

TÜRKİYE BÜYÜK MİLLET MECLİSİ

YASAMA DÖNEMİ

24

YASAMA YILI

2

**(10/108, 155, 156, 157, 158, 159, 160) ESAS NO'LU
BİLGİ TOPLUMU OLMA YOLUNDA BİLİŞİM
SEKTÖRÜNDEKİ GELİŞMELER İLE
İNTERNET KULLANIMININ BAŞTA
ÇOCUKLAR, GENÇLER VE AİLE YAPISI
ÜZERİNDE OLMAK ÜZERE SOSYAL
ETKİLERİNİN ARAŞTIRILMASI AMACIYLA
KURULAN MECLİS ARAŞTIRMASI
KOMİSYONU**

TUTANAK DERGİSİ

25 Nisan 2012 Çarşamba

**(10/108, 155, 156, 157, 158, 159, 160) ESAS NO'LU BİLGİ TOPLUMU
OLMA YOLUNDA BİLİŞİM SEKTÖRÜNDEKİ GELİŞMELER İLE
İNTERNET KULLANIMININ BAŞTA ÇOCUKLAR, GENÇLER VE
AİLE YAPISI ÜZERİNDE OLMAK ÜZERE SOSYAL ETKİLERİNİN
ARAŞTIRILMASI AMACIYLA KURULAN MECLİS ARAŞTIRMASI
KOMİSYONU**

GÖRÜŞME TUTANAKLARI

25 Nisan 2012 Çarşamba

----0----

K O N U

İnternet Kullanımı hakkında

Sayfa
1:25

İÇİNDEKİLER

	<u>İİ</u>	<u>Sayfa</u>
BİRİNCİ OTURUM		1:25
Mevlüt DİNÇ (TÜDOF Başkanı)		1:9, 11:12, 25
İlhan YERLİKAYA	Konya	2, 12
Haydar AKAR	Kocaeli	10:12, 22:24, 25
Aytuğ ATICI	Mersin	13
Erkin FINDIK (TÜBİDER Yönetim Kurulu Başkanı)		13:21, 21:22, 22, 24, 25
Ali ERCOŞKUN	Bolu	21, 22

Açılma Saati: 12.09

Kapanma Saati: 13.51

BİRİNCİ OTURUM

Açılma Saati: 12.09

BAŞKAN : Necdet ÜNÜVAR (Adana)

BAŞKAN VEKİLİ: Yıldırım M. RAMAZANOĞLU (Kahramanmaraş)

SÖZCÜ : İlhan YERLİKAYA (Konya)

KÂTİP: Erdal AKSÜNGER (İzmir)

-----0-----

BAŞKAN – Değerli arkadaşlar, bugünkü toplantımızda Türkiye Dijital Oyunlar Federasyonu Başkanı Sayın Mevlüt Dinç Bey'in sunumunu dinleyeceğiz, bir de TÜBİDER (Bilişim Sektörü Derneği) Yönetim Kurulu Başkanı Sayın Erkin Fındık'ın sunumunu dinleyeceğiz. Sanıyorum dijital oyunlarla ilgili ve diğer arkadaşımızın sunumu da bilişim sektörünün standartlaşmasıyla veya bu konudaki çalışmalarla ilgili sunum yapacaklar.

Buyurun arkadaşlar sizi dinleyelim, daha sonra sorularımız olacak onlara cevap verirsiniz.

TÜDOF BAŞKANI MEVLÜT DİNÇ – Değerli Komisyon Başkanım, değerli komisyon üyeleri; hepinize saygılar.

Öncelikle, bu kadar önemli bir konuda bize fırsat verdiğiniz için çok teşekkür ediyorum sizlere. Konunun önemini vurgulamak ve bu konuya olan yakınlığımı, dünya oyun sektörünün geldiği noktada önemini ve gerekli faydalı bilgileri sizinle paylaşmak adına...

BAŞKAN – Kayıtlara geçmesi açısından kendinizi tanıtır mısınız?

TÜDOF BAŞKANI MEVLÜT DİNÇ – Tabii, Mevlüt Dinç Türkiye Dijital Oyunlar Federasyonu Başkanı.

Öncelikle biraz kendimden bahsetmek istiyorum müsaade ederseniz.

Tamamen tesadüfen 1979'da gittiğim İngiltere'de -ki 80'li yılların başında dünya oyun sektörünün ilk adımları atılmıştır- 1983 yılında İngiltere'deyken tamamen tesadüfen bu sektöre adım attım ve tam yirmi dokuz yıldır da aktif olarak dünya oyun sektöründe çalışmaktayım. Türkiye'ye dönmeden önce İngiltere'de başlangıçta tek başıma ve daha sonra İngiltere'de oluşturduğum ekibimle dünya çapında oyunlar yaptım, ödül aldığım oyunlar var. 2000 yılının sonunda bu dünya çapında edindiğim başarıyı ve birikim ülkemde değerlendirmek ve Türkiye'deki oyun sektörünün daha iyi bir temeli atılarak en kısa sürede hak ettiği yere gelmesine öncülük etmek amacıyla kesin dönüş yaptım. Yaklaşık on bir yıldır da Türkiye'deki ekibimizle, tabii sektör olmayınca tecrübeli eleman da olmuyor takdir ederseniz, İTÜ'de 30 metrekare bir ofiste çalışmalarımızı başlattık ve tamamen öğrencilerden oluşan bir ekiple on bir yıldır dünya çapında işler yapıyoruz. Kurucusu olduğum oyun şirketi Sobe'yi 2009 yılında Telekom grubuna dâhil ettik ve hâlen aktif olarak Sobe'nin Genel Müdürü olarak çalışmalarımı Telekom grup nezdinde devam ettiriyorum. Yaklaşık bir buçuk yıl önce oyun sektörünün dünya çapındaki önemi, ülkemiz için gelecekteki önemi göz önüne alınarak bu federasyonun sağlıklı büyümesi için bir federasyonun kurulmasının çok yerinde olacağını düşünerek girişimlerde bulundum ve geçen sene 3 Ağustosta Başkanı seçildiğim Türkiye Dijital Oyunlar Federasyonu kuruldu.

Dünya oyun sektörüyle ilgili birkaç rakam paylaşmak istiyorum sektörün dünyadaki yerini, bizim için neler ifade edebileceğini vurgulamak açısından. Dünyada 1 milyarın üzerinde insan oyun oynuyor aktif olarak, bu inanılmaz bir rakam.

İLHAN YERLİKAYA (Konya) – Türkiye’de ne kadar, bilginiz var mı?

TÜDOF BAŞKANI MEVLÜT DİNÇ – Tabii, Türkiye’de 20 milyon.

Oyuncu yaşı giderek küçülüyor, eminim youtube’da görmüşsünüzdür üç yaşındaki çocuklar bu tabletlerde inanılmaz şeyler yapabiliyor. Yine, bu rakamları hem bilgi vermek açısından hem dünyadaki oyun sektörünün geldiği noktayı paylaşmak açısından sizinle paylaşmak istiyorum. Angry Birds diye bir oyun 450 milyon kez indirilmiş. Bu facebook’da oynan FarmVille oyununu dünya çapında 250 milyon kişi oynuyor. 70 milyar dolarlık devasa bir dünya oyun sektöründen bahsediyoruz bugün. Otuz yıllık kısa geçmişine rağmen, çok köklü olan, çok büyük bir sektör, sinemayı çok büyük bir farkla geçmiş durumda oyun sektörü ve giderek de büyüyor. Krizlerden çok az etkilenen bir sektör eğlence sektörü olduğu için doğal olarak. Hepimizin de yakından bildiği dünyanın en büyük sosyal ağı facebook tamamen sosyal etkileşim için kurulmuş olmakla birlikte son bir yıldır yüzde 80 oyun için kullanılıyor. Türkiye’ye geldiğimiz zaman hemen facebook’la ilgili yine basında okumuşsunuzdur sürekli bu kullanılıyor, 30 milyon facebook kullanıcımız var diyor, neredeyse gurur duyuyoruz, dünyada dördüncü mü, beşinci mi neyiz? Bu, İnternet kullanıcısı açısından güzel bir şey ama 30 milyon insanın facebook’da olması ve orada tüketilen içeriğe baktığımız zaman neredeyse, hiçbir içerik bize ait değil, bunu göz önüne aldığımız zaman hiç iç açıcı bir görüntü değil bu. Ama, bu tabii bizim için müthiş bir fırsattı aynı zamanda. 30 milyon insanın hem birbirleriyle hem facebook’taki içerikle etkileşim içinde olduğunu bildiğimiz noktada kendi içeriklerimizle, bize ait kendi kültürümüzü, geleneklerimizi kapsayan içeriklerle orada tüketilen içerikte söz sahibi olma şansımız var.

Güney Kore, Çin, özellikle on-line oyunlarda son on yılda inanılmaz büyük başarılar elde etti. Özellikle Güney Kore on yıl önce oyun sektörünü öncelikli alan ilan etti ve şu anda milyarlarca dolarlık bir sektör söz konusu orada ve Batı onları yakalamaya çalışıyor özellikle on-line oyunlarda. Ama Güney Kore’de tüketilen, geliştirilen oyunların yüzde 95’i yerli, maalesef ülkemizde tam tersi, yani burada tüketilen, oynanan oyunlar hep yabancı, çok azı bize ait. Bunu değiştirmemiz gerekiyor ülke olarak. Biraz önce de söylediğim gibi 20 milyonu aşkın aktif oyuncu var Türkiye’de, bu, inanılmaz büyük bir rakam. Ekonomik anlamda sadece 150-200 milyon dolarlık bir sektörden bahsedebiliyoruz. Bana göre ülkemize yakışan bir rakam değil bu. Güney Kore yaklaşık benzer oyuncu sayısı ile milyarlarca dolarlık sektör oluşturmuş, orada başarılı bir firmanın yıllık cirosu 950 milyon dolar, bizim toplam ciromuz dediğim gibi 150-200 milyon dolar. Sürekli sözünü ettiğimiz, öğündüğümüz genç nüfusumuz için de bence oyun sektörü çok önemli bir fırsat diye düşünüyorum. Tüketici de üretici de genç bir sektör çünkü.

Oyun sektörünün geleceğiyle ilgili de birkaç bilgi paylaşmak istiyorum. Oyuncu sayısı hızla artmaya devam ediyor. Sosyal oyunlardaki artış devam ediyor, biraz önce söyledim, facebook şu anda yüzde 80 oyun için kullanılıyor çünkü belli ki insanlar bulmak istedikleri arkadaşlarını buldular, paylaşmak istediklerini paylaştılar, gerçekten tüketici çok hızlı tüketiyor zaten şimdi oyun oynuyorlar orada.

Yine, ülkemiz için çok önemsiyorum, şu anda dünyanın en çok kafa yorduğu konuların başında geliyor, oyun tabanlı eğitim. Bu açıdan baktığımız zaman oyun sektörü, gerçekten, ülkemiz için çok önemli diye düşünüyorum. Oyun sektörünün teknolojisini, oradaki birikimi, beceriyi doğru kullanarak çocuklarımızın, gençlerimizin eğitimine müthiş katkı sağlayabiliriz. Dediğim gibi, şu anda en çok tartışılan konu oyun tabanlı eğitim.

Bir de bu Cloud Gaming, cloud computer duymuşsunuzdur, bulut bilgisayarlarla ilgili, bu da çok önemli, özellikle FATİH Projesi için paylaşmak istiyorum. Şu anda 15-16 milyon tablet üretimi söz konusu ve tahmin edersiniz, bunların bir tanesi 700-800 lira bile olsa inanılmaz paralar ediyor. Hâlbuki bu bulut bilgisayarın özelliği, kişilerin kullandığı bilgisayarların ve ara yüzlerin basit olması, daha ucuz olması anlamına geliyor ve ülke olarak buraya yatırım yapmamızın ne kadar önemli olduğu ortaya çıkıyor.

Türkiye’de çok küçük ekiple başlattığımız ama dünya çapında yaptığımız işler var. Bunları ben hızlı geçmek istiyorum, çünkü esas önemli olan oyun sektörünün çocuklarımız ve gençlerimiz üzerindeki etkisi ve ülke olarak burada neler yapabilir, onları konuşalım. Ama ben hızlıca oyunun gücünü de bu arada paylaşmak istiyorum, çünkü 20 milyon oyuncu var dedik ve gerçekten, oyun tabanlı eğitim dâhil, oyunlar üzerinden çocuklarımızı bilgilendirmek, bilinçlendirmek mümkün, kendi kültürümüzü, geleneklerimizi, oyunlar üzerinden çocuklarımıza, gençlerimize aktararak, hatta ülkemizin dünya çapında tanıtımına destek vermek söz konusu. Bizim kendi geliştirdiğimiz, bize ait burada ürünlerden örnekler var, biraz önce de bahsettiğim gibi, Güney Kore’nin aksine maalesef ülkemizde tüketilen oyunların yüzde 95’i yabancı. Ben, şahsım adına kendi ekibimle Türkiye’ye geldim geleli kendi yerli yetenek ve emeğimizle bize ait dünya çapında oyunlar yapmaya çalışıyoruz, örnek olmaya çalışıyoruz.

Bunu çok önemsiyorum, çünkü yaklaşık on bir yıl önce İngiltere’den geldiğim zaman Hindistan çok örnek veriliyordu ülkemizde, ama ben Hindistan’ı değil İrlanda’yı örnek almamızı hep önermişim üniversitelerde sunumlarda, konferanslarda. Şimdi, Güney Kore’yi örnek veriyorum, sebebi çok net; Hindistan gerçekten çok büyük paralar kazandı, on binlerce mühendis yetiştirdi ama orada oyun sektörü gibi yaratıcı sektörler yok hâlen. Bizde olup orada olmayan bir şeyi gösteriyor, bu da gerçekten kendi yetenek ve emeğimizle, kendi sektörümüzü, kendi ürünlerimizi geliştirme kabiliyetimizin olduğunu gösteriyor. Bu on-line oyunların, tabii çok negatif algı var toplumda şu anda, bazı algılar yerinde, buna katılmamak mümkün değil ama oyunların gerçekten böyle pozitif yönleri de var. Bizim İstanbul oyunumuz gerçekten gençlerin bir araya gelip sosyalleştiği, kendi kültürlerini paylaştığı, kendi dillerinde oynayabildiği bir oyun ve burada inanılmaz şeyler yapıyor oyuncular, burada ekranda gördüğünüz görüntü oyundan alınmış, 18 Mart Çanakkale Zaferini anma günü, oyuncular oyunda böyle bir tören düzenliyorlar, tamamen bizim dışımızda gerçekleşen bir olay bu gerçek hayattaki gibi. Bu da dünyanın ilk sanal mitingi, gerçekten burada bizi protesto ediyorlar oyuncular. Oyunun gücünü vurgulamak için paylaşıyorum bunları.

