

# "GENÇLER DİJİTAL KÜLTÜR ENDÜSTRİ SEKTÖRÜNE GİRİYOR" PROJESİ

"Bu Proje Gelecek Gençlerin Kültür Endüstrileri Destek Programı kapsamında Kültür ve Turizm Bakanlığı tarafından desteklenmektedir"

## SONUÇ RAPORU





## VİZYONUMUZ

İnternet, bilgi güvenliği ve yeni medya alanında ulusal ve uluslararası düzeyde projeler üreten, farkındalık yaratan, tarafsız, güvenilir, etkin ve kamu yararına çalışan bir sivil toplum kuruluşu olmaktır.

## MİSYONUMUZ

İnternet yazının ve matbaanın icadı kadar önemli bir icattır. İnternet hepimizin çok iyi bildiği gibi son derece hızlı bir biçimde yaygınlaşmış ve hayatın her alanını etkilemeye başlamıştır. Hayatımızın her noktasına büyük etkisi bulunan internet, insan fitratına uygun bir gelişmedir. Biz İMEF olarak internet’e “insanlığın buluşma noktası”, diyoruz.

Biz, her alanda yenilenmenin yaşandığı çağımızda internet, bilişim ve medyanın çağın gereklerine uygun kullanımında insanlar için hem sanal dünyada hem de hakiki hayatta faydalı ve sağlıklı platformlar kurabilmek, insanlı ileri götürecek kalıcı projeler üretmek ve toplum hizmeti sağlamak için varız.

Federasyon, çalışmalarını yürütürken ülkemizin gelişmesi ve evrensel hukuk normlarına uygun demokratik hukuk devleti anlayışının yerleşmesi, ülkemizin yurt içinde ve yurt dışında tanıtılması, ulusal ve uluslararası boyutta barışa hizmet; sivil toplumun kurumsallaşması ve sivil toplum kuruluşlarının etkinliklerinin artırılması konularını da gözetilir.

## İMEF (İnternet Medya ve Bilişim Federasyonu) NEDİR?

İMEF, İnternet-Medya- Bilişim Dünyası başta olmak üzere verdiği/vereceği hizmetlerle ve üstlendiği misyonla insanları “İnsan Noktası”nda birleştiren, bir Sivil Toplum Kuruluşudur...

## İMEF NEDEN VAR?

Biz, her alanda yenilenmenin yaşandığı çağımızda internet, bilişim ve medyanın çağın gereklerine uygun kullanımında insanlar için hem sanal dünyada hem de hakiki hayatta faydalı ve sağlıklı platformlar kurabilmek, insanlı ileri götürecek kalıcı projeler üretmek ve toplum hizmeti sağlamak için varız.



Biz, her alanda “insan” unsurunun evrensel değerlerle yaşatılması için varız.

İnternet Medya ve Bilişim Federasyonu (İMEF) internetin yararlarını en üst düzeye çıkarma çabası taşırken, eğitim, hukuk gibi konularda çalışmalar yaparak internet ve bilişimin insanların en az zarar göreceği bir duruma gelmesi için çaba sarfetmektedir.

İMEF, Türkiye ve Anadolu'nun ortak değerleri üzerinde yasal birliktelikler oluşturmak; birlikte yaşama kültürü ve ulusal ortak değerlerimizin korunması, ülkemizin gelişmesi ve evrensel hukuk normlarına uygun demokratik hukuk devleti anlayışının yerleşmesi, ülkemizin yurt içinde ve yurt dışında tanıtılması, ulusal ve uluslararası boyutta barışa hizmet; sivil toplumun kurumsallaşması ve sivil toplum kuruluşlarının etkinliklerinin artırılması konularında çalışmalar yapar.

## ÖNSÖZ



Kültür endüstrisinin son yıllarda geçirdiği dönüşümün dijital alana kayması klasik yaklaşımların değer kaybetmesine neden olmuştur. Gençlerin kültür endüstrisinin bu yeni ve bilişime dayalı ekosistemine dahil olması için belli başlı dinamiklerin yaygınlaştırılması gerekmektedir. Spordan sanata birçok alanı etkileyen kültür endüstrisinin dijitalleşmesi dijital telifin, dijital kültürün dijital sergilerin ve en nihayetinde dijital ürünün değerini artırmıştır. Gençlerin bu ekosisteme dahil olması için söz konusu yeni alanlarda bilgi ve becerilerini geliştirmesi ülkemizin katma değer üretimi konusunda önemli bir adım olarak ön plana çıkmaktadır.

İnternet Medya ve Bilişim Federasyonu (İMEF) olarak ülkemizin küresel çapta değer üretim modelleri ve katma değer üretme yolunda attığı tüm adımların desteklenmesine yönelik faaliyetlerimiz sürmektedir. Özellikle gençlerin geleceği inşa ederken bireysel ve toplumsal güçlendirmelerini sağlayacak hamlelerin internet ve bilişim alanında olduğunu erken bir dönemde tespit ederek bu yolda adımlarımızı attık. Bu gün geldiğimiz noktada İMEF Türkiye’de dijital alanda oluşturulan müfredatın önemli bir paydaşdır. Bunun yanında bilişim alanında trendlerin takip edilmesi ve ülkemizin bu alanda geri kalmaması için çeşitli kamu kurum ve kuruluşları ile sürdürdüğü diyalog geleceğin şekillenmesinde önemli bir noktada durmaktadır.

Çağın dijitalleştiği bir atmosferde İMEF olarak üzerimize düşen sorumluluğu yerine getirerek bu alanda çalışan sivil toplum kuruluşlarına liderlik ederken aynı zamanda kendimizi geliştirerek zamanın ruhuna uygun dönüşümler gerçekleştirdik. Kültür Turizm Bakanlığının destekleri ile gerçekleştirdiğimiz



“Gençler Dijital Kültür Endüstrisine Giriyor” projesi ile 100 gencimizin dijital sanat üretimi gerçekleştirmesine ve bu ürünlerin dijital dünyada Pazar bulmasına vesile olduk. Yüz gencimizin NFT üretimi konusunda elde ettiği yetkinlikle farklı alanlarda katma değer üretilmesinin yanında bilişim alanında uzmanlaşan gençliğin öncüsü konumundadır. Bu proje kapsamında ilk defa bir başkentin değerleri’nin NFT’si yapılarak dijital dünyada Ankara’nın simgesel değerlerine alan açmış oluyoruz. Tüm bu faaliyetlerin gerçekleşmesinde destekleri için Telif Hakları Genel Müdürlüğüne ve proje Paydaşımız Hacı Bayramı Veli Üniversitesi İletişim Fakültesine ve katkı sunan paydaşlara teşekkürü borç biliriz.

Süleyman Hasan Basa  
İnternet Medya ve Bilişim Federasyonu Başkanı

## DİJİTAL DÖNÜŞÜM

**Doç. Dr. Bahar Kayıhan**

Bugün içinde yaşadığımız toplumu; geç kapitalizm, sanayi sonrası toplum, post-endüstriyel toplum, post-modern toplum, bilgisayarlaştırılmış toplum, bilgi toplumu, ağ toplumu, internet toplumu, sanal toplum, siber toplum, enformasyon toplumu ve dijital toplum gibi kavramlarla ifade etmek mümkündür. Alvin Toffler ve Daniel Bell, dijital dönüşümü anlamak açısından önemli düşünürlerdir. Toffler 1980’de “Üçüncü Dalgayı” yazmıştır ve üretüketim kavramından bahsetmiştir. Dijital teknolojilerin tarım ve sanayi devrimlerinde gözlemlendiği gibi köklü bir dönüşüm yaratacağını savunmuştur. Bell “Post-endüstriyel Toplumun Gelişi” adlı eserinde (1974) sanayi sonrası toplum sanayi toplumlarına has tabakalaşma yapısının değişmesine yol açacağını söylemiştir. Kapitalizmden radikal bir kopuş yaşadığımız yönündeki iddiayı eleştiren teorilere göre ise üretim araçları, emeğin yapısı ve yaşadığımız toplum köklü biçimde değişse de sermaye birikimi, eşitsizlikler, artı-değer sömürüsü ve toplumsal katmanlaşma aynı şekilde, hatta artarak devam etmektedir.

Tüm dünyayı dönüştüren teknolojik dönüşümler, sanat eserini de değiştirmiştir. Ortaya çıkışı hakkında bilgiye sahip olmasak da sanatın, ilk dönemlerde müzelerde ya da sergilerde keyfine varılacak türden bir şey olması amacıyla yapılmadığını, bu nedenle de günümüzdeki anlamına sahip olmadığını söylemek mümkündür. İkel insanlar, mağaralara avlarının resimlerini yaptıklarında, ardından da bu resimlere mızrak ya da taş baltaları ile vurduklarında, hayvanların onların güçlerine boyun eğeceğine inanmışlardır. Dolayısıyla geçmiş çağlarda, sanatın mistik bir iletişimsel araç olduğunu söylemek mümkündür. Sonraki dönemlerde sanat farklı amaçlarla gerçekleştirilmiştir. Antik Yunan’da hükümdarı ölümsüzleştirmek için, orta çağda ise dini amaçlarla, üretilen sanat yapının seçkin bir eser haline gelmesi ise çok sonraki dönemlerde gerçekleşmiştir. modernlik öncesi dönemde özgürlük ve özgünlük mevcut olmadığı için, sanatın aslında modernlik ile doğduğu söylenebilir.

