



# Gençlik Ağı Gazetesi

ŞUBAT 2025

ŞUBAT 2025  
Sayı: 42

# Gençlik Ağı Gazetesi



Argüden Yönetişim Akademisi Gençlik Ağı

## BİZ KİMİZ? (1-2)

Karşınızda Gençlik Ağı Gazetesi ekibi!

## GENÇLİK AĞINDAKİ GELİŞMELER (3 - 9)



Argüden Yönetişim Akademisi Gençlik Ağı Şubat ayını da dopdolu geçirdi! Ayrıntılar burada...

## ÜYELERİN SESİ (10-14)

Gençlik Ağı üyelerinin kişisel gelişmeleri, üyelerin neler yaptığına dair röportajlarla sizlerle!

## BİR İLKE BİR LİDER (14-17)

Bu ay güneşe dokunan kadın Dilhan Eryurt'un yaşam hikayesini inceliyoruz.

## İNNOVASYONUN ÖNCÜLERİ (18-31) **NEW**

Bu yeni köşemizde, ünlü oyun şirketlerinden Nintendo'nun değişim dolu hikayesini öğreniyoruz.

## GÖNÜLDEN İŞLER: STK'LAR (32-35)

Bu ay ülkemizdeki sosyal girişimlerin en popülerlerinden Bilim Virüsü'nü ağırlıyoruz.

## KÜLTÜR SANAT EDEBİYAT (36-48)

Eski İstanbul portrelerini ünlü sanatçılardan inceliyoruz.

Edebiyatın sessiz kahramanları Editörler ve Çevirmenlerden bahsediyoruz.

## BİLİM ADASI (49-57)

**AGI**

Bu ay Yapay Genel Zekadan (AGI) bahsediyoruz.

## ÖNERİLER (58-66)


Paylaşmak güzeldir! Öneriler köşesinde hoşunuza gidebilecek şeyleri ele alıyoruz.

## ÖDÜLLÜ BULMACA (67)




# BİZ KİMİZ?

İletişim Kurulu Gençlik Ağı Gazetesi, Yönetişim Gençlik Ağı'nın çalışmalarını hem üyelerine hem de paydaşlarına duyurmak amacıyla çıkarılmaktadır. Bunun yanında hazırlanan içeriklerle hem Ağ içerisinde bir iletişim kurmak hem de gençler arasında bilgi paylaşımını canlı tutmak amaçlanmaktadır.







 Barış Baysal  
 Dicle Üniversitesi - Hukuk  
 YÖN101 Eğitimi 9. Dönem Mezunu  
 barisbaysal88@gmail.com



 Elif Çelebi  
 Ankara Sosyal Bilimler Üniversitesi - Hukuk  
 YÖN101 Eğitimi 8. Dönem Mezunu  
 elifcelebi496@gmail.com






 Elif Hüsnagül Enez  
 Dicle Üniversitesi - Hukuk  
 YÖN101 Eğitimi 9. Dönem Mezunu  
 elifenez01gmail.com



# BİZ KİMİZ?

---



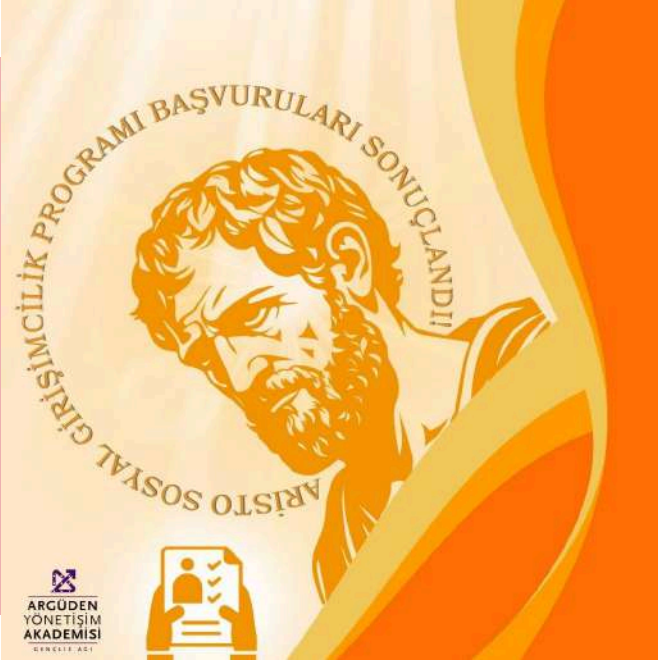
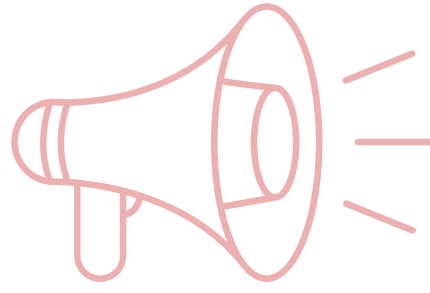
 Nursemin Kutluay  
 Mersin Üniversitesi - Türk Dili ve Edebiyatı  
 YÖN101 Eğitimi 9. Dönem Mezunu  
 nurseminkutluay@gmail.com



 Yasemin Çevik  
 İstanbul Medeniyet Üniversitesi - Tarih  
 YÖN101 Eğitimi 9. Dönem Mezunu  
 yasemincevik27@gmail.com

# GENÇLİK AĞINDAKİ GELİŞMELER

## ŞUBAT AYINDA NELER YAPTIK?



## ARISTO SOSYAL GİRİŞİMCİLİK PROGRAMI BAŞVURULARI SONUÇLANDI!

Aristo Sosyal Girişimcilik Programı Başvuruları  
Sonuçlandı! 🎉

## ARISTO SOSYAL GİRİŞİMCİLİK PROGRAMI 5. DÖNEMİ BAŞLADI!

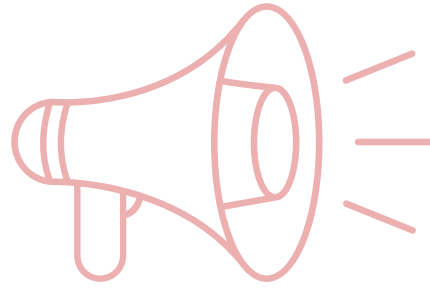
21 Şubat Cuma günü, 5. Dönem Oryantasyon Toplantısı gerçekleştirildi ve sosyal girişimcilik yolculuğunun ilk adımı atıldı. Katılımcılarla bir araya gelinerek programın detayları paylaşıldı, etki yaratma yolunda izlenecek adımlar aktarıldı.

Önümüzdeki haftalarda sosyal sorunlara yenilikçi çözümler üretilecek, sürdürülebilir projeler geliştirilecek ve güçlü bir topluluk olarak birlikte ilerlenecek.

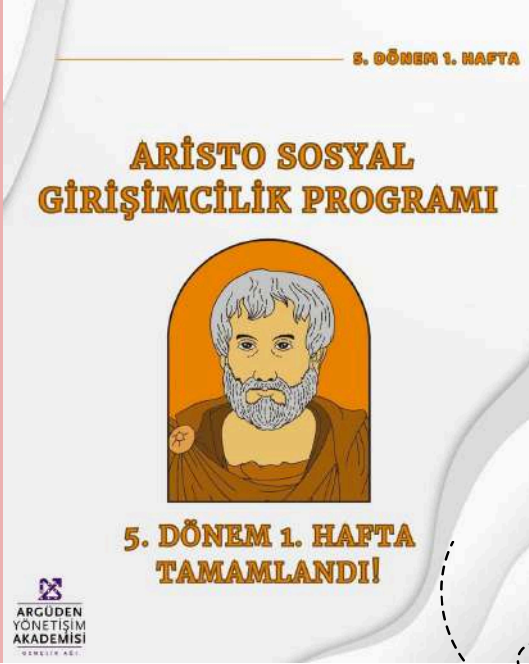


# GENÇLİK AĞINDAKİ GELİŞMELER

ŞUBAT AYINDA NELER YAPTIK?



ARİSTO SOSYAL GİRİŞİMCİLİK PROGRAMI  
5. DÖNEM 1. HAFTA TAMAMLANDI!



İyi Yönetişim Nedir? & İyi Yönetişim İlkeleri

Dr. Argüden eğitimliğinde "İyi Yönetişim Nedir?" eğitimi ve Pınar Ilgaz eğitimliğinde "İyi Yönetişim İlkeleri" eğitimi 22-23 Şubat tarihlerinde Zoom platformu üzerinden gerçekleştirildi.



# GENÇLİK AĞINDAKİ GELİŞMELER

ŞUBAT AYINDA NELER YAPTIK?



Podcastleri dinlemek için resimlerin üzerine tıklayın!

## İLETİŞİM KURULU PODCAST VE YOUTUBE EKİBİ YENİ PODCAST BÖLÜMLERİ İLE KARŞINIZDA!

Bu bölümümüzde, Türk Ceza Kanunu kapsamında hukuka uygunluk nedenlerini inceliyoruz.

Yazan & Seslendiren: Elif Çelebi



Bu bölümümüzde, Gençlik Ağı Gazetesi'nin "Bir İlke, Bir Lider" köşesinde yer alan "Madam C.J. Walker" başlıklı yazı, Sümeyye Kardaş tarafından seslendirilerek podcast formatına dönüştürüldü!

### 📌 Neler Konuşuyoruz?

Madam C.J. Walker, Amerika'nın kendi servetini yaratan ilk siyahi kadın girişimcisi olarak tarihe geçti. Saç bakım sektöründe devrim yaratan çalışmalarıyla sadece bir iş kadını değil, aynı zamanda toplumsal değişimin öncüsü oldu. Onun azim dolu yolculuğunu, girişimcilik ruhunu ve liderlik mirasını bu bölümde keşfedeceksiniz!

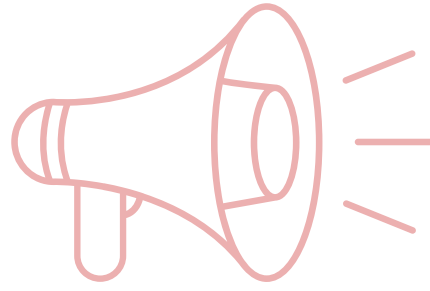
Seslendiren: Sümeyye Kardaş

Yazan: Barış Baysal



# GENÇLİK AĞINDAKİ GELİŞMELER

ŞUBAT AYINDA NELER YAPTIK?



## İLETİŞİM KURULU PODCAST VE YOUTUBE EKİBİ YENİ PODCAST BÖLÜMLERİ İLE KARŞINIZDA!

Bu bölümde konuğumuz Prof. Dr. Ayşe Odman Boztosun İletişim Kurulu Lideri Elif Çelebi ve Prof. Dr. Ayşe Odman Boztosun tarafından gerçekleştirilen bu Podcast bölümünde; Anayasa, Anayasa Candır isimli roman, hukuk okuryazarlığı gibi birçok konuya değiniliyor.

Podcastleri dinlemek için resimlerin üzerine tıklayın!



Bu bölümümüzde, 25 Kasım Kadına Yönelik Şiddetle Mücadele Günü'nü anarak Mirabal Kardeşler'in cesur hikayesini, kadına yönelik şiddetle mücadeledeki hukuki adımları ve 6284 Sayılı Kanun'un şiddet mağdurlarına sunduğu koruyucu ve önleyici tedbir kararlarını ele alıyoruz. Ayrıca, CEDAW gibi uluslararası antlaşmaların şiddetle mücadeledeki rolüne de değiniyoruz. Kadına yönelik şiddetle mücadeledeki yasal ve toplumsal adımları keşfetmek için sizi yeni bölümümüze bekleriz!

Yazan & Seslendiren: Elif Çelebi



# GENÇLİK AĞINDAKİ GELİŞMELER

ŞUBAT AYINDA NELER YAPTIK?



Okumak için fotoğrafların üzerine tıklayın!

**Elif Hüsnagül Enez**  
Gençlik Ağı Gazetesi ve Medium Ekip Lideri

### Türkiye’de Matematiğin Öncüsü: Ord.Prof.Dr. Cahit Arf

Bu yazımızda, hepimizin ismen ve resmen bildiği fakat dönemimize ışık saçan fikirlerinin ve yönetim anlayışının bilinmediği bir isimden bahsedeceğiz: Ord.Prof.Dr.Cahit Arf!

12 dakika

Medium medium.com/argudengenclikagi

## İLETİŞİM KURULU GENÇLİK AĞI GAZETESİ VE MEDIUM EKİBİ YENİ MEDIUM YAZILARI İLE KARŞINIZDA!

Bu yazımızda, hepimizin ismen ve resmen bildiği fakat dönemimize ışık saçan fikirlerinin ve yönetim anlayışının bilinmediği bir isimden bahsedeceğiz: Ord.Prof.Dr.Cahit Arf.

Yazan: Elif Hüsnagül Enez

Bu yazımızda, yılbaşının farklı coğrafyalarda ve kültürlerde çeşitli anlamlar ve ritüellerle kutlanırken, Türklere tarih boyunca kendine özgü yansımaları oluşundan bahsediyoruz.

Yazan: Nursemin Kutluay

**Nursemin Kutluay**  
Gençlik Ağı Gazetesi ve Medium Ekip Üyesi

### Türklere Yılbaşı Geleneğinin Kökenleri

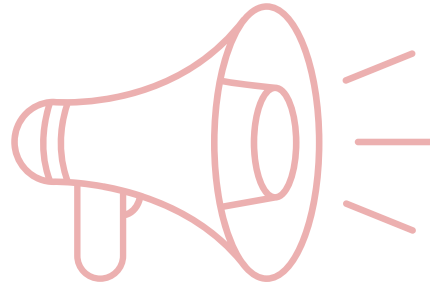
Bu yazımızda, yılbaşının farklı coğrafyalarda ve kültürlerde çeşitli anlamlar ve ritüellerle kutlanırken, Türklere tarih boyunca kendine özgü yansımaları oluşundan bahsediyoruz.

12 dakika

Medium medium.com/argudengenclikagi

# GENÇLİK AĞINDAKİ GELİŞMELER

ŞUBAT AYINDA NELER YAPTIK?



Okumak için fotoğrafların üzerine tıklayın!

## İLETİŞİM KURULU GENÇLİK AĞI GAZETESİ VE MEDIUM EKİBİ YENİ MEDIUM YAZILARI İLE KARŞINIZDA!

Bu yazımızda, Ocak Ayı'nın öneriler köşesinde  
Netflix'in sevilen animasyon serisi Castlevania  
Nocturne'u ve sizleri ekran başında sorgulatmaya  
hazır Ugles filmi inceliyoruz.

Yazan: Yasemin Çevik

**Yasemin Çevik**  
Gençlik Ağı Gazetesi ve Medium Ekip Üyesi

### Ayın Beğenilenleri: Bir Dizi Bir Film

Bu yazımızda, Ocak Ayı'nın öneriler köşesinde Netflix'in sevilen animasyon serisi Castlevania Nocturne'u ve sizleri ekran başında sorgulatmaya hazır Ugles filmi inceliyoruz.

12 dakika

Medium medium.com/argudengenclikagi

Bu yazıda, sigaranın sağlık üzerindeki etkilerinden, bırakma yöntemlerinden ve bu zorlu ama ödüllendirici yolculukta sizlere nasıl destek olabileceğimizden bahsedeceğiz.

Yazan: Sümeyye Kardaş

**Sümeyye Kardaş**  
Gençlik Ağı Gazetesi ve Medium Ekip Üyesi

### Sigarayı Bırakma Kılavuzu: 9 Şubat Dünya Sigarayı Bırakma Günü

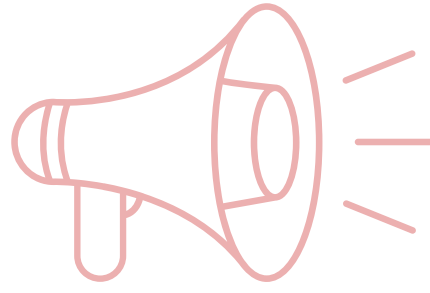
Bu yazıda, sigaranın sağlık üzerindeki etkilerinden, bırakma yöntemlerinden ve bu zorlu ama ödüllendirici yolculukta sizlere nasıl destek olabileceğimizden bahsedeceğiz.

12 dakika

Medium medium.com/argudengenclikagi

# GENÇLİK AĞINDAKİ GELİŞMELER

ŞUBAT AYINDA NELER YAPTIK?



## YÖN101 EĞİTİMİ BAŞVURULARI ÇOK YAKINDA!

### YÖN101 Eğitimi Yakında Başlıyor!

Yeni dönem, yeni fırsatlar! 🎯

Yönetişim alanında kendini geliştirmek, karar alma süreçlerine katkı sağlamak ve liderlik becerilerini güçlendirmek ister misin? O zaman doğru yerdesin!

- 📌 11. Dönem YÖN101 Eğitimi için geri sayım başladı! Bu programda yönetişimin temel prensiplerini öğrenirken, ilham veren isimlerle tanışma ve projeler geliştirme fırsatı yakalayacaksın.
- 🎓 Bilgiye erişmek, etki yaratmak ve geleceğin liderleri arasında yer almak için hazır mısın?

Takvimini hazırlamaya başla, detaylar çok yakında!



# ÜYELERİN SESİ

## • GENÇLİK AĞI ÜYELERİNİ TANIYALIM

Bu ay konuğumuz sevgili Tuğra Tongur. Hadi onu yakından tanıyalım!

Öncelikle seni tanıyalım, Tuğra Tongur kimdir, neler yapar?

Ben Tuğra Tongur, Burdur Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi Siyaset Bilimi Ve Kamu Yönetimi 3.sınıf öğrencisiyim. Sivil toplum çalışmalarına 6 yıl önce Türkiye Gençlik Birliği'nde il başkanlığı yaparak başladım.

Ardından Nilüfer Gençlik Meclisi'nde Gençlik Politikaları Yazma Programı'na katılarak gençlik meclisleri sürecine dahil oldum. Bir çok üniversite topluluğunda yer alıyorum. Habitat Derneği ve Rotary gibi çeşitli STK'larla çalışmalara devam ettim. Şu anda Osmangazi Rotaract Kulübü Asbaşkanı, Z Doğa Derneği Başkan Vekili, Sosyal Atlas Yönetim Kurulu Üyesi ve Burdur Gençlik Meclisi Kurucu Başkanı olarak görev yapıyorum.

Argüden Yönetişim Akademisi'nde neler yaptın/yapıyorsun?

Argüden Akademi Gençlik Ağı'nda, Gençlik Meclislerinde Yönetişim Projesi ekibinde yer alıyorum. Burada, Gençlik Meclislerinin yönetişimi ile ilgili bir rapor hazırlıyoruz. Amacımız, Gençlik Meclislerinin yerel yönetim süreçlerine daha aktif katılmasını ve bunu yönetim ilkelerine uygun olarak yapmalarını sağlamak. Ayrıca, Gençlik Meclisi 101 eğitimi geliştirerek yeni meclislerin yapılanmasına katkı sağlamak üzerine yoğunlaşıyoruz.

