

**T.C.  
HALIÇ ÜNİVERSİTESİ  
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ  
GRAFİK ANASANAT DALI  
GRAFİK TASARIM BÖLÜMÜ**

**GÜNLÜK HAYATTA PİKTOGRAM ve İKONLARIN  
ÖNEMİ ve KULLANICI ÜZERİNDEKİ ETKİLERİ**

**YÜKSEK LİSANS TEZİ / YÜKSEK LİSANS DÖNEM PROJESİ**

**Hazırlayan  
Ertuğrul Erbey**

**Danışmanı  
Öğr. Gör. Memetşan Yıldızhan**

**İstanbul – 2014**

T.C.  
HALIÇ ÜNİVERSİTESİ  
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜNE

GRAFİK TASARIM Anabilim/Anasanat Dalı GRAFİK TASARIM Programı Tezli Yüksek Lisans  
öğrencisi ..... Artugrul Erbey ..... tarafından hazırlanan  
"Günlük Hayatta Piktogram ve İkonların Önemi ve  
Kullanıcı Üzerindeki Etkileri" .....

adlı bu çalışma jürimizce Yüksek Lisans Tezi olarak kabul edilmiştir.

Sınav Tarihi : 11.10.2014

( Jüri Üyesinin Ünvanı, Adı, Soyadı ve Kurumu ) :

Jüri Üyesi: Öğr. Gör. Mehmetcan Yıldızkan  
Danışman: Halis ..... Üniv. Graf. Tas. ASD/ABD Öğr. Üyesi

Jüri Üyesi: Prof. Dr. Semih Oktay  
Halis ..... Üniv. Graf. Tas. ASD/ ABD Öğr. Üyesi

Jüri Üyesi: Prof. Dr. Sebnem Temir  
Halis ..... Üniv. Tekstil ve Moda Tas. ASD/ ABD Öğr. Üyesi

Jüri Üyesi: Yrd. Doç. Dr. Demet Kargınar  
Halis ..... Üniv. Graf. Tas. ASD/ ABD Öğr. Üyesi (Yedek)

Jüri Üyesi: .....  
..... Üniv. .... ASD/ ABD Öğr. Üyesi (Yedek)

İmzası :

## ÖNSÖZ ve TEŞEKKÜR

İçinde yaşadığımız dünyaya bir katkı sunmak amacıyla çıktığım bu yola tabi ki anlamlı ve eksikliği dolduracak bir çalışma bırakmaktı. Bunun için çok çalışmam gerektiğini ve her daim çalışmaya devam etmenin bilincinde hareket ederek ortaya bir şeyler koymaya çabaladım. Yaşadığımız sürece hepimizin bir amacı olmalı ki hayatın eksik kalan yanlarını tamamlayabilelim.

Bu düşünceden hareketle araştırmanın her aşamasında engin bilgilerini ve tecrübelerini esirgemeyen ve doğru yönlendirmeleri ile beni çok kısa sürede başarıya ulaştıran danışmanım Haliç Üniversitesi Öğretim Gör. Memetşan YILDIZHAN'a, tez konusunda bana yardımcı olan tüm arkadaşlara ve özellikle her zaman yanımda olan Semiha Hanım'a, yüksek lisansa başlamama verdikleri maddi destekle yardımcı olan değerli Eniştem ve Ablam'a, maddi ve manevi desteklerini benden esirgemeyen değerli aileme şükranlarımı sunarım.

İstanbul, 2014

Ertuğrul Erbey

## İÇİNDEKİLER

	<b>Sayfa No.</b>
KISALTMALAR .....	II
ŞEKİL LİSTESİ.....	III
ÖZET.....	VVI
ABSTRACT.....	VII
1. GİRİŞ .....	1
2. PİKTOGRAMIN TANIMI ve GELİŞİMİ.....	2
2. 1. Piktogram Nedir .....	2
2. 2. Piktogramın Gelişimi .....	3
2. 3. Piktogramların Özellikleri.....	12
3. İKON'UN TANIMI ve GELİŞİMİ.....	13
3. 1. İkon Nedir .....	13
3. 2. İkonların Özellikleri .....	15
3. 3. İkonların Gelişimi .....	16
4. GÜNLÜK HAYATTA PİKTOGRAM ve İKONLARIN ÖNEMİ ve KULLANICI ÜZERİNDEKİ ETKİLERİ.....	28
4. 1. Günlük Hayatta Piktogramların Önemi ve Kullanıcı Üzerindeki Etkileri.....	28
4. 2. Günlük Hayatta İkonların Önemi ve Kullanıcı Üzerindeki Etkileri .....	45
5. SONUÇ .....	53
6. KAYNAKLAR .....	55
7. ÖZGEÇMİŞ .....	58

## **KISALTMALAR**

<b>ADA</b>	: American Dental Association
<b>AIGA</b>	: The Professional Association for Design
<b>B.T</b>	: Bilişim Teknolojileri
<b>GUI</b>	: Grafiksel Kullanıcı Arayüzü
<b>İ.Ö</b>	: İsa'dan Önce
<b>ISO</b>	: International Standardization Organization
<b>ICOGRAD</b>	: International Council Of Graphic Design Associations
<b>MIT</b>	: Massachusset Institue of Technology
<b>PDA</b>	: Personel Digital Asisstant
<b>S</b>	: Sayı
<b>s.</b>	: Sayfa

## ŞEKİL LİSTESİ

	<u>Sayfa No.</u>
(Şekil 2. 1. 1) Çeşitli Piktogramlar.....	2
(Şekil 2. 2. 1) Fransa Lascaux Mağarasındaki Hayvan Figürleri.....	3
(Şekil 2. 2. 2) Michelin Kataloğunda Piktogramlar.....	4
(Şekil 2. 2. 3) İlk Trafik İşaretleri ve Günümüzdeki Uygulamaları.....	4
(Şekil 2. 2. 4) Piktogramların Isotype’da Kullanımı.....	5
(Şekil 2. 2. 5) 1936 Berlin Olimpiyat Piktogramları.....	6
(Şekil 2. 2. 6) 1964 Tokyo Olimpiyat Piktogramlarından Örnekler.....	6
(Şekil 2. 2. 7) 1968 Mexico City Olimpiyat Piktogramlarından Örnekler.....	7
(Şekil 2. 2. 8) 1972 Münih Olimpiyat Piktogramlarından Örnekler.....	7
(Şekil 2. 2. 9) 1980 Moskova Olimpiyat Piktogramlarından Örnekler.....	8
(Şekil 2. 2. 10) 1984 Los Angeles Olimpiyat Piktogramlarının dan Örnekler.....	8
(Şekil 2. 2. 11) 1988 Seul Olimpiyat Piktogramlarından Örnekler.....	8
(Şekil 2. 2. 12) AIGA Tarafından Geliştirilen Piktogramlardan Örnekler.....	9
(Şekil 2. 2. 13) EXPO 2002 Piktogramlarından Örnekler.....	9
(Şekil 2. 2. 14) 1992 Barcelona Olimpiyat Piktogramlarından Örnekler.....	9
(Şekil 2. 2. 15) 1996 Atlanta Olimpiyat Piktogramlarından Örnekler.....	10
(Şekil 2. 2. 16) 2000 Sidney Olimpiyat Piktogramlarından Örnekler.....	10
(Şekil 2. 2. 17) 2004 Atina Olimpiyat Piktogramlarından Örnekler.....	11
(Şekil 2. 2. 18) 2008 Pekin Olimpiyat Piktogramlarından Örnekler.....	11
(Şekil 2. 3. 1) Uluslararası Piktogramlar.....	12
(Şekil 3. 1. 1) 1410'larda Andrei Rublev Tarafından Yapılmış İsa İkonu.....	13
(Şekil 3. 1. 2) İkon Örnekleri.....	14
(Şekil 3. 2. 1) Vektörel İkon Örnekleri .....	15
(Şekil 3. 3. 1) Abaküs.....	16

(Şekil 3. 3. 2) Antikitera.....	16
(Şekil 3. 3. 3) Xerox Star.....	17
(Şekil 3. 3. 4) Xerox 8010 Star Modelinin Arayüzlerde Kullandığı İkonlar.....	18
(Şekil 3. 3. 5) Apple Lisa Office Sistemindeki Arayüzlerde Kullandığı İkonlar.....	18
(Şekil 3. 3. 6) Mac Paint Arayüzünde Kullanılan İkonlar.....	18
(Şekil 3. 3. 7) Apple Macintosh 1. 0 Sürümünde Kullanılan İkonlar.....	19
(Şekil 3. 3. 8) Atari TOS İşletim Sisteminde Kullanılan İkonlar.....	19
(Şekil 3. 3. 9) Amiga Workbench 1,0’da Kullanılan İkonlar.....	19
(Şekil 3. 3. 10) Windows 1.0x’da Kullanılan İkonlar.....	20
(Şekil 3. 3. 11) GEOS for Commodore 64’te Kullanılan İkonlar.....	20
(Şekil 3. 3. 12) Macintosh Mac OS 7 Sürümünde Kullanılan İkonlar.....	20
(Şekil 3. 3. 13) Windows 3,1’de Kullanılan İkonlar.....	21
(Şekil 3. 3. 14) Windows 95 Sürümünde Kullanılan İkonlar.....	21
(Şekil 3. 3. 15) Macintosh OS 8’de Kullanılan İkonlar.....	22
(Şekil 3. 3. 16) Mac OS X v10.0 Sürümünde Kullanılan İkonlar.....	22
(Şekil 3. 3. 17) Windows XP Sürümünde Kullanılan İkonlar.....	23
(Şekil 3. 3. 18) Windows Vista Sürümünde Kullanılan İkonlar.....	23
(Şekil 3. 3. 19) Mac OS X Leopard’da Kullanılan İkonlar.....	24
(Şekil 3. 3. 20) Windows 7 Sürümünde Kullanılan İkonlar.....	24
(Şekil 3. 3. 21) Windows 8 Sürümünde Kullanılan Hareketli İkonlar.....	25
(Şekil 3. 3. 22) Basel’in Navigasyon Arayüzü için Tasarladığı İkonlar.....	26
(Şekil 3. 3. 23) Kame Design ‘Wired Shopping Page’ Dergi Arayüzü için Tasarladığı İkonlar.....	26
(Şekil 3. 3. 24) Nokia 1011 Cep Telefonunda Kullanılan İkonlar.....	26
(Şekil 4. 1. 1) İş Güvenliği Uyarı Levhalarında Kullanılan Piktogramlar.....	27
(Şekil 4. 1. 2) Trafik Düzenini Sağlamada Kullanılan Piktogramlar.....	27

(Şekil 4. 1. 3) İnsanların Yaşadığı Sosyal Çevrede Bilgi Vermek Amacıyla Kullanılan Piktogramlar.....	28
(Şekil 4. 1. 4) Gıda Ürünleri ve Yemek Sektöründe Kullanılan Piktogramlar.....	28
(Şekil 4. 1. 5) Yönlendirme Piktogramları.....	29
(Şekil 4. 1. 6) Havalimanı İçerisindeki Yönlendirmede Kullanılan Piktogramlar....	30
(Şekil 4. 1. 7) Trafikte Kullanılan Sağa Dönüş Piktogramı.....	31
(Şekil 4. 1. 8) Ambalaj Üzerinde Kullanılan Piktogramlar.....	33
(Şekil 4. 1. 9) Ambalaj Üzerinde Kullanılan Piktogramlar.....	34
(Şekil 4. 1. 10) Barkod.....	35
(Şekil 4. 1. 11) Tekstilde Kullanılan Piktogramlar.....	36
(Şekil 4. 1. 12) Çay Ambalajında Kullanılan Piktogramlar.....	37
(Şekil 4. 1. 13) Yangın Çıkışı Piktogramı.....	38
(Şekil 4. 1. 14) Üzerinde Piktogram Bulunan Aracın Taşdığı Önem.....	39
(Şekil 4. 1. 15) Engelli Piktogramının Bulunduğu Mekâna Kattığı Anlam.....	40
(Şekil 4. 1. 16) Üzerinde Piktogram Bulunan Ambalajın Taşdığı Önem.....	41
(Şekil 4. 1. 17) Üzerinde Piktogram Bulunan Binanın Kazandığı Anlam.....	42
(Şekil 4. 1. 18) Üzerinde Piktogram Bulunan Otobüsteki Düğmelerin Kazandığı Anlam.....	43
(Şekil 4. 2. 1) Günlük Hayatta Kullanılan Bilgisayarlar.....	45
(Şekil 4. 2. 2) Bilgisayar Kullanımı İçin Yapılan İşletim Sistemi.....	45
(Şekil 4. 2. 3) Hedef Dosyayı Bulmak İçin Kullanılan İkonlar.....	46
(Şekil 4. 2. 4) Navigasyon Cihazında Kullanılan İkonlar.....	47
(Şekil 4. 2. 5) Web Arayüzünde Kullanılan İkonlar.....	48
(Şekil 4. 2. 6) Program Arayüzünde Kullanılan İkonlar.....	49
(Şekil 4. 2. 7) Tablet Bilgisayarlarda Kullanılan İkonlar.....	50
(Şekil 4. 2. 8) Mobil Telefonlarda Kullanılan İkonlar.....	51



## GENEL BİLGİLER

Adı ve Soyadı : Ertuğrul Erbey  
Anabilim Dalı : Grafik Tasarım  
Programı : Grafik Tasarım  
Tez Danışmanı : Öğr. Gör. Memetşan Yıldızhan  
Tez Türü ve Tarihi : Yüksek Lisans – Mayıs 2014

## GÜNLÜK HAYATTA PİKTOGRAM ve İKONLARIN ÖNEMİ ve KULLANICI ÜZERİNDEKİ ETKİLERİ

### ÖZET

Günlük hayatta kullanılan piktogram ve ikonların başlangıcının ve gelişiminin nasıl olduğu, hangi alanlarda kullanıldığı, kullanılma amaçlarının nedenleri üzerinde durulduğu bu çalışmada, ayrıca piktogram ve ikonların günlük hayattaki önemleri ve kullanıcı üzerindeki etkileri anlatılmaya çalışılmıştır.

**Anahtar Kelimeler:** Piktogram, İkon, Bilgisayar, Grafik Kullanıcı Arayüzü

## **GENERAL KNOWLEDGE**

Name and Surname : Ertuğrul Erbey  
Field : Graphic Design  
Program : Graphic Design  
Supervisor : Prelector: Memetşan Yıldızhan  
Degree Awarded and Date : Master – May 2014

## **THE SIGNIFICANCE of PICTOGRAM and ICONS IN THE DAILY LIFE and THEIR INFLUENCES ON the USER**

### **ABSTRACT**

This study has aimed to tell how the pictogram and icons commenced, how they developed and where they are used. Furthermore the importance of pictogram and icons in the daily life and their impacts on the users are also tried to be examined in this study.

**Keywords:** Pictogram, Icon, Computer, Graphical User Interfaces

## GİRİŞ

İnsanların iletişim kurmak ya da mesaj vermek amacıyla mağara duvarlarına çizdiği resimlerle başlayan piktogramın zamanla geliştirilmesiyle insan hayatındaki en önemli iletişim aracı olmasdır. Piktogram gerçeğinin ortaya çıkmasıyla günümüzde gelişmiş ülkelerin günlük hayatta kullandıkları piktogramlardan azami derecede faydalandıkları görülmektedir.

Piktogramların günlük hayatta her alanda yönlendirme ve mesaj verme yoluyla birçok sorunu ortadan kaldırdığı, hayatı kolaylaştırdığı ve insanların sosyal ortamlarda aradıklarını hızlı şekilde bulmalarını kolaylaştırdığı gözlemlenmiştir.