Pop sanat ve benzeri akımların ortaya çıktığı 1960’lar, kimi düşünürler tarafından post-modern dönem olarak tanımlanırken, kimi düşünürler tarafından ise kapitalizmin bir devamı olarak tanımlanmıştır. Resimlerde artık fakirliği, yoksulluğu anlatan ya da bize ne düşünmemiz gerektiğini sunan eserler yeri-



ne, gerçekliği sorgulayan, bambaşka gerçeklikleri düşündüren eserler ortaya çıkmıştır. Buna karşın yeni teknolojilerle birlikte tüketim hiç bir zaman olmadığı kadar önemli hale gelmiştir. Böylece, gittikçe artan bir biçimde sanat ve edebiyat; sınıf tahakkümünü daha meşru kılmıştır. Anlamın ve sabit anlatıların ortadan kalktığı 1960'lar ve 1970'ler boyunca dergiler, ABD'de sanatçıların eserlerini sergilemeleri için alternatif bir alan oluşturmuştur. Yeni sanat anlayışı, kaideleri ve tuvaleri terk ederek metinlere ve fotoğraflara dayanan bir anlayış benimsemiştir.

Müzelere, galerilere ihtiyaç duymayan çağdaş sanat, her an her yerde mevcut olabilir hale gelmiştir. Dijital medya, özellikle de sosyal ağlar da sanat ve sanatçı için yeni bir var oluş mekânı oluşturmuştur. Yalnızca, sanat eserlerinin sunumu dijital platforma taşınmamış, sanat eserleri tamamen dijital alanda oluşur hale de gelmiştir. Sanatçılar eserlerini dijital olarak üretmeye, algoritmalar ise sanatçı olmaya başlamıştır. Teknoloji, sanatın hem sunumunda hem de izleyicisinde bir dönüşüm yaratmıştır. "Bugün gördüğümüz, insanlarla müzenin olanaklı kıldığından daha doğrudan bir teması amaçlayan bir sanat..." sözüyle Arthur C. Danto çağdaş sanatın 1400'lerden itibaren üretilen sanattan farkının, müze biçiminde kurulmuş alanlara ihtiyaç duymaması olduğunu ifade etmektedir. Ayrıca Danto, çağdaş sanatın birincil hirsının estetik değerler olmadığını ve sanatın hem üretiminde hem kurumlarında hem de izleyicisinde bir dönüşüm olduğunu vurgulamaktadır.

1990'lardan günümüze kadar sanatçılar, dijital teknolojileri gerek kavram gerekse araç olarak kullanarak eserler vermiş ve yaratıcı ifadenin sınırlarını zorlamayı sürdürmüşlerdir. Teknoloji ile sanat içeriklerinin dijital alana kayması ile birlikte, dijital ortama aktarılan sanat eserlerinin yanı sıra, sanat eserinin tamamen dijital olarak üretilmesi de mümkün hale gelmiştir. Bruce Wands' a göre, dijital sanat şu şekilde tanımlanmaktadır; "Çizimler, resimler, fotoğraflar ya da video kareleri şeklinde ortaya çıkabilecekleri gibi ya sanatçının ya da ticari yazılımın eseri olan bir bilgisayar programının ürettiği görselleştirmeler şeklinde de görünebilirler. Bu görüntülerin büründüğü nihai formlar da çok farklı olabilir: Dijital baskı yöntemleri kullanılmış olsa bile geleneksel formlara benzeyebilecekleri gibi, DVD, CD ya da internet gibi dijital ortamlarda da yer bulabilirler. Bilgisayar yazıcıları geniş yelpazede kâğıt türlerine veya tuvale, filme, kumaş üzerine ve diğer birçok malzemeye baskı yapabilmektedir." Başka bir tanıma göre ise dijital sanat "bir veya daha fazla dijital işlem ya da teknoloji ile yaratılan sanat"tır. Sanat eğitimi veren kurumlar ve akademiler de



bu dijitalleşme eğilimine katılarak, sanat eğitimleri içerisinde dijital ekipmanların kullanımından, yaşadığımız dijital dönemin kavramsal sorunlarına eğilerek, eğitimler vermeye başlayarak dijital sanatın temellerini kuramsal olarak irdelemeye çalışmışlardır. Ayrıca, yapay zekânın sanat yaratımındaki etkileri yakın zamanda dijital sanat alanından dikkat çekmiştir. Ancak Yapay zekâyı kullanarak sanat yaratma çabası üzerine günümüzden çok daha önce girişimlerde bulunulmuştur. Örneğin sanat konusunda öncü olarak kabul edilen, sanatçı ve San Diego'daki Kaliforniya Üniversitesinden Harold Cohen'dir. 1973 yılında AARON18 adlı bir sanat yaratma programı üzerinde çalışmaya başlamış ancak gerekli donanımı ve bilgisi olmadığı için Stanford Üniversitesi Yapay Zekâ Laboratuvarı'nda misafir öğretim üyesi olarak geçerek ve buradaki bilgiyle yazılım öğrenerek kendi resim yapma tekniğini uygulayan bir algoritmayı yapmayı başarmıştır. Sanatın dijitalleşme açısından önemli gelişmelerden biri de NFT sanatıdır. Blokzincir teknolojisinin gelişimi ile birlikte, sanatçılar eserlerini NFT olarak üretilip, satabilmeye başlamışlardır.



## DİJİTAL KÜLTÜR ENDÜSTRİSİNİ ANLAMAK: TEKNOLOJİNİN KÜLTÜREL BOYUTLARI

**Prof. Dr. Himmet Hülür**  
**Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi**  
**İletişim Fakültesi**

Özellikle dijital teknolojilerin yaygın bir şekilde kullanılmasıyla birlikte günümüz kültürünün teknolojik karakteri giderek vazgeçilmez hale gelmektedir. Bu anlamda, günümüzde teknoloji toplumu, posthümanizm ya da transhümanizm gibi kavramlar kültürün teknolojikleşen karakterini vurgulamaktadır. Daha özel olarak yeni medya olarak adlandırılan yeni enformasyon ve iletişim teknolojileri kültürel biçimlerin belirleyicisi haline gelmektedir. Kültürün teknolojiyle günümüzdeki bu ilişkisini anlamak için bu alandaki entelektüel birikimi dikkate almakta yarar bulunmaktadır. Kültür ve teknoloji ilişkisini ele alan felsefi ve sosyolojik görüşlere geçmişten günümüze bir göz atmakta yarar bulunmaktadır.

İbn-i Haldun'a göre teknolojik gelişmenin belirlediği toplumsal yaşam biçimi kent toplumdur. Kentleşmeyle birlikte yabancılaşma ortaya çıkmakta, kır hayatının en önemli yönü olan asabiyet yani sosyolojik bir ifadeyle dayanışma ortadan kalkmaktadır. Ernest Gellner ise toplumsal-kültürel değişimde temel belirleyicinin, modern teknolojinin kent hayatını yerkürenin kaçınılmaz yaşam biçimi haline getirmesi olduğunu ileri sürer.

Jean Jacques Rousseau, bilimlerin ve sanatların gelişmesinin, kültüre ve ahlaka etkisinin olumlu mu olumsuz mu olduğu? sorusuna açıklama getirir. Bilim ve sanatların gelişimi, insanın doğuştan getirdiği erdemi ortadan kaldırır ve yerine gösterişçiliği getirir. Olduğu gibi görünme ve doğal erdemlerin yerine yapay nezaket, hoş gitmeye çalışma ve kalıpcı davranışlar geçer.

Kantçı aydınlanma, insanın zincirlerinden ve boyunduruktan kurtulmasını vurgulamıştır. Aydınlanma insanın özgürce düşünmesiyle gerçekleşmektedir. Bütün modern kültürün merkezinde bu anlayış bulunmaktadır. Bu ise bilim ve teknolojinin gelişmesinin temelinde olan bir özne anlayışına dayanır. Friedrich Nietzsche, aydınlanmanın öznelciliğine karşı çıkar. Aydınlanma özgürleşim vaat ettiği halde kendisi de başka bir otoriterlik getirmiştir. Modern bilim ve teknoloji, insanın anlam krizini ve insanın sahipsizliğini ifade etmektedir. Tanrının ölümü – mutlak değer ya da doğrunun geçersizleştiği kriz durumunu ifade eden sosyolojik bir tespittir. Tanrının ölümü sadece dinlerin müntesiplerinin inandırıcılığının değil, aynı zamanda bilimin

doğrularının da itibar görmemesidir.

Fritjof Capra, Newton ve Descartesci mekanik dünya görüşünü eleştiriyor. Bilginin temellerinin yeniden tanımlanması gerekir. Batı düşüncesi doyum noktasına ulaşmıştır. Ekolojiden sağlığa birçok siyasal, ahlaki ve kültürel sorunun arkasında Batı bilim ve teknolojisinin şimdiye kadarki uygulamaları bulunmaktadır.

Marx, teknoloji ile doğanın dönüştürüldüğünü, bunun da sonuçta insanın kendi doğasını dönüştürmesi olarak gerçekleştiğini savunur. 1- İnsan doğayı geliştirmek için teknolojiyi geliştirdikçe kendisi de teknolojinin egemenliği altına girmektedir. 2- İnsanın doğayı egemenliği altına almak için geliştirdiği teknoloji aslında aynı zamanda insanlar arasındaki egemenlik ilişkisini göstermektedir.

