Araştırma Makalesi - Research Article
DOI: 10.21602/sduarte.1658617

Süleyman Demirel Üniversitesi Yayınları
Güzel Sanatlar Fakültesi Sanat Dergisi
SDÜ ART-E
Aralık'25 Cilt:18 Sayı:36
ISSN 1308-2698

Grafik Tasarım Kaynaklı Görsel Kirliliğin Ets2 Oyunu Üzerinden İrdelenmesi

Examination of Visual Pollution Due to Graphic Design Through Ets2

Cihangir Eker
Dr. Öğr. Üyesi, Çukurova Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Grafik Bölümü, Adana/Türkiye
cihangireker@cu.edu.tr
https://ror.org/05wxkj555

Kainat Özpolat
Doç. Dr., Fırat Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümü, Resim-İş Öğretmenliği
Elazığ/Türkiye, kozpolat@firat.edu.tr
https://ror.org/05wxkj555

Öz

Bu araştırmada, kentsel mekânda yer alan grafik tasarım unsurlarının kentte yaratmış olduğu görsel kirliliğin Euro Truck Simulator 2 adlı simülasyon oyunu üzerinden irdelenmesi amaçlanmıştır. Yaşamış olduğumuz kentlerde, çeşitli sebeplerden dolayı kirlilik sorunu baş gösterebilmektedir. Bu kirliliğin çeşitli türlerinden biri olan görsel kirlilik, kent mekânının görsel kalitesini bozan her türlü yapay müdahalenin yaratmış olduğu kirlilik olarak tanımlanabilir. Bu kirliliği oluşturan etmenlerden bir tanesi, kent mekânındaki grafik tasarım ürünleridir. Grafik tasarım kaynaklı kirlilik, sağlık sorunlarından kentin imajının olumsuz etkilenmesine kadar çeşitli sonuçlar doğurabilmektedir. Bu araştırmada, dijital simülasyon oyunlarında var olan kent mekânlarındaki görsel kirlilik, Euro Truck Simulator 2 oyunu üzerinden incelenecektir. Araştırma bütüncül tek durum desenine dayalı nitel bir çalışmadır. Araştırmada incelenen örnekler, ele alınan oyunda yer alan İstanbul kentinin görsel kirlilik açısından olumsuz bir örnek olarak oyunda var olduğunu göstermiştir. Araştırmanın, görsel kirliliğin kentlerin imajına ve kent yaşamına yaptığı olumsuz etkinin dijital oyun örneği üzerinden daha anlaşılabilir olmasına katkıda bulunması beklenmektedir.

Anahtar Kelimeler: Grafik tasarım, görsel kirlilik, tabela, dijital oyun, Euro Truck Simulator 2.

Abstract

This study aims to examine the visual pollution created by graphic design elements located within urban space through the Euro Truck Simulator 2 (ETS2). In cities where we live, pollution problems may arise for various reasons. Visual pollution can be defined as the pollution generated by any artificial intervention that disrupts the visual quality of urban space. One of the factors that create this pollution is graphic design products. Graphic design–based pollution can lead to various outcomes, ranging from health issues to the negative impact on the city's image. In this study, the visual pollution present in urban will be examined through simulation game ETS2. The research is based on a holistic single-case design. Study revealed that the city of Istanbul in the game exists as a negative example in terms of visual pollution. The research is expected to contribute to a clearer understanding of the negative effects of visual pollution on the image and life of cities through a digital game example.

Keywords: Graphic design, visual pollution, signage, digital game, Euro Truck Simulator 2.

BAŞVURU TARİHİ / *RECEIVED*: 15/03/2025 I KABUL TARİHİ / *ACCEPTED*: 13/06/2025
Atıf bilgisi / Cite this article as: Eker, C., Kainat, Ö. (2025). Tasarım Kaynaklı Görsel Kirliliğin Ets2 Oyunu Üzerinden İrdelenmesi Art-e Sanat Dergisi, 18(36), 837-863

Content of this journal is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License.

Araştırma Makalesi - Research Article
DOI: 10.21602/sduarte.1658617

Süleyman Demirel Üniversitesi Yayınları
Güzel Sanatlar Fakültesi Sanat Dergisi
SDÜ ART-E
Aralık'25 Cilt:18 Sayı:36
ISSN 1308-2698