İnsanların 20.yy da ki en önemli buluşlarından birinin de bilgisayar olduğu ve bu sayede artık iletişimin, bilginin, gelişimin daha hızlı ve daha kolay kurulabilmesine aracı olan bir keşif olmuştur. Bu araç sayesinde iletişim yeni ve farklı bir mecraya taşınmıştır. Bu mecrada da kullanıcıların yönlendirilmesi ve hızlı şekilde aradığını bulabilmesi için yapılan çalışmaların başında yönlendirme işaretleri olarak kullanılan ikonlar gelmektedir.

Bu tezin hazırlanma nedeni günlük hayatta kullanılan piktogram ve ikonların kullanıcılar için önemi ve kullanıcılar üzerindeki etkileri anlatılmaya çalışılmıştır. Bu çalışmanın yapılmasının amacı da piktogram ve ikonların günlük hayatı ne kadar kolaylaştırdığını anlatmak için yapılmıştır.

## 2. PİKTOGRAMIN TANIMI ve GELİŞİMİ

### 2. 1. Piktogram Nedir

Piktogram verilmek istenen sözlü mesajın resme aktarılmasıdır (Şekil 2. 1. 1). Piktogram, bir kavram veya fikri görsel hale dönüştürmek için sembollerle yalın şekilde oluşturulan resimsel-yazı şeklidir. Latince Pictus, (Resim) ve Yunanca Gramme, (Yazı) sözcüklerinin birleşmesiyle meydana gelmiştir. Buna göre tam olarak sözcük anlamı “resim-yazı” olarak tanımlanabilir (Başer, 1994: 13).

Piktogram, neyin nerede bulunduğunu, ne amaca yönelik olduğunu gösteren, bir başka deyişle bir mekânın, eylemin, uyarının, yaptırımın, hizmetin insanlara ulaşabilmesini kolaylaştıran görsel işaretler veya işaret sistemleridir. Hiç yazı kullanmadan ya da çok az sözle, ağırlıklı olarak görsel bir imge ile herkesin (değişik yaş, dil ve kültürden) kolayca zaman yitirmeden algılayabileceği bildirişim araçlarıdır (Çavuşoğlu, 1996: 1).

Herbert Kapitzki'ye göre ise piktogram, “sunulan şeyin karakterini resmeden, soyutlamayla kalitesi yükselen ikonik işaret”tir (Abdullah ve Hübner, 2006: 10).



(Şekil 2. 1. 1) (Kaynak: [www.tr.wikipedia.org/wiki/Dosya:National\\_Park\\_Service\\_sample\\_pictographs.svg](http://www.tr.wikipedia.org/wiki/Dosya:National_Park_Service_sample_pictographs.svg)) Çeşitli Piktogramlar

## 2. 2. Piktogramın Gelişimi

Geçmişten günümüze insanlar arası iletişimi sağlayan bir takım araçlar mevcuttur. İlk uygarlıklar kendilerini ifade etme şekilleriyle günümüzdeki birçok kavramın temelini oluşturmuşlardır. Günlük yaşamda edindikleri tecrübeleri, düşüncelerini, yaşayış tarzını etkileyen bütün faktörleri ifade etme, başka insanlara aktarma eğiliminde olan insanlar, iletişimi bir nevi sözel formdan çıkarıp görselleştirmişlerdir.

Konuşmanın ve yazının olmadığı dönemlerde insanlar kendilerini ifade etmek için farklı yollar bulmuşlardır. Bazı uygarlıklar ateş yakıp dumanıyla iletişim kurmaya çalışırken bazıları da mağara, kaya ve birçok yüzeye anlatmak istediklerini ifade eden şekiller kazımışlardır (Şekil 2. 2. 1).

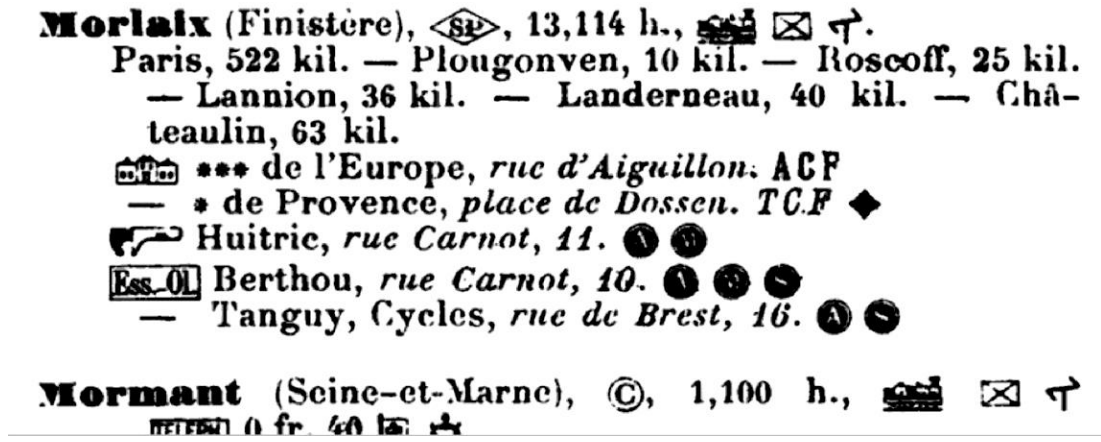
Bu kazınan şekiller, zaman içerisinde gelişerek günümüzde yoğun şekilde kullanılan piktogramlara dönüşmüştür. Bir tür görsel iletişim haline gelen piktogramlar, görme yetisinin algılamadaki öneminden dolayı insanlar arası iletişim ve etkileşimde büyük rol oynamıştır. Bu yüzden yazının bulunmasından sonra bile görsel piktogramların kullanımına devam edilmiştir.



(Şekil 2. 2. 1) (Kaynak: [www.mimdap.org/?p=9147](http://www.mimdap.org/?p=9147)) Fransa Lascaux Mağarasındaki Hayvan Figürleri

Yaklaşık 12000 yıl önce mağara duvarlarında başlayan ve farklı mekânlarda biçimlenerek evrensel bir boyut kazanan piktogram ve semboller, daha ileri tarihlerde ticaretin gelişmesiyle tanıtıcı işaretler olarak kullanılmaya başlanmıştır. 14. ve 15. yüzyıllarda ortaya çıkan lonca sistemi ile birlikte tanıtım işaretleri, taklit ve kalitesiz mallara karşı kullanılan zorunlu bir “garanti belgesi” haline gelmiştir. Semboller özellikle 18. yüzyılda deniz taşımacılığı alanında çeşitlenerek yaygınlaşmıştır (Maden, 1985: 5).

Piktogramların başlangıç çalışmaları, endüstriyel devrimden sonra Michelin firmasının, lastik satın alan müşterilerine dağıtmak amacıyla hazırlattığı 1900 tarihli “Michelin Rehberi”nde görülmektedir (Mijksenaar, 1997: 23) (Şekil 2. 2. 2).



(Şekil 2. 2. 2) (Kaynak: Mijksenaar, 1997: 23) Michelin Kataloğunda Piktogramlar

Sistemik görsel yapı ve uluslararası algılanabilirlik amacıyla tasarlanan piktogramların, günümüz piktogram anlayışında ilk profesyonel uygulaması, 1909 yılında görülmüştür. Otomobilin popülerliği ve yol inşaatları sonucu ilk piktogram uygulaması, resmi olarak ulaşımda kullanılmaya başlanmıştır (Şekil 2. 2. 3) (Abdullah ve Hübner, 2006: 21).

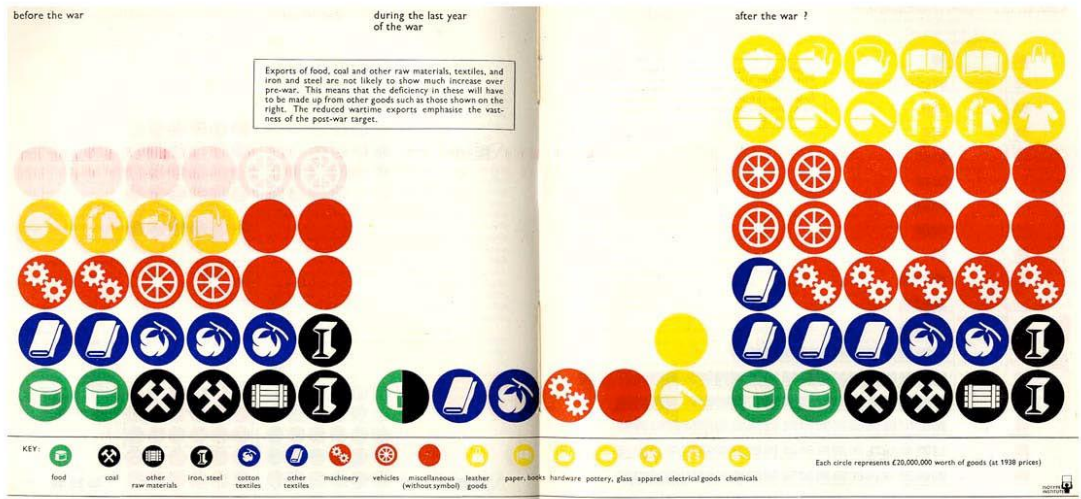


(Şekil 2. 2. 3) (Kaynak: Abdullah - Hübner, 2006: 21) İlk Trafik İşaretleri ve Günümüzdeki Uygulamaları

Şekil 2. 4'deki 1909 yılında kabul edilen trafik piktogramları ve altta günümüzde kullanılan biçimleri görünmektedir. 1927 yılında o zamanlar ki adıyla Milletler Cemiyeti ilave bir takım trafik işaretlerini tüm ülkelere tavsiye etmiştir.

1930'larda Isotype'ın kurucusu Otto Neurath, grafik tasarımcı Augustin Tschinkel ve Erwin Bernath ile birlikte bir piktogramın nasıl anlaşılacağını üç adımda gösterirler: İlk bakışta piktogramın en önemli noktası, ikincil bakışta az önemli noktası, üçüncü bakışta da detaylar algılanır. (Güler, 2008: 44)

Neurath'ın ilk dönem çalışmalarından biri olan bu çalışmada savaş öncesi, savaş sırası ve savaş sonrası ticari faaliyetler piktogramlarla anlatılmaktadır. Üstte veriler matematiksel yapıda verilmektedir (Şekil 2. 2. 4).



(Şekil 2. 2. 4) (Kaynak: Fulltable.com) Piktogramların Isotype'da Kullanımı

Piktogramın tarihi süreci incelendiğinde olimpiyat oyunlarında kullanılan piktogramlar önemli bir yer tutmaktadır. Çünkü bu önemli organizasyonda çok farklı ve dilli ülkeden gelen insanların aynı organizasyonda buluşması ve iletişim kurması sağlanmaktadır.

Olimpiyat bölgesindeki sporcu ve izleyiciler kendilerine rehberlik edecek evrensel işaretlere ihtiyaç duyar. Olimpiyat oyunları piktogramları bu gereksinimden dolayı ortaya çıkmıştır. İlk örneklerinde uluslararası iletişimi sağlayacak bir çeşit Esperanto niteliğinde ortaya çıkan semboller, ilerleyen yıllarda olimpiyatların yapıldığı şehirlerde, kullanılan poster, kitap, para, pul ve biletlerde hem dekoratif bir görsel eleman, hem de ev sahibi ülkenin hazırladığı kimlik programının önemli bir parçası olarak işlev görmeye başlamıştır (Bağlı, 1997: 19).

1936 yılında düzenlenen Berlin (Almanya) Olimpiyatları'nda ilk dört olimpik piktogram çalışılmıştır. Şekil 2. 2. 5'te izlenebilen bu piktogramlar, modern örnekleriyle benzerlik göstermese de böylesi bir organizasyonda ilk kez kullanılmaları açısından önemlidir (Abdullah ve Hübner, 2005: 64).



(Şekil 2. 2. 5) (Kaynak: olympic-museum.de/pictograms/symbols1936) 1936 Berlin Olimpiyat Piktogramları

Gerçek anlamda ilk piktogramlar 1964'de Tokyo olimpiyat oyunları için, uyum ve yer bulma işaretleri Masaru Katsumie ile Yoshiro Yamashita tarafından tasarlanmıştır. Bunlar gerçekten iyi örnekler olarak sayılmıştır. Rudolf Modley, Masaru için "Uluslararası piktogramlar ve yerel sembollerin gelişimi arasındaki ana güçtür" demiştir. Masuru'nun geliştirdiği semboller doğal ve sadeliğinden dolayı büyük yankı yaratmıştır (Eski, 2004: 21) (Şekil 2. 2. 6).



(Şekil 2. 2. 6) (Kaynak: www.olympic-museum.de/pictograms/picto1964.htm) 1964 Tokyo Olimpiyat Piktogramlarından Örnekler

1968 Mexico City Olimpiyat Oyunları için Amerikalı tasarımcı Lance Wyman'ın rehberliğinde ortaya çıkarılan sembollerin biraz farklı olmaları amaçlanmıştı. (Dereoğlu, 1995:140) (Şekil 2. 2. 7).





(Şekil 2. 2. 7) (Kaynak: [www.olympic-museum.de/pictograms/picto1968.htm](http://www.olympic-museum.de/pictograms/picto1968.htm)) 1968 Mexico City Olimpiyat Piktogramlarından Örnekler

Görsel bir tarzı olan, aynı sistematik yapıdan çıkmış ve olimpiyat oyunlarının yanı sıra pek çok kamusal alanda da kendine yer bulan piktogramların yaratıcısı ise 1972 Münih (Batı Almanya) Olimpiyatları'nın görsel tasarım sorumlusu Otl Aicher'dir (Şekil 2. 2. 8).



(Şekil 2. 2. 8) (Kaynak: [www.olympic-museum.de/pictograms/picto1972.htm](http://www.olympic-museum.de/pictograms/picto1972.htm)) 1972 Münih Olimpiyat Piktogramlarından Örnekler

1936 Berlin, 1964 Tokyo ve 1972 Münih Olimpiyatlarıyla başlayan yerleşmiş tasarım sürecinde olimpik oyunlar için piktogram hazırlamak gelenekselleşmiştir. 1972 Münih Olimpiyatları'nın ardından, Montreal'deki (Kanada) olimpiyat komitesi Aicher'in piktogramlarını, üzerinde hiç bir değişiklik yapmadan kullanma kararı

almış böylece aynı sistem 1976 yılında da kullanılmıştır. 1980, 1984 ve 1988 yıllarında düzenlenen olimpiyatlarda Aicher'inkine benzer piktogramlar ufak değişikliklerle uygulanmıştır (Şekil 2. 2. 9-10-11) (Güler, 2008: 48)



(Şekil 2. 2. 9) (Kaynak: Abdullah - Hübner, 2006: 75) 1980 Moskova Olimpiyat Piktogramlarından Örnekler



(Şekil 2. 2. 10) (Kaynak: Abdullah - Hübner, 2006: 77) 1984 Los Angeles Olimpiyat Piktogramlarından Örnekler



(Şekil 2. 2. 11) (Kaynak: Abdullah - Hübner, 2006: 79) 1988 Seul Olimpiyat Piktogramlarından Örnekler

AIGA (The Professional Association for Design)'nın 1981'de Amerika Ulaştırma Bakanlığı için geliştirdiği 50 piktogramdan oluşan set, neredeyse tüm dünyada kullanılan bir standart haline gelmiştir (Şekil 2. 2. 12).



(Şekil 2. 2. 12) (Kaynak: www.aiga.org) AIGA Tarafından Geliştirilen Piktogramlardan Örnekler

90'lı yılların sonunda yepyeni anlayışlar görülmeye başlamıştır. Bunlardan biri, Ruedi Baur'un EXPO 2002 için hazırladığı piktogramlardır (Şekil 2. 2. 13).



(Şekil 2. 2. 13) (Kaynak: Abdullah - Hübner, 2006: 185) EXPO 2002 Piktogramlarından Örnekler

1992 yılında Barcelona Olimpiyatları'nda yer alan tasarımcı Josep M.Trias'ın Aicher'in temeline dayanan ancak serbest fırça darbeleriyle yorumlanmış piktogramları ise adeta yeni bir dönemin başladığı duyurusunu yapmaktadır (Şekil 2. 2. 14).