Weber, Weber rasyonelleşmeyi kültür ve toplum çözümlemesinin temelini yerleştirir. Rasyonelleşme biçimsel ya da teknik rasyonelleşme olarak hakim olmaktadır. Böyle bir rasyonelleşme belirli amaçlara ulaşmanın en etkili yolunu ifade eder. Rasyonelleşmenin temel bir sonucu bürokratikleşmedir. Bu ise kültürde insanın duygusal, ruhsal ve manevi yönlerinin devre dışı kalması anlamına gelmektedir.

Yirminci yüzyılın Batı düşüncesi içindeki etkili düşünürlerinden biri olan Martin Heidegger teknolojinin kültürel sonuçlarını ele almaktadır. Kendi ifadesiyle Çerçeveleme -Gestell, teknolojinin insanı ve kültürü kuşatan bağımsız işleyişini ifade etmektedir. Temel bir sonuç, doğanın topyekun dönüşümü ve insanın endüstrinin veya bürokrasinin bir malzemesi haline gelmesidir.

Lewis Mumford'a göre siyasal, ekonomik ve bilimsel güçlerin hep birlikte tarihin çeşitli dönemlerinde inşa ettikleri Büyük Makinenin temel özelliği, insanın kendiliğindenliğini ezmesi, yaşam değerlerini saf dışı bırakması ve bunlara imkan tanınamasıdır. Ona göre Piramit Çağı, kültür ve toplumun makine ve makine-benzeri yapılanmasının başlangıcıdır. Endüstri devrimi bu yapılanmanın doruk noktasıdır. Aynı şekilde Jacques Ellul, teknolojinin insan türünü dönüştürdüğünü, bilinç ve varlık olarak yeni bir türe yol açtığını savunur.



Frankfurt Okulu düşünürlerinden Herbert Marcuse, modern toplumdaki tek boyutlu gerçekliğin sahte bireyciliğe dayandığını, bu süreçte özgürlüğün araçsallaştırıldığını vurgular. Endüstriyel kültür; özgürlük, eşitlik, adalet, insanlık, dayanışma, paylaşım gibi kavramların içeriğinin boşaltılmasına yol açmakta ve bu kavramlar mevcut tüketim kültürünün sürdürülmesi için kullanılmaktadır.

Bruno Latour'a göre teknolojiden ve insan dışı çevreden bağımsız bir kültür, insanlık ve toplum düşünemeyiz. Bu açıdan hümanizmin, insanı merkeze alan temel önermeleri geçerlidir. Kültür ve toplumda insan ve insan olmayan tüm varlıklar eşit derecede rol oynarlar.

Marshall McLuhan Teknolojiyi insanların geliştirdiğini ama zamanla teknolojinin insanlar üzerinde egemen olduğunu savunur. "Araç mesajdır" önermesi; mesajı, mesajı taşıyan aracın belirlediğini vurgular. Ona göre araçlar kendi kültürlerini oluştururlar. Araçların belirlediği modern kültürde dünya küresel köy haline gelmiştir.

Jean Baudrillard, teknoloji, çoğaltma ve simülasyonun toplumsalın sonunu getirdiğini savunur. Teknik çoğaltılabilme gerçekliği dönüştürmüş, sahte ve gerçek arasındaki ilişkiyi ortadan kaldırmıştır. Hipergerçeklik, gerçeği taklit eden ve kendisinden ayırtılamayan sümülasyonlar evrenidir.

Paul Virilio'ya göre modern toplum, hız toplumu toplumdur. Teknoloji, zaman ve mekanı dönüştürmektedir, modern toplum hız temelinde inşa edilmiş bir toplumdur. Hız kültürel, siyasal ve ekonomik yapıları belirlemektedir.

David Lyon, gözetim toplumunun hakimiyetini vurgular. Dijital gözetim her yeri kuşatmaktadır. Teknoloji geliştikçe gözetim insan yaşamının ayrıntılarına kadar uzanmaktadır. Bu ise dijital bir gözetim ve denetim kültürünü hakim kılmaktadır.

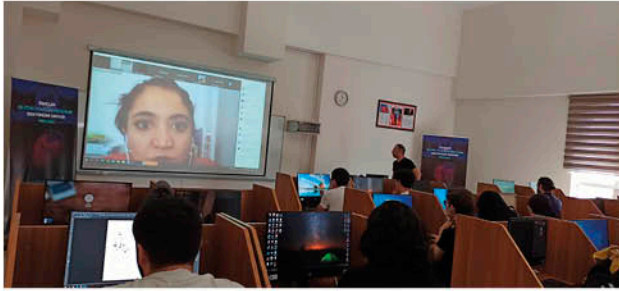
Jurgen Habermas, sistem ve yaşam dünyası ayrımını yapmaktadır. Sistem daha çok teknolojik aklın hakim olduğu alandır. Yaşam dünyası ise insan eylem ve etkileşimleri alanıdır ve iletişimsel eylem ve akıl tarafından şekillenmektedir. Weber ve Frankfurt Okulu'nun rasyonelleşme tezine yani kötümserliklerine katılmakla birlikte modernliğin yeni imkanlar taşıdığını ileri sürüyor, onlara



göre iyimser kanatta yer almaktadır.

Son dönem dijital kültürünü anlamada gerçekliği ve dünyayı bilme biçiminde ortaya çıkan temel bir değişim olarak doğruluk sonrası kavramı öne çıkmaktadır. Doğruluk-sonrası (post-truth) kavramının, doğruyu yanlıştan ayırmanın mümkün olmadığını ifade eden bir kavram olarak son dönemde daha fazla önem kazandığı ve bu dönemin temel niteliği olduğu görülmektedir. Bu kavram, doğru ile yanlış arasında çağlar boyunca geçerli olan karşıtlığın ortadan kalktığına işaret etmektedir. Böylece, doğru ile yanlışın birbirinden ayırt edilemez hale geldiği ve doğrunun yanlıştan daha değerli olmaktan çıktığı, doğruluğun konvansiyonel değerinin aşındığı ileri sürülmektedir. Bu biçimiyle doğruluk sonrası kavramının felsefi olmaktan daha çok son dönem kültür biçimi ifade ettiği söylenebilir.

Dijital ve etkileşimli teknolojilerdeki son gelişmeleri içinde barındıran metaverse günümüz kültür endüstrisinde oyundan, alışverişe ve sanat sergilerine kadar kendine özgü çevrimiçi ve üç boyutlu bir evren olmaya doğru ilerlemektedir. Henüz gelişim evresinde olan bu sanal veya öte evrende özellikle video oyunları kullanıcıyla olayın içinde olma hissi vererek farklı bir deneyim türü sunmaktadır. Özellikle merkezsiz blokzincir endüstrisi temelinde varlık gösteren kripto paralar, sanal koleksiyonlar veya değiştirilemez tokenlar (NFT-non fungible token) metaversin günümüzdeki en gelişmiş içerikleridir. Duygu ekonomisi ve hype bu sanal evrenin en önemli araçlarıdır.



## DİJİTAL TELİF VE MÜLKİYET

**Arş. Gör. Emrah ÖZTÜRK**

Telif hakkı, fikirlerin korunması ve topluma yayılması açısından tarihsel

akış boyunca önemli bir anlama sahip olmuştur. Telif ve mülkiyet gibi toplumsal karşılığı yoğun olan kavramlar, farklı zaman dilimlerinde, insanlığın ihtiyaçlarına çözüm üretmek için kullanılan bir içeriğe ve dönüştürücülüğe sahiptir. İlk olarak Eski Yunan ve Roma'da kökenlerine rastlanılan telif hakkı fikrine, şimdiki anlamına kısmen kavuşacak ve aslen ekonomik yönü ağır basacak şekilde matbaanın icadından sonra daha sık başvurulmaya başlanmıştır. Matbaanın icadı, tarihin akışını birçok şekilde etkilediği gibi, telif hakkı olgusuna olan ihtiyacı da ortaya çıkarmıştır. Devamında, 1709 yılında İngiltere'de çıkarılan Kraliçe Anne Kanunu ile eser sahiplerinin korunduğu ve telif haklarını temel alan ilk yasal düzenleme hayata geçirilmiştir. Londra Yazar ve Yayıncılar Birliği'ni korumak için çıkarılan bu özel kanunla, eser sahibi ürünü ortaya çıkardıktan yirmi bir sene sonra halen yaşıyorsa on dört yıl daha o eser telif hakkı korumasına sahip oluyordu. İngiltere'de günün koşulları çerçevesinde ortaya çıkan telif hakkının yasal dayanağa sahip olması gerektiği düşüncesi, daha sonra birçok devlet tarafından ulusal kanunlar ile hayata geçirilmiştir.

Günümüzde telif hakkı geniş anlamıyla, bir fikrin eser haline geldiğinin kabul edilmesiyle, ona ait ekonomik ve diğer hakların yaratıcısının mülkiyetinde olmasını ifade eder. Eser sahibi, eseri üzerinde her türlü maddi ve manevi kullanım ve yaptırım hakkına, yasaların koyduğu kurallar çerçevesinde sahiptir. Böylece, eserlerin yasal olmayan bir şekilde kopyalanması, hak sahibi olan kişilerin ürettikleri eserler için teşvik görmeyerek yeni eserler üretmelerinin önünde bu durumun bir engel oluşturması ve ekonomik yönden hayatlarını idame ettirmeleri imkânının ellerinden alınması engellenecektir. Burada devreye giren maddi ve manevi temel unsur, eser sahibinin korunarak, hem onun açısından üretici sürecin sekteye uğramaması hem de yaratıcı bireylerin önünün kesilmesi engellenerek toplumsal gelişime fayda sağlanmasıdır.