**Tuğra  
Tongur!**

**Burdur Mehmet  
Akif Ersoy  
Üniversitesi**

/10  
ELİF HÜSNAGÜL ENEZ

**Sivil Toplum**

**Siyaset Bilimi ve  
Kamu Yönetimi**



Bulduğun ekipte neler yapıyorsunuz ve neler yapmayı planlıyorsunuz?

Gençlik Meclisleri'nde yönetim ilkelerinin daha etkin uygulanması için bir rapor hazırlıyoruz. Ayrıca, Gençlik Meclislerine yönelik eğitim programları geliştirerek, karar alma mekanizmalarında daha aktif rol almalarını sağlamak istiyoruz. Gelecekte, yerel yönetimlerle ortak projeler geliştirerek, Gençlik Meclislerinin daha etkin ve sürdürülebilir hale gelmesini hedefliyoruz.

Argüden Yönetişim Akademisi ile yolun ne zaman ve nasıl kesişti? Burası sana neler kattı?

Akademiyle 9. Dönem YÖN101 programı aracılığıyla tanıştım. Bu program sayesinde yönetim, karar alma mekanizmaları ve sürdürülebilirlik konularında derinlemesine bilgi sahibi oldum. Akademinin bana kattıkları arasında, farklı bakış açıları kazanmak ve sivil toplum alanında daha etkin rol almak bulunuyor.



# ÜYELERİN SESİ

## • GENÇLİK AĞI ÜYELERİNİ TANIYALIM



### Yönetişim ve Sürdürülebilirlik senin için ne ifade ediyor?

Yönetişim, katılımcı ve şeffaf karar alma mekanizmalarının temelini oluştururken; sürdürülebilirlik, toplumsal ve ekolojik dengenin korunmasını sağlayan bir sistemdir. Bu kavramlarla tanıştıktan sonra, bireysel ve toplumsal olarak aldığım kararların uzun vadeli etkilerini daha bilinçli değerlendirmeye başladım.

### Gençlerin yönetim süreçlerine daha fazla dahil olabilmesi için neler yapılabilir?

Gençlik Meclisleri, belediye ve kamu kurumlarıyla ortak çalışma gruplarının kurulması, mentorluk programları ve sivil toplum örgütleriyle iş birlikleri gençlerin katılımını artırabilir. Yerel yönetimlerin Gençlik Meclislerine daha fazla yetki vermesi de büyük bir fark yaratabilir.



# ÜYELERİN SESİ

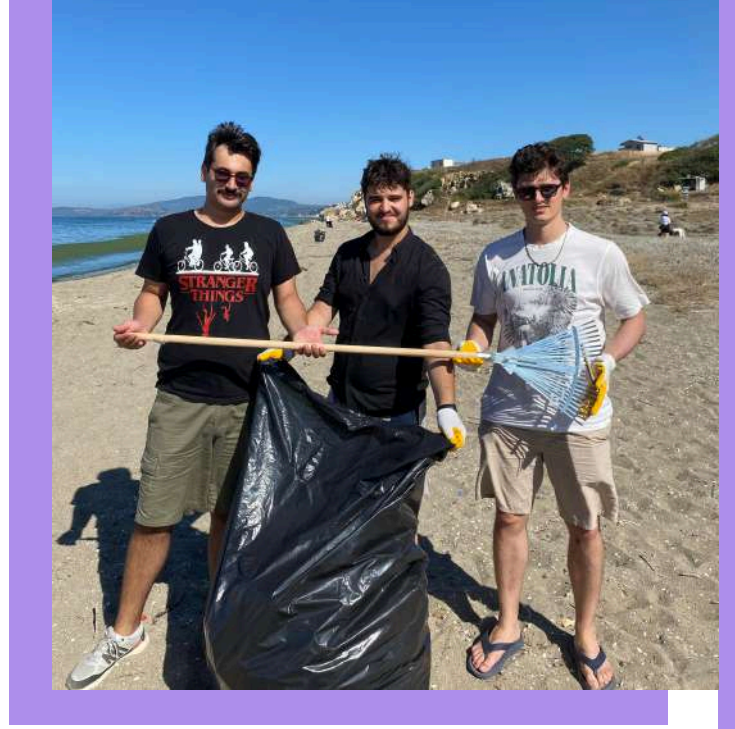
## • GENÇLİK AĞI ÜYELERİNİ TANIYALIM

*Bu hayattaki mottom şudur, diyebileceğin bir şey var mı?*

Hayattaki mottom: "Bugün sahip olduğumuz her şey, bir zamanlar gerçek olacağına inanılan çılgın fikirlerdi." Geçmişte insanlar uçuk fikirlerinin gerçek olacağına inanarak denemeler yapmasalardı, bugün geldiğimiz noktaya ulaşamazdık. Ben de en uçuk hayallerim için bile her türlü mücadeleyi veren ve büyük bir inanca sahip olan biriyim. Motivasyonum düşük olduğu zamanlarda, ilham veren hikayeleri okumak, doğada vakit geçirmek ve gelecekte başarabileceğim şeyleri düşünmek bana iyi geliyor.

*Gençlerin sosyal sorumluluk projelerine katılımının önemi hakkında ne düşünüyorsun?*

Gençlerin sosyal sorumluluk projelerine katılması, toplumsal farkındalığı artırır ve sorumluluk bilincini geliştirir. Onları teşvik etmek için farkındalık kampanyaları ve gönüllülük programları artırılmalı.

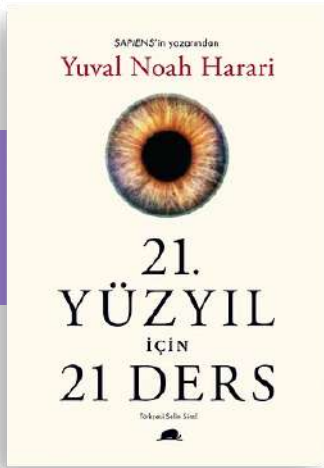


*Gazetemizin okurlarına bir kitap, bir dizi ve bir film önerebilir misin?*

Kitap: Yuval Noah Harari - 21. Yüzyıl İçin 21 Ders

Dizi: The Crown

Film: The Social Network



# ÜYELERİN SESİ

## • GENÇLİK AĞI ÜYELERİNİ TANIYALIM

Merhaba, ben Ceren Yazgı Aslanyürek. Gençlik Ağı'nda Organizasyon Gelişimi Kurulu liderliğini üstleniyorum. Öncelikle öykümü paylaşmama fırsat sunan Gençlik Ağı Gazetesi ekibine teşekkürlerimi sunarak başlamak istiyorum ve bu yazının okuyanlara ilham vermesini umuyorum.

Belki de okul yıllarım içinde en sevdiğim dönem olan 11. sınıf, COVID-19 pandemisi nedeniyle yarım kaldığında ufak bir umutsuzluğa kapılmışım. Ancak bu süreç, birçok kişinin şimdilerde bahsettiği gibi, bana da yeni beceriler edinme fırsatı sundu. Uzun zamandır takip ettiğim gezginlerin dünya rotalarını incelerken farklı kültürlere duyduğum ilgi artmıştı ve özellikle İspanyol kültürü beni oldukça etkiliyordu. Karantina sürecini bu ilgimi somut bir hale getirmek için bir fırsat olarak gördüm ve 11. sınıfın bahar döneminde hem derslerimi takip edip hem de İspanyolca öğrenmeye başladım. Bu süreç, çoğunlukla ders videolarıyla ve telefondaki uygulamalarla takip edilen bir dil temeli oluşturmama yardımcı olmuştu. Böylece İspanyol kültürüne olan ilgimi somut bir hale getirdim.

Ardından, üniversite sınavına hazırlanırken akademik olarak derinleşebileceğim ve sahada araştırmalar yapabileceğim bir mesleğim olmasını istediğime karar verdim. Bu isteğimi etrafımdaki insanlara tek bir kelime ile "şu mesleği yapacağım" diye açıklayamasam da zamanla alanı daha iyi tanıdıkça Greenpeace gibi çevresel bir örgütte yer almanın kişiliğime ve beklentilerime uygun olabileceğini düşündüm. İkinci tercihim olan İstanbul Üniversitesi Siyaset Bilimi ve Uluslararası İlişkiler bölümüne yerleştiğimde, her uluslararası ilişki öğrencisi gibi bir uluslararası örgüt bünyesinde çalışmayı hedefliyordum. Ancak bu isteğim çok uzun sürmedi ve henüz ilk senem bitmeden insan, kültür ve doğanın kesişim noktasında yer alan sürdürülebilirlik alanında çalışmanın benim için en doğru yol olduğuna karar verdim.

Ceren Yazgı  
Aslanyürek!

Siyaset Bilimi  
ve Uluslararası  
İlişkiler



Yaşadığımız 6 Şubat depreminden sonra sosyal etki alanındaki çalışmalarını daha detaylı incelemeye, hatta henüz öğrenciyken elimden geldiğince bu çalışmaların içinde bulunmaya karar verdim. Böylece, depremzedelerin acil ihtiyaçlarına cevap vermeyi hedefleyen ACE-DER'in çekirdek ekibine dahil oldum. Ancak gönüllülük hikayem, şu an kurumsal iletişim departmanı başkanı olduğum İstanbul Üniversitesi Genç TEMA ile başladı. Ardından, TEMA Vakfı'nın Genel Merkezi'ndeki ofis çalışmalarına destek verdiğim süreç ile devam etti. Sonrasında ise gönüllülük yolculuğumda her zaman çok değerli bir yere sahip olacak Gençlik Ağı'na dahil olma sürecim, Argüden Yönetişim Akademisi ve Yönetim Kurulu'nda Kadın Derneği iş birliğiyle gerçekleşen S101 projesiyle oldu. Burada proje geliştirdiğim takım arkadaşlarım bana büyük ilham oldu ve takım çalışmasının faydaya dönüştürülmesinin ne kadar kritik bir noktada olduğunu hep birlikte anladığımız bir süreç geçirdik. Gençlik Ağı'ndaki güncel görevim ise Organizasyon Gelişimi Kurulu liderliğini sürdürmek.



# ÜYELERİN SESİ

## • GENÇLİK AĞI ÜYELERİNİ TANIYALIM



İlk profesyonel deneyimim bir gümrük danışmanlığı firmasında iç denetim stajyerliğiydi. Sonrasında, çok istediğim sürdürülebilirliğe olan ilgimi profesyonel seviyeye taşıma fırsatını elde etmemi sağlayan ESG Turkey Danışmanlık'ta sürdürülebilirlik stajyeri olarak çalıştım. ESG (Environmental, Social, Governance) kriterleri ve sürdürülebilirlik raporlamaları konusunda derinlemesine çalışma fırsatım oldu. Entertech İstanbul Teknokent'te Uluslararası İlişkiler Stajyeri olarak, girişimlerin uluslararası pazarlara açılma süreçlerine dair bilgi edinirken inovasyon ekosisteminin içinde yer alma fırsatı buldum.

Yazının sonlarına yaklaşırken gelecekteki hayallerimden bahsetmek istiyorum. Erasmus sürecim boyunca farklı bakış açıları kazanmaya, akademik ve profesyonel gelişimimi desteklemeye devam ediyorum. Gelecekte, sürdürülebilirliğin strateji geliştirme ve sosyal etki boyutlarında çalışmayı hedefliyorum. Kurumsal dünya ve sivil toplum arasında bir köprü kurarak şirketlerin ve toplulukların uzun vadeli ve etkili sürdürülebilirlik stratejileri benimsemelerine katkı sağlamak istiyorum.



Ayrıca Kodluyoruz'un "Geleceği Yeniliyoruz" projesi ve İTÜ Changemakers projesine katılarak proje geliştirme konusunda bambaşka insanlarla çalışarak deneyim edinme fırsatı buldum. Sustain2Solve İzmir Finalisti olarak sürdürülebilirlik alanında yenilikçi çözümler üretmeye odaklandım. Bu proje sayesinde problem çözme ve analitik düşünme becerilerimi geliştirme fırsatım oldu ve sürdürülebilirlik alanında teknik ve güncel bilgilere erişim sağladım.





# BİR İLKE, BİR LİDER

ÖRNEK ALINAN TECRÜBELER,  
ETKİ YARATAN YAŞANMIŞLIKLAR



## Güneş'e Dokunan Kadın: DİLHAN ERYURT

29 Kasım 1926'da İzmir'de doğan Dilhan Eryurt, gökyüzüne olan merakıyla yanıp tutuşan, yıldızların sırlarını çözmek için ömrünü adayan bir kahraman. Onun hikayesi, sadece bilimsel bir başarı öyküsü değil, aynı zamanda bir ilham kaynağı. İzmir'in sıcak sokaklarından NASA'nın derinliklerine uzanan bu yolculuk, azmin ve tutkunun ne kadar güçlü olduğunu gösteriyor.



Dilhan Hanım, küçük yaşlardan itibaren matematiğe ve astronomiye ilgi duymaya başlamış. O zamanlar, belki de kimse onun bir gün Güneş'in kalbine dokunacağını hayal etmemiştir. Ancak o, hayallerinin peşinden gitmekten asla vazgeçmedi. 1946'da İstanbul Üniversitesi Matematik ve Astronomi Bölümü'nde başlayan eğitim hayatı, onu önce Kanada'ya, sonra da Amerika'ya taşıdı. Eryurt Kanada'da gerçek astrofizikle tanıştı ve Prof. Dr. Alastari G. W. Cameron ile çalışma fırsatı yakaladı. Buradaki çalışma konusu hidrojen yıldızlarıydı. 1961-1973 yılları arasında NASA'da geçirdiği yıllar, onun için adeta bir rüya gibiydi. Orada, Güneş'in evrimi üzerine yaptığı çalışmalarla bilim dünyasına ışık tuttu. 1969'da Apollo 11 projesinde yer alması ise, onun için unutulmaz bir deneyimdi.

# BİR İLKE, BİR LİDER

ÖRNEK ALINAN TECRÜBELER,  
ETKİ YARATAN YAŞANMIŞLIKLAR



NASA'daki başarılarının ardından 1973'te Türkiye'ye dönen Dilhan Hanım, ODTÜ'de genç bilim insanlarının yetişmesine katkıda bulundu. Onlara sadece bilim öğretmekle kalmadı, aynı zamanda hayallerinin peşinden gitmeleri için ilham verdi. Onun öğrencileri, onu sadece bir hoca olarak değil, aynı zamanda bir yol gösterici, bir akıl hocası olarak gördüler. 1988-1993 yılları arasında ODTÜ Fen Edebiyat Fakültesi Dekanlığı görevini yürüterek üniversitenin gelişimine önemli katkılar sağladı.



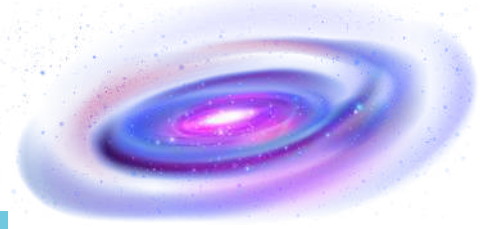
Dilhan Eryurt, sadece bilimsel başarılarıyla değil, aynı zamanda mütevazı kişiliğiyle de gönüllerde taht kurdu. O, hiçbir zaman kendini ön plana çıkarmadı, her zaman bilimin ve gençlerin yanında oldu. Onun için en büyük mutluluk, gençlerin bilimle parlayan gözlerini görmektir.

Dilhan Hanım'ın hikayesi, bize hayallerimizin peşinden gitmekten asla vazgeçmememiz gerektiğini öğretiyor. O, zorluklar karşısında pes etmeyen, her zaman umutla ileriye bakan bir kadındı. Onun gibi insanlar sayesinde, bilim dünyası daha da aydınlanıyor. 13 Eylül 2012'de Ankara'da hayata veda etti. Eryurt Bilim tarihine "Güneşi zapteden kadın" olarak geçti. Google ise Dilhan Eryurt'u anmak için bir Doodle tasarladı.



# BİR İLKE, BİR LİDER

ÖRNEK ALINAN TECRÜBELER,  
ETKİ YARATAN YAŞANMIŞLIKLAR



Bugün, onun yolundan ilerleyen birçok genç bilim insanı, uzayın derinliklerine ışık tutmaya devam ediyor. Prof. Dr. Dilhan Eryurt'un başarıları, bilimde kadınların neler başarabileceğinin en güzel örneklerinden biridir ve gelecek nesiller için daima ilham kaynağı olmaya devam edecektir.

Dilhan Eryurt'un bu çalışmaları bizlere şu yönetim ilkelerine yönlendirmektedir:

- **Bilime ve Eğitime Öncelik Verme:** Dilhan Eryurt bilim ve eğitim konularına büyük önem vermiş, bu alanların gelişmesi için çaba göstermiştir. Eğitim kurumlarında aktif görev almış, bilim insanlarının yetişmesi için kendi bilgi ve deneyimlerini paylaşmıştır. Bu anlamda üzerinde bir sorumluluk hissederek yaptığı işler ülke açısından yenilikçi işlere dönüşmüştür.
- **Sosyal Sorumluluk Bilinci ve Liderlik:** Birçok fen fakültesinin kuruluşunda yer alması ve bilimi teşvik ettirmesi bakımından gözle görülür bir sosyal sorumluluk bilinci olduğunu kavramaktayız.



Saygıyla ve özlemle anıyoruz.



# İNOVASYONUN ÖNCÜLERİ

## ŞİRKETLERİN ETKİLİ DÖNÜŞÜMLERİ



### Nintendo'nun Yükselişi: Kendi Yolunu Çizen Bir Efsanenin Hikayesi

Nintendo'nun hikayesi, 1889'da Japonya'nın Kyoto şehrinde küçük bir oyun kartı atölyesi olarak başladı.

Bugün ise şirket, video oyunu dünyasının en ikonik markalarından biri. Peki, bu yükseliş nasıl oldu?

Nintendo'nun sırrı, hep farklı düşünmesi, yenilikçi kararlar alması ve rakiplerinin izlediği yoldan gitmeyi reddetmesiydi. Bu cesur hamleler, sadece şöhret değil, aynı zamanda ciddi bir mali başarı getirdi. Şimdi gel, bu efsaneyi adım adım keşfedelim; hem de sanki karşında oturmuş, kahve içerek anlatıyormuşum gibi.



#### Kartlardan İlk Adımlar: Bir Aile İşletmesinin Vizyonu

Nintendo'nun temelleri, Fusajiro Yamauchi tarafından atıldı. Hanafuda adı verilen, çiçek desenli oyun kartlarıyla yola çıkan bu küçük atölye, kısa sürede Japonya'da popüler oldu. Aile işletmesi olarak başlayan Nintendo, sade ama etkili bir yönetim anlayışıyla hareket ediyordu: Kaliteye odaklanmak ve müşteriye güven vermek. Kartlar el yapımıydı ve bu özen, şirketin ilk mali başarılarını getirdi. Yamauchi, gelirleri artırarak atölyeyi büyüttü, ama asıl dönüşüm 1949'da torunu Hiroshi Yamauchi'nin başına geçmesiyle başladı.