(Şekil 2. 2. 14) (Kaynak: Abdullah - Hübner, 2006: 81) 1992 Barcelona Olimpiyat Piktogramlarından Örnekler

1996 Atlanta (ABD) Olimpiyatları için hazırlanan piktogramlar, antik dönem vazoları ve diğer tarihi eserlerden etkiler taşımakta ve aynı zamanda sıkı geometrik kurallarla oluşturulan piktogram yaklaşımının da son örneklerinden birini vermekteydi (Şekil 2. 2. 15).



(Şekil 2. 2. 15) (Kaynak: Abdullah - Hübner, 2006: 83) 1996 Atlanta Olimpiyat Piktogramlarından Örnekler

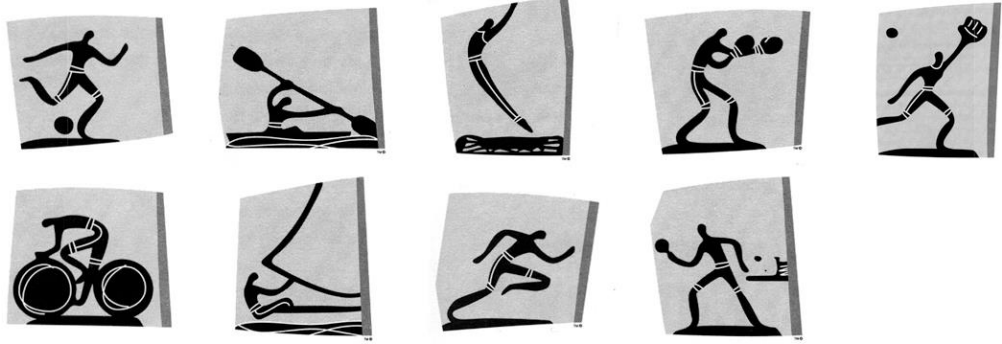
2000 yılında Sidney’de (Avustralya) düzenlenen olimpiyatlar için hazırlanan piktogram serisi, küresel etkinin yerel motiflerle yansıtılmasına güzel bir örnektir (Şekil 2. 2. 16).



(Şekil 2. 2. 16) (Kaynak: Abdullah - Hübner, 2006: 85) 2000 Sidney Olimpiyat Piktogramlarından Örnekler

2000 yılına gelindiğinde piktogramlarla kitlelerin dikkatini çekmek ve iletişim mesajı vermek, şüphesiz 1964 yılına göre daha kolay olmuştur (Abdullah ve Hübner, 2006: 84).

2004 yılında Atina’da gerçekleştirilen olimpiyatlar için hazırlanan piktogramlar, olimpiyatların atası olan bu ülke ve kültürün kendini ifadesi yönünde görsel öğeler içermektedir (Şekil 2. 2. 17).



(Şekil 2. 2. 17) (Kaynak: Abdullah - Hübner, 2006: 87) 2004 Atina Olimpiyat Piktogramlarından Örnekler

2008 yazında Pekin’de düzenlenen Olimpiyatlar için hazırlanan tasarımlarda kültürel köklere bağlılık geleneğinin sürdüğü ve Çin’de kullanılan Mandarin Alfabesinden esintiler taşıdığı görünmektedir (Şekil 2. 2. 18).



(Şekil 2. 2. 18) (Kaynak: olympic-museum.de/pictograms/picto2008.htm) 2008 Pekin Olimpiyat Piktogramlarından Örnekler

### 2. 3. Piktogramların Özellikleri

- Piktogramlar kavramsal ve nesnel bir oluşum ile tasarlanmışlardır.
- Piktogramlar resim kökenli, karakteristik özellikleri güçlü olan ve ilk bakıldığında insanları yanılgısız aynı düşünceye sevk eden şekillerdir.
- Piktogramlar ilk etapta karşısındaki insanları bilgilendirirler.
- Piktogramlar anlaşılması bakımından uluslararası şekillerdir (Şekil 2. 3. 1).



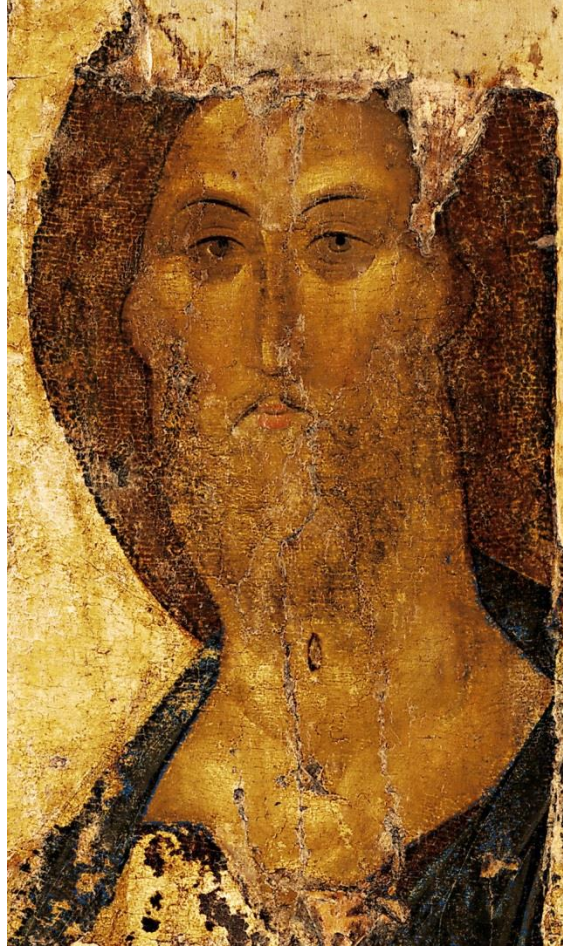
(Şekil 2. 3. 1) Uluslararası Piktogramlar

- Trafik işaretleri piktogram değildirler. Çünkü trafik işaretleri buldukları yere göre anlam kazanırlar. Oysa piktogramlar yüzde yüz kesin anlam ifade ederler.
- Anlam yüklenebilir işaretler piktogram değildir.
- Hiçbir piktogram işaret niteliği taşımaz.
- Piktogramlar kolay ve çabuk anlaşılırlar.
- Piktogramların akılda kalıcılığı ve tanımlanabilirliği güçlüdür (Başer, 1994: 16-17).
- Piktogramların en önemli özelliği, iletişimde dile getirilmesine gerek olmayan tüm ayrıntıların atılması ve figürlerin standart olmasıdır (Başer, 1994: 13).

### 3. İKON'UN TANIMI ve GELİŞİMİ

#### 3. 1. İkon Nedir

İkon kelimesi Yunancada “eikon” şeklinde yazılır ve resim anlamına gelmektedir. Genel olarak Ortodoks-Hristiyanların Kilise süslemelerinde kullandıkları resimleme yöntemine ikon denildiği gibi, aynı kelime modern zamanlardaki özel resimleme yöntemleri için de kullanılır (Şekil 3. 1. 1).



(Şekil 3. 1. 1)( Kaynak: [www.tr.wikipedia.org/wiki/Dosya:Rublev%27s\\_saviour.jpg](http://www.tr.wikipedia.org/wiki/Dosya:Rublev%27s_saviour.jpg) )1410'larda Andrei Rublev Tarafından Yapılmış İsa İkonu

Ünsal Oskay ‘Kitle İletişiminin Kültürel İşlevleri’ adlı kitabında ‘ikon’ kelimesini şöyle açıklamaktadır: Grekçe “eikon” kökünden gelen ikon kelimesi, kendisine karşı eleştirisiz bir saygı ve bağlılık duyulan nesne anlamına gelmektedir. İkonların anlam ve değerleri, ikonların kendilerinden değil, onlara anlam atfeden

insanların kişiliklerinden; bunun da ardında, kişilerin toplumsal yaşamlarından kaynaklanmaktadır (Oskay, 1982: 180).

İkon ekranda gösterilen ve tıklandığında uygulamaları çalıştıran grafik simgelerdir (Şekil 3. 1. 2).



(Şekil 3. 1. 2) Kaynak: (www.gencgrafiker.com) İkon Örnekleri

Ekranda görüntülenen grafiklerin (İkon) direkt olarak gösterme aracı ile yani bugün bilinen adı ile “bilgisayar kalemi” ile değiştirilmesi 1963 yılında Ivan Sutherland’ın doktora tezinde anlatılmıştır. Ivan tezinde “sketcpad” kullanarak grafiklerin hareket ettirilmesini ve boyutlarının değiştirilmesinin nasıl yapılacağını arayüzler olarak açıklamıştır. Daha sonra Amerikan Hava Kuvvetleri Komutanlığı tarafından fikir laboratuvarlarda geliştirilmiştir. ARPA Net ve MIT (Massachusetts Institute of Technology) işbirliği ile kurulan laboratuvarlarda ekran ortamında grafik görüntülerin işlenmesi süreci geliştirilerek bugün geldiği noktanın temelleri atılmıştır. David Canfield ise “ikon” olarak tanımladığımız arayüz sembollerini 1975 yılında hazırlamış olduğu doktora tezinde tanıtmıştır. O da bu fikrini yine adı geçen laboratuvar işbirliği ile geliştirerek ikon kavramını terminolojiye ve çoklu ortam (multimedya) ortamına katmıştır (Goldberg, 1988: 67),



### 3. 2. İkonların Özellikleri

Kullanıldıkları alanlara göre farklılıklar gösteren ikonların özelliklerini şöyle sıralayabiliriz:

- İkonlar resim işaretlerin kürüdür. Çünkü piktogramların aksine ikonlar oldukça yüksek eğlence faktörü içerebilirler. Bunlar aynı zamanda ekran çözünürlüğünde karakterleri yeteri derecede göstermediği cep telefonları, PDA'lar (Personel Digital Asisstant) ve diğer elektronik ara yüzlerde önemli düzenleme fonksiyonuna sahiptirler. Ayrıca piktogramlardan bir farkı da medyanın ihtiyaç duyduğu animasyon imkânıdır. İkonlar bazı görsel aşamalar yoluyla hareket ederler ve bu sırada mesajını görsel etkiyle iletirler. Böylelikle bir ok etkisini yanıp sönen basit bir sinyalle güçlendirebilir veya düzgün çalışıp çalışmadıklarına göre butonlar değişebilir (Abdullah ve Hübner, 2005: 206).
- İkonların kullanıcıları bilgilendirmek, anlaşılmaz gibi gelen kelimeleri tercüme etmek ve uyarmak gibi özellikleri vardır.
- İkonlar kullanıcılara hangi düğmeye basılması gerektiği, hangi düğmelerle hareket edilmesi, nasıl bir rota izlenmesi ve ileride nasıl bir sonucun beklediğini bildirir.
- Piksel tabanlı çizilmeye başlanan ikonların çözünürlükleri sürekli geliştirilmiş ve günümüzde artık vektörel olarak çizilenleri de çok yaygın olarak kullanılmaya başlanmıştır (Şekil 3. 2. 1).



(Şekil 3. 2. 1) Kaynak: (www.vektorelcizim.net/web-ikonlari) Vektörel İkon Örnekleri

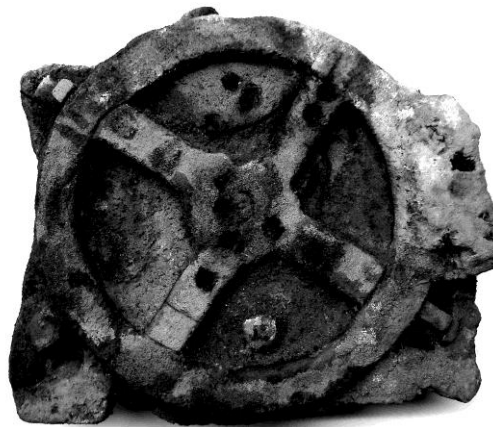
### 3. 3. İkonların Gelişimi

İnsanların uzun zaman önce normal hayatta başladıkları iletişim kurma isteği sürekli geliştirilmiş ve bunun sonucunda yeni alanlar ortaya çıkarılmıştır. İnsanların iletişim kurma isteklerinin taşındığı bu yeni ortam bilgisayar olmuştur.

Bilgisayar teknolojilerinin ortaya çıkmasında öncü fikirler oluşturan gelişmeler olarak kabul edilebilecek olan ve insanoğlunun hesaplama ihtiyacını karşılamada kullandığı ilk aletlerin; 3000 sene önce, Babilliler'in kullandığı Abaküs (sayı boncuğu) (Şekil 3. 3. 1) ve Arşimet'in çizimlerinden faydalanan eski Yunanlılar tarafından gökyüzü cisimlerinin ölçümünde kullanılan antikitera (Antikythera) (Şekil 3. 3. 2) mekanizması olduğunu söylemek mümkündür.



(Şekil 3. 3. 1) Abaküs



(Şekil 3. 3. 2) Antikitera

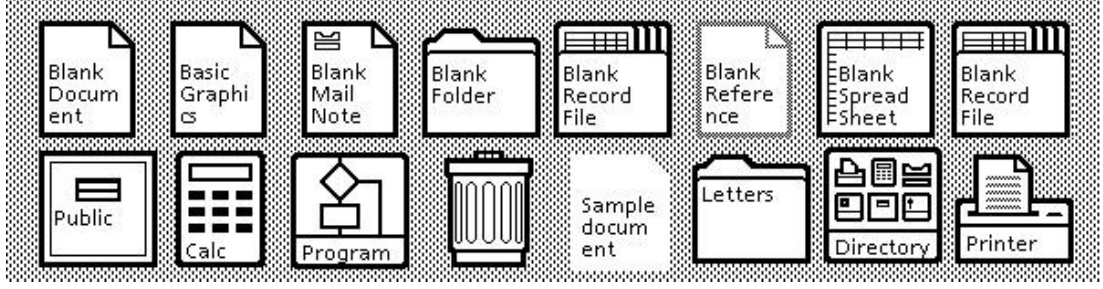
Tarihin başlangıcından beri insanođlu problem çözmeye ve bilgi edinmeye önem vermiş, bilgiyi saklamak ve nakletmek amacı ile pek çok yöntem ve araç üretmiştir. İlk olarak yazının, ardından matbaanın daha sonra da hesap makinesi, telefon, radyo ve televizyon gibi araçların icadı ile bu amaca yönelik önemli sıçramalar kaydedilmiştir. Nihayet 20. Yüzyılın ortalarında insanođlu yarı iletken teknolojisinin sağladığı olanaklarla her türlü bilgiyi 0 ve 1’ler cinsinden ifade edebileceğini fark etmiş, bu dönüşümle bilginin saklanabileceği, işlenebileceği ve iletilebileceği ortak bir elektronik ortam oluşturmayı başarmıştır. Böylece, modern bilgisayarlar birimleri gelişmiş ve kısa sürede bu bilim dalı oldukça geniş bir alana yayılan bilişim teknolojilerini doğurmuştur (Vural ve Erten, 2000: 1).

Temeli hesaplama üzerine kurulan bilgisayar teknolojisine her gün yeni bir şeylerin eklenmesi ile günümüze kadar sürekli geliştirilmiştir. İnsanların normal hayatta olduğu gibi amacına kolay ve hızlı bir şekilde ulaşması için yaptığı çalışmaların yansıması ise bilgisayarlarda kullanılan arayüzlerde karşımıza çıkmaktadır. Bu arayüzlerin en önemli yönlendirme öğesi de grafik ikonlar olmuştur.

Ciddi anlamda bilgisayarların üretilmeye başlanması ise, 1970’lerin ortasında “kâğıtsız ofis” yaratma hedefi güderek yola çıkan Xerox Palo Alto Araştırma Merkezi’nin çalışmalarında vücut bulmuştur. Burada üretilen ilk kişisel bilgisayar olan Xerox Star (Şekil 3. 3. 3) aynı zamanda ilk grafik kullanıcı arayüzünde içinde barındırmaktadır (Şekil 3. 3. 4) (Kaynak: LoungeKat, 2010).