Türkiye'de eser sahibi ve ilgili hak sahiplerinin hakları 5846 sayılı Fikir ve sanat Eserleri Kanunu (FSEK) ile koruma altındadır. Türkiye'de yasa koyucu bir ürünün yasada korunacak eser niteliklerini haiz olduğunu kabul etmek için çeşitli şartlar ve hükümler ortaya koymuştur. Buna göre öncelikle, bir eserin 5846 sayılı kanuna göre eser sayılabilmesi ve korunması için, sahibinin hususiyetini taşıması ve Kanun'da sayılan eser türlerinden birine girmesi gerekmektedir. Bu eser türleri; ilim ve edebiyat, musiki, güzel sanatlar ve sinema olarak sayılmıştır. Ayrıca işlenme ve derleme eserler de Kanun'da

belirtilmiştir. Sahibinin hususiyetinden anlaşılması gereken, eserin, belirli bir fikri çabanın sonucunda ortaya çıkması, genelin üzerinde ve sahibine özel olması, kopya olmaması gibi durumlardır. Genel olarak ise FSEK, eser, eser sahipleri, eser sahiplerini hakları, koruma süreleri, eser sahiplerinin haklarına ilişkin istisna ve kısıtlamalar, meslek birlikleri, hakların devri sözleşmeleri gibi konuları düzenler.

FSEK görece eski bir kanun olmasına karşın, Kanun'da belirli dönemlerde yapılan değişikliklerle günümüzde Türkiye'de dijital telif hakları sorunlarına ilişkin konuları da içerecek şekilde uygulanmaktadır. Örneğin, FSEK'in "İşaret, Ses ve/veya Görüntü Nakline Yarayan Araçlarla Umuma İletim Hakkı" başlıklı 25'inci maddesi, bir eserin internet üzerinden hak sahibinin izni olmadan üçüncü kişilerin erişimine sunulmasını "umuma iletim hakkı" çerçevesinde değerlendirerek yasaklamıştır. Yine benzer şekilde, Kanun'un ek 4'ncü maddesinin üçüncü fıkrası servis sağlayıcılarının sorumluluklarını düzenlemektedir. Buna göre, dijital iletim de dahi olmak üzere işaret, ses ve /veya görüntü nakline yarayan araçlarla servis ve bilgi içerik sağlayıcılar tarafından eser sahipleri ile bağlantılı hak sahiplerinin Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu'nda tanınmış haklarının ihlali halinde, hak sahiplerinin başvuruları üzerine ihlale konu eserler içerikten çıkarılır.

Dijital medyanın ve dijital alanların gelişimi ile birlikte, ulus devletlerin çıkardığı yasalarla telif haklarına ilişkin süreçleri istenilen şekilde yönetebilmeleri gittikçe zorlaşmaktadır. Kanunların kendine has yapılaşma yöntemleri ve bu anlamda daha geniş bir düzenleme mantığının olmasına karşın dijital dünyanın mikro içerikleri ve sürekli kendini yenileyen dinamik bir yapıda olması söz konusu süreçleri ulus devletler açısından daha da zor hale getirmektedir. Bu bağlamda çeşitli kuruluşların çabalarıyla ve imzalanan uluslararası sözleşmelerle, kısıtlı da olsa telif haklarına ilişkin tarihsel zemin korunmaya çalışılmaktadır. 1996 yılında kabul edilen WIPO Telif Hakları Anlaşması ya da Avrupa Birliği bünyesinde 2019 yılında yürürlüğe sokulan Dijital Tek Pazarda Telif Hakkı Yönergesi bu duruma örnek olarak gösterilebilir.

Sonuç olarak dijital alanların sürekli gelişmesi, NFT, Blok zincirler (Blockchain) gibi eski tanımlarla düzenlenmesi ve kontrol edilmesi zor alanları gittikçe arttırmaktadır. Böylece bir yandan telif hakkının bireysel koruma ve motivasyon sağlayan yönünün önemi farklı biçimlerde yeniden gündeme



gelmekte, bir yandan da telif hakkının toplumsal ve sosyal yönünü oluşturan süreçler uluslararası boyutlar kazanmaktadır. Ulusların, toplumsal ilerlemesi açısından ciddi önem taşıyan telif hakkı, bu açıdan tarihteki en karmaşık yapısına sahip olduğu dönemdedir. Bu bağlamda, özellikle dijital ortamlarda üretilen ya da yayılan eser açısından, fikri mülkiyet haklarının kime ait olduğu ve hak sahiplerinin tanımlanması oldukça önemlidir. Bununla birlikte, esere erişimin ve eserin kullanılmasının, hak sahibi tarafından yeterli ve gerekli olacak şekilde düzenlenebilmesi, üreticinin maddi ve manevi haklarının zarar görmesinin engellenerek, dijital telif haklarının buna uygun şekilde yürütülebilmesi de ayrıca gereklidir.



## DİJİTAL ÜRÜN

**Dr. Öğretim Üyesi Emrah AYAŞLIOĞLU**

Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi

İletişim Fakültesi

Halkla İlişkiler ve Tanıtım Bölümü

emrah.ayaslioglu@hbv.edu.tr



Dijital teknolojiler, ilk bakışta genellikle üzerinde yükseldikleri teknik altyapıları bakımından tartışılan ve algılanan yenilikler olarak kavranır. İletişim alanında yaklaşık bir asırda yaşanan baş döndürücü dönüşüm, içerisinde yaşadığımız gerçekliği mümkün kılan birer 'icatlar' silsilesi olarak özetlenir. Buna karşın matbaa, radyo, televizyon, uydu haberleşme teknolojileri ve internet gibi tüm iletişim odaklı teknolojik yeniliklerin asıl gücünün toplumsal hayatın insan yaşantısına özgü kültürel, ekonomik, sosyolojik ve hatta psikolojik boyutlarda yol açtığı kınımlarla açığa çıktığı vurgulanabilir. Bir başka deyişle, tüm yeni iletişim teknolojileri, teknik oldukları kadar toplumsal gelişmelerdir...

Bu bağlamda son dönemde baş döndürücü bir dönüşüm olarak Blok Zincir teknolojisi üzerinde yükselen dijital ürün piyasaları da benzer bir görünüme sahiptir. Bu piyasalar yeni teknolojilerin olduğu kadar, yeni bir toplumsal yaşam biçiminin de kapılarını aralayan gelişmelerdir. Bu yaşam biçimini kavramak, onun barındırdığı fırsatlar ve tehditlerin farkına varmak ancak bütünlüklü ve derinlemesine bir bakışla mümkün olabilir. Bu bakışı kazanmak, hızla dönüşen bu yüksek tempolu sektörel gelişmelere ayak uydurmak için gereken enerji ve ilgiye en yoğun biçimde sahip olan toplum kesimi kuşkusuz genç kuşaklardır.

İnternet, Medya ve Bilişim Federasyonu öncülüğünde, Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi İletişim Fakültesi iş birliğiyle Kültür ve Turizm Bakanlığı tarafından açılan "Gelecek Gençlerin Kültür Endüstrisi Destek Programı", genç kuşaklara söz konusu gelişmeler için gerekli olan bütünlüklü bakışı sağlamak, onların sahip olduğu yüksek enerji ve ilgiyi harekete geçirmek için son derece önemli bir fırsat olarak görülebilir. Bütünlüklü bir program ışığında, gençlerin küresel rekabete açık bu alanlarda kendi özgün fikirleriyle var olabilmeleri için ihtiyaç duydukları teorik ve pratik bilgi birikiminin kazandırılması, bu programın en güçlü yönlerinden birini oluşturmaktadır.

Bu bağlamda, program kapsamında yer verilen ve NFT piyasalarının teknik ve teorik alt yapısına ilişkin bilgi birikimi kazanma hedefine yönelik derslerin uygulamaya dönük tamamlayıcı derslerle bütünlüştürülmesi son derece önem taşımaktadır. Bu amaca yönelik olarak gerçekleştirilen 'Dijital Ürün' temalı ders kapsamında, teorik bilgiler üzerine inşa edilebilecek uygulama fikirlerinin genç katılımcılara aktarılması hedeflenmiştir.

Ders kapsamında, öncelikle dijital teknolojilerin temel niteliklerine ilişkin köşe taşlarını temsil eden piksel, blok zincir, görüntü, tasarım, çözünürlük, vektör gibi kavramlar üzerinde durulmuştur. Bu kavramların tasarım aşamasında hangi etkilere sahip oldukları açıklanmıştır.

Uygulama aşamasında, Adobe Photoshop programı kullanılarak katılımcılarla birlikte iki farklı tasarım yapılmıştır. Tasarım programlarına tam anlamıyla hakim olmak ve farklı araçlar, teknikler kullanarak hızla kitleselleşen tasarım akımlarına uyum sağlamak için uzun vadeli bir eğitim programının gerekli olduğu ön kabulü de göz önüne alınarak mevcut tasarım akımları arasında önemli bir yer edinen 'Pixel Art' tekniği üzerinde durulmuştur. İki farklı uygulamayla katılımcılara bu önemli akımın farklı biçimlerinin hangi araçlar ve teknikler kullanılarak oluşturulabileceği aktarılmış, 'birlikte uygulama' ilkesi doğrultusunda gerek yüz yüze gerekse çevrimiçi katılımcıların eş zamanlı ilerlemesine gayret gösterilmiştir. İlk uygulamada Pixel Art tekniğiyle bir karakterin nasıl oluşturulabileceği üzerinde durulmuş, ikinci uygulamada herhangi bir görselin Pixel Art formatına dönüştürülmesi işlemi yapılmıştır.