1. Giriş

Kent mekânı, toplumların uzun zamanlar boyunca inşa ettiği, sürekli dönüşen ve bir anlamda organik yapıda olan mekânlardır. Bu yapı içerisinde toplumun ve bireyin çeşitli ihtiyaçlarına göre sürekli değişimler gerçekleşir. Yeni fabrikalar kurulur, yeni iş yerleri açılır, yeni konutlar inşa edilir, inşa edilen bütün bu yapıların arasında yol ağları kurulur, ulaşımı sağlamak için toplu taşıma araçları sağlanır, mekân büyüdükçe gereksinim duyulan yönlendirme ve bilgilendirme unsurları mekândaki yerlerini alırlar. Böylelikle kent, zamanla büyür, gelişir ve sürekli olarak değişir. Bu değişimin dikkatli ve sistematik bir şekilde gelişmesi, kentin ve kentte yaşayan bireylerin geleceği için büyük önem taşır. Kentte konumlandırılan her bir unsur, kenti daha yaşanılabilir bir yer haline getirebileceği gibi, yaşanamayacak kadar karmaşık, kaotik ve çirkin bir yere de dönüştürebilir. Olumsuz olan senaryoda, kentte pek çok anlamda kirliliğin baş göstermesi kaçınılmazdır. Kontrolsüz sanayileşmeyle kentin havası ve suyu, kâr odaklı tarım uygulamalarıyla kentin toprağı ve gıda kaynakları, özensiz şehirleşme ve dikkatsiz mekânsal uygulamalarıyla ise kentin görüntüsü kirlenir.

Görsel kirlilik, artan şehirleşme sonucu kalabalıklaşan kent merkezleri başta olmak üzere, yaşamın olduğu mekânların pek çoğunda karşılaşabileceğimiz hem bireyi hem de kentin kendisini doğrudan etkileyen önemli bir kirlilik türüdür. Bu kirlilik türü, bireyin mekânı algılama biçimini ve mekânın da imajını şekillendirmekte, bozmaktadır. Bodur ve Kucur'a (1994) göre görsel kirlilik, "fizik çevre ve insanla ilgili eşyanın insan eliyle doğal çevre ve insan tabiatıyla uyumsuz ve sağlıklı insanları rahatsız edici hale getirilmesi" olarak tanımlanmaktadır. Bu bağlamda görsel kirliliğin, kentte var olan pek çok etmenin (binalar, yollar, kaldırımlar, kent mobilyaları, toplu taşıma araçları, grafik tasarım ürünleri vb.) kentle uyumsuz, tasarım ilkelerinden yoksun, dikkatsiz ve özensiz biçimde tasarlanması ve kentte konumlandırılması sonucu oluştuğu söylenebilir. Henüz üzerinde uzlaşılmamış ve bütünlüklü bir tanımlaması olmamasına rağmen (Gao, vd., 2024:3), genel bir görsel kirlilik çerçevesi çizebilmek ve grafik tasarım ürünlerinin bu görsel kirlilik üzerindeki etkilerini betimleyebilmek mümkündür.

Kentsel mekândaki grafik tasarım ürünleri, bireyin mekândaki yönlendirme ve bilgilendirme gibi ihtiyaçlarını karşılamasını sağlamanın yanında, mekânda bulunan çeşitli

Araştırma Makalesi - Research Article
DOI: 10.21602/sduarte.1658617

Süleyman Demirel Üniversitesi Yayınları
Güzel Sanatlar Fakültesi Sanat Dergisi
SDÜ ART-E
Aralık'25 Cilt:18 Sayı:36
ISSN 1308-2698

işletmelerin de kendilerini gösterebilmesine olanak tanır. Billboardlardan afişlere, tabelalardan bilgilendirme grafiklerine kadar çeşitli pek çok grafik ürün, kentsel mekânlarda bu ihtiyaçlara cevap verebilmek adına konumlandırılır. Belirli ihtiyaçlara çözüm üretmesi amacıyla kentin bir parçası olarak kente eklemlenen bu ürünler, şehrin zihinsel imajına katkıda bulunur ve dolayısıyla kentsel tasarımın görsel boyutu içinde kentsel tasarım düşüncesinin bir katmanı olarak da bu ürünleri değerlendirmek mümkündür (Harland, 2015:390-391). Bu açıdan bakıldığında, kentin belirli mekânlarında veya ekonomik merkez olarak hizmet veren ana yol koridoru gibi alanları boyunca yerleştirilen, tabela gibi grafik tasarım ürünleri, mekânın görsel kalitesini de belirleyen (Halim, vd., 2023:1) önemli kentsel tasarım unsurlarıdır. Tabela ve billboard gibi kentsel mekânın kalitesini, imgesini ve dolayısıyla varoluşunu doğrudan etkileyen grafik ürünlerinin çeşitli sebeplerle yanlış tasarlanması ve yerleştirilmesi dolayısıyla ortaya çıkan görsel kirlilik, yapılan pek çok araştırmada ele alınan önemli bir konu olagelmiştir. Gao ve diğerleri'nin (2023) yaptığı araştırmada; görsel kirliliğin hızlı ve kontrolsüz kentsel gelişme nedeniyle önemli bir çevre sorunu olduğu, çeşitli sosyal ve estetik zorluklara yol açtığı ve bunun yanında görsel kirliliğin büyük oranda toplumun zevkleri ve kültürü ile de ilişkili olduğu ifade edilmiştir. Yaman (2020:145), gelişmekte olan ülkelerde ve özellikle Türkiye'de, iş yerlerinin yoğun olduğu merkezi alanlarda bina dış cephelerinin tabelalar ile neredeyse tamamen kaplanabildiğini söyler. Turan ve Gümüşgören (2024:37), reklam ve tabela kullanımının görsel kirliliğin önemli nedenlerinden biri olduğunu, şehrin estetik bütünlüğünü ciddi şekilde tehdit ettiğini ve estetik kaygılar gözardı edilerek şehir merkezlerine yerleştirilen reklam panolarının şehrin dokusunu olumsuz etkilemekte olduğunu belirtmiştir. Sokolova (2018: 2); büyük, parlak ve çoğu zaman tatsız tabelaların mimari dekor unsurlarını örttüğünü ve şehrin tarihi gelişiminin uyumunu bozduğunu, bu durumun şehirdeki yapı cephelerinin görsel tıkanıklığıyla şehrin mimlenmesine yol açabildiğini ifade etmiştir. Yazmış olduğu Görsel Kirlilik kitabında Portella (2016), aşırı görsel yüklenmenin şehir merkezlerinin görsel kalitesi üzerinde olumsuz bir etkiye sahip olduğunu ve bu aşırı yüklenmenin boyut, renk ve yazı stili gibi farklı fiziksel özelliklere sahip reklamlar sebebiyle meydana geldiğini vurgulamaktadır.