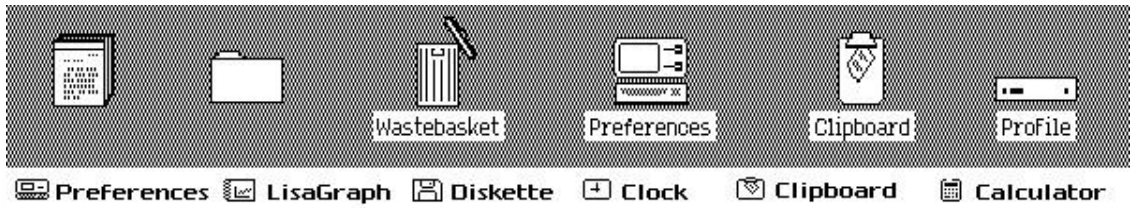
(Şekil 3. 3. 3) (Kaynak: LoungeKat, 2010) Xerox Star



(Şekil 3. 3. 4) (Kaynak: LoungeKat, 2010) Xerox 8010 Star Modelinin Arayüzlerde Kullandığı İkonlar

### 1983 Apple Lisa

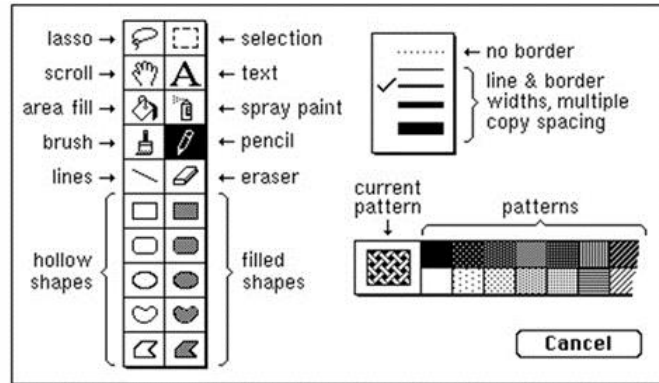
Xerox'u örnek alan Apple'ın ürettiği bu modelde kullanılan arayüzlerdeki ikonlar karşımıza çıkmaktadır. (Şekil 3. 3. 5).



(Şekil 3. 3. 5) (Kaynak: LoungeKat, 2010) Apple Lisa Office Sistemindeki Arayüzlerde Kullandığı İkonlar

### 1984 Apple Macintosh 1.0

Bir yıl sonra (1984) Lisa Apple Macintosh 1,0 sürümünü piyasaya sürmüştür (Şekil 3. 3. 6- 7).

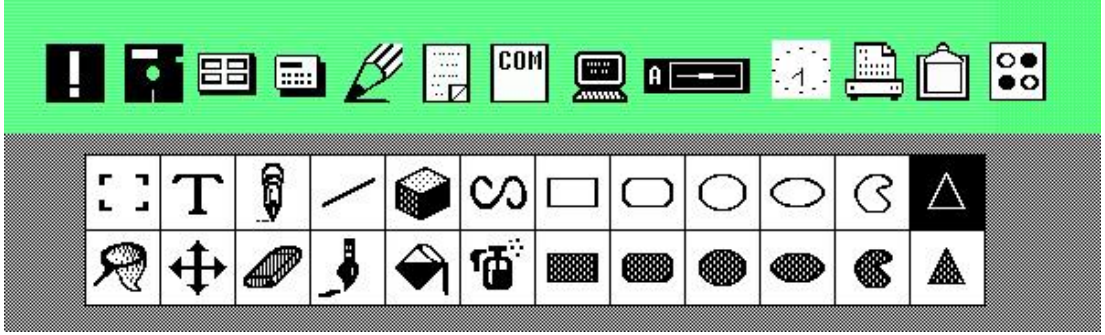


(Şekil 3. 3. 6) (Kaynak: LoungeKat, 2010) Mac Paint Arayüzünde Kullanılan İkonlar



1985 - Windows 1.0x

Microsoft 1985 yılında ilk Grafik Kullanıcı Arayüzünü (GUI) sundu (Şekil 3. 3. 10).



(Şekil 3. 3. 10) (Kaynak: LoungeKat, 2010) Windows 1.0x'da Kullanılan İkonlar

1986 - GEOS for Commodore 64

Zamanında Macintosh 1,0'den sonra ikinci en popüler (GUI) Grafik Kullanıcı Arayüzü olmuştur (Şekil 3. 3. 11).



(Şekil 3. 3. 11) (Kaynak: LoungeKat, 2010) GEOS for Commodore 64'te Kullanılan İkonlar

1991 - Macintosh System 7 - Renkli İlk Mac OS

Mac OS 7 sürümüyle birlikte ikonlarda renk kullanımını ilk defa görmekteyiz (Şekil 3. 3. 12).



(Şekil 3. 3. 12) (Kaynak: LoungeKat, 2010) Macintosh Mac OS 7 Sürümünde Kullanılan İkonlar

### 1992 - Windows 3,1

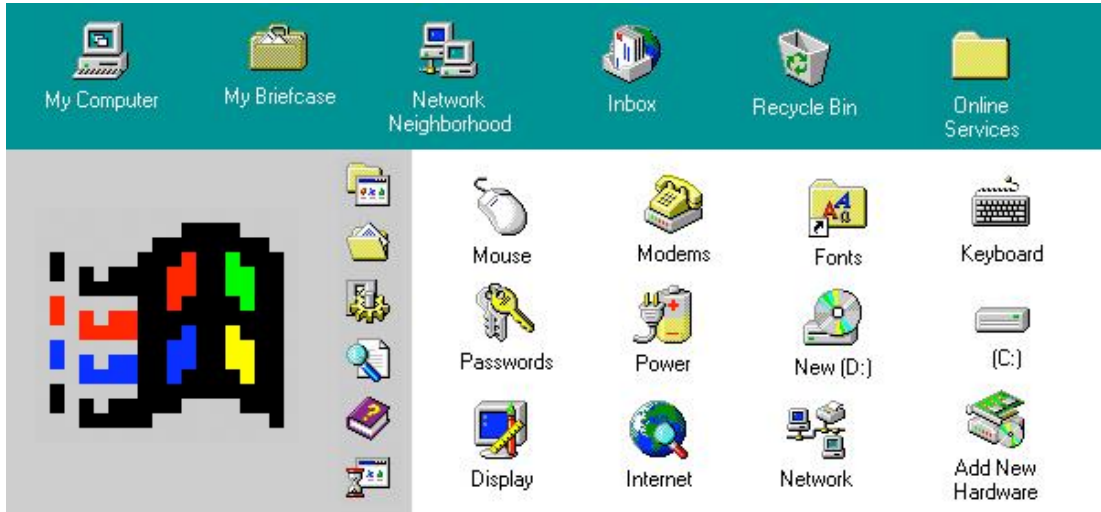
Windows 3. 0 Microsoft bu sürümde büyük ölçüde tasarımlarını geliştirmiştir (Şekil 3. 3. 13).



(Şekil 3. 3. 13) (Kaynak: LoungeKat, 2010) Windows 3,1'de Kullanılan İkonlar

### 1995 - Windows 95

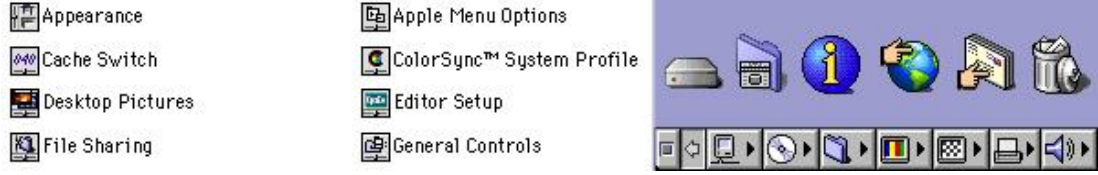
Windows bu sürümde kullanılan ikon tasarımlarında daha fazla renk tanıtmıştır (Şekil 3. 3. 14).



(Şekil 3. 3. 14) (Kaynak: LoungeKat, 2010) Windows 95 Sürümünde Kullanılan İkonlar

### 1997 - Macintosh OS 8 - Parlak Simgeler

Mac OS 8 arayüzünde kullanılan ikonlar daha parlak ve daha güçlü bir ışık ile görünmeye başlıyorlar (Şekil 3. 3. 15).



(Şekil 3. 3. 15) (Kaynak: LoungeKat, 2010) Macintosh OS 8'de Kullanılan İkonlar

### 2001- Mac OS X v10.0 — Jelly Mac

Mac OS X bu sürümde aşağı yukarı multimedya derecesinde ikonlarla ortaya çıkmıştır (Şekil 3. 3. 16).



(Şekil 3. 3. 16) (Kaynak: LoungeKat, 2010) Mac OS X v10.0 Sürümünde Kullanılan İkonlar



## 2001- Windows XP - Parlak Yumuşak İkonlar

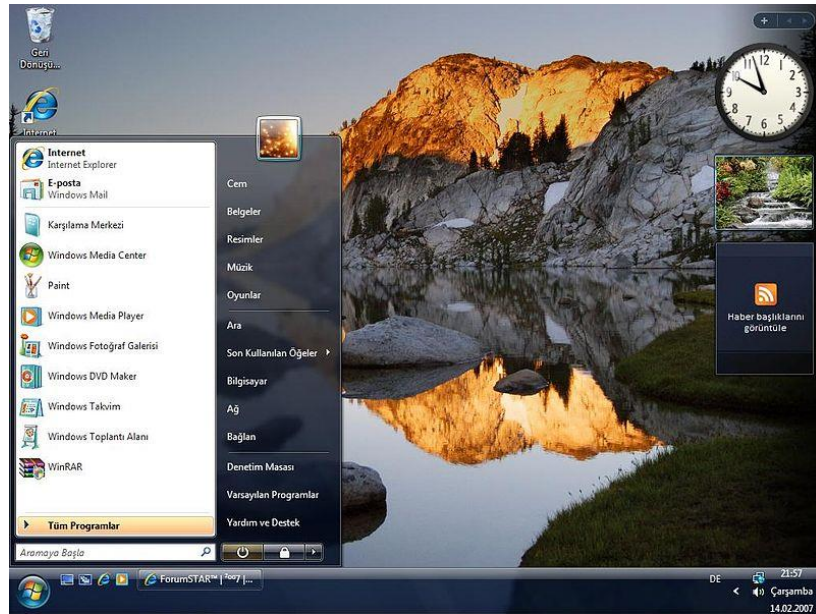
2001 yılında Microsoft tamamen yeni bir işletim sistemi tanıttı (Şekil 3. 3. 17).



(Şekil 3. 3. 17) (Kaynak: LoungeKat, 2010) Windows XP Sürümünde Kullanılan İkonlar

## 2007- Windows Vista (Aero)

XP'den bu yana gelişen grafik teknolojisinin kullanıldığı yeni arayüz teması Windows Vista'daki ikonlarda daha fazla geliştirilmiştir (Şekil 3. 3. 18).



(Şekil 3. 3. 18) (Kaynak: [www.tr.wikipedia.org/w/index.php?title=Dosya:Windowsvista.jpg&filetimestamp=20091209113202&](http://www.tr.wikipedia.org/w/index.php?title=Dosya:Windowsvista.jpg&filetimestamp=20091209113202&)) Windows Vista Sürümünde Kullanılan İkonlar

### 2007 - Mac OS X Leopard – Reflektif Dock

Mac, dock için 3 d yansmalı ikonları bir bant üzerine oturtmayı benimsemiştir. (Şekil 3. 3. 19).



(Şekil 3. 3. 19) (Kaynak: LoungeKat, 2010) Mac OS X Leopard'da Kullanılan İkonlar

### 2009 - Windows 7 - Yumuşak ve Yansıtıcı

Windows 7 ikonları Windows XP'den tamamen farklı ve Windows Vista'ya benzemektedirler (Şekil 3. 3. 20).



(Şekil 3. 3. 20) (Kaynak: LoungeKat, 2010) Windows 7 Sürümünde Kullanılan İkonlar

## 2012 - Windows 8 - Hareketli İkonlar

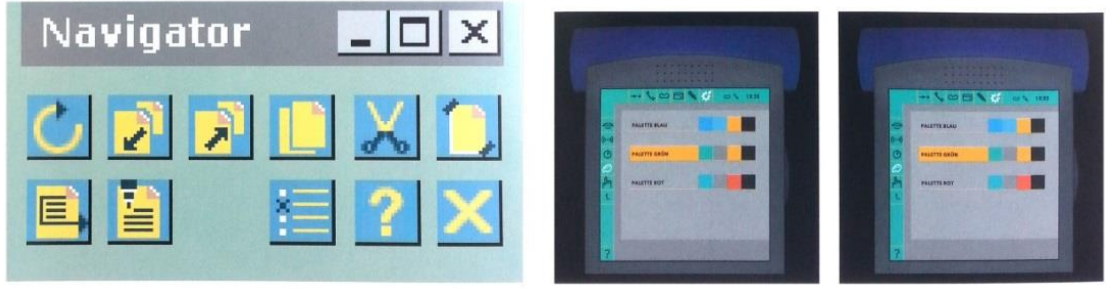
Windows 8; Microsoft firmasının kişisel bilgisayar kullanımı için Windows 7'nin halefi olarak ürettiği işletim sistemidir. Windows 95'ten beri var olan (Hareketsiz) "Başlat menüsü" ikonu kaldırılıp yerine "Başlangıç" menüsü ikonlarının hareketlendirildiği yepyeni bir arayüz koyulmuştur (Şekil 3. 3. 21).



(Şekil 3. 3. 21) (Kaynak: [www.extremetech.com/computing/141702-how-to-bring-the-start-menu-and-button-back-to-windows-8](http://www.extremetech.com/computing/141702-how-to-bring-the-start-menu-and-button-back-to-windows-8)) Windows 8 Sürümünde Kullanılan Hareketli İkonlar

## Prof. Michael Renner, Bazel

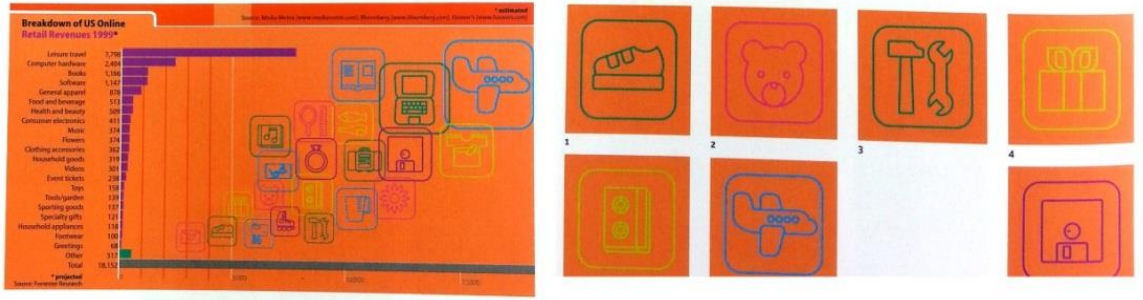
Ascom, Bern/İsviçre İletişim Grubu telefon hatlarının yönetilmesine yönelik kaliteli bir yönetici yazılımı sunmaktadır. Söz konusu yazılımın üretim masrafları çok yüksek olduğundan ve ürünü telekomünikasyon firmalarındaki özel kullanıcılar talep ettiğinden, kullanıcı arayüz ana bilgisayarın standart üst alanından ayrılmak zorundaydı. Yazılım basit bir bilgisayara yerleştirilmesine rağmen ürünün kalitesi firmaya ait bir arayüz tasarımıyla standart fonksiyonları çerçevesinde iletişim kurmak zorundaydı. Daha önce belirtilen renk yelpazesinin geliştirilmesiyle ve yeni ikonların kullanılmasıyla bu talep yerine getirilmek zorundaydı (Şekil 3. 3. 22) (Abdullah ve Hübner, 2005: 222).



