



Yaratıcı ve Kültürel Endüstriler: Teknoloji ve Ölçeklenme Toplantıları

**Oyun Teknolojileri ve Etkileşimli Medya:
Kültürel Üretimden Ölçeklenmeye**

OTURUM RAPORU

Ocak 2026

DIGIAGE

YEKON
Yaratıcı Endüstriler Konseyi Derneği

ORGANİZASYON

Yönetim ve Vizyon

Sezen Güngör, Bilişim Vadisi

Sertaç Ersayın, Yaratıcı Endüstriler Konseyi Derneği (YEKON)

Emre Yıldız, DIGIAGE

Kavramsal Tasarım ve Seri Koordinasyonu

Dr. Sare Rabia Öztürk, Bilişim Vadisi

Organizasyon ve Yürütme

Nur Seda Dağdeviren, Bilişim Vadisi

Rabia Nart, DIGIAGE

Nazlı Can Sardoğan, DIGIAGE

OTURUM RAPORU

Moderatör

Doç. Dr. Güven Çatak, Bahçeşehir Üniversitesi BUG Oyun Laboratuvarı

Raportörler

Meral Didar Ağlaç, Bahçeşehir Üniversitesi BUG Oyun Laboratuvarı

Esin Dilara Kalın, İstinye Üniversitesi Dijital Oyun Tasarım Bölümü

Nur Seda Dağdeviren, Bilişim Vadisi

Editör

Dr. Sare Rabia Öztürk, Bilişim Vadisi

KATILIMCI PROFİLLERİ

Bu yuvarlak masa toplantısı; oyun teknolojileri, etkileşimli medya ve yaratıcı ve kültürel endüstriler ekosisteminin farklı katmanlarından gelen katılımcıların deneyim ve perspektiflerini bir araya getirecek şekilde kurulanmıştır. Katılımcılar; doğrudan üretim yapan oyun stüdyoları, oyun yayıncılığı ve pazar erişimi alanında faaliyet gösteren yapılar, görünürlük ve kültürel dolaşım alanları, akademi ve gençlik temelli yapılar, ölçeklenme ve girişimcilik mekanizmaları ile sektörel temsil kurumlarından seçilmiştir. Aşağıda, toplantıya katılan kurumlar ve temsil ettikleri alanlar, ekosistem içindeki konumları gözetilerek sunulmaktadır.

OYUN STÜDYOLARI

Arvis Games

Katılımcılar: Atakan Cankorur

Emy Games

Katılımcılar: Emine Çağırın Göç

OYUN YAYINCILIĞI VE PAZAR ERİŞİMİ

Catoptric Games

Katılımcılar: Volkan Bozkaya
(eski kurucu ortak ve CEO)

Gamedev.ist

Katılımcılar: Sinan Akkol, Eran Küçük

GÖRÜNÜRLÜK, ANLATI VE KÜLTÜREL YAYILIM

Mobidictum

Katılımcılar: Batuhan Avucan

Film ve Görsel Efekt Yapımcıları Derneği (Filmyap)

Katılımcılar: Serkan Semiz

AKADEMİ VE GENÇLİK TEMELLİ ÜRETİM

İstinye Üniversitesi Dijital Oyun Tasarım Bölümü

Katılımcılar: Muhammed Usame Toktaş

FİNANSMAN, GİRİŞİMCİLİK VE ÖLÇEKLENME MEKANİZMALARI

APY Ventures

Katılımcılar: Şüheda Dane

StartGate

Katılımcılar: Cem Say, Mehmet Ali Akkın

YAPISAL VE SEKTÖREL TEMSİL

Sinema ve Televizyon Eseri Sahipleri Meslek Birliği (SETEM)

Katılımcılar: Mehmet Güteryüz

TOBB Kreatif Endüstriler Meclisi

Katılımcılar: Tuğbek Ölek

1. GİRİŞ



Bilişim Vadisi, Türkiye'nin teknoloji ve inovasyon ekosistemindeki rolünü; yalnızca ileri teknoloji üretimi ve girişimcilik faaliyetleriyle sınırlı görmemekte, yaratıcı ve kültürel endüstrileri bu ekosistemin ayrılmaz ve dönüştürücü bir bileşeni olarak ele almaktadır. Dijital üretim biçimlerinin hızla çeşitlendiği, disiplinler arası etkileşimin belirleyici hâle geldiği günümüzde; oyun, etkileşimli medya, tasarım, görsel-işitsel üretim ve kültürel içerik alanları, teknoloji temelli inovasyonla iç içe geçen yeni değer alanları oluşturmaktadır. Bilişim Vadisi, bu alanları teknoloji ekosistemine eklemlenen yan başlıklar olarak değil; ölçeklenme, etki ve sürdürülebilirlik perspektiflerini yeniden tanımlayan üretim pratikleri olarak konumlandırmaktadır.

Bu yaklaşım doğrultusunda kurgulanan **Yaratıcı ve Kültürel Endüstriler: Teknoloji ve Ölçeklenme Toplantıları** başlıklı yuvarlak masa toplantıları serisi, yaratıcı ve kültürel endüstrileri sektör bazlı bir sınıflandırma yerine; üretim biçimleri, yapısal dinamikler ve ekosistem ilişkileri üzerinden birlikte düşünmeyi amaçlayan süreklilik arz eden bir diyalog alanı olarak tasarlanmıştır. Seri, farklı disiplinlerden aktörleri ortak bir analitik çerçevede buluşturarak; tekrar eden yapısal sorunları, görünmez kalan eşik noktalarını ve ölçeklenme önündeki temel engelleri birlikte tartışmaya açmayı hedeflemektedir.