Uygulama sırasında Ankara'ya özgü simgesel öneme sahip kavramlar tercih edilmiş, Ankara Kedisi, Ankara Keçisi ve Ankara Kalesi gibi farklı seçenekler üzerinde söz konusu uygulamanın nasıl yapılabileceği aktarılmıştır.

Katılımcıların yoğun ilgisi ve enerjisi, uygulamanın renkli ve verimli geçmesinde en önemli pay sahibi olmuştur. Bununla birlikte, özellikle tasarım programları kullanılarak oluşturulacak görsel öğeler için çok daha yoğun ve geniş zamana yayılan bir uygulama dersinin gerekliliği de ortaya çıkmıştır. Çağımızda vaz geçilmez olan tasarım odaklı yazılımların kullanılabilmesi için gereken temel eğitimlerin, gençlerin dijital ürün piyasalarına dahil olmasında taşıdığı önem ve oynadıkları rol, gelecekte belirleyici olacaktır. Bu doğrultuda, program kapsamında düzenlenen uygulamaya yönelik derslerin öncesinde bir temel uygulama eğitimi aşamasının da gelecek projeksiyonlarda göz önünde bulundurulması bir gereklilik olarak belirlemektedir. Teorik derslere ek olarak detaylı biçimde yapılandırılacak bu uygulama dersleriyle birlikte daha detaylı ve daha etkin bir eğitimin mümkün olabileceği ileri sürülebilir.

Uygulama odaklı derslerde katılımcıların benzer seviyede bilgi birikimine sahip olması da belirleyici bir rol oynamaktadır. Program öncesinde kullanılan yazılımlarla ilgili bilgi birikimine sahip olan katılımcılar ile programlarla ilk kez tanışan katılımcılar arasında oluşan fark, 'birlikte uygulama' esasını temel

alan bir işleyişe sahip derslerde sürenin verimli kullanımı bakımından zaman zaman engel oluşturabilmektedir. Açıklanan nedenlerle, uygulama dersleri için daha fazla süre ayrılması ya da gelecekte düzenlenecek benzer eğitimlere temel oluşturacak ek uygulama derslerinin programa dahil edilmesi önemli katkı sağlayabilecek seçenekler olarak sıralanabilir.

Genç kuşakların sahip olduğu yüksek enerjinin ve ilginin somut birer çıktıya dönüştürülebilmesi için son derece verimli ve gerekli olan “Gelecek Gençlerin Kültür Endüstrisi Destek Programı”, benzer doğrultuda düzenlenecek olan etkinliklere iyi bir örnek oluşturmaktadır. Gerek ulusal gerekse uluslararası ölçekte özgün tasarımlar ve fikirlerle küresel rekabet alanında birer ekonomik değer oluşturmanın ötesinde, kültürel görünürlüğün artırılmasına da katkı sunacak olan ‘genç’ üretimlerin teşvik edildiği benzer programların ve etkinliklerin düzenlenmesi dileğiyle, “Gelecek Gençlerin Kültür Endüstrisi Destek Programı”nın planlanması ve düzenlenmesi aşamalarında emeği geçen tüm kişi, kurum ve kuruluşlara teşekkürlerimi sunarım...

## DİJİTAL PİYASA

T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı tarafından desteklenen ve İnternet Medya Federasyonu (İMEF) yürütücülüğünde gerçekleştirilen “Gençler Dijital Kültür Endüstri Sektörüne Giriyor” temalı eğitim programı Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi İletişim Fakültesi dersliklerinde eş zamanlı yüz yüze ve online olarak tamamlandı.

Eğitim sonunda sertifika almaya hak kazanacak olan katılımcılar günümüz-





de artık bilinen ve gelecekte yaygınlaşması beklenen Metaverse (çoklu evrenlerin birleşimi) hakkında farklı yönleriyle bilgi edinme imkânı yakaladılar. Bu bilgiler ışığında gelecekte baş başa kalmaları muhtemel olan Metaverse âleminin kendilerinden neler talep edeceğini ve bunları karşılamak için nasıl bir yol takip etmeleri gerektiği de eğitim programının diğer bir kazanımı olarak ifade edilebilir.

Konu Metaverse olunca bu evrenlere gerekli olan içerikler ve bu içeriklerin üretilmesi mevzu ortaya çıkmaktadır. Yakın geçmişte ve günümüzde kitle iletişiminin temel konularından birisi olan içerik üretimi Metaverse içinde önemli bir ihtiyaç haline almaktadır. Çünkü bu evrenler içerisinde yeni dünyalar, hayatlar, ortamlar sanal olarak inşa edilmekte, insanlar gerçek dünyada kültürel veya çevresel olarak görmeye alıştıkları bütün objeleri bu evrenlere taşımak istemektedir. Hatta sanal bir ortam olması sebebiyle gerçek dünyada var olanlardan farklı olarak marjinal üretimlerle ütopyik bir hale de getirilmektedir.

Metaverse'ün bu yapısal özelliği sebebiyle üretilecek olan içeriklerin de geleneksel olanlardan farklı olması tabii bir sonuçtur. Öncelikle dijital olarak üretilmesi gereken içeriklerin hazırlanması ve bunların Metaverse âlemine uygun hale getirilmesi gerekmektedir. Bu içeriklerden en çok bilineni İngilizce "Non-Fungible Token", Türkçe "Nitelikle Fikri Tapu" olarak ifade edilen NFT'lerdir.

Dijital olarak üretilen NFT, başka hiçbir yerde olmayan, benzersiz ve tek olan, ethereum, flow veya tezos gibi blok zinciri şeklinde tanımlanan dijital defterlerde depolanabilen verilerdir. Fotoğraf, video ve ses şeklinde türleri bulunmakla birlikte oyun, film, spor veya müzik alanında kullanılmaktadır. Ayrıca özel koleksiyonlar de NFT içeriklerini takip ederek talep edebilmekte, kendilerine has koleksiyonlar oluşturabilmektedir.

Dijital Piyasa dersi kapsamında NFT ile ilgili bu bilgilerle birlikte hareketli/video NFT üretimi üzerine de yoğunlaşmıştır. Fotoğraf ve ses ile birlikte yaygın olarak kullanılan video NFT'lerin üretim süreci ayrı bir uzmanlık alanı istemektedir. Eğitime dâhil olan katılımcılara öncelikle video NFT üretimi ile ilgili temel bilgiler aktarılarak fotoğraf ve ses NFT'lerden farkı anlatılarak konu hakkında bilgilendirmeler yapılmıştır. Daha sonra video NFT üretim süreci uygulamalı olarak gösterilmiştir.



Video NFT olarak özellikle GIF videolar üzerinde durularak öncelikle GIF video mantığı anlatılmış ve sonrasında bir GIF video hazırlanmak istenildiğinde hangi süreçlerin geçilmesi gerektiği aktarılmıştır. Özellikle üst düzey donanımına sahip olunmadan nasıl GIF videolar hazırlanabileceği gösterilmiştir.

Eğitim kapsamında ilk olarak fotoğraf karelerinin birleştirilmesiyle elde edilebilecek olan GIF video üretimi anlatılmıştır. Bu anlatım sırasında herkesin kolayca üretim yapabileceği ve online kullanıma imkan veren ezgif.com sitesindeki program anlatılmıştır. Örnek uygulamada bu site üzerinden yapılacak GIF NFT için fotoğrafların hazırlanması anlatılmış ve daha sonra program vasıtasıyla bu fotoğrafların birleştirilmesi gösterilmiştir. Bu birleştirme sırasında programın hangi özelliklerinin nasıl etkiler oluşturduğu aktarılmıştır. Bütün bu GIF NFT üretim süreci katılımcılar tarafından deneyimlenmiştir.

Eğitim kapsamında anlatılan bir diğer program ise önceki anlatılan programdan efekt ve estetik üretim açısından çok daha gelişmiş özelliklere sahip olan kapwing.com sitesinde yer alan uygulamadır. Bu sitede yapılacak üretimler NFT'nin yapısal özelliklerine uygun estetik içerikler üretilmesine imkan vermektedir. Eğitim sırasında kapwing.com sitesinde yer alan uygulamanın arayüz, tool ve efekt özellikleri katılımcılara detaylı olarak anlatılmıştır. Daha sonra programın tool ve efekt özellikleri kullanılarak GIF NFT üretimi canlı olarak yapılmış ve katılımcılarında aynı şekilde üretimler yapılması sağlanmıştır.

Bu iki programa ilave olarak nitelikli video üretim için video sektöründe yaygın olarak kullanılan Adobe Premiere programından da kısaca bahsedildi. Ancak bu programın özelliklerinin çok daha geniş olması ve bunun eğitiminin çok daha uzun sürelerde verilebilecek olması sebebiyle katılımcılara sadece diğer iki programlar ile uyumlu olarak kullanılabilecek bir iki özellik gösterilerek yine katılımcılardan bunu uygulaması istenmiştir.

Sonuç olarak eğitime gelen katılımcılara kısa süre içerisinde kolaylıkla GIF NFT üretimi yapabilecekleri kullanımı basit, öğrenmesi kolay programlar anlatılmış, kendilerinden uygulamalar yapması istenmiştir. Böylece proje kapsamında katılımcıların üretmesi gereken NFT'ler için üretim yolları gösterilmiştir. Tabii, öğrenme sadece proje ile sınırlı kalmayıp hayatlarını bu yönde ilerletmek isteyen katılımcılara yeni bir iş ve gelir kapısını aralamıştır.