Grafik tasarım unsuru kaynaklı görsel kirliliğin kentler üzerindeki etkilerini ele alan çalışmalarla birlikte, bu unsurların belirli kentler üzerindeki etkilerinin ele alındığı çalışmalar da

Süleyman Demirel Üniversitesi Yayınları
Güzel Sanatlar Fakültesi Sanat Dergisi
SDÜ ART-E
Aralık'25 Cilt:18 Sayı:36
ISSN 1308-2698

mevcuttur. Bu çalışmalar, görsel kirlilik sorunu yaşayan kentlerin yaşamış oldukları bu sorunun ayrıntılı biçimde ele alınması ve örneklendirilmesi noktasında literatür için büyük bir öneme sahiptir. Önder ve Konaklı'nın (2002:33) Konya kenti özelinde yapmış olduğu araştırmada, özellikle İstanbul Caddesi ve Zafer Alanı gibi işyerlerinin yoğun olduğu yerlerdeki reklam panoları ve tabelalarının çok çeşitli olmasının görsel olarak bütünlüğü bozduğunu aktarmıştır. Ak ve Şimşek'in (2020:584) Düzce ilindeki Spor Sokak üzerinde yapmış olduğu çalışmada, sokağa bakan binaların cephelerinde rastgele ve düzensiz dizilime sahip reklam panolarının görsel kaliteyi olumsuz etkilediği varsayımına ulaşılmıştır. Yılmaz ve diğerleri'nin (2012:24) Antalya Güllük Caddesi üzerinden yapmış olduğu çalışmada, caddede bullunan ticari tanıtım levhalarının kargaşa yarattığı, caddenin imajını olumsuz yönde etkilediği ve bu tabelaların belirli bir düzende olması gerektiğine dair katılımcıların görüş belirttiği sonucuna varılmıştır. Çubukçu ve diğerleri'nin (2014:293) İzmir'de bulunan Dokuz Eylül Üniversitesi Şehir ve Bölge Planlama Bölümü'nden 36 öğrenci üzerinde yaptığı bir çalışmada, tek renk levhaların bulunduğu sokakların çok renkli levhaların bulunduğu sokaklara kıyasla daha çok beğenildiği ve alışveriş için daha çok tercih edildiği tespit edilmiştir. Toros (2021), Ankara 7. Cadde örneği üzerinden yapmış olduğu çalışmada ticari reklamların bina cephelerinde kapladıkları alanı incelemiş; cadde boyunca tüm binaların nicel analizi ile elde edilen sonuçlarda reklam tabelalarının, mağaza vitrinleri ve pencere boşlukları hariç, bina cephelerinin üçte birini kapladığı sonucuna ulaşmıştır. Çetinkaya (2025: 200), görsel kirlilik unsurlarından biri olan donatı kapsamında hizmet ve ticaret faaliyetlerinin yoğun olarak yaşandığı Isparta iş merkezi alanı (MİA) üzerinde yapmış olduğu araştırmada, işyerlerine ait pano ve levhaların yanlış konumlandırılmasından kaynaklı kent içerisindeki sürücülerin ve yayaların hareket alanlarının etkilenebildiğini ifade etmektedir. Antakya kent merkezi özelinde yapmış olduğu araştırmada Kaypak (2019:11), "Caddelere konan reklam panoları, kurum tabelaları, rengârenk, değişik ölçülerde, büyüklü küçüklü konumlarda, eski ve yıpranmış olanlarla yenileri yan yana durumlarıyla görüntü kirliliğine neden olmaktadır" ifadeleriyle kentte gözlemlenen düzensiz grafik kirliliğin altını çizmektedir. Uzun ve Yiğit'in (2021:306) Balıkesir iş merkezi alanı kapsamında yapmış olduğu araştırmada, görsel kirlilik donatı elemanları açısından değerlendirildiğinde çoğunlukla işyerlerine ait ilan pano ve tabelaların kirliliğe neden olduğu görülmüş; ayrıca uyumsuzca tasarlanmış ve yerleştirilmiş, bunun