Serinin ilk buluşması olan **Oyun Teknolojileri ve Etkileşimli Medya: Kültürel Üretimden Ölçeklenmeye** başlıklı oturum, oyun alanını bu diyalogun başlangıç noktası olarak ele almaktadır. Oyun ve etkileşimli medya; yazılım, tasarım, görsel-işitsel üretim, müzik, anlatı ve topluluk temelli etkileşimi bir araya getiren yapısıyla, Türkiye'de yaratıcı ve kültürel endüstriler ekosisteminin en dinamik alanlarından biri olarak öne çıkmaktadır. Aynı zamanda bu alan; gençlik temelli üretim pratiklerinin yoğunlaştığı, yeni dijital kültürlerin şekillendiği ve teknolojiyle kültürel ifadenin doğrudan kesiştiği bir zemin sunmaktadır.

Bu oturum kapsamında gerçekleştirilen tartışmalar; oyun ve etkileşimli medya alanında üretimin bugün nasıl gerçekleştiğini, hangi koşullarda sürdürülebilirlik kazandığını ve hangi yapısal nedenlerle ölçeklenme eşiğinde kırılganlaştığını görünür kılmaya odaklanmıştır. Gençlik temelli yaratıcı toplulukların üretim süreçleri, oyun alanının diğer yaratıcı disiplinlerle kurduğu —ya da kurmakta zorlandığı— ilişkiler ve ekosistem düzeyinde ortaya çıkan yapısal boşluklar, tartışmanın ana eksenlerini oluşturmuştur.

Bu rapor, söz konusu oturum sırasında yürütülen tartışmalardan süzülen ortak temaları, ayrıışan perspektifleri ve yapısal meseleleri analitik bir çerçevede ele almaktadır. Metin boyunca aktarılan değerlendirmeler; çözüm önerileri sunmaktan ziyade, yaratıcı ve kültürel endüstriler ekosisteminde teknoloji ve ölçeklenme ilişkisini yeniden düşünmeye yönelik içgörüler üretmeyi amaçlamaktadır.

TARTIŞMA ÇERÇEVESİ VE YÖNLENDİRİCİ SORULAR

Yaratıcı ve Kültürel Endüstriler: Teknoloji ve Ölçeklenme Toplantıları serisi kapsamında yürütülen bu oturum, oyun teknolojileri ve etkileşimli medya alanını; üretim pratikleri, kültürel dinamikler ve yapısal ölçeklenme sorunları üzerinden ele alan analitik bir tartışma çerçevesi sunmaktadır. Tartışmalar, oyun ekosisteminin farklı katmanlarında ortaya çıkan deneyimlerden yola çıkarak, tekrar eden yapısal meselelerin birlikte düşünülmesini amaçlamıştır.

Oturum boyunca kullanılan soru setleri, katılımcıların deneyimlerini ortak bir analitik zeminde buluşturacak şekilde yapılandırılmıştır. Sorular, tartışma sürecinde genişletilmiş, derinleştirilmiş ve farklı perspektifler üzerinden yeniden ele alınmıştır. Bu yaklaşım, oyun ve etkileşimli medya alanındaki yapısal tikanmaların nedenleriyle birlikte ele alınmasına imkân tanımıştır.

Tartışma çerçevesi beş ana eksen etrafında yapılandırılmıştır. Bu eksenler, raporun devamındaki analitik bölümlerin de temel kurgusunu oluşturmaktadır.

Dijital Üretim ve Oyun Pratikleri

Bu başlık altında, Türkiye’de oyun ve oyun teknolojileri alanındaki üretimin bugün nasıl bir yapı gösterdiği ele alınmıştır. Üretim süreçlerini taşıyan aktörler, bu süreçlerde görünürlük kazanan ve görünmez kalan yapılar ile mevcut üretim modellerinin sürdürülebilirliği tartışılmıştır. Hızlı büyüme odaklı üretim yaklaşımları ile kalıcı ve ölçeklenebilir fikri mülkiyet üretimi arasındaki gerilim, katılımcıların farklı üretim deneyimleri üzerinden değerlendirilmiştir.

Gençlik Temelli Yaratıcı Kültürler ve Topluluklar

Bu eksen, gençlik temelli yaratıcı toplulukların oyun alanındaki üretim pratiklerine odaklanmıştır. Gençlerin hangi alanlarda değer ürettiği, bu üretimin ne ölçüde görünürlük kazandığı ve destek mekanizmalarıyla nasıl ilişkilendiği tartışılmıştır. Oyun alanının gençlik için sunduğu üretim olanakları kadar, bu alanlarda karşılaşılan eşik noktaları ve geçiş zorlukları da değerlendirilmiştir.

Oyun, Eğlence ve Dijital Kültür Kesişimleri

Bu başlık altında, oyun ve etkileşimli medya alanının animasyon, film, anlatı, müzik ve deneyim odaklı diğer yaratıcı alanlarla kurduğu ilişkileri ele

almıştır. Alanlar arası kesişimlerin hangi koşullarda üretken hâle gelebildiği ve hangi durumlarda yapısal kopukluklara dönüştüğü, farklı disiplinlerden gelen katılımcıların değerlendirmeleri üzerinden tartışılmıştır.

Ölçeklenme ve Yapısal Engeller

Oyun ekosisteminde ekiplerin büyüme süreçleri, ölçeklenme eşiklerinde karşılaşılan zorluklar ve başarı örneklerinin ekosistem içinde nasıl konumlandığı bu başlık altında ele alınmıştır. Finansman, insan kaynağı, yönetim ve ekosistem yapısı gibi faktörlerin ölçeklenme üzerindeki etkileri, katılımcıların sahadaki deneyimlerinden yola çıkılarak değerlendirilmiştir. Hangi tür destek ve araçların üretim süreçlerinde fark yarattığı, bu eksenin temel tartışma alanlarından biri olmuştur.