Proje kapsamında verilen eğitimler, kısa zamanda çok mesafe almayı ola-



nakli hale getirmesine karşın nitelikli ve başarılı video NFT üretimleri için daha detaylı ve zaman aralığı daha geniş olan derslerin olması gerekliliğini ortaya çıkarmıştır.



## DİJİTAL SANAT ÜRETİMİ

**Dr. Ömer Faruk Zararsız**

İnternet ve Medya Federasyonunun düzenlediği, T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı tarafından desteklenen “Gençler Dijital Kültür Endüstri Sektörüne Giriyor” başlıklı sertifikalı eğitim programı kapsamında Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi İletişim Fakültesinde hem yüz yüze hem de Zoom üzerinden çevrimiçi ve eşzamanlı olarak “Dijital Sanat Üretimi” eğitimi verilmiştir.

İnternet ve internete bağlı teknolojilerin gelişmesine paralel bir biçimde sanat

ve sanat üretimi de değişim ve dönüşüm geçirmektedir. Gelişen teknoloji ile birlikte önce sanat dijitalleşmiş ardından, sanal paralar gelişmeye başlamıştır. Sanal paralar ile beraber dijitalleşen sanat da Non-Fungible Token (NFT) teknolojisiyle başka bir boyuta taşınmıştır. Non-Fungible Token teknolojisinin yaygınlık kazanması süreci kavramın Türk Dil Kurumu (TDK) tarafından Türkçeleştirilmesi takip etmiş ve Nitelik Fikrî Tapu olarak dilimize dönüşümü tamamlanmıştır.

Bu kapsamda ilk olarak 1992 yılında Neal Stephenson tarafından yayınlanan Snowcrash başlıklı romanda gündelik hayatımıza dâhil olan Metaverse evreni 2021 yılında Facebook'un kurucusu Mark Zuckerberg tarafından gündeme getirildiği tarihe kadar sönük kalmış, Zuckerberg ardından ise popüleritesini arttırmıştır. NFT ve Metaverse kavramları sıklıkla birbirleriyle ilintili bir biçimde kullanılmaktadır.

Nitelikli Fikrî Tapu dijital bir ürünün benzersiz olduğunu kanıtlayan ve dolayısıyla birbirinin yerine geçemeyeceğini onaylayan ve blok zincir olarak adlandırılan dijital bir defterde kayıt altına alınarak depolanan veri birimini ifade etmektedir. NFT'yi bu bağlamda bir ürünün benzersiz olan tapusu olarak da tanımlamak mümkündür. Bu kapsamda verilen eğitimlerde katılımcılara ilk önce NFT'nin ne olduğu tanıtılmış ardından da dijital bir ürünü NFT'ye çevirmek için gerekli olan soyut cüzdanlar anlatılmıştır. Söz konusu cüzdanların tanıtımından sonra Ethereum (ETH) tabanlı popüler soyut cüzdan olan MetaMask cüzdanının nasıl açılacağı adım adım anlatılmıştır. Soyut cüzdanlar hem NFT oluşturmak için hem üretilen NFT'lerin depolanması hem de üretilen NFT'lerden muhtemel elde edilecek gelirin saklanabilmesi için önemlidir. Yine muhtemel elde edilecek gelirin yasalara uygun bir biçimde aracı uygulamalar olan Binance vb. web siteleri aracılığıyla Türk Lirasına veya diğer para birimlerine çevrilerek Türkiye Cumhuriyetinde hizmet veren banka hesaplarına aktarılmasında da önem taşımaktadır.

Soyut cüzdanların ardından dijital bir ürünü NFT'ye çevirmek için kullanılan sanal pazarlar olan OpenSea, Foundation, Objckt, Rarible, Ephimera vb. uygulamalar tanıtılmıştır. Söz konusu sanal pazarların özellikleri, birbirlerinden olan farklılıkları ve diğer özellikleri detaylı bir şekilde aktarılmıştır.

Sanal pazarların tanıtımının ardından OpenSea üzerinden NFT üretim aş-



masına geçilmiştir. Söz konusu aşamada OpenSea platformunun kendisine has özelliği olan Polygon ağı sayesinde herhangi bir ücret ödemedi dijital bir ürünün NFT'ye çevrilme süreci aşama aşama anlatılmış ve ilgili aşamaların sonunda katılımcıların NFT üretmesi sağlanmıştır.

NFT üretiminin ardından Metaverse evreninin bir boyutu olan sanal serginin nasıl açılacağı ve hangi platformların kullanılabileceği aktarılmıştır. Bu kapsamda üretilen NFT'lerin MetaMask cüzdanı bağlanarak katılımcılara onyber.io web sitesi üzerinden nasıl sanal sergi oluşturabilecekleri adım adım gösterilmiştir. Böylece katılımcılar NFT koleksiyonlarının küratörlüğünü de üstlenerek ileri zamanlarda kendi sanal sergilerini açarak, NFT eserlerini sergileme imkânına kavuşmuşlardır.

Sanal serginin ardından söz konusu alanda sosyal medyanın önemi paylaşılmıştır. Bu kapsamda sosyal medya yine gelişen internet teknolojisi sayesinde gündelik hayatımıza dâhil olmuş ve etkileşime de imkân sağlamasının yanı sıra çok kısa sürede çok sayıda kullanıcıya ulaşma imkânı sunması açısından önemli bir araçtır. Bu özelliğinden dolayı sosyal medya hem NFT sanatçıları hem de NFT alıcıları tarafından sıklıkla kullanılmaktadır. Böylece bir NFT üreticisi ürününü pazarlayabilmekte ve bu sayede reklamını yaparak alıcılara ulaştırma imkânına kavuşmaktadır. Yine sosyal medya uygulamalarının sunmuş olduğu hashtag # özelliği sayesinde birkaç tane hashtag aracılığıyla dijital ürününü çok kısa bir süre içerisinde çok sayıda alıcı/satıcı/ilgiliye ulaştırarak çok sayıda etkileşim alabilmektedir. Alıcılar için ise sosyal medya yine gerek hashtagler gerekse ilgili sanatçıyı takip ederek fiziksel olarak aynı ortamda bulunmadan veya fiziksel bir sergiye gitme zorunluluğu bulunmadan kolaylıkla eseri alabilme imkânı sunmaktadır. Bunun yanı sıra oluşturulan sanal sergiler aracılığıyla farklı farklı platformlarda farklı farklı alt coin (Ethereum, Tezos, Polygon vb.) kullanarak satın alabilme olanağı sunmaktadır. Bu açıdan sosyal medya hem alıcılar hem de sanatçılar için işlevsel olmaktadır.

Son olarak hemen hemen her mecrada olduğu gibi NFT ve Metaverse dünyası da kendine has bir dil/jargon kullanmaktadır. Dijital Sanat Üretimi eğitiminin son bölümünde NFT, Metaverse ve sosyal medyada alıcılar ve sanatçıların kullanmış oldukları dil/jargon paylaşılmıştır. Bu kapsamda her bir ifadenin ne anlama geldiği, hangi zamanlarda kullanıldığı gibi detaylar verilerek katılımcıların bu dünyanın kendisine has diline/jargonuna da hâkim olmaları hedef-

lenmiştir.

Eğitimler kapsamında özellikle soyut cüzdanların güvenliği için ne gibi önlemlerin alınması gerektiği de paylaşılan konular arasındadır. Benzer şekilde bir NFT'nin çalınması veya kopyalanarak çoğaltılmasının da önüne nasıl geçildiği katılımcılara aktarılmıştır. Böylece katılımcılar sanal dünyanın kendine has güvenlik açığı ve bu açığa karşı ne gibi önlemler alabileceklerini de öğrenmişlerdir.

Bütün bunların sonunda gündelik hayatta çok yeni olan Nitelikli Fikrî Tapu hakkında katılımcılar NFT'nin ne olduğu, bir ürünün nasıl NFT'ye dönüştüğü, sanal serginin ne olduğu ve söz konusu evrende kullanılan dilin/jargonun ne olduğu konularında bilgi sahibi olduklarını ifade etmek mümkündür. Gelecek eğitimler de ise her bir başlığın daha detaylı bir biçimde aktarılması özellikle tasarım ile ilgili derslerin temel düzeyden ileri seviye olmak üzere planlanması önerilmektedir. Bunun yanı sıra veri kodlama ile ilgili bir eğitimin de düzenlenerek çoklu NFT üretiminin nasıl sağlanacağını da eğitim programına dâhil edilmesi faydalı olacaktır.

## NFT VE ÖTESİ

### Ozan Çivit

İlk olarak 2014 yılında iki sanatçı tarafından yaratılmasına rağmen, 2017'de ivme kazanan NFT'ler asıl popülerliğini 2021 yılında kazandı.

Non-fungible Token, yani Türkçeleştiresek Değiştirilemez Jeton diyebileceğimiz NFT'ler, block-chain'lerde kaydı tutulan dijital bir verilerdir.

Günümüzde ise bu veri tipi farklı kitlelerce dijital mülk olarak kullanılmaktadır. Yaygın olarak sabit görsel, animasyon, müzik, video, bilet olarak üretilen

NFT'ler, metaverse'ler, oyunlar ve organizasyonlarda her geçen gün daha çok karşımıza çıkmaktadır.

