



T.C. SANAYİ VE
TEKNOLOJİ BAKANLIĞI



BEBKA
Bursa Eskişehir Bilecik Kalkınma Ajansı

ANİMASYON

SEKTÖRÜ RAPORU



bebka.org.tr



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

Ertuğrulgazi Mh. Damlalar Sk.
No: 28 Zeno İş Merkezi Kat/4 Daire/27 BEBKA
Tepebaşı / Eskişehir
Telefon: 0224 211 13 27 / 2000
Faks: 0224 231 31 24
Web: www.investineskisehir.gov.tr

Hazırlayanlar

Güliz ÜNAL, Koordinatör, Eskişehir Yatırım Destek Ofisi
Seyfettin KACIR, Uzman, Eskişehir Yatırım Destek Ofisi

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

Bursa Eskişehir Bilecik Kalkınma Ajansı (BEBKA)

Kasım - 2022

ANİMASYON

SEKTÖRÜ RAPORU



İÇİNDEKİLER

TABLO LİSTESİ	v
GRAFİK LİSTESİ	v
ŞEKİL LİSTESİ	v
YÖNETİCİ ÖZETİ	1
GİRİŞ	2
1. TÜRKİYE'DE ANİMASYON SEKTÖRÜ	3
1.1. Türkiye'de Animasyon Sektörünün Tarihsel Gelişimi	3
1.2. Kurumsal Yapı	9
1.2.1. Kültür ve Turizm Bakanlığı Sinema Genel Müdürlüğü	9
1.2.2. Radyo ve Televizyon Üst Kurulu (RTÜK).....	10
1.2.3. Türkiye Radyo Televizyon Kurumu (TRT).....	10
1.2.4. Üniversiteler	11
1.2.5. Kalkınma Ajansları.....	12
1.2.6. Dernekler	14
1.3. Animasyon Stüdyoları.....	15
1.4. Türkiye'de Animasyon Üretimi.....	16
1.5. TV Kanalları ve İzlenme.....	18
1.6. İzleyici Kitleleri	19
1.7. İşgücü	23
1.8. Ortak Üretim ve Dış Ticaret.....	24
1.9. Devlet Destekleri	24
1.9.1. Kültür ve Turizm Bakanlığı Sinema Genel Müdürlüğü	24
1.9.2. Sanayi ve Teknoloji Bakanlığı.....	25
1.9.3. Ticaret Bakanlığı	25
1.9.4. Türkiye İş Kurumu.....	26
1.9.5. Teknoloji Geliştirme Bölgesi	26
1.9.6. TÜBİTAK.....	26
2. ESKİŞEHİR'DE ANİMASYON SEKTÖRÜ	27
2.1. Eskişehir Hakkında Genel Bilgiler.....	28
2.2. Kurumsal Yapı	28
2.3. Animasyon Stüdyoları.....	31
3. SEKTÖRE YÖNELİK ANKET BULGULARI	32
SONUÇ	51
KAYNAKÇA	53

TABLO LİSTESİ

Tablo 1. Türkiye’de Animasyon Bölümü Olan Üniversiteler	11
Tablo 2. Türkiye’deki Animasyon Stüdyoları.....	15
Tablo 3. Türkiye’de Çizgi Dizi Üretimi.....	16
Tablo 4. Türkiye’de Uzun Metrajlı Animasyon Film Üretimi.....	17
Tablo 5. Türkiye’de Bulunan Yerli ve Yabancı Çocuk Kanalları.....	19
Tablo 6. Yerli Yapım Animasyon Filmlerinin İzlenme Sayıları.....	20
Tablo 7. Türkiye’de Vizyona Giren Tüm Zamanların Seyirci Rekortmeni Yabancı Yapım Animasyon Filmleri	21
Tablo 8. Eskişehir Anadolu Üniversitesi Animasyon Bölümü Öğrenci Sayıları	28
Tablo 9. Eskişehir’de Yer Alan Animasyon ve Oyun Firmaları	31
Tablo 10. Ankete Katılan Firmaların Faaliyet Gösterdiği Alanlar.....	34
Tablo 11. Ankete Katılan Firmaların İhracat Yaptıkları Ülkeler	44

GRAFİK LİSTESİ

Grafik 1. 6-15 Düzenli İnternet Kullanan Çocukların İnternet Kullanım Amaçları (%).....	20
Grafik 2. 2020 Yılı Animasyon ve Oyun Sektöründe Yıllık Ortalama Gelir (\$)	24
Grafik 3. Ankete Katılan Animasyon Firmalarının Sektördeki Faaliyet Süreleri.....	32
Grafik 4. Ankete Katılan Animasyon Firmalarının Hukuki Statüsü.....	32
Grafik 5. Ankete Katılan Animasyon Firmalarının Yıllık Satış Hasılatı.....	33
Grafik 6. Ankete Katılan Firmaların Çalışan Sayısı	33
Grafik 7. Ankete Katılan Firma Çalışanlarının Uzmanlık Alanları.....	35
Grafik 8. Ankete Katılan Firma Çalışanlarının Deneyim Durumuna Göre Kişi Sayısı	35
Grafik 9. Ankete Katılan Firmalarda Yabancı Çalışan Durumu.....	36
Grafik 10. Ankete Katılan Firmalarda İşgücü Temini.....	36
Grafik 11. Ankete Katılan Firmalarda İşgücü Temin Problemleri.....	37
Grafik 12. Ankete Katılan Firmaların Proje Bazlı İşlerinde Uzmanlara Erişimi	37
Grafik 13. Ankete Katılan Firmalarda Personellerin Gelişimi için Yapılan Çalışmalar	38
Grafik 14. Ankete Katılan Firmalarda Personel Sirkülasyon Periyodu.....	38
Grafik 15. Ankete Katılan Firmalarda Personel Sirkülasyon Nedenleri	39
Grafik 16. Ankete Katılan Firmalarda En Çok Kullanılan Yazılım Teknolojileri.....	39
Grafik 17. Ankete Katılan Firmalarda En Çok Kullanılan Teknikler.....	40
Grafik 18. Ankete Katılan Firmaların Dışarıdan Almış Oldukları Hizmetler	41

Grafik 19. Ankete Katılan Firmaların Dışardan Hizmet Aldıkları Birimler.....	41
Grafik 20. Ankete Katılan Firmaların Ortak Proje Geliştirme Durumu.....	42
Grafik 21. Ankete Katılan Firmaların Ortak Projelerde Kendi Bünyelerinde Gerçekleştirdiği Aşamalar	42
Grafik 22. Ankete Katılan Firmaların Yabancılar ile Gerçekleştirmiş Olduğu Ortak Projeler	43
Grafik 23. Ankete Katılan Firmaların TRT Çocuk ile Yürüttüğü Projelerin Toplam Projelere Oranı	43
Grafik 24. Ankete Katılan Firmaların İhracat Durumu.....	44
Grafik 25. Ankete Katılan Firmaların İhraç Ettiği Hizmetler.....	45
Grafik 26. Ankete Katılan Firmaların İhracatta Yaşadığı Sorunlar.....	45
Grafik 27. Ankete Katılan Firmaların İthalat Durumu	46
Grafik 28. Ankete Katılan Firmaların Yapmayı Düşündükleri Yatırımlar	46
Grafik 29. Ankete Katılan Firmaların Covid-19 Pandemi Sürecinde Olumsuz Etkilendiği Alanlar	47
Grafik 30. Ankete Katılan Firmaların Covid-19 Pandemi Sürecinde Uzaktan Çalışma Süreleri	47
Grafik 31. Ankete Katılan Firmaların Ulusal veya Uluslararası Ödüllü Yarışmalara Katılma Durumu	48
Grafik 32. Ankete Katılan Firmaların Ulusal veya Uluslararası Ödüllü Yarışmalara Katılmama Nedenleri	48
Grafik 33. Ankete Katılan Firmaların Sektörel Gelişmeleri Takip Etme Yolları.....	49
Grafik 34. Ankete Katılan Firmaların Devletten Mali Destek Alma Durumu	49
Grafik 35. Ankete Katılan Firmaların Mali Destek Aldıkları Kurumlar	50
Grafik 36. Türkiye’de Animasyon Sektörünün Gelişmesi için Öncelikli İhtiyaçlar.....	50

ŞEKİL LİSTESİ

Şekil 1. Animasyon Mezunlarının İstihdam Edildikleri Alanlar.....	29
---	----

YÖNETİCİ ÖZETİ

Bilim ve teknolojiye yaşanan küresel gelişmeler ve yeni medya teknolojisi sayesinde animasyon endüstrisi, kültürel yaratıcılığı, yüksek teknolojisi ve yoğun entelektüel emeği ile yaratıcı endüstri alanında önemli bir konuma sahiptir. Teknolojinin hızlı gelişimi sayesinde animasyon, VFX¹ ve oyun sektörleri büyük kitlelere ulaşmayı başarmış ve animasyon endüstrisi küresel medya ve eğlence pazarında hızlı büyüyen sektörler arasına girmiştir. Örneğin, Amerika Birleşik Devletleri'nde Disney tarafından yönetilen büyük animasyon şirketleri, dünyada yer alan en iyi animasyon endüstrisi değer zincirine sahip olmakla beraber ülke ekonomisinde en kararlı ve hızlı büyüyen endüstriler arasında yer almaktadır. Aynı zamanda Japonya'da da animasyon endüstrisi son yıllarda ülkenin en hızlı büyüyen ikinci sektörü haline gelmiştir.

Küresel tüketiciler, ilgi çekici, yüksek çözünürlüklü görsel deneyimler ve akıcı hikayeler için artan bir iştah sergilemekte ve tüketim çok hızlı gerçekleşmektedir. Bilgi ve iletişim teknolojileri ve sanatın ortaya çıkardığı, küresel ekonomilerde “dumansız ağır sanayi” olarak anılmakta olan animasyon 2021 yılı itibariyle 270 milyar dolar pazar hacmine ulaşmıştır. Son dönemde gerçekleştirilen pazar araştırmalarına göre animasyon sektörünün 2023 yılında 404,83 milyar dolar pazar hacmine ulaşacağı tahmin edilmektedir.

Ülkemizde sektörün büyüklüğü yaklaşık 1 milyar dolar (Animasyon, VFX & oyun) olarak kabul edildiği takdirde ülkemizin dünya pazarından aldığı payın yaklaşık %0,37 oranında olduğu söylenebilir. Büyümekte olan animasyon sektöründe yetişmiş insan gücü de artış göstermektedir. Animasyonun birçok sektörle ilişkili olması ve birçok alanda daha fazla kullanılmasıyla beraber animasyon, geleceğin meslekleri arasında kabul edilmeye başlanmıştır. Ayrıca oyun sektöründe yaşanan önemli gelişmeler ve Türkiye'nin ilk unicornunun² oyun ve animasyon sektöründen çıkmış olması tüm dikkatleri başta oyun olmak üzere animasyona çekmeyi başarmıştır. Genel olarak sektöre olan ilginin ve farkındalığın artması, sektörün küresel pazar hacminin ciddi potansiyele sahip olması, pandemi döneminin de etkisiyle sektörün ürettiği içeriklerin çok hızlı tüketilmeye başlanması, sektörde yer alan ve sektör dinamiklerini harekete geçiren paydaşların önemli katkıları sayesinde animasyon sektörü büyümesini sürdürmektedir.

¹ VFX: Visual Effects (Görsel Efekt) kısaca görüntülerin stüdyo ortamında işlenmesidir.

² Değeri 1 milyar dolar ve üzerindeki girişimleri tanımlamak için kullanılır.

GİRİŞ

Animasyonun anlamına bakıldığında TDK³'ya göre “tek tek resimleri ya da hareketsiz nesnelere, filmin gösterilmesi sırasında hareket ediyormuş duygusunu verecek biçimde düzenleme ve filme aktarma işi” şeklinde tanımlanmıştır. Literatürde yapılan diğer tanımlamalar da TDK'nin tanımını ile benzerlik göstermektedir.

Teknoloji seviyesi geliştikçe animasyon teknikleri ve yapım süreçleri değişiklik göstermeye devam etmektedir. Animasyonun içerdiği dallar kısaca şöyle sıralanabilir:

- İki boyutlu (2D) animasyon
 - o Klasik (2D) animasyon
 - o Anime
 - o Whiteboard Animation (Beyaztahta Animasyonu)
- İki buçuk boyutlu (2.5D) animasyon
 - o Hareketli Grafikler (Motion Graphics)
 - o Hareketli çizgi roman (Motion Comics)
- Üç boyutlu (3D) animasyon
 - Stop – Motion animasyon (Anlık Görüntü)
 - o Genel Stop-Motion
 - o Cut out animasyon
 - o Pixilation
 - Rotoskopi
 - Melez (Karma) animasyon
 - VFX (Görsel Efektler)
 - Kameralı sinema (Motion Picture)

Teknoloji ve bilim alanında yaşanan hızlı gelişmeler sayesinde animasyon, büyük kitlelere ulaşmayı başarmış ve animasyon endüstrisi ABD, Kanada, Avrupa ve Türkiye gibi ülkelerde küresel medya ve eğlence pazarında hızlı büyüyen sektörler arasına girmiştir.

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'de son dönemde gerçekleştirilen yatırımlar sayesinde sektör ciddi oranda büyümüştür. Sektörün büyümesiyle beraber ihtiyaç duyduğu nitelikli eleman, teknoloji gelişimi ve yeni içerik ihtiyacı artmaktadır. Bu bağlamda 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; ulusal ve uluslararası düzeyde tanınırlığının artırılması için çeşitli projeler yürütülmektedir. Bu projelerin

³ TDK: Türk Dil Kurumu

yürütücüsü konumunda olan Bursa Eskişehir Bilecik Kalkınma Ajansı (BEBKA), Eskişehir'in Türkiye'de animasyon ve oyun sektörlerinde dikkat çeken kent olma hedefine katkı sağlamayı hedeflemektedir.

1. TÜRKİYE'DE ANİMASYON SEKTÖRÜ

Animasyon sektörü Türkiye'de 1900'lü yıllardan itibaren günümüze kadar teknolojinin de etkisiyle büyümeye devam etmiştir. Sektöre yönelik kalifiye işgücü yetiştiren üniversitelerin sayısında, sektördeki girişimci sayısında ve üretilen içerik sayısında artışlar yaşanmıştır. Animasyon sektörü, 2020 yılı başında ortaya çıkan Covid-19'un etkileri sonucu evde geçirilen sürelerin artmasıyla beraber sanal içeriklerin tüketiminin hız kazanması sayesinde önemli bir noktaya ulaşmıştır. Artan tüketim hızına karşılık arzın da artmaya başlamasıyla beraber yaratıcı sektörler tüm dünyada olduğu gibi Türkiye'de de büyüme trendini devam ettirmiştir.

Yaratıcı sektörler içerisinde yer alan 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 işgücü maliyetlerinin düşük olması
- Avrupa ve Asya pazarına olan yakınlık
- Animasyon izleyici kitlesinin yoğun olması
- Devlet destek ve teşviklerinin 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

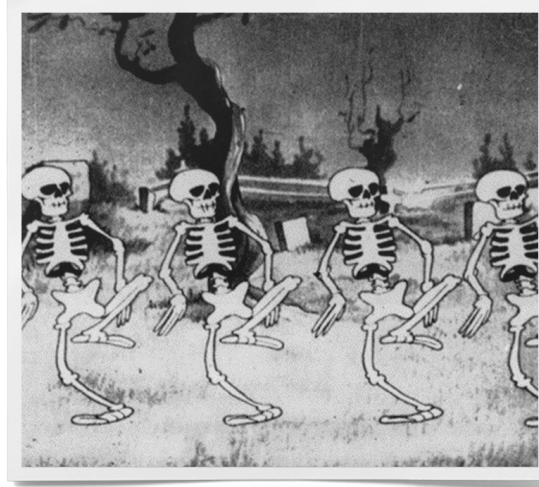
1.1. Türkiye'de Animasyon Sektörünün Tarihsel Gelişimi

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 etmiştir. Türkiye'de ilk kez animasyon alanında çeşitli denemeler yapılmıştır⁴. 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 çalışma olmuştur⁵.

⁴ Selçuk Hünerli, Canlandırma Sineması Üzerine, İstanbul: Es Yayınları, 2005, s.58.

⁵ Erdem Göktepe, Geçmişten Günümüze Hareketli Görüntü ve Türkiye'de Animasyonun Gelişimi, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul

The Skeleton Dance (1929)⁶



Cemal Nadir Güler, ülkemizde animasyona ilgi duyan ilk karikatürist sanatçılardan 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.

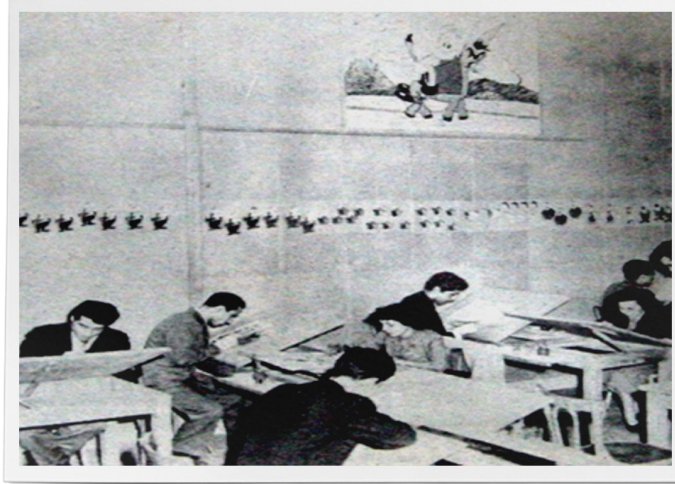
Cemal Nadir Güler (1902-1947)⁷



Cemal Nadir Güler, ülkemizde animasyona ilgi duyan ilk karikatürist sanatçılardan 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.

⁶ http://www.imdb.com/media/rm4094933760/tt0020414?ref_=ttmi_mi_all_sf_1#, Erişim Tarihi: 18.02.2016

⁷ https://tr.wikipedia.org/wiki/Cemal_Nadir_G%C3%BCler, Erişim Tarihi: 17.02.2016

Zeybek Oyunu Filminin Atölye Çalışmaları ⁹

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 Gürbaşkan 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 sanatçıları istihdam ederek çeşitli çizgi film çalışmaları gerçekleştirmiştir. Ajans bünyesinde hazırlanan, kısa ve basit olarak değerlendirilebilecek bu filmler, kamuoyu tarafından oldukça ilgi görmüştür¹⁰. Bu yıllarda, yurt dışında eğitim alan animasyon sanatçılarının Türkiye'ye dönerek animasyona yönelik sahip oldukları bilgi ve beceri 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 Büyükdoğan gibi isimler bulunmaktadır¹¹.

Tonguç Yaşar ¹²

⁹ <http://www.animasyongastesi.com/turkiyede-animasyonun-dunu-ve-bugunu/>, Erişim Tarihi: 19.02.2016

¹⁰ Erdem Göktepe, a.g.e., s.68.

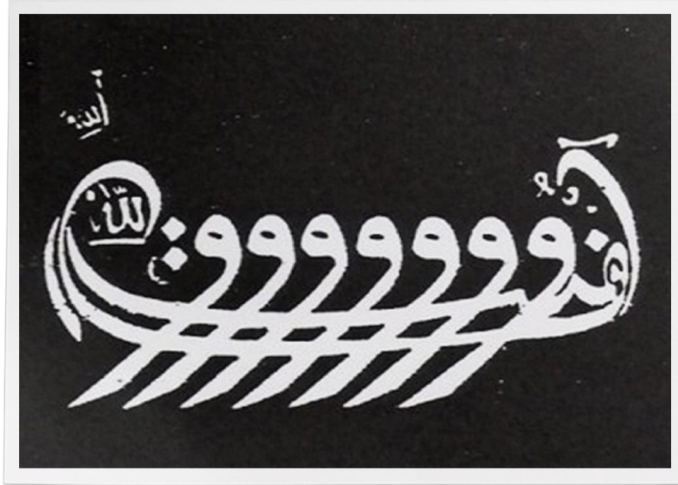
¹¹ <http://www.animasyongastesi.com/turkiyede-animasyonun-dunu-ve-bugunu/>, Erişim tarihi: 19.02.2016

¹² <http://www.canlandiranlar.com/saygi/>, Erişim Tarihi: 01.08.2016

1960'lı yıllar, Türkiye'de birçok reklam ajansının kurulduğu dönem olmuştur. Bu ajanslardan bazıları şunlardır: Kare Ajans, Karikatür Ajans, Radar Reklam, Stüdyo Çizgi, Canlı Karikatür, Ajans Bulu, Sinevizyon, Pasin & Benice Animasyon ve Arnet. Reklam sektöründe faaliyet gösteren bu stüdyoların temel hedefi, reklam alanında belli bir gelir elde ederek başarılı animasyon filmleri ortaya çıkarmak olmuştur¹³. 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 çalışmaların 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 900 film arasından ön elemeyi geçerek gösterilen ilk Türk çizgi filmi olmuştur¹⁴.