Süleyman Demirel Üniversitesi Yayınları
Güzel Sanatlar Fakültesi Sanat Dergisi
SDÜ ART-E
Aralık'25 Cilt:18 Sayı:36
ISSN 1308-2698

sonucunda mekânda görsel kirliliğe neden olan unsurların en çok görüldüğü yerlerin kentin aynı zamanda en işlek yerleri olan Ali Hikmet Paşa Meydanı, Milli Kuvvetler Caddesi, Anafartalar Caddesi ve Kızılay Caddesi olduğu belirlenmiştir.

Yapılan bu araştırmalara bakıldığında; Türkiye'deki kentlerde genel anlamda bir görüntü kirliliği sorununun olduğunu söylemek mümkündür. Bu sorun, aynı zamanda halkın sağlığı üzerinde bir takım olumsuz etkilere de neden olabilmektedir. Gao ve diğerleri (2024:14), görsel kirlilik sorununun estetik bir sorun olmanın ötesinde, zihinsel sağlığı etkileyerek kaygı, stres ve yaşam kalitesinde düşüşe de neden olduğunu aktarır. Halim ve diğerleri'nin (2023:8) yaptığı araştırmada, görsel kirliliğe neden olan panoların sadece toplumu rahatsız etmediği, aynı zamanda sürücülerin dikkatinin de dağılmasına sebep olduğunun altı çizilmektedir. Buna bağlı olarak, yaşanacak olası trafik kazalarının sebeplerinden birinin de şehirdeki görsel kirlilik olabileceğini söylemek mümkündür. Çetinkaya, görsel kirliliğin en bariz unsuru olarak kullanılan ticari tabela ve panolarda kullanılan renk ve yazılardaki çeşitliliğin bireyler üzerinde göz yorgunluğuna sebep olduğunu ifade etmektedir (2025:209). Bodur ve Kucur, görüntü olarak çirkin ortamların insanlarda hoşnutsuzluk ve bezginlik meydana getirdiğini, gün boyu bu tür ortamlara maruz kalan insanlarda psikolojik olumsuzluklar görüldüğünü ve bu durumun da insanın çalışma ve yaşam konsantrasyonunu zorlaştırdığını söylemektedir (1994). Hassan ve Khalil (2024) ise bu durumu daha derinlemesine ele alarak: Görsel kirliliğin psikolojik iyilik hali ve ruh sağlığını etkilediğini, görsel uyaranlarla kirlenen ortamlarda algılananları işlemek adına verilecek çabanın strese neden olduğunu, olumsuz görsel uyaranlara maruz kalmanın anlamlandırma zorlukları dolayısıyla endişe ve kaygıya neden olduğunu, bunaltıcı miktarda görsel bilginin sürekli olarak gözlerin odak değiştirmesi sonucu yorgun düşmesine ve göz sağlığının olumsuz etkilendiğine, ayrıca görsel karmaşanın hafıza tutma ve hatırlamayı da olumsuz etkilediğini belirleyerek, görsel kirliliğin bireyde yaratacağı çeşitli potansiyel sağlık sorunlarının altını çizmiştir.

Konuyla ilgili yapılmış çalışmalara bakıldığında, görsel kirliliğin kentsel mekânı nasıl dönüştürdüğü, mekânda nasıl etkiler bıraktığı, mekânı deneyimleyen bireyler üzerindeki etkileri irdelenmiştir. Kentsel mekânın grafik tasarım kaynaklı görsel kirliliği, zaman zaman yerel yönetim

Süleyman Demirel Üniversitesi Yayınları
Güzel Sanatlar Fakültesi Sanat Dergisi
SDÜ ART-E
Aralık'25 Cilt:18 Sayı:36
ISSN 1308-2698

ve inisiyatiflerin girişimleri ve önlemleriyle önlenmeye çalışılmaktadır. Bu uygulamanın eksik yapılması, devamlılığının olmaması ya da hiç yapılmaması, kentlerde kalıcı bir görsel kirliliğin yerleşmesine ve bunun da normalleşmesine sebep olmaktadır. Akman (2017:93), tasarım ilkelerine göre yapılmayan grafik ürünlerin kentsel mekânda tasarıma dayalı bir bozulmayı yaygınlaştırdığına ve kötü tasarımın kanıksanmasıyla toplumun da bu konuya duyarsızlaşmasına sebep olduğuna işaret etmektedir. Kötü tasarım ögelerinin varlığının kanıksanması ve normalleşmesi, kente dair imgenin de zedelenmesine yol açar. Bu zedelenme de pek çok ortamda kentle ilgili imgenin olumsuz bir şekilde oluşmasına sebep olur.