Yine, dünyada bir ilke imza attığımız dünyanın en büyük takımlarından Manchester United’in da içinde olduğu futbol oyunumuz var. Geçen sene Türk Telekom dünyanın en iyi içerik ödülünü aldı bu oyunumuzla.

Bir de son olarak, çok önemsiyorum, İngiltere'den Türkiye'ye döndüğümde çok net fark etmişim hâlen de geçerli maalesef, bize ait çocuk kahramanımız yok neredeyse hiç, televizyonlarda ağırlıklı hâlen yabancı çizgi filmler, yabancı içerikler tüketiliyor. Telekom grubu şirketi olarak, Telekom'un da gücünü, konumunu kullanarak Türkiye'nin ilk çocuk kahramanını geliştirdim 2011 yılında ve çok kısa sürede 4 milyonu aşkın kullanıcıya ulaştık ve şu anda yaklaşık 1 milyonu aşkın kayıtlı üyesi var ve Süpercan'la biraz önce de özetlemeye çalıştığım, tamamen bize ait, bizim kültürümüzü yansıtan önemli konularda eğitici, öğretici animasyonlar ve oyunlar yapmak istiyoruz. Süpercan, çocuklarımızın gözü, kulağı, beyni olsun istiyoruz. Sağlık, deprem, trafik gibi, çevre gibi önemli konuları oyunlarımıza taşıyarak çocuklarımız eğlendirirken, eğitmek, öğretmek amacımız ve bunu da ilk oyunla başardığımız çok net, çok kısa sürede 4 milyon kullanıcıya ulaştık.

Biraz hızlandırıyorum.

Şimdi, TÜDOF'la ilgili kısa bir bilgi vermek istiyorum, bu çok önemli. Oyun sektörümüzün ekonomik boyutu, şu anda sadece 150-200 milyon dolar ama inanılmaz potansiyel var burada. Ama oyuncu sayısına baktığımız zaman 20 milyonla kültürel ve manevi anlamda çok büyük bir sektör diyebiliriz, çünkü 20 milyon insan gerçekten çok büyük bir topluluk, çok büyük kitle. Bu anlamda dünyanın ilk dijital oyunlar federasyonunu ülkemizde kurmaktan gurur duyuyorum.

Amacımız sektörün sağlıklı ve güvenli bir ortamda büyümesi ve yerli oyun geliştirmenin önünü açmak. Biraz önce bahsettiğim yüzde 95 yabancı, yüzde 5 yerli oyunu tersine çevirmek Güney Kore'de olduğu gibi.

Çok özetle amaçlarımızı şöyle sıralayabiliriz: E-spor ayağı var, elektronik spor. Eminim on-on beş yıl sonra dijital oyunların olimpiyatları olacaktır. Bu kaçınılmaz. Dijital oyunlar federasyonunun ilk defa ülkemizde kurulması. Biz şu anda bunun uluslararası, dünya federasyonunu da kurmaya çalışıyoruz ki inşallah ileride olimpiyatlar olduğu zaman ülkemiz buna öncülük etmiş olsun. Biz hep yurt dışından bir şeyleri daha sonra benimsiyoruz. İlk defa böyle bir fırsat yaratmış olduk. Olimpiyatlar Yunanistan'a gökyüzünden düşmedi. Onlar bunun bir şekilde öncülüğünü yaptı. İnşallah benzer bir şeyi biz oyunlarla yapabiliriz.

Oyunlarla ilgili, özellikle online oyunlarla ilgili en büyük sıkıntılardan olan derecelendirme, oyunların hangi yaş gruplarına göre uygunluğu vesaire konusu var. Federasyon olarak bunu çok önemsiyoruz ve ulusal oyun derecelendirme ve sınıflandırma çalışmalarımız olacak.

Aileleri ve gençleri oyunlarla ilgili bilgilendirme, bilinçlendirme toplantılarımız olacak ülke çapında. Gençlik ve Spor Bakanlığımız çok önemsiyor Federasyonumuzu.

Yine, bildiğiniz gibi, on binlerce İnternet kafe var Türkiye'de ve Federasyonun öncülüğünde belli standartlar belirleyerek, işte biraz önce bahsettiğim turnuvaların yapıldığı, daha sağlıklı, güvenli ortamlara dönüştürerek İnternet kafeleri de ailelerimizin çocuklarının rahatça gidebildiği bir yere dönüştürmek, İnternet kafelere olan negatif algıyı kırmak.

Geleneksel oyunlarımızı, oyun sektörünün gücünü kullanarak çocuklarımıza sevindirmek, ülke çapında yaygınlaştırmak. Üniversitedeki sunumlarımda hep söylüyorum, ben köyde doğdum büyüdüm ve dokuz taş diye bir oyun var, onunla büyüdüm. İnanın, satrançtan bir önceki oyun ve o kadar az çocuğumuz, gencimiz

bu oyunu biliyor ki. Çok üzücü. İşte mangala diye oyunumuz var. Türk daması. Ben Türkiye'ye döndükten sonra öğrendim, dünyanın en iyi damasıymış. Bu tür oyunlarımızı da dijital ortama taşıyarak çok kolayca on binlerce, yüz binlerce çocuğumuza, gencimize bunu sevdirmek, yaygınlaştırmak mümkün.

Sosyal sorumluluk projelerimiz olacak. Teknolojiyi, bilgisayarı en iyi kullanarak engelli vatandaşlarımızın, bu 20 milyonluk devasa topluluğun aktif katılımını sağlamak istiyoruz. İlerde yapılacak turnuvalarda gözlemci filan gerekecek, engelli vatandaşlarımız bilgisayarla bu müthiş aktivitelere katılım sağlayabilir. Hatta ilerde onlara özgü oyunlar yaparak, aynen paralimpik gibi, onların turnuvalarını da yapıp gerçekten engelli vatandaşlarımızın büyük topluluğa aktif katılımı sağlanabilir.

Bir de ulusal oyun platformunu kurarak yerli oyun geliştirmenin bize ait, kendi yetenek ve emeğimizle geliştirdiğimiz, kendi kültürel değerlerimizi, tarihimizi oyunlara taşıyarak hem çocuklarımıza bu zengin kültürümüzü aktarmak hem de bunu yaparak oyunlar aracılığıyla ülkemizin de dünya çapında tanıtımına katkıda bulunmak.

Bir diğer önemli özelliği Dijital Oyunlar Federasyonunun -bunu çok net fark ettim diğer federasyonlarla yaptığımız toplantılarda- diğer federasyonların da ilgili spor dallarında yine oyunlar üzerinden sanal ortama taşıyarak çocuklara bu ilgili sporları sevdirmek. Biliyorsunuz yeni federasyonlar kuruluyor ve bu federasyonlara ilgi çekmekte zorlanıyor federasyonlar çünkü çocuklar gerçekten bilgisayarın başında oyun oynuyor veya İnternet'te geziniyor. Dolayısıyla oyunun bu gücünü kullanarak bu ilgili spor dallarını çocuklarımıza sevdirmek, ülke çapında bunların yaygınlaşmasına önayak olmamız mümkün.

Bunların detaylarına girmeden çok hızlıca yine oyunlarla ilgili pozitif yönlerinin öne çıkarılması ve negatif yönlerinin minimize edilmesi... Ortadan kaldırılması demiyorum, bu imkânsız bir şey; her şeyin fazlası zararlı diyoruz. Atalarımızın sözleri gerçekten mükemmel. Ben yirmi bir yıl İngiltere'de neredeyse Türkçeyi unuttum ama atasözlerimi unutmamışım.

Pozitif unsurlardan zaten bahsettim ama birkaç tane önemli şeyler var. Bunlar bilimsel kanıtlanmış şeyler; el-göz koordinasyonu, beyni stimüle etmesi. Kinect gibi bu kamera ve işte dokunmatik ekranlarla gerçekten çocuklarımıza yepyeni bir boyut kazandırıyor etkileşim. Özellikle bu oyun tabanlı eğitimde bu teknolojileri kullanarak... Biliyorsunuz, görsel eğitim, yüzde 95 başarıya sahip bir eğitim yöntemi. Dolayısıyla FATİH Projesi'nde tabletlerden daha çok tabletlerde kullanılacak içerikler önemli. Dolayısıyla oyun sektöründen de buraya müthiş yansımalar olacaktır.

Aynı zamanda oyunların farklı sektörlerde de çok faydalı ürünlere katkısı söz konusu. Amerika çok güzel örnek burada. Savunma sanayisine yönelik müthiş çalışmaları oyun sektöründeki teknoloji ve birikimi aktararak yapıyor. Benzer şeyi ülkemizde de yapabiliriz.

Biraz önce de bahsettim, tüketicisi de üreticisi de genç bir sektör oyun sektörü. Dolayısıyla nüfusun yarısı otuz yaşın altında olan ülkemiz için de aynı zamanda hem istihdam açısından hem gençlerimizi yönlendirmek açısından çok önemli bir sektör.

Online oyunların gerçekten bütün negatif algılara rağmen müthiş pozitif yönleri var. Fiziksel sınırları tamamen ortadan kaldırabiliyor. Bir oyun düşünün, aynı anda on binlerce, yüz binlerce kullanıcı hem ortamları hem birbirleriyle etkileşime girebiliyor gerçek zamanlı ve hem ülkemizin farklı köşelerinden hem dünya

çapında aslında farklı insanlar bir araya gelebiliyor ve tek bir dilde, tek bir ortamda birbirleriyle paylaşımında bulunabiliyorlar.

Biraz önce yine söyledim, dünya çapında yapacağımız oyunlarla ülkemizin kalıcı tanıtımına katkısı söz konusu.

Türkiye bir “hub” olabilir gerçekten. Bu fiber optikteki Türk Telekom’un müthiş ivmeleri var, başarıları var şu anda ve özellikle Türkiye’de tüketilen yabancı oyunların ülkemizdeki sunucular üzerinden sunulması hem ülke olarak ekonomik anlamda çok önemli hem de Türkiye’deki oyunculara daha kaliteli hizmet vermek açısından, artı tabii istihdam en önemlisi gençlerimiz için.

Negatif unsurlardan da bahsetmek gerekiyor. Ben tabii ki yirmi dokuz yılını bu sektöre vermiş, hayatını bu sektörle geçindirmiş birisiyim ama aynı zamanda -umarım anlatabilmişimdir- müthiş bir sosyal sorumluluk çerçevesinde ve bilincinde hareket etmeye çalışıyorum, ülkeme faydalı olmaya çalışıyorum birikimimi, bilgimi aktararak ve aynı zamanda oyunların gücünü doğru kullanmaya çalışıyorum ama buna rağmen oyundaki negatif unsurları da inkâr edemiyorum.

Online ve oyun içi alışverişlerin kontrolsüz ve kayıt dışı olması en önemli konuların başında geliyor ekonomik anlamda.

Oyuncu yaşının sürekli küçülmesi. Çok geniş bir kitleye hitap eden oyunlar söz konusu. Yediden yetmişe herkes oyun oynuyor. Dolayısıyla çok büyük bir sorumluluk düşüyor burada.

Oyuncu yaşının ve profilinin bilinmesi. Sanal ortamın böyle bir gerçekten dezavantajı var. On-on iki yaşında birisi yirmi-otuz yaşındayım diyor ve inanıyorsunuz.

Oyunlardaki bağımlılık sorunu. Bunu kabul etmek gerekiyor. Gerçekten dünyanın en uzun filmi üç saat. Çok seversiniz 2 kere izlersiniz, çok çok severseniz 3 kere ama arka arkaya değil. Bir oyun düşünün yıllarca oynanıyor. Bizim İstanbul oyunumuz bile -gerçi bunu gururla söylüyorum- beş yıldır hâlen oynanıyor aktif bir şekilde. Dolayısıyla oyunlarda kaptırıp gitmek -çok güzel bir tabir bu, çok iyi açıklıyor bunu- önemli bir sorun ve buna çözüm üretmek de bizim elimizde aslında.

Yaşa uygun olmayan oyunların tüketimi söz konusu.

Kolay bilgi alışverişi söz konusu İnternet’te. Çocuklar, gençler düşünmeden, kolayca bir şeyi paylaşabiliyor. Hâlbuki o paylaşılan şey gerçekten çok kalıcı oluyor biliyorsunuz. Google’da yıllar önce yazılmış, kaydedilmiş bir şey hâlen orada durabiliyor. Bu konuda önemli bilgilendirme yapmak lazım.

Derecelendirme olmaması dedim online oyunlarda.

Bir de bu sanal ortamda çok fazla e-kurnaz var. Bu gerçekten önemli bir şey. Eminim sizlere bile geliyordur bu mailler. Yurt dışından, özellikle Kenya’dan, oradan buradan mailler geliyor. İşte “Şu kadar milyon dolarım var, yurt dışına çıkarmak istiyorum, bana yardımcı olur musunuz.” diye, on binlerce, yüz binlerce insana mail atıyorlar ve oradan on tane, yüz tanesini kandırıp inanılmaz paralar kazanıyorlar. Dolayısıyla sanal ortamda gerçekten bu tür kurnazlıklar, dolandırıcılıklar çok daha kolay. Hatta bu bankalardan mailler geliyor. Eminim sizlere de geliyordur. Güvenlik güncellemesi diyorlar. Aslında gerçekten bankamızdan gelmiyor, bunlar yalan mailler ve tamamen sizin hesap bilgilerinizi alma amaçlı. Dolayısıyla bu tür şeyler var

negatif unsurlar olarak ama çözümleri de var. Özellikle bu içerikleri, bu oyunları biz kendimiz üretirsek ve Federasyon üzerinden bunun denetlemesini çok doğru yaparsak gerçekten çözüm var.