2021 sonu ve 2022 başlarında işlem hacmi rekor seviyelere ulaşan NFT dünyası en çok koleksiyoncuları ve yatırımcıları cezbetmektedir.

Günümüzde alışılmış para ve hisse piyasalarını merkezi bir yapıya sahip olduğundan yatırımcıları bir çok konuda sınırlandırmakta ve kontrolü ve kaydı tekelde tutmaktadır.

Merkesiyetsiz bir alt yapıya sahip NFT pazarı ise bağımsız olan kripto pazarlarındaki temel prensipleri kullanarak yatırımcıların kullanımına sunulmuştur.

NFT yatırımcıları, devlet gözetimindeki herhangi bir bankaya ya da borsaya bağlı kalmadan block-chain alt yapıli pazaryerlerinden alım satımlarını gerçekleştirebilirler.

Yatırımcılar, ağırlıklı olarak sanat sevgisi, sanatçıya destek ve kar elde etme amacıyla NFT'ler satın almaktadır. Bunların yanında, özellikle 2021'de yaygınlaşan ve artık yatırımcılar tarafından standart bir beklenti haline gelen "utility" yani işe yararlılığından faydalanmak, NFT alım amaçlarındandır.

Dijital sanat eseri sahipliği ve sanatçıya destek olma fikri, aslına bakarsak NFT'ilerin temelini oluşturmaktadır. Ancak özellikle son iki yılda kripto piyasası gibi bir yatırım fırsatına dönüşmüş ve 2021 yılında NFT sahibi kişi sayısı 360000'lere çıkmış ve piyasadaki işlem hacmi 25 milyar dolara ulaşmıştır.

Yatırım yönü tartışılmaz olan NFT'ye sanatçı gözüyle bakarsak neden üretildiğini ya da sanatçıları arasında ciddi bir sayının neden NFT'ye yöneldiğini anlamak da zor olmaz. NFT'ler günümüzde bir sanatçıyı bağımsız kılan en büyük olanaklardan birisidir.

Birçok dijital sanatçı, NFT'lerin alıp satılabilen, açık arttırmaya sunulan, pasif gelir sağlayan ve en önemlisi kopyalanamayan görseller olması fikrini uzun süre benimseyememiştir.

Aynı zamanda block-chain teknolojisinin de karbon salınım konusundaki kötü



ünü de teknolojinin benimsenmesi konusunda uzun süre caydırıcı etken olmuştur.

Ancak her geçen gün daha çok sanatçı sayısız başarılı örnek karşısında NFT'ye bakış açısını değiştirip, pazara girmektedir.

İsim duyurma, pasif gelir elde etme, topluluk ve hayran kitlesi oluşturma, marka yaratabilme ve bağımsız bir sanatçı haline gelme imkanları bu değişikliğin en önemli faktörleridir.

Block-chain teknolojisi sayesinde bir NFT alışverişindeki gelirin doğrudan ve anında satış yapan kişinin cüzdanına ulaşması, bağımsızlığın yanı sıra adil ve şeffaf bir pazar ortamı yaratmıştır.

Her ne kadar rakamlar oldukça ilgi çekici gelse de NFT'lerin "kolay para" kazanma yöntemi gibi algılanması yanlış olur.. Bir gecede zenginlik, hayat boyu pasif gelir, erken emeklilik gibi fikirler ödevini iyi çalışmamış bir çok yatırımcının ve sanatçının para, zaman ve güven kaybetmesine yol açmıştır.

Oldukça değişken ve riskli bir piyasa olan NFT dünyasında ne yatırımcı olarak ne de üretici olarak para kazanmak aslında çok da kolay değil. Yatırımcıların (genel jargonu DYOR do your own research) kendi araştırmalarını yapıp, güvenilir ve potansiyeli olan NFT koleksiyonlarını bulmaları, poh pohlanan ya da kırmızı bayraklı projelerden uzak durması gerekmektedir.

Üretici kesime tavsiye verecek olursak da başarılı NFT'lerin süreçlerini ve neden ilgi gördüklerini iyi incelemek gerekli. NFT piyasasında tek başına üretip satış yapan sayısız başarılı sanatçı mevcut. Ama pazarın büyük bir kısmı, profesyonel ekiplerce üretilmiş NFT koleksiyonlardan oluşmakta.

Bir koleksiyon üretip, piyasaya sürüp sonra hayatınız boyunca hiçbir şey yapmadan pasif gelir elde etmeniz oldukça düşük bir ihtimal. NFT üreticilerinin koleksiyonlarını hayatta tutmaları için koleksiyon sahiplerine birer görselden fazlasını vadetmeleri gerekiyor.

İyi ve aktif bir topluluk, işe yararlılık (utility), etkinlikler, hediyeler, koleksiyondan türetilen alt koleksiyonlar, markalaşmak için çizilmiş ve uyulması gereken yol

haritaları, 360 derece ürünler ve çok daha fazlası. Ancak bu unsurlarda disiplinli ve çalışkan bir NFT ekibi, oldukça zor ve acımasız pazarda tutunabilir, başarı sağlayabilir. Bir ekip projeyi terk ettiğinde ya da faallliğini azalttığında koleksiyonun da değerini kaybetmesi kaçınılmaz bir sonudur.

“Alt tarafı bir JPEG” olarak algılanan ama aslında birer dijital mülk olan NFT'lere, milyonlarca dolar değer biçilmesinin, uzun bir süre anlam ve kabul görmeyeceğini bilsek de bu yaklaşım yakın bir gelecekte tamamen kırılacak. Tabii bu öngörüdeki en önemli faktörlerden birisi, bir NFT'yi oluşturmakta kullanılan Smart-Contract yani akıllı kontratlar. NFT'nin meta-data'sının, kar paylaşımının, işlevselliğinin ve özelliklerinin kaydedildiği bu şeffaf kontratlar yakın gelecekte sadece görsellerde değil, iş anlaşmaları, mülk tapuları, çalışan sözleşmeleri, alışveriş fişleri ve etkinlik biletleri gibi bir çok farklı yerde kullanılabilir hale gelecek.

DAO olarak bilinen, decentralized autonomous organizations yani merkesiz yetsiz otonom organizasyonlar şimdiden akıllı kontratlar ile teknolojinin ileride neleri kolaylaştırabileceğini gösteriyor.

NFT'leri tam olarak anlaşılması ve benimsenmesi için yatırım aracı ya da bir jpeg'ten çok daha ötesi olduğunun anlaşılması gerekiyor. Nasıl internet, cep telefonu, online alışveriş, sosyal medya ilk yıllarında teknolojik anlamda anlaşılmadıysa, NFT'ler de aynı mukaavemete maruz kalıyor. Burada bize düşen şey ise teknolojinin özünde yatanı anlamak ve çoktan hareket etmeye başlamış trende ülkece yerimizi almak olur.



**Doç. Dr. Bilge**  
Ankara Hacı  
İletişim Fakültesi

İnternet ortamında  
sorun haline gelmiş  
li amaçlar doğrultusunda  
leştirme, en basit ve etkili  
şekilde görselleştirilerek  
anlatı aracı olarak  
gazetecilik türleri olarak  
za çıkmaktadır" (Narın vd., 225).



andırılacağı  
birbaşa dijital veriyi "belir-  
leştirilen veri görsel-  
laşılır hale getirilecek  
eri görselleştirmeyi bir  
dünyanın araştırmacı  
bir tür olarak karşımı-



Veri görselleştirme görsel-yazılı-işitsel dijital içeriklerden yararlanıp verileri daha kolay ve etkili anlatmanın yoludur. Yeni bir dijital anlatı türü olarak son yıllarda önem kazanan veri görselleri, medya sektörü başta olmak üzere kamu kurumlarından üniversitelere, sivil toplum kuruluşlarından ticari işletmelere çok sayıda organizasyon tarafından kullanılmaktadır. Dolayısıyla geleneksel içeriklerinden farklı olarak, veri görselleri oluşturabilecek istihdama duyulan ihtiyaç da giderek artmaktadır. Son yıllarda yaygınlaşan veri gazeteciliği ödülleri de alandaki önemli bir gelişme olarak karşımıza çıkmaktadır. Etkili veri görselleştirmeler için R ve Python gibi programlama dilleri öğrenilerek, bu dillerin çeşitli kütüphanelerinden yararlanılabileceği gibi hazır çok sayıda web sitesi de kullanılabilir. Bu web sitelerinin bir bölümü ücretsiz olup, bir bölümü ise basit veri görselleştirmeler için ücretsiz olmakla birlikte; daha profesyonel kullanım için ücretli sürümler de kullanıma sunulmaktadır. Flourish (<https://flourish.studio/>), Anychart (<https://www.anychart.com/>), Fastcharts (<https://fastcharts.io/>), RAWGraphs (<https://www.rawgraphs.io/>), Infogram (<https://infogram.com/>), Tableau (<https://www.tableau.com/>), Datawrapper (<https://www.datawrapper.de/>), Plot Parade: (<https://plotparade.com/>) gibi nicel veri görselleştirme ağırlıklı bu hazır sitelerin yanı sıra nitel verinin görselleştirilmesi için de MindMup (<https://www.mindmup.com/>) ve VUE (<https://vue.tufts.edu/>) gibi web sitelerinden yararlanılabilmektedir. Ayrıca görsellerde kullanılacak ikonlar için de The Noun Project (<https://thenounproject.com/>) ve Free Svg

(<https://freesvg.org/>) gibi siteler hizmet sunmaktadır. JavaScript programlama dilinde beceri kazananlar da d3js'de (<https://d3js.org/>) yer alan kodları kullanarak başarılı veri görselleştirme anlatıları oluşturabilirler.