(Şekil 3. 3. 22) (Kaynak: Abdullah ve Hübner, 2005: 222) Basel'in Navigasyon Arayüzü için Tasarladığı İkonlar

### Kame Tasarım, San Francisco

Kame Tasarım "Wired Shopping Page" dergisi için güncel internet istatistiklerinin gösterilmesine ilişkin değişik bilgi grafikleri geliştirmiştir (Şekil 3. 3. 23) (Abdullah ve Hübner, 2005: 224).



(Şekil 3. 3. 23) (Kaynak: Abdullah ve Hübner, 2005: 225) Kame Design 'Wired Shopping Page' Dergi Arayüzü için Tasarladığı İkonlar

İnsanlar bilgisayarlardan sonra kendi aralarında iletişimi daha kolay ve daha hızlı sağlayabilmek için cepte taşınabilen telefonlar yapmaya başladı. Bu keşif bilgisayarlardan sonra iletişim adına yapılan diğer önemli bir keşif olmuştur. Bu cihazlarda bulunan özelliklerin daha iyi ve kolay kullanılması için bilgilendirme ve yönlendirme amaçlı ikonlar kullanılmıştır. İlk örnekleri de 1992 yılında üretilen Nokia 1011 modelinde karşımıza çıkmaktadır (Şekil 3. 3. 24).



(Şekil 3. 3. 24) (Kaynak: [www.mobiletisim.com/dosyalar/cep-telefonunun-tarihcesi](http://www.mobiletisim.com/dosyalar/cep-telefonunun-tarihcesi))  
Nokia 1011 Cep Telefonunda Kullanılan İkonlar

## 4. GÜNLÜK HAYATTA PİKTOGRAM ve İKONLARIN ÖNEMİ ve KULLANICI ÜZERİNDEKİ ETKİLERİ

### 4.1 Günlük Hayatta Piktogramların Önemi ve Kullanıcı Üzerindeki Etkileri

Piktogramların sağladığı yararlar düşünüldüğünde, bireyin günlük yaşamdaki kullanım alanlarının da bir o kadar yaygın olduğu görülecektir. Bu tasarımlar hayatımızın hemen hemen her alanında karışımıza çıkar. Kısaca değinmek gerekirse bunlardan bazıları şunlardır:

- 1- Uluslararası taşımacılıkta ve şehir içi ulaşımda,
- 2- Ticari alanda hizmet veren işyerlerinin çalışanları için aldığı güvenlik tedbirlerini belirtmede (Şekil 4. 1. 1),



(Şekil 4. 1. 1) (Kaynak: www.organizeisguvenligi.com) İş Güvenliği Uyarı Levhalarında Kullanılan Piktogramlar

- 3- Trafik düzenini sağlayan işaretlerde (Şekil 4. 1. 2),



(Şekil 4. 1. 2) Kaynak: (www.muhteva.com) Trafik Düzenini Sağlamada Kullanılan Piktogramlar

- 4- Elektronik cihaz ve iş makinelerinin kullanımında,
- 5- İnsanların yaşadığı sosyal çevrede bilgi vermek amacıyla (Şekil 4. 1. 3),



(Şekil 4. 1. 3) İnsanların Yaşadığı Sosyal Çevrede Bilgi Vermek Amacıyla Kullanılan Piktogramlar

- 6- Devlete bağlı askeri ve sivil kuruluşlarda,
- 7- Turizm sektörü ve haberleşmede,
- 8- Pazarlama alanında hizmet veren şirketlerin ürüne ait üretim ve tüketim bilgilerinde,
- 9- Gıda ürünleri ve yemek sektöründe piktogramlar yoğun olarak kullanılır (Şekil 4. 1. 4).



(Şekil 4. 1. 4) Gıda Ürünleri ve Yemek Sektöründe Kullanılan Piktogramlar

Tasarımcı Roger Whitehouse görsel iletişim sistemlerinde yer alan piktogramların kullanım alanının çok yaygın olduğunu ve insanların piktogramlara çok kolay uyum sağladığını düşünmektedir. Bunun sebeplerini ise şöyle açıklamıştır:

- a- Piktogramlar sözcüklere oranla daha çok izleyiciye ulaşabilmektedir.
- b- Piktogramları anlamak kelimeleri okumaktan daha az zaman almaktadır.
- c- Piktogramları anlamak için özel bir dil gerekmemektedir (Artantaş, 2007: 49).

Piktogramların kullanım alanlarını sosyal alanlarda da çeşitlilik göstermektedir. İnsanların toplu halde faydalandığı bir takım hizmet veren alanlarda da önemli

ölçüde kullanılır. Havaalanı, hastane, üretim ve iş merkezlerinde, müze, otel, ulaşım, haberleşme, toplu taşıma terminalleri, üniversite kampüsü, hayvanat bahçeleri gibi kentsel yaşam ortamlarıdır (Eski, 2004: 15, 16).

Buna benzer toplumsal kamu alanlarında uyulması gereken kuralları anlatan, bilgi vermek maksadıyla ya da uyarmak amacıyla birçok piktogram kullanılır. Görsel iletişimin temelini oluşturan görme yeteneği algılamada önemli bir rol oynamaktadır. Çünkü görme sözcüklerden önce gelmiştir. Görmek ve bakmak farklı olgulardır. Yalnız baktığımız şeyleri görürüz. Konuşmanın yeterli ya da mümkün olmadığı ortamlarda çevremizle bağlantı kurmamızı sağlayacak tek iletişim şekli ‘Görsel İletişim’dir denebilir. Birbirinin dilinden anlamayan iki ayrı insan çoğunlukla, el-kol-yüz hareketleri ya da daha gelişmiş olan görsel bildirişim simgeleri aracılığıyla anlaşılabilir (Şekil 4. 1. 5) (Yazar, 2010: 50).



(Şekil 4. 1. 5) Yönlendirme Piktogramları

Piktogramlar günlük yaşantımızın vazgeçilmezleri arasına girmiştir: Havaalanından, yemek için girdiğimiz lokanta, kullandığımız ürünlere kadar geniş bir alanda kullanılmaktadır. Piktogramların kullanım alanları genişletilerek insanlar için kısa yoldan kolay bilgi edinilmesi hedeflenmiştir. İnsanın olduğu her yerde iletişim olacağı için, piktogramlar iletişim açısından her alanda kolaylık sağlamaktadır. Bugün piktogramlar olmasaydı, trafik yavaşlar, büyük hava limanlarında büyük karışıklıklar olurdu (Başer, 1994: 15) Şekil 4. 1. 6).





(Şekil 4. 1. 6) Havalimanı İçerisindeki Yönlendirmede Kullanılan Piktogramlar

Piktogramlar uluslararası standartlara sahip olduklarından dolayı dünyanın her yerindeki insanlar tarafından başka bir dil bilmesine gerek olmadan rahatça algılanabilen görsellerdir.

Piktogramlar, sözlerin, yazının ve seslerin yerini alarak daha etkili bir iletişim sağlamaktadır. Örneğin; Trafikte sağa dönüş işareti, “Sağa Dönüş” yazan bir levhadan daha etkilidir. Çünkü grafik simge görsel muhakemeyi harekete geçirir. Sürücü, dönüş yönünü görür ve hemen ona uyum sağlar. Yazıyla belirtilen “Sağa Dönüş” levhası ise sürücüyü entelektüel muhakemeye iter: Sürücü, levhanın bildirdiği direktifi uygulamadan önce, sözcüğün anlamını yorumlamaya çalışır. Kavram ile bağlantılı bir simge, imge ile bağlantılı bir simgeye oranla daha zor anlaşılır. Buna karşın, konu aldığı nesne ya da kavramı algılanabilir formlara dönüştürdüğü için kolay öğrenilir ve çabuk hatırlanır (Artantaş, 2007: 20) (Şekil 4. 1. 7).



(Şekil 4. 1. 7) Trafikte Kullanılan Sağa Dönüş Piktogramı

Piktogramlar evrensel ve kalıcı bilgi içeren semboller olduğu için görselliğin verdiği hafızada kalıcılık açısından daha sağlıklı iletişim kurulmasını sağlar. Bu açıdan piktogramların kullanım alanlarındaki çeşitliliğe bakarak da, hayatımızda önemli bir yer edindiğini gözlemleyebiliriz.

Değişik amaçlar için kullanılan binlerce işaret, piktogram ve semboller insanların çevreyi anlamasında, nesnelere amaçları doğrultusunda kullanmasında ve toplumsal ilişkilerin düzenlenmesinde önemli işlevlere sahiptirler. Yapılan araştırmalara göre insanların çoğunun diğer ülkelerin insanların dillerini öğrenmede kayıtsız kaldıkları bir gerçektir. Bu nedenle işaret, piktogram ve sembollerden oluşturulan görsel bir dil daha da önem kazanmaktadır. “Günümüzde hızla gelişen toplumlararası ilişkiler, bilgi patlaması, nüfus patlaması ve hızlı ulaşım koşulları işaret, piktogram ve sembellere evrensel boyutlar kazandırmaktadır” (Erhan, 1978: 47).

Evrensel boyutlar kazanan piktogram ve semboller bir bakıma, “ Bir resim, bin sözcükten daha etkilidir” sözünü haklı kılmaktadır. Örneğin, bir kravatın nasıl bağlanacağını karşısındakine öğretmeye çalışan bir kimse az sonra görecektir ki, karşısındaki kişi anlamamakta, kendisi de bunu anlatmayı bir türlü becerememektedir. Yapılan tarifler yazıya dökülse bile yeterince etkili olamamaktadır. Oysa bu işi bir dizi resimle görsel olarak anlatmak daha verimli ve açıklayıcı olacaktır (Başkan, 1988: 68, 69).

Günlük yaşamımızda işaretlerle ve sembollerle her an yüz yüzeyiz. Semboller ve işaretler kimi zaman bizi yönlendirir, kimi zaman bilgilendirir, kimi zaman ikaz

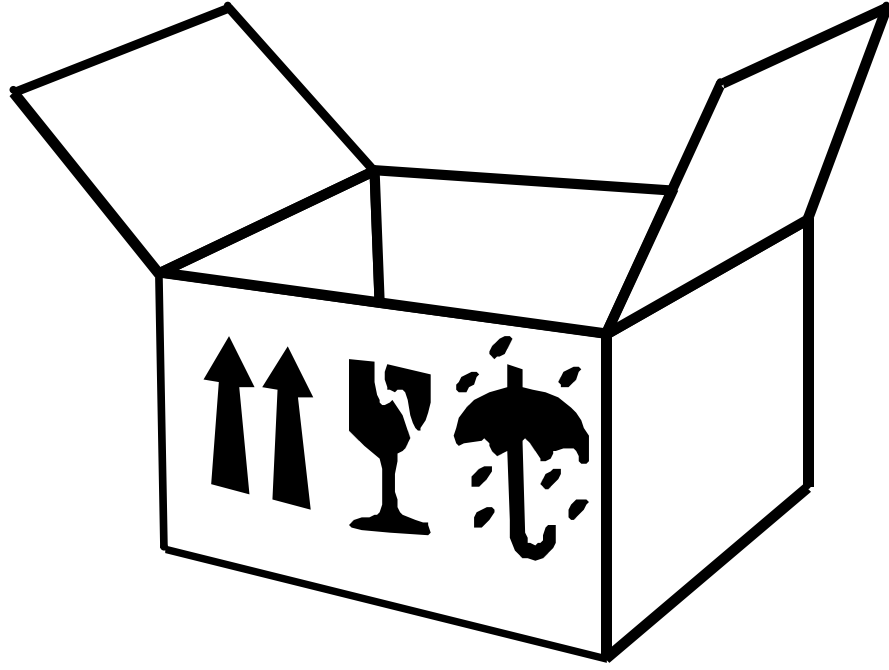
eder, kimi zaman engeller ve kimi zaman da güzelliği ve sevimliliğiyle bizi tebessüm ettirir (Ketenci ve Bilgili 2006: 271).

Görsel iletişimin her kategorisinde kullanılan sembol, işaret ve piktogramların bireyler üzerindeki etkisi çözümlenebilme düzeyleriyle bağlantılıdır. Çözümleme ise anlama ve anlamlandırma süreciyle ilgilidir. Anlamlama doğrudan doğruya bir işarete, bir sembole veya bir piktograma bağlı bildiriye dayanmaktadır. Böylece yeni durum için sağlanmak istenen davranış biçimi ya da iletilmek istenen bilgi geçmiş deneylerimize dayanarak çağrışım yoluyla oluşturulabilir. İster insan tarafından tasarlanmış olsun, isterse gök gürültüsü, şimşek gibi doğal olay şeklinde olsun, insanoğlu toplumsal ve fiziksel çevresinden kendine ulaşan mesajlara tüm duyu organları yoluyla açık durumdadır. Bu bakımdan, insanların gereksinim duydukları mesajları diğerleri arasından seçerek almaları ya da iletinin öne çıkarak kendini fark ettirmesi, onun hızına, yoğunluğuna, ivmesine, anlaşılabilirliğine, karmaşıklığına veya basitliğine bağlıdır.

Görsel iletişim araçlarının anlamlandırılması insan davranışlarıyla yakından ilgilidir. Çevresiyle sürekli bilgi alışverişinde bulunan insan, çevreden aldığı uyaranlar sonucu bazı davranışlarda bulunur. Bu davranışları ise psikolojik ve fizyolojik etmenler belirler. “İnsanlarda fizyolojik etmenler görsel, duyuşal ve dokunsal olarak gelişmektedir” (Başer, 1994: 48).

İnsanlar üzerinde psikolojik veya fizyolojik etkinin oluşabilmesi için öncelikle iletişim aracının görülmesi gerekir. Fiziksel olarak gözde başlayan görme olayı sinirler kanalıyla fizyolojik olarak beyine iletilerek hücrelerin uyarılması sonucu psikolojik etkiler ortaya çıkar ve davranış gerçekleşir.

Örneğin; Rusya’dan Amerika Birleşik Devletleri’ne gönderilecek ve içinde oyuncak bulunan karton kutunun üzerinde gideceği adresten başka iki ok, bir kadeh ve bir şemsiye bulunmaktadır. Kutunun içindeki hakkında bilgi veren bu üç sembolden oklar (üste gelecek şekilde), kadeh (kırılır), şemsiye (kuru ortamda muhafaza ediniz) anlamına gelmektedir (Şekil 4. 1. 8).



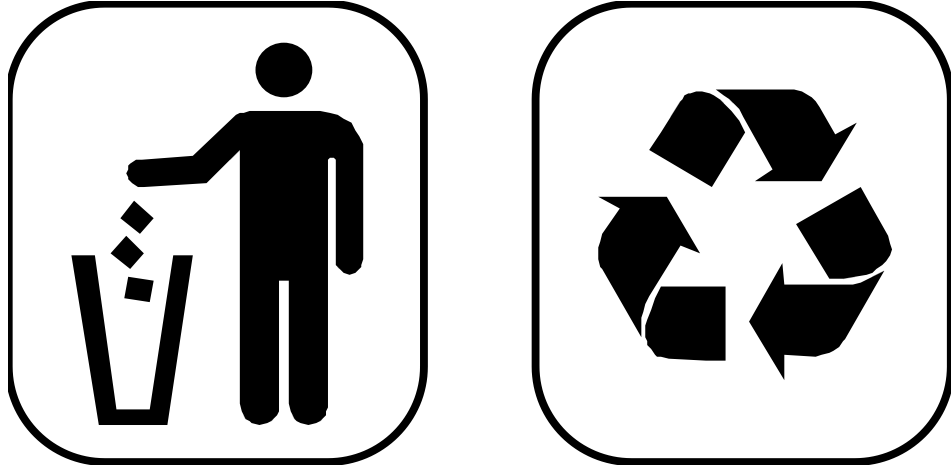
(Şekil 4. 1. 8) (Kaynak: Başer, 1994: 49) Ambalaj Üzerinde Kullanılan Piktogramlar

Gönderilen bu paketin Amerika Birleşik Devletleri'ne ulaşmadan önce İstanbul, Paris, Cenova ve Lizbon'dan geçeceği ve her limandaki taşıyıcıların kendi lisanslarından başka bir lisansı okuyamayacakları göz önüne alındığında bu üç sembol altı dili konuşabiliyor olacaktır. Yani paket üzerine her ülkenin dili ile açıklama yapılacak olsaydı altı farklı dilde açıklama yapılması gerekecekti. Bu durumda paketin belki de tamamı yazı ile kaplanacak ve bazı karışıklıklar ortaya çıkacaktı. Oysa evrensel olarak kullanılan bu üç sembol sayesinde herkesin net ve kesin olarak anlayabileceği bir anlatım sağlanabilmektedir (Başer, 1994: 49).