Yaratıcı Endüstriler Odaklı Geniş Çerçeve

Son eksen, oyun alanında geliştirilen fikri mülkiyetlerin diğer yaratıcı endüstrilerle kurduğu ilişkiler üzerinden ele alınmıştır. Oyun ve oyun teknolojilerinin yaratıcı endüstriler ekosisteminde hangi boşlukları doldurduğunda anlamlı bir değer ürettiği ve hangi rollere girdiğinde bu değer sınırlı kaldığı tartışılmıştır. Ayrıca, ekosistemde bugün eksik olan ancak farklı alanlar arasında köprü kurabilecek roller ve arayüzler bu başlık altında değerlendirilmiştir.

Bu çerçevede yürütülen tartışmalardan elde edilen değerlendirmeler, oyun teknolojileri ve etkileşimli medya alanında üretim, kültür ve ölçeklenme ilişkisini yeniden düşünmeye yönelik analitik girdiler sunmaktadır. Raporun devamındaki bölümler, bu tartışma eksenleri etrafında şekillenen tematik bulguları ayrıntılandırmaktadır.





DİJİTAL ÜRETİM VE OYUN PRATİKLERİ

Bu oturum kapsamında yürütülen tartışmalar, Türkiye’de oyun ve oyun teknolojileri alanındaki dijital üretimin bugün nasıl bir yapı gösterdiğini, hangi aktörler tarafından taşındığını ve bu üretim pratiklerinin hangi koşullarda sürdürülebilirlik kazandığını ele almıştır. Katılımcıların farklı ölçek ve üretim deneyimlerinden yola çıkan değerlendirmeler, oyun üretiminin homojen bir yapıdan ziyade, farklı yoğunluk ve kapasitelere sahip katmanlı bir ekosistem olarak şekillendiğini ortaya koymuştur.

Tartışmalarda öne çıkan başlıklardan biri, oyun üretiminin stüdyo ölçekleri arasındaki belirgin kopukluk olmuştur. Ekosistemde bir yanda çok küçük ekipler ve bağımsız üreticiler, diğer yanda ise büyük ölçekli ve uluslararası pazarlarda konumlanmış stüdyolar yer almaktadır. Bu iki uç arasında konumlanabilecek, orta ölçekli ve sürdürülebilir üretim yapıları ise sınırlı sayıda kalmaktadır. Katılımcılar, bu durumun yalnızca finansman eksikliğinden değil; üretim süreçlerini uzun vadeli olarak planlayabilecek kurumsal kapasitenin yeterince gelişmemesinden kaynaklandığını vurgulamıştır.

Üretim pratikleri açısından bakıldığında, Türkiye’de oyun geliştiricilerin teknolojiye hızlı adapte olabilen ve üretim süreçlerini kısa sürede hayata geçirebilen bir yetkinliğe sahip olduğu değerlendirilmiştir. Özellikle mobil ve hızlı ölçeklenebilir oyun türlerinde elde edilen başarılar, bu adaptasyon kapasitesinin bir göstergesi olarak ele alınmıştır. Bununla birlikte, teknolojiyi etkin biçimde kullanma becerisi ile teknoloji geliştirme kapasitesi arasındaki fark da tartışmanın önemli başlıklarından biri olmuştur. Mevcut üretim yapılarının büyük ölçüde mevcut araç ve platformlara dayandığı, oyun teknolojilerinin geliştirilmesi ve bu alanda özgün bilgi birikimi oluşturulmasının ise sınırlı kaldığı ifade edilmiştir.

Katılımcılar, üretim süreçlerinde tasarım, anlatı ve fikri mülkiyet boyutlarının giderek daha kritik hâle geldiğine dikkat çekmiştir. Hızlı üretim ve kısa vadeli ölçeklenme hedefleri, belirli türlerde başarı sağlarken; daha karmaşık, anlatı odaklı ve uzun soluklu projelerin hayata geçirilmesini zorlaştırmaktadır. Bu durum, özellikle kalıcı ve farklı platformlara uyarlanabilir fikri mülkiyetlerin ortaya çıkmasını sınırlayan bir etken olarak değerlendirilmiştir. Tartışmalar, fikri mülkiyet üretiminin yalnızca oyun içinden doğan bir çıktı olarak değil; diğer yaratıcı alanlarla ilişki kurabilen daha geniş bir üretim perspektifiyle ele alınması gerektiğine işaret etmiştir.

Üretimin sürdürülebilirliği bağlamında, finansman modelleri ve iş geliştirme kapasitesi de tartışmanın merkezinde yer almıştır. Oyun geliştirme süreçlerinde temel finansal bilgi, proje yönetimi ve pazar araştırması gibi alanlardaki eksikliklerin, üretimin devamlılığı üzerinde doğrudan etkisi olduğu belirtilmiştir. Katılımcılar, Türkiye’de oyun ve oyun teknolojileri alanının; teknokentler, kuluçka merkezleri, üniversite programları ve kamu destekleri açısından güçlü bir altyapıya sahip olduğunu vurgulamıştır. Bu yapıların, özellikle genç ve umut vadeden üreticilerin erken aşamada desteklenmesine ve hızlı üretim süreçlerinde somut çıktılar elde edilmesine imkân tanıdığı ifade edilmiştir. Bununla birlikte, tartışmalar bu güçlü altyapının, üretilen içeriklerin görünürlük kazanması, pazara açılması ve uzun vadeli ölçeklenme deneyimine dönüşmesi noktasında tamamlayıcı öğrenme ve deneyim alanlarıyla desteklenmesine ihtiyaç duyulduğunu ortaya koymuştur. Bu durum, bireysel yetkinliklerden ziyade, mevcut destek mekanizmalarının deneyim aktarımı, pazar bilgisi ve ölçeklenme pratiklerini sistematik biçimde besleyecek ara yapılarla güçlendirilmesi gerekliliğiyle ilişkilendirilmiştir.

