



ASBÜ Kültürel ve Yaratıcı
Endüstriler Şurası

2026

Türkiye’de Kültürel ve Yaratıcı Endüstriler*

Stratejik Politika Raporu ve Politika Belgesi

* ASBÜ Kültürel ve Yaratıcı Endüstriler Şurası projesi kapsamında hazırlanmıştır.



T.C. KÜLTÜR VE TURİZM
BAKANLIĞI



Telif Hakları
GENEL MÜDÜRLÜĞÜ

KÜLTÜR VE TURİZM BAKANLIĞI

Telif Hakları Genel Müdürlüğü tarafından desteklenmiştir.

Proje Ekibi ve Raporu Hazırlayanlar



Proje Koordinatörü

Prof. Dr. Erdal Akdeve

Proje Ekibi

Arş. Gör. Bengü Öztan Körün

Dr. Ülkü N. Aktaş

Türkiye’de Kültürel ve Yaratıcı Endüstriler: Stratejik Politika Raporu ve Politika Belgesi

Bu rapor, ASBÜ Kültürel ve Yaratıcı Endüstriler Şurası projesi kapsamında hazırlanmıştır. Kültür ve Turizm Bakanlığı Telif Hakları Genel Müdürlüğü tarafından desteklenmiştir.

Ankara, 2026

İçindekiler



	Yönetici Özeti	4
1	Giriş ve Amaç	6
2	Mevcut Durum ve Temel Tespitler	8
	Temel Tespitler	10
3	Stratejik Vizyon ve Hedefler	12
4	Politika Önerileri	15
	Eksen 1 Ortak Politika Çerçevesi ve Düzenleyici Uyum	15
	Eksen 2 Adil Telif ve Şeffaf Dijital Piyasa	16
	Eksen 3 Yaratıcı Emek, Yetkinlik ve Mesleki Süreklilik	17
	Eksen 4 Kültürel Miras, Değerler ve Kültürel Süreklilik	18
	Eksen 5 Kültürel Katılım ve Erişilebilirlik	18
	Eksen 6 Yerel Yönetimler, Bölgesel Dolaşım ve Toplumsal Etki	19
	Eksen 7 Uluslararası Görünürlük ve Kültürel Anlatı	20
5	Politika Belgesi: Kültürel ve Yaratıcı Endüstrilerin Güçlendirilmesi	21

Yönetici Özeti



Türkiye'nin kültürel ve yaratıcı endüstrileri (KYE) güçlü bir yetenek ve üretim tabanına sahiptir. Genç ve eğitilmiş nüfus, yaygın üniversite ve teknokent ağı, uluslararası alanda karşılık bulan dizi ve içerik üretimi, hızla büyüyen dijital oyun ekosistemi ve zengin kültürel miras bu tabanın başlıca unsurlarıdır. 2024 yılında kültürel istihdamın 957 bin kişiye ulaşması ve bu istihdamın yaklaşık yarısının yükseköğretim mezunlarından oluşması, alanın nitelikli insan kaynağına dayandığını göstermektedir.

Ancak bu potansiyel bütüncül bir politika çerçevesine kavuşmuş değildir ve kapasitenin kalıcı değere dönüşmesi yalnızca üretim, finansman ve ihracatla ilgili değildir. Alanın ulusal politika belgelerinde ortak bir tanımı bulunmamakta, sorunları sektörden sektöre farklılaşmasına rağmen politikalar çoğunlukla genel araçlarla yürütülmektedir. Telif düzeni yapay zekâ ve dijital platformların yarattığı yeni sorulara henüz yanıt verememektedir. Platformların içerik görünürlüğü ve gelir dağıtımı üzerindeki etkisi üreticiler açısından yeterince şeffaf değildir. Yaratıcı emek proje bazlı ve güvencesiz koşullarda çalışmakta, yeni yaratıcı meslekler mevcut sınıflamalara tam oturmamaktadır.

Bunlara ek olarak kültürel ürünlere erişim toplum kesimleri arasında eşit dağılmamakta, bölgesel üretim dolaşıma girmekte zorlanmakta ve doğuştan dijital kültürel içeriğin korunmasına ilişkin yeni ihtiyaçlar ortaya çıkmaktadır. Kültürel miras, yerel yönetimler ve toplumsal etki boyutları da politika gündeminde yeterince yer almamaktadır. Bu nedenle ulusal KYE politikalarının piyasa geliştirme araçlarının yanında düzenleyici çerçeve, adil telif, kültürel katılım, yetkinlik tanıma ve kültürel süreklilik boyutlarını da kapsaması gerekmektedir. Bu rapor, "ASBÜ Kültürel ve Yaratıcı Endüstriler Şurası" projesi kapsamında 29 Haziran 2026'da düzenlenen toplantıda yapılan konuşmaların, panellerin ve odak grup çalışmalarının bulgularına dayanmaktadır. Rapor, akademi, kamu, özel sektör ve sivil toplum için ortak bir vizyon, altı politika eksen ve bir uygulama çerçevesi önermektedir.

Öncelikli öneriler

- ◆ **Ortak politika çerçevesi ve düzenleyici uyum:** KYE için ulusal bir tanım ve strateji belgesi hazırlanmalı, Türkiye Kreatif Endüstriler Şurası kalıcı bir katılım mekanizmasına dönüştürülmeli, sektörü etkileyen yeni düzenlemelerde KYE etki testi uygulanmalıdır.
- ◆ **Sektöre özgü yaklaşım:** Her alt sektör için ayrı çalışma grubu ve politika paketi oluşturulmalıdır.
- ◆ **Adil telif ve şeffaf dijital piyasa:** Telif mevzuatı yapay zekâ ve dijital platformlar karşısında gözden geçirilmeli, platformların içerik kullanımı, gelir ve kesintilere ilişkin üreticiye düzenli ve anlaşılır bilgi sunmasını sağlayacak asgari şeffaflık ilkeleri geliştirilmelidir.
- ◆ **Yaratıcı emeğin güvencesi ve yetkinliklerin tanınması:** Serbest ve proje bazlı çalışan yaratıcılar için sosyal güvence modeli geliştirilmeli ve örgün eğitim dışında edinilen becerileri görünür kılan bir yaratıcı beceri kimliği oluşturulmalıdır.
- ◆ **Miras, değerler ve dijital koruma:** Kültürel miras ve geleneksel zanaatlar çağdaş tasarım ve dijital üretimle buluşturulmalı ve doğuştan dijital eserler için uzun dönemli koruma yaklaşımı benimsenmelidir.
- ◆ **Kültürel katılım ve erişilebilirlik:** Gençler ve dezavantajlı grupların kültürel ürünlere erişimini artıran talep yönlü programlar tasarlanmalı ve kamu destekli içeriklerde erişilebilirlik standartları güçlendirilmelidir.
- ◆ **Yerel yönetimler ve bölgesel dolaşım:** Yerel yönetimler KYE politikalarının aktif uygulayıcısı olmalı ve şehirler arası sanatçı ve eser hareketliliği desteklenmeli, projelerin toplumsal etkisi ölçülmelidir.
- ◆ **Uluslararası anlatı:** Dizi alanındaki başarı, ortak bir kültürel anlatı etrafında edebiyat, animasyon, oyun ve müziğe taşınmalıdır.