Yapılan bu araştırmada, dijital bir oyun olan Euro Truck Simülatör 2 oyununda yer alan İstanbul şehrindeki bina cepheleri ve bu bina cephelerine yerleştirilmiş grafik tasarım unsurları incelenerek, şehirdeki grafik tasarım kaynaklı görsel kirlilik dijital bir oyun üzerinden vurgulanacaktır. Euro Truck Simülatör 2 (ETS2), Avrupa'daki gerçek şehir mekânlarının oyun tasarımcıları tarafından incelenmesi ve gerçeğe bağlı olarak bu şehirlerin oyun mekânında da oluşturması yoluyla oyuncularına Avrupa şehirleri arasında yük taşımacılığı yapmayı mümkün kılan bir simülasyon oyunudur. Oyunda yer alan şehirlerdeki mimari, kentsel mobilya, yol ve kaldırımlar, doğal unsurlar, simgesel yapılar ve grafik tasarım ögeleri gibi pek çok detay, şehirlerin gerçek versiyonlarından hareketle tasarlanmaktadır. Oyuncunun mekân ile kurduğu etkileşim ve mekânın gerçekliğinin oyunun gerçekçi bir dünyayı temsil edebilmesi noktasında önemli olması, bu araştırmada dijital bir oyun mekânının tercih edilmesi noktasında önemlidir. Köseoğlu ve Doğan (2023:33), oyuncunun oyun mekânındaki deneyiminin gerçek hayattakine benzer olduğunu, mekândaki unsurların oyuncuyu etkilediğini ve oyundaki mekânı da bu etkilenim ile deneyim doğrultusunda tanımladığını söyler. Bu bağlamda görsel kirlilik gibi olguların oyun mekânlarında gerçek dünyadakine benzer nitelikte deneyimlenebileceğini söylemek mümkündür. Günümüzde pek çok kentin temel problemlerinden birisi olan görsel kirlilik kentlerin yalnızca fiziksel mekânlarını kirletmekle kalmamakta, dijital oyunlar gibi sanal dünyalarda da var olduğu kentlerin temsilinin aynı şekilde kirli olmasına sebep olabilmektedir.

Araştırmanın Yöntem bölümünde, araştırmanın problemi, amacı, önemi, evren ve örneklemi, varsayımları, deseni, veri toplama yöntemi ve verilerin nasıl analiz edileceği

Süleyman Demirel Üniversitesi Yayınları
Güzel Sanatlar Fakültesi Sanat Dergisi
SDÜ ART-E
Aralık'25 Cilt:18 Sayı:36
ISSN 1308-2698

açıklanacaktır. Bulgular ve Yorum bölümünde, araştırmada incelenmek üzere toplanan örneklemler iki ayrı grup halinde verilerek, oyun içerisinde yer alan grafik tasarımlı görsel kirlilik irdelenecektir. Bu bölümde ayrıca, incelenen görsellerde yer alan bütün tabelalarla ilgili çeşitli grafik tasarım özelliklerinin sunulduğu bir tabloya da yer verilecektir. Verilen görsel örnekler ve tablolar ışığında, araştırma bulgularından da hareketle yorumlama gerçekleştirilecektir. Sonuç bölümünde ise araştırmanın bütün olarak genel bir özeti sunulacak, araştırmanın ilgili alanlara yapması umulan katkılar ifade edilecek, son olarak araştırmadan hareketle gelecekte yapılabilecek araştırmalara yönelik öneriler verilecektir.