Günümüzde kullanılan piktogram ve semboller ile bu örnekleri çoğaltmamız mümkündür. Örneğin, son günlerde naylon poşetlerde, meyve suyu paketlerinde ya da tüketimi fazla olan ürünlerin her an her yere atılabilen ambalajları üzerinde çok sık gördüğümüz bazı piktogram ve semboller vardır. Bunların oluşumundaki ana fikir çevre kirliliğine engel olmak ve bunun en aza indirebilmektir. Bu sembollerden bir tanesinde çöp kutusuna çöp atan bir insan sembolize edilmiştir. Burada anlatılmak istenen naylon poşetlerin, pet şişelerin ya da aynı türden olan atıkların bu çöp kutularına atılarak orada toplanması aynı zamanda çevre kirliliğine de engel olunmasıdır. İnsanlar bu sembollerini gördükleri zaman daha önceki edinilen deneyimlerin çağrıştırılmasıyla direkt olarak atıkları bu kutuya atacak çevre kirliliğine az da olsa engel olacaktır. Bu tür atıkların bir arada toplanmasının bir

nedeni de bazılarının eritilerek yeniden kullanıma sunulmuştur. Bu sayede hem bir dönüşüm olacak hem de malzeme ziyarı engellenecektir. Aksi takdirde bu poşetler kutulara atılmayıp rast gele çevreye atıldıklarında hem çevre kirlenecek hem de malzeme ziyarı nedeni ile büyük ekonomik kayıplar meydana gelecektir.

Bu tür ürünlerin yeniden oluşturularak kullanımının başka bir nedeni de çevre kirliliğinin yanı sıra günümüzde had safhalarda bulunan hava kirliliğinin asgari düzeye indirgemektir. Kirli havayı temizleyerek oksijen üreten ağaçların kesilerek yok olması hem havanın kirlenmesine hem de yeşilin yok olmasına neden olmaktadır. Kâğıdın ham maddesi olan selüloz ağaçtan elde edilmektedir. Her kâğıt parçasının ziyarı bir ağacın daha kesilmesi bunun sonucunda da havanın biraz daha kirlenmesi demektir (Başer, 1994: 49,50), (Şekil 4. 1. 9).



(Şekil 4. 1. 9) (Kaynak: Başer, 1994: 49) Ambalaj Üzerinde Kullanılan Piktogramlar

Piktogramların kullanıldığı başka bir alanda pazarlama sektörüdür. Piktogramlar bu alanda bilgi vermek, uyararak amacıyla kullanılmaktadır. Bu görseller gönderdiğimiz kargo paketinden, giydiğimiz kıyafete; gıda sektörü de dâhil olmak üzere, teknolojik ürünlerin kullanımında, bilgilendirmek ve uyararak üzere karşımıza çıkar. Bu sektörde hemen hemen her ürünün üzerinde karşımıza çıkan ve o ürünün bir nevi kimliği olan barkod piktogramıdır. Yapılan birçok alışverişte kullanılan bu sistem, ince ve kalın olarak tasarlanan çizgilerden oluşmasının yanı sıra hemen altında bulunan rakamlarla bütünlük arz eder. Bu rakamlar ülke, firma, ürün ve kontrol kodu ile ilgili bilgiler içerirken barkod pazarlama sektöründe de büyük kolaylık sağlar. Tarandığı zaman sinyal, sistemdeki bilgisayara ulaşarak bilgisayara

















girilen barkod numarasına göre ürünün fiyatının kasaya yansıtılması sistemiyle çalışır (Kum, 2011: 51).

Bu piktogramın tüketiciye sağladığı yararların başında o ürünle ilgili üretimin bütün detaylarına ulaşabilmesidir. Alışveriş esnasında barkodu okutarak satın almayı kolaylaştırması ile alıcı ve satıcı için satışın ekonomide kayıt altına alınmasını sağlar. Ayrıca hızlı satılan ürünler çabucak belirlenir ve müşteri talebini karşılamak üzere yeniden sipariş edilir. Yavaş satılan ürünler belirlenir ve istenmeyen stok oluşumu engellenir. Bir ürünün mağaza içinde yer değişimi takip edilebilir ve hızlı satılan ve daha karlı ürünler en iyi yerlere yerleştirilir. Geçmiş bilgiler dönemsel değişimleri kesin bir doğrulukla tahmin etmek için kullanılabilir. Barkod tarayıcıları ayrıca düşük maliyetlidir ve çok doğru okuma yapar - sadece 1/100000 giriş yanlış olur. Üzerinde barkod olan bir ürün bireyin ürünle duygusal bir bağ (güven) kurmasını sağlar (Şekil 4. 1. 10).



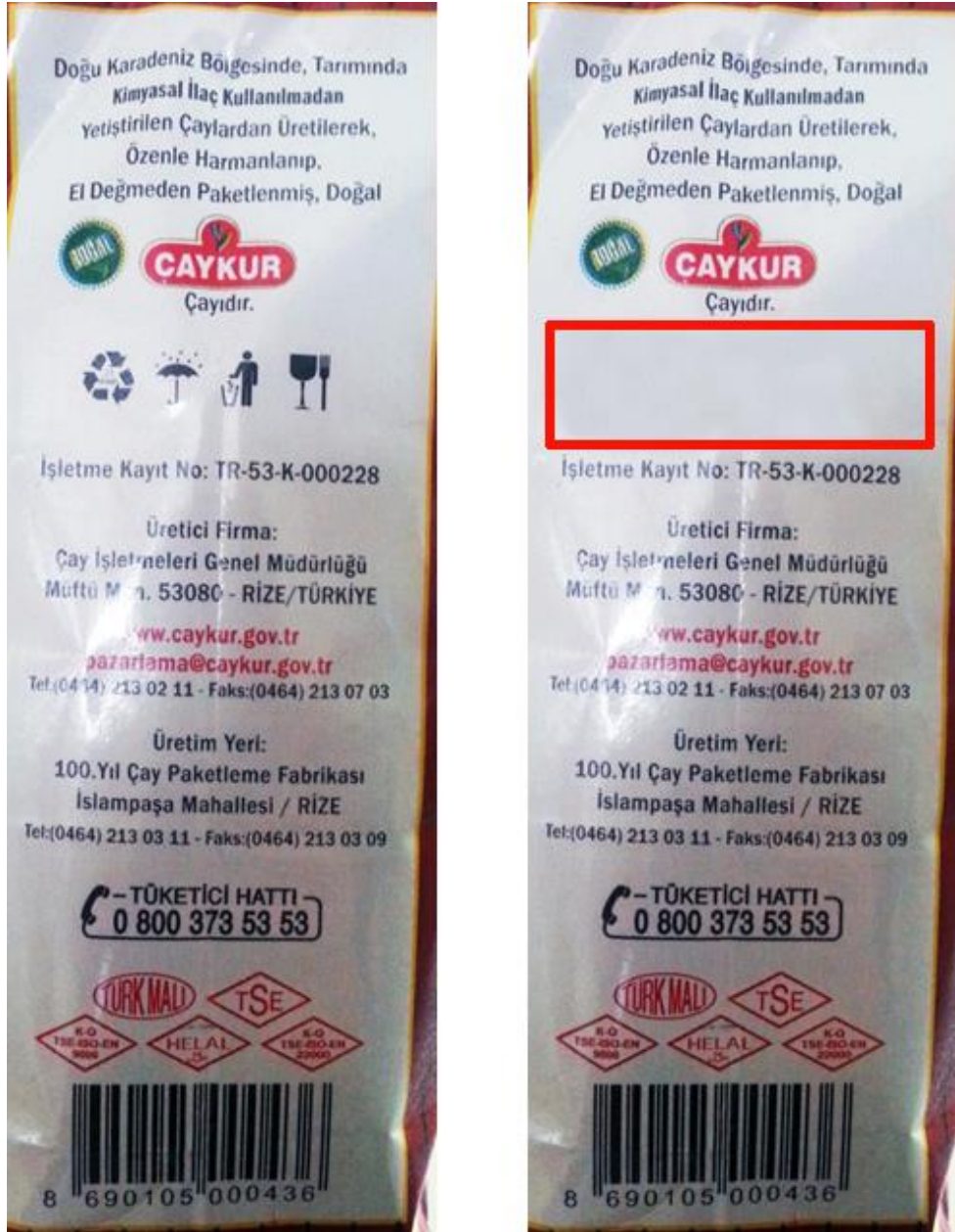
(Şekil 4. 1. 10) (Kaynak: www.falezpatent.com) Barkod

Tekstil sektöründe kullanılan ve tüketiciye bilgi vermeyi amaçlayan piktogramlara değinmek gerekirse: Bu piktogramlar ürün hakkında hangi kurallara uyulması gerektiği, yıkamadaki sıcaklık dereceleri, yıkama sonrası ütü aşamasında kumaşın cinsine göre hangi programın uygun olduğu, kurutma işleminde uyulması gerekenler, kuru temizleme yapılırken uygulanacak işlemler hakkında bilgi verir. Tekstil ürünlerinin en uygun nasıl kullanılacaklarını, yıkanacaklarını ve kurutulacaklarını piktogramlardan anlarız. Piktogramların verdiği bilgiye uyulmadığında ürün zarar görür, kullanılmaz hale gelebilir. Örneğin; kuru temizleme piktogramı olan bir kıyafet, çamaşır makinesinde ya da elde yıkandığında, çekme veya genişleme yapabilir, bu da ürünün kısa zamanda kullanılmaz hale gelmesine neden olur (Kum, 2011: 52), (Şekil 4. 1. 11).

<b>KURU TEMİZLEME</b>		<b>ÇAMAŞIR SUYU KULLANIMI</b>	
	Tetrakloreten ve hidrokarbonlarla profesyonel kuru temizleme Normal işlem		Herhangi bir yükseltgeyici ağartma maddesi kullanılabilir.
	Hidrokarbonlarla profesyonel kuru temizleme (damıtma sıcaklığı 150°C ve 210°C arasında, parlama noktası 38°C ve 70°C arasında)		Sadece oksijenli / kloruz ağartma yapılır.
	Kuru temizleme yapılmaz		Ağartma yapılamaz.
	Profesyonel yağ temizleme Normal işlem		
<b>KURUTMA</b>		<b>ÜTÜLEME</b>	
	Doğru boyunca askılı kurutma		Ütü tabanı sıcaklığı en çok 200°C
	Askılı kurutma		Ütü tabanı sıcaklığı en çok 150°C
	Düz kurutma		Ütü tabanı sıcaklığı en çok 110°C Buharlı ütüleme kalıcı zararlara sebep olabilir
	Gölgede kurutma		Ütülenmez
	Tamburlu kurutma yapılır Normal sıcaklık		
	Tamburlu kurutma yapılır Düşük sıcaklıkta kurutma	<b>YIKAMA</b>	
	Tamburlu kurutma yapılmaz		En yüksek yıkama sıcaklığı 30°C Normal işlem
			En yüksek yıkama sıcaklığı 30°C Haff işlem
			En yüksek yıkama sıcaklığı 40°C Elle yıkama
			Yıkanmaz

(Şekil 4. 1. 11) (Kaynak: www.drycenter.com.tr) Tekstilde Kullanılan Piktogramlar

Gıda dünyanın en büyük sanayilerinden biridir. Toplanan sebze, meyve ve tahıllar, etler, süt, yumurta ve benzeri gıda maddeleri fabrikalarda değişik şekilde işlenmekte, ambalajlanmakta ve piyasaya sunulmaktadır. Ürünlerin saklanma koşullarına dair bilgiler paketleri üzerindedir. İnsanlara bu bilgiler piktogramlar yoluyla aktarılır. Örneğin çay paketlerinin üzerinde bulunan piktogramların, ambalajı hangi olumsuz durumlardan korunması gerektiğini anlatması bireyin ambalajı daha iyi koşullarda saklamasına yardımcı olur (Şekil 4. 1. 12).



(Şekil 4. 1. 12) Çay Ambalajında Kullanılan Piktogramlar



Günlük hayatın en önemli kuralları arasında güvenlik, sağlık, yemek ve ihtiyaçların karşılanması kaçınılmaz olduğu insan psikolojisinde bunlar her zaman öncelikli olmuştur. İnsanlar, öncelikli olan bu ihtiyaçları karşılarlarken çevreden aldıklarını değerlendirip öyle harekete geçmiştir her zaman. Örneğin bir yangın esnasında oradan kaçarken öncelikle çıkışın nerde olduğunu, ya da nereden hızlı ve güvenli bir şekilde çıkacağını görmeye çalışır. Bu piktogramın insan hayatı üzerindeki önemi düşünüldüğü zaman yangın anında korku ve panik havasından kaçan biri için hayatının kurtulması demektir. Ayrıca yangın anında böyle bir piktogramın olmadığını düşünecek olursak; korku ve panik halinde yangından kaçan birinin nereye yönelmesi gerektiğini göremeyeceği için kararsız kalacak ve belki de bu kararsızlık hayatına mal olacaktır (Şekil 4. 1. 13).



(Şekil 4. 1. 13) Yangın Çıkışı Piktogramı

İnsan için başka bir hayati öneme sahip olan sağlık alanında da karşımıza piktogram çıkmaktadır. Sağlık piktogramının bir araç üzerinde iken önemi çok büyüktür. Bu piktogram araç üzerinde ise onun ambulans olduğunu anlar ve trafikte ona hemen yol vermeye çalışılır. İçindeki hastanın en kısa zamanda hastaneye taşınması demek hayatının kurtulması demektir. Bu ciddiye alma ve özenli davranmanın nedeni ise bu araca anlam yükleyen üzerindeki piktogramdır. Aksi takdirde bu piktogramın olmadığı bir araç ise sıradan hiçbir anlamı olmayan bir araçtır (Şekil 4. 1. 14).



(Şekil 4. 1. 14) Üzerinde Piktogram Bulunan Aracın Taşıdığı Önem

Piktogramların günlük hayatta kullanıldığı bir başka alan da engelli insanların kolay ve rahat hareket edebilecekleri alanlardır. Normal hayatta istemeyerek yaşadığı bir kaza sonrası çoğu zaman vücut eskisi gibi yürüme fonksiyonunu yitirecektir. Bu durumda engelli olan insan ancak bir tekerlekli sandalye vasıtası ile gitmek istediği yere gidebilecektir. Dış mekânda istediği gibi dolaşabilmesi için engelleri aşmalıdır. Bazen bu engeller yüksek yerler olabilmektedir. Bu yüksek yerleri geçebilmesi için kurulan asansörler vardır. Asansörün varlığını göstermek için bu piktogramın olması şarttır. Bu piktogramın orada kullanılması engelliler için yapılmış olan asansörün varlığının kanıtıdır. Tekerlekli sandalye kullanan insan bu piktogramı gördüğü zaman emin bir şekilde asansörden faydalanmak için oraya yönelecektir. Bunun en güzel kanıtı piktogramda kullanılan tekerlekli sandalyedir. Engelli insanlar bu piktogramı gördüğü zaman hemen buranın işlevini anlamaktadırlar. Şekilde 4. 1. 15'te görüldüğü gibi üzerinde piktogram bulunan yapının kazandığı anlam ve piktogram bulunmayan yapının anlamsızlığı.