Raporun amacı, Türkiye'nin KYE alanındaki potansiyelini harekete geçirmek için akademi, kamu, özel sektör ve sivil toplum paydaşlarını ortak bir stratejik vizyon etrafında buluşturmaktır. KYE, kendi içinde farklı dinamiklere sahip çok sayıda alt sektörden oluşan, kültür, teknoloji, ekonomi ve hukuk alanlarının kesişiminde yer alan bir alandır. Bu nedenle tek bir kurumun ya da tek bir politika aracının alanın ihtiyaçlarına yanıt vermesi mümkün değildir. Farklı aktörlerin bilgi ve deneyimini bir araya getiren ortak bir çerçeveye ihtiyaç duyulmaktadır.

Rapor, disiplinlerarası etkileşimi artıracak ve ekosistemi güçlendirecek somut politika önerileri sunmayı hedeflemektedir. Bu doğrultuda alanın mevcut durumu ve temel sorunları ortaya konmakta, uzun vadeli bir vizyon ve stratejik hedefler belirlenmekte, bu hedeflere ulaşmak için altı ekseninde politika önerileri geliştirilmekte ve önerilerin hangi aktörlerce, hangi vadede hayata geçirilebileceğini gösteren bir uygulama çerçevesi sunulmaktadır. Rapor, karar alıcılara, yerel yönetimlere, kalkınma ajanslarına, üniversitelere ve sektör temsilcilerine yönelik bir yol haritası niteliği taşımaktadır. Şura sürecinde oluşturulan çalışma gruplarının ilerleyen dönemdeki çalışmalarına da zemin oluşturmayı amaçlamaktadır.

Bu rapor, 29 Haziran 2026 tarihinde ASBÜ-SİM ev sahipliğinde gerçekleştirilen “Kültürel ve Yaratıcı Endüstrilerde Stratejik Vizyon ve Politika Geliştirme Toplantısı” kapsamında yapılan konuşmalar, paneller ve odak grup çalışmalarındaki görüşmeler sonucunda hazırlanmıştır. Çalışmada katılımcı ve kanıta dayalı bir yaklaşım benimsenmiştir. Akademi, kamu, yerel yönetimler, özel sektör ve sivil toplum temsilcilerinin görüşleri bir araya getirilmiştir.

Rapor iki kaynaktan beslenmektedir:

- ◆ **29 Haziran 2026 toplantısı:** “Kültürel ve Yaratıcı Endüstrilerde Stratejik Vizyon ve Politika Geliştirme Toplantısı”nda protokol konuşmaları ile “Kültürel ve Yaratıcı Endüstrilerde Strateji Geliştirme” ve “Yerel Yönetimlerde Kültürel ve Yaratıcı Endüstriler ve Toplumsal Etkileri” panelleri gerçekleştirilmiştir. Yapım, animasyon, müzik, yayıncılık, etkinlik yönetimi, yerel yönetim, kalkınma ajansı ve akademi temsilcilerinin görüşleri bu raporun temel girdisidir.
- ◆ **Çalıştay ve çalışma grupları:** Toplantının çalıştay oturumunda, sektörel ve yatay temalardan oluşan 22 odak grubuna dayalı bir çalışma yapısı kurulmuştur. Katılımcılar uzmanlık alanlarına göre gruplara dağıtılmıştır. Felsefe ve paradigma, telif ve finansman, dijital platformlar, gastronomi ve turizm, yaratıcı teknolojiler, sahne sanatlarının dijitalleşmesi, yaratıcı yazarlık ile kültürel miras ve müze yönetimi bu temalar arasındadır.

Bu iki kaynağa ek olarak, küresel ve ulusal görünümün ortaya konulmasında UNCTAD ve TÜİK başta olmak üzere ulusal ve uluslararası kuruluşların kamuya açık verilerinden yararlanılmıştır.

Çalışmada etki analizi yaklaşımı benimsenmiştir: önce temel sorunlar tespit edilmiş, ardından bu sorunlara yönelik çözümler geliştirilmiş ve öneriler politika yapıcıların kullanabileceği bütüncül paketler halinde düzenlenmiştir.

Görüşme süreci üç aşamada yürütülmüştür:

- 1 **Açılış ve protokol konuşmaları:** Üniversite, Bakanlık, il kamu yönetimi, TBMM ve meslek kuruluşu temsilcileri KYE'ye ilişkin kurumsal önceliklerini ve beklentilerini ortaya koymuştur.
- 2 **Paneller:** “Kültürel ve Yaratıcı Endüstrilerde Strateji Geliştirme” panelinde yapım, animasyon, müzik, yayıncılık ve etkinlik yönetimi alanlarından beş panelist sektörün sorunlarını ve çözüm önerilerini tartışmıştır. “Yerel Yönetimlerde Kültürel ve Yaratıcı Endüstriler ve Toplumsal Etkileri” panelinde ise yerel yönetim, kalkınma ajansı ve akademiden dört panelist KYE'nin kent kimliği, yerel kalkınma ve sosyal inovasyon üzerindeki etkilerini değerlendirmiştir.
- 3 **Odak grup çalışmaları:** Çalıştay oturumunda metodoloji bilgilendirmesinin ardından katılımcılar uzmanlık ve ilgi alanlarına göre çalışma masalarına dağıtılmıştır. Her grup kendi alanındaki temel sorunları, ihtiyaçları ve çözüm önerilerini tartışmıştır.

Konuşma, panel ve odak grup görüşmelerinde öne çıkan tespitler proje ekibi tarafından tematik olarak gruplanmış ve ortak eğilimler belirlenmiştir. Bu bulgular, raporun mevcut durum tespitlerine, stratejik hedeflerine ve politika önerilerine dönüştürülmüştür.