Oyun yayıncılarının ve geliştiricilerinin TÜDOF'a üye olmasıyla sektörün tamamını bir noktada buluşturmuş olacağız. Oyunların ve her türlü içeriğin aslında yaşa göre derecelendirilmesinin yapılması gerekiyor.

Şöyle bir örnek vermek istiyorum: Benim de on beş yaşında bir kızım var. Arkadaşlarıyla tabii Facebook'ta, İnternet'te sürekli sohbet vesaire içinde. Ben bile bazen bazı gazetelere giriyorum haberleri okumak için. İnanılır gibi değil. Gazetenin bir kısmı haber, başka kısmı magazin ve iç içe. Şimdi aynı site hangi yaşa uygun, çok belirsiz. Dolayısıyla yine TÜDOF'un önceliğinde, Federasyonun önceliğinde biz bu yaşa göre derecelendirmeyi sadece portala göre değil, portaldaki sayfalara, bölümlere göre yapmalıyız diye düşünüyorum. Bu gerçekten mümkün. Yani bir gazeteye veya herhangi bir portala girdiğiniz zaman, bu biliyorsunuz güvenli İnternet hizmetinin de amacı bu zaten, uygun profile göre uygun içeriğin kullanıcıya sunulması. Dolayısıyla bir gazeteye girdiğiniz zaman eğer yaş profilini on beş olarak seçtiyseniz, on beşin üzerindeki içeriği otomatik olarak görmemelisiniz ve bunu yapmak içerik sahibinin sorumluluğunda olması gerekiyor. Gerçekten bu beyan usulü. Bunu yapmak çok kolay. İçerik üretilirken hangi sayfanın hangi yaşa göre uygunluğunu belirlemek içerik sahibinin sorumluluğuna verilmeli ve beyan usulüyle... Biliyorsunuz en iyi denetim mekanizması bu; Avrupa, Amerika böyle yapıyor ve zaten güvenlik İnternet hizmetini de o şekilde yapmaya karar verdiler. Bu arada TÜDOF olarak da biz güvenlik İnternet'i hizmeti çalışma kurulundayız.

Kayıt dışının minimize edilmesi. Bunun için de ortak ödeme sistemlerinin olması gerekiyor. Artı biz kendi oyunlarımızda yaptık örneğin, oyunlardaki harcamalara limit koymamız gerekiyor. Bunu TÜDOF olarak bütün oyun yayıncılarına, geliştiricilerine söyleyeceğiz biz çünkü günlük, haftalık, aylık hatta yıllık limitler koymalıyız ki çocuklar, gençler sahip olmadıkları parayı harcamaya çalışmasınlar.

Biraz önce söylediğim gibi, kendi oyunlarımızla, kendi manevi, kültürel içeriklerin öne çıkmasını sağlayabiliriz.

Şiddet içermeyen oyunların öne çıkması -Süpercan gibi, bize ait, önemli konuların işlendiği, eğitici öğretici oyunlar yapabiliriz- ve ilgili kurum ve kuruluşlarla iş birliği sağlayarak oyun üzerinden çocukları bilgilendirmek, bilinçlendirmek.

Oyunlarda uyarı sistemi. Biraz önce bahsettim, bu kaptırıp gitmek en büyük sorun oyunlarda ve her oyunda otomatik uyarı sistemi olmalı. Biz yine kendi oyunlarımızda yapıyoruz bunu. Yarım saattir oynuyorsun, bir saattir oynuyorsun gibi. İnanın kullanıcıların çoğu "İnanamıyorum, bu kadar olmuş mu?" deyip şöyle bir kendilerine gelebilir. İnanın bu kadar basit aslında.

Profesyonel oyun yöneticileri. Yine TÜDOF olarak bunun önünü açmak istiyoruz. Bu biraz önce bahsettiğim online oyunlarda gerçekten aynı anda on binlerce insan hem ortamla hem birbirleriyle etkileşim kurabiliyor. Böyle büyük bir topluluğu yönetmek çok profesyonel bir iş gerçekten de ve yepyeni bir iş. Oradaki etkileşim inanın ilerde doktora tezlerine konu olacaktır. Dolayısıyla bu anlamda da standartların belirlenmesi, eğitimlerin ve sertifikaların profesyonel oyun yöneticilerine sunulması çok önemli. Oyun içi sohbet çok önemli

bir konu. Bu anlamda bu yöneticilerin orada dönen sohbeti takip ederek orada kötü amaçlı kişileri belirleyebilmek, onların ortaya çıkmasına imkân sağlamak gibi.

Yaş doğrulama gibi bir sistem getirilebilir. Şu anda, dediğim gibi, Facebook'un kuruluş amacı oydu. Güya herkes gerçek kimliğiyle, gerçek yaşıyla oraya gelsin diye ama biliyorsunuz on beş yaşındaki çocuklar, gençler yirmi otuz yaşındaymış gibi Facebook'ta hesap açıtırıp orada şey yapabiliyorlar. Dolayısıyla bir yaş doğrulama sistemi getirilebilir, bunu tartışabiliriz.

Şiddetin yumuşatılması, geliştirici ve yayıncıların bu yönde teşvik edilmesi ve en son olarak ve çok önemsiyorum bunu, aslında ailelerin bilgilendirilmesi çok önemli. TÜDOF olarak ülke çapında sempozyumları a bunu yapacağız.

Çocukların harcadığı süreyi sınırlamak çok önemli. Harcadıkları, tükettikleri içerik kadar bilgisayarda, İnternet'te harcadıkları süre çok önemli çünkü orada harcadıkları süre ödevlerinden, diğer aktivitelerinden zaman çalmak anlamına geliyor.

Çocuklara göz kulak olmamız gerekiyor. Çocukların oturma odasında belki bilgisayarlarını kullanmaları, orada oyun oynamalarını çünkü kendi odalarında ne yaptıklarını gözlemek çok zor.

Ara sıra çocuklarla birlikte oynamak, çocuklarımızın neyi oynadığını, nelere yöneldiğini görmek açısından önemli ipucu verir.

Çocukların arkadaşlarını tanımak çok önemli, kimlerle arkadaşlık yapıyorlar.

Çocuklarla birlikte spor ve yürüyüşler yaparak çocukların bilgisayar ortamından, İnternet ortamından kopmasını sağlamak gibi bir sürü önemli şeyler var. Bu anlamda da Federasyon olarak, dediğim gibi, ülke çapında toplantılar yapacağız.

TÜDOF'u da çok kısaca özetlersek bugünkü toplantının da önemini göz önüne alarak. Zamanla çok önemli bence. Dünyada bir ilk olan Federasyonun sektörle devletimiz arasında tam bir irtibat noktası olduğunu düşünüyorum. Güvenli İnternet hizmeti dâhil ilgili bütün kurumlarla yakın iş birliği içerisinde deneyimlerimizi aktarıyoruz, bu yöndeki fikirlerimizi paylaşıyoruz.

Bizim zaten işimiz gücümüz gerçekten çocuklar ve gençler. Yaptığımız işin doğası bu. Bunu sorumluluk içerisinde ülkemize faydalı olarak hem ekonomik anlamda hem manevi anlamda, kültürel anlamda. Dolayısıyla TÜDOF sektörün Federasyonu olduğu için, sektörün bileşenlerini, aktörlerini de çok iyi tanıyor. Küresel gelişmeleri çok yakından biliyor. Aynı zamanda çok önemli olan, ülkemize şu anda müthiş bir ilgi var yurt dışındaki firmalardan, Türkiye'deki potansiyelin farkındalar ve TÜDOF, bu yabancı firmaların ilk kontak noktası. Bu da çok güzel bir şey. İlk bize geliyorlar. Bizimle tanışıyorlar. Biz onları yönlendiriyoruz. Hemen TÜDOF'a üye yaparak Türkiye'de oyun işi yapacak insanları, firmaları kayıt altına almış oluyoruz ve bu çok önemli gerçekten oyun sektörünün geleceğini yönlendirmek ve ülkemiz için sağlıklı, güvenilir bir sektör hâline getirmek için.

Evet, burada bitirelim. Herhâlde sorularınız da vardır.

Şimdilik teşekkür ediyorum.

BAŞKAN – Sayın Başkanım, çok teşekkür ediyorum.

Çok önemli bir konuda önemli bir kurumun başındasınız gerçekten. Bizim de Komisyonumuzun gündeminde olan hususlardan bir tanesi bu.

Ben tabii tartışmaya açacağım konuyu ama bir şey sorayım: Bir sürü öneride bulundunuz. Bu yaptığınız çalışmaları, önerileri, tedbirleri filan bir kitapçık hâlinde, okunabilir bir kitapçık hâline getirip toplumla paylaşmayı düşündünüz mü?

TÜDOF BAŞKANI MEVLÜT DİNÇ – Şimdi, Sayın Başkanım, aslında Federasyonun kuruluş süreci hâlen devam ediyor. Genel Sekreterimiz üç hafta önce atandı. Biliyorsunuz Gençlik ve Spor Bakanlığımız da...

BAŞKAN – O zaman bunu bir öneri olarak kabul edin lütfen.

TÜDOF BAŞKANI MEVLÜT DİNÇ - Tabii, tabii, kesinlikle.

Zaten bir rapor istediniz bizden. O raporu da hazırlıyoruz şu anda ve kitapçık da hazırlarız. Çok güzel bir öneri.

BAŞKAN – Bu teknoparklar, teknokentler filan dendiği zaman hep insanların aklına böyle fiziki yapılar vesaire filan geliyor. Esasında sizin çok önemli bir vurgunuz var. Yerli içerikli oyun üretimi yok. Yani bizim kültürümüze, toplumumuzun değerlerine uygun tarzda yerli oyun üretimimiz çok az. Mesela Güney Kore’de çok fazla olduğunu söylediniz. Bu anlamda da o teknoparklara veyahut da bu konuda devlet teşviki filan verilmesi gerekiyorsa, belki onu da bir öneri şeyi içerisine koyup sunmanızda fayda var. Biz de Komisyon raporumuza, bilmiyorum üyelerimiz ne derler ama, bunu da koyalım. Yani en azından yerli oyun üretimini artırmak bakımından.

TÜDOF BAŞKANI MEVLÜT DİNÇ – Müsaade ederseniz, onunla ilgili çok küçük bir ekleme yapmak istiyorum Başkanım; o da şu: Gerçekten Güney Kore, sunumumda da söyledim, yaklaşık on yıl önce oyun sektörünü öncelikli alan ilan etmiş. Şimdi, ekonomik anlamda gerçekten -150-200 milyon dolar gibi çok küçük bir rakam, ülkemize yakışır boyutta değil- inanılmaz potansiyel var. Dolayısıyla ülke olarak bunu teşvik edebiliriz. Teknokentlerde gerçekten yerli oyunların üretilmesi... Üniversitelerde inanılmaz yetenekli, hevesli gençlerimiz var oyun sektörüne girmek isteyen. Onun için ulusal oyun platformu çok önemli. Bu anlamda destekleriniz gerçekten çok önemlidir.

Çok küçük bir örnek vermek istiyorum. Bu mobil ödeme çok önemli bir ödeme aracı bizim için ama çok büyük komisyonlar ödüyoruz. Dolayısıyla bu tür şeyler de kayıt dışı ekonomiye yönlendirme yapabiliyor. Yüzde 40 komisyon ödüyoruz örneğin. Burada iyileştirmeler olabilir. Bu yönde de ben önerilerde bulunmak isterim.

BAŞKAN – Esasında zaman zaman gündeme geliyor, Komisyonumuza sunum yapan kurumlarda da İnternet’le uğraşan insanların, kitlenin sadece yüzde 1’i üretici. Bizim o yüzde 1’in içinden de bir pay almamız lazım. Muhtemelen Türkiye’de de daha azdır. İşin erbabı arkadaşlarımız var. Belki o içerik üretimini de teşvik anlamında mevzuat düzenlemesine filan ihtiyaç varsa veya bu ulusal oyun derecelendirme sınıflandırmasından bahsettiniz. Bunun için de mevzuata filan gerek var mı, bir hukuki altyapıya gerek var mı? O konuyla ilgili de önerilerinizi, şimdi hemen cevap vermeniz gerekmez, daha sonra bize öneri olarak sunarsanız biz de Komisyon raporumuza koyarız.

Buyurun Sayın Akar.

HAYDAR AKAR (Kocaeli) – Merhaba tekrar.

Önce Hindistan dediniz, sonra İrlanda dediniz, sonra da Güney Kore dediniz. Hindistan bildiğimiz kadarıyla software yazılımı konusunda taşeron bir yapıya sahip. Herhâlde paylaşıyorsunuz fikrimi. İrlanda hardware konusunda taşeron bir yapıya sahip, montaj sanayisi ne sahip. Dünyadaki bilgisayar üretiminin birçoğu İrlanda’da yapılmaktadır. Güney Kore de oyun sektöründe on yıl önce yapılan bir planlamayla yolunda yürüyor ve önemli bir noktaya geldiğini ifade ediyorsunuz.

Şimdi, ben bir örnek de vereceğim. Türkiye’de üç tane lastik fabrikası vardı. Bunlar uluslararası şirketler, işte Pirelli, Goodyear, Bridgestone’la beraber üç tane. Devlet kalktı bundan yirmi sene veya on beş sene evvel Petlas diye bir lastik fabrikası kurdu. Çekoslovak teknolojisiyle üretim yapan, çok fazla ARGE’ si olmayan eski konvansiyonel üretimi yapan bir fabrika kurdu. Niye kurdu? İhtiyaç dedi.