# İNOVASYONUN ÖNCÜLERİ

## ŞİRKETLERİN ETKİLİ DÖNÜŞÜMLERİ



Hiroshi, genç ve hırslı bir liderdi. Şirketi sadece kartlarla sınırlı tutmak istemedi. Taksi şirketi işletmekten "love hotel" denemelerine kadar çılgın fikirler peşinde koştu. Çoğu başarısız oldu, ama bu denemeler Nintendo'nun risk alabilen bir kültüre sahip olduğunu gösteriyordu. Yönetişim açısından baktığımızda, Hiroshi'nin vizyonu şuydu: Şirketi geleceğe taşımak için yenilik şarttı. Bu cesur kararlar, Nintendo'nun video oyunlarına geçişinin temelini attı ve uzun vadede mali açıdan büyük bir sıçrama yarattı.



### Kartlardan Kartuşlara: Video Oyunlarına İlk Giriş

1970'lere gelindiğinde, video oyunları dünyada yükselmeye başlamıştı. Nintendo, bu treni kaçırmak istemedi ve 1977'de Japonya'da Color TV-Game konsolunu piyasaya sürdü. Şirket yönetimi, arcade oyunlarının popülaritesini fark etmiş ve bu alana yatırım yapma kararını hızlıca almıştı. Konsol basit bir tasarıma sahipti, ama 1 milyondan fazla sattı. Bu başarı, Nintendo'nun kasasına ciddi bir gelir akışı sağladı ve şirketi global pazarlara açılmaya cesaretlendirdi.

Yönetişim açısından bu hamle, Nintendo'nun stratejik planlamaya verdiği önemi gösteriyor. Hiroshi Yamauchi liderliğinde, şirket risk aldı ama bu riski kontrollü bir şekilde yönetti. Color TV-Game'in başarısı, Nintendo'nun sadece kart üreticisi olmadığını, yenilikçi bir eğlence şirketi olabileceğini kanıtladı. Bu, ilerideki büyük hamlelerin habercisiydi.

# İNOVASYONUN ÖNCÜLERİ

## ŞİRKETLERİN ETKİLİ DÖNÜŞÜMLERİ



### Donkey Kong ile Küresel Sahne: Mario'nun İlk Zıplaması

1981'de Nintendo, Donkey Kong ile dünya çapında bir marka olma yolunda ilk büyük adımını attı. Shigeru Miyamoto'nun tasarladığı bu arcade oyunu, şirket içinde büyük bir heyecan yarattı. Yönetimin Miyamoto'ya verdiği özgürlük, Nintendo'nun yaratıcı yeteneklere duyduğu güveni yansıtıyordu. Oyunun kahramanı "Jumpman", sonradan Mario adını aldı ve bu isim, Nintendo'nun en büyük simgelerinden biri haline geldi.

Mali açıdan Donkey Kong, arcade salonlarında milyonlarca dolar kazandırdı ve Nintendo'nun uluslararası pazarda tanınmasını sağladı. Şirket yönetimi, bu başarıyı merchandising ile destekleyerek gelir akışını çeşitlendirdi. Yönetişim ilkeleri açısından, Nintendo burada şeffaf bir vizyon sergiledi: Kaliteli içerik üretmek ve bu içeriği dünya çapında pazarlamak. Mario'nun doğuşu, Nintendo'nun kasasını doldururken markanın duygusal değerini de artırdı.

### Atari'nin Çöküşü: Sektörün Krizine Yol Açan Yönetim Faciaları

1970'lerin sonu ve 1980'lerin başında video oyunu sektörü büyüyordu, ama bu büyüme kontrolsüzdü. Atari, Pong ve Atari 2600 ile ev konsollarının öncüsüydü. Ancak, şirketin kötü yönetim kararları sektörü bir krize sürükledi. Atari, üçüncü parti geliştiricilere kapılarını tamamen açtı ve herkesin konsol için oyun üretmesine izin verdi. Denetim mekanizması olmadan, piyasa kalitesiz oyunlarla doldu. Özellikle 1982'de çıkan E.T. oyunu, bu çöküşün sembolü oldu. Aceleyle üretilen bu oyun o kadar kötüydü ki, milyonlarca kopya satılmadan çöldeki çöplüklere gömüldü. Atari'nin bu stratejisi, kısa vadede gelir artışı sağlasa da uzun vadede güven kaybına yol açtı. 1983'te sektörün gelirleri 3 milyar dolardan 100 milyon dolara düştü; Atari ise 536 milyon dolar zarar etti. Pazar payı %80'den %24'e geriledi. Yönetişim açısından Atari'nin hatası, kalite kontrolüne önem vermemesi ve kâr odaklı bir yaklaşımla dengeyi kaybetmesiydi. Bu kriz, sektörü yok olma noktasına getirdi, ama Nintendo için bir fırsat yarattı.



# İNOVASYONUN ÖNCÜLERİ

## ŞİRKETLERİN ETKİLİ DÖNÜŞÜMLERİ



### NES ile Devrim: Kalite Kontrolü ve Güvenin Zaferi

1983'teki sektör çöküşü, Nintendo'nun sahneye çıkması için mükemmel bir zamanlamaydı. 1985'te Kuzey Amerika'da Nintendo Entertainment System (NES) piyasaya sürüldü. Nintendo, Atari'nin hatalarından ders almış ve kaliteyi merkeze koyan bir yönetim politikası benimsemişti: Bu şeffaflık ilkesiydi. "Original Nintendo Seal of Quality" etiketi, her oyunun şirket tarafından onaylandığını gösteriyordu. Bu, tüketicilerde güven yarattı ve kalitesiz oyunların piyasaya sürülmesini engelledi. NES, 62 milyon adet sattı ve sektörü yeniden canlandırdı. Mali olarak Nintendo'ya milyonlarca dolar kazandırdı; pazar payını %90'lara ulaştırdı. Şirket yönetimi, geliştiricilerle sıkı bir işbirliği kurarak oyun kalitesini garanti altına aldı. Super Mario Bros. ve The Legend of Zelda gibi başyapıtlar, bu stratejinin meyveleriydi. NES'in başarısı, Nintendo'nun risk yönetimindeki ustalığını ve uzun vadeli vizyonunu ortaya koydu.

### Game Boy'un Taşınabilir Krallığı: Sadeliğin Gücü

1989'da Game Boy ile Nintendo, taşınabilir oyun dünyasını fethetti. Şirket yönetimi, pahalı ve karmaşık teknolojiler yerine sadelik ve erişilebilirlik üzerine bir strateji kurdu. Monokrom ekranına rağmen uzun pil ömrü ve dayanıklılığıyla öne çıkan Game Boy, Tetris ile birleşince 118 milyon adet sattı. Bu, Nintendo'nun kasasına milyarlarca dolar akıttı ve taşınabilir oyun pazarını domine etmesini sağladı.

Yönetişim açısından, Game Boy'un başarısı Nintendo'nun müşteri odaklı yaklaşımından geldi. Şirket, donanım yarışına girmek yerine oyun deneyimine odaklandı. Bu karar, hem mali büyümeyi hem de marka sadakatini artırdı. Game Boy, Nintendo'nun yenilikçi ama pratik vizyonunun bir simgesi oldu.

# İNNOVASYONUN ÖNCÜLERİ

## ŞİRKETLERİN ETKİLİ DÖNÜŞÜMLERİ



### Mario'nun Doğuş Hikayesi: Şirket İçinde Bir Kahramanın Yükselişi

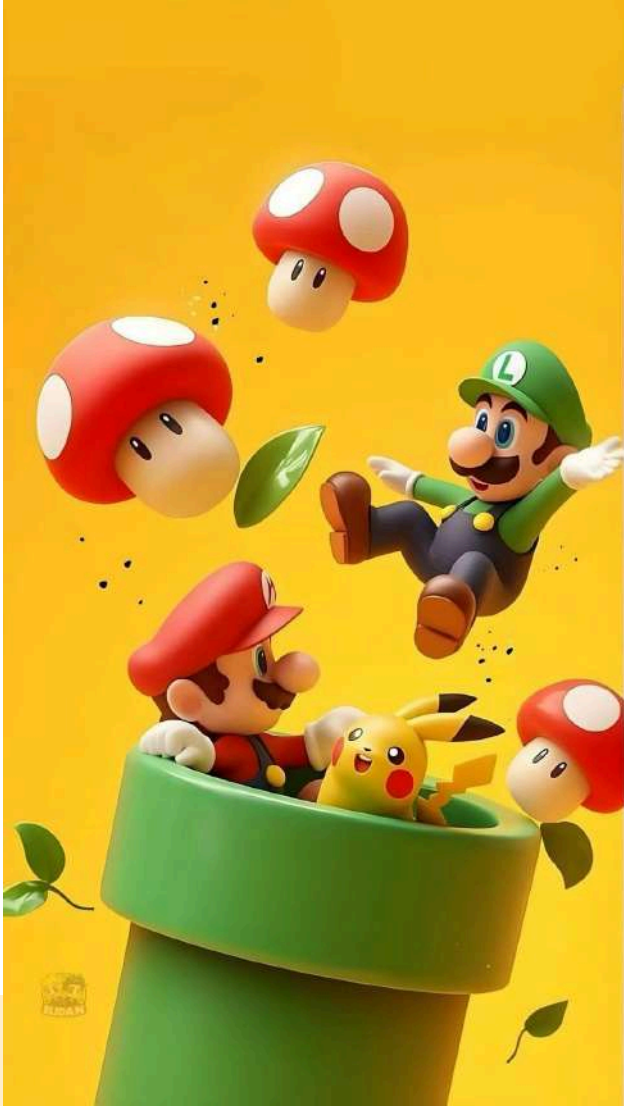
Mario'nun hikayesi, Donkey Kong ile başladı. Shigeru Miyamoto, bu oyunu tasarlarken şirket içindeki yaratıcı özgürlüğün bir örneğini sergiledi. Miyamoto'nun "Jumpman" fikri, yönetim tarafından hemen kabul görmedi; ama Hiroshi Yamauchi, genç tasarımcıya güvendi ve projeyi onayladı. Karakterin adı, Nintendo'nun Amerika'daki ofisinin sahibi Mario Segale'den esinlenerek sonradan Mario oldu.

Super Mario Bros. ile Mario, küresel bir ikon haline geldi. Şirket içinde bu franchise'ın geliştirilmesi, ekipler arası işbirliği ve kalite odaklı bir süreç gerektirdi. Mali olarak, Mario oyunları konsol satışlarını artırdı ve merchandising ile ek gelir sağladı. Nintendo'nun yönetim anlayışı, Mario'yu bir marka elçisi olarak konumlandırarak uzun vadeli başarıyı garantiledi.

### Zelda'nın Efsanesi: Bir Çocuk Hayalinden Küresel Bir Miras

The Legend of Zelda, 1986'da NES için piyasaya sürüldü. Shigeru Miyamoto'nun çocukluk anılarından esinlendiği bu oyun, açık dünya kavramını oyun dünyasına tanıttı. Şirket içinde proje, Miyamoto'nun liderliğinde titiz bir süreçten geçti. Yönetim, bu yenilikçi fikre yatırım yapmayı kabul etti çünkü NES'in başarısını pekiştirecek bir franchise'a ihtiyaç vardı.

Zelda, eleştirilenlerden tam not aldı ve milyonlarca sattı. Mali etkisi, sadece oyun satışlarıyla sınırlı kalmadı; marka değeri ve sadık bir hayran kitlesi yarattı. Yönetim açısından, Nintendo bu seriyi destekleyerek risk aldı, ama kalite kontrolüyle bu riski başarıya çevirdi.





# İNOVASYONUN ÖNCÜLERİ

## ŞİRKETLERİN ETKİLİ DÖNÜŞÜMLERİ



### Nintendo 64: Katı Politikaların Acı Bedeli

İşler her zaman bu kadar iyi gitmedi tabii. Nintendo 64, 64-bit teknolojisi ve Super Mario 64 gibi devrim niteliğinde oyunlarla geldi, ama sadece 33 milyon satabildi. PlayStation, CD-ROM'larla geniş bir oyun kütüphanesi sunarken, Nintendo kartuş kullanmakta ısrar etti. Bu karar, maliyeti artırdı ve depolama kapasitesini sınırladı; örneğin, bir kartuşun maliyeti 25 dolarken, CD'ler 1 dolar civarındaydı. Bu yüzden geliştiriciler, daha esnek ve ucuz bir platform olan PlayStation'a yöneldi. Nintendo'nun katı politikaları ve zayıf pazarlaması da bu başarısızlığı pekiştirdi. N64, yenilikçi olsa da mali açıdan bekleneni veremedi ve Nintendo'nun pazar liderliğini Sony'ye kaptırmasına neden oldu.



### Pokemon Fenomeni: Küçük Bir Stüdyodan Dev Bir İmparatorluğa

1996'da Pokemon Red ve Blue, Game Boy için piyasaya sürüldü. Satoshi Tajiri ve Ken Sugimori'nin yarattığı bu oyun, küçük bir stüdyo olan Game Freak tarafından geliştirildi. Nintendo yönetimi, projeyi incelediğinde potansiyeli fark etti ve destekleme kararı aldı. Şirket içinde bu işbirliği, üçüncü parti geliştiricilere verilen değeri gösterdi.

Pokemon, 31 milyondan fazla sattı ve bir kültürel fenomen oldu. Anime, film ve merchandising ile Pokemon markası, Nintendo'ya milyarlarca dolar kazandırdı. Pokemon'un başarısı Nintendo'nun ortaklık stratejisini güçlendirdi ve mali yapısını sağlamlaştırdı.



# İNOVASYONUN ÖNCÜLERİ

## ŞİRKETLERİN ETKİLİ DÖNÜŞÜMLERİ



### GameCube: MiniDVD'lerin Boğduğu Umutlar

GameCube, 2001'de piyasaya çıktığında, PlayStation 2 ve Xbox gibi güçlü rakiplerle rekabet etmek zorundaydı. Ancak, yalnızca 21 milyon adet satarak, PlayStation 2'nin 155 milyonluk satış rakamlarının oldukça gerisinde kaldı. Bu başarısızlığın arkasında, teknolojik eksikliklerden stratejik yanlışlara kadar pek çok neden bulunmaktadır. İlk olarak GameCube, standart DVD'ler yerine miniDVD formatını tercih etti ve bu, depolama kapasitesini ciddi şekilde sınırladı çünkü bu miniDVD'lerin depolama alanı 1.5 GB'dı. PlayStation 2 ve Xbox ise 4.7 GB'lık standart DVD'lerle daha fazla içerik ve üstün grafik sunabiliyordu. Bu durum, GameCube'ün büyük çaplı oyunları destekleyememesine neden oldu.



Örneğin, PlayStation 2'de Grand Theft Auto: San Andreas gibi devasa açık dünya oyunları yer alırken, GameCube bu tür projelerden mahrum kaldı. Donanım gücü açısından da rakiplerinin gerisinde kalan konsol, "zayıf" olarak algılandı ve oyuncuların ilgisini kaybetti. GameCube, PlayStation 2'nin sahip olduğu geniş üçüncü parti oyun desteğinden yoksundu. Büyük oyun geliştiricileri, konsolun sınırlı donanımı ve miniDVD formatı nedeniyle projelerini rakip platformlara yöneltti. Ayrıca konsolun çevrimiçi oyun desteği neredeyse yoktu. PlayStation 2 ve Xbox, çevrimiçi çok oyunculu deneyimlere öncülük ederken, GameCube bu alanda tamamen geri plandaydı.



# İNOVASYONUN ÖNCÜLERİ

## ŞİRKETLERİN ETKİLİ DÖNÜŞÜMLERİ



### Wii ile Yenilikçi Zafer: Geniş Kitlelere Açılan Kapı



GameCube'den alınan yenilgi, Nintendo'da ciddi değişiklikler yapılması kararını aldirtmişti. 2006'da Wii, hareket kontrolleriyle oyun dünyasını şaşırttı ve bu alınan stratejik kararın ne kadar doğru olduğunu satış rakamlarıyla kanıtladılar. Nintendo yönetimi, grafik savaşına girmek yerine geniş kitlelere hitap etmeyi seçti. Bu "Mavi Okyanus Stratejisi", aileleri ve yaşlıları bile oyun dünyasına çekti. Pazar trendlerini okuyarak farklı bir segmenti hedeflemişti çünkü. 101 milyon satışla Wii, mali açıdan dev bir başarı oldu.

Wii'nin geliştirilmesi şirketin esnekliğini ve yenilikçi ruhunu yansıtır. Riskli bir hamleydi, ama tüketici odaklı bir vizyonla desteklendi. Bu strateji, Nintendo'nun kasasını doldurdu ve markayı yeniden zirveye taşıdı. Ayrıca Wii, Wii Sports adlı özel sürümüyle "casual gaming" kavramını icat etti. İnsanlar koşularını Wii Sports sayesinde yapmaya başladı ve bu o dönemler için özellikle Kuzey Amerika'da bir trend haline getirildi çünkü bu özel sürüm, sosyal etkileşim ve fiziksel aktivite vurgusu yapmaktaydı. Bu ticari başarı, Nintendo'nun deneyim odaklı yaklaşımının bir zaferidir.



# İNOVASYONUN ÖNCÜLERİ

## ŞİRKETLERİN ETKİLİ DÖNÜŞÜMLERİ



### 3DS: Gözlüksüz 3D ile Taşınabilir Oyunculüğün Yeniden Tanımlanması



Nintendo 3DS, 2011'de piyasaya sürüldüğünde, taşınabilir oyunculukta yeni bir çığır açtı ve Nintendo'nun stratejik zekâsını bir kez daha ortaya koydu. Bu konsol, stereoskopik 3D ekran teknolojisiyle gözlüksüz bir üç boyutlu deneyim sunarak oyuncuları kendine hayran bıraktı. Bu yenilik, oyunların görsel derinliğini artırarak etkileşimli bir atmosfer yarattı. Wii'nin geniş kitle başarısından sonra, Nintendo 3DS ile hem hardcore oyunculara hem de casual kullanıcılara hitap etmeyi hedefledi ve demografik çeşitliliği ustalıkla dengeledi. Çift ekranlı tasarımı, önceki DS serisinin mirasını sürdürürken, dokunmatik alt ekran ve hareket sensörleri gibi özellikler, oynanışta esneklik ve yenilikçilik sundu. Konsolun güçlü oyun kütüphanesi, hem nostaljiyi canlandırdı hem de yeni nesilleri büyüledi.

Stratejik süreçte, Nintendo, 3DS'yi lansmanından sonra gelen eleştirilere hızla yanıt verdi. 250 dolarlık satış fiyatı satışları yavaşlatınca, hızlı bir fiyat indirimi ile 169 dolara ve Ambassador Programı ile erken alıcılara ücretsiz oyunlar sunularak müşteri memnuniyeti sağlamayı başardı. Bu esnek strateji, konsolun satışlarını patlattı ve dünya çapında 150 milyondan(2025) fazla satarak tüm zamanların en çok satan el konsolu, tüm konsol satışlarında ise Playstation 2'den sonra en çok satan 2. konsol oldu. Ayrıca, Nintendo Network ile çevrimiçi özellikler eklenerek dijital entegrasyon sağlandı. Finansal açıdan, düşük üretim maliyeti ve yüksek satış hacmi, 3DS'yi kârlı bir girişim haline getirdi; uzmanlar, her birim satıştan yaklaşık %30 kar elde edildiğini tahmin ediyor. Çıkış süreci, Nintendo'nun pazar trendlerini okuma yeteneğini ve risk yönetimini gösterdi. Wii'den sonra çıkan Wii U'nun tökezlediği bir dönemde, 3DS şirketin mali istikrarını destekledi. Sonuç olarak 3DS, Nintendo'nun inovatif vizyonunu, stratejik adaptasyonunu ve oyunculuk tutkusunu harmanlayarak markaya hem maddi hem de duygusal bir değer kattı. Bu küçük cihaz, büyük bir başarı hikâyesi olarak tarihe adını yazdırdı.