Tartışmalar, üretim süreçlerinin kamu destekleri ve kurumsal mekanizmalarla kurduğu ilişkiyi, güven ve doğrulama eksenini üzerinden ele almıştır. Katılımcılar, belirli teknoparklar ve benzeri yapılarda yürütülen düzenli izleme ve onay süreçlerinden geçmiş girişimlerin, üretim pratikleri açısından daha yüksek bir güvenilirlik düzeyine sahip olarak değerlendirilebileceğine dikkat çekmiştir. Bu tür yapılarda yer alan girişimlerin, destek mekanizmalarının kötüye kullanımına yol açmayacak aktörler olarak konumlanmasının, kamu desteklerinin daha hedefli ve etkin biçimde işlemesine katkı sağlayabileceği ifade edilmiştir. Bu bağlamda, teknoparkların yalnızca mekânsal değil; üretimi doğrulayan, izleyen ve güven tesis eden arayüzler olarak da önemli bir rol üstlenebileceği değerlendirilmiştir.

Genel olarak bu başlık altında yürütülen tartışmalar, Türkiye’de oyun ve oyun teknolojileri alanındaki dijital üretimin güçlü bir üretim hızına ve adaptasyon kapasitesine sahip olduğunu; ancak bu kapasitenin sürdürülebilir, ölçeklenebilir ve fikri mülkiyet odaklı bir yapıya dönüşmesi için yapısal eşiklerin aşılması gerektiğini ortaya koymuştur. Üretim pratikleri, bu eşiklerin yalnızca teknik değil; yönetim, finansman, bilgi paylaşımı ve kurumsal arayüzler gibi çok katmanlı unsurlarla ilişkili olduğunu göstermiştir.



GENÇLİK TEMELLİ YARATICI KÜLTÜRLER VE TOPLULUKLAR

Bu başlık altında yürütülen tartışmalar, oyun ve etkileşimli medya alanındaki üretimin gençlik temelli yaratıcı kültürlerle kurduğu ilişkiye odaklanmıştır. Katılımcılar, oyun alanının Türkiye’de genç üreticiler için erişilebilir bir giriş noktası sunduğunu ve erken yaşta üretim deneyimi kazanılmasına imkân tanıdığını ifade etmiştir. Bu durum, oyun alanını yalnızca bir sektör olarak değil; öğrenme, deneme ve kolektif üretim pratiklerinin geliştiği bir alan olarak konumlandırmaktadır.

Tartışmalarda gençlik temelli üretim pratiklerinin; topluluklar, öğrenci kulüpleri, etkinlikler ve benzeri üretim alanları üzerinden şekillendiği değerlendirilmiştir. Bu alanların, üniversiteler, teknokentler ve kuluçka merkezleri gibi formel yapılar tarafından sıklıkla desteklendiği ve mümkün kılındığı ifade edilmiştir. Bu destekler, genç üreticilerin erken aşamada üretime dâhil olmasını ve teknik becerilerini geliştirmesini sağlayan önemli giriş kapıları olarak ele alınmıştır.

Katılımcılar, genç üreticilerin oyun alanında güçlü bir üretim motivasyonuna ve teknolojik adaptasyon kapasitesine sahip olduğunu belirtmiştir. Buna karşın, bu erken aşama üretim deneyimlerinin görünürlük, süreklilik ve profesyonelleşme aşamalarında zorlandığı değerlendirilmiştir. Tartışmalar, bu durumun formel yapıların yokluğundan değil; mevcut destek ve üretim alanlarının, profesyonel üretim ve pazar odaklı süreçlerle kurduğu ilişkilerin süreklilik kazanamamasından kaynaklandığına işaret etmiştir.

Akademi ve gençlik temelli yapıların oyun ekosistemi içindeki rolü de bu bağlamda ele alınmıştır. Üniversite programları ve öğrenci kulüplerinin, teknik bilgi üretimi ve erken dönem deneyim kazanımı açısından önemli bir alan sunduğu; ancak bu yapıların sunduğu üretim deneyimlerinin, profesyonel stüdyo yapıları, iş geliştirme süreçleri ve pazara açılma pratikleriyle daha sistematik biçimde ilişkilendirilmesine ihtiyaç duyulduğu ifade edilmiştir. Bu durum, genç üreticilerin eğitim ve erken üretim aşamalarından, uzun vadeli ve sürdürülebilir üretim yapılarına geçişinde kritik bir eşik olarak değerlendirilmiştir.

Bu çerçevede, gençlik temelli yaratıcı kültürlerin desteklenmesi; yalnızca yeni üreticilerin teşvik edilmesi olarak değil, erken aşama üretim deneyimlerinin ekosistem içinde dolaşıma girmesini sağlayacak geçiş ve entegrasyon mekanizmalarının güçlendirilmesi olarak ele alınmıştır. Tartışmalar, mentorluk, deneyim aktarımı, sektörel temaslar ve üretim sürekliliğini destekleyen ara-

yüzlerin bu geçişlerde belirleyici rol oynayabileceğine dikkat çekmiştir.

Genel olarak bu başlık altında yapılan değerlendirmeler, gençlik temelli yaratıcı kültürlerin oyun ve etkileşimli medya alanında önemli bir üretim potansiyeli barındırdığını; bu potansiyelin sürdürülebilir, görünür ve ölçeklenebilir bir yapıya dönüşmesinin ise erken aşama desteklerle profesyonel üretim süreçleri arasında daha güçlü ve süreklilik arz eden bağlantıların kurulmasına bağlı olduğunu ortaya koymuştur.