Amentü Gemisi Nasıl Yürüdü? ¹⁵

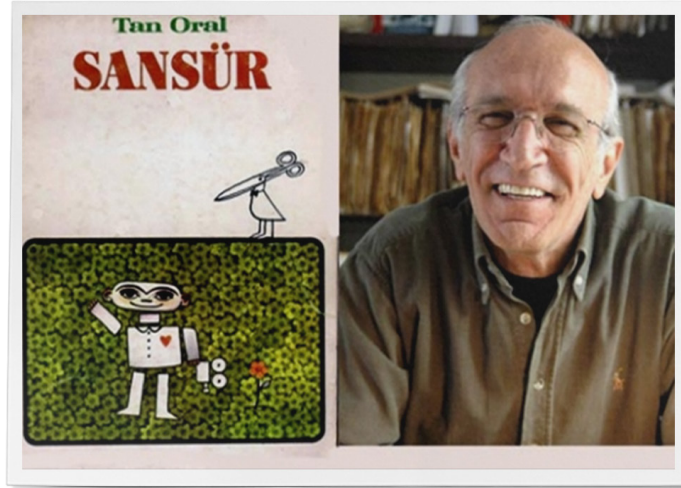


70'li yılların yaşandığı dönemde, karikatürist Tan Oral'ın kolaj yöntemini kullanarak yaptığı "Sansür" isimli animasyon filmi, TRT Kültür ve Sanat Bilim Ödülleri Kısa Film Yarışması'nda birincilik ödülünü ve Akşehir Nasrettin Hoca Canlandırma Film Yarışması büyük ödülünü almıştır.

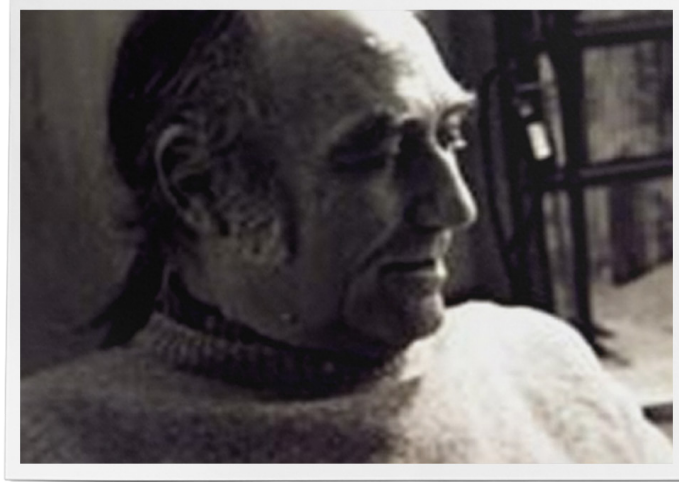
¹³ Selçuk Hünerli, a.g.e., s.59.

¹⁴ Türker, H, İ., "Canlandırmanın Tarihçesi Ve Türk Canlandırma Sanatı". İnönü Üniversitesi Sanat Ve Tasarım Dergisi, 1. (2), 2011, s.236.

¹⁵ http://www.kameraarkasi.org/yonetmenler/canlandirmalar/1980_onesi/amentugemisinasiyurudu.html, Erişim Tarihi: 24.02.2016

Tan Oral ¹⁶

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)'dur¹⁷.

Ateş Benice ¹⁸

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.

¹⁶ <http://www.sinefest.com/sansur-altin-portakalda.html>, Erişim Tarihi: 01.08.2016

¹⁷ Türün, C. "Türkiye'de Canlandırma Sineması Bugünü ve Geleceği," 1989, s.10.

¹⁸ <http://www.kameraarkasi.org/yonetmenler/atesbenice.html>, Erişim Tarihi: 29.03.2016

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 girmiş¹⁹; 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.

Seksenli 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 gösterilebilir²⁰.

Ülkemizde 1988 ve 1989 yıllarında Anadolu Uluslararası Çizgi Film Festivali düzenlenmiş ve 1989 yılında Türkiye'nin ilk çizgi film semineri gerçekleştirilmiştir²¹. 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 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 oranda 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 etmiştir²². 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.

¹⁹ Atan, U., "Çizgi Filmin Türkiye'deki Tarihi Gelişimi". Animasyonun Kültür Aktarımındaki Yeri, Basılmamış Yüksek Lisans Tezi. Konya: Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, 1995.

²⁰ Erdem Göktepe, a.g.e., s.72.

²¹ Abalı, N. (2013). Türkiye'de Animasyonun Dünü ve Bugünü. 29.02.2016. <http://ani.ipek.edu.tr/doc/nefise-abali-animasyon-ingilizce-tasart.pdf>

²² 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.

Sektördeki en önemli gelişmeler ise 2000'li yıllarda ortaya çıkmaya başlamıştır. Ülkemizde 2000'li yılların başında tamamen 3D yapımlar gerçekleştirebilecek 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 önemli gelişmelerden birisi de 2008 yılında 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 endüstrine olan güveni artmıştır.

Son 15 yılda Türkiye'de yaşanan gelişmeler, bunlarla sınırlı değildir. 2006 yılından itibaren Türkiye'nin çeşitli bölgelerindeki üniversite ve meslek yüksek okullarına animasyon bölümleri açılmıştır. Animasyona yönelik açılan bu bölümler, insan kaynağı açısından sektörün gelişimine önemli katkılar sağlamıştır.

1.2. 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
- Kalkınma Ajansları
- Üniversiteler
- Dernekler

1.2.1. Kültür ve Turizm Bakanlığı Sinema Genel Müdürlüğü

Türkiye'de animasyon sektörünün öncü kurumlarından birisi Kültür 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 başlıca görevleri²³:

- 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 işbirliği faaliyetlerini yürütmek,

²³ <https://sinema.ktb.gov.tr/TR-143920/genel-mudurlugun-gorevleri.html> (Erişim tarihi:10.08.2022)

- 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 işbirliği 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 işbirliği yapmak, basılı veya elektronik yayınlar yapmak ve bu tür yayınları desteklemek,
- Bakanlık makamınca verilecek benzeri görevleri yapmak.

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.

1.2.2. Radyo ve Televizyon Üst Kurulu (RTÜK)

Radyo ve Televizyon Üst Kurulu (RTÜK), radyo ve televizyon yayınlarının kanunlara uygun yapılmasını düzenleyip denetleyen 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.

1.2.3. Türkiye Radyo Televizyon Kurumu (TRT)

Devlet adına radyo ve televizyon yayınlarını gerçekleştirmek amacıyla, 1964'te kurulmuştur. 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. 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.

1.2.4. Üniversiteler

Türkiye’de animasyon alanında eğitim veren birçok üniversite bulunmaktadır. Bu üniversiteler arasında en köklü olanı, Eskişehir Anadolu Üniversitesi’dir. Türkiye’de lisans alanında Çizgi Film ve Animasyon Bölümü ve önlisans alanında Bilgisayar Destekli Tasarım ve Animasyon Bölümlerinin yer aldığı üniversitelerin tamamı Tablo 1’de görülmektedir.

Tablo 1. Türkiye’de Animasyon Bölümü Olan Üniversiteler

Üniversite	Şehir
Amasya Üniversitesi	Amasya
Anadolu Üniversitesi	Eskişehir
Ankara Yıldırım Beyazıt Üniversitesi	Ankara
Aydın Adnan Menderes Üniversitesi	Aydın
Bahçeşehir Üniversitesi	İstanbul
Bandırma Onyediy Eylül Üniversitesi	Balıkesir
Başkent Üniversitesi	Ankara
Beykent Üniversitesi	İstanbul
Beykoz Üniversitesi	İstanbul
Burdur Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi	Burdur
Çukurova Üniversitesi	Adana
Dokuz Eylül Üniversitesi (KKTC Uyraklu)	İzmir
Dumlupınar Üniversitesi	Kütahya
Haliç Üniversitesi	İstanbul
İstanbul Arel Üniversitesi	İstanbul
İstanbul Aydın Üniversitesi	İstanbul
İstanbul Ayvansaray Üniversitesi	İstanbul
İstanbul Gelişim Üniversitesi	İstanbul
İstanbul Kültür Üniversitesi	İstanbul
İstinye Üniversitesi	İstanbul
Kafkas Üniversitesi	Kars
Kahramanmaraş Sütçü İmam Üniversitesi	Kahramanmaraş
Kırşehir Ahi Evran Üniversitesi	Kırşehir
Maltepe Üniversitesi	İstanbul
Marmara Üniversitesi	İstanbul
Sakarya Uygulamalı Bilimler Üniversitesi	Sakarya
Selçuk Üniversitesi	Konya
Üsküdar Üniversitesi	İstanbul
Yakın Doğu Üniversitesi	KKTC-Lefkoşa
Yaşar Üniversitesi	İzmir
Yozgat Bozok Üniversitesi	Yozgat

Kaynak: ÖSYM (2021) & YÖK (2021)

Türkiye’de animasyon sektörüne nitelikli işgücü sağlayan bu üniversitelerin sayısının son yıllarda hızla artmasının, emek-yoğun olan bu sektöre uzun vadede büyük katkılar sağlaması beklenmektedir.

1.2.5. Kalkınma Ajansları

Kalkınma ajansları tarafından yaratıcı sektörler için araştırma, analiz, faaliyet ve desteklerin son yıllarda artış gösterdiği görülmekle birlikte animasyon alanında ilk çalışmaları başlatan kalkınma ajansı olan BEBKA, Türkiye’nin 26 kalkınma ajansından birisidir. BEBKA; Bursa, Eskişehir ve Bilecik il sınırları içerisinde çalışmalarını yürütmektedir. TR41 Bölgesinde gelişen ve potansiyeli olan sektörler için destek veren BEBKA, Türkiye’de animasyon sektörünün ulusal ve uluslararası tanınırlığını artırma ve Eskişehir’in Türkiye’nin animasyon merkezi olma hedefine katkı sağlamak amacıyla yaklaşık 7 yıldır birçok faaliyet 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.



BEBKA, 2014 yılında Eskişehir Anadolu Üniversitesi Animasyon Bölümü bünyesinde kurulan Animasyon Ar-Ge Merkezi Projesi’ne o dönemde yaklaşık 1 Milyon TL mali destek sağlamıştır. 2016 ve 2017 yıllarının Haziran aylarında Fransa’nın Annecy kentinde gerçekleştirilen ve dünyanın en önemli animasyon festivali olarak kabul edilen Uluslararası Animasyon Film Festivali’nde stant açmış ve festivalde “Anatolia Animation / Turkey-Eskişehir” konsepti ile Türkiye animasyon sektörünü tanıtımını gerçekleştirmiştir.



BEBKA tarafından animasyon sektörüne yönelik planlanan çalışmaların daha kapsayıcı, verimli ve etkili olabilmesi adına tüm paydaşların fikir ve görüşlerinin alındığı, tecrübe paylaşımlarının gerçekleştiği ve paydaşlar arasında etkileşimi artıran Animasyon Sektörü Danışma Kurulu Toplantıları her yıl gerçekleştirilmektedir.

2019 yılında BEBKA ve Anadolu Üniversitesi iş birliğinde Oscar Ödüllü animasyon film animatörünün tecrübelerini paylaştığı “Animatörler İçin Atölye Çalışması” etkinliği gerçekleştirilmiştir.

BEBKA tarafından 2020 yılında da animasyon sektöründe gelişme ve büyüme odaklı faaliyetlere devam edilmiş, başta animasyon olmak üzere oyun, yazılım, bilgisayar ve iletişim teknolojileri sektörlerinde faaliyet gösteren firmalar için yurtdışında iş yapma kültürünü ve pazarlama kabiliyetlerini geliştirmeye yönelik eğitim ve danışmanlığı da içine alan Yurtdışı (Kanada) Hedef Pazar Danışmanlık Programı gerçekleştirilmiştir. 35 firmaya Kanada pazarı üzerinden Kuzey Amerika pazarına açılmaları için Kuzey Amerika'dan uzmanlar tarafından Kuzey Amerika Pazarı ve Ekonomisine Genel Bakış, Müşteri Araştırma ve Geliştirme Teknikleri, Pazarlama Dinamikleri-Growth Hacking, Arama Motoru Pazarlaması, Satış Dinamikleri, Efektif Sunum Teknikleri konularında eğitimler verildikten sonra seçilen 6 firmaya firmanın beklentileri ve ihtiyaçlarına uygun olarak, her bir firma için öncelikle Kanada pazarı üzerinden Kuzey Amerika pazarında yer alan potansiyel müşterilerle B2B görüşmeler ayarlanması, yatırım talebi olan firmalar için potansiyel yatırımcılarla görüşülmesi, inkübasyon ve girişim hızlandırma fırsatlarını değerlendirmek isteyen firmalar için ilgili organizasyonlarla görüşülmesi, yurt içi ve yurtdışı pazarlama, yeni nesil pazarlama konularında danışmanlık verilmiştir.

2020 yılında Bahçeşehir Üniversitesi, Anadolu Üniversitesi ve Anima Okul iş birliğinde Bursa, Eskişehir ve Bilecik illerinde görev yapan; güzel sanatlar ve animasyonla ilgili diğer alanlarda eğitimci olan 18 kişiye Animasyon Uzaktan Eğitimi (Animasyon Tarihi ve Türkiye, Animasyon Senaryosu, Animasyon Teknikleri ve 3 Boyutlu Animasyon ve Animasyon Yapım Süreçleri) gerçekleştirilmiştir.

Covid-19 pandemi döneminin etkisiyle uzaktan ve esnek çalışmanın arttığı dönemde animasyon sektörüne olan ilgiyi artırmak, Z kuşağında animasyon sektörüne yönelik farkındalığı artırmak ve sektörün fırsatlarını tanıtmak üzere 2020 yılında animasyon sektöründe kurumsal firmalar, kamu kurumları ve dünyaca ünlü projelerin yapımlarında yer almış sektör temsilcileri ile “Animasyonu Konuşuyoruz” çevrimiçi seminer serisi gerçekleştirilmiştir.



2021 yılında Anadolu Üniversitesi tarafından başvurusu gerçekleştirilen ve Üreten Şehirler Programı kapsamında Sanayi ve Teknoloji Bakanlığı tarafından 2,5 milyon TL finansman desteği sağlanan Oyun ve Animasyon Geliştirme Merkezi projesine başlanmıştır. Söz konusu merkezde oyun/animasyon alanlarında yetenek/potansiyele sahip katılımcıların alana ilişkin temel teori ve uygulama bilgisinin geliştirilip birey/takımlar halinde üretime geçebilecekleri bir platform sunmak amaçlanmaktadır. Nihai hedefi ticarileştirme ve katma değeri yüksek ekonomik çıktılar elde etmek olan bu yolculuğun ilk adımı olacak merkezde katılımcılara yol haritaları çizilecek, katılımcılar girişimci, buluşçu gibi farklı rollerle ekosisteme katılacaktır. Yaratıcı sektörlerde ürün ve içerik üretiminin artmasını sağlayacak program ile unicorn şirketler çıkaran oyun ve animasyon sektöründe katma değer sağlayacak ürünler ortaya çıkarılarak uzun vadede ülke ekonomisine katkı sağlamak amaçlanmaktadır.

BEBKA'nın animasyon sektörüne dair tüm bu çalışmalarının temel amacı; ülkemizin animasyon sektöründeki kapasitesini 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 aldığı payı artırmaktır.

1.2.6. Dernekler

Türkiye'de animasyon sektörünü temsil eden çeşitli dernekler bulunmaktadır. Bu derneklerden son dönemde çalışmaları ile öne çıkanlar Anfiyap Derneği ve Canlandırıcılar Derneği'dir. 2012 yılında kurulan Canlandırıcılar Derneği tarafından sektöre yönelik festival ve yarışmalar gerçekleştirildiği görülmektedir. Ayrıca animasyon ve oyun sektörlerine yeni yetenekler kazandırmayı amaçlayan Canlandırıcılar Yetenek Kampı da dikkat çeken çalışmalar arasındadır. Anfiyap Derneği ise 2017 yılında kurulmuştur. Derneğin de katkıları ile İstanbul'da ve Ankara'da belirlenen pilot okullarda müfredat yeniden oluşturularak, sektördeki uzmanların da öğrencilere ders vereceği ve öğrencilerin sektör işletmelerinde uygulamaya yönelik beceri eğitimleri alabilecekleri Animasyon Lisesi projesi çalışmalarına başlanmıştır.

1.3. Animasyon Stüdyoları

Türkiye’de 100 civarı 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 stüdyolar Tablo 2’de görülmektedir.

Tablo 2. Türkiye’deki Animasyon Stüdyoları²⁵

Animanya	ISF Studios
ABT İstanbul	İmaj Prodüksiyon
Adisebaba	Kelebek Animasyon Stüdyosu
Amazon Filmcilik	Koff Animasyon
Amfi Stüdyo	Kuark Dijital
Anibera Görsel Efekt ve Animasyon Stüdyoları	Lider Teknoloji Geliştirme Müh.
Anima İstanbul	Lighthouse
Animasyon Cumhuriyeti	Lost FX
Animative	Maara Animasyon
Animatürk	Mart Ajans Yayıncılık
Animax	Miner Studio
Animer Yapım	Motion Boom
Animtr	Netco Animasyon
ANQA Prodüksiyon	No 5 Animasyon Stüdyosu
Arzum Film	Panteon Yazılım Oyun Eğitim Teknolojileri
Atom	Pasin Animasyon
Audron Agency	Pati Film
BERA Medya Grubu	PDR Animasyon
Bin Volt Post Prodüksiyon	Pixplay Animasyon Stüdyosu
Boyut Modelleme ve Animasyon Stüdyosu	Portakal Animasyon
Canlandırınlar Derneği	Rajans
Canlı Kalem	Resimli Filim Animasyon Stüdyosu
Cartoon Animasyon ve Multimedya Stüdyoları	Robotika
Cordoba	Sinefekt
Çağan Prodüksiyon	Siyah Martı
Delightful Animasyon	ToonEffects Animation Studios
Digiflame	Toro Medya
Doruk Tasarım Görselleştirme ve Tanıtım Hizmetleri	UMAY Müze Tasarımı ve Teknolojileri

²⁵ Alfabetik sıraya göre sıralanmıştır.

Düslerevi	Vertigo Animasyon
Düşyeri	VG Animation Creative Studios
Fauna	Virtual Goods Animasyon Stüdyosu
Flamingo Animasyon	Zahiri Animasyon
Grafi2000	Zor Zanaat
Hayali Animasyon	396 Animasyon Stüdyosu
Haylaz Prodüksiyon	3D Evi Animasyon Stüdyosu
Image 3D	4 Yüz Prodüksiyon
IPD Istanbul Post Production Department	

1.4. Türkiye’de Animasyon Üretimi

Türkiye’de birçok alanda animasyon üretimi gerçekleştirilmektedir. Bu alanların başında çizgi dizi ve reklam gelmektedir. Türkiye’de çizgi dizi ve uzun metrajlı animasyon filmi alanında üretilen bazı yapımlar Tablo 3 ve Tablo 4’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 bazı yerli yapım çizgi diziler ise TRT Çocuk kanalının haricinde, farklı platform ve kanallarda yayınlanmaktadır.

Tablo 3. Türkiye’de Çizgi Dizi Üretimi²⁶

Akıllı Tavşan Momo	Kral Şakir
Aslan	Kuzucuk
Bizim Ninniler	Küçük Hazarfen
Bulmaca Kulesi	Limon ile Zeytin
Canım Kardeşim	Maysa ve Bulut
Cille	Nane ile Limon
Çılgın Orman	Nasreddin Hoca Zaman Yolcusu
Çınar	Niloya
Dede Korkut Hikayeleri	Nils ve Uçan Kız
Ege ile Gaga	Ozi
Elif ve Arkadaşları	Pepe
Elif’in Düşleri	Pırlı
Emiray	Rafadan Tayfa
Fırıldak Ailesi	RGG Ayas
Gizemler Diyarına Yolculuk	Ser-a
İbi	Sizinkiler: Çatlak Yumurtalar
İstanbul Muhafızları	Su Elçileri
Kaptan Pengu ve Arkadaşları	Yade Yade
Kare	Yusufname

²⁶ Alfabetik sıraya göre sıralanmıştır.