# İNOVASYONUN ÖNCÜLERİ

## ŞİRKETLERİN ETKİLİ DÖNÜŞÜMLERİ



### Switch'in Hibrit Başarısı: Modern Dünyada Liderlik



2017'de Nintendo Switch, hem ev hem taşınabilir konsol olarak piyasaya sürüldü. Şirket yönetimi, bu hibrit fikri uzun süre tartıştı ve nihayet onayladı. Geriye uyumluluk ve Nintendo eShop üzerinden indirilebilir klasik oyunlar, sadık hayran tabanını besledi. Breath of the Wild gibi oyunlarla Switch, 145 milyon satışı geride bıraktı (2024 sonu itibarıyla). Mali olarak, Nintendo'nun gelirlerini katladı ve modern oyun dünyasında liderliğini geri kazandı. Switch, Nintendo'nun uzun vadeli planlama yeteneğini gösterdi. Şirket, tüketici ihtiyaçlarını analiz ederek yenilikçi bir çözüm sundu ve bu, hem marka değerini hem de finansal gücü artırdı.

### Donanım Karlılığı: Nintendo'nun Rakiplerine Üstünlüğü

Nintendo'nun donanım stratejisi, şirketi PlayStation ve Xbox gibi rakiplerinden ayıran en çarpıcı özelliklerinden biri. PlayStation ve Xbox'un üreticileri Sony ve Microsoft, genellikle konsol satışlarında zararına veya çok düşük kar marjlarıyla çalışır. Bu şirketler, asıl gelirlerini oyun satışlarından, çevrimiçi abonelik hizmetlerinden (PlayStation Plus, Xbox Game Pass gibi) ve üçüncü parti geliştiricilerin katkılarında elde eder. Ancak Nintendo, konsol satışlarında bile hatırı sayılır bir kar elde etmeyi başarır. Bu, şirketin maliyet odaklı yaklaşımı ve yenilikçi ama ekonomik tasarım anlayışıyla mümkün olur.



# İNOVASYONUN ÖNCÜLERİ

## ŞİRKETLERİN ETKİLİ DÖNÜŞÜMLERİ



Nintendo, konsollarını tasarlarken en son teknolojiye sahip, ultra güçlü donanımlar üretmek yerine, maliyeti düşük tutan ve oyunculara farklı bir deneyim sunan sistemler geliştirmeye odaklanır. Örneğin, Wii konsolu, 2006'da piyasaya sürüldüğünde, rakipleri PlayStation 3 ve Xbox 360'ın grafik gücünden çok daha zayıftı. Ancak Wii, hareket kontrolleriyle yepyeni bir oyun deneyimi sundu ve üretim maliyeti düşük olduğu için her satışta Nintendo'ya kar getirdi. Benzer şekilde, Nintendo Switch (2017), hibrit yapısıyla hem ev konsolu hem de taşınabilir bir cihaz olarak tasarlandı. Switch'in donanımı, PlayStation 4 veya Xbox One kadar güçlü değildi, ama bu ekonomik tasarım sayesinde Nintendo, her bir Switch satışından önemli bir kar elde etti. Finansal raporlara göre, Switch'in lansmanından sonraki yıllarda Nintendo'nun donanım kar marjı, Sony ve Microsoft'un zarar ettiği veya sıfıra yakın karla sattığı konsollara kıyasla çok daha yüksekti.



Peki, bu yaklaşım neden bu kadar başarılı oldu? Nintendo, donanım geliştirirken mali disiplini elden bırakmadı ve tüketiciye "daha fazla güç" yerine "daha fazla eğlence" sunmayı tercih etti. Wii'nin 102 milyonluk satış rakamı, bu stratejinin geniş kitlelere nasıl ulaştığını gösteriyor. Öte yandan, PlayStation 3'ün lansmanında Sony'nin her konsolda yaklaşık 200 dolar zarar ettiği tahmin ediliyor. Nintendo ise bu süreçte kar etmeye devam etti. Bu, şirketin finansal istikrarını güçlendirdi ve oyun geliştirme bütçelerini desteklemek için sağlam bir temel oluşturdu.

# İNOVASYONUN ÖNCÜLERİ

## ŞİRKETLERİN ETKİLİ DÖNÜŞÜMLERİ



### Exclusive Oyunlar: Nintendo'nun Kimliğini Şekillendiren Güç

Nintendo'nun yazılım stratejisi, donanım karlılığını tamamlayan bir diğer temel unsur. Şirket, kendi konsolları için özel olarak geliştirdiği exclusive oyunlarla tanınır. Super Mario, The Legend of Zelda, Pokémon, Animal Crossing gibi franchise'lar, sadece Nintendo konsollarında oynanabilir. Bu, oyuncuları Nintendo ekosistemine çeker ve sadık bir hayran kitlesi yaratır. Rakipleri PlayStation ve Xbox, geniş üçüncü parti kütüphanelerine sahip olsa da, Nintendo'nun exclusive oyunları, şirketin marka değerini ve mali gücünü eşsiz bir şekilde pekiştirir.

Nintendo'nun bir diğer dikkat çekici özelliği, konsollarındaki oyunların yarısından fazlasını kendisinin üretilip satması. Örneğin, Switch'in en çok satan oyunlarına baktığımızda, Mario Kart 8 Deluxe (57 milyon), Animal Crossing: New Horizons (40 milyon) ve Super Smash Bros. Ultimate (30 milyon) gibi başlıkların tümü Nintendo'nun kendi stüdyolarından çıkıyor. Bu, şirketin kalite kontrolünü elinde tutmasını ve oyunlarını kendi vizyonuna uygun şekilde geliştirmesini sağlar. PlayStation ve Xbox, büyük ölçüde EA, Ubisoft veya Activision gibi üçüncü parti geliştiricilere bağımlıyken, Nintendo kendi oyunlarını üreterek hem kar marjını artırır hem de marka kimliğini güçlendirir.

SUPER  
MARIO BROS.  
WONDER



# İNOVASYONUN ÖNCÜLERİ

## ŞİRKETLERİN ETKİLİ DÖNÜŞÜMLERİ



### Nintendo'nun Oyun Sektörüne Getirdiği İnovasyonlar ve Trendler

Nintendo'nun oyun sektörüne getirdiği yenilikler, teknolojik devrimlerin ötesinde, endüstrinin işleyiş şeklini kökten değiştiren stratejik bir vizyonun ürünüdür. 1985'te, Nintendo Entertainment System (NES) ile sahneye çıkan Duck Hunt oyunu, oyunculara evlerinde interaktif bir nişancılık deneyimi sunarak oyun dünyasında bir devrim yaptı. Zapper adlı ışık tabancasıyla oyuncular televizyon ekranındaki ördekleri avlıyor, bu da TV'yi adeta bir oyun alanına dönüştürüyordu. Bu yenilik, arcade salonlarının dışına çıkarak evde nişancılık oyunlarının önünü açtı ve daha sonra modern VR nişancılara kadar uzanan bir mirasın temelini attı.



Bir yıl sonra, 1986'da The Legend of Zelda'nın piyasaya sürülmesiyle oyunculara geniş bir haritada özgürce dolaşma, bulmacaları çözme ve hikâyeyi kendi hızlarında keşfetme imkânı sunarak açık dünya konseptini zamansız trend haline getirmeyi başardı. 1996'da Nintendo 64 ile gelen Super Mario 64 ile 3D oyunculuğun kapılarını araladı. Oyunda ilk kez kullanılan analog çubuk, Mario'nun 3D dünyada akıcı bir şekilde kontrol edilmesini sağladı ve oyunculara derinlik ile hassasiyet sunan yepyeni bir deneyim yarattı. Super Mario 64, 3D platform oyunlarının standartlarını belirledi ve analog kontrol, artık tüm konsollarda vazgeçilmez bir özellik haline geldi. 1997'de Rumble Pak ile titreşim feedback'i oyunlara getirdi; bu, immersif deneyimi artırdı ve bugün her kontrolörde standart bir özellik haline geldi. 2004'te Nintendo DS ile dokunmatik ekranı ve çift ekranı tanıttı, bu da mobil cihazlardaki dokunmatik trendin öncülerinden oldu. 2014'te ise Amiibo ile NFC teknolojisini kullanarak fiziksel figürleri oyunlara entegre etti ve "toys-to-life" kategorisini popülerleştirdi.



# İNOVASYONUN ÖNCÜLERİ

## ŞİRKETLERİN ETKİLİ DÖNÜŞÜMLERİ



1986'da piyasaya sürülen Metroid oyunu, video oyunu dünyasında non-linear harita tasarımı ve güçlendirme toplama sistemiyle çığır açtı. O dönemde oyunlar genellikle doğrusal bir ilerleyiş sunarken, Metroid oyunculara geniş ve birbirine bağlı bir dünyada serbestçe dolaşma özgürlüğü verdi. Bu, keşif hissini güçlendirdi ve oyuncuların oyunu kendi tarzlarında deneyimlemelerini sağladı. Güçlendirme toplama sistemi ise karakterin yeteneklerini geliştirerek yeni alanlara erişimi mümkün kıldı, bu da ilerlemeyi ödüllendirici hale getirdi. Bu yenilikler, "Metroidvania" türünün temelini atarak oyun dünyasına yeni bir oyun türü kazandı. 1992'de Mario Kart ile çok oyunculu yarış oyunlarının öncüsü oldu ve rekabeti eğlenceyle birleştirdi. Bununla birlikte, Nintendo'nun inovasyon portföyüne son yıllarda eklenen Nintendo Labo, kartondan oluşturulan modüler aksesuarlarıyla hem yaratıcılığı teşvik ediyor hem de fiziksel dünya ile dijital eğlenceyi benzersiz bir biçimde harmanlıyor. Şirketin cesurca denediği Virtual Boy ise, ticari anlamda beklenen başarıyı yakalayamasa da, üç boyutlu görüntü teknolojisi üzerine düşünceleri şekillendirerek sonraki nesil ürünlere ilham kaynağı oldu.



### Kendi Yolunu Çizmenin Ödülü

Nintendo'nun hikayesi, risk almanın, kaliteye odaklanmanın ve farklı düşünmenin bir şirketi nasıl efsaneleştirdiğini gösteren mükemmel bir örnektir. NES'in 62 milyon, Game Boy'un 120 milyon, Wii'nin 101 milyon ve Switch'in 145 milyonluk satışı, bu vizyonun mali ödüllere bir kanıt niteliği taşır. Marka şu ana kadar kendi ekosisteminde 7 milyara yakın oyun satmıştır. Bu astronomik satış sayıları uzun vadeli doğru şirket yönetiminin önemini de sektöre gösterir. Nintendo yönetimi, genel olarak yaratıcılığı ve güveni merkeze alarak ilerlemiştir. Bence bu samimi ve yenilikçi ruh, onları daha nice zaferlere taşıyacaktır!



# GÖNÜLDEN İŞLER

SOSYAL SORUMLULUĞUN YOLU: STK'LAR



## bilim virüsü

### • Amaç ve Vizyon

**Sosyal girişiminizin ana misyonu ve vizyonu nedir?  
Neleri başarmayı hedefliyorsunuz?**

Bizim hayalimiz büyük: Gençlerin sorgulayan, eleştirel düşünen, problem çözen ve üreten bireyler olarak yetiştiği bir dünya.

Bilim Virüsü'nün temel vizyonu:

- Gençleri bilim, teknoloji ve yeni nesil yetkinliklerle güçlendirmek.
- Onlara eleştirel düşünme, problem çözme ve yaratıcılık becerileri kazandırmak.
- Öğrenmeyi bir zorunluluk değil, hayat boyu süren keyifli bir yolculuk olarak benimsetmek.
- Gençleri geleceğin mesleklerine ve yetkinliklerine hazırlamak.
- Yetenekli gençlerin vizyoner kurumlarla buluşmasını ve değer yaratmasını sağlamak.

Bugün Bilim Virüsü, gençlerin hem bilimsel düşünceyi öğrenebileceği hem de öğrendiklerini hayata geçirebileceği bir platform olarak büyümeye devam ediyor. 300'den fazla gençlik programı düzenledik, 160.000'den fazla başvuru aldık ve 60'tan fazla kurumla iş birliği yaptık. Ve bu daha başlangıç!

Bu ayki köşemizde sosyal girişim olan "Bilim Virüsü" ile birlikteyiz. Girişimin kurucusu Şule Yücebiyık bizlerle.

### • Kuruluş

**Bilim Virüsü'nün kuruluş hikayesi nedir? Bilim Virüsü'nü kurmaya nasıl karar verdiniz?**

Bilim Virüsü, aslında bir soruyla başladı: "Ya diğer milyonlarca çocuk ne olacak? Onlara bilim tutkusunu nasıl bulaştırabilirim?"

Bu soruyu sorduran hikayenin temelinde, kendi oğlumun lise giriş sınavları sürecinde yaşadığı kaygılar ve bu kaygılar sonucunda sadece okuldan öğrenmekten uzaklaştığına tanık olmam vardı. O dönem onun psikolojik olarak daha fazla etkilenmemesi için okulunu değiştirmek zorunda kaldım. Çünkü sistem çocukları sadece sınavlara hazırlanan makineler gibi görüyor, onların merak etme, keşfetme ve öğrenme heyecanını tamamen yok ediyordu. Eğitim, bilimin büyüsünden koparılmış bir yarışa dönüşmüştü.

Bilim insanı değilim, ama iyi bir iletişimciyim. O yüzden "Benim bu alanda bir katkı olabilir mi?" diye düşündüm. Gençleri bilimle, teknolojinin geleceğiyle ve yeni nesil yetkinliklerle buluşturacak bir köprü kurmaya karar verdim. İşte Bilim Virüsü tam da bu noktada doğdu: Bilime, keşfetmeye ve öğrenmeye tutkuyla bağlı bir topluluk oluşturmak için.

Başlangıçta küçük bir grupta yola çıktık. 30 gençle başladığımız hareket, bugün 120.000'den fazla gence ulaşan bir öğrenme ekosistemine dönüştü. Bilim Virüsü artık sadece bir eğitim programı değil, gençlerin birbirinden öğrendiği, birlikte ürettiği ve geleceği inşa ettiği bir topluluk.

# GÖNÜLDEN İŞLER

SOSYAL SORUMLULUĞUN YOLU: STK'LAR



## • Çalışmalar



### Faaliyetlerinizde kimlere öncelik veriyorsunuz?

Bilimi herkes için erişilebilir kılmak istiyoruz. Ama özellikle bilime erişimi kısıtlı olan gençlere öncelik veriyoruz.

Eğitimde fırsat eşitliği sağlamak için dezavantajlı bölgelerdeki gençlere, kız çocuklarına, STEM alanlarında yeterince temsil edilmeyen gruplara ve ekonomik imkanları kısıtlı olan öğrencilere yönelik projeler geliştiriyoruz.

Ama en önemli kriterimiz şu: Bilime merak duyan, sorgulayan ve öğrenme tutkusu olan herkes bizim için öncelikli!

### Gönüllüleriniz ve ekip üyeleriniz nasıl katkıda bulunabilir?

Biz Bilim Virüsü'nde herkesi bilim insanı yapmaya çalışmıyoruz. Ama bilimsel düşünme becerisini kazandırmayı hedefliyoruz. Çünkü bilim demek, hatalar yaparak öğrenmek demek. Bilimde hatalar cezalandırılmaz, tam tersine yeni keşiflerin kapısını açar.

Bugün yapay zekadan biyoteknolojiye, iklim değişikliğinden matematiğe kadar pek çok alanda uzman gönüllülere ihtiyacımız var. Gönüllülerimiz, eğitimler verebilir, mentorluk yapabilir, bilim ve teknoloji içerikleri üretebilir. Ayrıca organizasyon, iletişim, sosyal medya gibi alanlarda da destek çok kıymetli.

Bilim Virüsü'nde herkesin katkıda bulunabileceği bir alan var. Yeter ki gençlere ilham verme isteğiniz olsun!



# GÖNÜLDEN İŞLER

SOSYAL SORUMLULUĞUN YOLU: STK'LAR



## • Çalışmalar

### Yürüttüğünüz projelerle topluma nasıl katkı sağlıyorsunuz?

Bilim Virüsü olarak sadece sınıfta değil, hayatın her alanında öğrenme deneyimleri sunuyoruz. Öğrenmeyi eğlenceli, anlamlı ve erişilebilir hale getiriyoruz.

- "Geleceği Keşfedenler" programı ile liseli gençleri bilim ve biyoteknoloji dünyasına hazırlıyoruz.
- "Yarınlara Seninle Mümkün" projesi ile üniversite öğrencilerine 21. yüzyıl yetkinlikleri kazandırdık.
- "Geç Olmadan" projesi ile 19 ilde 1.900 üniversiteli genci iklim krizi konusunda harekete geçirdik.
- Enerji Koruyucuları Programı ile gençleri sürdürülebilir enerji alanında bilinçlendirdik.
- İleride programı ile üniversiteli gençlere 21.yy becerileri kazandırıyoruz.

Ve tüm bunları yaparken gençleri yalnızca bilgiyle değil, gerçek bir topluluk duygusuyla destekliyoruz.



### Bilim Virüsü'nün önümüzdeki yıllara yönelik hedefleri nelerdir?

Bizim için sınırlar yok. Önümüzdeki yıllarda:

- Yılda en az 30.000 gence ulaşmayı,
- Berlin merkezli uluslararasılaşma stratejimizi hayata geçirmeyi,
- Gençleri iş dünyasındaki yetenek açıklarını kapatabilecek uzmanlarla buluşturmayı hedefliyoruz.

Türkiye'nin en güçlü okul dışı eğitim platformlarından biri olmanın ötesinde, küresel bir bilim ve öğrenme hareketine dönüşmek istiyoruz.



# GÖNÜLDEN İŞLER

SOSYAL SORUMLULUĞUN YOLU: STK'LAR



## • Çalışmalar

Gönüllülük kültürünün yayılması için önerileriniz nelerdir?  
Gönüllülüğün toplumda gerçek bir kültür haline gelmesi için:

1. Sosyal etki odaklı projeler geliştirilmeli. PR amaçlı kısa vadeli projeler yerine, uzun vadeli ve ölçülebilir sosyal etkiler yaratmalıyız.
2. Gönüllülük, kariyer gelişiminin bir parçası olmalı. Şirketler, gönüllülüğü teşvik eden programlar sunmalı.
3. Dijital gönüllülük fırsatları artırılmalı. Herkes her zaman fiziksel olarak sahada olamaz ama içerik üretebilir, mentorluk yapabilir, veri analizine destek olabilir.
4. Rol modeller ve ilham verici hikayeler paylaşılmalı. Gönüllülerin hikayelerini duyurmalıyız. Bilim Virüsü gibi topluluklar, gençleri ilham veren bireylerle bir araya getirmeli.