Şimdi bu örneği niye verdim? Türkiye’de hiçbir şey projelendirilmiyor. Projelendirilmediği için de - abuk sabuk demeyeceğim ama o günkü kuranlara da şey yapmak istemiyorum ama bir ihtiyaç neye göre belirlendiler, bilmiyorum- böyle gelişigüzel tedbirler alınarak bütün sektörlerde, bütün şeyde büyümeye çalışıyorlar. Yani ne yapıyoruz? İşte altı bölgesel bir teşvik yasası çıkarttık. Bütün dünya kuruluşları gelsinler, bu teşviklerden yararlansınlar, hem yurttaki sanayiciler yararlansın hem yabancı sanayici yararlansın. Gelsin, yeter ki ülkemizde sanayi kursun, istihdam alanı yaratsın. Bunları yapıyoruz zaten yıllardır.

Kocaeli’den örnek vereceğim yine. Kocaeli’ye herkes geldi. Bütün özel sektör geldi, yabancı sermaye geldi. Kocaeli işsizlikte Türkiye’de 8’inci sırada ve yüzde 14. İşsizlik oranı, Türkiye’deki işsizlik oranının çok üzerinde ama Türkiye’nin en can alıcı sanayi bölgesi. Demek ki, bu işler böyle her aklına gelenin şu olursa Türkiye büyür, bu olursa Türkiye büyür demesiyle olmuyor veya biz Türkiye Cumhuriyeti vatandaşları olarak ne yapmak istiyoruz? Ülkemizi hem sanayide hem de dünyadaki yaşam koşulları olarak en önde görmeye çalışıyoruz.

Şimdi, oyun platformunda Kore öne geçmiştir ama bunun yanında diğer ülkelerde de, gelişmiş ülkelerde de bu sanayi çok gelişmiştir. Bunun için de yapmamız gereken Sayın Başkanım, biz defalarca iletiyoruz, bunun iyi bir koordinasyon içerisinde... Türkiye bir şeye karar vermeli. Yani değişik sanayilerden örnek verdim. Niye örnek verdim değişik sanayilerden? Bilişim teknolojilerini de kendi içerisinde alt gruplara ayrılmış farklı farklı sanayiler şeklinde düşünmek gerekiyor. Eğer software’de, yazılımda bununla öne geçeceksek, oyun yazılımı da, diğer endüstriyel yazılım mı diyelim Hindistan’da yapılan veya işletim sistemlerinin geliştirilmesi mi diyelim bunlara, buna karar vermek durumundayız.

Yine, aynı şekilde hardware üretimi konusunda diyoruz ki, Türkiye’de FATİH Projesi’nden bahsediyoruz. FATİH Projesi’ni, tabletleri Türkiye’de üreteceğiz diyoruz. Üretemezsiniz. Yani siz bana üretiriz diyorsanız, burada bunu tartışalım. Hiçbir component’ini, dışındaki plastik kabı dışında, Türkiye’de üretme şansınız yok. Dünya da böyle bir şey yapmıyor zaten. Dünya niye yapmıyor böyle bir şeyi? Örneğin, RAM üretimini... Tayland’da bir fabrika yandı hatırlarsınız, dünyada bilgisayar üretim sıkıntısı çıktı çünkü RAM bulamadı insanlar ya da LCD ekran. Vestel bakın, dünyada teknoloji üretiyorum diyor ama LCD ekranı henüz Türkiye’de üretilmiyor, ekranlarını Türkiye’de üretilmiyor. Niye? Bunun için bizim FATİH Projesi’ne ayırdığımız kadar bir ARGE kaynağı gerekiyor, ARGE maliyeti var ve müthiş bir know how var arkada.

Soru soracağım, oraya geliyorum. Arkadaş, İngiltere’de yirmi dokuz yıldır bu işle uğraşıyorum diyor. Niye bu işle uğraşıyor? Çünkü müthiş bir know how almış ve yirmi dokuz yıllık bir tecrübeyle geliyor buraya. Bir federasyonun varlığını ben, içinde olmama rağmen -çok oyunlarda ilgilenmem ama- ilk defa duyuyorum, güzel de bir şey. Peki, bu Federasyonun şu anda kaç tane üyesi var? Federasyon olduğunuza göre bayağı bir Türkiye’de oyun üreten... Yanılmıyorsam oyun üreten yani oyun pazarlayan değil, oynatan değil, oyun üretenlerin, yazılımı gerçekleştirenlerin federasyonu bu. Doğru mu anlıyorum? Değil. Yanlış anlamışım.

Şunu soruyorum: Kaç üyesi var? Şimdi ben öyle algıladığım için yazılım gerçekleştiren kaç tane? İTÜ’de otuz kişilik bir grup 30 metre karelik bir alanda öğrencilerle yapıyoruz diyorsunuz. Benim anladığım orada yazılım üretiyorsunuz. Süpercan’ı yapmışsınız falan. Kaç tane böyle şirket var Türkiye’de oyun yazılımı üreten, kaç kişiyi istihdam ediyor, bunun içinde bir altyapı, know how var mı Türkiye’de? Bunları bir öğreneyim.

TÜDOF BAŞKANI MEVLÜT DİNÇ – Şimdi çok güzel bir soru. Çok teşekkür ederim açıklamalar için de. Yüzde yüz katılıyorum size. Ülkemizin zaten yoğunlaşması gereken şey ağırlıklı beyin ve emekle geliştirebileceğimiz, üretebileceğimiz içerikler. Oyun ve yazılım genel olarak buna çok iyi uyuyor zaten ve geri düşünüyü de en yüksek olan, katma değeri en yüksek olan unsurlar bunlar biliyorsunuz. Ben biraz önce de söylemeye çalıştım aslında. Tablet yerine bizim tabletin içine koyacağımız içeriğe odaklanmamız lazım çünkü içerik hiçbir zaman değişmeyecek. Tabletlerin yerine başka şeyler gelecek on yıl sonra ama içerik her zaman gerekli. Dolayısıyla genç nüfusumuzu buraya odaklamamız lazım. Yazılım o anlamda çok önemli. Zaten TÜBİDER Yönetim Kurulu Başkanı da benzer şeyleri dile getirecektir çünkü ortak konu.

Şimdi, Federasyonun özelliği şu Sayın Vekilim: Dünyada bir ilk onun için. Hem oyuncuyu hem üreticiyi hem oynatanı, herkesi kapsıyor. Bu anlamda çok önemli gerçekten ve dünyada örneği yok. Dediğim gibi, kuruluş aşamamız devam ediyor. Şu anda yönetmelik üzerinde çalışıyoruz. Potansiyel üyemiz 20 milyon.

HAYDAR AKAR (Kocaeli) – Sizin bir şirketiniz var, yazılım üretiyor, oyun yazılımı yapıyor. Bunun gibi kaç şirket var Türkiye’de, kaç kişi istihdam ediyor eğer bilginiz varsa?

TÜDOF BAŞKANI MEVLÜT DİNÇ – Şimdi, şu anda ODTÜ bununla ilgili bir çalışma yapıyor. Aslında Türkiye’deki oyun sektörünün haritasını çıkarıyor. Kaç şirket var, kaç tanesi yerli, kendi içeriğini üretiyor, kaç tanesi yayıncı. Maalesef, üzülerek söylüyorum, bildiğim kadarıyla -Türkiye’de on bir yıldır bu işe emek ve zaman harcadım- bizim gibi birkaç tane firma daha yok. İrili ufaklı bir sürü küçük oluşumlar var ama gerçekten yerli üretimin desteklendiği, teşvik edildiği bir platform gerekiyor. Millî Eğitim Bakanlığının, Gençlik ve Spor Bakanlığının yani bütün ilgili bakanlıkların, artı, markaların desteklediği -TTNET’in, Microsoft’un vesaire- bir ulusal oyun platformu. Burada gençlerimizi gerçekten teşvik ederek... Şunun da altını çizmek istiyorum: Facebook gerçekten müthiş bir imkân sağlıyor bize. Şöyle: Ben 83 yılında başladım bu işe, o zamanı düşünün, o zamanki bir oyun makinesini şu anda en basit telefonla karşılaştırın, 100 misli daha geridedir.

HAYDAR AKAR (Kocaeli) – O dönemde bilgisayar yoktu, delikli kartlar vardı, yazılım öyle geliyordu falan. Yani 83’te elinize alacağınız bir personal computer yoktu.

TÜDOF BAŞKANI MEVLÜT DİNÇ (Devamla) – Ve o zaman ben tek başıma yaptım ilk çalışmalarımı yani kodlamasını, tasarımı, her şeyini. Facebook'ta, gerçekten, küçük oyunlar var, 2-3 kişinin ekip kurarak geliştirebileceği. Bunu teşvik edersek gerçekten yüzlerce küçük oluşumlar ortaya çıkabilir ve yerli oyun üretimi inanılmaz derecede büyüyebilir.

HAYDAR AKAR (Kocaeli) – Altyapı oluşur.

TÜDOF BAŞKANI MEVLÜT DİNÇ (Devamla) – Kesinlikle.

HAYDAR AKAR (Kocaeli) – Teşekkür ediyorum.

BAŞKAN – Buyurun İlhan Bey.

İLHAN YERLİKAYA (Konya) – Mevlüt Bey, sunumunuzda bu dijital oyunların eğitici yönlerinin de olduğunu söylediniz ve yüzde 95 bu oyunların yabancı kaynaklı olduğunu söylediniz. Bu “eğitici unsurlar” derken ne tür şeyler var, yabancılarda -belki derecelendirme olur mu bilemiyorum ama- yüzde kaç eğitici unsurlar var, sizin yaptıklarınızda durum nedir, buna dikkat ediyor musunuz; bu konuyu öğrenmek istiyorum.

TÜDOF BAŞKANI MEVLÜT DİNÇ (Devamla) – Şöyle: Aslında oyunun doğasında var bu çünkü gerçekten, özellikle bu online oyunlar veya bizim İstanbul oyunu örneğin... Biz tarihî yarımamızı bire bir modelledik, oyun ortamına taşıdık; Yeni Cami, Mısır Çarşısı, Sirkeci Garı. Yani İstanbul'da yaşayıp Boğaz'ı görmeyenler var biliyorsunuz. Çok üzücü ama gerçek. Bu tarihî eserlerimizi görmeyen milyonlarca çocuğumuz var ve gerçekten bu oyunumuz sayesinde bu yerlere tanık oluyorlar ve oraya gitmek istiyorlar. Artı, kendi kültürel değerlerimizi, unsurlarımızı oyunumuza taşıdık. Yabancı oyunlarda hep yabancı karakterler var, bizim oyunumuz da Ayşe Teyze, Balıkçı İdris, Demirci Rüstem gibi bize ait öğeler içeriyor. Aslında “eğitim unsuru taşıyan oyun”la, Süpercan gibi, çok bilinçli yapılmış ve o amaçla tasarlanmış oyunlardan bahsettim ben. O ilk oyun, örneğin çevre ile ilgili, çevre korumayı öğretiyor, geri dönüşümü oyuncuya aşıyor ve 4 milyon kullanıcıya ulaştı, düşünün. Ve müthiş geri dönüşler aldık. Bugün -belki duydunuz- çocuk ve bilişim üzerine bir sempozyum var Emniyet Genel Müdürlüğümüzün hazırladığı, buradan oraya gidip orada da bir sunum yapacağım. Gerçekten, anne baba çocuklarıyla birlikte oynuyor o oyunu çünkü diğer oyunlardan farklı bir şekilde, hem bize ait bir kahramanımız var hem bizim kahramanımız çocukları eğlendirirken geri dönüşümü filan öğretiyor. İleride yapacağımız oyunlarda sağlıklı beslenmek, trafik, deprem gibi önemli konuları işleyeceğiz ve daha da önemlisi, bu oyunları ülkemizdeki tarihî, kültürel mekânları kullanarak geliştireceğiz. Örneğin ileride yapacağımız oyunda Kapadokya'da, Efes'te, bu tür tarihî zenginliklerimiz olan yerlerde geçecek ve çocuklarımız bu yerleri oraya gitmeden öğrenmiş olacak. Yani bizim kültürümüzde... Ben, dediğim gibi, köyde doğdum büyüdüm, tatil nedir İngiltere'ye gidene kadar bilmezdim yani bizde “tatil yapmak” memlekete gitmektir. Dolayısıyla çocuklarımızı, gençlerimizi ülkemizdeki bu zenginliklerden, bu kültürel varlıklardan da haberdar etmemiz lazım bu oyun üzerinden. FATİH Projesi'nde de gerçekten... Oyun tabanlı eğitim, dediğim gibi, dünyanın çok kafa yorduğu bir konu ve FATİH Projesi'ne de oyun sektörü olarak müthiş katkıda bulunabiliriz.

BAŞKAN – Efendim, çok teşekkür ediyoruz.

TÜDOF BAŞKANI MEVLÜT DİNÇ (Devamla) – Ben çok teşekkür ederim.

BAŞKAN – Benim bugün çok karmaşık bir gündemim var, kusura bakmayın, şimdi ayrılmak durumundayım, Erkin Bey’den de özür diliyorum. Azerbaycan’dan bir heyet var, Azerbaycan Dostluk Grubu Başkanıym; sağlık çalışanlarına şiddetle ilgili bir araştırma komisyonu kurulmasıyla ilgili bir önerge var, grup adına konuşacağım. Yani o yüzden, Erkin Bey’den de çok özür diliyorum. Yıldırım Bey’e Başkanlığı emanet ediyorum. Bağışlayın lütfen.

AYTUĞ ATICI (Mersin) – Sayın Başkan, ayrılmadan, bir şey söyleyebilir miyim size?

BAŞKAN – Buyurun.

AYTUĞ ATICI (Mersin) – Bu Alternatif Bilişim Derneği bizim dinleyeceğimiz gruplar içerisinde var mı?

BAŞKAN – Var.

AYTUĞ ATICI (Mersin) – İstanbul’da mı dinleyeceğiz, burada mı dinleyeceğiz?

BAŞKAN – Burada dinleyeceğiz.

HAYDAR AKAR (Kocaeli) – Geçen hafta geldiler bana, olmadıklarını söylediler.

