

# ANİMASYON SEKTÖRÜ RAPORU 2018





**T.C. Bursa Eskişehir Bilecik Kalkınma Ajansı (BEBKA)  
Eskişehir Yatırım Destek Ofisi**

Hoşnudiye Mh. 732. Sk No: 44/4  
Efe Plaza B Blok 2. Kat  
Tepebaşı / Eskişehir TÜRKİYE  
T: 0224 211 13 27 / 200 • F: 0224 231 31 24  
[www.bebka.org.tr](http://www.bebka.org.tr) • [www.investineskisehir.gov.tr](http://www.investineskisehir.gov.tr)

© BEBKA tarafından hazırlanmış ve yayımlanmıştır.  
Özel ve tüzel kişiler tarafından izinsiz çoğaltılamaz, dağıtılamaz ve satılamaz.  
Kaynak gösterilerek kullanılabilir.

Bursa Eskişehir Bilecik Kalkınma Ajansı (BEBKA)  
2018

## İÇİNDEKİLER

TABLO LİSTESİ.....	5
YÖNETİCİ ÖZETİ .....	6
1. Giriş .....	7
2. Türkiye’de Animasyon Sektörü.....	10
2.1.Türkiye’de Animasyon Sektörünün Tarihsel Gelişimi .....	10
2.2.Kurumsal Yapı .....	14
2.2.1.Kültür ve Turizm Bakanlığı Sinema Genel Müdürlüğü .....	15
2.2.2.Radyo ve Televizyon Üst Kurulu (RTÜK).....	16
2.2.3. Türkiye Radyo Televizyon Kurumu (TRT).....	16
2.2.4.Üniversiteler .....	16
2.2.5.Bursa Eskişehir Bilecik Kalkınma Ajansı (BEBKA).....	17
2.2.6.Dernekler .....	19
2.3.Animasyon Stüdyoları .....	19
2.4.Türkiye’de Animasyon Üretimi.....	20
2.5. TV Kanalları ve İzlenme.....	21
2.5.1.TRT Çocuk Kanalı.....	22
2.5.2.Disney Channel Türkiye .....	22
2.5.3.Planet Çocuk .....	22
2.5.4.MinikaÇocuk ve MinikaGo .....	22
2.5.5.Cartoon Network Türkiye.....	22
2.6 İzleyici Kitleleri.....	22
2.7. İşgücü .....	25
2.8 Ortak Üretim ve Dış Ticaret.....	26
2.9 Devlet Destekleri .....	26
2.9.1.Kültür ve Turizm Bakanlığı Sinema Genel Müdürlüğü .....	26
2.9.2.Sanayi ve Teknoloji Bakanlığı.....	27
2.9.3.Türkiye İş Kurumu ve SGK .....	27
2.9.4.Teknoloji Geliştirme Bölgesi .....	27
2.9.5.KOSGEB .....	27
2.9.6.TÜBİTAK.....	27
2.9.7.Ticaret Bakanlığı .....	27
3. Eskişehir’de Animasyon Sektörü.....	30
3.1. Eskişehir Hakkında Genel Bilgiler .....	30

3.2. Eskişehir’de Animasyon Sektörü .....	31
3.2.1. Kurumsal Yapı .....	31
3.2.1.2. Eskişehir Osmangazi Üniversitesi .....	34
3.2.1.3. Bursa Eskişehir Bilecik Kalkınma Ajansı (BEBKA) .....	35
3.2.1.4. Anadolu Teknoloji Araştırma Parkı (ATAP).....	35
3.2.2. Animasyon Stüdyoları.....	36
3.2.3. İşgücü ve Yaşam Maliyetleri .....	36
SONUÇ .....	37
KAYNAKÇA.....	38

## TABLO LİSTESİ

Tablo 1. Türkiye’de Animasyon Bölümü Olan Üniversiteler.....	16
Tablo 2. Animasyon Bölümü Olan Bazı Meslek Yüksekokulları.....	17
Tablo 3. Türkiye’de Bazı Animasyon Stüdyoları.....	19
Tablo 4. Türkiye’de Çizgi Dizi Üretimi.....	20
Tablo 5. Türkiye’de Uzun Metrajlı Animasyon Film Üretimi.....	21
Tablo 6. 6-10 Yaş Grubu Çocukların Televizyon İzleme Süreleri.....	23
Tablo 7. 6-10 Yaş Grubu Çocukların TV’de İzledikleri Program Türleri .....	23
Tablo 8. 11-15 Yaş Grubu Çocukların Televizyon İzleme Süreleri .....	24
Tablo 9. 11-15 Yaş Grubu Çocukların TV’de İzledikleri Program Türleri.....	24
Tablo 10. Yerli Yapım Animasyon Filmlerinin İzlenme Sayıları .....	24
Tablo 11. Türkiye’de Vizyona Giren Bazı Yabancı Yapım Animasyon Filmleri ve İzleyici Sayıları-2017 .....	25
Tablo 12. Youtube TRT Çocuk Kanalı .....	25
Tablo 13. Türkiye’de Asgari Ücret 2018.....	26
Tablo 14. Eskişehir Anadolu Üniversitesi Birim Sayıları .....	31
Tablo 15. Eskişehir Anadolu Üniversitesi Öğrenci Sayıları.....	32
Tablo 16. Eskişehir Anadolu Üniversitesi Animasyon Bölümü Öğrenci Sayıları.....	32
Tablo 17. Animasyon Mezunlarının İstihdam Edildikleri Alanlar.....	32
Tablo 18. Eskişehir Osmangazi Üniversitesi Birim Sayıları.....	34
Tablo 19. Eskişehir’de Bulunan Animasyon Stüdyoları.....	36
Tablo 20. İş Yeri Kira Giderleri.....	36

## YÖNETİCİ ÖZETİ

Dünya genelinde görsel ve işitsel endüstrinin %25'ini oluşturan animasyon sektörü; TV, sinema, internet, ticari uygulamalar ve dijital platformlar ile sosyal medyanın vazgeçilmez aktörü haline gelmiştir. Oyun ve yazılım teknolojilerinin gelişmesi ile animasyon alanı da gelişim göstermiş ve sektör şaşırtıcı şekilde büyümüştür. Günümüzde animasyon; mimari, tıp, savunma, yüksek teknoloji sektörleri ile medya, eğlence gibi çok geniş bir yelpazede kullanılmaktadır. Özellikle ABD ve Japonya'nın animasyon film alanında sanayileştiği; Avrupa ve Doğu Asya ülkelerinin ise sektöre yönelik son yıllarda çeşitli atılımlar gerçekleştirdiği görülmektedir.

Dünyada animasyon endüstrisine bakıldığında, 2010 yılında 122 milyar dolar olan pazar hacminin, 2017 yılında 300 milyar doları bulduğu tahmin edilmektedir. Böylesine yüksek bir pazar hacmine ve getiriye sahip sektörün gelişimini sağlamak için ülkeler, yasal düzenlemeler ile yatırımları teşvik edecek çeşitli mekanizmaları geliştirmeye başlamıştır.

Ülkemizde animasyon sektörüne ilişkin olarak son on yıllık süreçte sektörel bir ekosistemin oluştuğunu söylemek mümkündür. Sektöre ait küresel pazar hacminin cezbediciliği, sektörel işletmelerin sayısının artması,

Türk yapımı çizgi dizilerin TRT Çocuk kanalı tarafından talep görmesi, uzun metrajlı filmlerin yapılması ve son dönemde sektörün üst strateji belge ve dokümanlarında yer almaya başlaması ile ülkemizde animasyon sektörü temelinde bir canlanma gözlemlenmektedir. Türkiye'de animasyon sektöründe faaliyet gösteren doğrudan ve dolaylı olmak üzere yüze yakın işletme bulunmaktadır. Bu işletmelerin birçoğu reklam sektörüne de hizmet vermekte olup tamamına yakını küçük ve orta büyüklükte işletme statüsündedir. İşletmelerin %90'ı İstanbul merkezli faaliyetlerini yürütmektedir. İstanbul'u, Ankara, Eskişehir ve diğer iller takip etmektedir. Ülkemizde ulusal ve uluslararası kanallarda yayınlanan animasyon yapımlarının birçoğu, yabancı yapım olarak karşımıza çıkmaktadır. TRT Çocuk kanalı hariç, ulusal kanalların neredeyse tamamı, animasyon yapımlarını ithal etmektedir. Avrupa Komisyonu tarafından 2015 yılında yayınlanan "Focus on Animation" isimli rapora göre, ülkemizde uzun metrajlı animasyon filmlerinin yaklaşık %96'sı, çizgi dizilerin ise %80'i yabancı yapımlardan oluşmaktadır. Ülkemizde 0-14 yaş grubunda yer alan çocukların %94'ü çizgi film izlemektedir. Bu gelişmeler ışığında animasyonun gelişime açık bir sektör olduğu da ortaya çıkmaktadır.

## 1. Giriş

Animasyon sektörü, günümüzde bilim ve teknoloji alanında yaşanan gelişmeler sayesinde dünyanın en hızlı büyüyen sektörlerinden birisi haline gelmiştir. ABD, Kanada, Avrupa ve bazı Uzak Doğu ülkelerine büyük ekonomik katkılar sağlayan sektör Türkiye’de de hızla gelişmeye başlamıştır.

Son 10 yıllık dönemde, animasyon sektörüne yönelik Türkiye’de yürütülen çalışma ve yatırımlar, sektörün gelişimine önemli katkılar sağlamıştır. Türkiye, animasyon sektöründe nitelikli işgücü, tecrübe, bilgi birikimi, maliyet ve teknolojik üstünlük gibi konularda avantajlı bir konuma sahiptir. Türk animasyon sektörünün küresel pazarda önemli bir seviyeye ulaşmasını sağlayacak

politika ve tedbirlerin alınmasının bir sonucu olarak sektörün altyapı olanakları ve insan kaynağı gelişme göstermiştir.

Türkiye’nin en gelişmiş illeri arasında yer alan Eskişehir, animasyon endüstrisinde sahip olduğu insan kaynağı ve altyapı imkânları ile önemli bir potansiyele sahiptir. Bu nedenle, Eskişehir’de sektörü daha da geliştirmek adına, sektör altyapısının güçlendirilmesi ve ulusal ve uluslararası düzeyde tanınırlığının artırılması için çeşitli projeler yürütülmektedir. Bu projelerin yürütücüsü kurumda olan Bursa Eskişehir Bilecik Kalkınma Ajansı (BEBKA), Eskişehir’in Türkiye’de animasyon üssü olma hedefine katkı sağlamayı hedeflemektedir.





# İKİNCİ BÖLÜM

---

## TÜRKİYE'DE ANİMASYON SEKTÖRÜ

## 2. Türkiye’de Animasyon Sektörü

Dünyanın hızlı büyüyen sektörlerinden birisi olan animasyon sektörü, Türkiye’de de bu büyüme trendini devam ettirmektedir. Animasyon sektörü açısından Türkiye’nin yatırım ortamı değerlendirildiğinde öne çıkan hususlar aşağıda sıralanmaktadır.

- Animasyon alanında hizmet veren kamu ve özel eğitim kurumlarının fazla olması
- Nitelikli işgücünün varlığı
- Avrupa ve Amerika’ya kıyasla İşgücü maliyetlerinin düşük olması
- Avrupa ve Asya pazarına olan yakınlık
- Animasyon izleyici kitlesinin yoğun olması
- Sektörel teşviklerin bulunması
- Üniversite-sanayi iş birliği kültürünün olması
- Animasyon bilinci ve kültürünün yaygınlaşması
- Türkiye’nin genç bir nüfusa sahip olması
- Türkiye’nin zengin tarihi ve kültürel bir geçmişinin olması

### 2.1. Türkiye’de Animasyon Sektörünün Tarihsel Gelişimi

Türkiye’deki animasyon sektörünün tarihi 1900’lü yılların başına dayanmaktadır. Ülkemizde 1908 yılına kadar herhangi bir film veya görüntü yayınlama faaliyeti söz konusu olmamıştır. 1908 yılı itibari ile ülkemizde toplu gösterime uygun sinema salonları kurulmuş ve çekilen film ve görüntüler sergilenmeye başlanmıştır. 1930’lu yıllarda ise sinema salonlarının Türkiye’nin birçok önemli bölgesinde kurulduğu ve başta Walt Disney olmak üzere yabancı şirketlere ait çizgi filmlerin ülkemizde gösterime girdiği gözlemlenmiştir. Bu dönemde ülkemizdeki karikatürist ve çizerler, gösterime giren

çizgi filmleri yakından takip etmiş ve Türkiye’de ilk kez animasyon alanında çeşitli denemeler yapılmıştır.<sup>1</sup>

Türkiye’de yayınlanan ilk çizgi film, 1932 yılında Kadıköy Opera Sineması’nda gösterime giren ve Walt Disney yapımı olan “The Skeleton Dance” (İskelet Dansı) isimli çalışması olmuştur.<sup>2</sup>



*The Skeleton Dance (1929)<sup>3</sup>*

<sup>1</sup> Selçuk Hünerli, Canlandırma Sineması Üzerine, İstanbul: Es Yayınları, 2005, s.58.