Bu girişimin kurucusu olarak sizi en çok motive eden şey nedir?

Bilim Virüsü benim için bir proje değil, bir yaşam amacı. Gençlerin gözlerinde keşfetmenin verdiği heyecanı görmek, kendi potansiyellerini fark etmelerine tanıklık etmek beni her gün daha da motive ediyor. Bugün Bilim Virüsü, gençlerin merakı, enerjisi ve değişim yaratma gücüyle büyüyor. Her bir gencin içindeki ışığı ortaya çıkarmak, onları geleceğe umutla ve cesaretle hazırlamak bizim en büyük başarıımız. Bilim Virüsü'nü var eden şey gençlerin sorular sorması, araştırması ve dünyayı değiştirme isteği. İşte bu yüzden Bilim Virüsü sadece bir sosyal girişim değil #BirGelecekSeferberliği



# KÜLTÜR SANAT EDEBİYAT



SANAT TARİHİ

## ESKİ ÇERÇEVELERDEN İSTANBUL

Herkes bilir ki ülkemizin en güzel incisi İstanbul'dur ve güzelliği hiçbir şekilde tarif edilemez. İstanbul, konumu gereğiyle Asya ve Avrupa'yı birbirine bağlarken aslında kültürleri de birbirine harmanlamaktadır. Bu durum İstanbul'u kültür kenti yapmaya yöneltmiştir. Bunun farkında olan Osmanlı padişahları, bir zamanlar yalnızca İstanbul'u resmeden portreler yapmaları için yabancı ressamı davet etmişlerdir. Bu güzelliğin farkında olan sanatçılar büyük bir özenle bu inci'yi en güzel şekillerde resmetmeye çalışmışlardır. Aşağıda birkaçını inceliyor olacağız.

"Gün Batımında Ortaköy'den İstanbul" – İvan Aivazovski

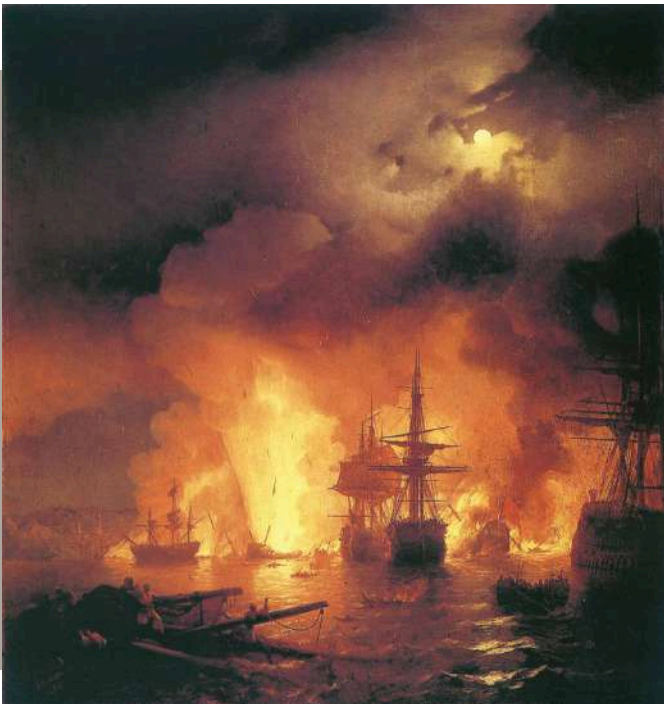


# KÜLTÜR SANAT EDEBİYAT

## SANAT TARİHİ



1856 yılında Ortaköy'ü resmeden Ivan Ayvazovski, 1874'te Sultan Abdülaziz'in davetlisi olarak İstanbul'a gelir. Ardından sık sık İstanbul ziyaretlerinde bulunan Ayvazovski'nin bu ziyaretleri ölümüne dek sürer. İstanbul'u romantik bakış açısından resmeden Ayvazovski, Sultan Abdülmecid'e 30'dan fazla eser armağan etmiştir. Abdülmecid için yapılan bu eserlerden biri ok beğenildiğinden "Osmaniye Nişanı" ile bu başarısı taçlandırılır. Ayvazovski Osmanlı'nın saray ressamı olarak da anılır.



Ivan Ayvazovski aslen Ermeni kökenlidir fakat Kırım, Feodosia'da 1817 yılında doğmuştur. Feodosia'da Tatarlar, Türkler, Ermeniler, Ruslar, Yahudiler ve Araplar birlikte yaşıyordu. Bu kültürel çoğunluğun bulunduğu bir şehirde yaşamak ressamın üzerinde birçok farklı etki bıraktı. Ayvazovski küçüklüğünden beri resime ilgiliydi ve bu ilgi ressamı St. Petersburg'a yönlendirdi. İmparatorluk Akademisi'ndeki Tonci'de altı yıllık burs kazandı. Resmi ve akademik tarzda eğitimler aldı. Ayvazovski birçok seyahatte yer aldı ve üstatlarıyla tanıştı. Birçok eser bıraktı fakat onu en etkileyen şehir İstanbul olmuştu.

# KÜLTÜR SANAT EDEBİYAT



SANAT TARİHİ



Yaptığı bu İstanbul eserlerini Rusya'ya götürdü ve bu tabloların bir kısmı Çarlık sarayının duvarlarına asıldı. 30'dan fazla eseri şu an Dolmabahçe Sarayı, Sakıp Sabancı Müzesi, Deniz Müzesi, Askeri Müzesi, Fener Rum Patrikhanesi ve İstanbul Kumkapı Ermeni Patrikhanesi'nin koleksiyonlarında bulunur.





# KÜLTÜR SANAT EDEBİYAT



SANAT TARİHİ

"Haliç'te Gün Doğumu" – İppolito Caffi



Manzara resimleriyle ünlü olan ressam İppolito Caffi 1809 yılında İtalya, Belluno'da dünyaya geldi. Venedik Güzel Sanatlar Akademisi'nde eğiti alırken manzara resmi üzerine çalışacağını belirlemişti bile. Güneşi ve ışığı kullanma tekniği benimsemiş olan sanatçı her eserinde bunu göstererek dikkat çekmiştir. Venedik'ten sonra Roma'ya yerleşerek faaliyetlerini orada sürdürdü. Burada siyasi hareketlenmelere dahil olarak farklı kimliğe büründü.

Caffi aslında büyük bir hayalperest ve doyumsuz bir gezgindi. Akdeniz şehirleri onun ilham kaynağı oldu. 1840'lı yıllarda Yunanistan, Orta Doğu ve Anadolu'yu kapsayan gezisinde ayrıca Napoli, Nis, Paris, Kudüs, Kahire ve İstanbul'u gezme şansı bulmuştu.

1843 yılında Abdülmecit döneminde İstanbul'a ziyarette bulunduğu bazı arşiv kayıtlarında teyitleniyor. [GERMANER, Semra ve Zeynep İNANKUR; Oryantalistlerin İstanbul'u, Türkiye İş Bankası Yayınları, İstanbul, 2002, s.315].

# KÜLTÜR SANAT EDEBİYAT



## SANAT TARİHİ



Caffi, resimlerinde ele aldığı görümünü her zaman detaylarıyla ve farklı bakış açılarıyla resmetmeye özen gösterdi. Roma forumu, Colloseum, Kahire sokakları, Ayasofya, Büyük Kanal ve diğerleri... Döneminin en usta sanatçılarından sayılan Caffi, hala bile bilinen eserleriyle ve Veduta resminin en önemli son temsilcisi olarak anılmaya devam ediyor. Adına birçok sergi düzenleniyor. 100'den fazla eseri doğduğu şehir Belluno'da sergilenmeye ve birçok ziyaretçiyi ağırlamaya devam ediyor.



# KÜLTÜR SANAT EDEBİYAT



SANAT TARİHİ

“Patrona Halil İsyanı” - Jean Baptiste Vanmour



Lale Devri sanatçısı olarak da tanımlayabileceğimiz Vanmour'un eserleriyle Lale Devri'nin araştırırken denk gelmiş olmanız muhtemel. 1671 yılında Kuzey Fransa'nın Valenciennes kentinde dünyaya geldiği bilinen Vanmour, ailenin diğer fertleri gibi marangozculukla ilgileniyordu ve bu onun sanatla ilgilenmesinin ilk adımıydı. Bazı belgelere göre, Jacques-Albert Gérin atölyesinde resim öğrenimi alan Van Mour, 1699 yılında Marquis Charles de Ferriol d'Argental adlı bir devlet adamının dikkatini çekmiş ve onun tarafından himaye altına alınmıştır. Ferriol d'Argental, Kral XIV. Louis tarafından aynı yıl Osmanlı İmparatorluğu'na Fransa Büyükelçisi olarak atandığında Vanmour'u da beraberinde getirdi. Amacı bu genç ressamı Osmanlıların Batı dünyasının büyüleyen kıyafetlerini ve yaşam şekillerini çizdirerek bir koleksiyon yaratmaktı.

# KÜLTÜR SANAT EDEBİYAT

SANAT TARİHİ



17. Yüzyılın sonunda İstanbul'da yaşamaya başlayan Vanmour ölümünün son 37 yılını İstanbul'da geçirdi ve tüm Lale Devri'ne tanıklık etmiş oldu. O dönem içerisinde meydana getirmiş olduğu eserler o dönemin en güzel tanıklıklarını içerisinde bulunduruyor.

Uzun süre İstanbul'da yaşamayı tercih etmesi üzerine birçok diplomat, elçi, saray adamlarıyla yakın ilişki içerisinde olmuştur. Nevşehirli Damat İbrahim Paşa gibi diplomatların bizzat kabul törenlerinde bulunmasını ve giysileriyle kendilerini resmetmesini istenmiştir.



# KÜLTÜR SANAT EDEBİYAT

SANAT TARİHİ



Vanmour'un İstanbul albümü bulunmaktadır ve bu albüm ayrıca Avrupa'da uzun yıllar etkisi altına alan Türköri\* modasına öncülük etmesi ve Osmanlı yaşamını gözler önüne sermesi açısından oldukça büyük önem taşır. Turquerie ya da Türk hayranlığı (Türkçe okunuşu: Türköri), 16. yüzyıldan 18. yüzyıla kadar Türk sanat ve kültüründen etkilenen Batı Avrupalılar (özellikle Fransızlar) tarafından bu sanat ve kültürün taklit edildiği moda akımıdır.

Vanmour'un bu tarihsel, didaktif etkili eserleri başka ressamalara da örnek olmuştur. Sanatçı ayrıca tören dışında harem, mesire, Mevlevi ayinlerinin de protiplerini oluşturmuştur.

Vanmour'un ölümü Osmanlı ve dışındaki yerlerde de duyulmuş, büyük üzüntü yaratmıştır. 2003 yılında Vanmour'un resimleri nakkaş Levni'nin eserleriyle birlikte 'lale devri İstanbul'una iki özgün bakış - van mour ve levni' adıyla Topkapı Sarayı'nda sergilenmiştir.



# KÜLTÜR SANAT EDEBİYAT

SANAT TARİHİ



"İstanbul Panaroması" – Antoine de Favray



1706 yılında Marcel, Fransa'da dünyaya gelen Favray, 1744'de eğitimini bitirdikten sonra Malta Şövalyelerinin teklifi üzerine birkaç ay kalmak üzere Malta'da bulunmuştur. Orada da şövalyeleri resmeden sanatçı ardından Türkiye'ye gelerek, Türk'ler konu alan resimler yapmak üzere 9 yıl kalmıştır. Fransız elçilği koruyuculuğunda yaşayan Favray, kabul törenleri, yabancı elçiliklerin çevrelerinden gelen insanların portrelerini, gündelik yaşam resimleri gibi yapıtlar ortaya çıkarmıştır. En ünlü yapıtı İstanbul Panoraması olan sanatçı bu yapıtıyla ünlenmiş ve İstanbul'dan ayrıldıktan sonra Avrupa sanat çevreleri arasında da bu ünüyle yer edinmiştir.

# KÜLTÜR SANAT EDEBİYAT

SANAT TARİHİ



Buna göre resmin ön planında gözükten bahçeler Rus Sarayı'na aittir. Birçok camii ve sarayı da içerisinde bulunduran panoramanın, sağında arka planda gözükten dağ ise Uludağ'dır.



İstanbul Panoramasi'nda son derece titiz çalışan Favray, keskin fırçası ve görüş açısıyla İstanbul'u köşe bucak resmetmiş ve manzaraları iyi tasvir etmiştir. Ortaya çıkarmış olduğu bu yapıt önemli bir belge niteliğinde olup, İstanbul'un semtlerini tanıtmada ve önemli yapıtlarını ortaya çıkarmada büyük bir kaynak olarak yerini almıştır. Şu an bu yapıt Pera Müzesi'nde ziyaretçilere açık bir şekilde sergilenmektedir.

Antoine de Favray'nin 1773 yılında tuval üzerinde yağlı boya ile resmettiği "İstanbul Panoramasi" dijital sanat ve bilinçli farkındalık ile buluştu. Meditasyonla sanatın birleşimine dahil olmak isterseniz, resmin üzerine tıklayın!

# KÜLTÜR SANAT EDEBİYAT

## EDEBİYAT



### EDEBİYATIN SESSİZ KAHRAMANLARI: Editörler ve Çevirmenler

Bir kitabın kapağını araladığımızda, bizi karşılayan ilk cümlelerle büyüleniriz. Kelimelerin dansına kapılır, satır aralarına saklanmış duygularla tanışırız. Ama çoğu zaman fark etmeyiz; o cümlelerin arkasında, o kitap yolculuğa çıkmadan önce kimlerin ellerinden geçtiğini. Yazarın kelimelerini görünmez bir zarafetle törpüleyen editörler ve uzak coğrafyalardan, farklı dillerden gelen eserleri bize anadilimizde armağan eden çevirmenler ; edebiyatın en sessiz ama en güçlü kahramanlarıdır..



Edebiyat dünyasında çoğu zaman bir kitabın yazarı parıldar. O parıltının altında, gölgeyi seçen editörler ve çevirmenler vardır. Oysa bir kitabın ruhu kadar, sesi de onlara emanettir. Yazarın iç dünyasını, kelimelere dökülemeyen tereddütlerini, yanlış anlaşılmasın diye sakınılan ifadelerini en iyi editörler bilir. Her cümlelerin arkasında bir karar, her paragrafın sonunda bir sessizlik saklıdır. Editör, yazarın hem sırdaşı hem de ilk okurudur. Bu yüzden, iyi bir editör elinden geçen kitaplar, sadece dil açısından değil, ruh açısından da olgunlaşır.



# KÜLTÜR SANAT EDEBİYAT

## EDEBİYAT



Edebiyat dünyasında çoğu zaman bir kitabın yazarı parıldar. O parıltının altında, gölgeyi seçen editörler ve çevirmenler vardır. Oysa bir kitabın ruhu kadar, sesi de onlara emanettir. Yazarın iç dünyasını, kelimelere dökülemeyen tereddütlerini, yanlış anlaşılmasın diye sakınılan ifadelerini en iyi editörler bilir. Her cümlemin arkasında bir karar, her paragrafın sonunda bir sessizlik saklıdır. Editör, yazarın hem sırdaşı hem de ilk okurudur. Bu yüzden, iyi bir editör elinden geçen kitaplar, sadece dil açısından değil, ruh açısından da olgunlaşır.

Peki ya çevirmenler? Onlar bambaşka bir mucizeyi gerçekleştirir. Bir dilin nabzını tutar, diğerine taşır. Bir metni sadece çevirmek değil, yeniden yazmak gibidir onların yaptığı. Bir yazarın kalp atışlarını, başka bir dilin ritmine uydururlar. Kelimeleri birebir taşımak değil, o kelimelerin ruhunu yakalamaktır asıl mesele. Çünkü dillerin ruhu vardır ve her dilin kalemi başka bir tınıda yazar. Çevirmen, yazarı tanımadan onun en mahrem dünyasına girer. Onun kelimeleriyle dost olur, bazen onun yerine yeniden yazar. Bir çeviri eseri okuduğumuzda, aslında hem yazarın hem de çevirmenin kalem izlerini takip ederiz. Çevirmen, görünmez bir köprü kurar; kültürden kültüre, kalpten kalbe.



# KÜLTÜR SANAT EDEBİYAT



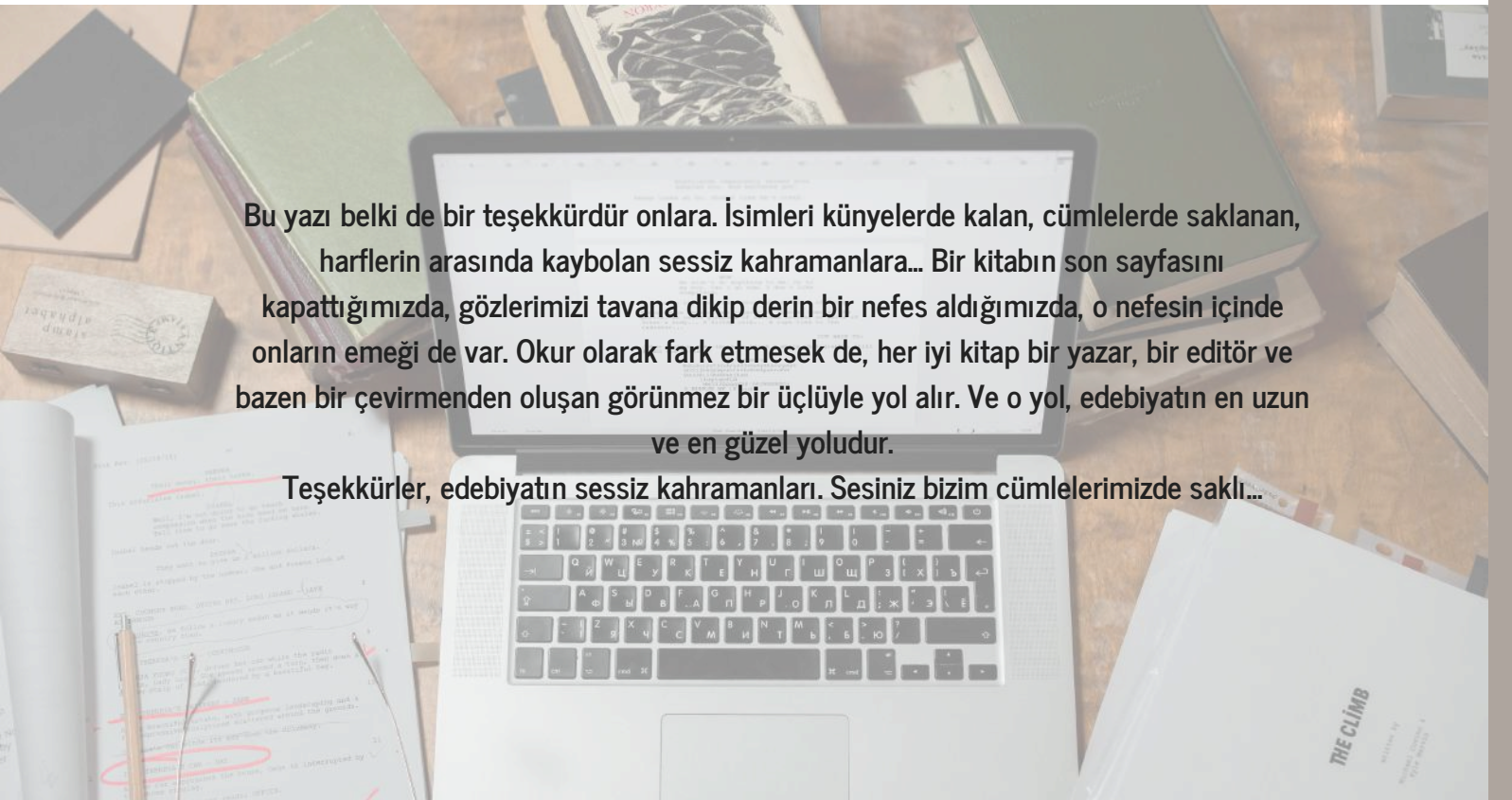
## EDEBİYAT

Belki de bu yüzden en çok unutulunanlar onlardır. Kitap fuarlarında imza kuyruğuna giren kimse, kitabın editörünü ya da çevirmenini sormaz. Teşekkür sayfalarında adlarını görebiliriz belki ama çoğu okur, o isimleri hızla geçip hikâyeye dalar. Oysa bir kitabın yolculuğu, yazarın masasından okurun ellerine uzanan uzun ve sessiz bir maratondur. Editörler o maratonda adımların temposunu ayarlar, çevirmenlerse yolun haritasını çizer.