BAŞKAN – Yok, yok. Onunla ilgili bilgi vereyim: Bize bir bilgi notu göndermişler ve kendilerince uygun tarihleri ifade etmişler 17-18-19 Nisandan birisi olursa filan diye. Hatta 7 Nisanda ben İstanbul’da bir toplantıya katıldım. 4 Nisanda o yazıyı göndermişler. “Danışmanınızın masasında bekliyor.” filan dedi. Ben de o konuşan bir profesör hanımefendi, Alternatif Bilişim Derneği Üyesi Hanımefendi’ye dedim ki: “O, danışmanın masasında beklemiyor, benim ajandamda bekliyor yani bir ajandamız var.” filan diye böyle bir ufak yollu serzeniş de oldu. Onları dinleyeceğiz. Zannediyorum, bir aksilik yoksa önümüzdeki çarşamba dinleyeceğiz zaten.

AYTUĞ ATICI (Mersin) – Türk Pediatri Kurumuyla bir şey yapabildik mi? Zaman daraldığı için söylüyorum çünkü hazırlık yapmaları gerekecek.

BAŞKAN – Onlarla ilgili de, olmazsa, önümüzdeki hafta özel bir oturum yapalım kendi aramızda. Planlamalarımızı da tekrar bir konuşalım. Bir kısmını arama konferansına bırakıyoruz, arama konferansı da yapacağımız için, farklı farklı kurumları aynı ortamda buluşturmak adına. Onu da yine İstanbul’da planlıyoruz. Olmazsa, önümüzdeki hafta yarım saat daha erken başlayalım, bunları bir tartışalım yani üyelerimizle planlamalarımızı bir konuşalım.

Erkin Bey, size başarılar diliyorum. Bağışlayın lütfen.

TÜBİDER YÖNETİM KURULU BAŞKANI ERKİN FINDIK – Teşekkür ederim.

Sayın Başkan, sayın milletvekilleri, değerli uzmanlar; öncelikle Derneğim adına teşekkür etmek istiyorum sektörün sorunlarını bize anlatma ve çözüm önerilerimizi sunma imkânı verdiğiniz için.

TÜBİDER’le ilgili çok kısa bilgi vererek başlamak istiyorum öncelikle. TÜBİDER Bilişim Sektörü Derneği 1999 yılında kuruldu. Sektörün önemli bir meslek örgütü. Hâlihazırda Kocaeli’nde, Diyarbakır’da ve Samsun’da şubelerimiz var. Merkezimiz İstanbul’da. Ankara, İzmir, Antalya’da ise temsilciliklerimiz bulunmakta hâlihazırda ve yirmi üç ilde toplam 650 üyemiz var. Bu önemli bir sayı. Yani tek başına bir dernek olarak şirket temsili açısından bakıldığında Türkiye’de şu anda en büyük örgütlenmeyi ifade ediyor 650 üyeli bir dernek örgütlenmesi. Bunu da yeterli görmeyerek, biz 2008 yılında örgütlenmemizin bulunmadığı Sakarya,

Bursa, Konya, Adana ve Gaziantep'teki diğer bilişim sektörü dernekleriyle birlikte bir federasyon da kurduk. "TÜBİFED" dediğimiz Türkiye Bilişim Sektörü Federasyonunun da binin üzerinde üyesi var hâlihazırda.

Sektörün çok fazla problemi var her şeyden önce. Ben, bugün açıkçası bir tanesine özellikle yoğunlaşmak istiyorum. Bize göre belki de en önemlisi olduğunu düşündüğümüz konu mesleki standartların sektörde olmayışı, yeterlilikleri ve sektör çıkarlarını gözetken mesleki bir örgütlenmenin bulunmaması. Yani bunu biz en temel yapısal sorunumuz olarak görüyoruz sektörde.

Projemizin adı yani bu mesleki örgütlenme projesinin adı, sektör birliği. Neden sektör birliği? Çünkü sektörde pek çok meslek var. Yani biz bilişimciler olarak bir oda olamıyoruz çünkü tek bir bilişimci yok. "Bilişimci" dediğinizde pek çok kanal, pek çok dikey sektör segmenti var, buna bağlı olarak da pek çok meslek var. Dolayısıyla biz isim olarak projemize "sektör birliği" adını verdik.

Çıkış noktamız nedir? Yani problemi önce bir tarif etmeye çalışayım ben hızlıca size. Sektörde kanuna dayalı bir mesleki örgütlenme olmadığı için hiçbir donanımı olmayan bir şirket her an kurulabiliyor veya her an kapanabiliyor. Yaklaşık on bin şirket var sektörde. Kabaca, her gün on-on beş firma açılıyor, on-on beş firma kapanıyor ve bu şirketlerin ne yazık ki hizmet kalitelerinin düşük olması, özellikle sürekli kapananlar için ve açılıp kapananlar için diyelim, hizmet kalitesinin düşük olması sektörü tüketici gözünde de çok kötü bir duruma düşürüyor ve işini düzgün yapmaya çalışan, belli bir standartta bu işi yıllardır sektörde götürmeye çalışan kişiler de haksız bir rekabetle karşı karşıya kalmış oluyorlar. Aslında bu anlattığım herhâlde bütün sektörlerde geçerli olan bir haksız rekabet durumu. Sektörde verilen hizmetlerin bir standardı olmadığı için bir standart hizmet tarifemiz de yok yani bugün, kuaförlerin saç kesim ücretleri belli, odaları var ama bilişim sektöründe hiçbir fiyat tarifesi yok. Biz yıllardır dernek olarak tavsiye niteliğinde bir tarife açıklamakla beraber, bunun hiçbir şekilde bir yaptırımı da doğal olarak yok. Tabii, şunu da kabul etmek lazım: Minimum hizmet tarifesi oluşturmak bilişim sektöründe kolay bir şey değil yani bütün hizmetleri standardize edemezsiniz ama en azından standardize edebileceğimiz hizmetler var, bunlarla ilgili bir minimum hizmet tarifesi oluşturulabilir. Eğer sektör birleşirse hak ettiği destekleri de daha fazla alacaktır yani devlet nezdinde veya siyasi irade nezdinde sesini daha fazla duyurabilecektir. Örneğin, sizler pek çok dernekleri dinliyorsunuz yani şu ana kadar pek çok oturum yaptınız, bundan sonra da yapacaksınız. Sektörümüzde, kabaca, otuzun üzerinde STK var. Hatta Anadolu'daki daha nispeten küçük oluşumları sayarsak ellinin üzerinde bu sayı. Tek bir sesle hareket etmediğimiz için de ne yazık ki yeterince güçlü bir şekilde sizlere biz sesimizi duyuramıyoruz.

Sektör birliği için sebeplere devam ediyorum: Sektör birliği kurma yolunda çok önemli yapısal bir problemimiz de hizmet gelirlerinin Türkiye'de çok düşük olması bilişim sektöründe. Dünyadan örnek vermek gerekirse, 100 liralık bir bilişim sektör pastası olarak düşünersek bunun 40 lirası hizmet gelirleridir aslında dünya ortalamasına baktığınızda; Türkiye'de bu rakam yüzde 10 yani bizim sektörümüzün hizmet geliri şu anda çok düşük. Dolayısıyla biz eğer bir minimum hizmet tarifesi oluşturabilirsek, hizmet standartlarımızı koyabilirsek Türkiye'nin bu konuda gidebileceği çok ciddi bir yer var, hizmet gelirlerini Türkiye bu anlamda bilişim sektöründe artırabilir. Bu ne demektir? Bu da tabii ki "toplam istihdamın Türkiye'de artması" demektir, "istihdama ciddi bir katkı" demektir, "sektörün büyümesi ve yurt dışına daha kolay açılması" demektir.

Çok önemli sorunlardan bir tanesi... Örneğin, biraz önce Mevlüt Bey'e bir soru geldi, "Türkiye'de oyun yazılımıyla uğraşan kaç tane şirket vardır?" diye. Evet, sektörümüzün genel bir sıkıntısı, sektörün envanteri yok. Yani şu anda yazılım ihracatımız ne kadar, açık söylemek gerekirse hiç kimse bilmiyor. Yani İhracatçılar Birliğine sorduğunuzda, oradaki belli bir fasıl altındasınız ama çok karışık, serbest bölge dâhil vesaire yani bunun doğru dürüst bir ölçeği yok şu anda Türkiye'de. Veya "Türkiye'de kaç tane yazılım şirketi var?" deseniz, bunu bilmiyoruz; "Kaç bilişim şirketi var?" diyorsanız, bunu bilmiyoruz. Bunları nasıl tespit edebiliriz? Eğer "sektör birliği" dediğimiz bir kanuni altyapı oluşturabilirsek, herkes zaten buraya üye olmak zorunda olacağı için, bilişim şirketlerinin envanterini çıkartmak, bilişim şirketlerinin ilgi alanlarını, uzmanlık konularını bilmek, öğrenmek ve ona göre de sektörü yönlendirmek çok daha kolay olacaktır.

Bütün bu sebeplerden yola çıkarak, biz, sektörün bir birlik olması gerektiğini düşünmekteyiz. Bunun, peki, mesleki standartlarla ilişkisi nedir yani sektör birliği kuracağız, meslek standardıyla bu konunun ilişkisi nedir? Bire bir ilişkisi var tabii ki. Eğer bir birlik oluşturacaksanız mutlaka birtakım standartların üzerinde bunu kurmanız lazım. Dolayısıyla biz diyoruz ki: Sektör birliğinde mutlaka bilişim sektöründe faaliyet gösteren şirketlerin faaliyet alanlarının belirlenmesi yani kırımların belirlenmesi ve bu alanlarda çalışacak olan meslek gruplarının da sınıflandırılması gerekir. Yani hangi işletme türünde... Örneğin donanım üretimi yapan bir işletme türünde nasıl bir çalışan grubu olması gerektiğinin veya hangi meslek grubundan kaç kişinin çalışması gerektiğinin belirlenmesi gerektiğini düşünüyoruz. Tabii, burada, serbest rekabete aykırı bir şey de söylemek istemiyorum, amacımız sadece minimum bir eşik koymak yani en azından kapıdan girerken sektöre, çok küçük de olsa bir eşiğin olması, sektördeki standartların oluşması ve sektör standardının yükselmesi açısından büyük bir fayda sağlayacaktır diye düşünüyoruz.

Peki, bu konuda ne yapılması lazım? Öncelikle tabii, sektörde meslek standartlarının oluşturulması lazım. Bu konuda, Mesleki Yeterlilik Kurumu, 2006 yılından beri, sadece bilişim sektöründe değil, bütün sektörlerde mesleki standartları oluşturmak için bir çalışma başlattı. 2009 yılından bu yana da bilişim sektöründe mesleki standartların oluşturulması için çalışma yapıyor. Sırayla şunların yapılması lazım: Önce sektördeki bütün mesleklerin belirlenmesi, o mesleklerin standartlarının yazılması, sonra yeterliliklerinin yazılarak akabinde de ilgili test merkezlerinin oluşturulması lazım. Yani, buradaki şekle bakacak olursak, MYK ortada koordinatör kurum olarak duruyor, ilgili standartlar hazırlanacak, yeterlilikler hazırlanacak, buna uygun olarak eğitim kurumları, eğitim müfredatlarını değiştirecekler ve sınav ve belgelendirme de bütün bu yapıdan ayrı çalışacak yani eğitim yapısıyla sınav ve belgelendirme yapısının da birbirinden tabii bağımsız olması gerekiyor.

Peki, biz buradan nereye kadar gelebildik? Yani yapmamız gereken şey bu. Nereye geldik? Mesleki Yeterlilik Kurumu öncelikle İstanbul Ticaret Odasıyla bilişim sektöründeki mesleklerin standardının hazırlanabilmesi için bir iş birliği protokolünü geçen yıl imzaladı ve biz bilişim STK'ları olarak İTO'nun koordinasyonunda birkaç kez toplandık ve sektörde on dokuz tane mesleğin ismini ön plana çıkardık yani bu on dokuz mesleğin bir standardının yazılması gerektiğini ifade ettik. Bunlar MYK'ya gönderildi özet bir liste olarak ve MYK tarafından kabul edildi. Akabinde de bu on dokuz tane mesleğin derneklere dağılımı yapıldı İTO tarafından. Örneğin biz TÜBİDER olarak 19 meslek içinde 5 mesleğin standardını oluşturma konusunda

bir inisiyatif aldık ve bu konuda çalışmalarını başlattık. Bu arada da bir Avrupa Birliği hibe projesine başvurduk, projemiz de kabul edildi. TÜBİDER aynı zamanda bir test merkezi olma yolunda da aynı şekilde ilerliyor yani hem biz standartları hazırlama noktasında İTO'yla birlikte çalışıyoruz hem de test merkezi olma konusunda bir çalışma içindeyiz ve hem Mesleki Yeterlilik Kurumu tarafından hem de Merkezi Finans Birimi tarafından projemiz destekleniyor. Hâlihazırda yapılan proje diğer sektörlerle dahi örnek olarak gösteriliyor. Şu ana kadar iki meslekte dört seviye için standartları yazdık, Resmî Gazete'de bugün yarın yayınlanacak. Ayrıca dört mesleği daha MYK'ya gönderdik. Yani şu ana kadar altı tane mesleğin çalışmalarını hemen hemen tamamlama noktasına geldik. Diğer tarafta, geri kalan on üç meslekte çalışmalar biraz yavaş ilerlediği için diğer derneklere de lojistik destek sağlıyoruz yani onlarla görüşüyoruz, artık biz nasıl yazılacağını öğrendiğimiz için –çünkü bu konuyu yazmak hakikaten ayrı bir iş, ayrı bir birikim gerektiriyor- diğer derneklerle de ortaklaşa, birlikte hareket ediyoruz ve burada gördüğümüz on dokuz tane mesleği diğer derneklerle paylaşım içinde inşallah bu yıl sonuna kadar standartlarını yazıp bitirmiş olacağız, hedefimiz temel olarak bu.