Raporun bulguları incelenirken birtakım kısıtlılıklar göz önünde bulundurulmalıdır. Öncelikli olarak katılımcı çeşitliliği önemsenmiş olup kamu kurumları, özel sektör, yerel yönetimler, sivil toplum kuruluşları, meslek kuruluşları ve akademiden çeşitli temsilciler çağrılmıştır. Bu katılımcılar, kültürel ve yaratıcı endüstriler alanında çalışan, bunun üzerine araştırmalar yürüten ve deneyim sahibi kişiler arasından seçilmiştir. Ancak görüşler tek günlük bir toplantıda derlenmiştir. Ayrıca katılımcıların deneyim ve algılarını yansıtır ve istatistiksel genellemeye uygun değildir. Toplantı Ankara'da yapılmış, katılımcıların önemli bir kısmı büyük kentlerden gelmiştir. Diğer bölgelerin ve küçük ölçekli üreticilerin koşulları sınırlı ölçüde yansıtılabilmektedir. Türkiye'de KYE'ye özgü düzenli ve bütünlüklü bir istatistik sistemi bulunmamaktadır. Kültür ekonomisi istatistikleri dijital oyun ve yazılım gibi yaratıcı-teknoloji alanlarını tam olarak kapsamamaktadır. Uluslararası kuruluşların verileri ise farklı sınıflandırmalara dayandığından doğrudan karşılaştırılamamaktadır. TL cinsinden göstergelerde enflasyonun etkisi de reel değerlendirmeyi güçleştirmektedir. Son olarak, yapay zekâ ve dijital platformlar gibi hızla dönüşen alanlara ilişkin tespitler kısa sürede güncelliğini yitirebilir. Bu nedenle önerilerin düzenli aralıklarla gözden geçirilmesi gerekmektedir.

2

Bölüm 2

Mevcut Durum ve Temel Tespitler



Yaratıcı ekonomi, dünya ticaretinde en hızlı büyüyen alanlardan biridir ve değer giderek mallardan dijital ve bilgi yoğun hizmetlere kaymaktadır. UNCTAD verilerine göre yaratıcı hizmetlerin küresel hizmet ihracatındaki payı son on yılda %12'den %19'a yükselmiştir. Bu artışı büyük ölçüde yazılım ve araştırma-geliştirme hizmetleri sürüklemiştir. Yaratıcı mallar ise daha yavaş büyümekte ve küresel mal ticaretinin yalnızca %3'ünü oluşturmaktadır.

Bu dönüşüm gelişmekte olan ülkeler için de yeni bir alan açmaktadır: gelişmekte olan ülkelerin yaratıcı hizmet ihracatındaki payı 2010'da %10 iken 2022'de %20'ye ulaşmıştır. Dağıtım kanalları da köklü biçimde değişmektedir. Örneğin dünya müzik gelirlerinin üçte ikisinden fazlası artık dijital akış (streaming) platformlarından elde edilmektedir. Bu tablo, yaratıcı ürünlerin değerinin giderek fikrî mülkiyet, dijital dağıtım ve platform ekonomisi üzerinden belirlendiğini göstermektedir.

Tablo 1. Yaratıcı Ürünlerin Değeri

Gösterge	Değer	Yıl	Kuruluş
Küresel görünüm			
Küresel yaratıcı hizmet ihracatı	1,4 trilyon \$ (2017'ye göre +%29)	2022	UNCTAD
Küresel yaratıcı mal ihracatı	713 milyar \$ (2017'ye göre +%19)	2022	UNCTAD
Yaratıcı hizmet ihracatında yazılım / Ar-Ge payı	%41,3 / %30,7	2022	UNCTAD
Küresel dijital oyun pazarı	≈187,7 milyar \$	2024	Newzoo
Küresel kayıtlı müzik gelirleri	28,6 milyar \$	2023	IFPI
AB'de kültürel ve yaratıcı sektörlerin GSYİH payı / istihdamı	%4,4 / 7,6 milyon kişi	2019	EY-GESAC
Türkiye			
Kültürel sektörlerde katma değer	188,5 milyar TL (yıllık +%73,9)	2024	TÜİK
Kültürel istihdam	957 bin kişi, toplam istihdamın %2,9'u	2024	TÜİK
Kültürel mal ihracatı	9,9 milyar \$, toplam mal ihracatının %4,2'si	2024	TÜİK
Kültür harcamaları	408,3 milyar TL, GSYİH'nin %0,9'u	2024	TÜİK

Türkiye’de alan, hızla genişleyen bir ekonomik tabana sahiptir ancak TL cinsinden artışların önemli bir kısmı yüksek enflasyonu yansıttığı için reel büyüme daha sınırlıdır. Kültürel istihdamın yaklaşık yarısı (%45,4) yükseköğretim mezunlarından oluşmakta, bu da alanın nitelikli insan kaynağına dayandığını göstermektedir. Kadınların kültürel istihdamdaki payının %47,8’e ulaşması, alanın kadın istihdamı açısından da önemli bir potansiyel taşıdığını ortaya koymaktadır.

957 bin kişi kültürel istihdam (2024)	%45,4 yükseköğretim mezunu payı	%47,8 kadınların kültürel istih- damdaki payı	9,9 milyar \$ kültürel mal ihracatı (2024)
--	--	--	---

Kültür harcamalarının yaklaşık yarısı kamu, diğer yarısı hane halkı tarafından yapılmaktadır. Hane halkı harcamalarında bilgi işleme ekipmanları (%25,0), kültürel hizmetler (%24,3) ve kitaplar (%18,1) ilk sıralarda yer almaktadır; bu da kültürel tüketimin giderek dijital cihazlar ve dijital içerik üzerinden gerçekleştiğine işaret etmektedir. Dış ticarete ise 2024’te kültürel mal ihracatı (9,9 milyar \$) ithalatın (7,3 milyar \$) üzerinde kalmış, ancak ithalattaki hızlı artış bu fazlanın korunması için yerli üretimin rekabet gücünün artırılması gerektiğini göstermektedir.

Katma değerde en büyük paylar basılı medya (%20,7), sinema-video-müzik (%13,1) ve mimarlık (%11,6) alanlarındadır; kültürel istihdamda ise el sanatları (%32,6) ile mimarlık ve tasarım meslekleri (%19,2) öne çıkmaktadır. Bu dağılım, geleneksel zanaat ve yayıncılık gibi köklü alanların istihdam açısından ağırlığını koruduğunu, görsel-işitsel ve tasarım alanlarının ise katma değerde giderek daha belirleyici hale geldiğini göstermektedir.