<sup>2</sup> Erdem Göktepe, Geçmişten Günümüze Hareketli Görüntü ve Türkiye’de Animasyonun Gelişimi, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul

<sup>3</sup> [http://www.imdb.com/media/rm4094933760/tt0020414?ref\\_=ttmi\\_mi\\_all\\_sf\\_1#](http://www.imdb.com/media/rm4094933760/tt0020414?ref_=ttmi_mi_all_sf_1#), Erişim Tarihi: 18.02.2016



Cemal Nadir Güler (1902-1947)<sup>4</sup>

Cemal Nadir Güler, ülkemizde animasyona ilgi duyan ilk karikatürist sanatçılarından biridir. Güler, “Amca Bey Plajda” isimli karikatür çalışmasını, canlandırma formatında oluşturabilmek için tek başına çeşitli çalışmalar yürütmüş, ancak maddi ve teknik imkânsızlıklar üzerine animasyon projesini hayata geçirememiştir.

Türkiye’de 1947-1949 yıllarında Vedat Ar’ın Devlet Güzel Sanatlar Akademisi’nde verdiği dersler neticesinde ilk başarılı animasyon denemelerinin gerçekleştiği görülmektedir. Bu dönemde Vedat Ar’ın on beş öğrencisi ile üzerinde çalıştığı üç dakikalık “Zeybek Oyunu” adlı çalışma, Türkiye’nin ilk animasyon filmi olarak değerlendirilmektedir.<sup>5</sup>

1951 yılında yapımına başlanılan ve uzun yıllar üzerinde çalışılan Turgut Demirbağ’ın “Evvel Zaman İçinde” isimli projesi ise Türkiye’nin ilk renkli ve uzun metrajlı animasyon filmi olarak kabul edilmektedir.

1950’li yıllarda Vedat Ar’ın kurmuş olduğu Filmar adlı animasyon stüdyosu ile 1959 yılında Süheyl Gürbaşıkan tarafından kurulan İstanbul Reklam Ajansı, bu dönemde sektöre hareketlilik kazandırmıştır. Vedat Ar, Filmar’ı kurarak iki üç dakikalık kısa animasyon filmleri üretirken; İstanbul Reklam Ajansı ise animasyona olan ilginin artmasıyla karikatür sanatçılarını istihdam ederek çeşitli çizgi film çalışmaları gerçekleştirmiştir. Ajans



“Zeybek Oyunu” Filminin Atölye Çalışmaları<sup>6</sup>

bünyesinde hazırlanan, kısa ve basit olarak değerlendirilebilecek bu filmler, kamuoyu tarafından oldukça ilgi görmüştür.<sup>7</sup> Bu yıllarda, yurt dışında eğitim alan animasyon sanatçılarının Türkiye’ye dönerek know-how transferi gerçekleştirdikleri de görülmektedir. Bilgi ve tecrübe transferi sağlayan sanatçıların animasyon yapım stüdyolarının kurulmasına ön ayak oldukları ve sektörü besledikleri gözlemlenmiştir. Bu dönemin en önemli animasyon sanatçıları arasında Ferruh Doğan, Oğuz Aral, Tonguç Yaşar ve Orhan Büyükdöğün gibi isimler bulunmaktadır.<sup>8</sup>

<sup>4</sup> [https://tr.wikipedia.org/wiki/Cemal\\_Nadir\\_G%C3%BCler](https://tr.wikipedia.org/wiki/Cemal_Nadir_G%C3%BCler), Erişim Tarihi: 17.02.2016

<sup>5</sup> Arif Şerif Onaran, Türk Sineması I.Cilt, Ankara: Kitle Yayınları, 1999, s.196

<sup>6</sup> <http://www.animasyongastesi.com/turkiyede-animasyonun-dunu-ve-bugunu/>, Erişim Tarihi: 19.02.2016

<sup>7</sup> Erdem Göktepe, a.g.e., s.68.

<sup>8</sup> <http://www.animasyongastesi.com/turkiyede-animasyonun-dunu-ve-bugunu/>, Erişim tarihi: 19.02.2016

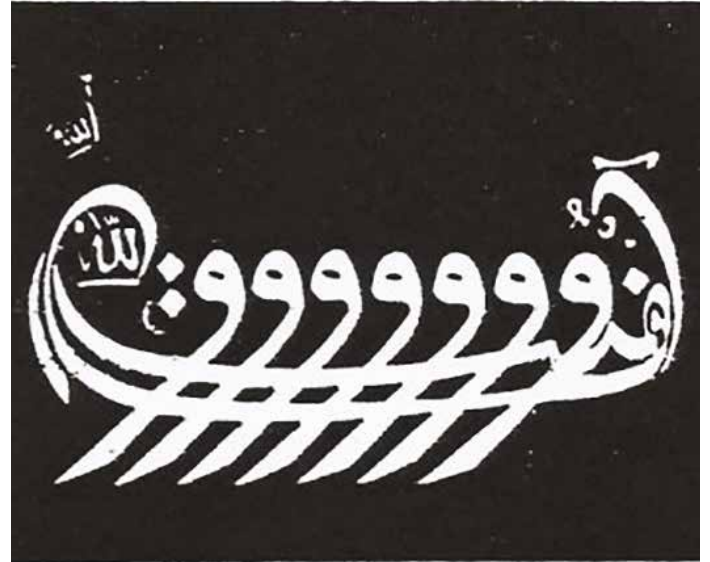


*Tonguç Yaşar<sup>9</sup>*

1960'lı yıllar, Türkiye'de birçok reklam ajansının kurulduğu bir dönem olmuştur. Bu ajanslardan bazıları şunlardır: Kare Ajans, Karikatür Ajans, Radar Reklam, Stüdyo Çizgi, Canlı Karikatür, Ajans Bulu, Sinevizyon, Pasin & Benice Animasyon ve Artnet. Reklam sektöründe faaliyet gösteren bu stüdyoların temel hedefi, reklam alanında belli bir gelir elde ederek başarılı animasyon filmleri ortaya çıkarmak olmuştur.<sup>10</sup> Bu dönemde televizyonun yayın hayatına girmesi, animasyon sektörünü etkileyen önemli gelişmelerin başında yer almıştır.

Ödüllü yarışmaların düzenlendiği 1970'li yıllarda, reklam filmi dışında animasyon film çalışmalarına da rastlanmaktadır. Ödüllü yarışmalar sayesinde reklam dışında animasyon filmlerinin yaygınlaştığı ve yeni çalışmalara

rın teşvik edildiği bu dönemin dikkat çekici çalışmaları arasında Yalçın Çetin'in Stüdyo Çizgi'de oluşturduğu 7'şer dakikalık iki film halindeki "Evliya Çelebi" yer bulmaktadır. Tonguç Yaşar'ın "Amentü Gemisi Nasıl Yürüdü?" isimli filmi, bu dönemde ön plana çıkan başka bir çalışmadır. Antalya 2. Altın Portakal Şenliği'nde ödül kazanan "Amentü Gemisi Nasıl Yürüdü?" isimli eser, Fransa'nın Annecy kentinde düzenlenen festivalde dokuz yüz film arasından ön elemeyi geçerek gösterilen ilk Türk çizgi filmi olmuştur.<sup>11</sup>



*Amentü Gemisi Nasıl Yürüdü?<sup>12</sup>*

70'li yılların yaşandığı dönemde, karikatürist Tan Oral'ın kolaj yöntemini kullanarak yaptığı "Sansür" isimli animasyon filmi, TRT Kültür ve Sanat Bilim Ödülleri Kısa Film Yarışması'nda birincilik ödülünü ve Akşehir Nasrettin Hoca Canlandırma Film Yarışması büyük ödülünü almıştır.

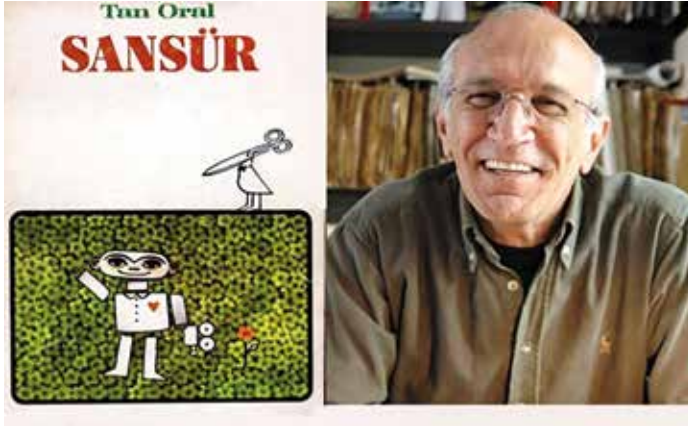
<sup>9</sup> <http://www.canlandiranlar.com/saygi/>, Erişim Tarihi: 01.08.2016

<sup>10</sup> Selçuk Hünerli, a.g.e., s.59.

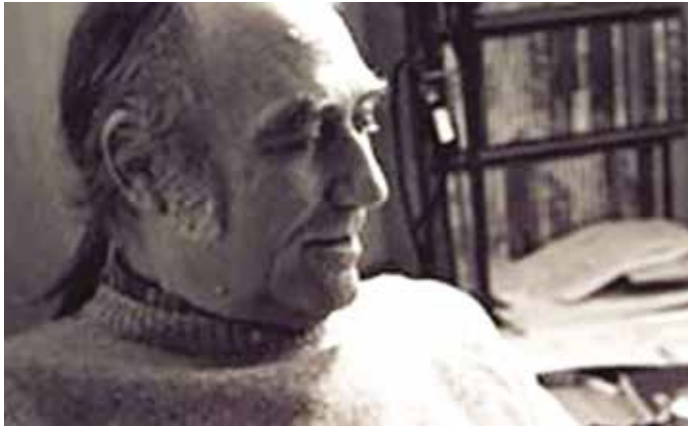
<sup>11</sup> Türker, H. İ., "Canlandırmanın Tarihçesi Ve Türk Canlandırma Sanatı". İnönü Üniversitesi Sanat Ve Tasarım Dergisi, 1. (2), 2011, s.236.

<sup>12</sup> [http://www.kameraarkasi.org/yonetmenler/canlandirmalar/1980\\_onesi/amentugemisinasilyurudu.html](http://www.kameraarkasi.org/yonetmenler/canlandirmalar/1980_onesi/amentugemisinasilyurudu.html), Erişim Tarihi: 24.02.2016



Tan Oral<sup>13</sup>

Bu döneme ait diğer önemli animasyon çalışmaları ise; Emre Senan-Gergeadam (1975), Emre Senan-Canlandırma Tabanca (1976), Emre Senan-Kısasa Kısas (1977), Emre Senan-Hayatında Eğri Çizgiyi İlk Keşfeden Adam (1977), Cemil Erez-65 KV (1974), Ateş Benice-Düğüm Nasıl Çözülür? (1976), Ateş Benice-Hoca Bir Gün, Ateş Benice-Stereo (1980)'dur.<sup>14</sup>

Ateş Benice<sup>15</sup>

1970'li yılların sonlarına doğru animasyon filmlerinin hem sinema salonları hem de televizyon programları için yapıldığı görülmektedir. Animasyon stüdyoları, TRT ile yapılan anlaşmalar gereği animasyon filmi yapmayı sürdürmüştür. 1988 yılında Pasin Derviş tarafından Pasin-Benice Stüdyoları'nda yapılan Dede Korkut Hikâyeleri'nden alınarak animasyona aktarılan elli dakikalık "Boğaç Han" isimli çalışma, Türkiye'nin ilk uzun metrajlı animasyon filmi olarak kabul edilmektedir.

1980'li yıllar Türk animasyonu için oldukça olumlu geçmiştir. Bu yıllarda, Türk animasyon sanatçıları, yurt dışı kaynaklı birçok festivale animasyon filmleri ile katılmış ve çeşitli ödüller kazanmıştır. 1980 yılında Ateş Benice'nin "Stereo" isimli filmi, Zagreb Film Festivali'nde gösterime girmiş;<sup>16</sup> Bahattin Alkaç'ın "Tombişin Öyküsü" isimli çizgi film, Almanya'da katıldığı bir yarışmada olumlu eleştiriler almış ve Ali Murat Erkorkmaz'ın "Quick Case" isimli çalışması ise 1983 yılında Annecy Film Festivali'ne katılarak 350 film arasında ilk ona girmiştir.<sup>17</sup>

80'li yılların sonlarına doğru ise ülkemizde bilgisayarda hazırlanmış, üç boyutlu ve animasyon içerikli ilk çalışmalar yapıldığı görülmektedir. 1989 yılında Kerem Kurdoğlu'nun Yapı Kredi reklam filmi için yapmış olduğu Yapı Kredi logo canlandırması, ilk üç boyutlu animasyon çalışmalarına örnek olarak gösterilebilir.

1990'lı yıllarda ise teknolojik gelişmeler ile çizgi film endüstrisinde dikkat çekici ilerlemeler yaşanmıştır. Umut Sanat Çizgi Film Stüdyoları'nda yapılan "Papirüs" isimli çizgi dizi, teknolojik gelişmeler ile birlikte ortaya çıkan filmlerin en önemlilerinden birisi olarak değerlendirilmektedir. Buna ek olarak, Fransız yapım şirketi Gouman ile ortak yapılan Papirüs, tamamen bilgisayar

<sup>13</sup> <http://www.sinefesto.com/sansur-altin-portakalda.html>, Erişim Tarihi: 01.08.2016

<sup>14</sup> Türün, C. "Türkiye'de Canlandırma Sineması Bugünü ve Geleceği," 1989, s.10.