2. Yöntem

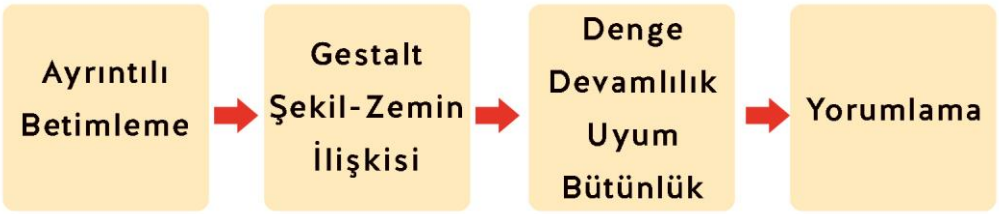
Kentsel mekândaki grafik tasarım ürünleri kaynaklı görsel kirliliğin ETS2 üzerinden irdelendiği bu araştırmanın amacı, kentsel mekânda çözüme kavuşturulmamış olan görsel kirliliğin kentin imgesine yalnızca kent mekânında değil, kentin görünür olduğu çeşitli mecralarda da olumsuz etkide bulunduğunun dijital bir oyun üzerinden örneklendirilmesidir. Bu bağlamda araştırma problemi, "Grafik tasarım ürünleri kaynaklı görsel kirliliğin kentte yaratmış olduğu etki, kentlerin yer aldığı dijital oyunlarda nasıl görünür olmaktadır?" olarak belirlenmiştir. Kaynağını gerçek dünyadan alan bir simülasyon oyunu olan ETS2, kentsel görüntü kirliliğinin görünür olabileceği bir ortam olduğu varsayılarak araştırmada incelenmek üzere tercih edilmiştir. Yiğiter ve Tatar (2019:13), gerçeğe uygun mekânlar içeren oyunlarda mekânların gerçeğe uygun olarak kurgulandığını ve oyun tasarımcısının gerçek mekânları referans alarak oyundaki mekânı tasarladığını aktarır. Mekânsal gerçekçiliğe yönelik bu durum Öncü'nün simülasyon oyunlarına yönelik "var olan bir aracın ya da durumun olabildiği kadar gerçek ölçüde oyuncu tarafından yaşanmasını sağlamayı hedefleyen oyunlardır" (2023:160) şeklindeki tanımıyla birlikte düşünüldüğünde, ETS2'nin fiziki dünyaya yönelik gerçekçi yapısı daha iyi anlaşılabilmektedir. Oynanış ve oyun mekânı gibi unsurlar bağlamında ETS2'nin sahip olduğu gerçekçilik ve fiziksel dünyaya benzerlik seviyesi, yapılan bu araştırmada söz konusu oyunun veri kaynağı olarak kullanılması noktasındaki en önemli gerekçedir.

Nitel bir araştırma olan bu çalışma, tek bir analiz birimi olan ETS2 oyunu üzerinden yürütüldüğü için (Yıldırım ve Şimşek, 2016:300) durum çalışması desenlerinden bütüncül tek

Süleyman Demirel Üniversitesi Yayınları
Güzel Sanatlar Fakültesi Sanat Dergisi
SDÜ ART-E
Aralık'25 Cilt:18 Sayı:36
ISSN 1308-2698

durum desenine dayalı olarak şekillendirilmiştir. Araştırmanın evreni ETS2 oyununda yer alan İstanbul kenti olarak belirlenmiştir. Evrenin İstanbul olarak belirlenmesinin sebebi, oyunun içinde yer alan nüfus açısından en büyük şehir olması ve SCS'nin ürettiği oyunlar arasında ele alınan en geniş şehirlerden biri[1] olmasıdır.

Örneklem ise ölçüt örnekleme yöntemiyle, İstanbul kentinde yer alan binalar arasından, bir cephesinde en az 3 adet grafik tasarım ürünü (tabela, billboard vb.) olan binalardan seçilmiştir. Toplam 10 adet bina cephesi görseli, oyunda yer alan İstanbul şehrinin farklı bölgelerinden toplanmıştır. Bununla, şehrin bütününde yer alan ve kirliliğe neden olduğu varsayılan grafik tasarım ürünlerinin oyunda kentin genel görüntüsüne yaptığı etkinin ne kadar kapsamlı ve yaygın olduğunun da gösterilmesi amaçlanmıştır. Giriş bölümünde incelenen araştırmalardan da hareketle, Türkiye'nin şehirlerinde genel anlamda bir görsel kirliliğin mevcut olduğu da evrenin seçilmesi noktasında araştırmanın bir diğer varsayımıdır.



Görsel 1. Örneklemdeki Görsellerinin Analizine Yönelik Şema.

Görsel 1'de, analiz edilmek üzere seçilen 10 adet görselde yer alan grafik tasarım ürünlerinin değerlendirilmesinde izlenecek yol görselleştirilmiştir. Oyun mekânından elde edilen 10 adet bina cephesi görselinde yer alan grafik tasarım ürünlerine yönelik bulgular yorumlanmadan önce görseller gruplar halinde sunulmuş ve doğrudan detaylı biçimde betimlenmiştir. Bu şekilde bir iç güvenirlik sağlanmaya çalışılmıştır (LeCompte ve Goetz'den akt. Yıldırım ve Şimşek, 2016:275). Betimlemeler yapılırken, Gestalt algılama prensiplerinden şekil-zemin ilişkisi prensibinin tabelalarda var olup olmadığı göz önünde bulundurulmuştur. Bu prensip, tasarımdaki pozitif ve negatif alan ilişkisini tanımlar ve hiyerarşi, boyutlandırma ve vurgu

[1] "Road to Black Sea: Turkish Cities" https://blog.scssoft.com/2019/09/road-to-black-sea-turkish-cities.html (Erişim tarihi: 02.01.2025).