Keloğlan Masalları	Z Takımı
Köstebegiller	64 Kare Ülkesi

Kaynak: Wikipedia (2021)

Türkiye’de uzun metrajlı animasyon film üretimi için kırılma noktası, 2009 yılı olmuştur. 2009 yılından itibaren ülkemizde yok denecek kadar az olan uzun metraj animasyon yapımlarının sayısında bu yıldan sonra ciddi artış yaşanmıştır.

Tablo 4. Türkiye’de Uzun Metrajlı Animasyon Film Üretimi

Yıl	Film	Yapımcı
1951	Evel Zaman İçinde	And Film
1963	Cicican	Göksel Film
1988	Dede Korkut / Boğaç Han	Pasin-Benice Stüdyoları
2009	Zeytinin Hayali	Ella
2009	Suluboya	Haz-Art
2011	Allah'ın Sadık Kulu	Ser Film
2013	RGG Ayas	BKM, Düşyeri
2014	İksir: Dedemin Sırrı	Siyah Martı
	Uzay Kuvvetleri 2911	Animaj
	Evliya Çelebi ve Ölümsüzlük Suyu	Anibera, Epics Fx
	Rimolar ve Zimolar: Kasabada Barış	Pati Film
2015	Köstebegiller: Perili Orman	Arzum Film, Siyah Martı
	Pırdino Sürpriz Yumurta	Menassa Film, Siyah Martı
2016	Köstebegiller 2: Gölgenin Tılsımı	Arzum Film, Siyah Martı
	Kötü Kedi Şerafettin	Anima İstanbul
	Canım Kardeşim Benim	Portakal Animasyon
2017	Pepee	Düşyeri
	Fırıldak Ailesi Orta Dünya	BKM, Grafi2000
	Nane ile Limon: Kayıp Zaman Yolcusu	Cordoba, Siyah Martı
	Doru	Anibera
	Sagu & Pagu: Büyük Define	Horizon Film, Siyah Martı
2018	Renkli Balık: Yeni Dünyalar Kâşifi	Fikrigün Film, Digiflame
	Kral Şakir: Oyun Zamanı	BKM, Grafi2000
	Keloğlan: Yeni Masal	VTR Prodüksiyon, Anibera
	İstanbul Muhafızları: Ab-ı Hayat Çeşmesi	Neher Animasyon
	Rafadan Tayfa: Dehliz Macerası	İSF Studios
2019	Kuklalı Köşk	Fiyaka Film
	Kral Şakir: Korsanlar Diyarı	BKM, Grafi2000

2019	Bulmaca Kulesi: Dev Kuşun Gizemi	Yoyo Film, Delightful Animasyon
	Hapşuu	Siyah Martı
	Güzel Aşk	Şener Yapım
	Rafadan Tayfa: Göbeklitepe	İSF Studios
2020	Maceracı Yüzgeçler: Büyük Gösteri	Imaginite Studios
	Kaptan Pengu ve Arkadaşları: Mandalina'nın Günlüğü	Siyah Martı

Kaynak: Wikipedia (2021)

Yazılım teknolojilerindeki gelişmeler ve bilgisayar animasyonu göz önüne alındığında, animasyonu sadece uzun metraj filmlere ve çizgi dizilere indirgemek yanlış olacaktır. Türkiye'de animasyon üretiminin gerçekleştiği başlıca alanlar şunlardır:

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

Türkiye'de animasyon üretimi, genellikle kitle iletişim araçları için yapılmakta olup animasyonun son dönemde, diğer kullanım alanları için de üretilmeye başlandığı görülmektedir.

1.5. TV Kanalları ve İzlenme

Türkiye'de TURKSAT 5A, 4A ve 3A üzerinden 500'ün üzerinde Türk kanalı ücretsiz olarak izlenmektedir. En önemli TV platformları ise şunlardır:

- Netflix
- Turkcell TV+
- Blu TV
- Tivibu
- Digitürk
- Exxen
- D-Smart
- Vodafone TV
- Puhu TV

Tablo 5. Türkiye’de Bulunan Yerli ve Yabancı Çocuk Kanalları

Kanal	Firma ve Ortaklık Payları
Baby TV	Sony (%50) Walt Disney Company (%50)
Cartoon Network	Doğan Yayın Holding (%50), Turner Broadcasting System (%50)
Da Vinci Learning	Da Vinci Media GmbH
Disney Channel	Walt Disney Company
Disney Junior	Walt Disney Company
Duck TV	Mega Max Media
MinikaÇOCUK	Turkuvaz Medya Grubu
MinikaGO	Turkuvaz Medya Grubu
Nickelodeon	beIN Media Grup (%50), Viacom (%50)
Nickelodeon HD	beIN Media Grup (%50), Viacom (%50)
Nick Jr.	beIN Media Grup (%50), Viacom (%50)
Nicktoons	ViacomCBS Domestic Media Networks
Smart Çocuk	Doğan Yayın Holding
Boomerang	Turner Broadcasting System
TRT Çocuk	TRT

Kaynak: Wikipedia (2021)

Tabloya göre yerli sermaye olarak kabul edilebilecek %50 ile Cartoon Network, MinikaÇOCUK, MinikaGO, Smart Çocuk ve TRT Çocuk’tur. Türkiye’de kamu yayıncılığı yapan tek çocuk kanalı ise TRT Çocuk’tur.

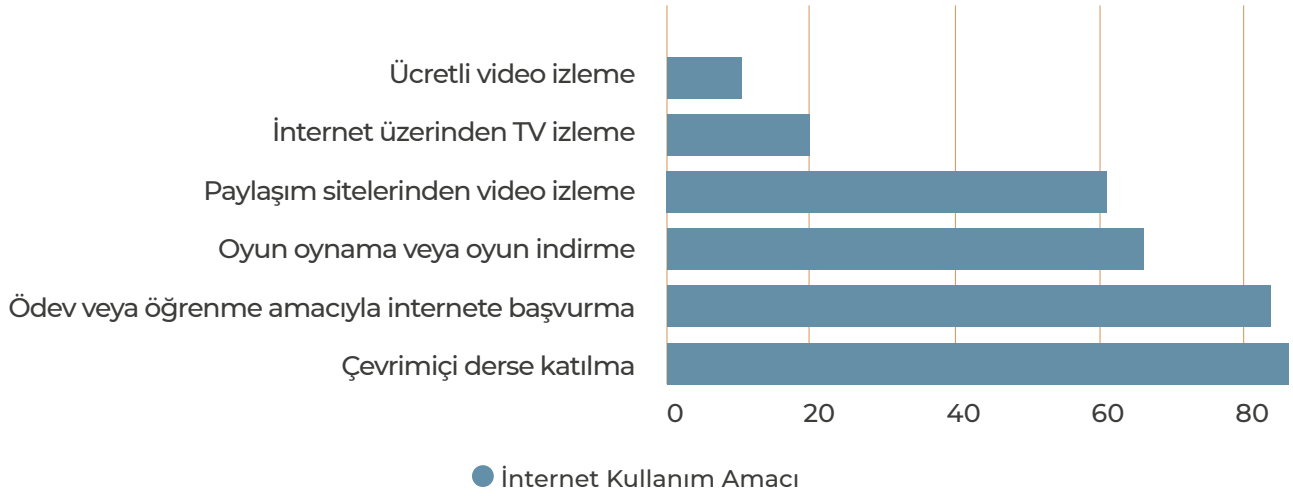
1.6. İzleyici Kitle

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 2021 verilerine göre, Türkiye’nin nüfusu 84.680.273’tür. Türkiye’de 15-64 yaş aralığında yer alan yetişkin nüfus, 57.459.186 olup bu sayının 29.036.700’ünü erkekler, 28.422.486’sını ise kadınlar oluşturmaktadır. Yine 65 ve üstü yaş aralığında olan nüfus ise 8.245.124 olarak belirlenmiştir. 0-14 yaş arası nüfus ise 18.975.963’tür. 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.

Daha önce 2013 yılında gerçekleştirilen 6-15 yaş grubundaki çocuklarda bilişim teknolojileri kullanımı, kullanım sıklıkları ve kullanım amaçlarına yönelik çalışma 2021 yılında da tekrarlanmıştır. 2021 yılı TÜİK verilerine göre; pandeminin de etkisiyle düzenli internet kullanım oranı 6 – 15 yaş grubu arasında artış göstererek %98,6 oranına ulaşmıştır. Düzenli internet kullanan 6 – 15 yaş grubundaki çocuklar, haftalık ortalama 12 saat 25 dakika ders içi, 6 saat 59 dakika ders dışı zamanlarında internet kullandığı belirtilmektedir.

Grafik 1. 6-15 Düzenli İnternet Kullanan Çocukların İnternet Kullanım Amaçları (%)



Kaynak: TÜİK (2021)

Türkiye’de 2013 yılından itibaren animasyon sektörü, sinema sektörüne yönelik içeriklerini artırmaya başlamıştır. Bununla beraber izleyici ve gişe hasılatı bakımından büyüme kaydettiği görülmektedir. Son yıllarda uzun metrajlı animasyon filmlerine olan ilginin izleyici sayısına yansıdığı görülmektedir.

Tablo 6. Yerli Yapım Animasyon Filmlerinin İzlenme Sayıları

Film	Film Yılı	Gösterimde Kalma Süresi (Hafta)	İzleyici Sayısı	Yapımcı
Rafadan Tayfa Göbeklitepe	2019	24	3.444.814	ISF Film Prodüksiyon
Allah’ın Sadık Kulu: Barla	2011	25	2.227.113	Ser Film
Kral Şakir Korsanlar Diyarı	2019	17	2.107.865	BKM
Rafadan Tayfa Dehliz Macerası	2018	31	1.802.339	ISF Film Prodüksiyon
Köstebekgiller: Perili Orman	2015	14	409.407	Arzum Film Siyah Martı
Kötü Kedi Şerafettin	2016	7	359.176	Kare Kare Film
Kral Şakir Oyun Zamanı	2018	15	346.964	BKM
Fırıldak Ailesi Orta Dünya	2017	7	314.939	BKM
Kaptan Pengu ve Arkadaşları: Mandalina’nın Günlüğü	2020	16	229.960	Siyah Martı
Köstebekgiller 2 Gölgenin Tilsimi	2015	9	218.438	Arzum Film
İstanbul Muhafızları Ab-ı Hayat Çeşmesi	2018	24	212.246	İstanbul Kültür A.Ş. Neher Prodüksiyon
RGG Ayas	2013	21	198.315	BKM Film Düşyeri

Bulmaca Kulesi: Dev Kuşun Gizemi	2019	16	196.668	Delightfull Animasyon
Pepee Birlik Zamanı	2016	12	151.249	Düşyeri
Kuklalı Köşk	2019	20	149.329	Fiyaka Film
Doru	2017	27	140.255	Anibera
Pırdino Sürpriz Yumurta	2015	24	131.488	Menassa Film Siyah Martı
İksir: Dedemin Sırrı	2014	27	110.077	Siyah Martı
Canım Kardeşim Benim	2016	11	78.891	Portakal Animation
Keloğlan Yeni Masal	2018	5	57.225	VTR
Evliya Çelebi Ölümsüzlük Suyu	2014	12	51.129	Anibera
Nane ile Limon: Kayıp Zaman Yolcusu	2016	8	47.978	Cordoba Siyah Martı
Renkli Balık Yeni Dünyalar Kâşifi	2018	27	42.699	Fikrigün Film Digiflame
Maceracı Yüzgeçler: Büyük Gösteri	2020	16	41.301	Minika
Rimolar ve Zimolar: Kasabada Barış	2014	6	16.167	Pati Film
Sagu & Pagu Büyük Define	2018	23	14.727	Klaket Medya
Hapşuu	2019	4	14.077	Siyah Martı
Uzay Kuvvetleri 2911	2013	5	1.026	Animaj
Güzel Aşk	2019	1	28	Sener Yapım

Kaynak: Box Office Türkiye (2021)

Türkiye sinema sektöründe özellikle uzun metrajlı animasyon yapımları konusunda ABD'nin üstünlüğü bulunmaktadır. 2000 yılından günümüze kadar ABD'nin yanı sıra Rusya'nın da seyirci rekortmeni listesinde yer aldığı görülmektedir. Son yıllarda yerli yapımların da popüler olmasıyla beraber 2019 yılında yerli yapım olan Rafadan Tayfa Göbeklitepe filmi ile izleyici sayısında (3.444.814) tüm zamanların en iyi rekoru kırılmıştır.

Tablo 7. Türkiye'de Vizyona Giren Tüm Zamanların Seyirci Rekortmeni Yabancı Yapım Animasyon Filmleri

Film	Yapım Yılı	Gösterimde Kalma Süresi (Hafta)	İzleyici Sayısı	Yapımcı	Ülke
Buz Devri 4: Kıtalar Ayrılıyor	2012	66	1.883.004	20th Century Studios	ABD
Buz Devri 3: Dinozorların Şafağı	2009	79	1.434.381	20th Century Studios	ABD
Moana	2017	18	1.337.112	Walt Disney	ABD
Buz Devri 5: Büyük Çarpışma	2016	29	1.308.876	20th Century Studios	ABD

Karlar Ülkesi II	2019	9	1.284.552	Walt Disney	ABD
İnanılmaz Aile 2	2018	15	1.267.415	Walt Disney	ABD
Karlar Ülkesi	2014	35	1.220.468	Walt Disney	ABD
Çılgın Hırsız 3	2017	14	999.234	Universal	ABD
Coco	2018	20	982.347	Walt Disney	ABD
Minyonlar	2015	14	964.454	Universal	ABD
Buz Devri 2: Erime Başlıyor	2006	39	949.380	20th Century Studios	ABD
Şirinler: Kayıp Köy	2017	14	840.130	Sony Pictures	ABD
Arabalar 3	2017	17	829.942	Walt Disney	ABD
İyi Bir Dinozor	2016	11	718.008	Walt Disney	ABD
Oyuncak Hikayesi 4	2019	15	714.390	Walt Disney	ABD
Çizmeli Kedi	2012	38	697.522	Paramount	ABD
Çılgın Hırsız 2	2013	29	697.180	Universal	ABD
Ejderhanı Nasıl Eğitirsin 3: Gizli Dünya	2019	12	695.841	Universal	ABD
Arabalar 2	2011	32	690.709	Walt Disney	ABD
Ralph ve İnternet - Oyunbozan Ralph 2	2019	9	687.209	Walt Disney	ABD
Şrek 3	2007	28	663.139	Paramount	ABD
Kayıp Balık Dori	2016	13	617.320	Walt Disney	ABD
Patron Bebek	2017	59	614.845	20th Century Studios	ABD
6 Süper Kahraman	2015	12	610.651	Walt Disney	ABD
Madagaskar Penguenleri	2014	50	586.325	20th Century	ABD
Şrek: Sonsuza Dek Mutlu	2010	23	579.137	Paramount	ABD
Otel Transilvanya 3: Yaz Tatili	2018	11	571.708	Sony Pictures	ABD
Şrek 2	2004	28	554.846	Paramount	ABD
Neşeli Ayaklar 2	2012	26	529.866	Warner Bros.	ABD
Ferdinand	2017	40	515.132	20th Century Studios	ABD
Ters Yüz	2015	13	489.265	Walt Disney	ABD
Otel Transilvanya 2	2015	10	483.417	Sony Pictures	ABD
Madagaskar 3: Avrupa'nın En Çok Aranları	2012	40	482.540	Paramount	ABD
Maşa ile Koca Ayı	2017	52	468.793	Majestik Filmcilik	Rusya
Neşeli Ayaklar	2007	24	453.395	Warner Bros.	ABD
Rio 2	2014	8	450.521	20th Century Studios	ABD
Angry Birds Film	2016	13	449.825	Sony Pictures	ABD
İnanılmaz Aile	2005	26	442.886	Walt Disney	ABD

Efsane Beşli	2013	23	432.260	Paramount	ABD
Maşa ile Koca Ayı 2: Sonsuz Arkadaşlık	2018	20	418.440	Network Sales Entertainment	Rusya
Evcil Hayvanların Gizli Yaşamı	2016	11	418.363	Universal	ABD
Tarzan (2000)	2000	21	411.700	Walt Disney	ABD
Madagaskar 2	2008	32	410.894	Paramount	ABD
Uçaklar	2013	18	398.721	Walt Disney	ABD
Kayıp Balık Nemo	2004	2	63.374	Walt Disney	ABD

Kaynak: Box Office Türkiye (2021)

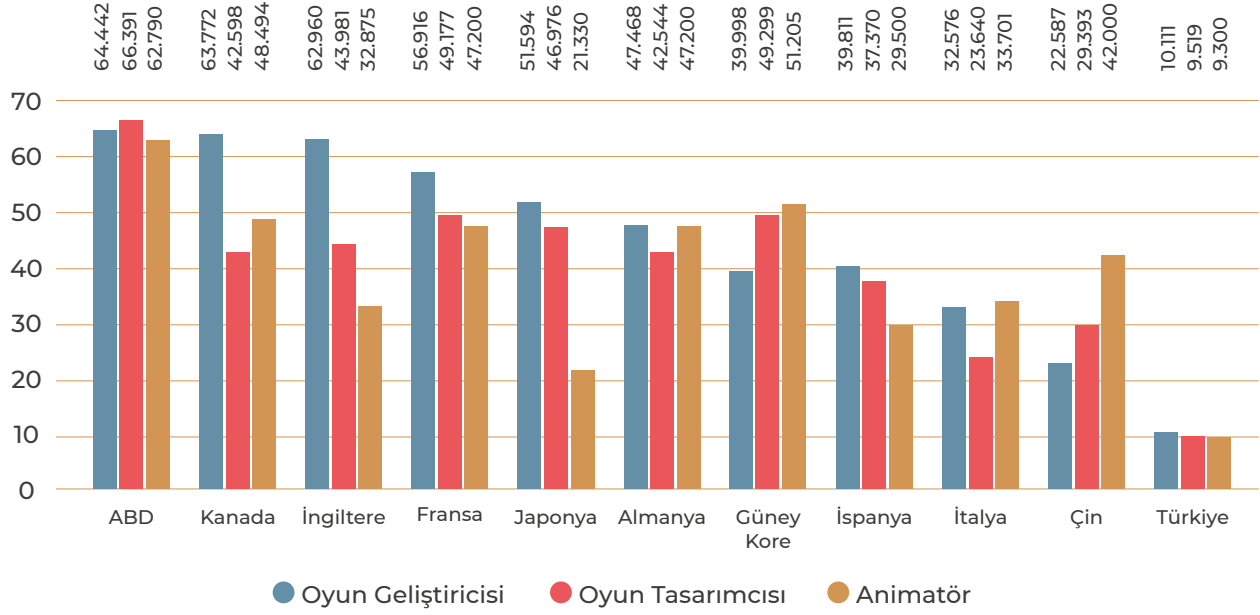
Youtube, bir video barındırma sitesi olarak son yılların en popüler medya alanlarının başında gelmektedir. Birçok videonun yer aldığı Youtube'da aynı zamanda animasyon yapımları da yer almaktadır. Dünyanın her yerinden çocuk ve yetişkinler, Youtube aracılığıyla çizgi diziler, müzik klipleri ve kısa ve uzun metrajlı filmler izleyebilmektedir.

1.7. İşgücü

Türkiye'de animasyon sektörünün toplam işgücü sayısı, 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

Grafik 2. 2020 Yılı Animasyon ve Oyun Sektöründe Yıllık Ortalama Gelir (\$)



Kaynak: <https://www.glassdoor.com> Erişim Tarihi: 02.02.2022,
<https://www.payscale.com/> Erişim Tarihi: 02.02.2022,
<https://www.zipppia.com/> Erişim Tarihi: 02.02.2022

Grafiğe bakıldığında Türkiye’de bir animatörün yıllık ortalama yaklaşık 9.300 \$ kazandığı tahmin edilmektedir.

1.8. Ortak Üretim ve Dış Ticaret

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 filmlerinde 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.

1.9. Devlet Destekleri

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

1.9.1. Kültür ve Turizm Bakanlığı Sinema Genel Müdürlüğü

Kültür ve Turizm Bakanlığı Sinema Genel Müdürlüğü,

- Proje Geliştirme Desteği
- Senaryo ve Diyalog Yazım Desteği
- Uzun Metrajlı Sinema Film Yapım Desteği

- İlk Uzun Metrajlı Kurgu Film Yapım Desteği
- Belgesel Film Yapım Desteği
- Animasyon Film Yapımı
- Kısa Film Yapım Desteği
- Dağıtım ve Tanıtım Desteği
- Etkinlik ve Proje Desteği

kapsamında desteklerin kendilerine özgü şartları dahilinde animasyon sektörüne destek verebilmektedir.