<sup>15</sup> <http://www.kameraarkasi.org/yonetmenler/atesbenice.html>, Erişim Tarihi: 29.03.2016

<sup>16</sup> Atan, U., "Çizgi Filmin Türkiye'deki Tarihi Gelişimi". Animasyonun Kültür

Aktarımdaki Yeri, Basılmamış Yüksek Lisans Tezi. Konya: Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, 1995.

<sup>17</sup> Erdem Göktepe, a.g.e., s.72.

ortamında yapılmış olup Fransa'da "Yılın En İyi Çizgi Dizisi" ödülünü almıştır.

Sektöre nitelikli insan gücünü sağlayan ve ilk animasyon bölümünün yer aldığı Eskişehir Anadolu Üniversitesi'nde ilk animasyon dersi, 1984 yılında Grafik Tasarım Bölümü'nde açılmıştır. 1990'lı yılların önemli gelişmelerinden birisi de bugün sektöre önemli bir insan kaynağı yetiştiren Eskişehir Anadolu Üniversitesi Animasyon Bölümünün 1990 yılında kurulmasıdır.

1993 yılında sektörde faaliyet gösteren çizgi filmcileri bir araya getirmek, animasyon sektörünü geliştirerek farkındalık yaratmak, uluslararası etkinlikler konusunda paydaşları bilgilendirmek ve Türk kültürünü animasyon aracılığıyla çocuk ve gençlere tanıtmak amacıyla Çizgi Filmciler Derneği'nin kurulması, animasyon endüstrisinin temsili açısından en önemli gelişmelerinden biri olarak sayılmaktadır. Bu dönemde Kültür ve Turizm Bakanlığı, animasyona verilen desteği daha da artırarak Çizgi Filmciler Derneği üyelerini proje yapmaları konusunda teşvik etmiştir.<sup>18</sup> Ancak dernek, bu dönemde çok fazla etkin olamamıştır. Türk animasyon sanatçılarının bu dönemde uluslararası animasyon stüdyolarında görev aldıkları da görülmektedir. Tahsin Özgür, Walt Disney'de Tarzan, Herkül ve Asteriks isimli projelerde animatör olarak görev yaparken; Şahin Ersöz ise Walt Disney'de storyboard sanatçısı olarak Herkül ve Balto isimli projelerde görev yapmıştır.

Sektördeki en önemli gelişmeler ise 2000'li yıllarda ortaya çıkmaya başlamıştır. Ülkemizde 2000'li yılların başında tamamen 3D yapımlar gerçekleştirilebilecek stüdyoların kurulduğu gözlemlenmektedir. 90'lı yıllarda sayıları hızla artan özel TV kanallarına bu stüdyolar tarafından çok sayıda reklam filmi üretilmiştir.

Günümüze kadar ülkemizde animasyon endüstrisini olumlu olarak etkileyen en hayati gelişmelerden birisi de 2008 yılının Kasım ayında TRT Çocuk kanalının yayın hayatına başlaması olmuştur. TRT Çocuk ile birlikte animasyon sektöründe faaliyet gösteren işletmelerin sayısında ciddi anlamda artış yaşanmıştır. Ayrıca mevcut animasyon stüdyolarının TRT Çocuk sayesinde, Türk animasyon endüstrisine olan güveni artmıştır. Günümüz itibariyle ülkemizde çizgi dizi üreten animasyon stüdyoları, en önemli geliri TRT Çocuk kanalından elde etmektedir.

Son 10 yılda Türkiye'de yaşanan gelişmeler, bunlarla sınırlı değildir. 2006 yılından itibaren Türkiye'nin çeşitli bölgelerinde olan üniversite ve meslek yüksek okullarına animasyon bölümleri açılmıştır. Animasyona yönelik açılan bu bölümler, insan kaynağı açısından sektörün gelişimine önemli katkılar sağlamıştır.

## 2.2. Kurumsal Yapı

Türkiye'de animasyon alanında yürütülen çalışmalara öncülük eden farklı kurumlar vardır. Bu kurumlar; kamu sektörü, özel sektör ve sivil toplum örgütleri içerisinde yer almaktadır. Türkiye'de animasyon sektörü alanında animasyon stüdyoları ve TV kanalları haricinde, politika üreten ve çalışmalar yürüten belli başlı kurumlar şunlardır:

- Kültür ve Turizm Bakanlığı Sinema Genel Müdürlüğü
- RTÜK
- TRT
- BEBKA
- Üniversiteler
- Dernekler

### 2.2.1. Kültür ve Turizm Bakanlığı Sinema Genel Müdürlüğü

Türkiye'de animasyon sektörünün öncü kurumu, Kültür

<sup>18</sup> Çiğdem UÇARCAN, 1970 Sonrasında Türk Çizgi Film Sektörünün Gelişmesi ve Sorunlar, Dumlupınar Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Grafik Ana Bilim Dalı, Yüksek Lisans, Kütahya, 2010, s.24.

ve Turizm Bakanlığı Sinema Genel Müdürlüğü'dür. Sinema Genel Müdürlüğü, Kültür ve Turizm Bakanlığı'nın bir ana hizmet birimi olarak teşkilatlanarak hizmet vermektedir.

Sinema Genel Müdürlüğü'nün misyonu; "Ulusal sinema eserlerinin yaygın olarak izleyiciye ulaştırılmasını sağlamak ve sanat bilincini yükseltmek yönünde politikalar üreterek, bu amaca hizmet eden projeleri desteklemek, nitelikli eser üretimini teşvik etmek, kültür mirasımızın gelecek kuşaklara aktarılmasını sağlamak ve uluslararası boyutta Türk sinemasının yerini ve rolünü güçlendirmek" olarak ifade edilmiştir.

Sinema Genel Müdürlüğü'nün vizyonu ise: "Türk sinema sektörünü dünyada marka değerine sahip bir konuma getirmek ve ülkemizi en önemli sinema üretim merkezlerinden birisi olarak vazgeçilmez noktaya taşımak." şeklinde ifade edilmiştir.

Sinema Genel Müdürlüğü'nün başlıca görevleri:

- 5224 sayılı Sinema Filmlerinin Değerlendirilmesi ve Sınıflandırılması ile Desteklenmesi Hakkında Kanun ile Bakanlığa verilen görevleri yürütmek,
- Sinema sektörüne ilişkin yatırım destek ve tanıtım faaliyetlerini koordine etmek ve bu alandaki kültür mirasımızın gelecek kuşaklara aktarılmasını sağlamak,
- Bakanlığın ulusal sinema sektörünün korunması, desteklenmesi ve geliştirilmesine yönelik uluslararası kuruluşlarla iş birliği faaliyetlerini yürütmek,
- Ulusal sinema eserlerinin yaygın olarak izleyiciye ulaştırılmasını sağlama ve sanat bilincini yükseltme yönünde politikalar üretmek, bu amaca hizmet eden projeleri desteklemek, nitelikli eser üretimini teşvik etmek,

- Ülke tanıtımına katkı sağlayacak yabancı film projelerini desteklemek,
- Bakanlık adına ulusal ve uluslararası festivaller, film haftaları, yarışmalar, gösterimler, seminer ve benzeri etkinlikler düzenlemek ya da düzenlenmesini sağlamak, maddî katkıda bulunmak ve bu etkinliklere ilişkin ödüller vermek,
- Müze, arşiv, kütüphane ve gözlemevi gibi birimler aracılığıyla sinematografik eserlerin paylaşılmasını ve korunmasını sağlamak ve bunları kamunun istifadesine sunmak,
- Ulusal ve uluslararası düzeyde kamu ve özel medya kuruluşları ile sektörel ilişkileri geliştirecek faaliyetleri yürütmek; görev alanında bankalar, finans kuruluşları, meslek birlikleri, birlikler, dernekler, vakıflar ve diğer sivil toplum kuruluşlarıyla iş birliği yapmak,
- Sinema sektöründe meslekî standartlar ile çalışma koşullarını belirlemek ve bu esaslar doğrultusunda belgelendirme ve denetim faaliyetlerini yürütmek,
- Sinema sektöründe yapım, dağıtım ve gösterime ilişkin eğitim programları hazırlamak, uygulamak ve uygulanmasını sağlamak; sinema filmleri ile görsel-işitsel yapımları üretenler ve dağıtanlar ile gösterimin yapıldığı alan ve mekânlara izin belgeleri vermek ve bu mekânları denetlemek,
- Görev alanına giren konularda her türlü bilgi ve veriyi oluşturmak veya ilgili kurum ve kuruluşlardan toplamak, güncellemek ve dağıtmak, ulusal ve uluslararası kuruluşlarla bu konuda iş birliği yapmak, basılı veya elektronik yayınlar yapmak ve bu tür yayınları desteklemek,
- Bakanlık makamınca verilecek benzeri görevleri yapmak.

Misyon, vizyon ve görevler dikkate alındığında, Sinema Genel Müdürlüğü'nün Türkiye'de animasyon sektörünün öncü kurumlarından birisi olduğu görülmektedir.

Toplumda animasyon kültürü ve bilinci oluşturmada, izleyici kitlesinin animasyon eserlerine daha fazla talep ve ilgi göstermesinde, sektörde kalitenin sağlanmasında, sektörün olgunlaşmasında ve önemli projelerin desteklenmesinde Sinema Genel Müdürlüğü'ne önemli görevler düşmektedir.

### 2.2.2. Radyo ve Televizyon Üst Kurulu (RTÜK)

Radyo ve Televizyon Üst Kurulu (RTÜK), radyo ve televizyon yayınlarının kanunlara uygun yapılmasını düzenleyip denetleyen Türkiye'deki bağımsız idari otoritelerden birisidir. Televizyon yayıncılığının talep yönünden oldukça önemli olduğu animasyon sektöründe RTÜK, çok kritik bir konuma sahiptir. Özellikle, Türkiye'de yerli yapım çizgi filmlerin yapılabilmesine ve sektörün rekabetçi karakterini güçlendirebilmesine olanak sağlayacak olan gelişmelerin başında 15.02.2011 tarih ve 6112 sayılı Radyo ve Televizyonların Kuruluş ve Yayın Hizmetleri Hakkında Kanun gelmektedir.

Bu kanuna göre, Türkiye'de genel ve tematik içerikli yayın yapan TV kanallarının, çizgi film programları yayınlamaları halinde bu filmlerin en az %20'sinin Türkçe dilinde üretilmiş olması ve aynı zamanda Türk kültürünü yansıtması zorunlu kılınmaktadır.

### 2.2.3. Türkiye Radyo Televizyon Kurumu (TRT)

Devlet adına radyo ve televizyon yayınlarını gerçekleştirmek amacıyla, 1964'te kurulmuştur. 2008'de Türkiye'nin ilk ve tek yerli çocuk kanalı olma özelliği ile TRT Çocuk yayın hayatına başlamıştır. Türkiye'de yerli yapım çizgi dizi alanının en büyük alıcısı TRT'dir. Yerli yapım çizgi dizi üreten animasyon stüdyolarının birçoğu, yapımlarını TRT Çocuk kanalına satmaktadır.

### 2.2.4. Üniversiteler

Türkiye'de animasyon alanında eğitim veren birçok üniversite bulunmaktadır. Bu üniversiteler arasında en köklü olanı, Eskişehir Anadolu Üniversitesi'dir. Türkiye'de animasyon bölümü olan üniversitelerin tamamı Tablo 1'de görülmektedir. Türkiye'de animasyon bölümü olan meslek yüksekokulları da oldukça fazladır. Bu meslek yüksekokullarına ilişkin bilgileri Tablo 2'de veril-

Tablo 1. Türkiye'de Animasyon Bölümü Olan Üniversiteler

Üniversite	Şehir
Anadolu Üniversitesi	Eskişehir
Bahçeşehir Üniversitesi	İstanbul
Dumlupınar Üniversitesi	Kütahya
Maltepe Üniversitesi	İstanbul
Marmara Üniversitesi	İstanbul
Yaşar Üniversitesi	İzmir
İstanbul Aydın Üniversitesi	İstanbul
Başkent Üniversitesi	Ankara
İstanbul Kültür Üniversitesi	İstanbul
Doğu Akdeniz Üniversitesi	Gazimağusa

miştir. Türkiye'de animasyon sektörüne nitelikli işgücü sağlayan bu üniversitelerin sayısının son yıllarda hızla



Tablo 2. Animasyon Bölümü Olan Bazı Meslek Yüksekokulları

Üniversite	Şehir
Adnan Menderes Üniversitesi – Söke MYO Bilgisayar Destekli Tasarım ve Animasyon	Aydın
Bozok Üniversitesi – MYO Bilgisayar Destekli Tasarım ve Animasyon	Yozgat
Mustafa Kemal Üniversitesi – Kırıkhan MYO Bilgisayar Destekli Tasarım ve Animasyon	Hatay
Plato MYO	İstanbul
Amasya Üniversitesi – Tasarım MYO Bilgisayar Destekli Tasarım ve Animasyon	Amasya
Sütçü İmam Üniversitesi – Teknik Bilimler MYO Bilgisayar Destekli Tasarım ve Animasyon	Kahramanmaraş
İstanbul Gelişim Üniversitesi – MYO Bilgisayar Destekli Tasarım ve Animasyon	İstanbul
Ahi Evran Üniversitesi – Mucur MYO Bilgisayar Destekli Tasarım ve Animasyon	Kırşehir
Çukurova Üniversitesi – Karaisalı MYO Bilgisayar Destekli Tasarım ve Animasyon	Adana

Kaynak:[https://dokuman.osym.gov.tr/pdfdokuman/2017/OSYS/YER/Tablo-3\\_12082017.pdf](https://dokuman.osym.gov.tr/pdfdokuman/2017/OSYS/YER/Tablo-3_12082017.pdf)

artmasının, emek-yoğun olan bu sektöre uzun vadede büyük katkılar sağlaması beklenmektedir.