Uluslararası görünürlük bakımından iki alan ayrılmaktadır. Türk dizileri, güçlü hikâye anlatımı ve geniş bir coğrafyada karşılık bulan kültürel yakınlık sayesinde Türkiye’yi dünyanın önde gelen dizi ihracatçıları arasına taşımıştır. Dijital oyun ise milyar dolar düzeyindeki uluslararası şirket satışlarıyla girişim yatırımlarının en büyük payını alan yaratıcı sektör haline gelmiştir. Her iki alan da başarının yalnızca üretim kalitesine değil, uluslararası dağıtım, platformlarla ilişki ve hak yönetimi kapasitesine bağlı olduğunu göstermektedir.

Bu tablo üç sonuca işaret etmektedir:

- ◆ Küresel değer hizmetlere ve dijital alanlara kayarken Türkiye’nin yaratıcı ihracatı hala ağırlıklı olarak mal ticaretine dayanmaktadır. Yaratıcı hizmet ihracatının artırılması öncelikli bir hedef olmalıdır.
- ◆ Dizi ve oyun gibi alanlar, doğru politikalarla ölçeklenebilecek güçlü örnekler sunmaktadır. Bu alanlardaki deneyimin animasyon, müzik ve yayıncılık gibi diğer sektörlerle aktarılması mümkündür.
- ◆ Yaratıcı hizmet ihracatı, lisans ve telif gelirleri ile dijital alt sektörlerle ilişkin veriler ulusal istatistiklerde ayrıştırılmamaktadır. Alanın gerçek ekonomik ağırlığının görünür kılınması için bu veri boşluğunun kapatılması gerekmektedir.

Temel Tespitler

Türkiye'nin KYE alanındaki temel sorunu, güçlü yaratıcı potansiyelin bütüncül bir politika çerçevesinden yoksun olmasıdır. Alan, ekonomik bir sektör, kültürel sürekliliğin taşıyıcısı ve toplumsal dönüşümün aracı olarak çok boyutlu bir nitelik taşımakta, ancak politikalar bu boyutları bir arada ele almamaktadır.

Toplantıdaki konuşmalar, paneller ve odak grup çalışmaları aşağıdaki yapısal sorun alanlarında birleşmektedir:

1 Kavramsal ve kurumsal dağınıklık: KYE, ulusal politika belgelerinde “kültür endüstrileri”, “kültür ekonomisi”, “dijital kültür ekonomisi” gibi farklı kavramlarla ele alınmaktadır. Alanın ortak bir tanımı ve onu sahiplenen bir koordinasyon yapısı bulunmamaktadır. Yeni yaratıcı meslekler ve hibrit faaliyetler mevcut faaliyet ve meslek sınıflamalarında görünmemektedir. Vergi, çalışma hayatı ve dijital piyasalara ilişkin düzenlemelerin sektör üzerindeki etkisi önceden değerlendirilmemektedir.

2 Sorunlar sektörden sektöre farklılaşmaktadır: KYE'nin alt sektörleri aynı başlık altında farklı sorunlar yaşamaktadır. Örneğin telif hakları alanında müzik sektöründe temel sorun, yapay zekâ ile üretilen eserlerde telifin kime ait olacağıdır. Animasyon sektöründe ise sorun daha çok fikrî mülkiyetin yapımcı firmaya mı yoksa finansman sağlayan kuruma mı ait olacağı üzerinde yoğunlaşmaktadır. Genel nitelikli politika araçları bu farklılıklara yanıt verememektedir.

3 Telif düzeni ve dijital piyasa şeffaflığı yetersizdir: Yapay zekâ ile üretilen içeriklerin hukuki statüsü, eserlerin yapay zekâ eğitiminde kullanılması ve ses-üslup taklidi gibi konular belirsizdir. Dijital platformların izlenme, kullanım, gelir ve kesinti bilgileri üreticiye sınırlı ve karşılaştırılmaz biçimde iletilmektedir. Bireysel yaratıcıların büyük platformlar ve yapımcılar karşısındaki pazarlık gücü zayıftır.

4 Yaratıcı emek güvencesiz, yetkinlikler görünmezdir: Alanda proje bazlı, serbest ve kısa süreli çalışma yaygındır. Bu durum sosyal güvence, gelir sürekliliği ve kariyer planlaması açısından kırılganlık yaratmaktadır. Proje deneyimiyle ve işbaşında edinilen beceriler belgelenememektedir. Yapay zekâ ise animasyon gibi alanlarda üretim maliyetini ve süresini düşürürken emek değerini, fiyatlandırmayı ve istihdam yapısını da değiştirmektedir.

5 Eğitim ile sektör arasında mesafe vardır: Sanat, teknoloji, hukuk ve işletmeyi bir araya getiren disiplinlerarası programlar sınırlıdır. Işık, ses ve sahne gibi teknik mesleklerde ve iş geliştirme becerilerinde açık bulunmakta, nitelikli insan kaynağı büyük ölçüde İstanbul'a ve yurt dışına yönelmektedir.

6 Kültürel miras çağdaş üretimle yeterince buluşmamakta, dijital içerik kayıp riski taşımaktadır: Zengin kültürel miras ve kültürel istihdamın en büyük bölümünü oluşturan geleneksel zanaatlar, tasarım, dijital içerik ve fikir üretimi yoluyla yeterince değere dönüştürülememektedir. Oyun, dijital yayın ve etkileşimli eserler gibi doğuştan dijital üretimlerin uzun dönemli korunmasına ilişkin bir yaklaşım ise henüz bulunmamaktadır.

7 Kültürel katılım eşit dağılmamaktadır: Kültürel ürün ve hizmetlere erişim gelir düzeyine, yaşa ve yaşanılan yere göre belirgin biçimde farklılaşmaktadır. Gençler ve dezavantajlı gruplar için talep yönlü programlar sınırlıdır. Altyazı, işaret dili ve sesli betimleme gibi erişilebilirlik uygulamaları kültürel üretimin olağan bir parçası haline gelmemiştir.

8 Yerel yönetimlerin rolü sınırlı, bölgesel üretim dolaşımında zayıftır: Yerel yönetimler kent kimliği, yerel kalkınma ve sosyal inovasyon üzerinden alanın en etkili aktörlerinden biri olabilecekken, KYE çoğunlukla etkinlik ve festival düzeyinde ele alınmaktadır. Anadolu kentlerinde üretilen eserler ve yaratıcılar, büyük kentler dışında yeterince dolaşıma girememektedir.

9 Değerin yalnızca bir kısmı görünürdür: Alanın ekonomik katkısı kısmen ölçülebilmekte, toplumsal ve kültürel katkısı ise neredeyse hiç ölçülmemektedir. Bu durum KYE'nin kamu politikalarında hak ettiği önceliği almasını güçleştirmektedir.