OYUN, EĞLENCE VE DİJİTAL KÜLTÜR KESİŞİMLERİ

Bu başlık altında yürütülen tartışmalar, oyun ve etkileşimli medya alanının animasyon, film, anlatı, müzik ve deneyim odaklı diğer yaratıcı alanlarla kurduğu ilişkileri ele almıştır. Katılımcılar, oyunun doğası gereği çok disiplinli bir üretim pratiği sunduğunu ve farklı yaratıcı sektörlerle güçlü bir kesişim potansiyeli barındırdığını ifade etmiştir. Bu potansiyel, oyunu yalnızca teknik bir üretim alanı değil; dijital kültürün şekillendiği, anlatıların dolaşıma girdiği ve farklı yaratıcı dillerin bir araya gelebildiği bir kesişim alanı olarak konumlandırmaktadır.

Tartışmalarda, oyun alanının diğer yaratıcı sektörlerle kurduğu ilişkilerin çoğu zaman sınırlı ve proje bazlı kaldığı değerlendirilmiştir. Animasyon, film, müzik ve görsel-işitsel üretimle temaslar kurulmasına rağmen, bu temasların kalıcı iş birliklerine ve ortak üretim modellerine dönüşmesinin yaygın olmadığı ifade edilmiştir. Bu durumun, yaratıcı kapasitenin eksikliğinden ziyade, alanlar arası üretimi süreklilik içinde taşıyacak yapısal arayüzlerin ve ortak çalışma zeminlerinin yeterince gelişmemiş olmasıyla ilişkili olduğu vurgulanmıştır.

Bu bağlamda, anlatı, estetik ve sanatsal derinlik başlıkları tartışmanın merkezinde yer almıştır. Katılımcılar, oyunların animasyon, film ve diğer yaratıcı alanlarla daha güçlü bağlar kurabilmesi için hikâye anlatımı, karakter derinliği ve dünyalaştırma gibi unsurların belirleyici olduğunu ifade etmiştir. Oyun üretiminde mekanik ve oynanış odaklı yaklaşımların yaygınlaşmasının, anlatı temelli üretim kapasitesiyle dengelenmediği durumlarda, bu kesişim potansiyelinin sınırlı kaldığı değerlendirilmiştir.

Özellikle anlatı tasarımı (narrative design) alanında yaşanan kapasite açığı, bu bağlamda öne çıkan yapısal bir mesele olarak ele alınmıştır. Türkiye’de oyun üretiminin büyük ölçüde teknik ve mekanik beceriler üzerinden ilerlediği; buna karşın hikâye, karakter ve anlatı kurgusu alanlarında uzmanlaşmış insan kaynağının sınırlı olduğu ifade edilmiştir. Narrative design alanında sınırlı sayıda uzman bulunması nedeniyle, oyun tasarımcılarının çoğu zaman bu rolü de üstlenmek zorunda kaldığı ve bunun daha genel, derinliği sınırlı anlatıların ortaya çıkmasına yol açtığı değerlendirilmiştir. Pazarın zaman içinde daha anlatı temelli ve çok katmanlı deneyimlere yönelmesi hâlinde, bu eksikliğin daha görünür bir sorun hâline gelebileceği belirtilmiştir.

Katılımcılar ayrıca mevcut oyun IP’lerine gösterilen ilginin ağırlıklı olarak daha düşük gelir düzeyine sahip pazarlardan gelmesinin, ekonomik sürdürülebilirlik ve uluslararası konumlanma açısından sınırlayıcı bir etki yaratabildiğini

ifade etmiştir. Bu bağlamda, daha yüksek satın alma gücüne ve küresel görünürlüğe sahip birinci seviye (tier-1) pazarlara yönelik penetrasyonun, oyun alanında hem ekonomik değer üretimi hem de prestij açısından daha belirleyici olabileceği değerlendirilmiştir.

Çocuklara yönelik içerik üretimi, oyun–animasyon kesişimi bağlamında tartışılan örnek alanlardan biri olarak ele alınmıştır. Türkiye’de çocuk animasyonu alanında güçlü ve başarılı üretimler bulunmasına rağmen, bu içeriklerin oyun alanına taşındığında sürdürülebilir üretim modellerine dönüşmekte zorlandığı ifade edilmiştir. Katılımcılar, çocuklara yönelik oyun üretiminde reklam temelli gelir modellerinin kullanılmaması, çocuk kullanıcıların doğrudan ticarileştirilmemesi ve ebeveyn onayının belirleyici olması gibi ilkelerin, bu alanın temel etik çerçevesini oluşturduğunu vurgulamıştır. Bu çerçeve, sınırlayıcı bir engel olarak değil; üretimi pedagojik değer, içerik kalitesi ve ebeveyn güveni etrafında yeniden düşünmeye yönlendiren bir zemin olarak değerlendirilmiştir.

Tartışmalar ayrıca, farklı yaratıcı sektörlerin bir araya gelebileceği buluşma ve etkileşim alanlarının sınırlılığına dikkat çekmiştir. Oyun, animasyon, film ve diğer yaratıcı alanlardan aktörlerin düzenli ve süreklilik arz eden biçimde bir araya gelmemesinin, iş birliği fırsatlarını kısıtladığı ifade edilmiştir. Bu bağlamda, farklı sektörleri bir araya getiren toplantılar, yuvarlak masa formatları ve diyalog alanlarının; küçük ölçekli başlangıçlarla dahi olsa, uzun vadede ortak üretim ve uyarlama modellerinin gelişmesine katkı sunabileceği değerlendirilmiştir.