Süleyman Demirel Üniversitesi Yayınları
Güzel Sanatlar Fakültesi Sanat Dergisi
SDÜ ART-E
Aralık'25 Cilt:18 Sayı:36
ISSN 1308-2698

oluşturmak için tasarımcılar tarafından kullanılabilmektedir (Sezer Babalıoğlu, 2020:516). Prensipler arasından şekil-zemin ilişkisinin göz önünde bulundurulmasının sebebi, diğer prensiplerden benzerlik, süreklilik, tamamlama ve yakınlık ilkelerinin tablolaştırma sırasında yararlanılacak olan görsel tasarım ilkeleriyle benzerlik göstermesidir. Betimlemenin ardından, grafik tasarım kaynaklı olası görsel kirliliğin grafik tasarım ilkeleri kapsamında da değerlendirilebilmesi açısından değerlendirme ölçütü olarak uygun olduğu düşünülen görsel tasarım ilkelerinden yararlanılmış ve bu ilkelere yönelik bulgular tablolaştırılmıştır. Bu ilkeler "denge", "devamlılık", "uyum" ve "bütünlük" olarak belirlenmiştir. Tasarımda formların veya formun ögelerinin birbirleriyle ve bütünle olan ilişkilerinde yüzeysel, hacimsel ve oransal bir denge hissedilmesinin bireyi rahatlattığı (Yazıcıoğlu, 2017:158) göz önünde bulundurularak dengeye; "bir formu oluşturan parçalar arasında birbirleriyle benzerlik ve uygunluk olması" tanımından hareketle uyuma (2017:155); gözün bir unsurdan diğerine doğru kesintisiz geçişler yapıp yapamadığı gözetilerek (Parlak, 2012:101) devamlılığa; tasarımın genelindeki elemanların gruplar halinde, doğru font ve renklerle ve bir bütünün parçası olup olmadıkları noktalarına dikkat edilerek ise bütünlük ilkesine (2012:102) yer verilmiştir. Tablolaştırma her iki yazar tarafından ayrı ayrı gerçekleştirildikten sonra iki tablonun görüş birliği ve görüş ayrılığı görülen ilkeleri karşılaştırılmıştır ve son olarak ilkeler için ortak bir kanaate varılarak tek bir tablo oluşturulmuştur. Toplam 40 adet ilkeden 38 ilke üzerinde görüş birliği olduğu görülmüş, 2 ilkede ise görüş ayrılığı tespit edilmiştir. Miles ve Huberman'ın güvenilirlik formülüne (1994) göre tablodaki ilkelerin güvenilirliği %95 olarak belirlenmiştir. Güvenilirlik hesaplamalarının %70'in üzerinde olmasının araştırma için güvenilirlik ölçütü olarak kabul edildiği düşünüldüğünde, tablo için ortaya çıkan sonucun güvenilir olduğunu söylemek mümkündür.

Araştırma Makalesi - Research Article
DOI: 10.21602/sduarte.1658617

Süleyman Demirel Üniversitesi Yayınları
Güzel Sanatlar Fakültesi Sanat Dergisi
SDÜ ART-E
Aralık'25 Cilt:18 Sayı:36
ISSN 1308-2698

3. Bulgular ve Yorum

3.1. Cephesinde 3-5 Adet Grafik Tasarım Ögesi Barındıran Yapılara Yönelik Bulgular



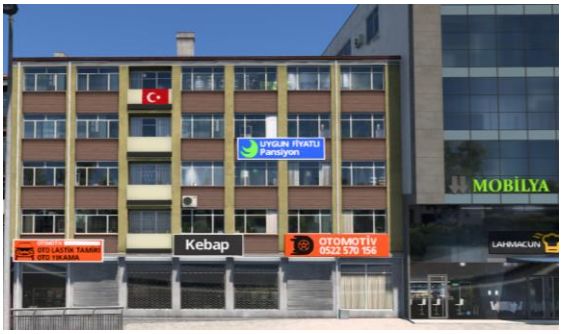
Görsel 2. Ön Cephesinde 4 Adet Grafik Tasarım Ürünü Bulunduran Yapı Örneği.