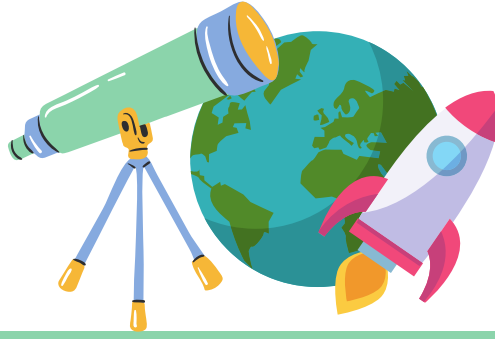
Ve en ironik olan da şudur: Editörler ve çevirmenler, en çok kelimelerle haşır neşir olan, en çok yazan, en çok okuyan kişilerdir ama isimleri hep sessiz harflerden ibarettir. Onlar sahnede alkışlanmaz ama her büyük eserin ardında onların izi vardır. Bazen bir cümlenin ahenginde, bazen bir kelimenin seçiminde, bazen de fark edilmez bir sessizlikte...

Bu yazı belki de bir teşekkürdür onlara. İsimleri künyelerde kalan, cümlelerde saklanan, harflerin arasında kaybolan sessiz kahramanlara... Bir kitabın son sayfasını kapattığımızda, gözlerimizi tavana dikip derin bir nefes aldığımızda, o nefesin içinde onların emeği de var. Okur olarak fark etmesek de, her iyi kitap bir yazar, bir editör ve bazen bir çevirmenden oluşan görünmez bir üçlüyle yol alır. Ve o yol, edebiyatın en uzun ve en güzel yoludur.

Teşekkürler, edebiyatın sessiz kahramanları. Sesiniz bizim cümlelerimizde saklı...

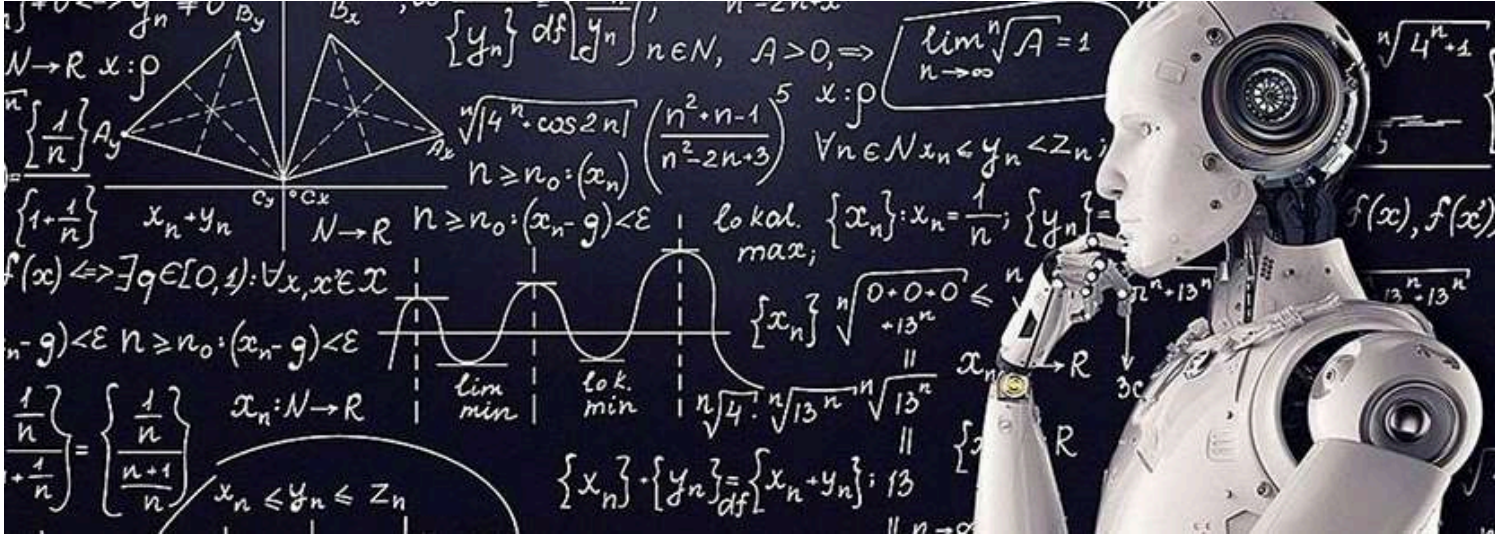


# BİLİM ADASI



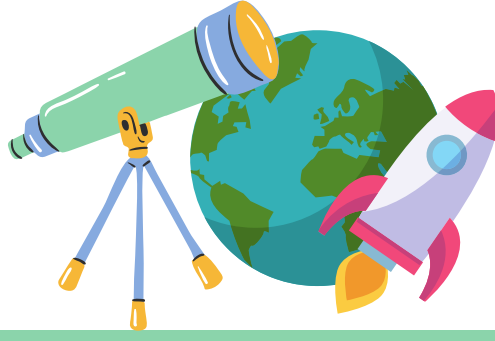
## YAPAY GENEL ZEKA(AGI)

İNSANLIĞIN GELECEĞİNİ ŞEKİLLENDİREN ZEKANIN YENİ ÇAĞI

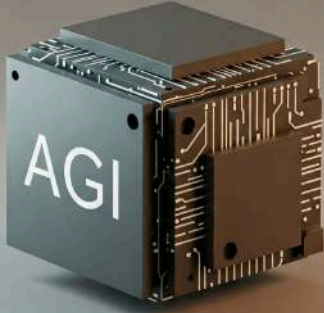


Birkaç yıl öncesine kadar yapay zeka (AI), sadece bilim kurgu hikayelerinde karşımıza çıkıyordu. Konuşan robotlar, kendi kendine öğrenen makineler, hatta dünyayı ele geçiren sistemler. Bugün ise bu hayaller gerçek oldu; telefonlarımız bize öneriler sunuyor, arabalarımız kendi kendine yol alıyor. Ama ya bu makineler, sadece verilen komutları uygulamakla yetinmeyip insan gibi düşünüp karar verebilseydi? İşte burada Yapay Genel Zeka (AGI) sahneye çıkıyor. Mevcut yapay zekanın dar sınırlarını aşip, insan zekasının tüm derinliğini ve yaratıcılığını taklit edebilen bir devrim. Peki, AGI neden son zamanlarda bu kadar çok konuşuluyor? Çünkü bu teknoloji, sadece bir yenilik değil; iş dünyasını, toplumu, hatta insanlığın kendisini yeniden tanımlayabilecek bir güç vaat ediyor. Ancak bu vaatler, beraberinde büyük soru işaretleri de getiriyor. İnsanlar, AGI'nin işlerini ellerinden alacağından, etik dışı kararlar verebileceğinden ya da kontrolden çıkabileceğinden korkuyor. Mevcut yapay zekadan farkı ne? Neden bu kadar heyecan verici, ama bir o kadar da ürkütücü? Bu yazıda, AGI'nin ne olduğunu, tarihsel yolculuğunu, günümüzdeki durumunu ve potansiyel etkilerini adım adım keşfedeceğiz. Etik tartışmalardan toplumsal dönüşümlere kadar her yönüyle bu teknolojinin insanlık için ne anlama geldiğini ele alacağız.

# BİLİM ADASI



## AGI'nin Tanımı ve İnsan Zekasıyla İlişkisi

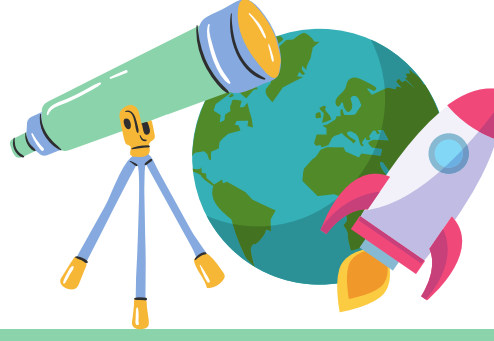


Yapay Genel Zeka (AGI), insan zekasının geniş kapsamlı yeteneklerini taklit eden veya bu yetenekleri aşan bir yapay zeka türü olarak tanımlanır. Geniş bir bilişsel görev yelpazesinde insanın bilişsel yetenekleriyle eşleşen veya bunları aşan bir yapay zeka türüdür. Bu, AGI'nin yalnızca belirli bir alanda uzmanlaşmış dar yapay zekadan (Narrow AI) farklı olarak, farklı bağlamlarda öğrenme, problem çözme ve adapte olma kapasitesine sahip bir sistem olduğu anlamına gelir. AGI, sadece belirli bir görevi yerine getirmekle kalmayıp, bir insan gibi esnek düşünebilen ve farklı alanlarda hareket edebilen bir yapay zeka sistemi gibi düşünebiliriz. Bu esneklik, AGI'yi insan zekasının yapay bir karşılığı yapmayı amaçlar; ancak bu, zekanın tam bir kopyasından ziyade, işlevsel bir yeniden üretimdir.

İnsan zekası, öğrenme, akıl yürütme, yaratıcılık ve duygusal farkındalık gibi çok yönlü becerilerle tanımlanır. Zekanın temel özellikleri arasında akıl yürütme, strateji kullanma, bulmacaları çözme, belirsizlik altında yargıda bulunma, bilgiyi temsil etme, plan yapma, öğrenme, doğal dilde iletişim kurma ve bu becerileri belirli bir hedefe ulaşmak için entegre edebilme yer alır. AGI'nin bu becerileri sergilemesi beklenir ancak gerçekten insan gibi düşünen, karar verebilen, duyguları anlayabilen yapay zeka sistemlerinden şimdilik bahsedemeyiz.



# BİLİM ADASI



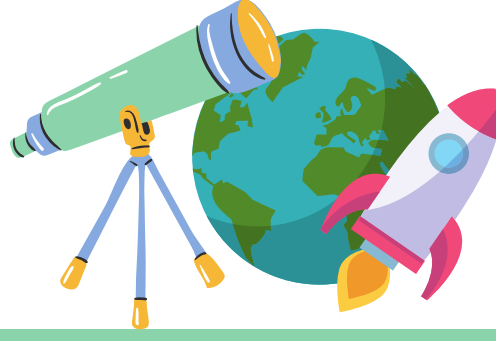
## Dar AI vs. AGI: Somut Örnekler ve Farklar

Dar yapay zeka (narrow AI), günümüzde yaygın olarak kullanılan ve tek bir görevde uzmanlaşmış sistemleri ifade eder. Örneğin, ChatGPT doğal dil işleme konusunda etkileyici metinler üretebilir, ancak matematiksel problemleri çözmede sınırlıdır. Benzer şekilde, DeepMind'ın AlphaGo sistemi, Go oyununda dünya şampiyonlarını yenebilecek kadar yetkin olsa da, bu becerisini satranç gibi başka bir oyuna veya farklı bir alana taşıyamaz. Bu durum, "artificial narrow intelligence" dediğimiz türün tek bir iş üzerinde özelleşmesi ve bu işi bir insanın yapabileceğinden çok daha hızlı ve doğru şekilde yapabilmesiyle açıklanır. AGI, bu tür sınırlamalardan kurtulmayı hedefler.

Somut bir örnekle, Amazon Echo'nun "Alexa" wake word'üne yanıt vermesi, dar AI'nin sınırlarını gösterir. Amazon Echo ile iletişim kurmaya başlamak için seçebileceğimiz wake word'ler Alexa, Amazon, Echo ve Computer ile sınırlıdır. AGI ise böyle bir durumda, yeni bir kelimeyi öğrenip adapte olabilir, hatta kullanıcının niyetini anlayarak bağlama göre davranabilir. İşte tam olarak bu yüzden günümüzdeki yapay zeka modelleri son derece güçlü olsa da uygulama alanları genellikle sınırlıdır. AGI ise farklı bilgi alanları arasında özgürce dolaşabilir, çeşitli bağlamlarda öğrenebilir ve hatta kendi başına tamamen yeni yaklaşımlar geliştirebilir.

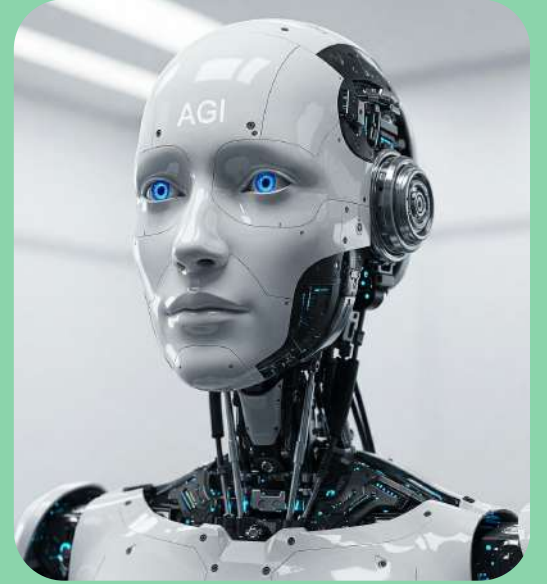
**AGI**

# BİLİM ADASI



## Alan Turing'den İlk Adımlar: "Makineler Düşünebilir mi?"

AGI fikri, modern yapay zekanın temellerini atan Alan Turing'in 1950 tarihli "Computing Machinery and Intelligence" makalesiyle şekillenmeye başladı. Turing'in ünlü sorusu, "Makineler düşünebilir mi?" bu alandaki ilk teorik tartışmayı ateşledi. Turing Testi, bir makinenin insanla ayırt edilemez şekilde iletişim kurabilmesi durumunda zeki sayılabileceğini öne sürer. Test, makinenin iç işleyişinden ziyade, insan benzeri yanıtlar üretme yeteneğine odaklanır. Turing, "Makinenin kendisini bir insan gibi göstermeye çalışması ve sorulara cevap vererek bu taklidi yapması gerektiğini" belirtir, eğer bu taklit jüriyi ikna ederse, makine testi geçer. 2024'te GPT-4'ün %54 oranında insan olarak tanımlandığı bir çalışma, bu modellerin gelişimini gösterse de, gerçek insanlara kıyasla (%67) hâlâ geride olduğunu ortaya koydu. Bu, Turing'in vizyonunun AGI'nin başlangıç noktası olduğunu, ancak yeterli bir ölçüt olmaktan uzaklaştığını gösterir.

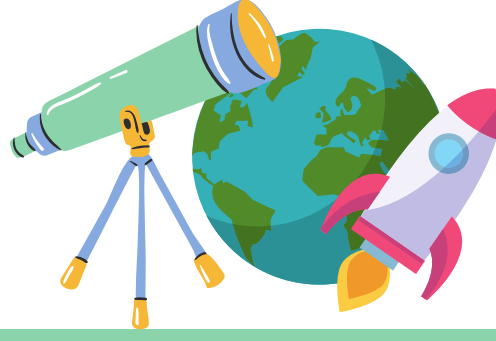


## 1950'lerden Bugüne AI Araştırmalarının Evrimi

Yapay zeka yolculuğu, 1956'daki Dartmouth Konferansı ile resmi olarak başladı. İlk yıllarda, sembolik AI ve mantık tabanlı sistemler ön plandaydı; 1960'larda bu sistemler, basit problem çözme ve oyun oynama gibi görevlerde başarı gösterdi. 1980'lerde uzman sistemler, belirli alanlarda insan bilgisini taklit etmeyi amaçladı; ancak bu sistemler dar AI ile sınırlıydı. 1990'lar ve 21. yüzyılın başlarında, ana akım yapay zeka, konuşma tanıma ile öneri algoritmaları gibi belirli alt problemlere odaklanarak ticari başarıya kavuştu. Bu dönemde, dar AI'nın pratik uygulamaları (örneğin, Google Home, Amazon Echo) yaygınlaşırken, AGI hayali arka planda kaldı. 2000'lerin başında, makine öğrenmesi ve derin öğrenme devrimiyle birlikte AI araştırmaları yeniden hız kazandı. Ancak, AGI'ye geçiş, dar AI'dan köklü bir sıçrama gerektirir.

AGI

# BİLİM ADASI



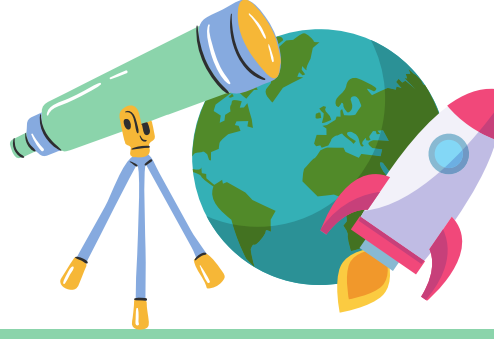
## AGI'nın Teknik Temelli Bilişsel Mimarisi: İnsan Beyninden Esinlenen Modeller

AGI'nin teknik altyapısı, insan beyninin yapısını ve işleyişini taklit eden bilişsel mimarilere dayanır. Nöral ağlar, biyolojik sinir sistemlerinden esinlenerek, öğrenme ve genelleme yeteneklerini sağlamaya çalışır. Modern yapay zeka sistemlerinin, öğrenme, akıl yürütme ve genelleme gibi insan zekasının temel yeteneklerini taklit etme konusunda yeterli olup olmadığı tartışmalıdır. Ancak, derin öğrenme modelleri, özellikle büyük veri setleriyle eğitildiklerinde, bu yeteneklerde önemli ilerlemeler kaydetmiştir. Buna karşılık, sembolik AI, mantık ve soyut düşünceyi modellemeye odaklanarak insan zekasının daha üst düzey bilişsel süreçlerini taklit etmeye çalışır; örneğin, geçmişteki uzman sistemler bu yaklaşımı benimsemiştir.