### 2.2.5. Bursa Eskişehir Bilecik Kalkınma Ajansı (BEBKA)

Bursa Eskişehir Bilecik Kalkınma Ajansı, Türkiye'nin 26 kalkınma ajansından birisidir. BEBKA; Bursa, Eskişehir ve Bilecik il sınırları içerisinde çalışmalarını yürütmektedir. TR41 Bölgesinde gelişen ve potansiyeli olan sektörlerle destek veren BEBKA, Türkiye'de animasyon sektörünün ulusal ve uluslararası tanınırlığını artırma ve Eskişehir'in Türkiye'nin animasyon merkezi olma hedefine katkı sağlama amacıyla yaklaşık 4 yıldır birçok faa-

liyet yürütmüş ve yürütmeye devam etmektedir.

2015 yılında düzenlenen 1. Anadolu Animasyon Festivali, 2016 yılında düzenlenen 2. Anadolu Animasyon ve Dijital İşlet Festivali ve 2017 yılında düzenlenen 3. Anadolu Animasyon ve Dijital İşler Festivali endüstriyel oyuncuların bir araya getirilmesi açısından BEBKA'nın en dikkat çekici etkinlikleri olmuştur. Buna ilave olarak Animasyon film yarışmaları düzenlemiş ve kazananlara ödül vermiştir.

BEBKA tarafından 2019 yılında Eskişehir Uluslararası Animasyon ve Dijital İşler Festivali ve Animasyon Film Yarışması düzenlenmesi planlanmaktadır.

BEBKA, Eskişehir Anadolu Üniversitesi Animasyon Bölümü bünyesinde kurulan Animasyon Ar-Ge Merkezi



Projesi'ne yaklaşık 1 Milyon TL mali destek sağlamıştır. 2016 ve 2017 yıllarının Haziran aylarında Fransa'nın Nancy kentinde gerçekleştirilen ve dünyanın en önem-



li animasyon festivali olarak kabul edilen Uluslararası Animasyon Film Festivali'ne standlı katılım sağlamış ve festivalde "Anatolia Animation / Turkey-Eskişehir" konsepti ile Türkiye animasyon sektörünü tanıtımını gerçekleştirmiştir.

BEBKA'nın animasyon sektörüne dair tüm bu çalışmalarının temel amacı; ülkemizin animasyon sektöründeki altyapı olanaklarını ve insan kaynağını geliştirmek, sektörde girişimcilik kültürünü ve rekabetçiliği artırmak ve Eskişehir'in Türkiye'de animasyon üssü olma hedefine



katkı sağlayarak küresel animasyon pazarından ülkemizin pay almasını sağlamaktır.

### 2.2.6. Dernekler

Türkiye’de animasyon sektörünü temsil eden çeşitli dernekler bulunmaktadır. Bu derneklerden son dönemde çalışmalarını öne çıkaranlar Canlandırıcılar Derneği ve Anfiyap Derneğidir. 2012 yılında Canlandırıcılar derneğinin çatısı altında küresel network sağlama amacı güden ASIFA Türkiye kurulmuştur. Canlandırıcılar Derneği’ne üye olanlar, aynı zamanda ASIFA Türkiye üyesi de sayılmaktadır. Dernek tarafından belli periyotlarda çeşitli etkinlik ve festivaller de gerçekleştirilmektedir. Yine Yetenek Kampı Programı ile kısa animasyon filmi çekmek isteyen yönetmenler, her yıl kamp seçmelerine projelerini gönderebilmektedir.

### 2.3. Animasyon Stüdyoları

Türkiye’de 100’den fazla animasyon stüdyosu bulunmaktadır. Bu stüdyoların çoğu, İstanbul, Ankara ve Eskişehir’de yer almaktadır. Türkiye’deki animasyon stüdyolarının tamamına yakını, küçük ve orta ölçekli işletme statüsündedir.

Türkiye’de animasyon stüdyoları; çizgi dizi, uzun metrajlı film, tanıtım, reklam, eğlence, müzik klipleri, oyun, mimari animasyon, eğitim, simülasyon vb. faaliyet alanları için animasyon filmleri yapmaktadır. Türkiye’de animasyon sektöründe faaliyet gösteren bazı stüdyoları Tablo 3’de görülmektedir.

### 2.4. Türkiye’de Animasyon Üretimi

Türkiye’de birçok alanda animasyon üretimi gerçekleştirilmektedir. Bu alanların başında çizgi dizi ve reklam

Tablo 3. Türkiye’de Bazı Animasyon Stüdyoları

İşletme Adı	Merkezi
4 Yüz Production	İstanbul
ABT İstanbul	İstanbul
Adisebaba	İstanbul
Maara Animasyon	İstanbul
Cartoon Animasyon ve Multimedya Stüdyoları	İstanbul
Animasyon Cumhuriyeti	İstanbul
Anima İstanbul	İstanbul
Melon Prodüksiyon A.Ş.	İstanbul
Animax	Ankara
Sinefekt	İstanbul
Düşyeri	İstanbul/Eskişehir
Düşlerevi	İstanbul/Eskişehir
Grafı2000	İstanbul
Cordoba	İstanbul
Atom	Ankara
Resimli Filim Animasyon Stüdyosu	Eskişehir
Animanya	Ankara
Animatürk	İstanbul
ISF Studios	Ankara
Düşlerevi Çizgi Film Stüdyosu	İstanbul
Haylaz Prodüksiyon	İstanbul
Pasin Animasyon	İstanbul
Lighthouse	İstanbul
Siyah Martı	İstanbul/Eskişehir

İşletme Adı	Merkezi
Zor Zanaat Prodüksiyon	İstanbul
Yoyo Film	İstanbul/Eskişehir
IPD Istanbul Post Production Department	İstanbul
Zahiri Animasyon	Eskişehir
Hayali Animasyon	Ankara
Koff Animasyon	İstanbul
35 MM Stüdyo	İstanbul
Arzum Film Animasyon	İstanbul
Flamingo	Eskişehir
Anibera	İstanbul
Portakal Animasyon	İstanbul
Kraken	İstanbul

gelmektedir. Türkiye’de çizgi dizi ve uzun metrajlı animasyon filmi alanında üretilen bazı yapımlar Tablo 4 ve Tablo 5’de görülmektedir.

Türkiye’de çizgi diziler, genel itibariyle TRT Çocuk kanalı için üretilmektedir. Yapımı gerçekleştirilen bu çizgi diziler, TRT Çocuk kanalı tarafından satın alınmakta ve yayınlanmaktadır. 2008 yılında TRT Çocuk kanalının kurulması ile Türkiye’de çizgi dizi üretiminde önemli bir artış yaşanmıştır. Fırıldak Ailesi ve Kral Şakir gibi yerli yapım çizgi diziler ise TRT Çocuk kanalının haricinde, farklı platform ve kanallarda yayınlanmaktadır.

Türkiye’de uzun metrajlı animasyon film üretimi için kırılma noktası, 2009 yılı olmuştur. 2009 yılından itibaren ülkemizde yok denecek kadar az olan uzun metraj ani-

Tablo 4. Türkiye’de Çizgi Dizi Üretimi

Nane ile Limon	Keloğlan Masalları
Canım Kardeşim	Cille
Sizinkiler: Çatlak Yumurtalar	Küçük Hazarfen
RGG Ayas	Rafadan Tayfa
Pepe	Kuzucuk
Dede Korkut Hikayeleri	Elif’in Düşleri
Çınar	İbi
Çılgın Orman	Kötebekgiller
Maysa ve Bulut	Bizim Ninniler
İstanbul Muhafızları	Niloya
Ege ile Gaga	Gizemler Diyarına Yolculuk
Emiray	Ozi
Aslan	64 Kare Ülkesi
Fırıldak Ailesi	Kral Şakir
Limon ile Zeytin	

masyon yapımlarının sayısında bu yıldan sonra ciddi artış yaşanmıştır. Yazılım teknolojilerindeki gelişmeler ve bilgisayar animasyonu göz önüne alındığında, animasyonu sadece uzun metraj filmlere ve çizgi dizilere indirgemek yanlış olacaktır. Türkiye’de animasyon

Tablo 5. Türkiye’de Uzun Metrajlı Animasyon Film Üretimi

Yıl	Film
1951	Evvel Zaman İçinde
1963	Cicican
1988	Dede Korkut / Boğaç Han
2009	Zeytinin Hayali
2009	Suluboya
2013	RGG Ayas
2014	İksir: Dedemin Sırrı
2014	Uzay Kuvvetleri 2911
2014	Evliya Çelebi ve Ölümsüzlük Suyu
2014	Rimolar ve Zimolar: Kasabada Barış
2015	Köstebeğiller: Perili Orman
2015	Pırdino Sürpriz Yumurta
2016	Köstebeğiller 2: Gölge’nin Tılsımı
2016	Kötü Kedi Şerafettin
2016	Canım Kardeşim Benim
2017	Doru
2017	Pepee: Birlik Zamanı
2017	Fırıldak Ailesi
2018	Sagu ve Pagu

üretiminin gerçekleştiği başlıca alanlar şunlardır: Türkiye’de animasyon üretimi, genellikle kitle iletişim araçları için yapılmakta olup animasyonun son dö-

nemde, diğer kullanım alanları için de üretilmeye başlandığı görülmektedir.

<b>Kitle İletişim Araçları</b>	Sinema, Televizyon, Reklamcılık, Multi Medya
<b>Güzel Sanatlar</b>	Tasarım, Mimarlık
<b>Bilimsel Çalışmalar</b>	Arkeoloji, Kimya, Mühendislik, Tıp, Astronomi
<b>Eğitim</b>	Örgün Eğitim, Kamu Spotları, Simülasyon
<b>Diğer Alanlar</b>	Eğlence (Bilgisayar Oyunları), Müzik Klipleri, Organizasyon, Tanıtım, Bilgisayar, İnternet, Sanal Gerçeklik Uygulamaları

## 2.5. TV Kanalları ve İzlenme

Türkiye’de TURKSAT 4A ve TURKSAT 3A üzerinden 500’ün üzerinde Türk kanalı ücretsiz olarak izlenmektedir. En önemli TV platformları ise şunlardır:

- Digitürk,
- D-Smart,
- Teledünya,
- Tivibu ve
- Filbox’tır.

Yaklaşık olarak 20 adet kamuya ait kanal bulunmakta olup geri kalan kısmını, özel televizyon kanalları oluşturmaktadır.

Türkiye’de 17 adet çocuk kanalı bulunmaktadır. Bu kanallardan 6’sı yerli kanal statüsüne sahip olup 11’i yabancı kuruluşlara aittir. Kamu yayıncılığı yapan tek çocuk kanalı ise TRT Çocuk’tur. Türkiye’de yayın yapan diğer yerli çocuk kanalları ise;

- Smart Çocuk,

- MinikaGo,
- MinikaÇocuk,
- Kidz TV ve
- Planet Çocuk'tur.

Türkiye'de yerli tematik çocuk kanalı sayısının 3-14 yaş aralığında sınırlandırıldığı ve 0-3 yaş ve 14 yaş üstü çocuklara hitap eden ücretsiz bir tematik kanal olmadığı da söylenebilir.<sup>19</sup>

### 2.5.1. TRT Çocuk Kanalı

Türkiye'de yerli yapım çizgi dizi alanının en büyük alıcısı konumundadır. Yerli yapım çizgi dizi üreten animasyon stüdyolarının birçoğu, yapımlarını TRT Çocuk kanalına satmaktadır.

TRT Çocuk kanalının kurulması ile ülkemizde yerli animasyon yapımlarının sayısının arttığı, endüstriye ait güven probleminin aşıldığı, animatörler için iş imkânlarının olduğu ve animasyon öğrenimine ilginin yükseldiği ifade edilebilir.

TRT Çocuk kanalı, animasyon yapım projelerini, Türkiye'de faaliyet gösteren animasyon stüdyolarına yaptırmakta ve proje içeriklerini yerel ve kültürel unsurlar ışığında ve pedagojik kurallar doğrultusunda değerlendirmektedir.

### 2.5.2. Disney Channel Türkiye

Türkiye'de 2011 yılında test yayınına başlayan kanal, 2012 yılı itibariyle yayın hayatına başlamıştır. Genellikle yabancı yapımların yayınlandığı Disney Channel'da Türk komedi-macera dizisi olan "Limon ile Zeytin" isimli yapım, 2014'de yayınlanmaya başlamıştır. "Sizinkiler" isimli karikatür serisine dayanan yapım, Limon ile Zeytin'nin başından geçen maceraları anlatmaktadır.