1.9.2. Sanayi ve Teknoloji Bakanlığı

Sanayi ve Teknoloji Bakanlığı tarafından animasyon stüdyolarına, bünyelerinde tasarım merkezi kurmaları halinde;

- Tasarım İndirimi
- Gelir Vergisi Stopajı Teşviki
- Sigorta Primi Desteği
- Damga Vergisi İstisnası
- Gümrük Vergisi İstisnası

kapsamında animasyon sektörüne belirli şartlar altında destek verilmektedir.

KOBİ statüsünde olan ve açık programlara yönelik özel şartları sağlayan animasyon firmaları KOSGEB desteklerinden yararlanabilmektedir:

- Girişimcilik Destekleri
- İşletme Geliştirme, Büyüme ve Uluslararasılaşma Destekleri
- Ar-Ge, Teknolojik Üretim ve Yerlileştirme Destekleri

1.9.3. Ticaret Bakanlığı

Ticaret Bakanlığı tarafından;

- Pazara Girişin Desteklenmesi
- Mobil Uygulamalar ve Bilgisayar Oyunlarının Komisyon Giderlerinin Desteklenmesi
- Mobil Uygulamalar ve Bilgisayar Oyunlarının Geliştirilmesine Yönelik Faaliyetlerin Desteklenmesi
- Film Platosu/Stüdyosu Kullanım Giderlerinin Desteklenmesi
- Film Kapsamında Yapılan Reklam Giderlerinin Desteklenmesi
- Yurtdışı Fuar, Kongre, Konferans, Seminer, Festival, Film Market Katılımlarına Yönelik Destek Programı

kapsamında animasyon sektörüne belirli şartlar dahilinde destek sağlanabilmektedir.

1.9.4. Türkiye İş Kurumu

İŞKUR tarafından sağlanan destekler doğrudan animasyon sektöründe faaliyette bulunan firmalara özel olmamakla birlikte sektör ayırımı yapılmayan desteklerden animasyon firmaları da yararlanabilmektedir:

- İş Başı Eğitim Programı Teşviki
- İlave İstihdam Teşviki
- Kadın, Genç ve Mesleki Yeterlilik Belgesi Olanların Teşviki
- İşsizlik Ödeneği Alanlara Yönelik Teşvik
- Engelli İstihdam Teşviki

1.9.5. Teknoloji Geliştirme Bölgesi (TGB)

Teknoloji Geliştirme Bölgelerinde bulunan animasyon stüdyoları;

- Gelir ve Kurumlar Vergisi İstisnası
- Ücretlerde Gelir Vergisi İstisnası ve SGK İşveren Primi Desteği
- Gümrük Vergisi ve Toplu Konut Muafiyeti
- Katma Değer Vergisi İstisnası

desteklerinden yararlanabilmektedir. Ayrıca TGB²⁷'nin hazır bina, ofis, üretim birimleri, altyapı (doğalgaz, su, internet hattı vb.), kuluçka hizmetleri ve risk sermayesi gibi desteklerinden de yararlanabilmektedirler.

1.9.6. TÜBİTAK

TÜBİTAK BİGG programı sayesinde animasyon stüdyosu kurmak isteyen yeni mezun girişimcilere en fazla 450.000 TL destek verilebilmektedir.

²⁷ TGB: Teknoloji Geliştirme Bölgesi

2. ESKİŞEHİR'DE ANİMASYON SEKTÖRÜ

Eskişehir, Türkiye'nin en gelişmiş illerinden birisidir. Sosyal ve 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 500'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 60.000 \$ gelir elde ederken; ülkemizde ve Eskişehir'de bu gelir, 10.000 \$'ın altındadır.

- **BEBKA tarafından da desteklenen animasyon ve oyun geliştirme merkezi bulunması**

- **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:** Sanat ve Tasarım Fakültesi'ne sahip Eskişehir Osmangazi Üniversitesi, Ar-Ge İnovasyon ve Koordinasyon Merkezi Teknoloji Transfer Ofisi (ARİNKOM), Eskişehir Osmangazi Üniversitesi Teknoloji Transfer Ofisi Uygulama ve Araştırma Merkezi (ETTOM), Eskişehir Teknoloji Geliştirme Bölgesi, Eskişehir Ticaret Odası ve BEBKA gibi pek çok paydaşın ilgi alanındadır.

2.1. 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.

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.

2.2. Kurumsal Yapı

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

- Eskişehir Anadolu Üniversitesi
- Eskişehir Osmangazi Üniversitesi
- Bursa Eskişehir Bilecik Kalkınma Ajansı (BEBKA)
- Anadolu Teknoloji Araştırma Parkı (ATAP)

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 ilde animasyon sektöründe çalışan insan kaynağı kapasitesini geliştirerek, sektörü ulusal ve uluslararası arenada tanıtmaya, işbirliklerini artırmaya yönelik çalışmalar yapmakta ve aynı zamanda Eskişehir'de bulunan Yatırım Destek Ofisi uzmanları ile yatırımcılara danışmanlık sağlamaktadır. Anadolu Teknoloji Araştırma Parkı ise animasyon stüdyolarının ev sahibi konumunda olup stüdyoların vergi ve SGK muafiyetlerinden faydalanmalarını sağlamaktadır.

Eskişehir Anadolu Üniversitesi'nde ilk animasyon dersi, 1984 yılında Grafik Tasarım Bölümü'nde açılmıştır. 1990 yılında ise Güzel Sanatlar Fakültesi bünyesinde Animasyon Bölümü kurulmuştur. Bölümün temel amacı; reklam, sinema, televizyon, multimedya ve eğitim alanlarının çeşitli dallarında görev yapabilen ve tek bir konuda uzmanlaşmış sanatçı tipinden ziyade hem kavramsal hem de teknik becerileri üstün olan, alanında donanımlı sanatçılar yetiştirmektir.

1990 yılında bölümün dersleri, geleneksel animasyon üzerine yapılandırılırsa da 1992 yılından sonra bilgisayar animasyonuna yönelik dersler de eğitim programına entegre edilmiştir. Günümüz itibariyle bölümde sinema dili, film, video ve animasyon teknikleri konularına yönelik dersler yer almaktadır. Geleneksel çizgi film teknikleri 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 tamamlayabilecek bir formatta planlanmıştır.

Tablo 8. Eskişehir Anadolu Üniversitesi Animasyon Bölümü Öğrenci Sayıları

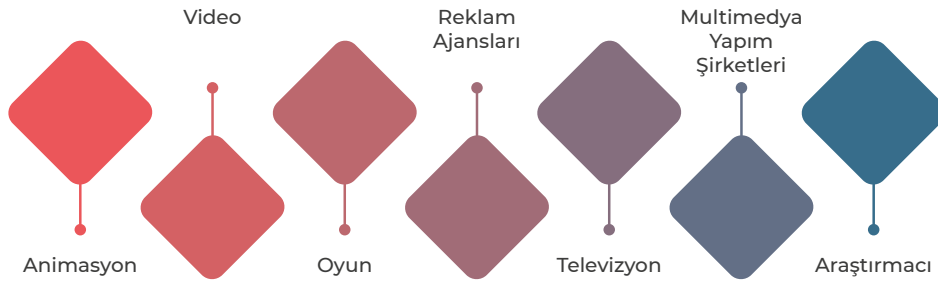
Mezun Sayısı	Mevcut Öğrenci Sayısı
522	142

Kaynak: Eskişehir Anadolu Üniversitesi (2022)

Eskişehir Anadolu Üniversitesi Animasyon Bölümü'nden 522 kişi mezun olmuştur. Mevcut öğrenci sayısı ise 142'dir. Ayrıca, üniversitede yüksek lisans düzeyinde Animasyon Ana Sanat Dalı da mevcuttur.

Animasyon bölümü mezunları, Şekil-1'de yer alan alanlarda istihdam edilebilmektedir.

Şekil 1. 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 ²⁸



²⁸ <http://www.galeridiani.com/galeri/detay/kaan-kayimoglu-my-people-resim-sergisi/3>, Erişim Tarihi: 02.08.2016

Onur Şentürk, uluslararası alanda başarılı bir animatör olarak yer almaktadır. Başlıca çalışmaları; The Girl with The Dragon Tattoo Film Jeneriği, Annecy International Pens Filmi, Asics Reklam Filmi, 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."

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 Cintiq laboratuvarı, Render Farm ve 3D Yazıcı sistemleri yer almaktadır. 2 çizim atölyesi, 1 bilgisayar atölyesi, 1 cintiq 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.

Eskişehir Osmangazi Üniversitesi; tıp, mühendislik, mimarlık ve fen edebiyat fakültelerinin Anadolu Üniversitesi'nden ayrılmasıyla kurulmuştur. Eskişehir Osmangazi Üniversitesi'nde yer alan fakültelerden 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.

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 itibarıyla 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 benimsenmiştir²⁹.

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

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 7 yıldır birçok faaliyet gerçekleştirmektedir.

Anadolu Teknoloji Araştırma Parkı (ATAP), Eskişehir'de birçok animasyon stüdyosuna ev sahipliği yapmaktadır. ATAP tarafından tahsis edilen ofislerde faaliyetlerini yürüten animasyon stüdyoları, vergi muafiyetleri ile SGK prim teşviklerinden faydalanmaktadır.

2.3. Animasyon Stüdyoları

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.

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 ve oyun stüdyoları Tablo 9'da gösterilmiştir.

Tablo 9. Eskişehir'de Yer Alan Animasyon ve Oyun Firmaları

Firma	Sektör
396 Animasyon Stüdyosu	Animasyon
Delightful Animasyon	Animasyon
Düşlerevi Animasyon Stüdyosu	Animasyon
Miner Stüdyo	Animasyon
Motion Boom	Animasyon
Flamingo Animasyon	Animasyon
Resimli Film	Animasyon
UMAY Müze Tasarım ve Teknolojileri	Animasyon
PBD Interactive	Animasyon
Mobge	Oyun
CatPath	Oyun
Negentra	Oyun

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.

²⁹ <http://ettom.ogu.edu.tr/>, Erişim Tarihi: 29.06.2016

3. SEKTÖRE YÖNELİK ANKET BULGULARI

Animasyon sektörünün güncel durumunu ortaya koymak ve sektör hakkında detaylı bilgi edinmek amacıyla anket çalışması gerçekleştirilmiştir. Anket, Türkiye geneli toplamda 75 firmadan oluşan katılımcılara e-posta yoluyla iletilmiştir. Ankete 20 firma katılım sağlamıştır.

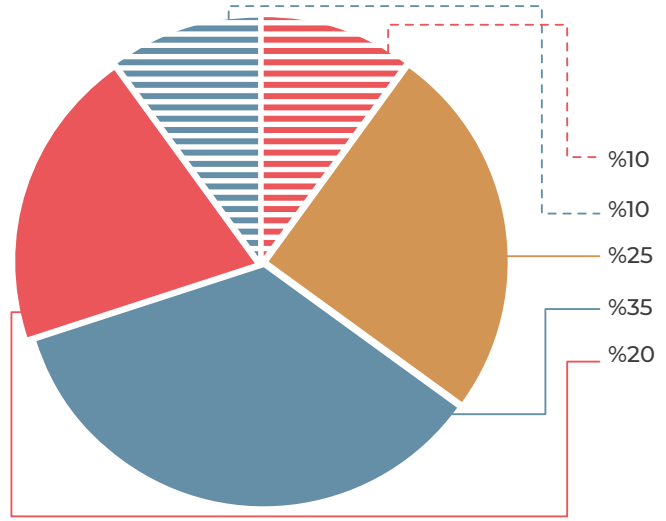
Firmalar Hakkında Genel Bilgiler

Ankete katılan firmalara, firmalar ile ilgili genel bilgiler elde etmeye yönelik çeşitli sorular yöneltilmiştir. Elde edilen veriler, aşağıda analiz edilmiştir.

Grafik 3. Ankete Katılan Animasyon Firmalarının Sektördeki Faaliyet Süreleri

Firmanız yaklaşık kaç yıldır faaliyet göstermektedir?

- 0-5 yıl
- 6-10 yıl
- 11-15 yıl
- 16-20 yıl
- 20 yıldan fazla

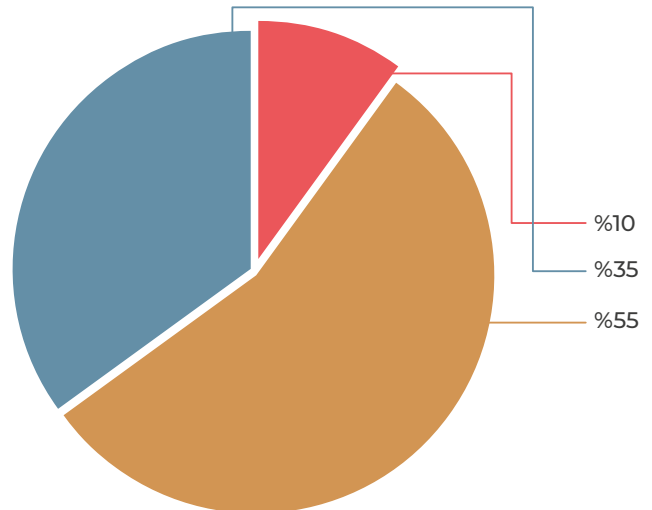


Ankete katılan firmalara "Firmanız yaklaşık kaç yıldır faaliyet göstermektedir?" sorusu yöneltilmiş ve işletmelerin %25'i, 0-5 yıl arasında faaliyet gösterdiklerini belirtmiştir. İşletmelerin %35'i ise 6-10 yıl cevabını vermiştir. Yaklaşık %40'ı ise 10 yıldan fazla bir sürede sektörde faaliyet gösterirken; %60'ı ise 10 yıldan daha az bir sürede endüstride yer almaktadır. Bu bağlamda sektöre olan ilginin ve şirketleşme oranının arttığı söylenebilir.

Grafik 4. Ankete Katılan Animasyon Firmalarının Hukuki Statüsü

Firmanızın türü nedir?

- Anonim Şirketi
- Şahıs Şirketi
- Limited Şirketi

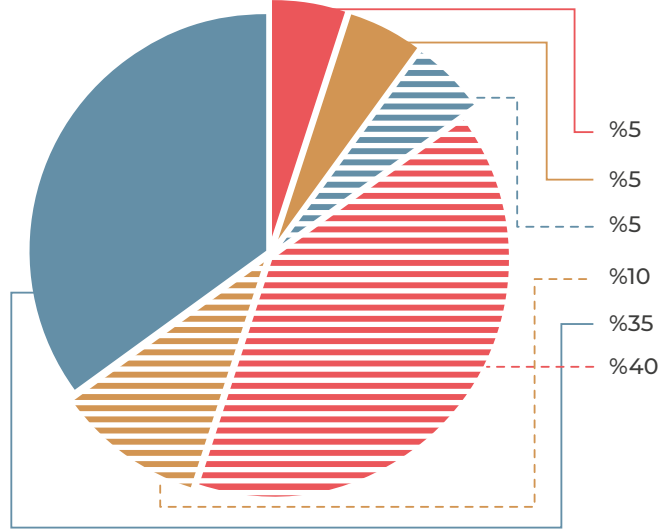


Ankete katılan firmalara “Firmanızın türü nedir?” sorusu yöneltilmiştir. Firmaların % 55’i, işletmelerinin hukuki statüsünün limited şirket olduğunu ifade etmiştir.

Grafik 5. Ankete Katılan Animasyon Firmalarının Yıllık Satış Hasılatı

Yıllık satış hasılatınız ne kadardır? (TL)

-  <100.000
-  100.000 - 500.000
-  500.000 - 1 milyon
-  1 milyon - 5 milyon
-  5 milyon - 10 milyon
-  10 milyon - 50 milyon
-  > 50 milyon

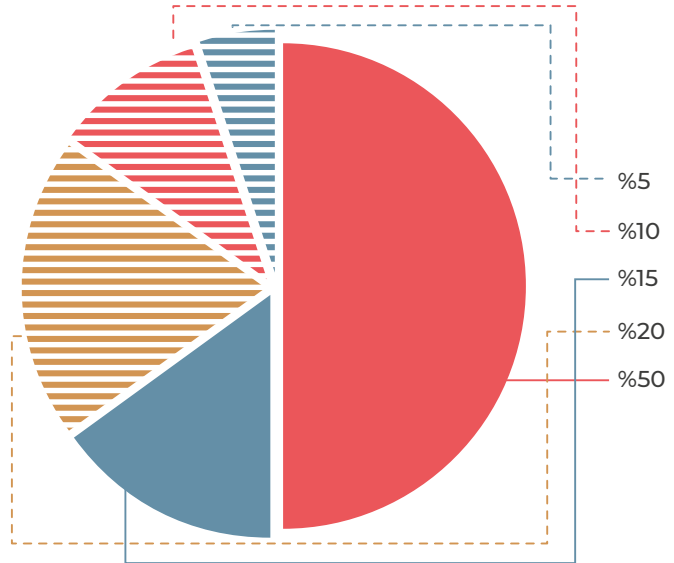


Ankete katılan firmalara “Yıllık satış hasılatınız ne kadardır?” sorusu yöneltilmiştir. Firmaların %40’ı yıllık satış hasılatlarının 100 bin ile 500 bin TL ve %10’u ise 500 bin ve 1 milyon TL arasında olduğunu ifade etmiştir. Firmaların yaklaşık % 45’inin yıllık satış hasılatlarının 1 milyon TL’nin üzerinde olduğu grafikte görülmektedir.

Grafik 6. Ankete Katılan Firmaların Çalışan Sayısı

Firma bünyesinde yaklaşık kaç kişi çalışmaktadır?

-  1 - 5 kişi
-  6 - 9 kişi
-  10 - 25 kişi
-  26 - 49 kişi
-  50 - 249 kişi



Ankete katılan firmalara “Firma bünyesinde yaklaşık kaç kişi çalışmaktadır?” sorusu yöneltilmiştir. Firmaların % 75’i, 25 kişiden az personel istihdam ettiğini beyan etmiştir. Ankete katılan ve 250 ve daha fazla personel istihdam eden firma bulunmamaktadır. 2017 yılında gerçekleştirilen anket sonuçları ile 2021 yılında gerçekleştirilen anket sonuçları birbirleriyle benzerlik göstermektedir.