10 Uluslararası görünürlük birkaç alana sıkışmıştır: Dizi ve oyun dışında Türkiye'nin yaratıcı ürünleri uluslararası alanda sınırlı görünürlüğe sahiptir. Ülkenin kültürel anlatısını farklı sektörlerde ortak biçimde taşıyan bir strateji bulunmamaktadır.

3

Bölüm 3

Stratejik Vizyon ve Hedefler



Vizyon

Kültürel birikimini çağdaş yaratıcılıkla buluşturan, eser sahibinin hakkını ve yaratıcı emeği adil dijital koşullarda koruyan; kültürel katılımın yaygın, bölgeler arası dolaşımın güçlü ve yetkinliklerin tanınır olduğu; dünyaya kendi hikâyesini anlatan kapsayıcı ve dayanıklı bir yaratıcı ekonomi.

Bu vizyon, KYE'yi ekonomik büyümenin yanı sıra kültürel sürekliliğin, toplumsal kapsayıcılığın ve uluslararası itibarın da aracı olarak görmektedir. Yaratıcı ekonominin başarısı yalnızca üretilen katma değerle değil, eser sahiplerinin hakkını alabilmesi, toplumun tüm kesimlerinin kültüre erişebilmesi, kültürel mirasın yaşatılması ve sağlanan faydanın tüm bölgelere yayılmasıyla da ölçülmelidir.

Vizyon yedi stratejik hedefle somutlaşmaktadır. Her hedef, Bölüm 3'te ortaya konan sorun alanlarından biri veya birkaçı ile doğrudan ilişkilidir:

1

Ortak dil, bütüncül politika çerçevesi ve düzenleyici uyum: KYE'nin ulusal düzeyde ortak bir tanıma, stratejiye ve kalıcı bir katılım mekanizmasına kavuşması; ekonomik ve mesleki yapısının kamu düzenlemelerinde açık biçimde tanınması ve yeni düzenlemelerin sektör üzerindeki etkisinin önceden değerlendirilmesi.

Başarı ölçütü ulusal tanımın ve strateji belgesinin kabulü, KYE etki testinin uygulamaya alınması.

2

Adil telif ve şeffaf dijital piyasa: Hak sahipliğinin yapay zekâ ve dijital platformlar karşısında netleşmesi, içerik performansı, gelir hesaplama biçimleri ve yapay içerik kullanımına ilişkin anlaşılır ve izlenebilir kuralların geliştirilmesi.

Başarı ölçütü mevzuat güncellemesinin tamamlanması, asgari bildirim standardını uygulayan platform ve aracı sayısı.

3

Güvenceli yaratıcı emek ve tanınan yetkinlikler: Yaratıcıların sosyal güvence ve adil sözleşme imkanlarına kavuşması, örgün eğitim, mesleki deneyim ve proje temelli öğrenmeyle edinilen becerilerin sektörler ve kurumlar arasında tanınabilmesi.

Başarı ölçütü sosyal güvence kapsamındaki serbest yaratıcı oranı, belgelendirilen beceri sayısı.

4

Mirasın yaratıcı yeniden yorumu ve kültürel süreklilik: Kültürel mirasın ve geleneksel zanaatların çağdaş tasarım ve dijital üretimle yeni kuşaklara aktarılması, doğuştan dijital eserlerin gelecek kuşaklar için korunması.

Başarı ölçütü yaratıcı kullanıma açılan koleksiyon sayısı, koruma protokolüne alınan dijital eser sayısı.

5

Kültürel talebin ve erişilebilirliğin genişlemesi: Kültürel ürün ve hizmetlere erişimin mevcut tüketici gruplarıyla sınırlı kalmaması, gençler, farklı sosyoekonomik kesimler ve engelli bireyler için katılımın artırılması.

Başarı ölçütü düşük erişimli bölgelerde kültürel katılım oranı, erişilebilir içerik sayısı.

6

Yerelde sahiplenme, bölgeler arası dolaşım ve toplumsal etki: Yerel yönetimlerin KYE politikalarının aktif uygulayıcısı olması, sanatçıların, ekiplerin ve eserlerin şehirler arasında dolaşımının artırılması ve projelerin toplumsal etkisinin görünür kılınması.

Başarı ölçütü yerel KYE stratejisi olan kent sayısı, hareketlilik programından yararlanan yaratıcı sayısı.

7

Uluslararası görünürlük ve çok sektörlü açılım: Dizi alanındaki başarının ortak bir kültürel anlatı etrafında edebiyat, animasyon, müzik ve oyuna taşınması.

Başarı ölçütü dizi dışı yaratıcı ihracat, uluslararası ortak yapım ve çeviri sayısı.

Tüm hedeflerde beş yatay ilke gözetilmelidir:

Etik ve açıklanabilir üretim: Usta-çırak ilişkisi, kalite, dürüstlük ve dayanışma geleneğinin dijital çağa uyarlanması, insan katkısının, yapay zekâ kullanımının ve sentetik içeriklerin kullanıcıya ve hak sahibine anlaşılır biçimde bildirilmesi.

Kapsayıcılık ve erişilebilir kültür: Kadınların, gençlerin, engelli bireylerin, küçük üreticilerin ve bağımsız sanatçıların politikalardan eşit yararlanması, erişilebilirliğin kültürel üretimin olağan bir parçası olması.

Dolaşım ve çoğulculuk: Farklı kentlerin, üretim geleneklerinin ve kültürel ifade biçimlerinin ulusal kültür ekonomisinde görünürlük kazanması.

Kanıt dayalılık: Politikaların ekonomik olduğu kadar toplumsal ve kültürel etkileriyle de izlenmesi.

Sürdürülebilirlik: Çevreye duyarlı üretim ve etkinlik uygulamalarının teşvik edilmesi.

4

Bölüm 4

Politika Önerileri



Öneriler yedi eksende toplanmıştır. Her eksen bir stratejik hedefe karşılık gelmektedir. Eksenler, finansman, kümelenme, ortak altyapı ve ihracat hızlandırma gibi yaygın araçları tekrar etmek yerine ulusal düzeyde tamamlayıcı politika boşluklarına odaklanmaktadır. Öneriler her alt sektörün kendine özgü koşullarına göre uyarlanmalı, sorumlu aktörler ve vadeler Bölüm 6’da yer almaktadır.