### 2.5.3. Planet Çocuk

2011 yılında resmi yayın hayatına başlayan Planet Çocuk kanalı; TÜRSAT, Digitürk, D-Smart, TeleDünya ve Tivibu platformları üzerinden yayın hayatına devam etmektedir.

### 2.5.4. MinikaÇocuk ve MinikaGo

2012 yılında kurulan ve 3-7 yaş aralığına yayın yapan MinikaÇocuk, minika'nın MinikaGo ve MinikaÇocuk olarak ikiye ayrılması sonucunda yayın hayatına başlamıştır. MinikaGo ise 2011 yılında kurulmuş olup 7-14 yaş aralığına yayın yapmaktadır. Yayın alanı; Azerbaycan, KKTC ve Türkiye olan kanallara ait programların tamamı yabancı yapımlardan oluşmaktadır.

### 2.5.5. Cartoon Network Türkiye

2008 yılında tam anlamıyla yayın hayatına başlamıştır. Yayın alanı; KKTC, Azerbaycan ve Türkiye olan kanalda yayımlanan yapımların tamamına yakını ithal edilmektedir. Son dönemde Grafi2000 tarafından üretilen yerli yapım Kral Şakir çizgi dizisi kanalda yayınlanmaktadır.

### 2.6 İzleyici Kitleleri

Türkiye'de animasyon yapımlarını genellikle belli bir yaş grubundaki çocukların izledikleri düşünülmektedir. Fakat son dönemde dünyada ve Türkiye'de yapılan animasyon filmlerine sadece çocukların değil, yetişkinlerin de ilgi gösterdikleri gözlemlenmiştir.

TÜİK 2017 verilerine göre, Türkiye nüfusu 80,8 milyondur. Türkiye'de 15-64 yaş aralığında yer alan yetişkin nüfus, 54,9 milyon olup bu sayının 27,7 milyonunu erkek, 27,2 milyonunu ise kadınlar oluşturmaktadır. Yine 65 ve üstü yaş aralığında olan nüfus ise 6,9 milyon olarak belirlenmiştir. 0-14 yaş arası nüfus ise yaklaşık

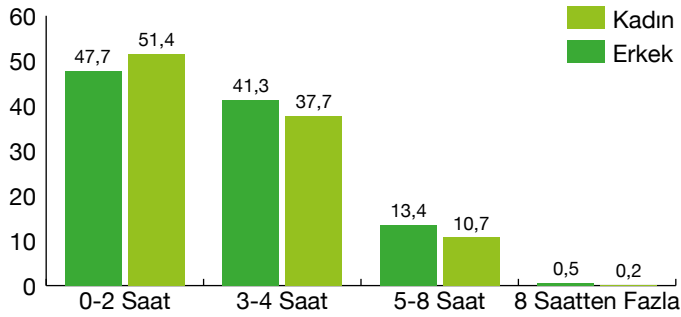
<sup>19</sup> Yasemin Baki, Tematik Çocuk Kanallarında Yayınlanan Çizgi Filmlere İlişkin Bir Değerlendirme, 2. Uluslararası Çocuk ve Gençlik Edebiyatı Sempozyumu, 2015, s.373.



19 milyondur. Animasyon eserlerinin izleyici kitlesinin temelini, 0-14 yaş gurubu çocuklar oluşturmaktadır. Özellikle televizyonlarda yayınlanan çizgi diziler, çoğunlukla bu yaş grubunda yer alan çocuklar tarafından izlenmektedir. Türkiye’de çocukların televizyonda izledikleri program türlerine bakıldığında, çizgi film programlarının ağırlıklı olarak izlendiği göze çarpmaktadır.

2013 TÜİK verilerine göre, 6-10 ve 11-15 yaş gruplarında çocukların televizyon izleme süreleri ve en fazla izledikleri üç program türüne aşağıda yer verilmiştir. 6-10 yaş grubunda yer alan erkek çocukların %47,7’sinin, kız çocuklarının ise %51,4’ünün 0-2 saat arasında televizyon izlediği anlaşılmaktadır. 3-4 saat televizyon izleyen erkek çocuklarının oranı %41,3 iken, kız çocuk-

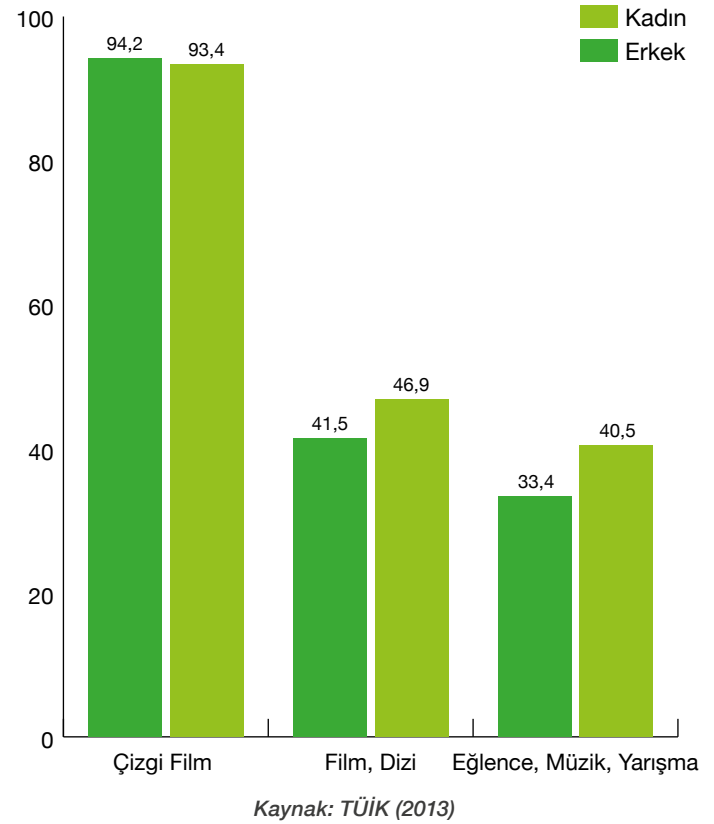
**Tablo 6. 6-10 Yaş Grubu Çocukların Televizyon İzleme Süreleri**



Kaynak: TÜİK (2013)

larının oranı ise %37,7’de kalmıştır. Sonuç olarak, 6-10 yaş grubunda yer alan çocukların büyük bir kısmının 4 saatten fazla televizyon izlemediği anlaşılmaktadır. 6-10 yaş grubunda yer alan çocukların yaklaşık %95’inin çizgi film izlediği görülmektedir. Yine bu yaş aralığında olan erkek çocuklarının %41,5’inin, kız çocuklarının ise %46,9’unun film ve dizi programlarını izlediği anlaşıl-

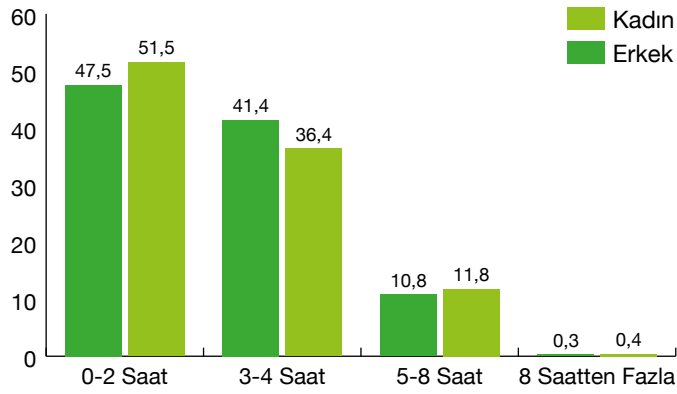
**Tablo 7. 6-10 Yaş Grubu Çocukların TV’de İzledikleri Program Türleri**



Kaynak: TÜİK (2013)

maktadır. Eğlence, müzik ve yarışma programlarını izleyen erkek çocuklarının oranı %33,4 iken; kız çocuklarında bu oran %40,5 olmuştur. Sonuç olarak, 6-10 yaş aralığında yer alan çocukların tamamına yakınının çizgi film izlediğini söylemek yanlış olmayacaktır.

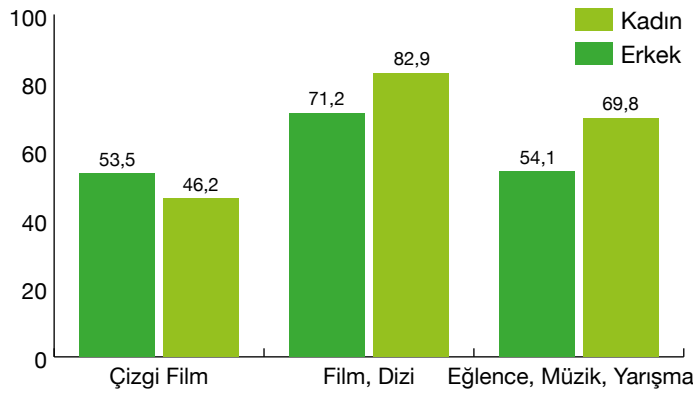
11-15 yaş grubunda bulunan çocukların 6-10 yaş grubunda bulunan çocuklar ile benzer sürelerde televizyon izledikleri görülmektedir. Sonuç olarak, bu yaş aralığındaki çocukların genelde dört saate kadar televizyon

**Tablo 8. 11-15 Yaş Grubu Çocukların Televizyon İzleme Süreleri**

Kaynak: TÜİK (2013)

izledikleri anlaşılmaktadır.

11-15 yaş grubunda yer alan çocukların televizyonda izledikleri program türlerinin oranlarında değişiklik olduğu gözlemlenmektedir. Buna göre, 6-10 yaş aralığında bulunan çocukların %95'i çizgi film izlerken; 11-15 yaş

**Tablo 9. 11-15 Yaş Grubu Çocukların TV'de İzledikleri Program Türleri**

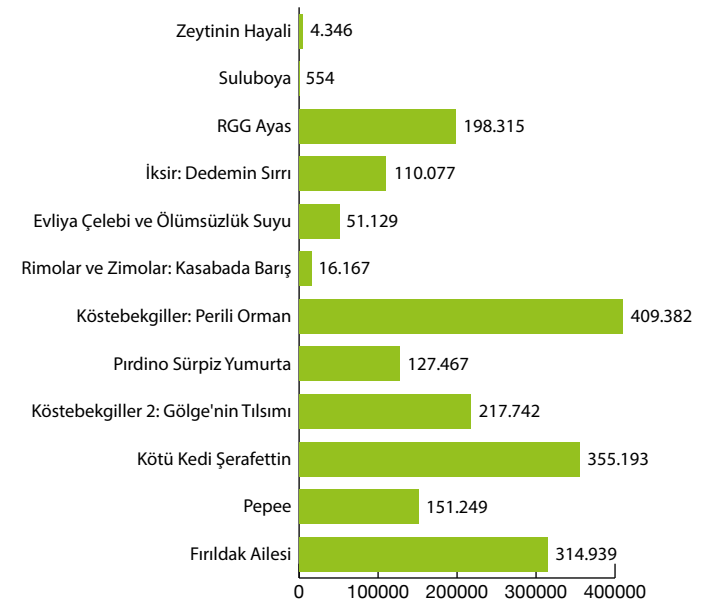
Kaynak: TÜİK (2013)

aralığında yer alan çocuklarda bu oran %50'i bandına gerilemiştir. 11-15 yaş aralığında bulunan erkek çocukların %71,2'si film ve dizi programlarını izlerken, kız çocuklarında bu oran %82,9 olmuştur. Bu yaş aralığındaki çocuklarda eğlence, müzik ve yarışma programlarının çizgi filme göre daha fazla izlendiği anlaşılmaktadır.

Türkiye'de birçok yerli yapım uzun metraj animasyon filmi vizyona girmiştir. Uzun metrajlı animasyon filmlerinde yabancı yapım çizgi dizilerde toplamda daha fazla izlenme gerçekleşmektedir.

2017 yılında ülkemizde toplam 42 animasyon filmi gösterime girmiştir.