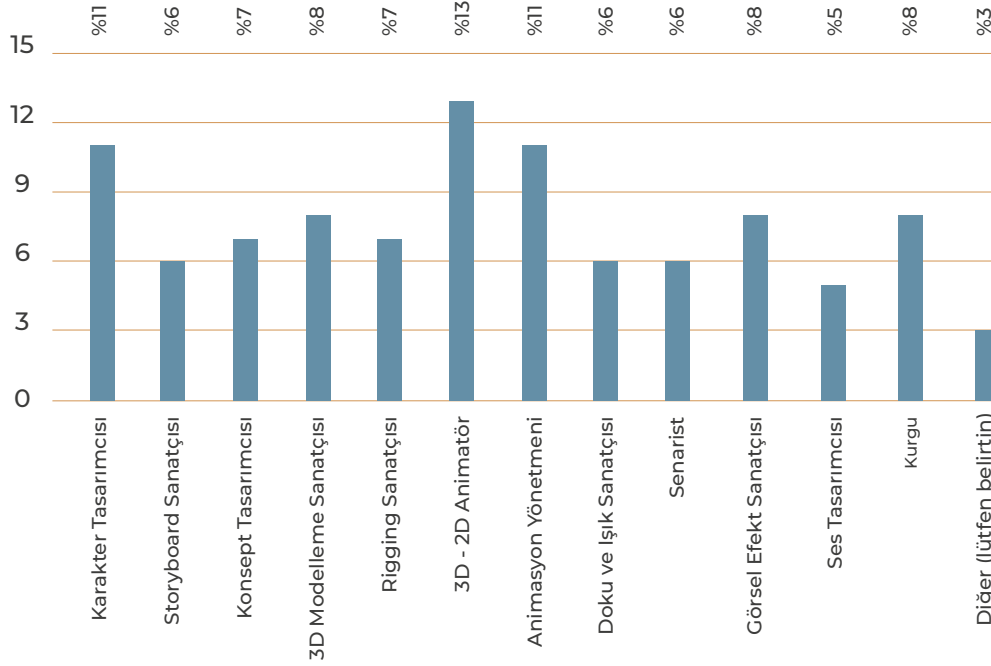
Tablo 10. Ankete Katılan Firmaların Faaliyet Gösterdiği Alanlar

Firmanızın faaliyet gösterdiği alanlar nelerdir?	
Seçenekler	Yüzde (%)
Çizgi film (dizi)	78
Reklam	67
Karakter Tasarımı	67
Tanıtım ve Promosyon filmleri	61
3D Modelleme	56
Storyboard	56
Uzun metraj animasyon filmi	50
Dijital Teknolojiler	50
Oyun	44
Motion Graphic	39
Dijital Efekt	39
Grafik Tasarımı	39
Senaryo	33
İnfografik	33
Post Produksiyon	28
Eğitim	17
Ses Tasarımı	11
Web sitesi tasarımı	11
Diğer	6

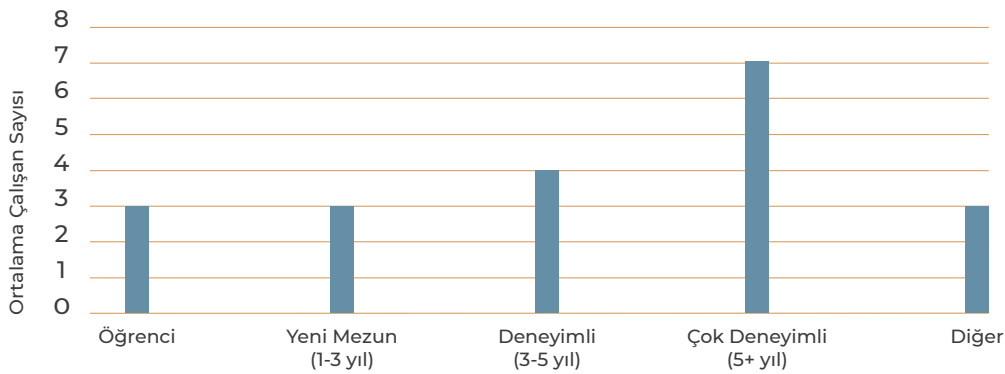
Ankete katılan firmalara “*Firmanızın faaliyet gösterdiği alanlar nelerdir?*” şeklinde çok cevaplı soru yöneltilmiş olup firmaların %78’i çizgi dizi, %67’si reklam, %67’si karakter tasarımı, %50’si uzun metrajlı animasyon filmi, %56’sı 3D modelleme ve storyboard alanlarında faaliyet gösterdiğini bildirmiştir.

İnsan Kaynağı

Ankete katılan animasyon firmalarına insan kaynaklarının mevcut durumuna ilişkin çeşitli sorular yöneltilmiştir. Elde edilen veriler, anket soruları üzerinden aşağıda analiz edilmiştir.

Grafik 7. Ankete Katılan Firma Çalışanlarının Uzmanlık Alanları**Firmanızdaki çalışanlarınızın uzmanlık alanlarının dağılımı nasıldır?**

Ankete katılan firmalara “*Firmanızdaki çalışanlarınızın uzmanlık alanlarının dağılımı nasıldır?*” sorusu yöneltilmiştir. Firmalarda istihdam edilenlerin yaklaşık %11’i karakter tasarımcısı, %13’ü 3D-2D animatör ve %11’i animasyon yönetmenidir. Ankete katılan 20 firmadan 15’i karakter tasarımcısı, 9’u storyboard sanatçısı, 18’i 3D-2D animatör ve 16’sı ise animasyon yönetmeni istihdam ettiğini belirtmiştir.

Grafik 8. Ankete Katılan Firma Çalışanlarının Deneyim Durumuna Göre Kişi Sayısı**Firmanızdaki çalışanlarınızın animasyon alanındaki deneyim durumuna göre kişi sayısı kaçtır?**

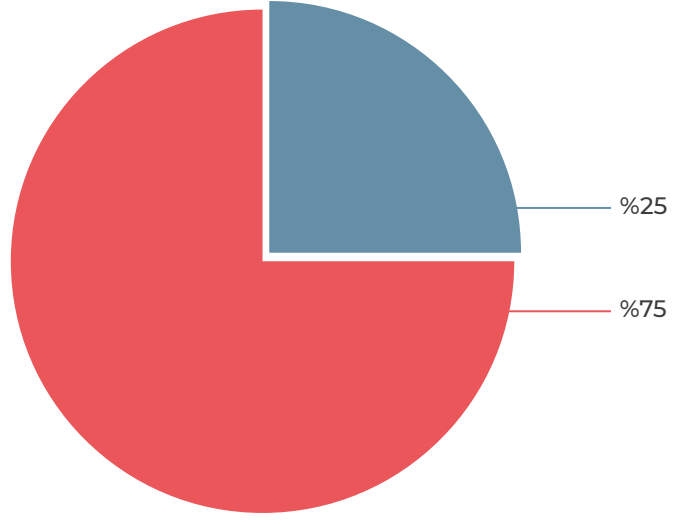
Ankete katılan firmalara “*Firmanızdaki çalışanlarınızın animasyon alanındaki deneyim durumuna göre kişi sayısı kaçtır?*” sorusu yöneltilmiştir. Ankete katılan firmalar tarafından istihdam edilenlerin oranlarına bakıldığında %6’sı öğrenci, %17’si yeni mezun (1-3 yıl), %29’u deneyimli (3-5 yıl) ve %45’i ise çok deneyimli (5+ yıl) çalışanlardan oluşmaktadır.

2017 yılında gerçekleştirilen anket sonuçları ile 2021 yılında gerçekleştirilen anket sonuçları birbirleriyle benzerlik göstermektedir. Firmalar çalışanlarının deneyimli ve çok deneyimli kişilerden oluşmasını tercih etmektedir.

Grafik 9. Ankete Katılan Firmalarda Yabancı Çalışan Durumu

Firmanızda yabancı çalışan var mı?

- Yok
- Var

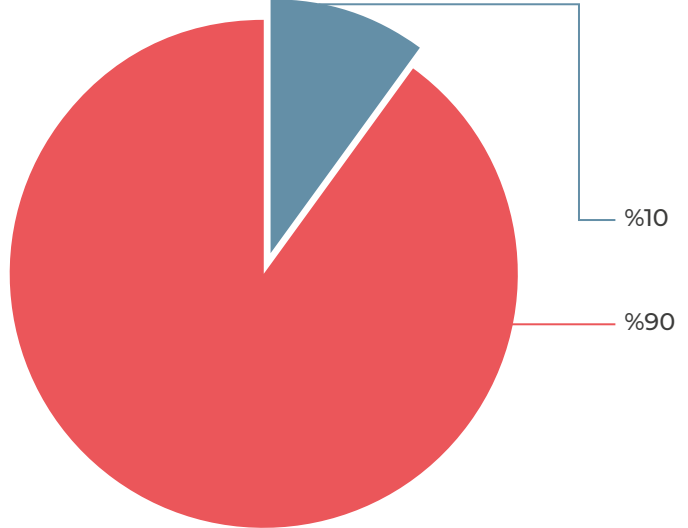


Ankete katılan firmalara “*Firmanızda yabancı çalışan var mı?*” şeklinde soru yöneltilmiştir. Ankete katılan 20 firmanın 5’inde yabancı çalışan olduğu belirtilmiştir.

Grafik 10. Ankete Katılan Firmalarda İşgücü Temini

Firmanızda işgücü temininde zorluk yaşıyor musunuz?

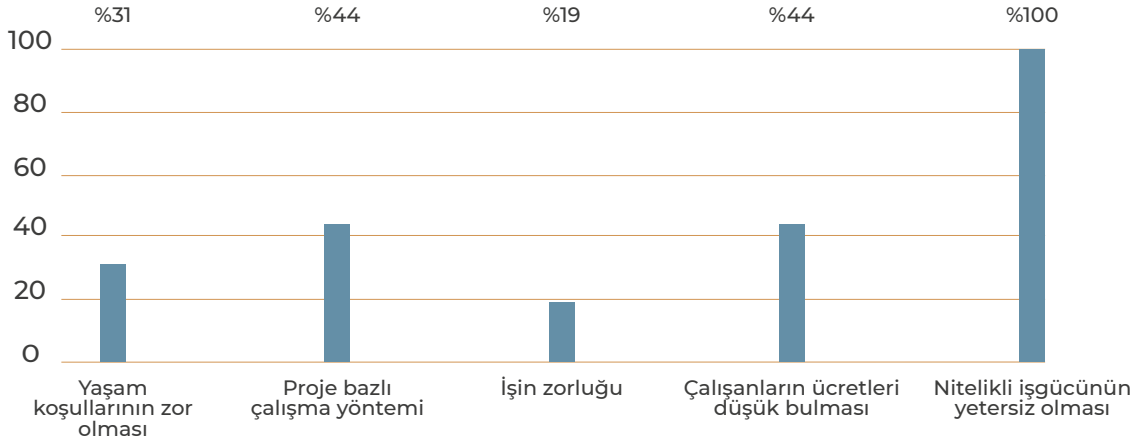
- Evet
- Hayır



Ankete katılan firmalara “*Firmanızda işgücü temininde zorluk yaşıyor musunuz?*” sorusu yöneltilmiştir. Firmaların % 10’u Hayır cevabını verirken, % 90’ı Evet cevabını vermiştir.

2017 yılında gerçekleştirilen anket sonuçları ile 2021 yılında gerçekleştirilen anket sonuçları karşılaştırıldığında, 2021 yılında firmaların işgücü temininde yaşadığı zorluk oranı %137 oranında artış göstermiştir. Bunda firmaların iş hacimlerinin artmış olması nedeniyle daha fazla insan kaynağı ihtiyacının ortaya çıkmasının etkili olabileceği düşünülmektedir.

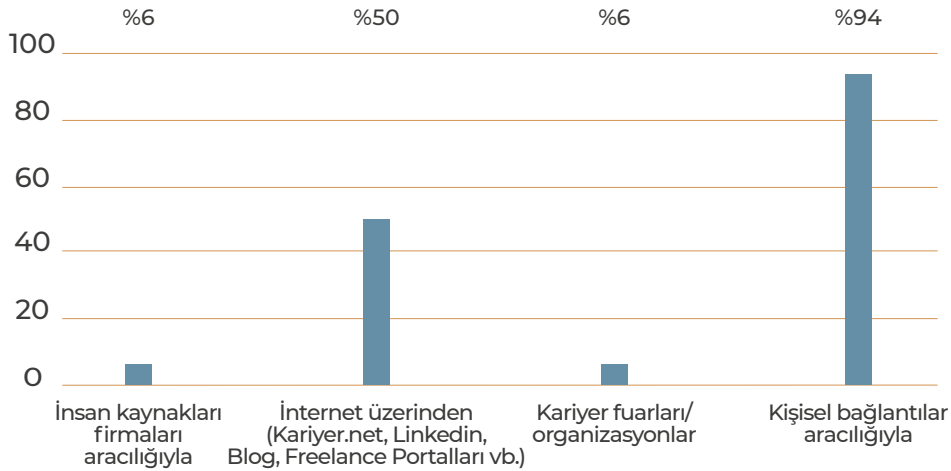
Grafik 11. Ankete Katılan Firmalarda İşgücü Temin Problemleri
Firmanızda işgücü temininde yaşanan zorluklar nelerdir?



Bir önceki sorunun akabinde işgücü temini konusunda zorluk yaşayan firmalara “*Firmanızda işgücü temininde yaşanan zorluklar nelerdir?*” sorusu yöneltilmiştir. Firmaların tamamı işgücü temininde yaşanan zorluğu, nitelikli işgücünün yetersiz olmasına bağlamıştır. Bu zorluğu ise %44 ile proje bazlı çalışma yöntemi ve çalışanların ücretleri düşük bulması takip etmiştir. Animasyon endüstrisinde işgücü temini konusunda sıkıntı yaşayan firmaların büyük çoğunluğunun nitelikli işgücünün yetersiz olmasını temel bir problem olarak algıladıkları tespit edilmiştir.

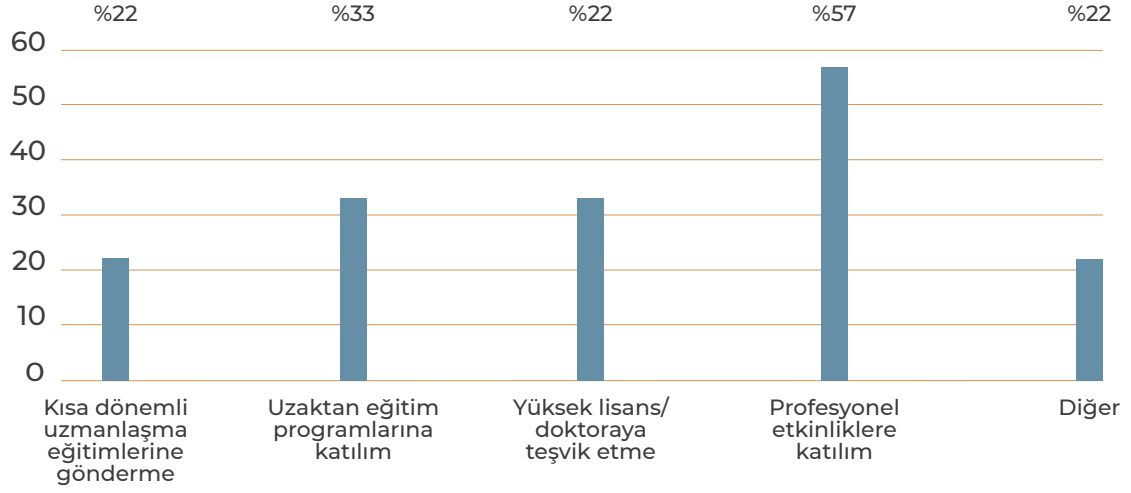
2017 yılında gerçekleştirilen anket sonuçları ile 2021 yılında gerçekleştirilen anket sonuçları karşılaştırıldığında, 2021 yılında “Nitelikli işgücünün yetersiz olması” işgücü temininde yaşanan zorluklar arasında daha fazla öne çıkmıştır.

Grafik 12. Ankete Katılan Firmaların Proje Bazlı İşlerinde Uzmanlara Erişimi
Proje bazlı işlerinizde, ihtiyacınız olan uzmanlara nasıl ulaşıyorsunuz?



Ankete katılan firmalara “*Proje bazlı işlerinizde, ihtiyacınız olan uzmanlara nasıl ulaşıyorsunuz?*” sorusu yöneltilmiş olup firmaların % 94’ü kişisel bağlantılar aracılığıyla, %50’si ise internet portalları üzerinden uzmanlara ulaştıklarını beyan etmiştir. Kariyer fuarları, organizasyonlar, insan kaynakları firmaları ve diğer alternatiflerin firmalar tarafından çok fazla kullanılmadıkları anlaşılmıştır.

Grafik 13. Ankete Katılan Firmalarda Personellerin Gelişimi için Yapılan Çalışmalar
Personelinizin gelişimi için neler yapıyorsunuz?

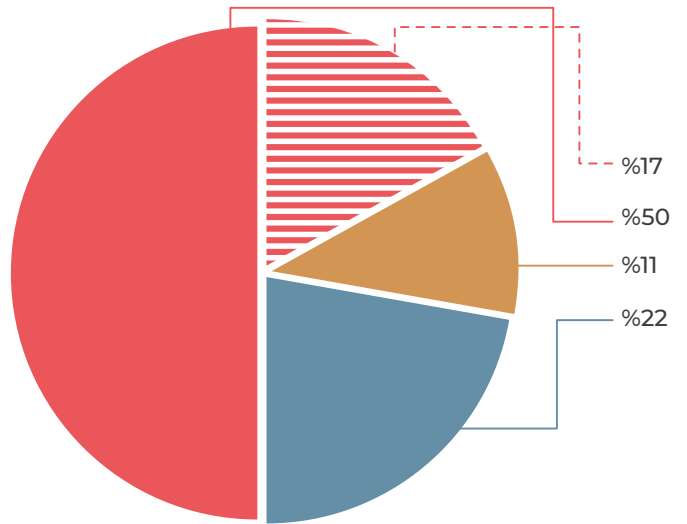


Ankete katılan firmalara “Personelinizin gelişimi için neler yapıyorsunuz?” sorusu yöneltilmiş olup firmaların % 57’si profesyonel etkinliklere ve firmaların %33’ü ise uzaktan eğitim programlarına katıldıklarını ifade etmiştir.

Grafik 14. Ankete Katılan Firmalarda Personel Sirkülasyon Periyodu

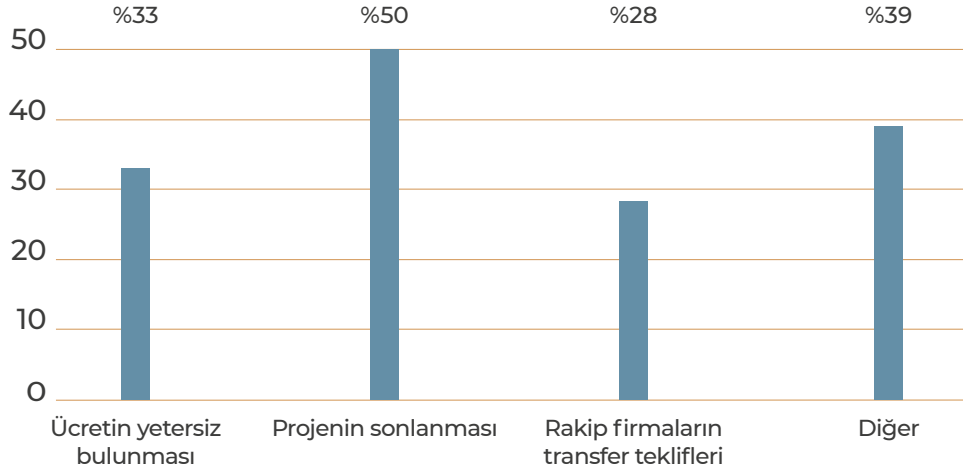
Firmanızın personel sirkülasyon periyodu ortalama olarak nedir?

- 0 - 6 ay
- 6 - 12 ay
- 1 - 2 yıl
- 2 - 5 yıl
- 5 - 10 yıl
- 10 yıl ve üzeri



Ankete katılan firmalara “Firmanızda personel sirkülasyon periyodu ortalama olarak nedir?” sorusu yöneltilmiştir. Firmaların %11’i 6-12 ay, %22’si 1-2 yıl, %50’si 2-5 yıl ve %17’si 10 yıl ve üzeri cevabını vermiştir.

2017 yılında gerçekleştirilen anket sonuçları ile 2021 yılında gerçekleştirilen anket sonuçları karşılaştırıldığında, 2021 yılında personel sirkülasyon periyodu ortalama 0-5 yıllık çalışanlar arasında %24 oranında artış göstermiştir.

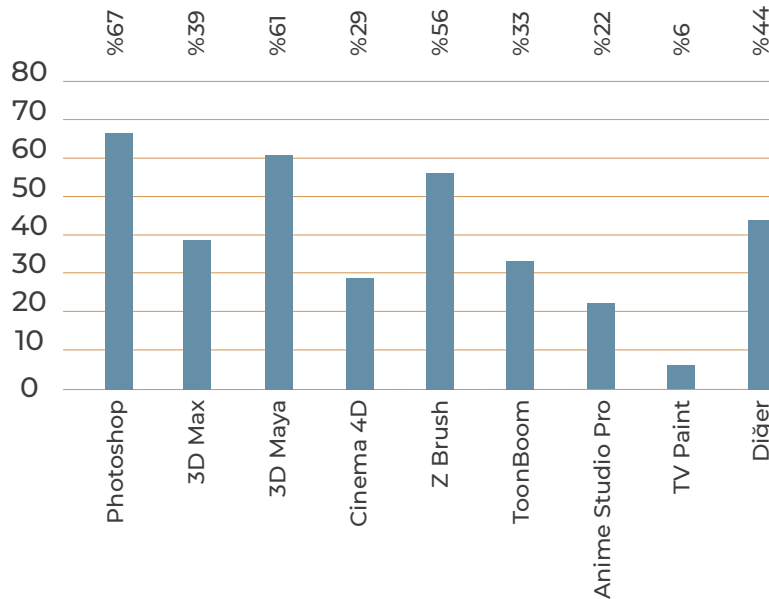
Grafik 15. Ankete Katılan Firmalarda Personel Sirkülasyon Nedenleri**Daha çok hangi nedenler ile firmanızda personel sirkülasyonu yaşıyorsunuz?**

Ankete katılan firmalara "Daha çok hangi nedenler ile firmanızda personel sirkülasyonu yaşıyorsunuz?" sorusu yöneltilmiştir. Firmaların %50'si projenin sonlanması ve %39'u diğer nedenleri personel sirkülasyonunda en önemli kriter olarak belirtirken; %28'i rakip firmaların transfer tekliflerini, %33'ü ise ücretin yetersiz bulunmasını gerekçe olarak göstermiştir.