Eksen

1

Ortak Politika Çerçevesi ve Düzenleyici Uyum

Alanın ortak bir dili, onu sahiplenen kalıcı bir katılım mekanizması ve sektörün gerçekliğini tanıyan bir düzenleyici çerçeve olmadan sektörel politikalar da etkili olamaz.

1.1 Ulusal KYE tanımı ve sınıflandırması: Kalkınma planlarında, mevzuatta ve istatistiklerde kullanılacak ortak bir KYE tanımı belirlenmeli, yeni yaratıcı mesleklerin ve hibrit faaliyetlerin faaliyet kodları ile meslek sınıflamalarında görünür hale gelmesi için periyodik bir güncelleme mekanizması oluşturulmalıdır.

1.2 Ulusal KYE strateji belgesi: Kültür ve Turizm Bakanlığı koordinasyonunda, ilgili kamu kurumları, akademi, meslek kuruluşları ve sektör temsilcilerinin katılımıyla bir ulusal strateji belgesi hazırlanmalıdır.

1.3 Türkiye Kreatif Endüstriler Şurasının kalıcı bir mekanizmaya dönüştürülmesi: Şura, belirli aralıklarla toplanan, çalışma grupları aracılığıyla yıl boyunca süren ve kararlarının izlendiği bir katılım platformu haline getirilmelidir.

1.4 Sektöre özgü politika paketleri: Müzik, animasyon, oyun, film-dizi, yayıncılık, sahne sanatları, tasarım ve geleneksel zanaatlar için ayrı çalışma grupları kurulmalı, telif, emek ve yapay zekâ gibi ortak başlıklar her sektörün koşullarına göre ayrı araçlarla ele alınmalıdır.

1.5 KYE düzenleme etki testi: Vergi, çalışma hayatı, dijital piyasalar, kamu destekleri ve meslek tanımlarını etkileyen yeni düzenlemelerde alt sektörler için özgü etkileri ayrıca değerlendiren kısa bir etki testi uygulanmalıdır.

1.6 **Mevzuat izleme notları:** Sektörü etkileyen mevzuat değişikliklerinin uygulamadaki sonuçlarını teknik hukuk dili yerine sade bir dille açıklayan kısa periyodik bilgilendirme notları yayımlanmalıdır.

1.7 **Düzenleyici deney alanları:** Yeni dijital üretim, sanal etkinlik, etkileşimli içerik ve hibrit kültür hizmetlerinde mevcut kuralların uygulama sorunlarını sınırlı kapsamlı pilotlarla test etmeye imkân veren deneysel uygulama modelleri değerlendirilmelidir.

Eksen 2

Adil Telif ve Şeffaf Dijital Piyasa

Yaratıcı ekonomide değerin kaynağı eserdir. Eser sahibinin hakkı korunmadıkça ve eserin dijital ortamdaki kullanımını izleyemedikçe sürdürülebilir bir yaratıcı ekonomi kurulamaz.

2.1 **Mevzuatın yapay zekâ ve dijital platformlar karşısında gözden geçirilmesi:** Eserlerin yapay zekâ eğitiminde kullanılması, yapay zekâ ile üretilen içeriklerin statüsü ve ses-üslup taklidi gibi konularda fikir ve sanat eserleri mevzuatı güncellenmelidir.

2.2 **Sektöre göre farklılaşan çözümler:** Müzikte yapay zekâ ile üretilen eserlerde hak sahipliği ve gelir paylaşımına ilişkin kurallar öncelikle netleştirilmelidir. Animasyonda ise finansman sağlayan kurumlarla yapımcı firmalar arasındaki hak dengesini güvence altına alan standart sözleşme ilkeleri belirlenmelidir.

2.3 **Gelir ve kullanım bildirim standardı:** Dijital platformlar, araçlar ve meslek birlikleri tarafından yaratıcıya iletilen izlenme, kullanım, gelir ve kesinti bilgilerinin karşılaştırılabilir asgari başlıklarla, düzenli ve denetlenebilir biçimde raporlanması teşvik edilmelidir.

2.4 **Üretici veri erişimi:** İçerik sahibinin kendi eserinin temel performans ve izleyici verilerine erişebilmesi ve bu verileri başka bir hizmet sağlayıcıya taşıyabilmesi için veri taşınabilirliği ilkeleri geliştirilmelidir.

2.5 **Sentetik içerik işaretleme:** Tamamen veya önemli ölçüde yapay zekâ ile üretilen ses, görüntü ve görsel-işitsel içeriklerde, üretim yöntemini gösteren makinece okunabilir bilgi ile kullanıcıya yönelik anlaşılır bir işaretleme yaklaşımı benimsenmelidir.

2.6 **Yaratıcıların pazarlık gücünün artırılması ve telif bilinci:** Haksız sözleşme koşullarını sınırlayan ilkeler belirlenmeli, ücretsiz hukuki danışmanlık imkanları genişletilmeli, Telif Hakları Genel Müdürlüğü öncülüğünde ortaokuldan üniversiteye fıkri mülkiyet eğitimleri yaygınlaştırılmalıdır.

Eksen
3

Yaratıcı Emek, Yetkinlik ve Mesleki Süreklilik

Yaratıcı ekonominin asıl sermayesi insandır. Güvencesiz çalışma, görünmeyen beceriler ve hızlı teknolojik dönüşüm bu sermayeyi aşındırmaktadır.

- 3.1 Serbest yaratıcılar için sosyal güvence modeli:** Proje bazlı ve serbest çalışan sanatçı ve yaratıcıların düzensiz gelir yapısına uygun prim ve sosyal güvence düzenlemeleri geliştirilmelidir.
- 3.2 Çalışma statülerinin netleştirilmesi ve adil çalışma ilkeleri:** Serbest çalışan, kısa süreli proje ekibi, bağımsız yaratıcı ve mikro işletme gibi çalışma biçimlerinde sözleşme, faturalama ve yükümlülükleri sadeleştiren rehberler, meslek kuruluşlarıyla birlikte sektörel ücret rehberleri ve adil sözleşme ilkeleri hazırlanmalıdır.
- 3.3 Yaratıcı beceri kimliği:** Proje deneyimi, mikro-yeterlilik, portföy, mesleki eğitim ve işbaşı öğrenmeyi tek bir dijital profilde görünür kılan gönüllü bir beceri kimliği sistemi geliştirilmelidir.
- 3.4 Önceki öğrenmenin tanınması:** Işık, ses, sahne, kurgu, tasarım, el sanatları ve benzeri uygulamalı alanlarda uzun süreli iş deneyiminin uygun değerlendirme yöntemleriyle belgelendirilmesi kolaylaştırılmalıdır.
- 3.5 Yapay zekâ dönüşümünde emek:** Yapay zekânın animasyon, görsel efekt, seslendirme ve çeviri gibi alanlarda maliyet, süre, fiyatlandırma ve istihdam üzerindeki etkisi düzenli olarak izlenmelidir. Etkilenen çalışanlar için genel eğitimler yerine mevcut becerilerin yeni iş rollerine nasıl taşınacağını gösteren portföy temelli geçiş modelleri hazırlanmalıdır.
- 3.6 Disiplinlerarası yükseköğretim:** Sanat, teknoloji, hukuk ve işletmeyi bir araya getiren kreatif endüstriler fakülteleri ve programları teşvik edilmelidir.