Youtube, bir video barındırma sitesi olarak son yıllar-

**Tablo 10. Yerli Yapım Animasyon Filmlerinin İzlenme Sayıları<sup>20</sup>**

<sup>20</sup> <http://boxofficeturkiye.com/> Erişim Tarihi:24.04.2018



**Tablo 11. Türkiye’de Vizyona Giren Bazı Yabancı Yapım Animasyon Filmleri ve İzleyici Sayıları- 2017<sup>21</sup>**

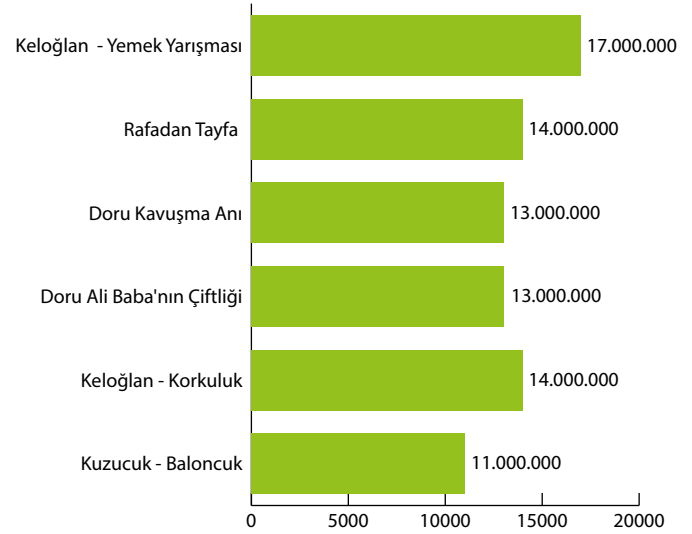
Sıra	Film	İzleyici Sayısı
1	Moana	1.337.112
2	Çılgın Hırsız 3	999.234
3	Şirinler: Kayıp Köy	840.130
4	Arabalar 3	829.942
5	Patron Bebek	601.418
6	Maşa ile Koca Ayı	463.355
7	Fırıldak Ailesi	314.939
8	Kaptan Düşükdon:Destansı İlk Film	201.724
9	My Little Pony Filmi	164.506
10	Buzlar Kraliçesi 3: Ateş ve Buz	163.900

rın en popüler medya alanlarının başında gelmektedir. Birçok videonun yer aldığı Youtube’da aynı zamanda animasyon yapımları da yer almaktadır. Dünyanın her yerinden çocuk ve yetişkinler, Youtube aracılığıyla çizgi diziler, müzik klipleri ve kısa ve uzun metrajlı filmler izleyebilmektedir.

## 2.7. İşgücü

Türkiye’de animasyon sektörünün toplam işgücü sa-

**Tablo 12. Youtube TRT Çocuk Kanalı<sup>22</sup>**



yısı, yaklaşık 1500-2000 kişidir. Sektörde animasyon bölümünden mezun olanlar kadar bu alanda eğitim almamış kişilerin de istihdam edildiği görülmektedir. Türkiye’de animasyon sektöründe istihdam edilen kişilerin çalıştıkları başlıca alanlar şunlardır:

- Karakter Tasarımcısı,
- Storyboard Sanatçısı,
- Konsept Tasarımcısı,
- 3D Modelleme Sanatçısı,
- Rigging Sanatçısı,
- 3D-2D Animatör,
- Animasyon Yönetmeni,
- Doku ve Işık Sanatçısı,
- Senarist,
- Görsel Efekt Sanatçısı,
- Ses Tasarımcısı ve Kurgu.

Türkiye’de çalışan bir grafik tasarımcısının ortalama

<sup>21</sup> <http://www.animasyongastesi.com/2017-yili-turkiye-gise-degerlendirmesi/> , Erişim Tarihi: 08.05.2018

<sup>22</sup> <https://www.youtube.com/user/TRTCOCUKKANALI/videos?flow=grid&sort=p&view=0> Erişim Tarihi: 30.04.2018

yıllık elde edeceği kazanç \$18.377 olduğu tahmin edilmektedir.<sup>23</sup>

Stüdyolarla yapılan görüşmeler sonucu, Türkiye’de orta tecrübeli bir animatörün yaklaşık \$1.000-\$1.500 arasında aylık gelir elde ettiği ifade edilebilir. Türkiye’de 2018 yılı asgari ücret verileri Tablo 13’de görülmektedir. Türkiye’de 2018 yılı Mayıs ayı itibariyle asgari ücret,

**Tablo 13. Türkiye’de Asgari Ücret 2018**

(01.01.2018-31.12.2018)	
<b>Brüt Ücret</b>	338,25 \$
<b>Sigorta Primi İşçi Payı</b>	47,3 \$
<b>İşsizlik Sigortası Primi İşçi Payı</b>	3,4 \$
<b>Gelir Vergisi Matrahı</b>	287,5 \$
<b>Gelir Vergisi</b>	43 \$
<b>Damga Vergisi</b>	2,6 \$
<b>Kesintiler Toplamı</b>	96,4 \$
<b>Asgari Geçim İndirimi (Bekâr ve Çocuksuz)</b>	25 \$
<b>NET ÜCRET (Asgari Ücret + AGİ Dahil)</b>	267,1 \$

*Dolar kuru, 6 TL olarak baz alınmıştır.*

yaklaşık **267 \$**’dır.

### **2.8 Ortak Üretim ve Dış Ticaret**

2017 yılı sonu itibariyle animasyon sektörü dünya pazar hacmi, yaklaşık 300 milyar \$’dır. Türkiye’nin bu pazar hacminden almış olduğu pay ise oldukça sınırlıdır. 2017 yılı için Türkiye’nin animasyon sektörü pazar hacminin 100 milyon \$’a ulaştığı tahmin edilmektedir.

Türkiye, uzun yıllar yabancı yapım uzun metrajlı animasyon filmler ile çizgi dizilerde ithalata bağımlı bir konuma sahip olsa da günümüzde çizgi dizi ve uzun metrajlı animasyon filmlerde ihracatçı bir ülke konumuna doğru ilerlemektedir. 2018 yılı itibariyle Türkiye’deki animasyon stüdyolarının uluslararası animasyon stüdyoları ile ortak üretim anlaşmaları yaptıkları gözlemlenmekte ve animasyon yapımlarını ihraç ettikleri görülmektedir.

Animasyon sektöründe söz sahibi birçok ülke, ucuz işgücü ve nitelikli personel nedeniyle rotasını Türkiye’ye çevirmiştir.

### **2.9 Devlet Destekleri**

Türkiye’de animasyon sektöründe faaliyet gösteren işletmelerin yararlanabileceği farklı devlet destekleri bulunmaktadır.

#### **2.9.1.Kültür ve Turizm Bakanlığı Sinema Genel Müdürlüğü**

Kültür ve Turizm Bakanlığı Sinema Genel Müdürlüğü, kısa ve uzun metrajlı animasyon filmlerini desteklemektedir. Animasyon stüdyoları, film projeleri için Sinema Genel Müdürlüğü’nden fon alabilmektedir.

#### **2.9.2.Sanayi ve Teknoloji Bakanlığı**

<sup>23</sup> <http://www.payscale.com/>, Erişim Tarihi: 04.10.2018

Sanayi ve Teknoloji Bakanlığı tarafından animasyon stüdyolarına, bünyelerinde tasarım merkezi kurmaları halinde çeşitli teşvikler sunulmaktadır. Özellikle gelir vergisi stopajı, SGK (Sosyal Güvenlik Kurumu) prim desteği ve gelir/kurumlar vergisi muafiyeti, film yapım maliyetlerini önemli ölçüde azaltmaktadır.

### **2.9.3. Türkiye İş Kurumu ve SGK**

Animasyon stüdyoları, işgücü maliyetlerini azaltabilmek adına Türkiye İş Kurumu ve SGK istihdam teşviklerinden faydalanabilmektedir. İşgücü maliyetlerinin önemli bir kısmını oluşturan prim ödemelerini azaltabilmek adına Türkiye İş Kurumu ve SGK çeşitli istihdam teşvikleri sağlamaktadır.

### **2.9.4. Teknoloji Geliştirme Bölgesi**

Teknoloji Geliştirme Bölgelerinde bulunan animasyon stüdyoları; SGK prim desteği, gelir veya kurumlar vergisi muafiyeti, gelir vergisi stopajı indirimi ve KDV istisnasından faydalanabilmektedir. KDV istisnası, yazılım

ürünleri için geçerlidir. Eskişehir TGB Yönetici Şirketi ATAP A.Ş. tarafından, kamu destekli projesi olan firmalara %25 kira indirimi uygulanmaktadır.

### **2.9.5. KOSGEB**

Ar-Ge ve yenilikçilik alanında proje yürüten animasyon stüdyoları, KOSGEB'den yaklaşık 250.000\$ destek alabilmektedir.

### **2.9.6. TÜBİTAK**

TÜBİTAK BİGG programı sayesinde animasyon stüdyosu kurmak isteyen yeni mezun girişimcilere yaklaşık 40.000\$ kaynak aktarabilen TÜBİTAK, aynı zamanda Ar-Ge ve inovasyon projesi olan stüdyolar için önemli tutarlarda fon sağlayabilmektedir.

### **2.9.7. Ticaret Bakanlığı**

Türkiye'de animasyon stüdyoları, yurtdışı tanıtım faaliyetleri için çeşitli desteklerden faydalanabilmektedir. Markalaşma, tanıtım, fuar, dış ticaret, danışmanlık vb. alanlarda yapacağı harcamalar için destek ödemesi yapılabilmektedir.



# ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

---

ESKİŞEHİR'DE ANİMASYON  
SEKTÖRÜ

### 3. Eskişehir’de Animasyon Sektörü

Eskişehir, Türkiye’nin en gelişmiş illerinden birisidir. Sosyo-kültürel açıdan Türkiye’nin önde gelen illerinden birisi olan Eskişehir, animasyon sektöründe önemli bir potansiyele ve konuma sahiptir. Bunun başlıca sebepleri aşağıda özetlenmiştir.

- **Ülkemizin animasyon alanındaki en köklü üniversitesi olan Anadolu Üniversitesi Animasyon Bölümü’nün Eskişehir’de bulunması:** Üniversite, bölüm olarak güçlü akademik kadrosu ile yaklaşık 30 yıllık tecrübeye sahiptir. Anadolu Üniversitesi’nden 300’den fazla animatör mezun olmuştur.
- **İşgücü ve üretim maliyetleri:** Animasyon sektörü, emek-yoğun bir sektördür. Birçok Avrupa ve Kuzey Amerika ülkesine kıyasla, ülkemizde ve Eskişehir’de işgücü maliyetleri oldukça düşüktür. Amerika ve Kanada’da bir animatör yıllık 50.000\$ gelir elde ederken; ülkemizde ve Eskişehir’de bu gelir, 20.000\$’ın altındadır.
- **BEBKA tarafından da desteklenen Animasyon Araştırma ve Geliştirme Merkezi’nin Anadolu Üniversitesi bünyesinde kurulması:** 2015 yılında kurulan merkezden animasyon stüdyoları ve öğrenciler de faydalanabilmektedir.
- **İnsan kaynağı:** Eskişehir’de animasyon alanında yeterli ve nitelikli insan kaynağı bulunmaktadır.
- **Animasyon stüdyoları:** Eskişehir’de ülkemizin popüler yapımlarının üretildiği animasyon stüdyoları bulunmaktadır.

- **Yüksek yaşam standartları ve sosyo-kültürel yapı:** Eskişehir; ideal nüfusu, beşeri sermaye yapısı, kültür ve sanat ve her türlü altyapı olanakları ile Türkiye’nin en gelişmiş şehirlerinden birisidir.
- **Konum ve pazara yakınlık:** Eskişehir; animasyon kullanım alanlarının yoğun olduğu İstanbul, Ankara, İzmir, Bursa, Antalya ve Konya gibi önemli illerin merkezinde yer almaktadır.
- **Kurumsal altyapı:** Eskişehir’de animasyon sektörü; Sanat ve Tasarım Fakültesi’ne sahip Eskişehir Osmaniye Üniversitesi, ARİNKOM Teknoloji Transfer Ofisi, ETTOM Teknoloji Transfer Ofisi, Eskişehir Teknoloji Geliştirme Bölgesi, Eskişehir Ticaret Odası ve BEBKA gibi pek çok paydaşın ilgi alanındadır.

#### 3.1. Eskişehir Hakkında Genel Bilgiler

Eskişehir, Türkiye’nin kent ve yaşam kalitesi en yüksek illerinden birisi olarak değerlendirilmektedir. Eskişehir’in İstanbul, Bursa ve Ankara illeri arasında kalan bir bölgede yer alması, özellikle konum açısından oldukça dikkat çekicidir. Eskişehir’in ikisi merkez ilçe olmak üzere toplam 14 ilçesi bulunmaktadır.



İstanbul ile Ankara arasında yer alan Eskişehir, ulaşım açısından oldukça elverişli bir konuma sahiptir. Yüksek hızlı tren (YHT) sayesinde Eskişehir'den İstanbul ve Ankara'ya sadece birkaç saat içerisinde ulaşılabilir. Eskişehir, Türkiye'nin en gelişmiş büyükşehirlerinden birisi olan ve yaşanabilir kentler sıralamasında kültür-sanat alanında ön sırada bulunan Eskişehir; eğitim, sağlık, ulaşım ve sosyal hayat olanakları bakımından diğer illere kıyasla önemli avantajlara sahip bir yerleşim merkezidir.

Türkiye'nin en gelişmiş büyükşehirlerinden birisi olan ve yaşanabilir kentler sıralamasında kültür-sanat alanında ön sırada bulunan Eskişehir; eğitim, sağlık, ulaşım ve sosyal hayat olanakları bakımından diğer illere kıyasla önemli avantajlara sahip bir yerleşim merkezidir.

### 3.2. Eskişehir'de Animasyon Sektörü

Eskişehir, İstanbul ve Ankara'dan sonra Türkiye'nin animasyon alanında en önemli şehirlerinden birisi olarak kabul edilmektedir. Gerek animasyon alanında faaliyet gösteren kurumları, gerekse animasyon stüdyoları ile animasyon sektörü, Eskişehir'in gelişme potansiyeli yüksek sektörlerinden birisidir.