(Şekil 4. 1. 15) Engelli Piktogramının Bulunduğu Mekâna Kattığı Anlam

İnsan hayatında önemli bir yeri olan piktogramların kullandığı alanlardan biri de kozmetik sektördür. Burada kullanılan piktogramların insanlar için ne kadar önemli olduğudur. Örneğin deodorant ambalajının üzerinde bulunan alev piktogramının vermek istediği mesaj bu şişenin içindeki kokunun uçucu olduğu, dolayısıyla ateşle karşılaştığı zaman kesinlikle yanacaktır. Bu piktogram şişe üzerinde kullanılmazsa içindekinin tehlike içermeyen zararsız güzel bir kokudan başka bir şey olmadığı anlaşılır. Oysa güzel gibi gelen kokusuyla insanı cezbeden bu şişe rast gele ateşe atıldığı zaman patlayacağı ve etrafındakilere zarar vermesinin kaçınılmaz olacaktır (Şekil 4. 1. 16)



(Şekil 4. 1. 16) Üzerinde Piktogram Bulunan Ambalajın Taşındığı Önem

Günlük hayatta başka bir hayati değere sahip olan güvenlik piktogramı da elektrik çarpma tehlikesini anlatmak için kullanılan piktogramdır. İçinde binlerce voltluk elektrik akımının dağıtıldığı trafo binasının üzerinde kullanılması, buranın bir elektrik dağıtım merkezi olduğunu göstermektedir. Binanın üzerinde kullanılması oradan geçenler için bu binanın tehlikeli bir bina olduğunu gösterirken, kullanılmaması ise bu binanın sıradan bir bina olduğunu gösterir (Şekil 4. 1. 17).



(Şekil 4. 1. 17) Üzerinde Piktogram Bulunan Binanın Kazandığı Anlam

Piktogramlar hayatın her alanında hayatı kolaylaştırmak ve işleri hızlandırmak için kullanılmaktalar. Piktogramların kullanıldıkları bir başka alan da ulaşımı sağlayan araçlardır. Bu araçlardan birisi de toplu taşıma aracı olarak kullanılan otobüslerdir. Otobüslerin içindeki özelliklerden yararlanabilmek için konulan düğmelerin çokluğu sayesinde piktogramların kullanılması kaçınılmaz olmuştur. Burada bulunan düğmelerin her birisinin kendisine göre bir işlevi bulunmaktadır. Bu aracı kullanan şoför, binen yolcuların rahat bir yolculuk yapması için bu düğmeleri yerinde ve zamanında kullanabilmesi gerekir. Ancak o kadar düğme vardır ki onları kullanabilmesi için ya fabrikasında çalışması gerekir ya da hepsinin yerini çok iyi öğrenmesi gerekmektedir ki öğrense bile herhangi bir panik anında yerini karıştırmaması ya da unutmaması kaçınılmaz olacaktır. Bunu öğrenmesi demek çok uzun zamanın harcaması demektir. Oysa düğmelerin üzerine bilgi verme amaçlı koyulan piktogramlar sayesinde her şey çok daha hızlı ve kolay yapılacaktır. Ayrıca bu düğmelerin üzerinde piktogramlar olmasaydı düğmelerin yönlendirme işlevi olmayacaktı. Otobüsü kullanan şoför çoğu zaman yanlış düğmeye basacak, belki de yerini hatırlayamayacak, tehlike anında kapıların açılması için doğru düğmeyi bulamayacaktır. Bunun sonucunda istenmeyen kazalar kaçınılmaz olacaktır (Şekil 4. 1. 18).



(Şekil 4. 1. 18) Üzerinde Piktogram Bulunan Otobüsteki Düğmelerin Kazandığı Anlam

## 4. 2. Gnlk Hayatta İkonların nemi ve Kullanıcı zerindeki Etkileri

Bilgisayarın icadıyla bařlayan sre insanlıđın geliřiminde ve ilerlemesinde yeni bir ortama adım atmasıyla gnmze kadar halen devam ettirilmekte ve gnlk hayatta kullanıldıđı alanlar srekli arttırılmaktadır. Bu keřfin kullanımın nasıl olacađına dair yapılan alıřmalar ise, insanlıđın mađara duvarına izdiđi resimlerle aynı dođrultuda olmuřtur. Dıřarıda olduđu gibi bu yeni icat edilen ortamda da ihtiyalara cevap verme, ya da kullanıcıları ynlendirme amacı gdlmřtur. Dolayısıyla insanođlu her zaman bir soruna cevap vermek iin aba harcamıřtır. İřte bu abanın sonucudur ki yapılan ilk bilgisayarla bugn yapılan bilgisayarlarda hep aynı sorunlara cevap verme amacı gdlmřtur. Bu sorunda gnlk hayatta kullanılan btn bilgisayarların kullanıcılar tarafından daha rahat ve daha hızlı kullanılabilir hale getirmektir. Gnmze kadar srekli geliřtirilen bilgisayarların kullanıcılar tarafından pratik kullanılması iin iřletim sistemleri ve bu iřletim sistemleri iinde hızlı dolařabilmesi amacıyla da ynlendirme iřaretleri kullanılmıřtır. Bilgisayarlar dıřında gnlk hayatta zamanla ortaya ıkan ihtiyalara cevap verecek bařka cihazlar da icat edilmiřtir. Bunların bařında cep telefonları, tablet bilgisayarlar, navigasyon aletleri ve her trl ortamlarda kullanılan dokunmatik ekranlar ve diđer cihazlar olmuřtur. Dıř meknda duvar zerinde bařlayan bu ynlendirme iřaretleri, geliřtirilen bilgisayar ve diđer cihazların arayzlerinde kullanıcıların hizmetine sunulmuř ve zamanla geliřtirilen bu iřaretlere ikon adı verilmiřtir. İkonların yaygın olarak kullanıldıđı ortam uygulamalarının bařında; Bilgisayar iřletim sistemleri arayzlerinde, navigasyon aletlerinde, web tarayıcı arayznde, program arayzlerinde, tablet bilgisayarlarda, dokunmatik ekranlarda ve haberleřme hizmetleri sunan cep telefonları arayzlerinde kullanılmaktadır.

Bu ikonların gnlk hayatta kullanıldıkları aletlerin bařında bilgisayarlar gelmektedir (řekil 4. 2. 1 ).



(Şekil 4. 2. 1) (Kaynak: [www.ikincieleşyalari.com/2014/04/23/ikinci-el-bilgisayar.html](http://www.ikincieleşyalari.com/2014/04/23/ikinci-el-bilgisayar.html))  
Günlük Hayatta Kullanılan Bilgisayarlar

Bilgisayarlar günlük hayatı kolaylaştırmak için her alanda (eğitim, sağlık, askeri, sanayi, haberleşme, mühendislik) kullanılmaktadır.

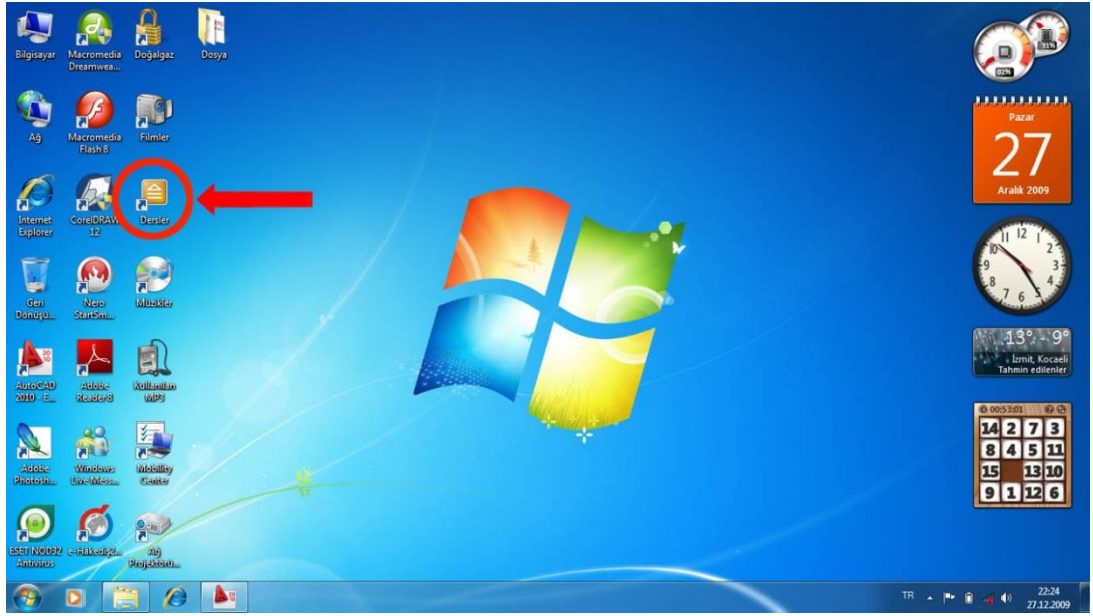
Günlük hayatta kullanılan bilgisayarların pratik bir şekilde kullanılması için yapılan çalışmaların başında işletim sistemleri gelmektedir. İşletim sistemlerinin herkes tarafından pratik bir şekilde kullanılabilmesi için, kısa yolların ve yönlendirmelerin olması gerekmektedir (Şekil 4. 2. 2).



(Şekil 4. 2. 2) (Kaynak: [www.programfull.com](http://www.programfull.com)) Bilgisayar Kullanımı İçin Yapılan İşletim Sistemi



Bilgisayar kullanımının yaygın olduđu günümüzde kullanıcıların bütün çalışmalarını arşivlemesi için dosyalara koymasđ gerekmektedir. Örneđin bilgisayarda arşivlediđi dosyayı bulması için klasör ikonuna yönelmesi lazım. Burada klasör ikonu kullanılmamış olsaydı kullanıcı için aranılan hedefin bulunması zaman alardı. Klasör ikonun kullanılması, bilgisayarda her şeyin belirli bir sınıflandırma, belirli bir düzen içinde kullanılmasının ve aranılan dosyaların kolay ve hızlı bir şekilde bulunması demektir. (Şekil 4. 2. 3).



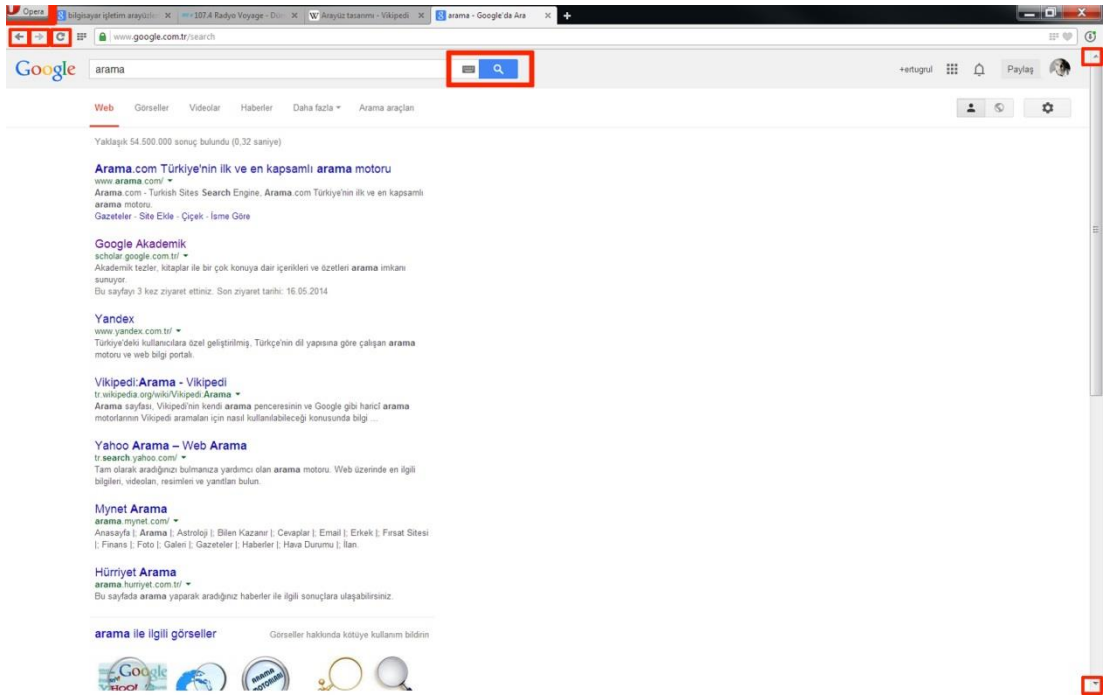
(Şekil 4. 2. 3) (Kaynak: www.mizanger.com) Hedef Dosyayı Bulmak İçin Kullanılan İkonlar

Günlük hayatta kullanılan ikonların kullanıldıkları alanlardan biri de navigasyon cihazlarıdır. Navigasyon cihazının yapılma amacı günlük hayatta kullanıcıların yol bulmasını kolaylaştırmaktır. Navigasyon cihazı kâğıt üzerinde hareketsiz duran haritanın dijital ortama aktarılması ile hareketlendirilmiştir. Bu cihazda kullanılan ikonlar sayesinde gidilen yere hızlı ve kolayca varılmaktadır. Burada kullanılan ikonların kullanıcıyı yönlendirme, yol gösterme, yer bildirimini yapma ve uyarma gibi özellikleri vardır. Örneğin bu cihazdaki zaman ikonu ile kullanıcının varacağı yere ne kadar sürede varacağını bilerek hareket etmesi kullanıcıyı rahatlatacaktır. Bu cihazda kullanılan ikonlardan biri de ok işaretidir. Kullanıcı buradaki ok işaretini takip ederek gittiği yönü, caddeyi, sokağı ve güzergâhı doğru bir şekilde takip edebilir ve bu sayede hedefine hızlı bir şekilde varabilir. Cihazda kullanılan diğer ikonlarda şehir içerisindeki önemli yapıların (Hastane, Lokanta, Dini Yapılar vs.) yerlerini gösteren ikonlardır. (Şekil 4. 2. 4).