Eksen
4

Kültürel Miras, Değerler ve Kültürel Süreklilik

Kültürel miras, Türkiye'nin yaratıcı ekonomideki en özgün kaynağıdır; bu kaynağın hem korunması hem çağdaş üretimde yaşatılması hem de bugün üretilen dijital eserlerin geleceğe aktarılması gerekmektedir.

4.1 Mirasın yaratıcı kullanıma açılması: Müze, arşiv ve kütüphane koleksiyonları dijitalleştirilerek uygun lisans koşullarıyla yaratıcıların kullanımına sunulmalıdır. Bu süreçte mirasın yalnızca ticari ürüne dönüşmesi değil, ortak üst veri standartlarıyla bağlamıyla birlikte erişilebilir kalması da gözetilmelidir.

4.2 Kuşaklar arası aktarım ve zanaat-tasarım buluşması: Geleneksel ustalık bilgisini yeni tasarım ve dijital üretim becerileriyle eşleştiren, usta ile genç üreticilerin ortak çalışmalarına küçük ölçekli süreli destekler verilmeli, geleneksel bilgi ve teknikler kayda alınmalıdır.

4.3 Yaratıcı ekonomi için etik ilkeler: Ahilik geleneğinin kalite, dürüstlük, usta-çırak ilişkisi ve dayanışma ilkelerinden hareketle, dijital çağda yaratıcı üretim için gönüllü bir etik ilke seti oluşturulmalıdır.

4.4 Çocuk ve gençlere yönelik içerik: Kültürel değerleri yeni kuşaklara aktaran nitelikli animasyon, oyun, kitap ve dijital içerik üretimi öncelikli olarak desteklenmelidir.

4.5 Doğuştan dijital eserler için koruma protokolü: Oyun, internet tabanlı sanat, dijital yayın, web arşivi ve etkileşimli eserlerde dosya biçimi, sürüm, kaynak bilgisi ve teknik dokümantasyonun uzun dönemli korunmasına ilişkin ulusal bir asgari protokol hazırlanmalıdır.

Eksen
5

Kültürel Katılım ve Erişilebilirlik

Yaratıcı ekonomi yalnızca üretimle değil, kültürel talebin genişlemesiyle de büyür. Kültüre erişim toplumun tüm kesimlerine yayılmadıkça alanın tabanı dar kalır.

5.1 Genç kültür erişim programı: Belirli yaş gruplarının kitap, müze, sahne sanatları, sinema ve seçili dijital kültür hizmetlerinde kullanabileceği sınırlı tutarlı bir kültür erişim desteği pilot olarak uygulanmalıdır.

5.2 Bağımsız üretime kamusal görünürlük: Kütüphaneler, kültür merkezleri, üniversiteler ve kamuya açık etkinliklerde bağımsız yerli üretimlerin dönüşümlü olarak sergilendiği, gösterildiği veya dinleyiciyle buluşturulduğu programlar oluşturulmalıdır.

5.3 Kültürel katılım açığı haritası: İl ve ilçe düzeyinde kültürel etkinliğe erişim, katılım sıklığı ve içerik çeşitliliğini görünür kılan bir erişim haritası hazırlanmalı, düşük erişimli bölgeler için hedefli programlar tasarlanmalıdır.

5.4 Erişilebilir içerik standardı: Kamu desteği alan görsel-işitsel ve dijital kültür projelerinde, projenin niteliğine göre altyazı, işaret dili, sesli betimleme, kolay okunur metin veya erişilebilir arayüz seçeneklerinden uygun olanların planlanması teşvik edilmelidir.

Eksen 6

Yerel Yönetimler, Bölgesel Dolaşım ve Toplumsal Etki

Yaratıcı ekonomi kentlerde yaşanır, yerel yönetimler ve kentler arası dolaşım, alanın ekonomik olduğu kadar toplumsal etkisini de belirler.

6.1 Yerel KYE stratejileri: Büyükşehir belediyeleri kent kimliğiyle uyumlu yerel KYE stratejileri hazırlamalı ve kültür birimlerini etkinlik düzenleyiciliğinden yaratıcı ekonomiyi kolaylaştırıcılığa dönüştürmelidir.

6.2 Ulusal yaratıcı hareketlilik bursu: Sanatçı, tasarımcı, teknik uzman ve yaratıcı ekiplerin farklı şehirlerde kısa süreli üretim, araştırma, prova veya iş birliği yapmasını destekleyen hareketlilik bursları oluşturulmalıdır.

6.3 Gezici program ağı: Sergi, performans, atölye, kısa film, tasarım ve yaratıcı yazarlık gibi içeriklerin birden fazla şehirde dolaşıma girebilmesini sağlayacak ortak takvim ve dolaşım desteği geliştirilmelidir.

6.4 Geçici mekan kullanımı: Atıl veya dönemsel olarak kullanılmayan kamu yapılarının güvenlik ve koruma şartları gözetilerek kısa süreli yaratıcı üretim, prova, sergi ve atölye kullanımına açılmasına yönelik standart bir geçici kullanım modeli hazırlanmalıdır.

6.5 Tersine hareketlilik programı: Büyükşehirlerde veya yurt dışında deneyim kazanmış yaratıcı profesyonellerin Anadolu kentlerinde kısa dönemli mentorluk, eğitim ve proje geliştirme faaliyetlerine katılımı desteklenmelidir.

6.6

Sosyal inovasyon ve toplumsal etki ölçümü: Kadınlar, gençler, engelli bireyler ve dezavantajlı mahalleler için yaratıcı üretime katılımı artıran sosyal inovasyon projeleri desteklenmelidir. Kamu desteği alan projelerde kültürel katılım, sosyal uyum ve kent kimliğine katkı gibi toplumsal etkiler ortak bir yöntemle raporlanmalıdır.

6.7

Kentler arası iş birliği: Kentler arasında deneyim paylaşımı ağları kurulmalı, UNESCO Yaratıcı Şehirler Ağı'na üye ve aday kentlerin birlikte çalışması desteklenmelidir.