#### 3.2.1. Kurumsal Yapı

Eskişehir'de animasyon sektörü ile ilgili çalışmalar yürüten çeşitli kurumlar bulunmaktadır. Bu kurumlar:

<b>Eskişehir Anadolu Üniversitesi</b>
<b>Eskişehir Osmangazi Üniversitesi</b>
<b>Bursa Eskişehir Bilecik Kalkınma Ajansı (BEBKA)</b>
<b>Anadolu Teknoloji Araştırma Parkı (ATAP)</b>

Bu kurumların animasyon sektörüne yönelik çalışma alanları farklıdır. Eskişehir Anadolu Üniversitesi ve Eskişehir Osmangazi Üniversitesi, animasyon alanında bilgi üreten ve sektöre nitelikli işgücü sağlayan eğitim kurumlarıdır. Bursa Eskişehir Bilecik Kalkınma Ajansı, sektöre yönelik tanıtım faaliyetleri yürütmekte ve aynı zamanda Yatırım Destek Ofisi uzmanları ile yatırımcılara danışmanlık yapmaktadır. Anadolu Teknoloji Araştırma Parkı ise animasyon stüdyolarının ev sahibi konumunda olup stüdyoların vergi ve SGK muafiyetlerinden faydalanmalarını sağlamaktadır.

1958 yılında Eskişehir'de kurulan Anadolu Üniversitesi; 14 fakülte, 7 enstitü, 1 devlet konservatuvarı, 36 araştırma merkezi, 3 yüksekokul ve 4 meslek yüksekokulundan oluşmaktadır.

**Tablo 14. Eskişehir Anadolu Üniversitesi Birim Sayıları**

Birim	Fakülte	Enstitü	Devlet Konservatuvarı	Araştırma Merkezi	Yüksekokul	Meslek Yüksekokulu
<b>Birim Sayısı</b>	14	7	1	36	3	4

**Tablo 15. Eskişehir Anadolu Üniversitesi Öğrenci Sayıları**

	Fakülte	Açık Öğretim
Öğrenci Sayısı	29.086	996.794

Eskişehir Anadolu Üniversitesi'nde ilk animasyon der- si, 1984 yılında Grafik Tasarım Bölümü'nde açılmıştır. 1990 yılında ise Güzel Sanatlar Fakültesi bünyesinde Animasyon Bölümü kurulmuştur. Günümüz itibariyle Eskişehir Anadolu Üniversitesi Animasyon Bölümü'ne Doç. Fethi Kaba başkanlık etmektedir.

Bölümün temel amacı; reklam, sinema, televizyon, mul- timedya ve eğitim alanlarının çeşitli dallarında görev yapabilen ve tek bir konuda uzmanlaşmış sanatçı ti- pinden ziyade hem kavramsal hem de teknik becerileri üstün olan, alanında donanımlı sanatçılar yetiştirmektir.

1990 yılında bölümün dersleri, geleneksel animasyon üzerine yapılandırılrsa da 1992 yılından sonra bilgisayar animasyonuna yönelik dersler de eğitim programına entegre edilmiştir. Günümüz itibariyle bölümde sinema dili, film, video ve animasyon teknikleri konularına yö- nelik dersler yer almaktadır. Geleneksel çizgi film tek- nikleri ve 3 boyutlu bilgisayar animasyon dersleri temel olarak verilmektedir. Ayrıca bölümde sinema dersleri ve diğer seçmeli dersler de bulunmaktadır. Bu dersler, öğrencilerin animasyon alanında gelişimini tamamlaya- bilecek bir formatta planlanmıştır.

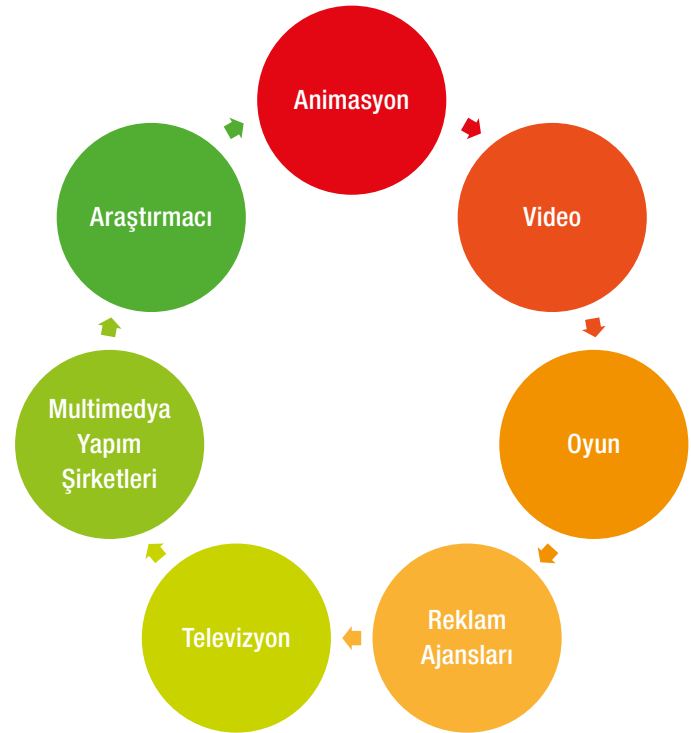
**Tablo 16. Eskişehir Anadolu Üniversitesi Animasyon Bölümü Öğrenci Sayıları**

Mezun Sayısı	Mevcut Öğrenci Sayısı
329	179

Kaynak: Eskişehir Anadolu Üniversitesi

Eskişehir Anadolu Üniversitesi Animasyon Bölümü'n- den 329 kişi mezun olmuştur. Mevcut öğrenci sayısı ise 179'dur. Ayrıca, üniversitede yüksek lisans düzeyinde Animasyon Ana Sanat Dalı da mevcuttur.

Animasyon bölümü mezunları, Tablo 17'de yer alan alanlarda istihdam edilebilmektedir.

**Tablo 17. Animasyon Mezunlarının İstihdam Edildikleri Alanlar**



Eskişehir Anadolu Üniversitesi animasyon bölümünü tamamlayan birçok mezunun Türkiye'nin ve dünyanın önde gelen animasyon stüdyolarında başarılı iş ve projelere imza attıkları görülmektedir. Kaan Kayımoğlu, bu mezunlardan bir tanesidir. San Francisco'da çalışmalarını yürüten Kayımoğlu; Zynga ve Activision gibi dünya çapındaki oyun firmalarında görev almıştır. Ayrıca Finding Nemo ve Tangled gibi önemli animasyon filmlerine ait oyunlarda animatör olarak çalışmıştır.



Kaan Kayımoğlu<sup>24</sup>

Onur Şentürk, uluslararası alanda başarılı bir animatör olarak yer almaktadır. Başlıca çalışmaları; The Girl with The Dragon Tattoo Film Jeneriği, Amnecy International Pens Film, Asics Reklam Film, Algida Reklam Filmleri'dir. Candaş Şişman ve Deniz Kader, sergi düzenlemeleri ve video çalışmaları yapmaktadırlar. "Haydarpaşa-Yekpare Projection Mapping" projesi önemli çalışmalarından birisidir. Çalışmalarını İngiltere'de sürdüren Kubilay Kocaoğlu ise Avengers, Gravity, Wrath of the Titans, Guardians of the Galaxy ve Sherlock

Holmes filmleri için animasyonlar yapmıştır. Yıldırım Çınar ve Mahmud Asrar, USA DC ve Marvel Comics'te Superman, Avengers, Iron Man vb. karakterlerin çizgi roman çalışmalarını yapmaktadır. Ahmet Tabak, Kötü Kedi Şerafettin isimli sinema filminde baş animatör olarak görev yapmıştır. Ayrıca birçok reklam filminde de çalışmalarını sürdürmektedir. Turgut Akaçık, Arçelik Çelik karakterinin animasyonlarını uzun süre yaptıktan sonra, reklam yönetmeni olarak çalışmalarına devam etmektedir. Akaçık'ın Don't Go isimli kısa film çalışması, Annecy Animasyon Film Festivali'nde iki ödül alarak çok büyük bir başarı elde etmiştir.

Eskişehir Anadolu Üniversitesi Animasyon Bölümü haricinde Eskişehir'de animasyon endüstrisine katkı sağlayabilecek diğer bir yapı da Ar-Ge ve İnovasyon Koordinasyon Birimi Teknoloji Transfer Ofisi'dir. Kısa adı ARİNKOM TTO olan ofis, 2014 yılı Ocak ayından itibaren Eskişehir Anadolu Üniversitesi bünyesinde faaliyetlerine devam etmektedir. ARİNKOM TTO'nun temel amacı;

"Eskişehir ve bölgesindeki araştırma, teknoloji geliştirme, inovasyon ve teknoloji tabanlı girişimcilik faaliyetlerine ivme kazandırmak ve bağlı olduğu Anadolu Üniversitesi'nin teknoloji transfer ve bilginin ticarileşme potansiyelinin bölge, ülke ve dünya yararına en iyi şekilde kullanılmasını sağlamaktır." şeklinde belirtilmiştir. Temel faaliyet alanları ise şu şekilde sıralanabilir:

- Proje Bilgilendirme ve Destek Hizmetleri
- Üniversite-Sektör İş Birliği Hizmetleri
- Fikri Hak Süreçleri için Destek Hizmetleri
- Teknoloji Değerlendirme Hizmetleri
- Teknogirişim ve Sermaye Desteklerine Erişim ve Bilgilendirme Hizmetleri
- Proje Tabanlı Staj (PTS) Hizmetleri

<sup>24</sup> <http://www.galeridiani.com/galeri/detay/kaan-kayimoglu-my-people-resim-sergisi/3>, Erişim Tarihi: 02.08.2016

- Hukuksal Danışmanlık ve Sözleşme Yönetimi Hizmetleri

Eskişehir’de animasyon sektöründe yer alan veya alması muhtemel stüdyoların yukarıda yer alan hizmetlerden yararlanabilmeleri mümkündür.

Animasyon Araştırma ve Geliştirme Merkezi, BEBKA’nın 2014 yılı İşbirliği ve Gelişim Mali Destek Programı kapsamında Anadolu Üniversitesi bünyesinde kurulmuştur.

Merkezde Motion Capture sistemi, Green Screen stüdyoları, Wacom Cintiç laboratuvarı, Render Farm ve 3D Yazıcı sistemleri yer almaktadır. 2 çizim atölyesi, 1 bilgisayar atölyesi, 1 cintiç çizim tablet atölyesi ve kurgu odası, 1 yeşil ekran ve hareket yakalama stüdyosu bulunan merkezde 7 kameralı yüz hareketi, diğeri 12 kameralı vücut hareketi yakalama sistemi ile gerçek aktörler kullanılarak hareket verileri bilgisayar ortamına aktarılabilir. Sonrasında bu veriler bilgisayar ortamında oluşturularak sanal aktörlere uygulanabilmekte ve böylece sanal karakter canlandırması yapılabilmektedir. Geleneksel animasyon metotları ile doğal bir

görünüme sahip karakterlerin canlandırma süreçlerinin oldukça uzun ve maliyetli olması nedeniyle, motion capture sistemi zaman ve maliyet problemini en aza indirebilmektedir.

Animasyon Ar-Ge Merkezi’nin kurulması ile teknolojik alt yapının derslerle bütünleştirilmesinin ve öğrencilerin animasyon alanındaki yeni teknolojiler ile tanışmalarının önü açılmıştır. Buna ek olarak, Türkiye ve Eskişehir’de faaliyet gösteren animasyon stüdyolarının da bu merkezden faydalanmaları mümkün olabilmektedir. Merkezin, bölgede yeni istihdam alanlarının açılmasına katkı sağlamasının yanı sıra animasyon alanında eğitim ve teknolojik altyapıyı güçlendirmesi de öngörülmektedir.

### 3.2.1.2. Eskişehir Osmangazi Üniversitesi

Eskişehir Osmangazi Üniversitesi; tıp, mühendislik, mimarlık ve fen edebiyat fakültelerinin Anadolu Üniversitesi’nden ayrılmasıyla kurulmuştur. Kuruluşu 1970 yılına dayanmakta olup toplam 29.822 öğrencisi bulunmaktadır. Üniversitede 10 fakülte, 5 enstitü, 26 araştırma merkezi, 1 yüksekokul ve 4 meslek yüksekokulu yer almaktadır.

**Tablo 18. Eskişehir Osmangazi Üniversitesi Birim Sayıları**

Eskişehir Osmangazi Üniversitesi Birim Sayıları					
Birim	Fakülte	Enstitü	Araştırma Merkezi	Yüksekokul	Meslek Yüksekokulu
<b>Birim Sayısı</b>	10	5	26	1	4

Kaynak: ÖSYM, YÖK, Anadolu Üniversitesi, Eskişehir Osmangazi Üniversitesi

Eskişehir Osmangazi Üniversitesi'nde yer alan fakülte-lerden biri olan **Sanat ve Tasarım Fakültesi**, 2009 yılında kurulmuştur. Fakülte bünyesinde yer alan başlıca bölümler şunlardır:

- Görsel Sanatlar,
- Görsel İletişim Tasarımı,
- Endüstri Ürünleri Tasarımı ve
- Moda ve Tekstil Tasarımı.