Peki, sektör birliği çalışması nasıl ilerliyor yani birlik olma konusunda standartlar hazırlanıyor, paralelde neler yapılıyor? Öncelikle, Sektör Birliği Projesi'nin kabul görmesi için sadece TÜBİDER'in veya TÜBİFED'in işin içinde olması yeterli değil yani öncelikle sektörün genel bir mutabakatla bu yapıyı kabul ediyor olması lazım. Bunun için de Ağustos 2010'da -her ay biz bilişim STK'ları olarak toplantı yapıyoruz- bilişim STK'ları toplantısında bu konuyu ilk olarak gündeme getirdik ve sekiz tane derneğin de desteğini alarak bir çalışma grubu oluşturduk. Bu 20 kişilik çalışma grubu bir ön kanun taslağı hazırlayarak ilgili kurumlara iletmeye karar verdi. Yani “Bilişim sektörü olarak biz sektörümüzün düzenlenmesi için şu içerikte bir kanun hazırlanmasını talep ediyoruz.” tarzında başlayan bir çalışmadır bu. Ve bu süreçte tabii, sektördeki diğer oyunculara da sektör birliğinin önemini anlattık. Örneğin, Microsoft, Intel, HP, Toshiba gibi sektörde bilinen şirketlerle görüşmeler yaparak birlik olmanın, sektöre standart getirmenin faydalarını anlattık. Mart 2011'de bizim ön taslağımız sonuçlandı ve Telekom dernekleriyle de bu taslağı birlikte paylaştık. TÜTED ve MOBİSAD da kendi ilavelerini yaptı bu taslağa ve son olarak da BTK Başkanı Sayın Doktor Tayfun Acarer'le bu konuyu paylaştık ve BT ve LSD dairelerinden de bir ön görüş aldık. Yani bir ön çalışma yapıldı ve tamamlandı. İşte bu noktada bizim amacımız aslında bağımsız bir yapı kurmaktır yani bir Seyahat Acentaları Birliği gibi, sektörü temsil eden, sektörün sorunlarına bağımsız olarak çözüm üreten bir yapı kurmaktır amacımız. Ancak bu noktada TOBB bize bir öneriyle geldi. Öneri aslında çok basitti. TOBB doğal olarak bizim sektörümüzün çatı örgütü, en büyük örgütlenme yapısı. TOBB bu çalışmanın kendi çatısı altında yapılmasını bizden talep etti yani ayrı bir yapı olarak değil, TOBB'un altında bu yapının çalışması gerektiğini söyledi. Biz de açıkçası TOBB'daki meclisleri biliyoruz. Daha önce meclisler geldi, burada sunum yaptılar size. Ben, her iki meclisin de hem donanım hem yazılım meclisinin zaten bir üyesiyim. Ancak bu meclisler şu anda istişare yapabiliyor sadece, yani bir icra yeteneği yok meclislerimizin, TOBB'un altındaki meclislerin. Dolayısıyla bizim TOBB'a söylediğimiz şu oldu: “Bizim bildiğimiz şekliyle orada bir icra yapmamız mümkün değil, oysaki biz bilişim sektöründe kurallar koymak ve bunu icra etmek istiyoruz.” dedik. Onlar da aslında yeni bir yapı olduğunu ve özellikle Sigorta Acenteleri Meclisi yapısıyla başlayan yeni bir çalışma olduğunu bize anlattılar. Şöyle ki: Sigorta acenteleri de aynı bilişimciler gibi bir kanun taslağı hazırlayarak meclise sunulmasını sağlamış

ancak bu noktada konu tekrar Başbakan üzerinden TOBB'a geri dönerek TOBB çatısı altında bu konunun çözülmesi istenmiş ve bunun üzerine TOBB da ara bir çözüm bularak, bildiğimiz meclis yapısı altında icra yeteneğine sahip bir oluşuma açıkçası kapı aralamış yani şu anda sigorta acenteleriyle ilgili olan meclisi diğer meclislerden farklı bir özelliğe sahip, bir yasası var, o yasaya bağlı yönetmeliği var ve o yönetmelikle icra kurulu vasıtasıyla sektörle ilgili kararlar alabiliyor ve uygulayabiliyor, böyle bir yapısı var. Dolayısıyla bize TOBB "Neden böyle bir yapı düşünmüyorsunuz? Bu şekilde bir yola girmenizi biz sizin adınıza daha fazla tavsiye ederiz, biz de TOBB olarak bu konuda elimizden gelen desteği sağlarız." Dedi, ve biz bu teklif üzerine TOBB'la birlikte çalışmalarımıza birkaç ay önce başladık.

Günün sonunda ne yapmak istiyoruz yani bütün bu adımları atabilirsek nereye gelmek istiyoruz? Öncelikle sektördeki işletmeleri belli bir kırımla ortaya koymak istiyoruz. Örneğin, ilk etapta bizim düşündüğümüz, sektörü altı ana parçaya bölmek isim olarak: Yazılım işletmeleri-donanım işletmeleri, bunun altında da üçer kırım, örneğin, yazılım üreticileri-yazılım satıcıları-yazılım servis sağlayıcıları. Aynı şekilde donanım tarafında da donanım üreticisi-satıcısı ve hizmet sağlayıcısı. Yani "Altı tane ana dala bölelim." diyoruz ve her bir dal için, eğer ilgili firma TOBB'daki meclise başvurarak "Ben böyle bir şirket kurmak istiyorum, bir yazılım üreticisi olmak istiyorum." derse en azından bir yazılım geliştiricinin yani burada bahsi geçen meslek isimlerinin en az bir tanesinin bu şirket çatısı altında sertifikalı olarak çalıştırılmasını biz talep ediyoruz. İşte, biraz önce bahsettiğim minimum eşik çalışması bu. Yani yazılım satıcısı olacaksanız mutlaka 1 BT satış uzmanı çalıştırmanız gerekir ama 5 tane değil, 10 tane değil yani burada serbest rekabeti engelleyecek bir yapı değil ama çok küçük de olsa bir -dediğim gibi- eşik çalışması yapılması gerektiğini düşünüyoruz.

Sunumun bundan sonraki kısmı aslında TOBB'un bize önerdiği ve aslında bizim de baştan beri talep ettiğimiz şey yani eğer biz TOBB'la birlikte bir meslek örgütü oluşturabilirsek -ki adı da yazılım ve donanım sektör meclislerinin birleşmesiyle "bilişim sektör meclisi" adını alacak, ikisi birleşecek- bu meclis şunları yapacak: Mesleğin tanımı ve mesleki kuralların belirlenmesini sağlayacak, sicillerini tutacak mesleğin, disiplin işlemlerini yerine getirecek, mesleğin geliştirilmesi için bilgilendirme, eğitim ve danışmanlık hizmetleri sağlayacak, rekabet ortamının tesisi, korunması ve sektörün temsilini temel olarak hedefleyecek.

Bu arada, tabii, "levha işlemleri" ile kastettiğimiz şu: İlgili meslek mensubu şirket kurarken TOBB'un ilgili irtibat bürosuna gidecek ve sertifikalı elemanın belgesini sunacak, sektörle ilgili bir anket formunu dolduracak biraz önce bahsettiğim envanter çalışmasını da yapabilmek için. Yani firmasında kaç kişi çalışıyor, hangi alanda faaliyet gösterecek, hangi konuda uzman, bunlarla ilgili gerekli bilgileri vererek bir anlamda buraya kayıt yapacak. Aynı şekilde bu meclis taban ücretleri de belirleyecek. Her yıl sonunda minimum hizmet tarifesini, tabii, standardize edebildiğimiz hizmetlerin tarifesini oluşturmak da bu meclisin hedeflerinden bir tanesi olacak. Gerektiği takdirde disiplin cezası verebilecek; uyarma, kınama, meslekten geçici men gibi.

Peki, örgütlenme nasıl sağlanacak yani "Burada bir seçim ortamı nasıl oluşturulacak?" dersiniz normal şartlarda, şu anda TOBB'daki sektör meclisleri davet usulüyle çalışıyor yani ben bir dernek başkanı olarak oraya davet edildim ve şu anda oradaki 40 kişinin, örneğin Yazılım Meclisindeki 40 kişinin 30 tanesi kabaca, sektörde ciro olarak en büyük ciroyu yapan otuz firmadan gelen kişiler. Geri kalan kısımlarda, bir kısım devletin ilgili kurumlarından davetle gelenler var, bir kısım da benim gibi dernek başkanı olan kişiler var. Tabii

bu yapı, eğer sektörü hakikaten kanun çerçevesinde biz yöneteceksek, en azından belli kurallar koyacaksak mutlaka bunun tabii ki seçimle gelmiş bir yapı tarafından yönetiliyor olması gerekir. Bu anlamda da sigorta acentelerinin birliğini örnek alıyoruz. Onlar nasıl yaptılar bunu? Sigorta acenteleriyle ilgili şöyle çalışıyor sistem: Yine 40 kişilik bir meclis var, bu 40 kişilik meclis TOBB'un seçimlerinde ön seçimle belirlenen delegeler tarafından seçiliyor. Her ildeki bilişim şirketi sayısına bakılarak ilgili delege sayısı belirleniyor. Bu delegeler 40 kişilik bir sektör meclisini oluşturuyorlar. Ancak sektör meclisinde yer alabilmek için belli kriterler tabii ki gerekiyor yani "geçmişte etik kurallara aykırı şeyler yapmamak", "sektörde en az on beş yıldır çalışıyor olmak" gibi en azından minimum birtakım orada değerler söz konusu olacak tabii ki. Bu 40 kişilik meclis ise 9 kişilik bir icra komitesi seçiyor. TOBB'un üst yönetiminden de 2 kişi gelerek -yani aradaki koordinasyonu sağlamak adına- toplam 11 kişilik bir komite oluşturuluyor, icra komitesi ve bu icra komitesi ilgili kanun ve yönetmeliklere bakarak sektörle ilgili kararlar alarak bunu da gerçekleştirmeye çalışıyor. Buradaki kararlar tabii ki TOBB'un yönetiminin son bir onayından geçiyor ancak Sigorta Acenteleri Meclis Başkanıyla ben bizzat görüştüm "Bugüne kadar bu konuda bir aksama var mı?" diye, gayet memnun olduklarını ve sektörle ilgili kararları alabildiklerini ve sektöre en azından belli bir düzen geldiğini kendileri ifade ediyorlar.

Geçiş nasıl yapılacak? Yani amacımız, tabii, TOBB vasıtasıyla burada bir ön kanun taslağı hazırlamak ve tabii Meclisin ve siz değerli milletvekillerinin de desteğini ve katkısını alarak bir kanun taslağı oluşturmak. Bu noktada ilk seçime kadar da geçici bir icra komitesinin tabii ki seçilerek, o icra komitesi tarafından seçimle gelecek olan icra komitesine bu işin devredilmesi gerektiğini düşünüyoruz.

Sonuca gelecek olacak olursak, son slaytım: Bilişim sektörünün tüm sektörü kapsayacak mesleki standartları oluşturacak ve denetleyecek, sektörün çıkarlarını koruyacak ve gözetecek bir meslek örgütüne ihtiyacı vardır. Bizim temel sloganımız ve felsefemiz bu konuda bu. Bunun için öncelikle mesleki standartların oluşturulması gereklidir. Şu anda sektörde belirlenen on dokuz tane mesleğin standardının çalışması zaten devam etmekte ve inşallah bu yıl sonuna kadar biz bunu tamamlamayı hedefliyoruz. TOBB, Türkiye iş dünyasının çatı örgütüdür; TOBB'da bulunan yazılım ve donanım meclislerinin kanuna dayalı icra yeteneği olan yapılara dönüştürülmesi için gerekli çalışmalar başlatılmıştır ve TOBB hukuk bölümü bizden şu anda sektörün kırımlarını ve minimum yeterliliklerini beklemekte yani hukuk bölümü sigortacılar için yazdığı kanunu bizim sektöre uyarlayarak, bizim yeterliliklerimiz, bizim isteklerimiz doğrultusunda bir ön çalışma yaparak sizlerin görüşüne sunmayı hedefliyor.

Bizim de siyasi iradeden beklentimiz gerek kanun taslağının hazırlanması gerekse Meclise sunulması ve yasalaşması aşamalarında bizi yönlendirmeniz, bu süreci desteklemeniz ve katkı sağlamanızdır.

Teşekkür ediyorum.

Sorular varsa alabilirim Sayın Başkanım.

(Oturum Başkanlığına, Başkan Vekili Yıldırım M. Ramazanoğlu geçti)

BAŞKAN – Erkin Bey'e biz de çok teşekkür ediyoruz bu değerli sunumu için.

Ben bir iki parantez açıp ondan sonra sayın milletvekillerimize sözü bırakmak istiyorum.

Erkin Bey, öncelikle şunu ifade edeyim: Tabii, bu sınıflandırmanız son derece güzel fakat bu "yazılım üreticileri-yazılım satıcıları ve yazılım servis sağlayıcıları" diye üç kategori yaptınız ya donanım da "donanım

üreticileri-donanım satıcıları-donanım servis sağlayıcıları” dediniz. Yalnız, her bir kategoriye bir kategorinin daha ilave edilmesi gerekir gibi geliyor bana; o da şu: Yazılım eğitimi verenler, donanım eğitimi verenler. Bakınız, neden diyorum bunu? Çünkü ülkemizde şöyle bir sektör oluştu: Yazılım eğitimi veren çok ciddi eğitim kuruluşları var -şimdi isim zikretmiyorum ki burada bir propaganda yapmış gibi olmasın diye ama- özellikle Ankara, İstanbul, İzmir’de bunlar ciddi bir şekilde hizmet veriyorlar ve bunların sertifikasyonları da birçok işe alımlarda dikkate alınıyor. O bakımdan, o kategoriyi de belki dikkate almak açısından fayda olur diye düşünüyorum.

Bir başka şey de şu: İnterpro Medyanın yapmış olduğu çok güzel çalışma var. Her yıl –ben, Genel Müdürü Güldane Hanım’ı da çok yakinen tanıyorum- bunlar bilişim şirketlerinin kataloğunu çıkarıyorlar, Türkiye’deki tüm bilişim şirketlerinin kataloğunu çıkarıyorlar, hatta ciolarına göre, eleman sayılarına göre, bugüne kadarki müktesebatlara göre çeşitli kademelerde bunların tasniflerini yapıyorlar. Onların 2011 yılı kataloğu basılmak üzere, 2010 yılının kataloğu var. 2011 yılı kataloğu basıldığı zaman ondan bir tane temin ederseniz bütün bilişim şirketlerini orada istisnasız bulabilirsiniz.