2017 yılında gerçekleştirilen anket sonuçları ile 2021 yılında gerçekleştirilen anket sonuçları birbirleriyle benzerlik göstermektedir. Firmalarda yaşanan personel sirkülasyonunun devam ettiği anlaşılmaktadır.

Üretim

Ankete katılan firmalara animasyon üretimi ile ilgili çeşitli sorular yöneltilmiştir. Elde edilen veriler, anket soruları üzerinden aşağıda analiz edilmiştir.

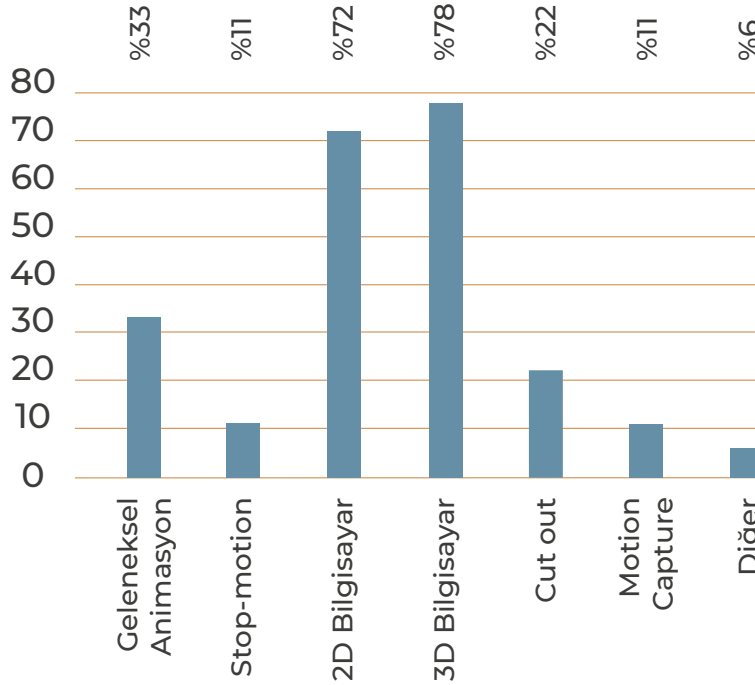
Grafik 16. Ankete Katılan Firmalarda En Çok Kullanılan Yazılım Teknolojileri**Firmanızda animasyon tasarımında en çok kullanılan yazılım teknolojilerini belirtiniz?**

Ankete katılan firmalara “Firmanızda animasyon tasarımında en çok kullanılan yazılım teknolojilerini belirtiniz” şeklinde soru yöneltilmiş ve firmaların % 67’si Photoshop’u, %61’i 3D Maya ve %39’u 3D Max ve yazılımlarını, % 56’sı ise Z Brush yazılımlarını kullandıklarını belirtmiştir.

2017 yılında gerçekleştirilen anket sonuçları ile 2021 yılında gerçekleştirilen anket sonuçları birbirleriyle benzerlik göstermektedir. Animasyon yapım ve tasarım süreçlerinde kullanılan makine, ekipman ve yazılımlar teknoloji olarak güncellenmeye devam etse de temelde aynı özelliklere sahiptir.

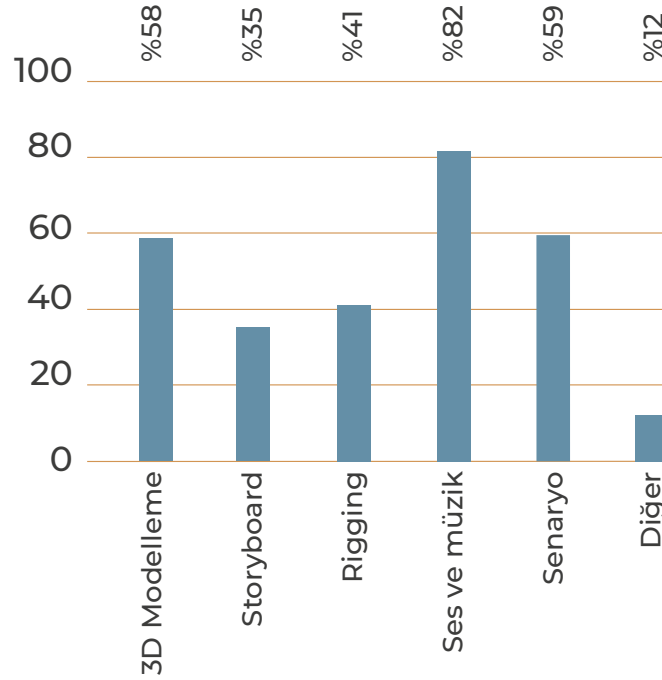
Grafik 17. Ankete Katılan Firmalarda En Çok Kullanılan Teknikler

Firmanızda animasyon yapımında en çok kullanılan teknikleri belirtiniz?



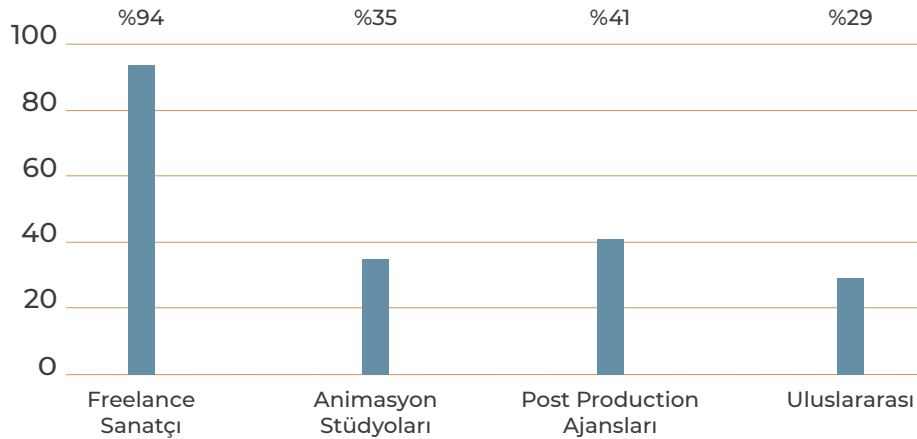
Ankete katılan firmalara animasyon yapımında en çok kullanılan teknikler sorulmuş olup firmaların % 78’i 3D bilgisayar, % 72’si 2D bilgisayar, % 33’ü geleneksel animasyon ve % 22’si cut out tekniğini kullandıklarını beyan etmiştir.

2017 yılında gerçekleştirilen anket sonuçları ile 2021 yılında gerçekleştirilen anket sonuçları birbirleriyle benzerlik göstermektedir. Genel itibarıyla firmaların 3D ve 2D bilgisayar animasyonu üzerinde yoğunlaştıkları görülmektedir. Aynı zamanda firmaların %33’ü geleneksel animasyon yaptığını belirtmiştir.

Grafik 18. Ankete Katılan Firmaların Dışarıdan Almış Oldukları Hizmetler**Dışarıdan hizmet alıyor iseniz, hangi hizmetleri alıyorsunuz?**

Firmalara hangi hizmetleri dışarıdan aldıkları sorulmuştur. Firmaların %82'si ses ve müzik, %59'u senaryo, %58'i 3D modelleme, %41'i rigging ve %35'i storyboard konularında dışarıdan hizmet aldığını ifade etmiştir. Özellikle animasyon firmalarının ses, müzik, senaryo ve 3D modelleme alanlarında dışarıdan hizmet aldıkları tespit edilmiştir.

2017 yılında gerçekleştirilen anket sonuçları ile 2021 yılında gerçekleştirilen anket sonuçları birbirleriyle benzerlik göstermektedir. Animasyon firmalarının dışarıdan hizmet aldıkları alanlarda genel olarak bir değişiklik olmamıştır.

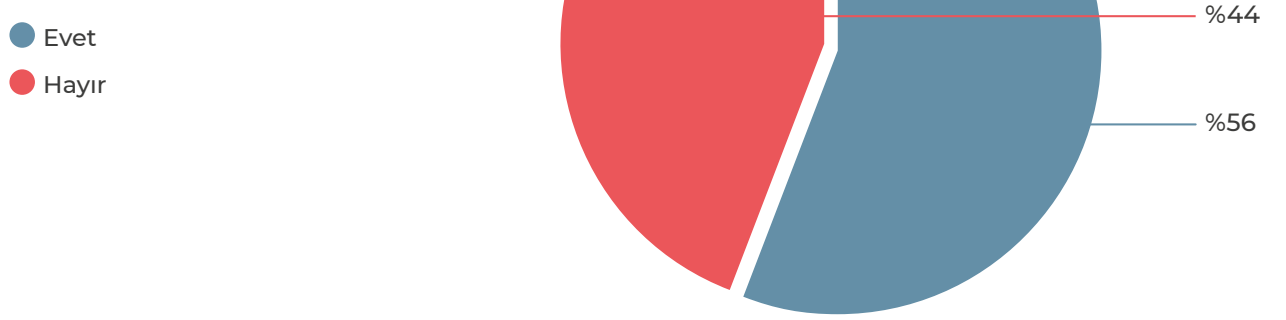
Grafik 19. Ankete Katılan Firmaların Dışarıdan Hizmet Aldıkları Birimler**Dışarıdan hizmet alıyor iseniz, bu hizmetleri nereden alıyorsunuz?**

Dışarıdan hizmet alan firmalara bu hizmetleri nereden aldıkları sorulmuştur. Firmaların %94'ü freelance sanatçılardan, %41'i post production ajanslarından, %35'i animasyon stüdyolarından, %29'u ise uluslararası pazardan hizmet aldıklarını bildirmiştir. Firmaların neredeyse tamamına yakınının freelance sanatçılar ile çalıştıkları görülmektedir. Firmaların yaklaşık yarısının ise üretim faaliyetlerinde post production ajansları ile çalıştığı tespit edilmiştir.

2017 yılında gerçekleştirilen anket sonuçları ile 2021 yılında gerçekleştirilen anket sonuçları benzerlik göstermekle beraber animasyon stüdyolarından alınan hizmet oranında %34 artış yaşanmıştır.

Grafik 20. Ankete Katılan Firmaların Ortak Proje Geliştirme Durumu

Başka firmalar ile ortak projeler geliştiriyor musunuz?

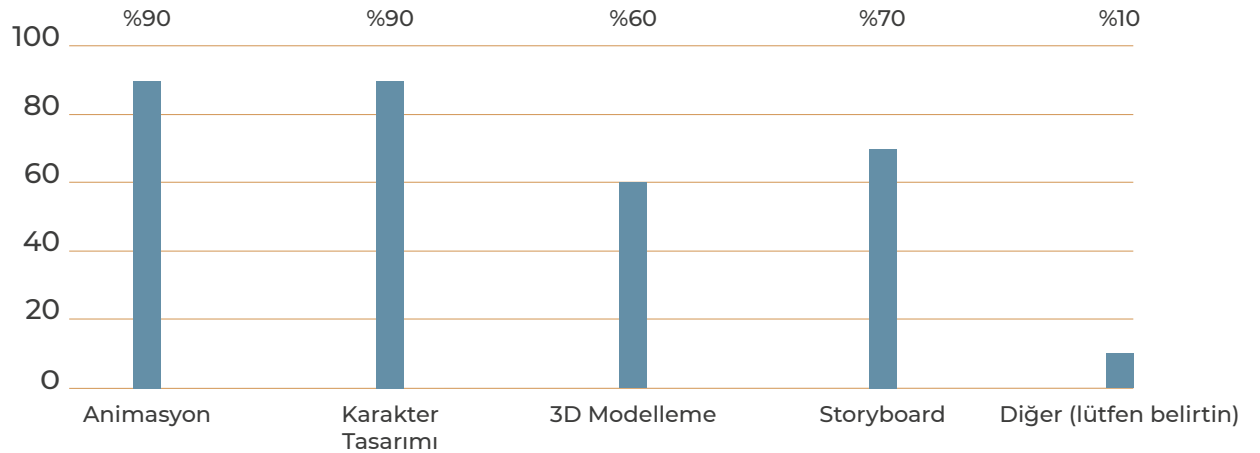


Ankete katılan firmalara "Başka firmalar ile ortak projeler geliştiriyor musunuz?" sorusu yöneltilmiştir. Firmaların % 56'sı Evet, % 44'ü ise Hayır cevabını vermiştir.

2017 yılında gerçekleştirilen anket sonuçları ile 2021 yılında gerçekleştirilen anket sonuçları karşılaştırıldığında, 2021 yılında başka firmalar ile ortak proje geliştirme oranı %23 azalmıştır.

Grafik 21. Ankete Katılan Firmaların Ortak Projelerde Kendi Bünyelerinde Gerçekleştirdiği Aşamalar

Başka firmalar ile ortak projeler geliştiriyor iseniz hangi aşamaları siz sağlıyorsunuz?



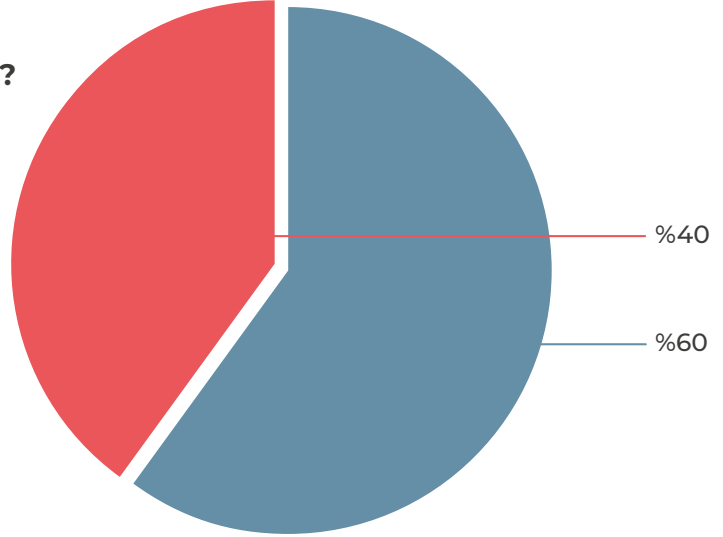
Farklı firmalar ile ortak projeler geliştiren firmalara ise ortak projelerde hangi aşamaların kendileri tarafından sağlandığı sorulmuştur. Firmaların %90'ı animasyon ve karakter tasarımı, %70'i storyboard, % 60'ı ise 3D modelleme işlemlerinin kendileri tarafından gerçekleştirdiklerini bildirmiştir.

2017 yılında gerçekleştirilen anket sonuçları ile 2021 yılında gerçekleştirilen anket sonuçları birbirleriyle benzerlik göstermektedir. Firmaların genel itibarıyla animasyon üretim süreçlerinin kendileri tarafından gerçekleştirildiği anlaşılmıştır.

Grafik 22. Ankete Katılan Firmaların Yabancılar ile Gerçekleştirmiş Olduğu Ortak Projeler

Ortak olarak proje geliştirdiğiniz firmalardan yabancı olanlar var mıdır?

● Var
● Yok



Ankete katılan ve ortak proje geliştiren firmalara yabancı firmalar ile çalışıp çalışmadıkları sorulmuş ve firmaların %40'ı herhangi bir yabancı firma ile ortak proje geliştirmedini belirtmiştir. Firmaların %60'ı ise yabancı firmalar ile ortak proje geliştirdiğini ifade etmiştir.

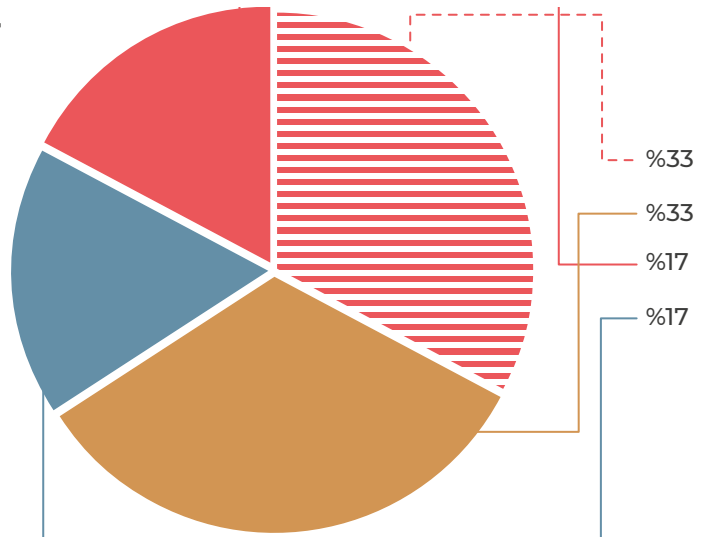
Dağıtım, Satış ve Pazarlama

Ankete katılan animasyon firmalarına dağıtım, satış ve pazarlama konularında çeşitli sorular yöneltilmiştir. Elde edilen veriler, anket soruları üzerinden aşağıda analiz edilmiştir.

Grafik 23. Ankete Katılan Firmaların TRT Çocuk ile Yürüttüğü Projelerin Toplam Projelere Oranı

TRT Çocuk ile yürüttüğünüz projeler toplam projelerinizin ne kadarını oluşturmaktadır?

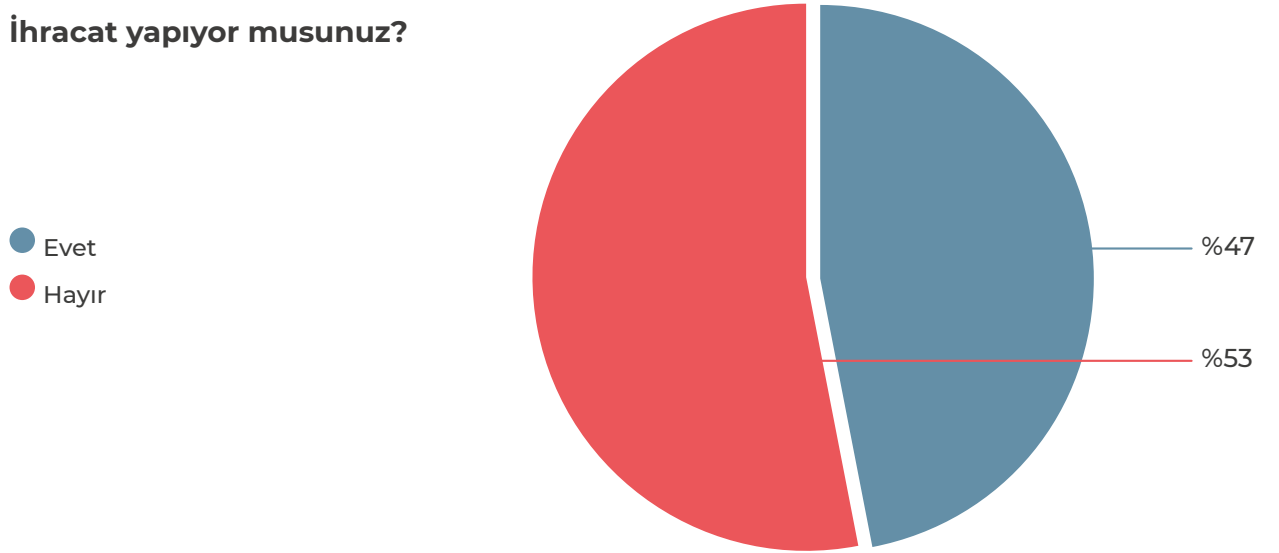
▨ %0 - 25
● %25 - 50
● %50 - 75
● %75 - 99
● %100



TRT Çocuk ile proje geliştiren animasyon firmalarına "TRT Çocuk ile yürüttüğünüz projeler toplam projelerinizin ne kadarını oluşturmaktadır?" sorusu yöneltilmiştir. Verilen cevaplarda dengeli bir dağılım göze çarpmaktadır. Ayrıca TRT Çocuk ile çalışan tüm firmalar çalışmaya devam etmek istediğini belirtmiştir.

Grafik 24. Ankete Katılan Firmaların İhracat Durumu

İhracat yapıyor musunuz?



Ankete katılan firmalara "İhracat yapıyor musunuz?" sorusu yöneltilmiştir. Firmaların % 53'ü Hayır cevabını, % 47'si ise Evet cevabını vermiştir. İhracat yapan ve yapmayan/yapamayan firmaların oranı birbirine çok yakındır. Ayrıca firmaların yapmış oldukları ihracatın toplam satışlar içindeki oranına bakıldığında %50'sinin ihracatı toplam satışlarının %0 - %20'sini ve %25'inin toplam satışlarının ise %81 - %100'ünü oluşturduğunu belirtmişlerdir. Bu bağlamda neredeyse sadece ihracata çalışan 2 adet firma bulunmaktadır.