Fakültenin vizyonu, ulusal ve uluslararası düzeyde yarışabilecek sanatçılar ve tasarımcılar yetiştirmek olarak ifade edilmiştir. Bu vizyon doğrultusunda görevleri ise şu şekilde belirlenmiştir:

- Sanat ve tasarım konularında kuramsal ve uygulamalı eğitim vermek,
- Öğretimde geleneksel ve modern araç ve gereçleri kullanmak,
- Sezgi, kavrama ve sunum tekniklerini geliştirmek,
- Sanatçı ve tasarımcı gücün açığa çıkacağı imkân ve fırsatlar oluşturmak,
- Sanat ve tasarımın tüm canlılar için olduğunu vurgulamaktır.

Animasyon endüstrisini ilgilendiren diğer bir yapı ise Eskişehir Osmangazi Üniversitesi bünyesinde yer alan Eskişehir Osmangazi Üniversitesi Teknoloji Transfer Ofisi Uygulama ve Araştırma Merkezi'dir. Kısa adı ETTOM olan merkez, 2015 yılı Şubat ayı itibariyle faaliyetlerine başlamıştır. Ulusal ve uluslararası finansal destek programlarından yararlanılması, üretilen bilginin topluma yayılması ve ticari ürüne dönüştürülmesi, fikri ve sınai mülkiyet haklarının yönetilmesi ve akademik girişimciliğin teşvik edilmesi yönünde evrensel yaklaşımlar izlenerek ekonomik ve toplumsal gelişmeye katkıda bulunulması ETTOM'un temel amaçları olarak benimsenmiştir.<sup>25</sup>

ETTOM, Eskişehir Osmangazi Üniversitesi akademisyenlerine, öğrencilerine ve diğer özel-kamu kurum ve kuruluşlarına aşağıdaki konularda hizmet verebilmektedir.

- Tanıtım ve Farkındalık
- Eğitim ve Danışmanlık
- Proje Yönetimi
- Finansal Kaynaklara Erişim
- Problem Çözme
- Fikri Mülkiyet Hakları
- Lisanslama
- Ticarileştirme
- Girişimcilik
- İşbirliği ve Koordinasyon

Eskişehir'de animasyon sektöründe yer alan veya yer alması muhtemel olan animasyon stüdyolarının ETTOM imkânlarından faydalanmaları mümkün olabilmektedir.

### **3.2.1.3. Bursa Eskişehir Bilecik Kalkınma Ajansı (BEBKA)**

Kuruluş amacı doğrultusunda TR41 Bölgesinde gelişen ve potansiyeli olan sektörlerle destek veren BEBKA, Türkiye'de animasyon sektörünün ulusal ve uluslararası tanınırlığını artırma ve Eskişehir'in Türkiye'nin animasyon merkezi olma hedefine katkı sağlama amacıyla dört yıldır birçok faaliyet gerçekleştirmektedir. 2019 yılında ise Eskişehir'de Uluslararası Animasyon ve Dijital İşler festivalini ve animasyon film yarışmasını gerçekleştirmesi planlanmaktadır.

### **3.2.1.4. Anadolu Teknoloji Araştırma Parkı (ATAP)**

Anadolu Teknoloji Araştırma Parkı (ATAP), Eskişehir'de birçok animasyon stüdyosuna ev sahipliği yapmakta-

<sup>25</sup> <http://ettom.ogu.edu.tr/>, Erişim Tarihi: 29.06.2016

dır. ATAP tarafından tahsis edilen ofislerde faaliyetlerini yürüten animasyon stüdyoları, vergi muafiyetleri ile SGK prim teşviklerinden faydalanmaktadır.

### 3.2.2. Animasyon Stüdyoları

Eskişehir, animasyon stüdyoları açısından oldukça uygun bir yatırım ortamına sahiptir. Özellikle Anadolu Üniversitesi bünyesinde yer alan animasyon bölümü, hem stüdyolar hem de öğrenciler açısından birçok avantaj sağlamaktadır. Eskişehir’de faaliyet gösteren animasyon stüdyoları Tablo 19’da gösterilmiştir.

Tablo 19. Eskişehir’de Bulunan Animasyon Stüdyoları

Resimli Filim Stüdyosu
Düşyeri Çizgi Film ve Canlandırma Stüdyosu
Zahiri Animasyon Stüdyosu
Flamingo Animasyon Stüdyosu
Düşlerevi Eskişehir Şubesi
Yoyo Film Eskişehir Şubesi
Siyah Martı Eskişehir Şubesi

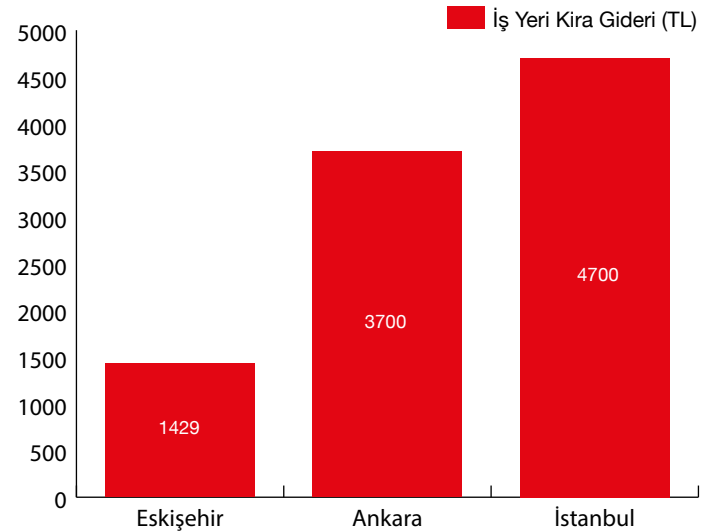
Eskişehir’de yer alan animasyon stüdyolarının önemli yapımlar ortaya çıkardığı ve bu yapımların Türk animasyon endüstrisine önemli katkılar sağladığı bilinmektedir.

İstanbul merkezli animasyon stüdyolarının Eskişehir’de şube açmalarının nedenleri arasında ucuz ve nitelikli işgücünün varlığı, uygun yatırım ortamı ve İstanbul’a göre düşük yaşam maliyetleri yer almaktadır. Eskişehir’de faaliyet gösteren animasyon stüdyolarında yaklaşık 50 kişi istihdam edilmektedir.

### 3.2.3. İşgücü ve Yaşam Maliyetleri

Eskişehir; yüksek eğitilmiş genç nüfusu, beşeri sermaye yapısı, kültür ve sanat ve her türlü altyapı olanakları ile Türkiye’nin en gelişmiş şehirleri arasında gösterilmektedir. Nüfusu, bir milyona yakın olan Eskişehir’in yaşam ve yatırım maliyetleri, nispeten gelişmiş şehirlere göre daha ucuz olabilmektedir.

Tablo 20. İş Yeri Kira Giderleri



Eskişehir’de İstanbul ve Ankara gibi şehirlere kıyasla yaşam maliyetleri düşüktür. Tablo 20’den de görüleceği üzere, Eskişehir’de işyeri kira giderleri, İstanbul’un 1/3’ü kadardır.

Animasyon sektöründe istihdam edilen animatörlerin ortalama aylık 750\$ gelir elde ettiği söylenebilir. İşletme giderleri kapsamında yatırım maliyetlerinin Eskişehir’de oldukça uygun olduğu ifade edilebilir.

## SONUÇ

Son yıllarda animasyon sektöründe yaşanan gelişmelere bakıldığında dünya genelinde sektörün ülkeler arası işbirliği ve stüdyolar arası ortak yapım anlaşmaları üzerinden ilerlemeye başladığı görülmektedir. Bu doğrultuda, ülkemizde ve Eskişehir’de sektörün daha da

ivme kazanabilmesi adına sektörel anlamda büyüme stratejilerine sahip farklı ülkeler ile işbirliği ortamının geliştirilmesine yönelik çalışmalar yürütülmektedir.

Ülkemiz; animasyon sektöründe sahip olduğu nitelikli insan gücü, üretim maliyetlerinin düşüklüğü ve animasyon stüdyolarının çoğunlukta yer aldığı İstanbul, Ankara ve Eskişehir illerinin sahip olduğu konum ve yaşam standartları ile birlikte gelişmeye ve işbirliğine açık bir pazar konumundadır. Dünyadaki gelişmeler ülkemiz animasyon firmaları tarafından takip edilmekte, ilgili fuarlara katılım sağlanmakta ve bu çalışmalar Devlet destekleri ile de pekiştirilmektedir.

## KAYNAKÇA

- Selçuk Hünerli, Canlandırma Sineması Üzerine, İstanbul: Es Yayınları, 2005, s.58.
- Erdem Göktepe, Geçmişten Günümüze Hareketli Görüntü ve Türkiye’de Animasyonun Gelişimi, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Ticaret Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Medya ve İletişim Sistemleri, İstanbul, 2015, s.66.  
[http://www.imdb.com/media/rm4094933760/tt0020414?ref\\_=ttmi\\_mi\\_all\\_sf\\_1#](http://www.imdb.com/media/rm4094933760/tt0020414?ref_=ttmi_mi_all_sf_1#), Erişim Tarihi: 18.02.2016  
[https://tr.wikipedia.org/wiki/Cemal\\_Nadir\\_G%C3%BCler](https://tr.wikipedia.org/wiki/Cemal_Nadir_G%C3%BCler), Erişim Tarihi: 17.02.2016
- Arif Şerif Onaran, Türk Sineması I.Cilt, Ankara: Kitle Yayınları, 1999, s.196  
<http://www.animasyongastesi.com/turkiyede-animasyonun-dunu-ve-bugunu/>, Erişim Tarihi: 19.02.2016  
<http://www.animasyongastesi.com/turkiyede-animasyonun-dunu-ve-bugunu/>, Erişim tarihi: 19.02.2016  
<http://www.canlandiranlar.com/saygi/>, Erişim Tarihi: 01.08.2016
- Türker, H, İ., “Canlandırmanın Tarihçesi Ve Türk Canlandırma Sanatı”. İnönü Üniversitesi Sanat Ve Tasarım Dergisi, 1. (2), 2011, s.236.  
[http://www.kameraarkasi.org/yonetmenler/canlandirmalar/1980\\_onesi/amentugemisinasilyurudu.html](http://www.kameraarkasi.org/yonetmenler/canlandirmalar/1980_onesi/amentugemisinasilyurudu.html), Erişim Tarihi: 24.02.2016  
<http://www.sinefest.com/sansur-altin-portakalda.html>, Erişim Tarihi: 01.08.2016
- Türün, C. “Türkiye’de Canlandırma Sineması Bugünü ve Geleceği,” 1989, s.10.  
<http://www.kameraarkasi.org/yonetmenler/atesbenice.html>, Erişim Tarihi: 29.03.2016
- Atan, U., “Çizgi Filmin Türkiye’deki Tarihi Gelişimi”. Animasyonun Kültür Aktarımındaki Yeri, Basılmamış Yüksek Lisans Tezi. Konya: Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, 1995.
- Çiğdem UÇARCAN, 1970 Sonrasında Türk Çizgi Film Sektörünün Gelişmesi ve Sorunlar, Dumlupınar Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Grafik Ana Bilim Dalı, Yüksek Lisans, Kütahya, 2010, s.24.
- Yasemin Baki, Tematik Çocuk Kanallarında Yayınlanan Çizgi Filmlere İlişkin Bir Değerlendirme, 2. Uluslararası Çocuk ve Gençlik Edebiyatı Sempozyumu, 2015, s.373.  
<http://boxofficeturkiye.com/>, Erişim Tarihi:24.04.2018  
<http://www.animasyongastesi.com/2017-yili-turkiye-gise-degerlendirmesi/>, Erişim Tarihi: 08.05.2018  
<https://www.youtube.com/user/TRTCOCUKKANALI/videos?flow=grid&sort=p&view=0> Erişim Tarihi: 30.04.2018  
<http://www.payscale.com/>, Erişim Tarihi: 04.10.2018  
<http://www.galeridiani.com/galeri/detay/kaan-kayimoglu-my-people-resim-sergisi/3>, Erişim Tarihi: 02.08.2016  
<http://ettom.ogu.edu.tr/>, Erişim Tarihi: 29.06.2016
- Türkiye İstatistik Kurumu (TÜİK)  
ÖSYM, YÖK, Anadolu Üniversitesi, Eskişehir Osmangazi Üniversitesi  
10. Kalkınma Planı (2014-2018).  
64. Hükümet Eylem Planı  
65. Hükümet Programı  
2014 TRT Faaliyet Raporu  
2013 TRT Faaliyet Raporu  
2015-8 sayılı Döviz Kazandırıcı Hizmet Ticaretinin Desteklenmesi Hakkında Karar  
4691 sayılı Teknoloji Geliştirme Bölgeleri Kanunu  
6112 sayılı Radyo ve Televizyonların Kuruluş ve Yayın Hizmetleri Hakkında Kanun  
Sahibinden Emlak Endeksi, <https://www.sahibinden.com/emlak-endeksi/>





---

**T.C. Bursa Eskişehir Bilecik Kalkınma Ajansı (BEBKA)**

**Eskişehir Yatırım Destek Ofisi**

Hoşnudiye Mh. 732. Sk. No: 44/4 Efe Plaza B Blok 2.Kat Tepebaşı / Eskişehir TÜRKİYE

T: 0224 211 13 27 /200 © F: 0224 231 31 24 © [www.investineskisehir.gov.tr](http://www.investineskisehir.gov.tr)