Bu arada, orada “VOC” diye bir kısaltma yaptınız, onun açılımını öğrenebilir miyim? VOC...

TÜBİDER YÖNETİM KURULU BAŞKANI ERKİN FINDIK – VOC test center, yani VOC mesleki vocation’dan geliyor, mesleki ters merkezi. TÜBİDER olarak biz mesleki test merkezi olmaya çalışıyoruz.

BAŞKAN – Anladım, son olarak şunu ifade edeyim: Şimdi, bu sigorta acenteleriyle benzeşim içerisinde Türkiye Odalar ve Borsalar Birliğiyle çok ciddi görüşmeler yaptığınız anlaşılıyor, tebrik ediyorum, fakat Sigorta Acenteleri Birliğinin şöyle bir başka vasfı var: Şimdi, Sigortacılık Genel Müdürlüğü diye bir kurumsal yapı var. Bu, Hazine ve Dış Ticaret Müsteşarlığına bağlı, orası da Başbakan Yardımcılarımızdan Sayın Ali Babacan’a bağlı. O da Başbakanlığa bağlı. Şimdi, böyle bir kurumsal hiyerarşi içerisinde sigorta acentelerinin belli bir hiyerarşik konumu var, yani bağlı oldukları bir genel müdürlük var öncelikle ve bu yıllardan beri böyle. Artı 5684 sayılı Yasa, bunların faaliyetlerini düzenlemek için özel olarak çıkarılmış bir yasa, Sigortacılık Yasası. Şimdi, burada, sizin TOBB’la yapmış olduğunuz görüşmelerde nasıl bir kurumsal yapıya bağlanacak? Yani, bir şekilde, siz, devletin hangi kademesiyle ve hangi bakanlığıyla ve hangi kurumuyla ilişkilendirileceksiniz? Orada bir boşluk gördüm ben. Yoksa doğrudan böyle bir ilişkilendirme yapılmadan “Gel kardeşim biz seni TOBB’un çatısı altına alalım.” mı diyorlar size? Orada bir boşluk bırakılmaması sizin açınızdan iyi yani sektörün geleceği açısından iyi. O bakımdan, netice itibarıyla, yarın TOBB yönetimi değiştiği zaman size demesinler ki “Ya, eski yönetim böyle bir karar almış, ama şimdi bizim tavrımız değişik.” deyip de sizi boşlukta bırakmasınlar, onun için bir kurumsal ilişkilendirilmeye de ihtiyaç var diye düşünüyorum. O bakımdan, yapılacak yasa tasarılarında bunun da dikkate alınması uygun olur.

Mesela bu ilişkilendirilme sizin sektörünüzü özellikle yakinen ilgilendiren Ulaştırma Bakanlığı olabilir, Sanayi ve Teknoloji Bakanlığı olabilir veya kurumsal bazda olacaksa TÜBİTAK olabilir, yani bunu da parantez içinde dikkate almanızda fayda var.

TÜBİDER YÖNETİM KURULU BAŞKANI ERKİN FINDIK – Sayın Başkanım, notlarınız için teşekkür ederim. Ben sondan başlayayım cevaplamaya.

Sigorta Acenteleri Birliđi deđil aslında esas aldığımız, Sigorta Acenteleri Medisi olarak geçiyor. Yani Sigortacılar Birliđi aslında farklı bir yapı ve farklı bir oluşum. Sigorta Acenteleri Sektör Medisi ise TOBB'un altında sadece sigorta acentelerinin temsil edildiđi bir yapı ve hukuki olarak ayrı bir yapıya bađlı olduğunu sanmıyorum açıkçası.

BAŞKAN – Sigortacılık Genel Müdürlüğüne bađlı. Yani o konular benim çok iyi bildiğim uzmanlık konularım, Ahmet Genç'tir oranın da Genel Müdürü, dolayısıyla, bakınız, sigorta acenteleri, sigorta brokerleri, sigorta eksperleri ve sigorta şirketleri, dört kategorizasyonda faaliyet gösteren sektör grubu var. Bunların dördü de Sigortacılık Genel Müdürlüğüne bađlı. O da Hazine Dış Ticaret Müsteşarlığına o da Başbakan Yardımcılığı marifetiyle Başbakanlığa bađlı. Fakat, hani ben sırf size daha iyi hizmet verebilmek için, sizi daha sağlam bir konuma kavuşturabilmek için öneri olarak getirmemin nedeni bir kurumsal, resmî kurumsal yapıyla da ilişkilendirmede fayda var sizin getireceğiniz yasa önerilerinde, o bakımdan.

Bakın, mesela, Mevlüt kardeşim ilişkilendirmiş, neyle ilişkilendirmiş? Gençlik ve Spor Bakanlığıyla, işi sağlama almış. Aynı tür bir ilişkilendirmeyi... Yani, sadece TOBB çatısı altına girmek...

HAYDAR AKAR (Kocaeli) – Bilişim Bakanlığının kurulması lazım.

BAŞKAN – Haydar Bey'in dediğine katılıyorum, sadece TOBB çatısı altına girmek uzun vadede size birtakım aşmanız gereken başka sıkıntılar getirebilir.

TÜBİDER YÖNETİM KURULU BAŞKANI ERKİN FINDIK – Sayın Başkanım, tabii, bu konuda en yakın kurum BTK gibi görünüyor. Aslında, BTK hem Telekom sektörü adına hem de bilişim yani BT tarafı için, bilgi teknolojileri tarafı için aslında regülatör kurum durumunda Türkiye'de, ama tabii BTK'nın genel olarak konumu biraz daha Telekom ağırlıklı, başlangıç noktası orası olduğu için Telekom ağırlıklı geliyor. Yani sanki ilişkilendirme BTK ve Ulaştırma Bakanlığı olursa uygun olur gibi gözüküyor. Zaten, biz, BTK'nın da o ilk kanun taslağı hazırladığımızda bir görüşünü de bu anlamda aldık. Ama, tabii ki bilişim çok geniş bir konu, Bilim Sanayi ve Teknoloji Bakanlığı da işin özellikle ARGE tarafında var, Kalkınma Bakanlığı da ilgili. Dolayısıyla, burada bir sıkıntı var tabii, yani bunu kabul etmek lazım.

BAŞKAN – Son bir söz, bir başka şey de var, o da şu, mutlaka siz onu da planlayacaksınızdır: Yani, bir şirket, sadece yazılım üretmiyor ki, bir şirket sadece donanım üretmiyor ki, başka alanlarda da, teknolojinin başka alanlarında da üretimleri olabilir aynı şirketin. Dolayısıyla, orada başka kategorizasyonlara da belki ihtiyaç olabilir.

TÜBİDER YÖNETİM KURULU BAŞKANI ERKİN FINDIK – Şimdi, Sayın Başkanım, tabii, şurada bir sıkıntı var: Bu altı tane dediğimiz kırılımı altmış tane yapmaya kalkarsak bunun NACE kodlarıyla ilişkilendirilmesi ve seçilendirilerek bunun işte 40 kişilik ilgili komitenin daha doğrusu meclisin oluşturması çok kolay deđil. O yüzden herkesin anlayabileceđi basit bir yapılandırmaya ihtiyaç var. Eğitim konusundaki yaklaşımınızı başka kişilerden de duyduk. En azından bunun da yedinci bir alan olarak, yani genel olarak bir eğitim sektöründen, özellikle bilişim sektörüne hitap eden bir eğitim sektöründen bahsetmek mümkün. Bunu yedinci bir kırılım olarak eklenmesi konusunda yazılım meclisinde bir talep oldu zaten.

BAŞKAN – Oldu, güzel.

TÜBİDER YÖNETİM KURULU BAŞKANI ERKİN FINDIK – Bunu şu anda değerlendiriyoruz hâlihazırda.

Bilişim şirketi envanteri çalışmasıyla ilgili şöyle bir ifadede bulunmak isterim: 500 bilişim şirketi araştırmasıdır, Güldane Hanım'la Inter Pro Medya'nın yaptığı çalışma. Benim şirketim de yirmi beş yıldır bu çalışmaya katılıyor. Burada ilk 500 bilişim şirketi çalışması olduğu için 10 bin tane dediğim, yani özellikle bilişim KOBİ'leri, küçük bilişim şirketleri bu çalışmalara katılmıyorlar. Yani kabaca benim Güldane Hanım'dan aldığım bilgiye göre 800-1000 arası şirket bu çalışmaya katılıp ilk 500 tanesi açıklanıyor. Dolayısıyla, biz, buzdağının üstünü görüyoruz, gerçi en büyükler onlar. Ama geri kalan o 900 bin tane şirket, işte günde 10 tane açılıyor 10 tane kapanıyor, bizim sıkıntıda olduğumuz sektörü bir anlamda aşağıya çeken standardı oluşturmamıza engel olan yapı ne yazık ki bu. Yani bizim biraz bunu yukarı çekmemiz lazım.

Sorularınızı cevapladım diye düşünüyorum.

BAŞKAN – Teşekkür ederim.

Sayın milletvekilim, buyurun.

ALİ ERCOŞKUN (Bolu) – Teşekkür ederim Başkanım.

Erkin Bey'e, öncelikle teşekkür ediyoruz tabii, bilişim sektörüyle alakalı detaylı bilgiler verdiği için. Birkaç konuya değinmek istiyorum.

Öncelikle, tabii, işin sadece mesleki kısmının belli kurallar çerçevesinde düzenlenmesi, buna göre kanun çalışmaları yapmak yanında, TÜBİDER olarak, aslında bilgi toplumu olma yolunda bilişim sektöründeki gelişmeler bizim araştırma komisyonunun başlığı da, dolayısıyla, sadece mesleki anlamdaki sorunlar ve bunların çözümü yolundaki çalışmalar yanında TÜBİDER'den biz diğer konularda da faydalanabiliriz diye düşünüyorum. Yani eğer mümkünse, bundan sonra bize ulaştıracağınız bilgilerde bilişim sektörünün yaşadığı sıkıntıları da, sadece çalışma ortamı olarak veya işte bu bahsettiğiniz konularda değil de devlet dairelerinde, özel sektörde, işte ne bileyim, KDV uygulamasında, teşvik anlamında, yani bütün bu alt kırılımları da sağlayarak görüşlerinizi almamızın komisyona ciddi faydası olacağını düşünüyorum. Bu konuda desteğiniz olursa memnun oluruz.

Diğer taraftan bu mesleki yeterlilikle ilgili uygulamalarda acaba yurt dışındaki uygulamalar neler? Yani Avrupa Birliği ülkeleri, Amerika, Hindistan, ne bileyim, Çin, yani buralardaki uygulamalar ne ölçüde nasıl yapılıyor? Bunlarla ilgili bir karşılaştırma tablosu, eğer sizin ulaşabileceğiniz şeyler varsa, bunların da fayda sağlayacağını, mesela işte İrlanda dedik, işte Hindistan dedik, aynı şekilde Amerika bu işin sonuçta kalbi diyebiliriz, buralardaki uygulamalar neler olmuş? Yani, bunlar yol haritasında hangi aşamalardan geçmişler, şu anda nereye gelmişler? Yani bununla ilgili de eğer bir çalışma varsa elinizin altında, bunu da almakta ciddi fayda olur diye düşünüyorum.

Şimdilik söyleyeceğim bunlar, teşekkür ederim.

TÜBİDER YÖNETİM KURULU BAŞKANI ERKİN FINDIK – Ben, yine, sonuncu sorunuzdan yola çıkayım: Mesleki Yeterlilik Kurumu tarafından koordine edilen bu mesleki yeterlilik çalışmaları, meslek standardı çalışmaları Avrupa Birliği tarafından desteklenen ve aynı zamanda koordine edilen, kontrol edilen çalışmalardır. Yani, biz, günün sonunda bu sertifikaları vermeye başladığımızda bu sertifikalar Avrupa

Birliğinde de geçerliliğe sahip olan uluslararası geçerliliği olan sertifikalar hâline dönüşecektir. Dolayısıyla, burada, şu anda bizim mesela VOC test center olma konusundaki projemiz de Avrupa Birliği tarafından desteklenmekte. Yani bu anlamda baktığımızda, aslında, biz, Avrupa Birliği müktesebatına uyum adına hem bilişim sektöründe hem de 23 sektörde yanlış bilmiyorsam MYK bir çalışma yürütüyor ve biz inşallah günün sonunda bu sertifikaları her yerde kullanabiliyor olacağız, temel hedefimiz bu.

Diğer konulara değinmekten aslında biraz stratejik olarak ben uzak durdum. Yani, bugün bu konuyu çok önemli gördüğüm için sadece bu konuyu anlattık. Tabii ki sektörün pek çok sorunu var. Biz dernek olarak birçok konuda faaliyet gösteriyoruz. Örneğin piyasa gözetim çalışmaları yapıyoruz, sektördeki tüketici rahatsız eden, bayi kanalını rahatsız eden ürünlerin, yani üzerindeki etiketi doğru olmayan, yeterince kontrol edilmeyen ürünlerin, örneğin kontrolünü yapıyoruz. Eğitim çalışmaları yapıyoruz, yani ücretsiz bir eğitim portalı var, 100 bine yakın şu an öğrenci var İnternet üzerinden girip içerik alabiliyor. Yani bu ve benzeri pek çok konuda faaliyetimiz var. Başka bir zaman inşallah fırsat olursa onları da tabii ki ben anlatmak isterim ama hani bizim için sektörün standartlarını oluşturmak ve bu yeterliklere uygun bir kanuni çerçeveye bu işi getirmek şu anda en temel proje. O yüzden, bugün bu konudan bahsetmek durumunda kaldım. Dediğim gibi fırsat olursa inşallah diğer konulara da geçeriz.

ALİ ERCOŞKUN (Bolu) – Ben bir şeyi ilave etmek istiyorum, özür dilerim.