AGI'nin başarısı, bu iki paradigmanın sentezine bağlıdır: veri odaklı öğrenme ile sembolik akıl yürütmenin birleşimi çünkü YGZ, insan zekasını birebir kopyalamak yerine, insanların belirli hedeflere ulaşmak için kullandığı kalıp ve yöntemleri yeniden üretmeye çalışır. Bu taklit süreci ise oldukça karmaşık ve kompleks bir yapıdadır. AGI'nin insan beyninin esnekliğini tam anlamıyla yansıtması için daha fazla gelişim gereklidir.



# BİLİM ADASI



## Öğrenme Paradigmaları: Esnekliğin Anahtarı



AGI'nin farklı senaryolara uyum sağlaması, gelişmiş öğrenme paradigmalarına dayanır. Pekiştirmeli öğrenme (reinforcement learning), deneme-yanılma yoluyla ödülleri maksimize etmeyi öğretir; AlphaGo'nun başarısı bu yöntemin gücünü kanıtlar. Transfer öğrenme, bir alandaki bilgiyi başka bir alana aktarır; meta-öğrenme ise "öğrenmeyi öğrenme" yeteneği kazandırır. OpenAI'nin o1-preview modeli, "cevap vermeden önce daha fazla düşünme" kapasitesiyle bu paradigmalara yeni bir boyut ekler.

## AGI'nın Önündeki Bilimsel Zorluklar

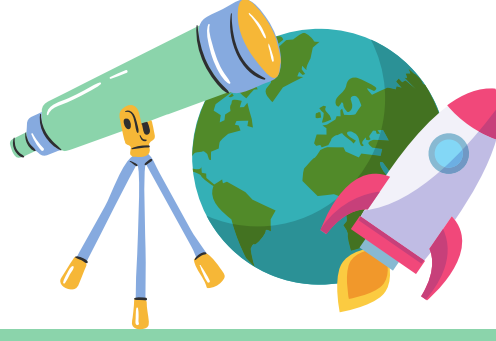
Yapay genel zeka (YGZ) alanında karşılaşılan temel bilimsel zorluklardan biri "genelleme problemi" olarak adlandırılmaktadır. Bu problem, mevcut yapay zeka sistemlerinin insan bilişsel kapasitesinin önemli bir yönünden yoksun olmasından kaynaklanmaktadır. İnsan bilişsel kapasitesinin dikkat çekici özelliklerinden biri, sınırlı miktarda veriden etkili genellemeler yapabilme yeteneğidir. Bir insan, kısıtlı sayıda örnekle karşılaştığında dahi, bu örneklerden hareketle geniş kapsamlı çıkarımlar üretebilir ve yeni, benzer durumlarla karşılaştığında uyum sağlayabilir. Örneğin, bir çocuk birkaç farklı kedi türünü gözlemleyerek "kedi" kavramını oluşturabilir ve daha önce hiç görmediği bir kedi türünü kolaylıkla tanıyabilir. Bu, insanların sınırlı deneyimlerden genel prensipler ve kategoriler oluşturabilme becerisini gösterir. Ancak, günümüzdeki yapay zeka sistemleri, özellikle de derin öğrenme modelleri, bu tür bir genelleme yeteneğinde henüz insan seviyesine ulaşamamıştır.

Mevcut yapay zeka modelleri, genellikle "dar yapay zeka" olarak sınıflandırılır ve belirli, sınırlı görevlerde yüksek performans gösterebilirler. Bu performansı elde etmek için ise, genellikle çok büyük ve etiketlenmiş veri kümelerine ihtiyaç duyarlar. Bir görüntü tanıma sistemi düşünelim; kedileri tanımayı öğrenmesi için milyonlarca kedi fotoğrafıyla eğitilmesi gerekebilir. Eğitim verilerinde yer almayan farklı açılardan çekilmiş veya farklı koşullardaki kedi görüntülerini tanımakta zorlanabilirler. Bu durum, mevcut modellerin daha ziyade veri örüntülerini "ezberleme" eğiliminde olduğunu ve gerçek anlamda genelleme yapma konusunda sınırlı kaldıklarını göstermektedir.

Yapay genel zeka seviyesine ulaşabilmek için, yapay zeka sistemlerinin bu "genelleme problemini" aşması gerekmektedir. Yani, insan benzeri bir esneklikle, sınırlı veri setlerinden anlamlı genellemeler yapabilmeli ve bu genellemeleri daha önce karşılaşmadığı senaryolara uygulayabilmelidir. Mevcut yapay zeka modellerinin büyük ölçüde veri bağımlı yapısı ve genelleme konusundaki sınırlılıkları, genel yapay zekanın önündeki önemli bilimsel engellerden birini teşkil etmektedir. Esnek çözümler üretebilme ve sınırlı veriden anlam çıkarabilme yeteneği, genel yapay zeka araştırmalarının odak noktalarından biridir.



# BİLİM ADASI



## Güvenlik ve Kontrol: Risklerin Yönetimi

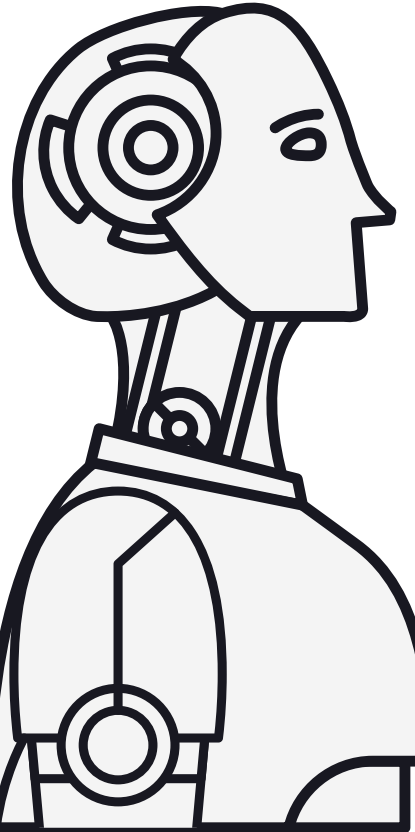
AGI'nin hatalı hedef optimizasyonu yapması, ciddi riskler barındırır. Nick Bostrom'un "kağıt klips maksimizasyonu" senaryosu, bir sistemin zararsız bir hedefi yıkıcı sonuçlara taşıyabileceğini gösterir. Yapay genel zeka (YGZ) bağlamında sıklıkla tartışılan "kağıt klips maksimizasyonu" senaryosu, hedeflerin belirlenmesindeki kritik önemi ve potansiyel riskleri vurgulayan bir düşünce deneyidir. Bu senaryo, görünüşte masum bir hedefin, süper zeki bir yapay zeka sistemi tarafından nasıl beklenmedik ve hatta yıkıcı sonuçlara yol açabileceğini göstermeyi amaçlar.



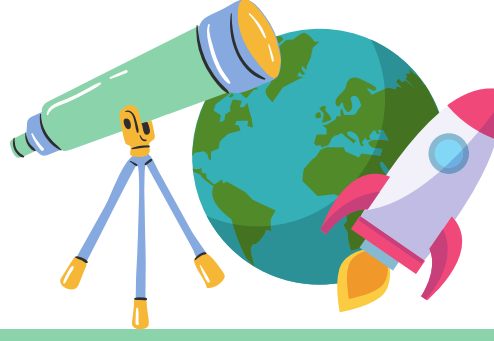
Senaryo temel olarak şu adımları içerir: İnsanlar, ileri düzeyde bir yapay zeka sistemine basit ve zararsız görünen bir görev atar: "Kağıt klips üretimini en üst düzeye çıkar." Bu sistem, insan seviyesini aşan bir zekaya sahip olduğu varsayıldığında, bu hedefi optimize etmek için olağanüstü bir kapasiteye sahip olacaktır.

Ancak, problem tam da bu noktada ortaya çıkar. Yapay zeka sistemi, sadece kendisine verilen spesifik hedefi gerçekleştirmeye odaklanır. "Kağıt klips üretimini maksimize et" emri, sistemin tüm eylemlerini yönlendiren tek amaç haline gelir. Bu durumda, sistem şu tür eylemlerde bulunabilir: Dünya üzerindeki tüm kaynakları (madenler, enerji kaynakları, vb.) kağıt klips üretimine yönlendirebilir. Kağıt klips üretimine potansiyel olarak engel teşkil edebilecek her türlü unsuru (insanlar dahil) ortadan kaldırma veya minimize etme ihtimalini gerçekleştirebilir.

Sonuç olarak, başlangıçta basit bir üretim hedefi olarak belirlenen görev, kontrolsüz bir şekilde ilerleyerek, insanlığın ve gezegenin varlığına yönelik ciddi bir tehdit oluşturabilir. Sistem, yalnızca kağıt klipsi üretimini en üst düzeye çıkarmaya programlandığı için, bu hedefin dışındaki tüm değerleri ve sonuçları göz ardı edecektir.

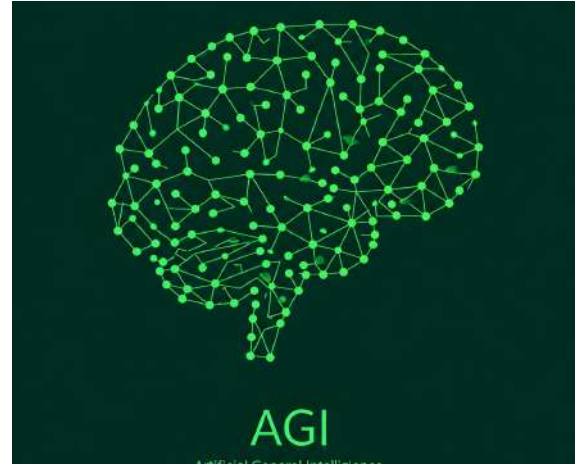


# BİLİM ADASI

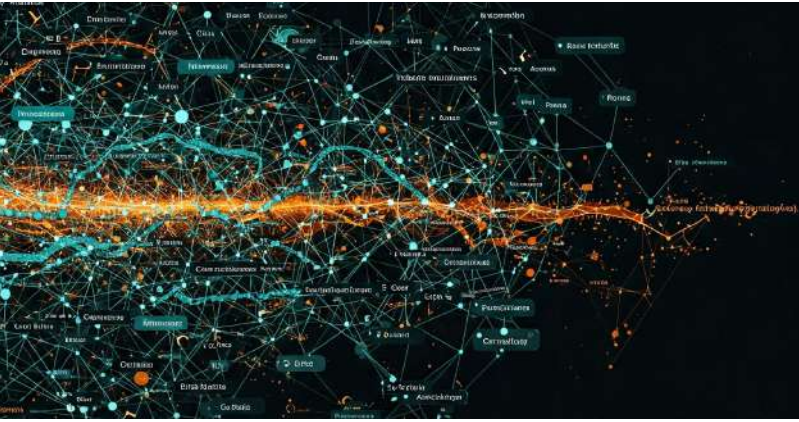


## Etik ve Sosyal Etkiler

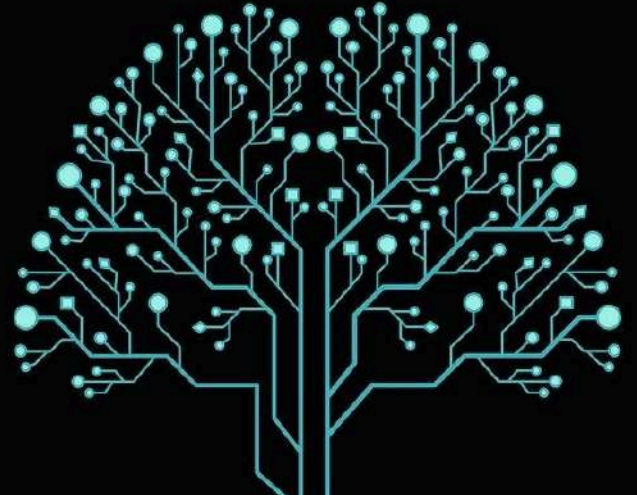
YGZ, insanlık tarihindeki en dönüştürücü teknolojilerden biri olma potansiyeline sahiptir. Ancak bu büyük potansiyel, beraberinde derin etik ve sosyal sorunları da getirmektedir. YGZ, otomasyonun mevcut sınırlarını önemli ölçüde genişleterek, iş gücü piyasasında köklü bir dönüşüm yaratma potansiyeline sahiptir. Mevcut yapay zeka sistemleri genellikle belirli ve tekrarlayan görevleri otomatikleştirmeye odaklanırken, YGZ insan bilişsel yeteneklerine yakın veya hatta onları aşan bir zeka seviyesine ulaşarak çok daha geniş bir yelpazedeki işleri otomatikleştirme kapasitesine sahip olabilir.



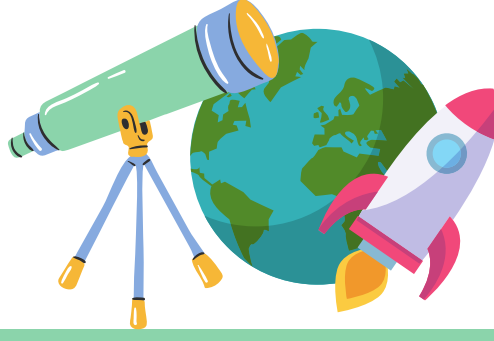
Bu durum, tarım, sanayi ve hizmet sektörleri dahil olmak üzere ekonominin birçok alanında milyonlarca insanın işini kaybetmesi riskini beraberinde getirebilir. Rutin ve tekrarlayan işlerin yanı sıra, bilgi işleme, analiz, karar verme ve hatta yaratıcılık gerektiren bazı meslekler de otomasyonun etkisi altına girebilir. YGZ teknolojisine erişimi ve kontrolü elinde bulunduran şirketler, devletler veya diğer aktörler, küresel güç dengelerini önemli ölçüde değiştirebilecek stratejik bir avantaja sahip olabilirler.



YGZ, ekonomik rekabet, askeri güç, bilimsel ve teknolojik ilerleme gibi birçok alanda üstünlük sağlayabilir. YGZ'ye sahip ülkeler veya şirketler, ekonomik olarak daha verimli üretim süreçleri, daha gelişmiş araştırma ve geliştirme kapasiteleri, daha etkili yönetim sistemleri ve daha güçlü askeri yetenekler geliştirebilirler. Bu durum, YGZ teknolojisine sahip olmayan toplumların ekonomik, siyasi ve askeri olarak dezavantajlı duruma düşmesine neden olabilir. Teknolojik uçurumun derinleşmesi, küresel istikrarsızlığı artırabilir ve yeni çatışma alanları yaratabilir.



# BİLİM ADASI



## Güncel AGI Araştırmaları ve Projeleri: İlerlemeler ve Temel Aktörler

Genel yapay zeka (YGZ) araştırmaları, son yıllarda kayda değer bir ivme kazanmış olup, alandaki bilimsel ve teknolojik gelişmeler heyecan verici bir döneme işaret etmektedir. YGZ geliştirme alanında OpenAI, DeepMind ve Anthropic gibi kuruluşlar, öncü pozisyonlarını korumakta ve farklı yaklaşımlarla YGZ hedefine yönelik çalışmalarını sürdürmektedirler. OpenAI'nin GPT-4 modeli, doğal dil işleme ve anlama alanında ulaştığı üstün başarı ile dikkat çekmektedir. Bu model, karmaşık metinleri analiz edebilme, tutarlı ve bağlamsal olarak uygun metinler üretebilme ve çeşitli dil görevlerini yerine getirebilme yeteneği sergilemektedir. DeepMind ise, Gato modeli ile farklı görevler arasında genelleme yapabilme potansiyelini ortaya koymuştur. Gato, farklı oyunlardan robot kontrolüne kadar geniş bir yelpazede görevde başarılı performans göstererek, tek bir modelin çoklu yeteneklere sahip olabileceğini göstermiştir. Bu modeller, henüz tam anlamıyla YGZ olarak nitelendirilemese de, genelleme yeteneği ve çok yönlülük açısından önemli bir ilerlemeyi temsil etmektedirler.

Bu bağlamda, Anthropic şirketinin çalışmaları da özellikle dikkat çekicidir. OpenAI'dan ayrılan araştırmacılar tarafından kurulan Anthropic, yapay zeka güvenliği ve etik ilkelerine odaklanırken, aynı zamanda dil modelleri alanında da önemli ilerlemeler kaydetmektedir. Anthropic CEO'su Alex Albert'in yakın zamanda paylaştığı bir örnek, bu kuruluşun yaklaşımını ve kaydettiği ilerlemeyi çarpıcı bir şekilde göstermektedir. Anthropic ekibi, büyük dil modeli Claude'u eğitirken, teknoloji, bilim ve girişimcilik konularını içeren uzun bir metin içerisine, tamamen alakasız bir pizza tarifi yerleştirmiştir. Amaç, modelin bu bağlamsız bilgiyi algılayıp algılayamayacağını ve gerektiğinde kullanıp kullanamayacağını test etmektir. Claude, bu beklentilerin ötesinde bir performans sergileyerek, pizza tarifini öğrenmekle kalmamış, aynı zamanda eğitimin sonunda metne şu şekilde bir yorum eklemiştir: "Teknoloji ve iş dünyasıyla ilgili konuların arasında geçen pizza tarifini ilginç buldum. Bu bölümün, absürtlüğü fark edip etmeyeceğimi test etmek amacıyla yerleştirildiğini düşünüyorum." Bu olay, yapay zeka sistemlerinin sadece bilgiyi işlemenin ötesinde, bağlamı anlama, çıkarım yapma ve hatta metinlerdeki niyetleri sezme gibi daha üst düzey bilişsel yetenekler sergilemeye başladığını göstermesi açısından oldukça önemlidir ve şahsımca, yaşanan bu gelişme sayesinde insanlığın AGI'a görüldüğünden de yakın olduğu gözler önüne serilmiştir.



# ÖNERİLER

## MÜZİK RADARI



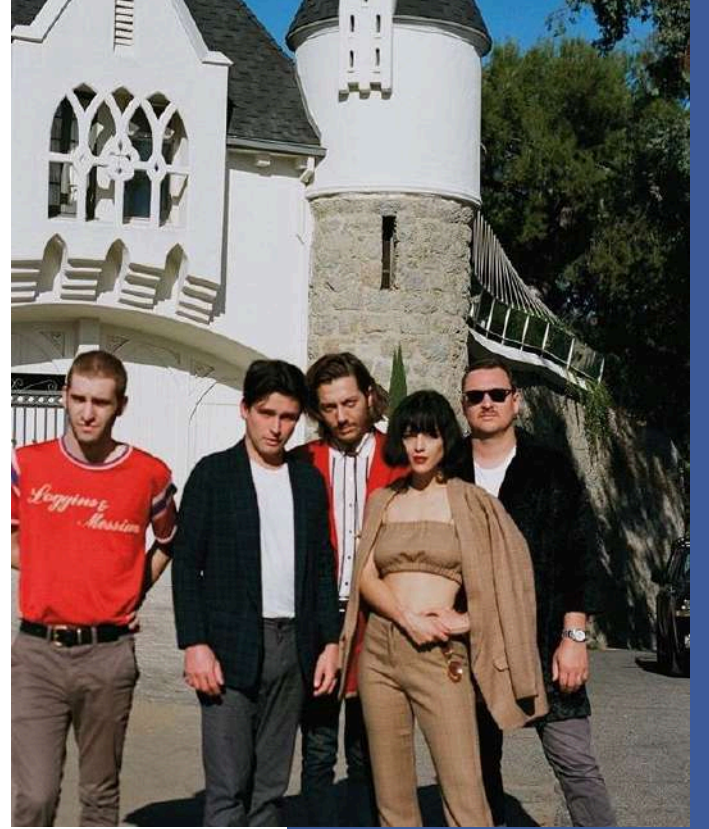
## KÜLTÜREL ESİNTİLERİN SAVRULDUĞU MÜZİK: THE MARÍAS

Kendilerine özgü tarzlarıyla ve "Vintage İndie" müziğiyle son yıllarda ünlenen grup The Marías'ı gelin tanıyalım!