Tablo 11. Ankete Katılan Firmaların İhracat Yaptıkları Ülkeler

2019 yılında en çok ihracat yaptığınız ilk 3 ülke sırası ile hangileridir? Lütfen belirtiniz.

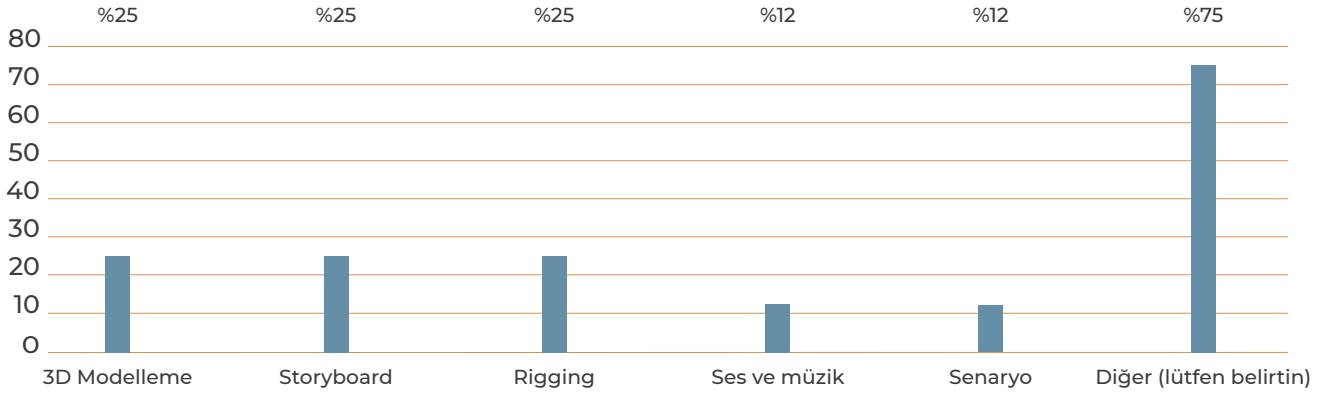
1. Ülke: ABD, İngiltere, Mısır, Avusturalya, Güney Amerika Kıtası

2. Ülke: Çin, Hindistan, Kuveyt

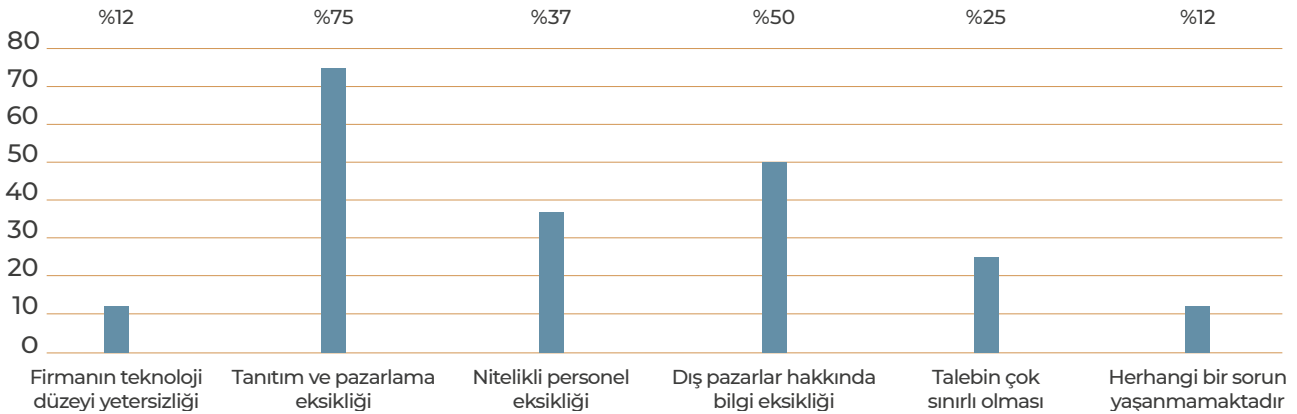
3. Ülke: Avrupa Bölgesi

Cevap veren firma sayısı	8
Cevap vermeyen firma sayısı	12

Ankete katılan firmalara "2019 yılında en çok ihracat yaptığınız ilk üç ülke sırası ile hangileridir?" sorusu yöneltilmiştir. Firmalar tarafından birinci ülke olarak belirtilen ülkeler; ABD, İngiltere ve Mısır olurken; ikinci ülke; Çin, Hindistan ve Kuveyt olmuştur. Üçüncü olarak belirtilen ülkelerde ise Avrupa yer almıştır.

Grafik 25. Ankete Katılan Firmaların İhraç Ettiği Hizmetler**Hangi hizmetleri ihraç ediyorsunuz?**

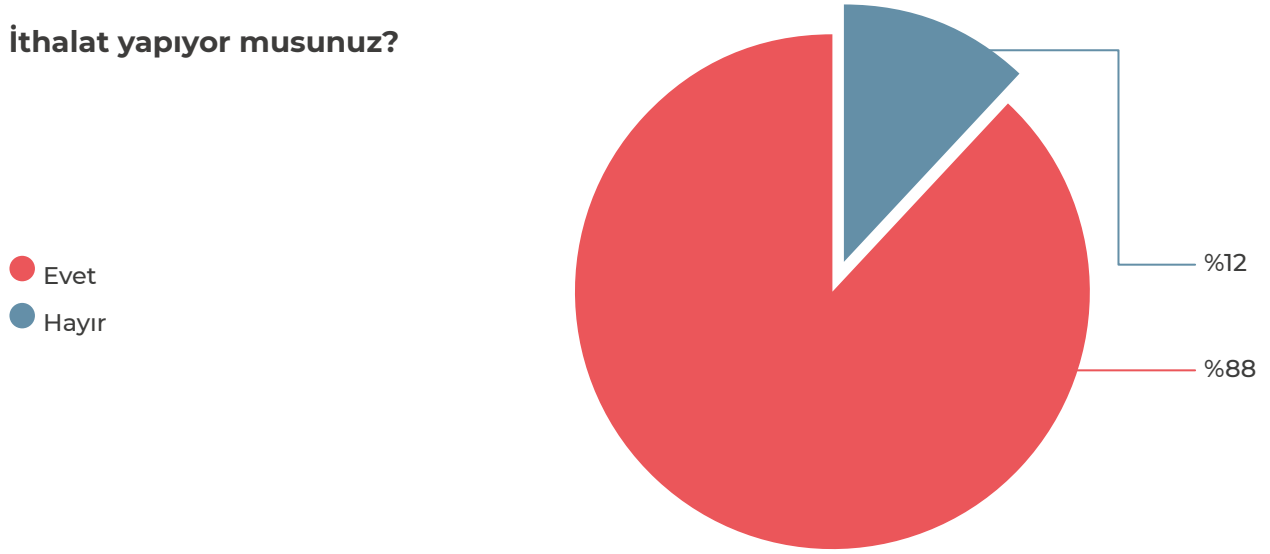
Ankete katılan firmalara “*Hangi hizmetleri ihraç ediyorsunuz?*” sorusu yöneltilmiştir. 8 firmadan yanıt alınabilen soruda genel olarak firmalar 3D modelleme, storyboard, rigging, ses-müzik ve senaryo hizmetlerini ihraç ettiklerini belirtmişlerdir. Firmaların %75’i diğer seçeneğini işaretleyerek sırasıyla şu yanıtları vermişlerdir: Animasyon, Oyun, Bitmiş (Dizi), Pre ve Post Production. Ayrıca firmaların %75’i yıllık ihracatının 100 bin doların altında olduğunu ve %25’i ise yıllık ihracatının 100 bin ile 500 bin dolar arasında olduğunu belirtmiştir.

Grafik 26. Ankete Katılan Firmaların İhracatta Yaşadığı Sorunlar**İhracatta yaşadığınız başlıca sorunlar nelerdir?**

Ankete katılan firmalara “*İhracatta yaşadığınız başlıca sorunlar nelerdir?*” sorusu yöneltilmiştir. 8 firmadan yanıt alınabilen soruda genel olarak tanıtım ve pazarlama eksikliği, dış pazarlar hakkında bilgi eksikliği ve nitelikli personel eksikliğinin ihracatta yaşanan sorunlar arasında en çok öne çıkanlardır.

Grafik 27. Ankete Katılan Firmaların İthalat Durumu

İthalat yapıyor musunuz?

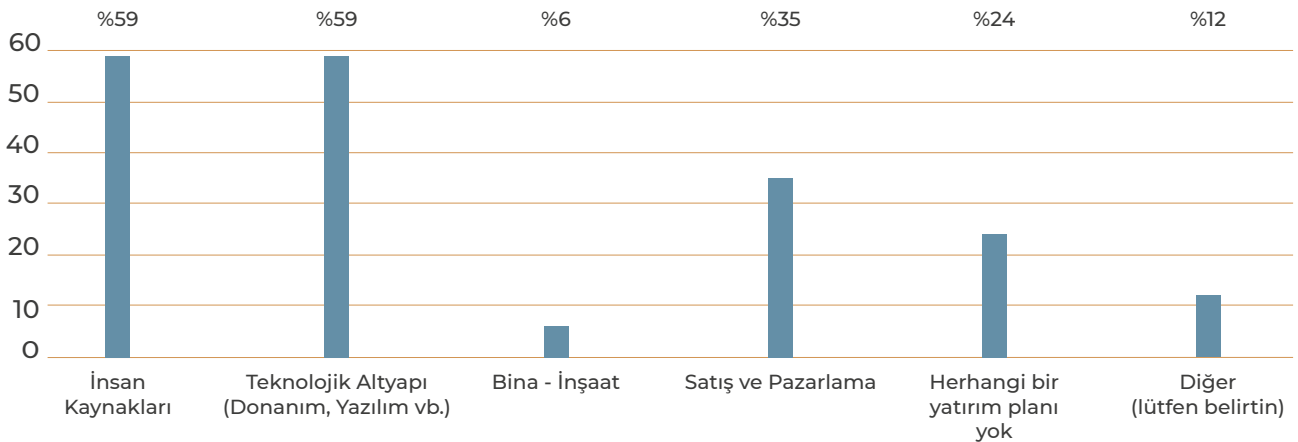


Ankete katılan firmalara ‘ithalat yapıyor musunuz?’ sorusu yöneltilmiştir. Firmaların tamamına yakını ithalat yapmadığını belirtmiştir.

- İthalat yapanların toplam tedarikteki ithalat oranı bir firmanın %0 – %20 arasında ve diğer firmanın ise %41 - %60 arasındadır.
- İthalat oranlarına bakıldığında ise bir firmanın ithalat oranı 100 bin doların altında iken diğer firmanın ithalat oranı 100 bin – 500 bin dolar arasındadır.
- İthalat yapılan bölgeler arasında Avrupa, Uzak Doğu ve Amerika bulunmaktadır.
- İthalat yapan firmaların yaptığı ithalat alanları ise Bilgisayar, Yazılım, Yönetmen, Tasarımcı ve Senaristtir.

Grafik 28. Ankete Katılan Firmaların Yapmayı Düşündükleri Yatırımlar

Mevcut durumda ve/veya önümüzdeki 2 yıl içinde firmanın önemli bir yatırım planı var ise bu yatırımın niteliği nedir?

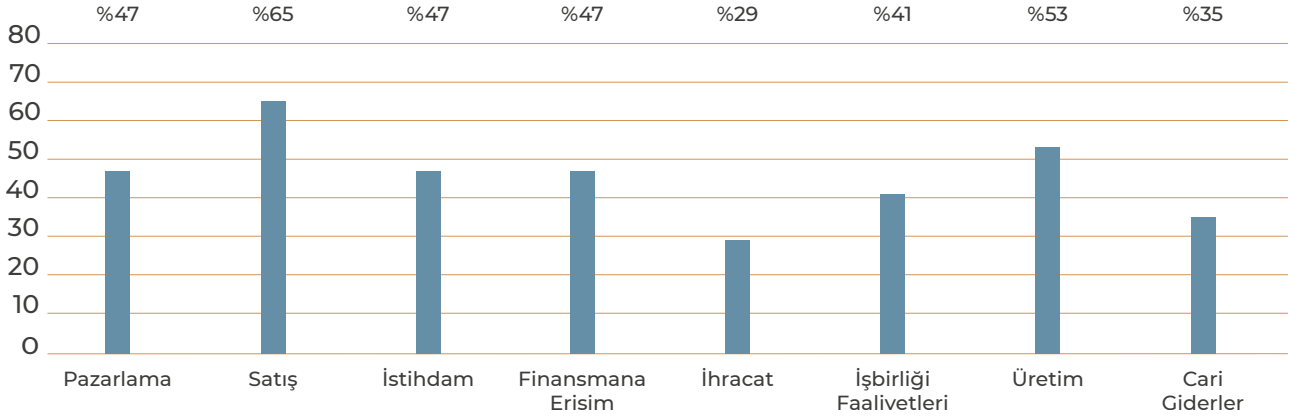


Ankete katılan firmalara “Mevcut durumda ve/veya önümüzdeki 2 yıl içinde firmanın önemli bir yatırım planı var ise bu yatırımın niteliği nedir?” sorusu yöneltilmiştir. Firmaların %59’u teknolojik altyapı (Donanım, yazılım vb.) ve insan kaynakları konusunda yatırım yapmayı düşündüklerini ifade etmiştir. Firmaların %35’i satış ve pazarlama alanlarında yatırım yapmayı düşündüğünü ve %24’ü ise herhangi bir yatırım planının olmadığını belirtmiştir.

2017 yılında gerçekleştirilen anket sonuçları ile 2021 yılında gerçekleştirilen anket sonuçları karşılaştırıldığında yatırım planlarının niteliği benzerlik göstermektedir. Firmalar daha çok teknoloji ve insan kaynağına yatırım yapmayı hedeflemektedir.

Grafik 29. Ankete Katılan Firmaların Covid-19 Pandemi Sürecinde Olumsuz Etkilendiği Alanlar

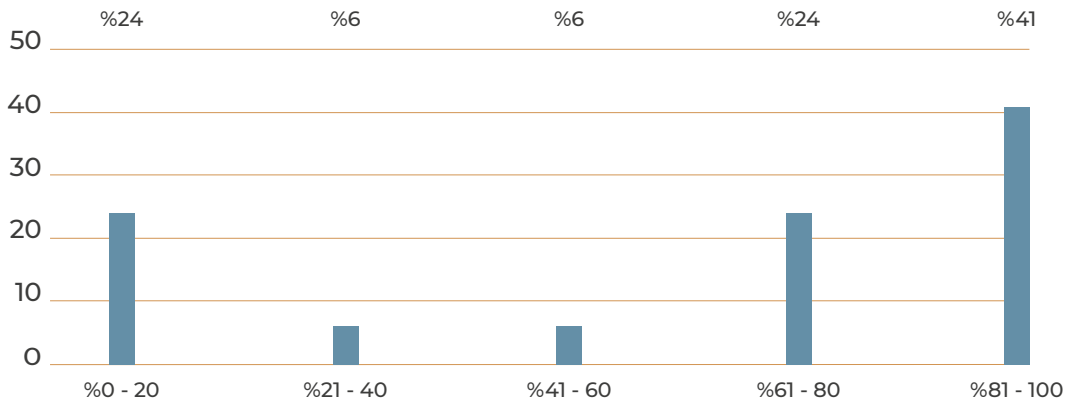
Covid-19 pandemi sürecinde firmanız aşağıdaki başlıklardan hangilerinde olumsuz etkilenmiştir



Ankete katılan firmalara “Covid-19 pandemi sürecinde firmanız aşağıdaki başlıklardan hangilerinde olumsuz etkilenmiştir?” sorusu yöneltilmiştir. Firmaların % 65’i satış, %53’ü üretim, %47 pazarlama, istihdam ve finansmana erişim, %41’i işbirliği faaliyetleri, %35’i cari giderler ve %29’u ihracat konularında olumsuz etkilendiğini belirtmiştir.

Grafik 30. Ankete Katılan Firmaların Covid-19 Pandemi Sürecinde Uzaktan Çalışma Süreleri

Covid-19 pandemi sürecinde haftalık uzaktan çalışma saatinizin toplam çalışma saatinize oranını belirtiniz?

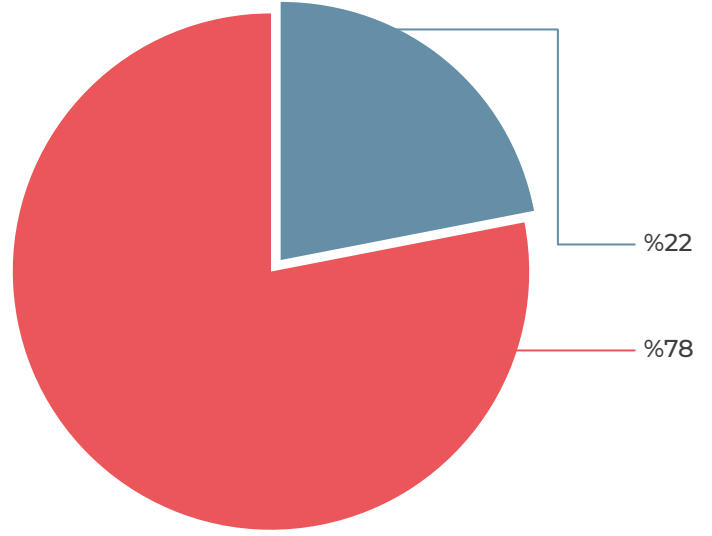


Ankete katılan firmalara “Covid-19 pandemi sürecinde haftalık uzaktan çalışma saatinizin toplam çalışma saatinize oranını belirtiniz?” sorusu yöneltilmiştir. Firmaların % 41’i uzaktan çalışma sürelerinin toplam çalışma sürelerine oranının %81 – 100 ve %24’ü %61 – 80 arasında olduğunu belirtmiştir. Bu açıdan değerlendirildiğinde sektörde faaliyette bulunan firmaların uzaktan çalışmaya geçiş yaptığı ya da yapmakta olduğu anlaşılmaktadır.

Grafik 31. Ankete Katılan Firmaların Ulusal veya Uluslararası Ödüllü Yarışmalara Katılma Durumu

Ulusal veya uluslararası ödüllü yarışmalara katılıyor musunuz?

- Evet
- Hayır

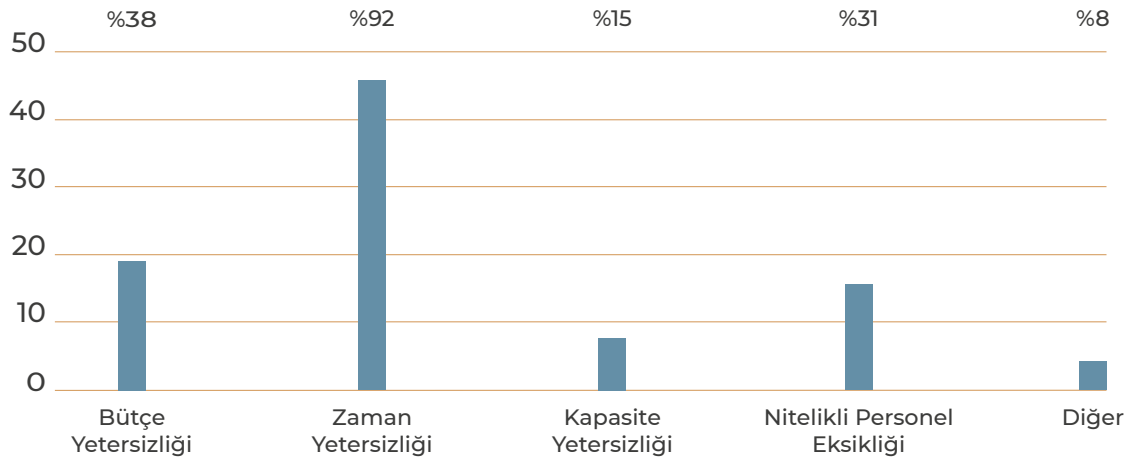


Ankete katılan firmalara “*Ulusal veya uluslararası ödüllü yarışmalara katılıyor musunuz?*” sorusu yöneltilmiştir. Firmaların %78’i Evet cevabını verirken, %22’si Hayır cevabını vermiştir.