Genel olarak bu başlık altında yapılan değerlendirmeler, oyun ve etkileşimli medya alanının dijital kültür içinde güçlü bir kesişim ve dönüştürücü potansiyel barındırdığını ortaya koymuştur. Bu potansiyelin hayata geçebilmesi; anlatı kapasitesinin güçlendirilmesine, sektörler arası etkileşimi destekleyen arayüzlerin oluşturulmasına ve etik hassasiyetleri gözeterek sürdürülebilir üretim yaklaşımlarının geliştirilmesine bağlıdır. Oyun alanının yaratıcı endüstriler ekosistemindeki rolü, bu kesişimleri kalıcı, üretken ve kültürel değeri yüksek yapılara dönüştürebildiği ölçüde derinleşmektedir.

ÖLÇEKLİME VE YAPISAL ENGELLER

Bu başlık altında yürütölen tartışmalar, oyun ve etkileşimli medya alanında ölçeklenmenin tekil başarı örnekleri üzerinden değil; başarıyı nasıl tanımladığımız, hangi eşiklerin anlamlı kabul edildiğı ve bu eşiklere hangi koşullarda ulaşıldığı üzerinden ele alınması gerektiğine işaret etmiştir. Katılımcılar, farklı platformlar için başarı kriterlerinin birbirinden ayrıştırılmasının önemini vurgulamıştır. Buna göre, PC ve konsol tarafında belirli bir ciro eşiğini aşmak ile mobil oyunlarda ulaşılan ölçekler aynı çerçevede değerlendirilmemekte olup; platform bazlı başarı tanımlarının ekosistem analizinde daha gerçekçi bir zemin sunduğı ifade edilmiştir.

Tartışmalar, Türkiye’de oyun ekosisteminde görünenden fazla başarılı stüdyo bulunduğunu ortaya koymuştur. Bu başarıların, çoğı zaman çok yüksek ciro rakamları üzerinden görünür kılındığı; oysa daha düşük ama sürdürülebilir eşiklere ulaşan pek çok üretim örneğinin ekosistemin gerçek gücünü yansıttığı değerlendirilmiştir. Bu bağlamda, ölçeklenmenin istisnai örnekler üzerinden okunmasının yanıltıcı olduğı; Türkiye’nin oyun üretimi açısından Avrupa ölçeğinde güçlü bir konumda yer aldığı ifade edilmiştir.

Katılımcılar, başarısızlık ya da büyüme sınırlarında karşılaşılan zorlukların, yatırım ortamının zayıflığından ziyade deneyim ve bilgi birikimiyle ilişkili olduğunu belirtmiştir. Özellikle PC ve mobil oyun üretimi arasındaki temel farkın, finansman kadar know-how düzeyinde ortaya çıktığı vurgulanmıştır. Bu farkın, zaman içinde biriken üretim deneyimiyle şekillendiğı ve kısa vadede kapatılmasının zor olduğı değerlendirilmiştir.

Tartışmalar, ölçeklenmenin önündeki yapısal engellerden birinin nitelikli ara insan kaynağı eksikliği olduğunu ortaya koymuştur. Oyun tasarımcılarının görece yaygın olmasına karşın, teknik sanatçı gibi spesifik rollerin sınırlı olduğı; bu durumun üretim süreçlerinde ciddi darboğazlar yarattığı ifade edilmiştir. Bu tür rollerin yetiştirilmesinin, yalnızca bireysel çabalarla değil; daha büyük üretim yapıları ve yerleşik pipeline’lar üzerinden mümkün olabileceğı değerlendirilmiştir.

Bu noktada, küresel ölçekte faaliyet gösteren büyük oyun ve teknoloji şirketlerinin sahip olduğı üretim pipeline’larının, insan kaynağı yetiştirme açısından kritik bir rol oynadığına dikkat çekilmiştir. Bu tür yapıların ekosisteme dâhil olmasının, bilgi aktarımı ve deneyim birikimi açısından önemli bir kaldıraç oluşturabileceğı; kamu desteklerinin bu tür geçişleri kolaylaştırıcı bir rol üstlenebileceğı ifade edilmiştir. Ölçeklenmenin, bu bağlamda, yalnızca finansal değil; za-

mana yayılan bir öğrenme ve deneyim süreci olduğu vurgulanmıştır.

Katılımcılar ayrıca, mevcut üretim ortamında hedeflerin gerçekçi biçimde kurgulanmasının önemine işaret etmiştir. Özellikle PC ve konsol oyunlarında, çok yüksek ciro hedefleriyle yola çıkmanın çoğu ekip için sürdürülebilir olmadığı; erken aşamada daha küçük hedeflerle ilerlemenin ve üretim süreçlerini erken aşamalarda sağlamlaştırmanın daha sağlıklı bir yol sunduğu değerlendirilmiştir. Ölçeklenmeden önce sürdürülebilirliğin sağlanmasının, uzun vadeli büyümenin ön koşulu olduğu ifade edilmiştir.

Tartışmalar, büyük ölçekli üretim süreçlerini yönetecek kurumsal ve yönetsel kapasitenin ekosistem içinde sınırlı olduğuna da işaret etmiştir. Çok katmanlı pipeline'ları yönetebilecek bilgi ve deneyimin henüz yeterince yaygınlaşmadığı; bu know-how'ın nereden ve nasıl kazanılabileceğinin ekosistem açısından kritik bir soru olduğu belirtilmiştir. Bu noktada, Bilişim Vadisi gibi yapılar üzerinden uluslararası deneyimin ekosisteme taşınmasının ve bilgi paylaşımının kurumsal biçimde desteklenmesinin önemli bir rol oynayabileceği değerlendirilmiştir.