Orada Avrupa Birliği tarafında hani şey anlamda sıkıntı yok ama Avrupa Birliği ülkeleri arasında da farklı uygulamalar söz konusu. Mesela en son elektronik ticaretle alakalı şu anda Sanayi ve Ticaret Komisyonunda bitirmek üzereyiz, elektronik ticaretle ilgili bir yasamız olacak inşallah. Ama bu yasayla ilgili Avrupa Birliği ülkelerini incelediğimizde, her ülkede farklı uygulamalar var. Dolayısıyla, Avrupa Birliğinin önerileri bir üst çatı altında söz konusu ama detayda bizim ülkemize uyan, hani bizim gerçeklerimize, bizim yapımıza uyan şeyi belirleme anlamında da Avrupa Birliğinin kesin, şöyle bir talimatı da yok. O yüzden, önümüze geldiği zaman karşılaştırma yapabilmek için ve dediğim gibi hep birlikte, yani iktidarıyla, muhalefetiyle hep beraber daha doğrusunu bulabilme anlamında bu tür karşılaştırma tablolarının faydası olduğunu düşünüyorum.

TÜBİDER YÖNETİM KURULU BAŞKANI ERKİN FINDIK – Çok doğru ifadeleriniz. Şöyle açmamda belki fayda var: Belirlediğimiz on dokuz tane meslek adını zaten Avrupa Birliğinden açıkçası biz direkt almadık. Yani baktığınızda bir ülkede otuz tane meslek, bir tanesinde on beş tane çıkabiliyor. Her sektörün, her ülkenin kendine göre gerçekleri var. O on dokuz tane meslek adını biz belirlerken Türkiye'nin kendi gerçeklerine baktık. Ama yazdığımız standardı Avrupa Birliğinin yazdığı çerçevede yazıyoruz. En azından onlar tarafından kabul edilecek çerçevede yazıyoruz. Bu anlamda bir karşılaştırma ihtiyacı, bence de var.

BAŞKAN – Haydar Bey, buyurun.

HAYDAR AKAR (Kocaeli) – Öncelikle yaptığınız sunum için teşekkür ediyorum, sektörün bu kadar detaylı analizini yapıp sektördeki üretim yapan insanların veya çalışan insanların nelere ihtiyaçları olduğunu, nasıl bir meslek birliğine ihtiyaçları olduğunu ortaya koydunuz. Tabii, bilişim teknolojileri deyince, sadece bununla bitmiyor. Biz de bu komisyonun adını koyarken ya da sadece İnternet güvenliği olarak yola çıkmadık,

Türkiye'deki bilişimin problemleri ve bu problemlerin nasıl çözüleceği konusunda bir araştırma grubu oluşturduk. Tabii bizim buradaki iddiamız şu, ben ve katılan arkadaşların: Türkiye'deki bu işin sahibi belli değil diyoruz. Yani siz de yazmışsınız, bakın, ilgili kurumlar Ulaştırma Bakanlığı, Bilim Sanayi ve Teknoloji Bakanlığı, Kalkınma Bakanlığı, BTK, Rekabet Kurumu, Bilişim STK'ları, TOBB. Şimdi, Ulaştırma Bakanlığı bunun neresinde? Şu anda Türkiye'deki İnternete en kaliteli yaklaşan bakanlık olarak adlandırıldığında Ulaştırma Bakanlığı görülüyor. Niye, çünkü sadece bu iletişim hizmetlerini verdiği için, İnterneti sadece iletişim hizmetleri veren bir yapı olarak görüyoruz veya bilişim sektörünü öyle görüyoruz, Ulaştırma Bakanlığı diyoruz.

Şimdi, burada yapılması gereken, bir kez daha yenileyelim arkadaşlar buradayken, bir bilişim bakanlığı veya bilişim teknoloji bakanlığının Türkiye'de çok acil kurulması gerektiğini düşünüyoruz. Bu da bilişim sektörünün, siz altı grupta kırılma yapmışsınız, aslında iki grupta yapmışız ana kırılmayı yazılım ve donanım, ama burada altyapıyı da donanım içine almışsınız, altyapı da başlı başına Türkiye'de bir kırılım olarak düşünüyorum ben eğitimin yanında. Niye söylüyorum, çünkü artık sanayi kuruluşları olsun, devlet kuruluşları olsun, aklınıza ne geliyorsa bir altyapı hizmeti alıyor. Bunun da profesörler tarafından yapılması gerekiyor.

Şimdi, Türkiye'deki mantık şu: "Sabah kalkarım bir şirket kurarım ve şirket Türkiye'deki tüm bilişim hizmetlerini verir." Nasıl verir? İşte, bakın, bugün Mediste kullanıyoruz IP telefonlar bir bilişim teknolojilerinin ürünüdür, bu sektörün içine giriyor. İşte arkadaşımız karşıda oturuyor, yaptığı iş bilişim işi. Bilişim işi bu sektörün içine giriyor. Koridorlara koyduğumuz, odalarımıza koyduğumuz fotokopi makineleri, UTV bağlantısı IP veriyorsanız bir bilişim teknolojileri işidir ve bu sektörün içine giriyor. Yakında televizyonlara artık özel bir kablo çekmeyeceğiz yine fiber optik kablolarla gelecek neyse artık, bir bilişim işi oluyor. Demek ki sektör o kadar hızlı geliyor ve bu sektörü de kurumsallaştırmak ve yasal dayanaklara oturtmak için ciddi çalışmalar yapılması gerekiyor. Bu çalışmalarda böyle birkaç tane farklı bakanlığın uhdesinde kalacak, onları bir araya getirecek, koordine edecek çalışmalarla bu çözümün üretileceğini düşünmüyorum ben. Onun için de orada yapılması gereken bir bilişim bakanlığı kurulması, bilişim bakanlığının altında sektör birliğinin –bu çok güzel bir çalışma olmuş teşekkür ediyorum- oluşturulması, bu sektör birliğinin o kadar aktif ve dinamik olması gerekiyor ki çünkü her gün yeni şeyler çıkıyor bizim sektörümüzde. Yani eskiden tıp bilimindeki teknolojinin çok hızlı ilerlediğini düşünüyorduk ama bilişim sektöründeki teknolojiler tıp bilimiyle iç içe geliyor ve çok hızlı geliyor, yetişmek mümkün değil. Yani bugün IPAD'leri konuşuyoruz üç sene sonra belki IPAD'ler demode olacak, hiç konuşmayacağız bunları. Ben hep bu FATİH Projesine, yine dönüp dolaşıp oraya geliyorum, yani 688 veya 288 Ericsson telefonlarla başladık bu işe şimdi kimsede yok. Süre çok uzun değil. Onun için de bunun çok iyi planlanması lazım. Yani sabah kalkıp ben bu işi yapacağım dediğin zaman olmuyor bu iş. Onun için diyorum ki, bu sadece buraya bir öneri olarak alt yapının da hesaba konulmasını söylüyorum, mesela ben kendimden bir örnek vereyim: Çalıştığım şirketteki fiber optik altyapıyı ben İstanbul'dan uzman firma getirttirerek yaptırıyordum, Kocaeli milletvekiliyim ben. İstanbul'dan bu işte uzman firma getirttirerek. Bakın, açıyorum, bakkalı, dükkanı öyle diyelim, yazılım satıyor, donanım yapıyor. Bilgisayar üretiyor, alıyor parçalarını, altyapı diyor ki ben bunu yapabilirim diyor, her şeyde kendini yeterli görüyor. Ama baktığınız zaman ne eğitimi bu konuda yeterli ne de mekân ve şartlar bu iş için yeterli. Böyle bir

başıboşluk var. TOBB'un altında bir meslek grubu olarak tabii biz de mesleğin bildiğiniz gibi eğitimle çok ilgisi yok bu işin. Eğitilmiş insan olmalı, ama bölümsel değişiyor. Yani mimar gibi mimarlık fakültesinden mezun olan ya da inşaat mühendisi gibi inşaat mühendisliği fakültesinden mezun olanlar bu işi yapmıyor. Bütün kesimler bu işi yapabiliyor. Yazılımcı, donanımcı bilgisayar mühendisi olabilir, ama yazılımcı ille de bilgisayar mühendisi olacak diye bir şey yok. İyi bir endüstri mühendisi, iyi bir inşaat mühendisi, iyi bir mimar yazılımcı olabilir. Yine, fakültelerin değişik kollarından mezun olan insanlar gidip bir donanım firması açabiliyorlar. Yine başka bir şey, işte çok global olan yazılımlar var SAP dediğimiz yazılımlar var. Bu yazılımların pazarlanması var ve danışmanlık hizmetleri var. Bu danışmanlık hizmetlerinde çalışan insanlar, bilgisayar sektöründen gelen insanlar da değil. İşte ne yapıyor? Bitiriyor ekonomi bölümünü fakültenin ama iş yok gidiyor bir SAP eğitimi alıyor ve ondan sonra SAP danışmanı oluyor, çok yüksek paralarla şirketlere bu danışmanlıklarını veriyorlar. Yani, demek ki sektörün bir eğitim şeyi yok altına baktığınızda, şuradan mezun olan insanlar, bilgisayar mühendisliğinden mezun olan insanlar sadece bu işi yapar diye bir profil yok.

Mesela, ben, çok açık ve net söylüyorum, sanat okullarındaki bilgisayar bölümleri çok acil kapatılmalı çünkü o çocuklara yazık oluyor. Bilmiyorum siz ne düşünüyorsunuz, bir öneri olarak söylüyorum. Yani, sanat okulundan mezun olan hiçbir çocuğu hiçbir kurum ne donanımcı olarak alıyor ne bir operatör olarak alıyor ne bir yazılımcı olarak alıyor ve ümit ediyor insanlar buradan mezun olunca bilgisayarlı olacağım, bilgisayarlı diyorlar çünkü bir zaman bankadaki veznedara da bilgisayarlı diyorlardı bilgisayara giriş yaptığı için. Tanımlanması çok iyi, belki eksiktir, belki ilave edilmesi gereken şeyler olacaktır ama başlangıç için çok olumlu buluyorum, teşekkür ediyorum.

TÜBİDER YÖNETİM KURULU BAŞKANI ERKİN FINDIK – Ben teşekkür ederim.

Alt yapıyla ilgili şunu eklemek isterim: Biz Telekom sektörüyle birlikte başladık aslında. Bilişimin içinden Telekom'u biz alında ayırmıyoruz. Ancak, Telekom Meclisi diye TOBB'un altında ayrı bir meclis daha var ve Telekom'daki dernekler o çalışmayı orada yapacaklar. Yani bizim şu anda yapmayı düşündüğümüz bu çalışmayı, benzerini onlar orada yapmayı planlıyorlar. Altyapı da biraz daha Telekom işinin içindeki bir parça olduğu için şu anda biz bunu ayrı bir yapı gibi düşünmedik.

HAYDAR AKAR (Kocaeli) – Bu mesleğe gelene kadar orada ondan sonra? Çok büyük makinelerin olduğu ve herbirinin bir ağıla birbirine bağlandığı bir sektörde Telekom'un ne işi var orada?

TÜBİDER YÖNETİM KURULU BAŞKANI ERKİN FINDIK – Doğru. Yani, tabii, şimdi o kadar şeyler içi içe geçti.

HAYDAR AKAR (Kocaeli) – İşte çok geniş.

TÜBİDER YÖNETİM KURULU BAŞKANI ERKİN FINDIK – Dünyada bu yüzden ICT deniyor zaten. Ama bizde ne yazık ki bir bölünme kültürüdür gidiyor. Bakın, biz yazılım ve donanım meclisini nasıl birleştireceğiz diye kara kara düşünüyoruz şu anda, ayrı, gerek yok ki. Yani benim şirketim hem yazılım hem donanım işiyle uğraşıyor, ikisi o kadar iç içe geçmiş şeyler ki bunları ayırmak mümkün değil. Telekom'u da bence ayırmamak lazım ama ne yazık ki bizim bu aylık bilişim STK'ları toplantımızda bile gündemler Telekom ve BT tarafının gündemleri farklı ne yazık ki. Birleşmek, hani, en azından yazılım ve donanımı ilk etapta birleştirmek lazım. Sonra belki Telekom'la bir birliktelik olabilir.

HAYDAR AKAR (Kocaeli) – Ama şunu da ilave edeyim, çok özür diliyorum, diğer konularda da çalışmalarınızın olduğunu söylediniz, bunu bir rapor hâlinde bize sunarsanız, buraya çok faydalı olacağını düşünüyorum. Yani bize belki bir daha sunum yapma imkânı bulanamayabilirsiniz ama rapor yollama imkânınız her zaman zaman var. Çalışmalarınızı da bize yollarsanız...

BAŞKAN – Biz Erkin Beyden de Mevlüt Bey’den de birer rapor bekliyoruz.

TÜDOF BAŞKANI MEVLÜT DİNÇ – Üzerinde çalışıyoruz.

HAYDAR AKAR (Kocaeli) – Yani bununla ilgili bir çalışma yapacaksa Hükûmet, iyi bir öneriyle gitmemiz lazım, doğru önerilerle gitmemiz lazım. Bilişim teknolojileri, dediğimiz gibi sadece İnternetin güvenliğinin kısıtlandığı alanlar değil her şeyi içeren bir alan oldu artık.

TÜBİDER YÖNETİM KURULU BAŞKANI ERKİN FINDIK – Doğru.

Deminki şeyle ilgili de son bir konuyu açmak isterim. Yani bu bahsettiğimiz on dokuz tane meslek, sonuçta akademik başarının veya akademik diplomanın önüne geçmiyor. Yani bir denklik çalışması da var burada. Yani bir bilişim, yazılım şirketi kuracaksınız, yazılım yöneticisi yazılım mühendisi veya bilgisayar mühendisi çalıştırıyor olmanızda yazılım elemanı ile eş değer bir karşılığa geliyor. Yani, dolayısıyla, gerçek meslek sahiplerini dışlayan bir yapı değil ama bu ilave on dokuz meslekle beraber biz bu yapıyı işte o sizin bahsettiğiniz o hayattaki diğer gerçekleri, yani endüstri mühendisinin veya liseden mezun bir kişinin bilişimci olmasının da bu anlamda, en azından resmî anlamda bilişimci olmasının da önünü açmış oluyor bu konu.

BAŞKAN – Genel Kurula on üç dakikamız var. Başka katkı veya soru yoksa toplantıyı kapatıyorum arkadaşlar.

Hepinize teşekkür ediyorum, sağ olun.

Kapanma Saati: 13.51