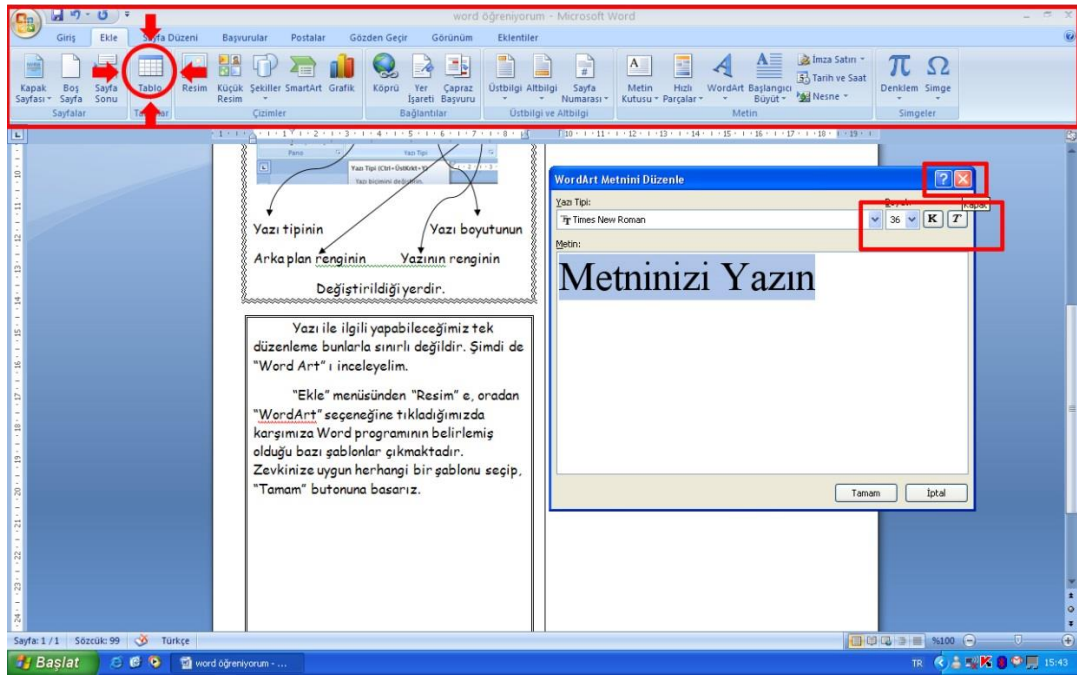
(Şekil 4. 2. 4) (Kaynak: www.istanbulbilisim.com.t) Navigasyon Cihazında Kullanılan İkonlar

Günlük hayatta ikonların kullanıldığı bir başka yer de web tarayıcı arayüzleridir. İnternet ortamında hızlı ve kolayca aranılanı bulmak amacıyla yapılan bu arayüzlerin en önemli yönlendirme araçları olarak ikonlar karşımıza çıkmaktadır. Örneğin kullanıcı web arayüzüne girdiğinde hızlı bir şekilde dolaşmak için ikonlardan yararlanır. Arayüzde kullanılan oklar sayesinde aşağı-yukarı, ileri-geri gidebilir, orada aramak istediğini bulmak için arama ikonuna aradığı kelimeyi yazabilir, daha önce bakılan sayfalara geri dönmek için geçmiş ikonunu kullanabilir (Şekil 4. 2. 5)



(Şekil 4. 2. 5) (Kaynak: www.google.com.tr/search?client=opera&q=arama&sourceid=opera &ie=UTF-8&oe=UTF-8) Web Arayüzünde Kullanılan İkonlar

Günlük hayatta kullanılan ikonların kullanıldıkları alanlardan biri de bilgisayarlarda kullanılan program arayüzleridir. Burada kullanılan ikonların kullanıcıların çalışmalarını hızlandırmak ve kolaylaştırmak için kullanıldığını görmek mümkündür. Örneğin hazırlanan çalışmaya bir tablo mu eklenecek? Kullanıcının yapması gereken tek şey oradaki tablo ikonuna tıklaması yeterlidir. Böylece uzun sürecek bir tablo çizme işinden dolayı zaman kaybetmesi söz konusu olmayacak ve anlam karmaşasından kurtulmuş olacaktır. Bu program arayüzünde tablo kelimesi tek başına kullanılsaydı ve onu desteklemeyen ikon kullanılsaydı bir sanat eseri için kullanıldığı anlamı ortaya çıkacaktı. Dolayısıyla bu ikonun kullanılması ile hem kullanıcının kafası karışmamış olacak hem de tablo ikonuna tıklayacağı zaman kendisini neyin beklediğini kendinden emin bir şekilde bilecektir (Şekil 4. 2. 6).



(Şekil 4. 2. 6) (Kaynak: [www.okulsel.net/docs/index-38089.html](http://www.okulsel.net/docs/index-38089.html)) Program Arayüzünde Kullanılan İkonlar

Günlük hayatta kullanılan ikonların kullanıldıkları bir başka cihaz da son zamanlarda çok hızlı bir şekilde geliştirilen tablet bilgisayarlardır. Burada da kullanılan ikonların kullanıcıyı yönlendirme, aradığını bulmaya, kısa sürede isteklerine cevap verme amacıyla kullanılmışlardır. Örneğin yapılacak toplantının tarihini hatırlamak için kullanıcının yapması gereken şey takvim ikonunu tıklamasıdır. Tablet bilgisayarı açtığı zaman tarihi öğrenmek için karşısına çıkan ve rakamla gösterilen ikonu görünce oraya yönelmesi çok hızlı şekilde aradığını bulması demektir. Bu ikon bilgisayar tabletinin içinde kullanılmamış olsaydı, kullanıcı hem böyle bir fonksiyonun varlığından haberdar olmazdı hem de cihazın hiçbir anlamı olmazdı. Bu özellikten mahrum kalan kullanıcı için isteklerini karşılamadığı gerekçesiyle cihazı kullanmayacaktı. (Şekil 4. 2. 7).



(Şekil 4. 2. 7) (Kaynak: www. android3dvideos.com) Tablet Bilgisayarlarda Kullanılan İkonlar

Günlük hayatta kullanılan ikonların kullanıldıkları bir başka cihaz da son yıllarda çok hızlı şekilde gelişen taşınabilir (cep) telefonlarıdır. Bu cihazda kullanılan ikonlar sayesinde kullanıcılar için artık her şey daha hızlı ve daha kolay hale gelmiştir. Cep telefonu cihazı içinde barındırdığı özelliklerden maksimum şekilde faydalanmak isteyen kullanıcının yapması gereken şey arayüz açıldıktan sonra ayarlar ikonunu görmesidir. Örneğin telefonda beğenmediği zil sesini değiştirmek için ayarlara girmesi gerekir. Burada yönlendirmeyi yapan ayarlar ikonu kullanıcı için en önemli ikondur. Çünkü duygularına hitap edecek müziği değiştirmenin yolu bu ikona dokunmakla başlayacaktır. Şayet ayarları yönetme ikonu kullanılmamış olsaydı bu cihazın beğenilmeyen özellikleri değiştirilemeyecekti. Bu da kullanıcı için cihazın gerçek sahibi olmadığı duygusunu yaratacak ve böyle bir cihaza sahip olma duygusu ortadan kalkacaktır (Şekil 4. 2. 8).



(Şekil 4. 2. 8) (Kaynak: www.siberfelsefe.com) Mobil Telefonlarda Kullanılan İkonlar

## 5. SONUÇ

Sosyal bir varlık olan insanların gelişim süreci incelendiği zaman görülen en önemli gelişmelerin başında iletişim kurma çeşitliliği gelmektedir.

Bu çeşitliliğin ilk temelleri duvarlara resim çizme yoluyla başlamış, zamanla bu resimler geliştirilerek, her kültürde farklı bir tasarımla ele alınmış sonuçta ortak bir dil yaratma çabasıyla günümüzdeki piktogramlara ulaşılmıştır.

Piktogramların insan hayatındaki önemini ve kullanıcılar üzerindeki olumlu etkilerini gören ülkeler, bu alanda ciddi çalışmalar ve araştırmalar yapmışlardır.

Bu konuda gelişmiş ülkelerin günlük hayatlarına bakıldığında dışarıdan giden bir yabancı için hiçbir dil bilmese bile orada kullanılan piktogramlara bakarak ihtiyaçlarını karşılayabileceğini görebiliriz.

Bu ülkelerin yaptıkları piktogram çalışmalarının neticesini, ithal edilen her ürünün ambalajında görmek mümkündür.

Piktogramların ciddi anlamda kullanıldıkları ilk yıllardan, geldiği günümüze kadar amaçlarının hiç değişmediğini insanların ihtiyaçlarını karşılamaya devam ettiklerini, insanlara psikolojik bir baskı kurmayarak önemlerini korurken, ikonlar için aynı şeyi söylemek doğru olmayacaktır. Nedeni ise Windows'un piyasaya çıkardığı son işletim sistemi arayüzünde kullandığı ikonların sanal ortamda kar amacı güden alış-veriş mağazalarına yönlendirme yaptıklarını görebiliriz.

Ülkemize gelindiğinde ise iletişim kurmak için ya da bir mesaj vermek için kullanılan piktogramların hak ettikleri değeri görmediklerini söylemek yanlış olmaz. Bunu da eğitim seviyesinin düşük olmasına bağlayabiliriz.

Ülkemizde piktogramların geliştirilmesine ve yaygın şekilde kullanılmasına yeterli derecede önem verilmemektedir. Örneğin tehlike arz eden binaların üzerinde, güvenlik riski bulunan ortamların anlatılmasında, iç mekânlarda yönlendirme tabelalarının üzerinde, vs. yeterli derecede piktogramlara yer verilmemektedir.

Ülkemizde piktogram ve ikonlarla ilgili yeterli sayabileceğimiz araştırma ve çalışma yapılmamaktadır. Bunun doğal sonucu olarak yeteri derecede doyurucu bilgi veren ve referans alınabilecek yerli kaynaklar bulmak mümkün olmuyor.

İç ve dış mekânlardaki yönlendirmelerde piktogramlar, dijital ortamlarda ise ikonlar iletişim kurma, yönlendirme ve ihtiyaçlara hızlı cevap vermekteler.

Günlük hayatta piktogramlar kullanılsaydı yerini sözel iletişim alacaktı ancak iletişimin kurulması zor olacaktı. Bunun sonucunda anlaşmazlıklar, zaman kayıpları, maddi kayıplar ve daha birçok olumsuzlukların yaşanması kaçınılmaz olacaktı.

İletişim, yönlendirme ve bilgi verme amaçlı piktogramlar ve ikonlar kullanılsaydı ürünlerin çoğunda, yanlış kullanımdan dolayı büyük maddi zararların yaşanması söz konusu olacaktı. Bu durumda bütün ülkelerin ekonomisi için çok ağır faturalar demek olurdu.



## 6. KAYNAKLAR

Artantaş, C. (2007). “Ülkemizde Kentsel Peyzaj Tasarımında Kullanılan İletişim Araçları Üzerine Bir Araştırma”, Ankara: Yayınlanmış Yüksek Lisans Tezi, Ankara Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü.

AYDOS, E. (1990). *Sevgi, Barış, Şefkat Gibi Soyut Kavramların Görsel İletişim Alanında Simge Haline Getirilmesi*, Yayınlanmış Yüksek Lisans Tezi, Ankara: Hacettepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Bağlı, H. (1997). *Ülke Tanıtımında Grafik Elemanların Yeri ve Önemi, 2004 İstanbul Olimpiyat Oyunları’ Görsel İletişim Araçları*, Yayınlanmış Yüksek Lisans Tezi, Ankara, Hacettepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Başer, M. (1994). *Görsel İletişimde Piktogram ve Sembollerin İnsan Üzerindeki Etkileri*, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Eskişehir: Anadolu Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Burgonye, P. (2003). *Speaking Without Talking*. Creative Review,

Çavuşoğlu, S. (1996). *Kentiçi Çevre Grafiği Üzerine Bir Uygulama Çalışması*. Yayınlanmamış Sanatta Yeterlik Eseri Raporu, H.Ü. , SBE.

Dereoğlu, N. (1995). *Grafikte Piktogramların Gelişmesi Açısından İşaret ve Semboller*, Yayınlanmamış Sanatta Yeterlilik Tezi. İstanbul: MSÜ. Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Eski, A. (2004). *Kentsel Mekânlarda Yer Alan İşaret Sistemlerinin Grafik Tasarım Açısından İncelenmesi ve Ankara Mogan Parkı İçin Uygulamalar*. Ankara: Yüksek Lisans Sanat Eseri Çalışması Raporu. Hacettepe Üniversitesi

Gelişim Gen. Kül. Ans. (1976). Cilt 1, Gelişim Basım ve Yayımlar A.Ş., İstanbul

Goldberg, R. (1988). *Performance Art from Futurism to the Present*. New York: Harry N. Abrams Inc.

Jean, G. (2002). *Yazı İnsanlığın Belleği*, (Çev. Nami Başer), Yapı Kredi Yayınları, İstanbul, 224 s.

Ketenci, H. F ve Bilgili, C. (2006). *Görsel İletişim ve Grafik Tasarımı*, İstanbul: Beta Yayınları.

Kum, Ö. (2011). *Konut Pazarlamasında Piktogramlardan Yararlanılmasına Yönelik Bir Uygulama*, Yayınlanmış Yüksek Lisans Tezi, Kütahya: Dumlupınar Üni. Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Lipton, R. (2002). *Information Graphics and Visual Clues*, Rockport, 208 s.

Maden, S. (1985). *Türk Grafik Sanatı Tarihi*. Grafik Sanatı Dergisi, Sayı:1, İstanbul

Mijksenaar, P. (1997). *Visual Function: An Introduction to Information Design*, Princeton Architectural Press, 58 s.

Rayan, A. ve Hübner, R. (2006). *Pictograms, Icons and Signs*, Thames & Hudson.

Seylan, Ali. (2005). *Temel Tasarım*, Ankara: Dağdelen Basın Yay. Ltd. Şt. Yay.

Teber, S. (1982). *Doğanın İnsanlaşması*. Öncü Kitapevi, İstanbul.

Teker, U. (2002). *Grafik Tasarım ve Reklam*, Dokuz Eylül Yayınları, İzmir.

Tepecik, A. (1994). *Grafik Tasarlama İlkelerine Dayalı Tasarım Yöntem ve Teknikleri*, Yayınlanmış Doktora Tezi, Ankara, Gazi Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Tuğcan, G. (2008). *Grafik Tasarımda Yeni Bir Alan: Bilgilendirme Tasarımı ve Bir Uygulama*. Yayınlanmamış Sanatta Yeterlilik Tezi. İzmir: Dokuz Eylül Üni. Güzel Sanatlar Enstitüsü

Uçar, T.F, (2004). *Görsel İletişim ve Grafik Tasarım*, İnkılâp Yayınevi, İstanbul.

Vural F.T.Y. ve Erten Y.M. (2000). *Bilgisayar Sistemleri*. Ankara: Akademi Yayıncılık.

Wells, C. (1972). *İnsan ve Dünyası*. (Çev. Erzen Onur), Remzi Kitabevi, İstanbul.

Wyman, L. (2009). "Yönlendirme Sistemleri", *Grafik Tasarım*, Sayı 28: 48-53.

Yaşar, A. (2011). *Mimari ve Kentsel Alanda Grafik Tasarım (Yönlendirme Tasarımı)*, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, İstanbul: Yeditepe Üni. Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Yazar, T. (2010). Ondokuz Mayıs Üniversitesi Atakum Kampüsü Bağlamında Görsel Bildirişim Simgelerinin Tasarım ve Uygulama Sorunlarına Genel Bir Bakış ve Model Önerisi, (Yayınlanmamış Sanatta Yeterlik Tezi, OMÜ, SBE).

## **İnternet**

### **Elektronik Makale ve Yayınlar**

LoungeKat. (2010). *Know Your Icons Part 1 - A Brief History of Computer Icons*. Erişim Tarihi: 18 Jul 2010 [www. design.tutsplus.com/articles/know-your-icons-part-1-a-brief-history-of-computer-icons--psd-9805](http://www.design.tutsplus.com/articles/know-your-icons-part-1-a-brief-history-of-computer-icons--psd-9805)

LoungeKat. (2010). *Know Your Icons Part 2 - Modern Icon Design* Erişim Tarihi: 19 Jul 2010 [www. design.tutsplus.com/articles/know-your-icons-part-1-modern-icon-design--psd-9821](http://www.design.tutsplus.com/articles/know-your-icons-part-1-modern-icon-design--psd-9821)

## 7. ÖZGEÇMİŞ

1981 yılında Elazığ ili, Baskil ilçesinin Kuşsarayı köyünde doğdu.

İlk öğrenimini köyde, orta öğrenimini Baskil YİBO'da, Liseyi Malatya Lisesi'nde okudu.

Üniversite hayatı 2002'de Atatürk Üni. Güzel Sanatlar Fak. Grafik Tasarımı ile başladı. Akabinde 2003'de Mimar Sinan G.S.Üni. Grafik Tasarımı'na Yatay geçiş yaparak 2011 de mezun oldu.

Yabancı Dil : İngilizce

Yüksek Lisans :

2013, Haliç Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Grafik Anasanat Dalında yaptı

İş Tecrübesi:

Mimar Sinan'da okuduğu yıllar boyunca bir çok matbaa, ajans ve freelance işlerde çalıştı.

2005 – 2006 WBR İstanbul Staj

2006 – 2007 Kutlu Matbaa

2007 – 2008 Tanyeli matbaa

2009 – 2010 Fortis reklam

2010 – 2011 Ferm Creative Grafik Tasarımcı / Art Direktör

Ayrıca her yıl düzenlenen grafist etkinliklerine katılmıştır.