Bu eğitimde yukarıdaki genel bilgilendirmenin ardından açık veri kaynakları üzerinde durulmuştur. Veri gazeteciliği haberleri de çoğunlukla kamuya açık verilerden veya genel halkın yardımıyla toplanan kitle kaynaklı büyük veri setlerinden oluşturulmaktadır (Appelgren ve Nygren, 2014: 394). Bu kapsamda veri görselleştirme için açık veri kaynaklarına erişim önemlidir. OpenDefinition.org'a göre açık veri, herkes tarafından özgürce ve ücretsiz bir biçimde erişilmesi, kullanılması ve yayılması mümkün olan veri türü olarak tanımlanmaktadır (Dağ, 2015: 29).

Veri görsellerinin her zaman masum ve güvenilir bir içerik sunmadığı da göz

ardı edilmemelidir. Kullandığımız veri setleri doğru olsa bile görselleştirme sırasında bilinçli ya da bilinçsiz olarak manipülasyona neden olabileceğimiz unutulmamalıdır. Veri görsellerini de tüm medya metinleri gibi eleştirel bir gözle incelenmesi iyi bir veri okuryazarlığının olmazsa olmazıdır (Narin, 2019). Bu kapsamda, eğitimde veri görselleştirme etiği ve veri manipülasyonu konusu üzerinde de durulmuştur.

Eğitim uygulama bölümünde ise açık kaynak bir site olarak görselleştirme olanağı sunan RAWGRaphs'ın yanı sıra Infogram kullanılarak katılımcılarla birlikte veri görselleştirme örnekleri oluşturulmuştur. Metinlerden kelime bulutu oluşturmaya yarayan <https://www.wordclouds.com/> sitesi üzerinde de örnekler hazırlanmıştır.

Veri görselleştirme eğitiminin, kendisine başlangıç noktası arayan gençlere kaynaklık etmesi; alanda uzmanlık kazanmak isteyen katılımcılara bir yol haritası çizmesi umulmaktadır. Veri görselleştirmede başarı kazanmak ve bu alanda kendini geliştirmek isteyen katılımcıların açık veri kaynaklarından indirdikleri verilerle farklı platformlarda denemeler yapmaları, alandaki gelişmeleri ve yeni görselleştirme teknolojilerini takip etmeleri önemlidir.

#### KAYNAKÇA

- APPELGREN, Ester ve GUNNAR, Nygren (2014). "Data Journalism in Sweden", Digital Journalism, 2:3, 394-405.
- DAĞ, Pinar (2015). Gazeteciliğin Geleceği: Veri Gazeteciliği, Erişim Tarihi: 17.02.2017, [https://www.academia.edu/16286677/GAZETECİLİĞİN\\_GELECEĞİ\\_VERİ\\_GAZETECİLİĞİ\\_-Pinar\\_Dağ\\_Ekitap](https://www.academia.edu/16286677/GAZETECİLİĞİN_GELECEĞİ_VERİ_GAZETECİLİĞİ_-Pinar_Dağ_Ekitap)
- NARİN, Bilge, AYAZ, Bahar, FIRAT, Feyyaz ve FIRAT, Demet (2017). "Büyük Veri ve Gazetecilik İlişkisi Bağlamında Veri Gazeteciliği", AJIT-e: Online Academic Journal of Information Technology, 2017-Special Issue/Özel Sayı - Cilt/Vol: 8.Sayı/Num: 30, ss.215-235.
- NARİN, Bilge (2019). "Veri görselleştirme ile manipülasyon: Görseller her zaman masum değil", Newslab Turkey, <https://www.newslabturkey.org/veri-gorselleştirme-ile-manipulasyon-gorseller-her-zaman-masum-degil/> (5 Eylül 2019).

## 12 ANKARA'NIN NFT SERGİSİ KAPANIŞ PROGRAMI

### Ankara'nın 100 Değeri için NFT Dijital Sergi Açıldı.

Kültür ve Turizm Bakanlığı tarafından çağrısına çıkılan "Gelecek Gençlerin" Kültür Endüstrileri Destek Programı" kapsamında İnternet Medya ve Bilişim Federasyonunun yürütücüsü olduğu Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi İletişim Fakültesinin paydaş olduğu "Gençler Dijital Kültür Endüstrisine Giriyor" adlı projesinin sonuç lansmanı yapıldı. Ankara'nın 100 değerinin NFT'sinin yapılması ve dijital dünyaya sunulmasını amaçlayan projede 100 genç eğitimlerini tamamlayarak NFT üretimini gerçekleştirdi.

### Ankara Ticaret Odası, Ankara Sanayiciler Odası başta olmak üzere



"Gençler Dijital Kültür Endüstri Sektörüne Giriyor" Projesi  
SONUÇ RAPORU

## Kıymetli oda ve kuruluşlar programa ilgi gösterdi.

Ankara Kent Konseyinde gerçekleştirilen programa gerek gençlerin yoğun ilgisi gerek ise de dijital dönüşüm alanında uzman pek çok kişinin katılımı ihtiyaç odaklı proje gereksinimini bir kez daha ortaya koydu. Ankara'nın somut ve somut olmayan kültürel miras değerlerinin dijital dünya ile kalıcı hale gelmesinin Ankara için uzun vadede büyük anlamlar taşıdığını dile getiren Proje Koordinatörü Halil ECER, block chain ile yeni bir tarihin şafağında olduğumuzu ve bu büyük dönüşümü bütün dünya ile eş zamanlı olarak yaşamamız gerektiğini vurguladı.

## Gençlere anladıkları dilden sanatı anlatmalıyız.

İMEF Başkanı Süleyman Basa, dijitalleşmenin çağın gerekliliği haline geldiğini ve İMEF olarak ülkeye bu hizmeti vermenin gururunu yaşadığını dile getirdi. Önümüzdeki süreçlerde daha fazla gencin bu fırsata erişmesini sağlamak için daha büyük bir çabanın içerisinde olacaklarını dile getirdi.

## Nallıhan Oya'sının dijitalleşmesi...

Proje kapsamında Ankara'nın kültürel değerlerinin NFT'si yapılırken tarihe tanıklık etmiş Nallıhan oya'sından Hamamönü evlerine, kuruluşun simgesi olan yapılardan millet kütüphanesine kadar birçok alanda dijitalleşme başladı.

Programda konuşma gerçekleştiren Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi İletişim Fakültesi Dekanı Prof. Dr. Zakir Avşar, çağa ayak uydurmanın gerekliliğinin yaşamın her alanında önemine vurgu yaparken son dönemde kendi fakültelerinde ders müfredatlarına Dijital kültür ve telif konularına özel önem verdiklerini vurguladı. Üniversiteler ve sivil toplum kuruluşları el ele vererek yarınlar için hizmeti bu günden başlatmaları gerekliliği üzerinde duruldu.

## Ankara Sanayi Odasından Proje Tam Destek

Gençler Dijital Kültür Endüstrisine Giriyor Projesinin sonuç lansmanına katılan ASO Başkanı Nurettin Özdebir, dönüşen dünyada gençlerin ve önceki kuşakların el ele verip deneyim ve yeniliği beraber inşa etmelerine vurgu yaptı. Ankara Sanayi Odası'nın dijital dönüşüm alanında gösterdiği performans ve İMEF tarafından uygulanan bu projenin aynı kutsi amaca hizmet ettiğini dile getirdi.



## Kültür Turizm Bakanlıđından ihtiya odaklı proje ađırısı

Gelecek Genlerin Dijital Kltr Endstrileri proje ađırısına ıkan Kltr ve Turizm Bakanlıđının ađın ruhuna uygun ađrılarla genlerin nn atı. Sonu lansmanında Kltr ve Turizm Bakanlıđı Telif Hakları Genel Mdr Dr. Ziya Tařkent ve Proje ve Eđitim Daire Bařkanı Emire ete, yzlerce proje bařvurusu arasından 60'ı ařkın proje desteklenmeye deđer bulundu. Bu projelerin hepsi dijital dnyada Trkiye'yi ileriye tařıyacaklar projeler olmuřtur. Ankara'nın 100 deđerinin NFT'si yapılarak kalıcı hale getirilmesi bizim iin ok nemlidir.

### Geleceđin inřası bu gnden bařlamalı

Ankara Kent Konseyi'nde gerekleřen sonu lansmanında konuřma yapan Ankara Kent Konseyi Bařkan Vekili Prof. Dr. Savař Zafer řahin, genlerin geleiřim srelerinde yer alarak topluma nderlik etmesi her zaman olumlu sonular dođurduđunu dile getirdi. Ankara'nın 100 deđerinin dijital ortamda lmsz hale getirilmesi kıymetli ve ufuk aıcı bir proje olarak misyonunu yerine getirmiřtir.

Programa katılan genlerin yođun ilgisi eřliđinde gsterime aılan dijital sergi, genlerin hayal dnyalarının geliřimine ve bu alanda katma deđer retmeleri iin cesaretlendirdi.









## İNTERNET MEDYA VE BİLİŞİM FEDERASYONU

Gökkuşuğu Mahallesi 1204 Sokak No: 19/20 Çankaya/ANKARA

Telefon : +90 312 475 67 89 - Faks : +90 312 475 67 90

info@imef.org.tr • <http://www.imef.org.tr/>