Eksen
7

Uluslararası Görünürlük ve Kültürel Anlatı

Türkiye'nin uluslararası alandaki yaratıcı başarısı birkaç alanda yoğunlaşmaktadır. Bu başarı ortak bir anlatı etrafında diğer sektörlerle taşınmalıdır.

7.1

Ortak kültürel anlatı stratejisi: Türkiye'nin hikâyesini farklı yaratıcı sektörlerde tutarlı biçimde anlatan, kamu ve sektörün birlikte geliştirdiği bir uluslararası tanıtım stratejisi oluşturulmalıdır.

7.2

Uyarlama ekonomisinin geliştirilmesi: Edebi eserlerin dizi, film, animasyon ve oyuna uyarlanmasını kolaylaştıran hak alım-satımı ve eşleştirme mekanizmaları kurulmalıdır.

7.3

Çeviri ve yerelleştirme: Kitap, oyun, animasyon ve dizilerin farklı dillere çevrilmesi, altyazı ve seslendirme çalışmaları desteklenmelidir.

7.4

Yurt dışındaki kültür ağlarının kullanılması: Yurt dışındaki kültür merkezleri ve diaspora toplulukları, Türk yaratıcı ürünlerinin tanıtımında ve ortak yapım ilişkilerinin kurulmasında daha etkin kullanılmalıdır.

5

Politika Belgesi: Kültürel ve Yaratıcı Endüstrilerin Güçlendirilmesi



Türkiye’de KYE alanında güçlü bir yaratıcı potansiyel bulunmakla birlikte alan, ortak bir tanımdan ve bütüncül bir politika çerçevesinden yoksundur. Sektörlerin farklı sorunları genel araçlarla ele alınmaktadır. Eser sahiplerinin hakları dijital dönüşüm karşısında yeterince korunamamakta, platformlardaki gelir ve kullanım bilgisi sınırlı görünür kalmakta ve yaratıcı emek güvencesiz çalışmaktadır. Kültürel katılımın toplum ve bölgeler arasında eşit dağılmaması ve dijital kültürel içeriğin korunmasına ilişkin boşluklar da yeni bir politika gündemi oluşturmaktadır.

Yapay zekâ ve dijital platformlar, eserin kime ait olduğunu, emeğin nasıl değerlendirildiğini ve kültürel içeriğin nasıl dolaşıma girdiğini hızla yeniden tanımlamaktadır. Bu dönüşümün kuralları şimdi belirlenmektedir, zamanında politika üretmeyen ülkeler kendi kültürel birikimleri üzerindeki söz haklarını kaybetme riskiyle karşı karşıyadır.

Önerilen Politikalar

- 1 KYE için ulusal bir tanım ve strateji belgesi hazırlanmalı, Türkiye Kreatif Endüstriler Şurası kalıcı bir katılım mekanizmasına dönüştürülmeli, sektörü etkileyen yeni düzenlemelerde KYE etki testi uygulanmalıdır.
- 2 Her alt sektör için ayrı çalışma grubu kurulmalı ve sektöre özgü politika paketleri hazırlanmalıdır.
- 3 Telif mevzuatı yapay zekâ ve dijital platformlar karşısında güncellenmeli, müzikte hak sahipliği, animasyonda finansman sağlayan kurum ile yapımcı arasındaki hak dengesi öncelikle ele alınmalıdır.
- 4 Dijital platformlarda içerik kullanımı, gelir hesaplama ve kesintilere ilişkin üretici bildirimleri için asgari şeffaflık standardı geliştirilmeli, yapay zekâ ile üretilen içeriklerde işaretleme yaklaşımı benimsenmelidir.
- 5 Serbest yaratıcılar için sosyal güvence modeli geliştirilmeli, proje deneyimini ve portföyü görünür kılan yaratıcı beceri kimliği oluşturulmalıdır.

- 6 Kültürel miras koleksiyonları yaratıcı kullanıma açılmalı, geleneksel zanaatlar çağdaş tasarımla buluşturulmalı, doğuştan dijital eserler için uzun dönemli koruma protokolü hazırlanmalıdır.
- 7 Gençler ve kültürel etkinliğe erişimi düşük gruplar için talep yönlü kültür erişim programları pilotlanmalı, kamu destekli içeriklerde erişilebilirlik seçenekleri yaygınlaştırılmalıdır.
- 8 Yerel yönetimler yerel KYE stratejileri hazırlamalı, sanatçıların ve eserlerin şehirler arası dolaşımı hareketlilik bursları ve gezici program ağlarıyla desteklenmeli, projelerin toplumsal etkisi ölçülmelidir.
- 9 Ortak bir kültürel anlatı stratejisiyle Türkiye'nin uluslararası görünürlüğü dizi dışındaki sektörlere yayılmalıdır.

Beklenen sonuçlar

- ✓ Eser sahiplerinin dijital çağda hak ve gelirlerinin korunması, platformlardaki kullanım ve gelir akışlarının izlenebilir hale gelmesi.
- ✓ Yaratıcı emeğin daha güvenceli hale gelmesi, yeni becerilerin görünür, taşınabilir ve belgelendirilebilir olması.
- ✓ Kültürel mirasın yeni kuşaklara çağdaş biçimlerle aktarılması ve dijital kültürel içeriğin uzun dönemli korunması.
- ✓ Kültürel katılımın farklı yaş ve gelir gruplarında genişlemesi, yaratıcıların ve eserlerin büyük kentler dışında daha fazla dolaşıma girmesi.
- ✓ Türkiye'nin uluslararası kültürel görünürlüğünün çeşitlenmesi.

Öneriler, ilgili kamu kurumları, meslek kuruluşları, üniversiteler, kültür kurumları ve sektör temsilcilerinin katkısıyla, Şura sürecinde kurulan çalışma grupları aracılığıyla detaylandırılmalı ve pilot uygulamalar üzerinden sınanmalıdır. Uygulamada tek tip araç yerine alt sektörlerin üretim ve çalışma biçimlerine göre farklılaştırılmış yöntemler tercih edilmelidir.



Yapay zekâ ve dijital platformlar, eserin kime ait olduğunu, emeğin nasıl değerlendirildiğini ve kültürel içeriğin nasıl dolaşıma girdiğini hızla yeniden tanımlamaktadır. Bu dönüşümün kuralları şimdi belirlenmektedir.

Türkiye’de Kültürel ve Yaratıcı Endüstriler: Stratejik Politika Raporu ve Politika Belgesi