Bilgi paylaşımı ve kolektif öğrenme, ölçeklenme başlığında öne çıkan bir diğer tema olmuştur. Stüdyolar arası etkileşimin sınırlı kalmasının, benzer hataların tekrar edilmesine yol açtığı; düzenli buluşmalar, etkinlikler ve diyalog alanlarının bu açıdan kritik olduğu ifade edilmiştir. Bu tür buluşmaların, merkezî üretim alanlarının dışında da kurgulanmasının, ekosistem içi etkileşimi güçlendirebileceği değerlendirilmiştir.

Son olarak, tartışmalar sürdürülebilirliğin yalnızca mevcut üretim modellerinin tekrarıyla sağlanamayacağına işaret etmiştir. Hızlı ve tekrarlayan üretim pratiklerinin belirli bir noktadan sonra kırılacağı; uzun vadeli büyüme için yenilikçi yaklaşımların, yeni üretim biçimlerinin ve farklılaşmanın kritik olduğu ifade edilmiştir. Ölçeklenme, bu çerçevede, niceliksel büyümeden ziyade; bilgi birikimi, insan kaynağı ve üretim kültürünün birlikte evrildiği bir süreç olarak ele alınmıştır.

YARATICI ENDÜSTRİLER ODAKLI GENİŞ ÇERÇEVE

Bu başlık altında yapılan değerlendirmeler, oyun ve etkileşimli medya alanında ortaya çıkan tartışmaların, yaratıcı ve kültürel endüstrilerle kurulan ilişkinin yalnızca sektörler arası iş birliği eksikliği üzerinden değil; daha derin bir ortak dil, üretim kültürü ve IP geliştirme yaklaşımı farkı üzerinden okunması gerektiğini ortaya koymuştur. Katılımcılar, oyun alanı ile diğer yaratıcı endüstriler arasındaki ilişkinin, “oyun ile diğer sektörler arasında nasıl IP köprüsü kurulur?” sorusundan ziyade, “diğer yaratıcı alanlarla kesişimli IP’ler nasıl ortaya çıkar?” sorusu etrafında yeniden düşünülmesi gerektiğini vurgulamıştır.

Tartışmalarda, oyun sektörünün diğer yaratıcı endüstrilerden yapısal olarak ayrılan özelliklerine dikkat çekilmiştir. Oyun alanının büyük ölçüde girişimcilik temelli, teknoloji odaklı ve doğrudan son kullanıcıya ulaşan bir yapı üzerine kurulu olduğu; edebiyat, müzik ve sinema gibi alanların ise tarihsel olarak ortak bir kültür, dil ve üretim geleneği paylaştığı ifade edilmiştir. Oyun sektörünün görece genç, hızlı büyüyen ve girişim mantığıyla ilerleyen bir alan olması, diğer yaratıcı endüstrilerle bir araya gelindiğinde üretim dillerinin örtüşmesini zorlaştıran temel faktörlerden biri olarak değerlendirilmiştir.

Katılımcılar, mevcut yapıların dönüşümünü destekleyecek biçimde, oyun sektörüyle ortak üretim yapabilecek; teknolojiye ve IP geliştirmeye aşina yeni bir yaratıcı neslin yetişmesinin kritik olduğu görüşünde birleşmiştir. Birlikte üretimde yaşanan zorlukların temelinde, teknik ya da finansal engellerden ziyade, ortak bir üretim dili eksikliğinin yattığı belirtilmiştir.

Bu bağlamda, oyun sektöründe ortaya çıkan somut ihtiyaçlar üzerinden tartışmalar derinleşmiştir. Katılımcılar, oyun üretiminde moda, tasarım ve estetik alanlarına yönelik ciddi bir ihtiyaç bulunduğunu; buna karşın mevcut moda ve tasarım aktörleriyle çalışmanın pratikte yaygın olmadığını ifade etmiştir. Fantastik oyun karakterlerinin tasarımı ve giydirilmesi gibi alanlarda yaratıcı iş birlikleri için güçlü bir potansiyel bulunmasına rağmen, taraflar arasında ortak bir çalışma zemini ve dilin oluşmamış olması bu potansiyelin hayata geçmesini zorlaştırmaktadır.

Tartışmalar, dijital sanat, animasyon ve oyun alanlarının, diğer yaratıcı endüstrilere kıyasla birbirine daha yakın üretim pratikleri sunduğuna da işaret etmiştir. Buna karşın, bu alanlar arasındaki etkileşimin sınırlı kalmasının temel nedenlerinden biri olarak, bu disiplinleri bir araya getirecek yapısal köprülerin

ve yaratıcı endüstrilere hitap eden teknokent modellerinin eksikliği gösterilmiştir. Yaratıcı teknoloji (createch) yaklaşımı, oyun ve diğer yaratıcı alanların benzer bir dili konuşabildiği nadir zeminlerden biri olarak değerlendirilmiş; Bilişim Vadisi ve benzeri yapıların bu tür buluşturucu rolleri üstlenmesinin, sektörler arası etkileşimi artırabilecek önemli bir kaldıraç sunduğu ifade edilmiştir.

Katılımcılar ayrıca, Türkiye’de yaratıcı endüstriler genelinde ortak yapım kültürünün geliştirilmeye açık olduğuna ve oyun sektöründe bu durumu dengeleyecek meslek birliklerine ihtiyaç duyulduğuna dikkat çekmiştir. Meslek birliği benzeri yapıların, yalnızca hak temelli değil; ortak üretimi, bilgi paylaşımını ve sektörel temsiliyeti güçlendirecek mekanizmalar olarak ele alınması gerektiği vurgulanmıştır. Oyun sektöründe bu tür yapıların gelişmesinin, diğer yaratıcı endüstrilerle kurulan ilişkileri de daha kurumsal ve sürdürülebilir bir zemine taşıyabileceği değerlendirilmiştir.