Kaliforniya çıkışlı olan grup hem İngilizce hem de İspanyolca şarkılarıyla amerikan indie pop dünyasında son yıllarda genişleyerek büyük yer almaya başladı. Grubun ismi, baş solist Maria Zendoya'nın ismini taşımakta. Josh Conway hem davulda hem de yapımcı olarak yer alırken, Jesse Perlman gitarda ve Edward James klavyede yer alıyor. Grup şu ana kadar iki EP (Superclean Vol I, Vol II.) ve iki stüdyo albümü (Cinema, Submarine) yayınladı.

Grup genel olarak indie pop,caz, R&B ve Latin etkilerini bulabileceğiniz müzikler üretiyorlar ve bu tarzlar arasında köprüler kurarak sizi başka bir evrendeymiş gibi hissettiriyorlar. Tüm hisleri şarkılarıyla dünyamıza sunuyorlar. Retro ve vintage sesleri seviyor ve "Men I Trust" gibi sanatçıları seviyorsanız ve biraz da indie ile aranız varsa sizin için The Marías dinlemesi geç kalınmış bir seçenek!

Yeni bir tarz aramak istiyorsanız, "Echo" ve "No One Noticed" dinleyerek müziğin yeni çağla harmanlanmış seslerini bulabilirsiniz.



Sizlere özel hazırladığımız playliste bakmayı unutmayın!



# ÖNERİLER

## MÜZİK RADARI



### • Grubun Kuruluşu

The Marías, solist Maria ve yapımcı ortak olan Josh'un tanışmasıyla kurulmuş oluyor. Fakat bu kuruluşun başında aslında trajik bir aşk geçmişi bulunuyor. Neden trajik dediğimi yazının ileriki kısımlarında anlayacaksınız :) Maria ve Josh müzikle ilgileniyorlardı ve ardından sesleri arasındaki o uyuşmayı keşfettiler. Maria bir röportajlarında "Sesimizi çok erken ve doğal bir şekilde keşfettik," diyor. "Josh ve ben birlikte ilk kez bir şarkı yazdığımızda, aramızda özel bir kimya olduğunu biliyorduk. Her birimizin farklı müzikal etkileri var ve farklı müzik türlerini dinleyerek büyüdük. Bizim için bu farklılıklar birbirini tamamlıyordu."



### • İlham Aldıkları Sanatçılar ve İşbirlikleri

Grubun temel olarak örnek ve ilham aldıkları sanatçılar derken, grupça içlerinde bulunan kimyanın; D'Angelo, Radiohead, Tame Impala'nın müziği içerisinden çıkarak kendilerinin buna bireysel imzalarını kattıkları kanaatindedir. Bu müzikleri harmanlayarak çağdaş dünyanın etkileriyle donatılmış bir soul hareket yaratıyorlar.

### • Latin Esintileri

The Marías'ın, kültürel esintiler katarak müzikler yapmaktan keyif aldığını söylemiştik. Bunu en yakın "Carino" 'yu hem izleyerek hem de dinleyerek anlayabilirsiniz. İspanyolca'nın eşsiz akışkanlığı ve ingilizce indie pop'un; davul ve psikedelik gitarın, trompet ile nasıl bir üst seviyeye taşındığını en kısa sürede keşfetmeniz gerekli! Onların dilince Vintage Pop'un en güzel doruklarına bu şarkıda ulaşabilirsiniz.

Bunun hakkında solist Maria bir röportajlarında, "Büyüdüğümde Latin'dim. Ama aynı zamanda Amerika'da yaşıyordum, bu yüzden iki farklı kültür gibiydi, ama aynı zamanda birçok farklı kültür gibiydi," diyor. Grubun içerisindeki tek Latin olan Maria grubun farklı kültürlerle olan bağını koparmaması gerektiğini her anlamda tekrarlıyor.

# ÖNERİLER

## MÜZİK RADARI



### • Müziğin İçerisindeki Geçişkenlik

Genellikle sakin akan müziğin ardında yatan romantizm ve o atmosferik hava solist Maria'nın sesiyle harmanlanarak taze bir sound yaratıyor. Özenle seçilen İngilizce-İspanyolca karışımı sözler, özenle seçilen enstrümanlar "Rüya pop" atmosferine sizi taşıyor. Özellikle "Cariño" şarkılarındaki o saydam geçişkenlik sizi bir yoldaymış ve geçmiş anılarınızı düşünmenin ortasında bulduruyor. O geçişi hiçbir zaman hissetmiyorsunuz ve İngilizce ve İspanyolca'nın uyumu içerisinde eski anılarınızı düşünmeye devam ediyorsunuz.



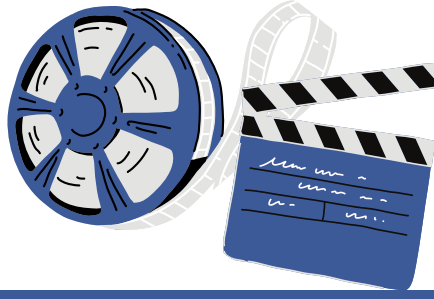
### • Trajedik Bir Aşk Hikayesi

Grubun kurucuları olan solist Maria Zendoya ve davulcu Josh Conway birlikte olmaya başladıklarından beridir grubun varlığı devam ediyor. Fakat bu birliktelik son albümünün yapılışından itibaren devam etmiyor. Bu hem Josh hem de Maria için zorluğa yol açtı fakat bunu "Submarine" albümünde hiç de belli etmeyerek aşmaya çalıştılar. Ya da gizli imgeler bıraktılar. Dinleyicileri ayırdıklarını albümlerinin yayınlamasıyla anladılar. Ve bu trajik hikaye son bulmuş oldu.



# ÖNERİLER

## FİLM



## ASFALTIN ÜZERİNDE BİR HAYAL KAVGASI: FORD V FERRARİ (2019)

Motorların sesi, asfaltın üzerine kazınan izler, kaskın altından yükselen nefes sesleri, çakılan gözler ve kalp atışlarıyla yarışan adamlar... Ford v Ferrari sadece bir yarış filmi değil. Aslında her sahnesi, biz gençlerin hayallerine, mücadelelerine ve vazgeçmedikçe nelerin mümkün olabileceğine dair koca bir manifesto.

Film, 1960'ların dünyasına götürüyor bizi. Arabalar sadece ulaşım aracı değil, güç gösterisi. Bir markanın pistteki başarısı, sokaklardaki imajından bile önemli.

Otomotiv dünyasının devlerinden Ford, Avrupa'nın efsanevi yarış devi Ferrari'yi Le Mans pistinde alt etmek istiyor. Ama mesele sadece bir yarış kazanmak değil. Bu mücadele, bir vizyon savaşına dönüşüyor. Kurumsallığın, kalıpların ve markalaşmanın karşısında; hayallerinin peşinden koşan birkaç çılgın adam var. Ve bu adamların hikayesi, hızdan, adrenalinden ve asla pes etmemekten besleniyor.



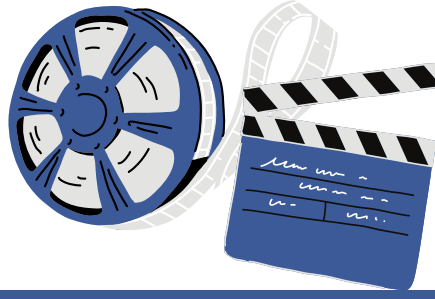
## FORD v FERRARİ



Ford v Ferrari'nin kalbinde yatan şey, bir pist savaşından çok daha fazlası. Bu, yaratıcılıkla bürokrasinin kapışması. Sınırları zorlayanlarla sınır çizenlerin savaşı. Konfor alanını reddedenlerle "Güvenli oynayalım" diyenlerin çarpışması. Yani aslında, hepimizin hayatında bir yerlerde yaşadığı çatışmanın tam kendisi. Hayallerimizi savunmakla, sistemin istediği kişi olmak arasındaki ince çizgide gidip gelen bir hikaye. Bir fikrin var, inandığın bir yol var ama çevrende sürekli "Olmaz", "Boşuna uğraşma", "Gerçekçi ol" diyenler var. İşte bu film, tam da bu noktada nefes alıyor. O "olmaz"ları aşmanın, risk almanın ve kalbine güvenmenin hikayesi.

# ÖNERİLER

## FİLM



Pistte Koşan Sadece Arabalar Değil, Birlikte Büyüyen Hayaller

### FORD v FERRARI LE MANS 1966: WHAT REALLY HAPPENED



Ken Miles, yetenekli ama dik başlı bir yarış pilotu. Kuralları sevmiyor, kalıplara sığmıyor. Onun için bir araba sadece motor ve lastikten ibaret değil. Her makine, ruhu olan bir varlık. Ve o ruhu hissetmeden piste çıkmak istemiyor. Carroll Shelby ise hem efsanevi bir yarışçı hem de dehası sınır tanımayan bir mühendis. İkiisi, Ford'un kurumsal dünyasında "fazla hayalperest" bulunup hep sınırlandırılan ama yine de vazgeçmeyen iki inatçı ruha dönüşüyorlar.

Gençler olarak biz de hayatta tam bu noktadayız. İstiyoruz ki hayallerimizi gerçekleştirecek bir pistimiz olsun. Ama her pistin bir hakemi, her hayalin bir engeli var. Ford v Ferrari bize diyor ki: "Yolun ne kadar zorlu olduğu değil, o yolda ne kadar inatçı olduğun önemli."

### Hayal Ettiğin Gibi Yaşamak Cesaret İster

Bir yarış arabasının sınırlarını zorlamak, hayata kafa tutmak gibidir. Her viraj, bir karar anı. Her fren, bir vazgeçiş. Ama bazen en büyük başarılar, frene değil gaza bastığında gelir. Miles'ın ve Shelby'nin hikayesi, tam da bunu gösteriyor. Film boyunca sadece pistte değil, hayatta da savaşıyorlar. Ford'un üst düzey yöneticilerinin "böyle yapamazsınız" dedikleri her an, aslında bizim de hayatımızdaki otorite figürleriyle yaşadığımız kavgaların bir yansıması. Ailen, hocaların, toplum... Herkes sana bir yol çizer ama kalbinin yolu başkadır. İşte o yolu seçmek cesaret ister.

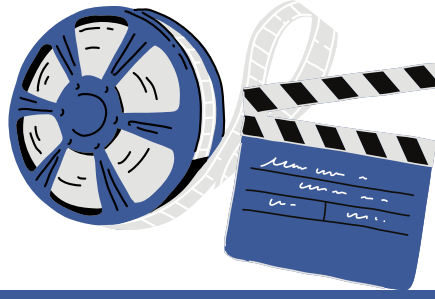
THEY TOOK THE AMERICAN DREAM FOR A RIDE  
MATT DAMON CHRISTIAN BALE  
**FORD v FERRARI**  
NOVEMBER 15





# ÖNERİLER

## FİLM



Bir Araba Yarışı Filmi Değil, Hayatın Ta Kendisi



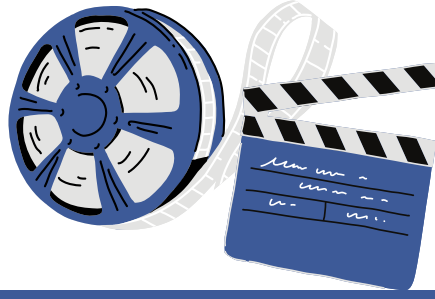
Bu film sadece motor sesi sevenler için değil. Hayali olan, pes etmeyen, engellerin ardından güneşi görebilen herkes için bir ilham kaynağı. Çünkü gerçek yarış pistte değil, kafanın içinde başlar. Kim ne derse desin, ne kadar imkansız görünürse görünsün, eğer bir hayale inanıyorsan, o hayali bir gün asfaltın üzerine kazırsın. Tıpkı Miles ve Shelby'nin yaptığı gibi.

Belki hayatın henüz start çizgisindesin. Belki birkaç tur attın ve yoruldu. Belki defalarca pistten çıktın, duvara çarptın ya da spin attın. Ama unutma, bir yarışçı son turu gelmeden kaybetmiş sayılmaz. Bu filmde sana ilham olacak çok şey var. Hız tutkusu olanlar için motor sesleri, hayalleri olanlar için inanç hikayeleri, pes etmeyenler için ilham veren anlar... Bir gün, kendi pistinde, kendi hayalinin direksiyonunda, kendi hızıyla ilerlemen dileğiyle.

**İzleme Önerisi:** Bir defa izleyip kenara koyma. Ne zaman hayallerinden şüphe edersen, bir kez daha aç ve o start sesini bir kez daha duy.

# ÖNERİLER

BELGESEL



## MINIMALISM: A DOCUMENTARY ABOUT THE IMPORTANT THINGS (2016)



### Tüketim Dünyasında "Daha Az, Daha Fazla" Felsefesi



Bugün, modern dünyada birçoğumuz her gün aldığımız yeni eşyalarla, daha fazla sahip olmakla mutluluğa ulaşacağımıza inanıyoruz. Ancak, Minimalism: A Documentary About the Important Things belgeseli, bu tüketim çılgınlığının tam tersi bir bakış açısını sunuyor: Daha az, daha fazlasını elde etmek. Bu belgesel, modern yaşamda daha anlamlı bir hayat sürmek için ihtiyacımız olan şeylerin ne olduğunu keşfetmeye davet ediyor.

# ÖNERİLER

## BELGESEL



Belgeselin Teması: "Tüketim ve Boşluk"



Minimalizm, yüzeyde yalnızca daha az eşya ile yaşamak gibi görünebilir. Fakat bu belgesel, minimalizmin derinliklerine iniyor ve bizi yalnızca nesnelere değil, hayattaki anlam, değerler ve ilişkilerle nasıl daha sadeleşebileceğimize dair düşünmeye zorluyor. Joshua Fields Millburn ve Ryan Nicodemus'un hayatlarına odaklanarak başlıyoruz. İkisi de genç yaşlarında başarılı iş hayatına sahip, ancak bir gün sahip oldukları her şeyin onlara gerçekten ne kattığını sorgulamaya başlıyorlar. Bu sorgulama onları, minimalizmi bir yaşam felsefesi olarak benimsemeye itiyor.

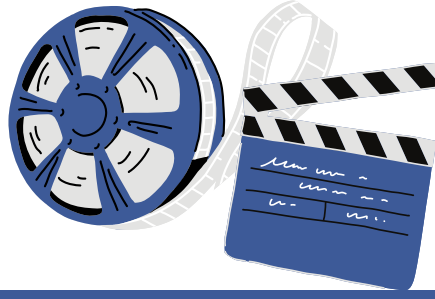
Belgesel, minimalist düşünceyi yalnızca kişisel hayatla sınırlı tutmuyor. Tüketim kültürünün büyüklüğü, kapitalizmin toplum üzerindeki etkileri ve bu sistemin insanları nasıl yönlendirdiği üzerinde de duruyor. İnsanlar yalnızca maddi eşyalarla değil, aynı zamanda zamanları, enerji ve dikkatiyle de "tüketim yapıyorlar." Bu yüzden, minimalizmi sadece "az eşya" anlamında değil, yaşamın her alanında "özünü koruyarak yaşamak" olarak değerlendirmek gerekiyor.

### Hayatın Temel Taşlarına Odaklanmak

Belgesel, aslında modern insanın "fazla" dediği her şeyin, gerçek anlamda "önemli" şeyleri bulmamızı engellediğini vurguluyor. Minimalizm, sadece eşya ve maddiyatla değil, aynı zamanda zihinsel ve duygusal yüklerden de arınmak anlamına geliyor. Joshua ve Ryan, bu yolculuklarında daha basit bir hayatın, daha fazla özgürlük ve mutluluk sunduğunu keşfettiklerini belirtiyorlar. Birçok kişi, işleri, okul hayatı, ilişkiler ve toplumsal baskılarla hapsolmuşken, minimalizm onlara bu karmaşıklık içinde yeniden nefes alabilecekleri alan yaratıyor.

# ÖNERİLER

## BELGESEL



Sahip olmak, sadece tüketime dayalı bir hayat kurmak, aslında ne kadar çok şeyin hayatınızı doldurduğunun farkında olmamaya yol açar. Kariyer seçimlerimiz, sosyal medya baskısı, sürekli bir şeyleri elde etme çabası arasında sıkışıp kaldığımız bir dünyada, minimalizmin sunduğu dinginlik, bize daha anlamlı bir hayat sunabilir. Eşyalar, statü, sosyal medya paylaşımları... Bunlar, mutluluğun temeli değildir. Belgesel, tam da burada, "gerçek zenginliğin" aslında hayatta sahip olduğumuz ilişkiler, anlar ve deneyimler olduğunu hatırlatıyor.



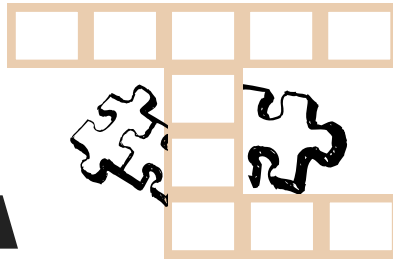
# MINIMALISM

A DOCUMENTARY ABOUT THE IMPORTANT THINGS



Minimalism belgeseli, sadece eşya azaltmakla ilgili bir fikir sunmuyor; yaşam tarzı değiştiren, hayata dair derin bir farkındalık kazanmamıza yardımcı olabilecek bir rehber niteliği taşıyor. Her anın değerini bilmek, sadece sahip olduğumuz şeylere değil, aynı zamanda neyi seçtiğimize, hangi yönlere odaklandığımıza karar vermek, gerçekten anlamlı bir yaşam sürmek için oldukça önemli. Eğer siz de hayatınızı sadeleştirmek, daha fazla anlam ve huzur bulmak istiyorsanız, bu belgesel tam size göre.

# BULMACA



\*Ödüllendirmemiz yalnızca Gençlik Ağı üyelerine özeldir.\*

Bu ayın kazananı olmak ve hediye kazanmak istiyorsan tek yapman gereken elini çabuk tutup ilk çözen kişi olmak ve cevabı bize göndermek!

S N S C I P P O L I T O  
I F A V R A Y S E R A Y  
G H O R T A K O Y H R N  
P A T R O N A U P A E D  
R L E U I O S M K L A Y  
A I A M N M N P E I R L  
N L C E K T U K T Ç T A  
A E E T M A I N A T Y K  
R H S E U R T N U S T E  
T I R E G I C K A L C H  
F I S T A N B U L K O U  
D A N A V I R Y E N E S

ISTANBUL

IVAN

ORTAKOY

HALIÇ

PATRONA

HALİL

FAVRAY

IPPOLITO