Geçmiş yıllara göre 2020 ve 2021 yılında Covid – 19 Pandemi döneminin de etkisiyle ulusal ve uluslararası etkinliklerin gerçekleştirilmemesi ve sınırlı katılımı ile gerçekleştirilmesi sebebiyle etkinliklere katılım oranında azalma gerçekleşmiştir.

Grafik 32. Ankete Katılan Firmaların Ulusal veya Uluslararası Ödüllü Yarışmalara Katılmama Nedenleri

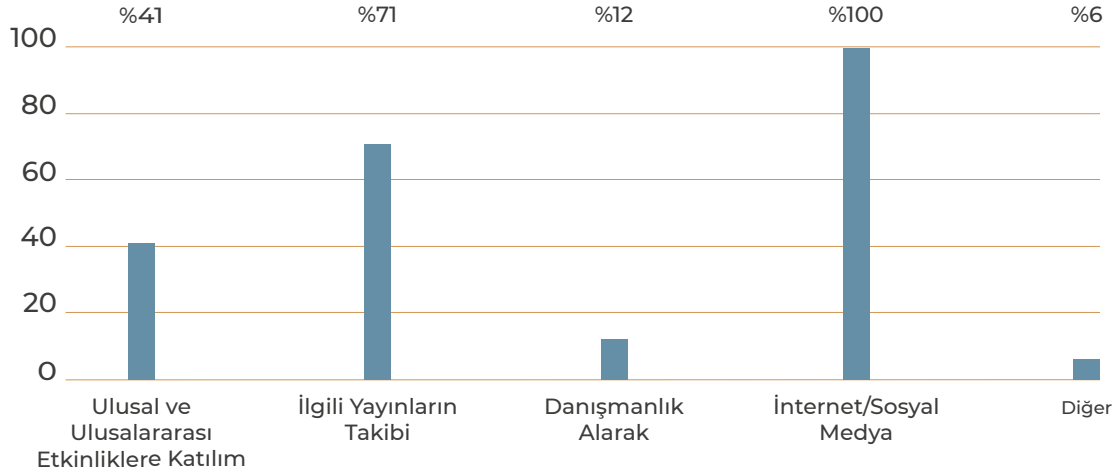
Ulusal veya uluslararası ödüllü yarışmalara katılmıyor iseniz nedenini açıklar mısınız?



Ulusal ve uluslararası ödüllü yarışmalara katılmayan firmalara ise “*Ulusal ve uluslararası ödüllü yarışmalara katılmıyor iseniz nedenini açıklar mısınız?*” sorusu yöneltilmiştir. Firmaların %92’si, katılmama gerekçesi olarak zaman yetersizliğini gösterirken, %38’i bütçe yetersizliğini öne sürmüştür. Ayrıca firmaların %31’i nitelikli personel eksikliğinden dolayı yarışmalara katılmadığını belirtmiştir.

2017 yılında gerçekleştirilen anket sonuçları ile 2021 yılında gerçekleştirilen anket sonuçları karşılaştırıldığında, 2017 yılında ulusal veya uluslararası yarışmalara katılmama nedenleri olarak belirtilen zaman ve bütçe yetersizliğine ek olarak nitelikli personel eksikliği ve kapasite yetersizliği de öne çıkmaktadır.

Grafik 33. Ankete Katılan Firmaların Sektörel Gelişmeleri Takip Etme Yolları
Sektördeki gelişmeleri hangi yollarla takip ediyorsunuz?



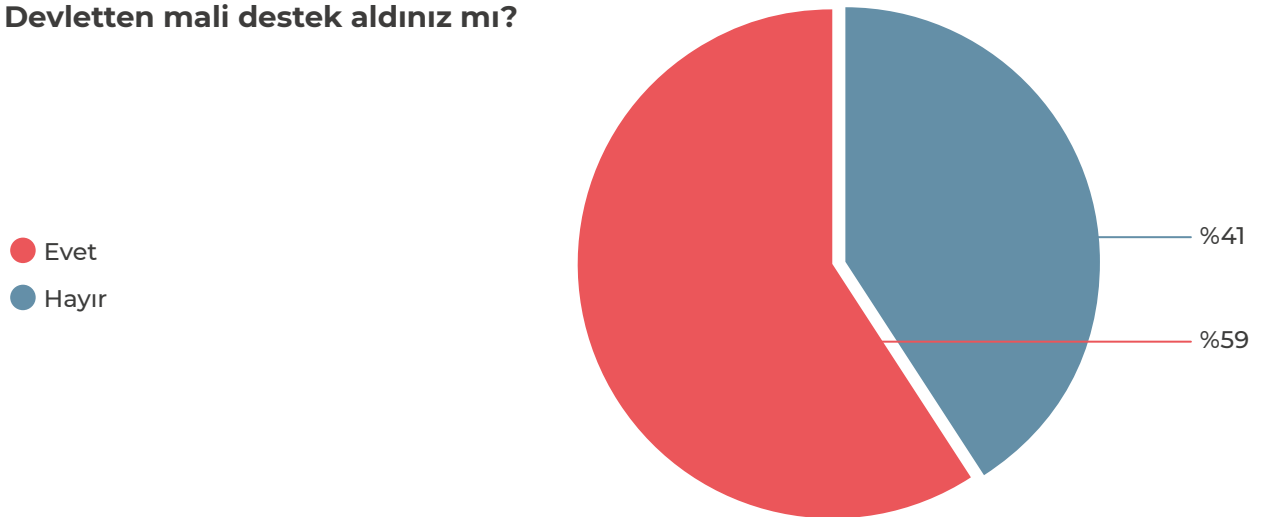
Ankete katılan firmalara “Sektördeki gelişmeleri hangi yollarla takip ediyorsunuz?” sorusu yöneltilmiştir. Firmaların tamamı internet / sosyal medya ve %71’i ilgili yayınların takibi, %41’i ulusal ve uluslararası etkinliklere katılım ve %6’sı ise diğer firmalar aracılığı ile sektördeki gelişmeleri takip ettiğini ifade etmiştir. Bu bağlamda sektörün teknoloji, internet ve sosyal medya ile içiçe olduğu anlaşılmaktadır.

Destek

Ankete katılan animasyon firmalarına destek konusu ile ilgili çeşitli sorular yöneltilmiştir. Elde edilen veriler, anket soruları üzerinden aşağıda analiz edilmiştir.

Grafik 34. Ankete Katılan Firmaların Devletten Mali Destek Alma Durumu

Devletten mali destek aldınız mı?

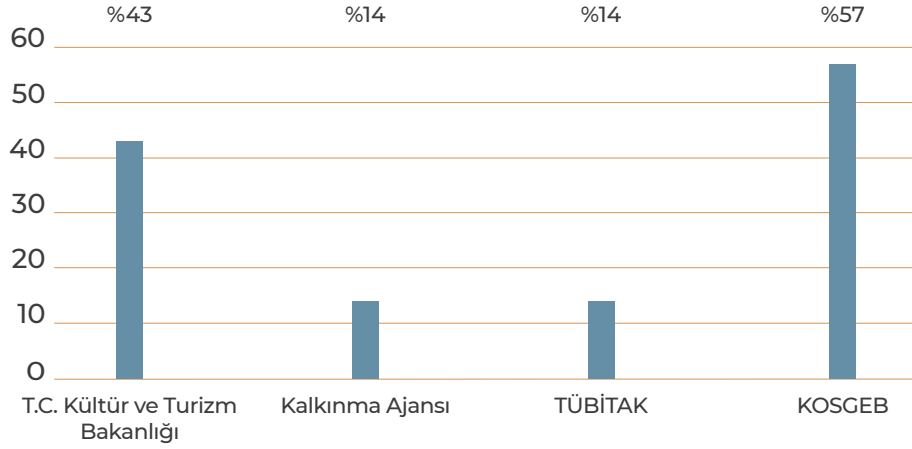


Ankete katılan firmalara “Devletten mali destek aldınız mı?” sorusu yöneltilmiştir. Firmaların % 59’u Evet cevabını verirken, % 41’i Hayır cevabını vermiştir.

2017 yılında gerçekleştirilen anket sonuçları ile 2021 yılında gerçekleştirilen anket sonuçları karşılaştırıldığında, devletten destek alan firmaların sayısı %40 oranında artış göstermiştir.

Grafik 35. Ankete Katılan Firmaların Mali Destek Aldıkları Kurumlar

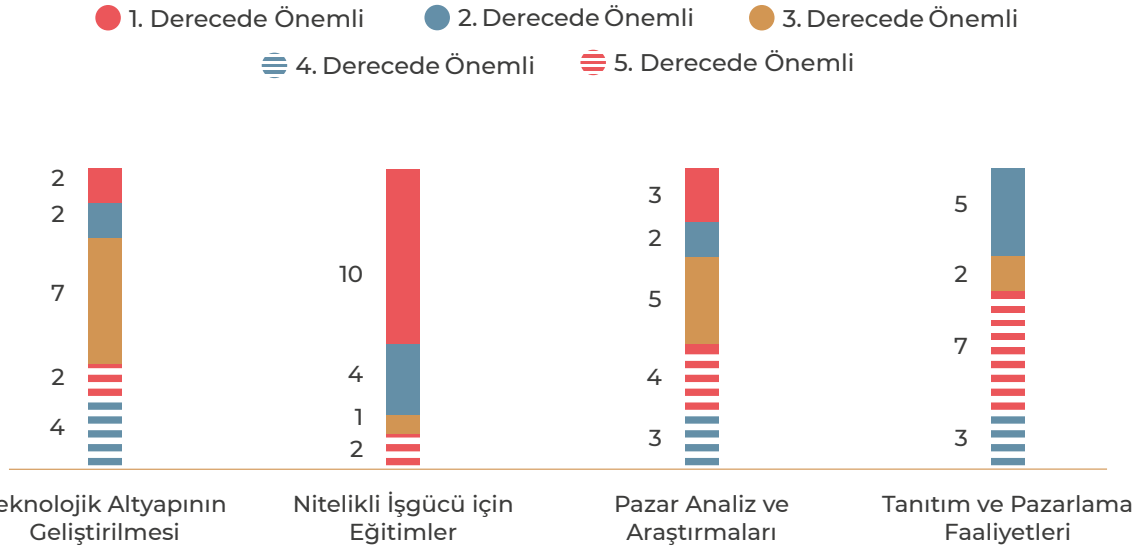
Devletten mali destek aldı iseniz hangi kurumlardan bu desteği aldığınızı belirtiniz?



Devletten mali destek alan firmalara ise hangi kurumlardan destek aldıkları sorulmuş olup firmalar; Kültür ve Turizm Bakanlığı, Kalkınma Ajansı, TÜBİTAK, KOSGEB vb. kamu kurum ve kuruluşlarından mali destek aldıklarını ifade etmiştir.

Grafik 36. Türkiye’de Animasyon Sektörünün Gelişmesi için Öncelikli İhtiyaçlar

Türkiye’de animasyon sektörünün gelişmesi için öncelikli ihtiyaçlarınızı sıralar mısınız?



Ankete katılan firmalara “Türkiye’de animasyon sektörünün gelişmesi için öncelikli ihtiyaçlarınızı sıralar mısınız?” sorusu yöneltilmiştir. Seçenekler incelendiğinde, 1. derecede en fazla öne çıkan seçenek, nitelikli işgücü için eğitimler olurken, bunu; tanıtım ve pazarlama faaliyetleri, teknolojik altyapının geliştirilmesi ve pazar analiz ve araştırmaları takip etmiştir. Son olarak ise yurtdışı ile ortak üretim (co-production) anlaşmalarının yapılmasına ihtiyaç duyulduğu belirtilmiştir.

2017 yılında gerçekleştirilen anket sonuçlarına benzer olarak 2021 yılında da sektörün gelişebilmesi adına nitelikli işgücü için eğitimler ile tanıtım ve pazarlama faaliyetlerinin ön plana çıkmıştır.

SONUÇ

Animasyon sektörünün temeli nitelikli insan kaynağına dayanır. Emek yoğun bir sektör olduğundan işgücü maliyetlerinin düşük olması firmalar açısından avantaj sağlar. Son yıllarda animasyon sektöründe yaşanan gelişmelere bakıldığında dünya genelinde sektörün ülkeler arası iş birliği 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 iş birliği ortamının geliştirilmesine yönelik çalışmalar yürütülmektedir.

Türkiye’de ve özellikle Eskişehir’de animasyon sektörünün mevcut durumunu ortaya koymak, güncel gelişmeleri ele almak, ajansımızın sektöre yönelik sürdürmüş olduğu desteklere yön vermek ve kapsamını geliştirmek üzere hazırlanan Animasyon Sektörü Raporu hazırlıkları kapsamında gerçekleştirilen anket çalışması ile elde edilen bulgular aşağıda özetlenmiştir:

- Firmalar deneyimli çalışanlara ihtiyaç duymakla beraber yeni ve mevcut çalışanlarının gelişimine katkı sağlamaktadırlar,
- İş hacimlerinin artması, içerik tüketiminin artması ve hızlanmasından dolayı firmaların daha fazla insan kaynağına ihtiyaç duyduğu görülmektedir. Bu bağlamda sektörün nitelikli işgücü temininde zorluklar yaşandığı görülmektedir,
- Sektörün yapısı gereği personel temininde kişisel ilişkiler ve sosyal medya ön plana çıkmaktadır,
- Son beş yılda özellikle yeni işe başlayan çalışanların sirkülasyonunda artış yaşandığı görülmektedir,
- Animasyon yapım süreçlerinde kullanılan donanım ve yazılımların teknolojik anlamda geliştiği anlaşılmaktadır,
- Sektörde yer alan firmaların çoğunlukla 3D ve 2D bilgisayar animasyonu üzerinde yoğunlaştıkları tespit edilmiştir,
- Animasyon firmalarının ses, müzik, senaryo ve 3D modelleme konularında özellikle freelance çalışanlardan, post production firmalarından ve diğer animasyon stüdyolarından hizmet aldıkları anlaşılmaktadır,
- Son beş yıl içerisinde ortak proje geliştirme oranında azalma olduğu görülmektedir,
- Ortak projelerde ise animasyon firmalarının genel olarak animasyon ve karakter tasarımı, storyboard ve 3D modelleme konularında çalışmalar yaptığı anlaşılmaktadır,
- Önümüzdeki dönemde firmalar genel olarak teknoloji ve insan kaynağına yatırım yapmayı planlamaktadır,
- Covid – 19’un yol açtığı sorunlardan biri olan toplu etkinliklerin düzenlenememesi nedeniyle animasyon sektöründe de ulusal ve uluslararası etkinliklere katılımın zayıfladığı anlaşılmaktadır,
- Zaman, bütçe, nitelikli personel ve kapasite konularında yaşanan sorunların ulusal veya uluslararası yarışmalara katılımı etkilediği görülmüştür,
- Son yıllarda animasyon sektörüne yönelik artan devlet destekleri sayesinde destek alan firma sayısında artış yaşandığı tespit edilmiştir,
- Son olarak animasyon sektörünün büyümesine devam edebilmesi için nitelikli işgücü yetiştirmeye yönelik eğitimler, iş birliği çalışmaları, devlet destekleri, tanıtım ve pazarlama faaliyetlerine olan ihtiyacın ön plana çıktığı görülmüştür.

Elde edilen veriler ışığında birçok Avrupa ve Kuzey Amerika ülkesine kıyasla, ülkemizde ve Eskişehir’de işgücü maliyetleri oldukça düşüktür. Bu nedenle yetiştirdiği nitelikli işgücü potansiyeli, yaşanılabilir sosyal ve kültürel dokusu ile yurtdışı ortak yapımlar konusunda Eskişehir ili önemli bir avantaja sahiptir. Eskişehir sahip olduğu konum ve yaşam standartları ile 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

- Onaran Ş., Türk Sineması I.Cilt, Ankara: Kitle Yayınları, 1999, s.196
- Selçuk Hünerli, Canlandırma Sineması Üzerine, İstanbul: Es Yayınları, 2005, s.58.
- Türker, H, İ., "Canlandırmanın Tarihçesi Ve Türk Canlandırma Sanatı". İnönü Üniversitesi Sanat Ve Tasarım Dergisi, 1. (2), 2011, s.236.
- Türün, C. "Türkiye'de Canlandırma Sineması Bugünü ve Geleceği," 1989, s.10.
10. Kalkınma Planı (2014-2018).
- 2013 TRT Faaliyet Raporu
- 2014 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
64. Hükümet Eylem Planı
65. Hükümet Programı
- Abalı, N. (2013). Türkiye'de Animasyonun Dünü ve Bugünü. 29.02.2016. <http://ani.ipek.edu.tr/doc/nefise-abali-animasyon-ingilizce-tasart.pdf>
- Baki Y., Tematik Çocuk Kanallarında Yayınlanan Çizgi Filmlere İlişkin BirDeğerlendirme, 2. Uluslararası Çocuk ve Gençlik Edebiyatı Sempozyumu, 2015, s.373.
- Atan, U., "Çizgi Filmin Türkiye'deki Tarihi Gelişimi". Animasyonun Kültür Aktarımındaki Yeri, Basılmamış Yüksek Lisans Tezi. Konya: Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, 1995.
- UÇARCAN Ç., 1970 Sonrasında Türk Çizgi Film Sektörünün Gelişmesi ve Sorunlar,. Dumlupınar Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Grafik Ana Bilim Dalı, Yüksek Lisans, Kütahya, 2010, s.24.
- Göktepe E., 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.
- Ölçme, Seçme ve Yerleştirme Merkezi (ÖSYM),https://dokuman.osym.gov.tr/pdfdokuman/2021/YKS/YERLESTIRME/tablo3_310820_1.pdf, Erişim Tarihi: 30.04.2021
- Yükseköğretim Kurulu (YÖK), <https://yokatlas.yok.gov.tr/lisans-bolum.php?b=19073>, Erişim Tarihi: 30.04.2021
- Wikipedia, https://tr.wikipedia.org/wiki/T%C3%BCrk_animasyon_sinema_filmeleri_listesi, Erişim Tarihi: 30.04.2021
- Wikipedia, https://tr.wikipedia.org/wiki/T%C3%BCrk_animasyon_sinema_filmeleri_listesi, Erişim Tarihi: 30.04.2021
- Wikipedia, https://tr.wikipedia.org/wiki/Cemal_Nadir_G%C3%BCler, Erişim Tarihi: 17.02.2016
- Wikipedia,https://tr.wikipedia.org/wiki/T%C3%BCrkiye%27deki_%C3%A7ocuk_kanallar%C4%B1_listesi, Erişim Tarihi: 30.04.2021www.boxofficeturkiye.com/ , Erişim Tarihi:24.04.2018
- www.ettom.ogu.edu.tr/, Erişim Tarihi: 29.06.2016
- www.animasyongastesi.com/2017-yili-turkiye-gise-degerlendirmesi/, Erişim Tarihi: 08.05.2018

www.animasyongastesi.com/turkiyede-animasyonun-dunu-ve-bugunu/,
Eriřim tarihi: 19.02.2016

www.galeridiani.com/galeri/detay/kaan-kayimoglu-my-people-resim-sergisi/3,
Eriřim Tarihi: 02.08.2016

www.glassdoor.com Eriřim Tarihi: 02.02.2022

www.imdb.com/media/rm4094933760/tt0020414?ref_=ttmi_mi_all_sf_1#,
Eriřim Tarihi: 18.02.2016

www.kameraarkasi.org/yonetmenler/atesbenice.html, Eriřim Tarihi: 29.03.2016

www.kameraarkasi.org/yonetmenler/canlandirmalar/1980_onesi_amentugemisinasilyurudu.html,
Eriřim Tarihi: 24.02.2016

www.payscale.com/ Eriřim Tarihi: 02.02.2022

www.sinefest.com/sansur-altin-portakalda.html, Eriřim Tarihi: 01.08.2016

www.youtube.com/user/TRTCOCUKKANALI/videos?flow=grid&sort=p&view=0 Eriřim Tarihi: 30.04.2018

www.zippia.com/ Eriřim Tarihi: 02.02.2022



Bursa Eskişehir Bilecik Kalkınma Ajansı

İşiktepe OSB Mahallesi Arıtma Caddesi No:12/1 16215
Nilüfer/Bursa TÜRKİYE

Eskişehir Yatırım Destek Ofisi

Ertuğrulgazi Mah. Damlalar Sok. Zeno İş Merkezi No:28
K:4 D:27 Tepebaşı/Eskişehir

T. 0224 211 13 27 / 3000 F. 0 222 231 31 24

"Kalkınma Ajansı Yayınları Bedelsizdir, Satılamaz"

 @tcbebka

 /bebka

 /tcbebka

 /tcbebka

 /tcbebka

bebka.org.tr

investineskisehir.gov.tr