Oyun ve film endüstrileri arasındaki ilişki de bu geniş çerçeve içinde ele alınmıştır. Özellikle PC ve konsol oyunu üreten şirketlerin yatırım alma süreçlerinde zorlandığı; buna karşın film yapımcılarının bu tür projeleri daha kolay okuyabildiği ifade edilmiştir. Film endüstrisinin dijitalleşme süreciyle birlikte oyun teknolojilerine yakınlaşmasının, her iki sektör açısından yeni iş birliği olanakları yaratabileceği belirtilmiştir. Oyun teknolojilerini kullanan sınırlı sayıdaki film firması ve sanal prodüksiyon örnekleri, bu kesişimin uygulanabilirliğine dair somut göstergeler olarak değerlendirilmiştir.

Bu bağlamda öne çıkan temel kavramlardan biri yaratıcı yapımcı (creative producer) rolü olmuştur. Katılımcılar, oyun ile film, animasyon ve diğer yaratıcı alanlar arasında köprü kurabilecek; her iki tarafın üretim dilini, teknolojisini ve ekonomik mantığını bilen yapımcı rollerinin ekosistemde belirgin biçimde eksik olduğunu vurgulamıştır. Bu rolün gelişmemiş olmasının, sektörler arası iş birliklerinin önündeki en kritik yapısal eşiklerden biri olduğu değerlendirilmiştir.

Genel olarak bu başlık altında yapılan değerlendirmeler, oyun ve etkileşimli medya alanında ortaya çıkan meselelerin, yaratıcı ve kültürel endüstriler için daha geniş bir dönüşüm ihtiyacına işaret ettiğini göstermektedir. Ortak üretim dili, IP’ye yaklaşımın çeşitlendirilmesi, aracı rollerin geliştirilmesi, createch odaklı mekânsal ve kurumsal yapıların yaygınlaştırılması ve ortak yapım kültürünün güçlendirilmesi; yaratıcı endüstriler ekosisteminin bütüncül biçimde ele alınmasını gerektiren başlıca yapısal başlıklar olarak öne

çıkılmaktadır. Bu çerçeve, yuvarlak masa serisinin ilerleyen oturumlarında farklı yaratıcı alanlar üzerinden derinleştirilecek ortak bir tartışma zeminini de tanımlamaktadır.

SONUÇ VE İLERİYE DÖNÜK ÇERÇEVE

Yaratıcı ve Kültürel Endüstriler: Teknoloji ve Ölçeklenme Toplantıları kapsamında ele alınan ilk oturum, oyun teknolojileri ve etkileşimli medya alanının yalnızca bir sektör başlığı olarak değil; yaratıcı ve kültürel endüstriler ekosisteminin dönüşümünü anlamaya yönelik bir mercekle ele alınabileceğini ortaya koymuştur. Tartışmalar, oyun alanında ortaya çıkan üretim pratiklerinin, ölçeklenme dinamiklerinin ve insan kaynağı ihtiyaçlarının, yaratıcı endüstrilerin geneline yayılan daha geniş yapısal başlıklarla doğrudan ilişkili olduğunu göstermiştir.

Oturumda öne çıkan değerlendirmeler, yaratıcı endüstrilerde sürdürülebilirliğin; tekil başarı örneklerinden ziyade, üretim kültürü, deneyim birikimi ve ortak öğrenme süreçleriyle şekillendiğini ortaya koymuştur. Oyun alanında dile getirilen platform bazlı başarı tanımları, bilgi ve deneyimin zamana yayılarak birikmesi gereği ve insan kaynağına ilişkin yapısal ihtiyaçlar; yaratıcı endüstrilerin diğer alanları için de karşılık bulan ortak temalar olarak öne çıkmıştır.

Tartışmalar, oyun ve etkileşimli medya alanının diğer yaratıcı sektörlerle kurduğu ilişkinin, mevcut sınırları aşan yeni üretim biçimlerine işaret ettiğini göstermiştir. Anlatı, estetik ve IP geliştirme başlıkları etrafında şekillenen bu ilişkiler, yaratıcı endüstrilerde birlikte üretimin yalnızca bir iş birliği meselesi değil; ortak bir dil, aracı roller ve kurumsal arayüzler gerektiren bir süreç olduğunu ortaya koymuştur. Yaratıcı yapımcı gibi köprü roller, bu bağlamda yalnızca oyun alanı için değil; yaratıcı endüstriler ekosisteminin tamamı için stratejik bir ihtiyaç olarak belirlenmiştir.

Bu ilk oturumdan çıkan gözlemler, yaratıcı endüstrilerde dönüşümün tek bir aktör ya da politika başlığıyla değil; farklı üretim alanlarını bir araya getiren diyalog zeminleri üzerinden mümkün olabileceğine işaret etmektedir. Yuvarlak masa formatının sunduğu açık ve çok sesli tartışma ortamı, sektörel sınırların ötesine geçen ortak meselelerin görünür kılınmasına olanak sağlamıştır. Bu yaklaşım, serinin ilerleyen oturumlarında farklı yaratıcı alanlar üzerinden derinleştirilecek bir tartışma hattının da temelini oluşturmaktadır.

Sonuç olarak, ilk oturum; oyun teknolojileri ve etkileşimli medya alanını,

yaratıcı ve kültürel endüstriler için yalnızca bir alt başlık değil, yeni üretim biçimlerini, yeni rollerini ve yeni iş birliği modellerini anlamaya yönelik stratejik bir başlangıç noktası olarak konumlandırmıştır. Bu rapor, serinin devamında ele alınacak oturumlar için hem analitik bir referans hem de birlikte düşünmeye açık bir çerçeve sunmaktadır.





#GelecekBurada



www.bilisimvadisi.com.tr



@bilisimvadisitr