Görsel 2'de, ön cephesinde 2 adet billboard, 2 adet de tabela olan bir yapı bloğu görülmektedir. Kadrajda, bize göre sağ tarafta olan bir başka binanın yan cephesinde de 1 adet "Pizza" tabelası görülmektedir, ancak bu tabela ele alınan bina cephesinin dışında başka bir bina üzerinde olduğu için değerlendirme dışında bırakılmıştır. Ele alınan cephenin üzerindeki 2 billboarddan birisi, beyaz zemin üzerine siyah ve mavi ve kırmızı kurdele bantlar üzerine beyaz yazıların kullanıldığı, ayrıca bir araç motoru görselinin de olduğu indirim reklamıdır. Altında yer alan billboard da ise 3 adet çocuk görseli, sarı-mavi-pembe arka plan, "Bambini Oyuncak" yazısı yer almaktadır. İndirim reklamı ve kırtasiye tabelasında, şekil-zemin ilişkisine uygun hareket edildiği görülmektedir. Ayrıca iki billboardda da siyah çerçeve kullanılmıştır. Bina cephesinin sağındaki iki tabelada "KIRTASİYE" ve "TÜRK KAHVESİ" yazmakta ve tabelaların zemin renkleri koyu mavi ve hardal sarısı, yazı karakterleri serifsizdir. Tabelalar da Türk kahvesi ve sırtı görünen kitapları sembolize eden iki adet simge yer almaktadır.

Araştırma Makalesi - Research Article
DOI: 10.21602/sduarte.1658617

Süleyman Demirel Üniversitesi Yayınları
Güzel Sanatlar Fakültesi Sanat Dergisi
SDÜ ART-E
Aralık'25 Cilt:18 Sayı:36
ISSN 1308-2698





Görsel 3 (solda). Ön Cephesinde 4 Adet Grafik Tasarım Ürünü Bulunduran Yapı Örneği.
Görsel 4 (sağda). Ön Cephesinde 4 Adet Grafik Tasarım Ürünü Bulunduran Yapı Örneği.

Görsel 3'te, ön cephesinde 4 adet tabela bulunan bir örnek yer almaktadır. Tabelaların 3'ü birinci katın pencerelerini kapatacak şekilde, biri ise binanın en üst kısmına merkezi biçimde yerleştirilmiştir. Tabelalarda "SAHİBİNDEN KİRALIK OFİS", "HALICI, "CAFE" ve "LAZER EPİLASYON" yazmaktadır. Zemin renkleri beyaz, açık gri, koyu gri ve siyah, şekil ve yazı renkleri ise mavi, beyaz, sarı, kırmızıdan oluşmaktadır. Görsel 3'teki tüm tabelaların yazı karakterleri serifsizdir, ancak Halıcı'nın tabelasının harfleri bold/kalın olarak kullanılmıştır. Bunun yanında tabelalarda yaprak, fincan ve soyut dikdörtgenlerden oluşan bir simge olmak üzere üç adet de simge mevcuttur. Görsel 4'te ise ön cephesinde 4 adet tabela bulunan bir örnek, bitişik binasının bir kısmı ve bu bina cephesindeki 2 tabela da kadraja girecek şekilde verilmiştir. Ancak bitişik cephedeki 2 tabela, değerlendirmeye dahil edilmeyecektir. Ele alınan binanın cephesindeki tabelaların üçü giriş katının üzerindeki alana, biri ise üçüncü katın altındaki bir alana yerleştirilmiştir. Tabelalarda "UYGUN FİYATLI Pansiyon", "OTOMOTİV OTO LASTİK TAMİRİ OTO YIKAMA", "Kebap" ve "OTOMOTİV 0522 570 156" ifadeleri yer almaktadır. Bunun yanında tabelalarda stilize bir ay, otomobil ve lastik simgeleri yer almaktadır. Zemin renkleri mavi, kırmızı ve bordo, şekil renkleri ise beyaz, siyah ve sarıdır. Görsel 3'teki bütün yazı karakterleri serifsizdir. Kiminde tüm harfler büyük, kiminde ise karışık bir harf kullanımı vardır. Üç tabelada beyaz kontür tabelaları çevrelemektedir. Görsel 3 ve Görsel 4'te yer alan tabelalara bakıldığında, değerlendirmeye dahil edilen tabelalardan 3'ünde (Sahibinden satılık ofis, Halıcı, Kebap) net bir biçimde vurgulama amaçlı negatif pozitif alan yaratıldığı ve şekil-zemin ilişkisine uygun davranılmış olduğu görülmektedir.

Araştırma Makalesi - Research Article
DOI: 10.21602/sduarte.1658617

Süleyman Demirel Üniversitesi Yayınları
Güzel Sanatlar Fakültesi Sanat Dergisi
SDÜ ART-E
Aralık'25 Cilt:18 Sayı:36
ISSN 1308-2698







Görsel 5 (solda). Ön Cephesinde 5 Adet Grafik Tasarım Ürünü Bulunduran Yapı Örneği.
Görsel 6 (sağda). Ön Cephesinde 5 Adet Grafik Tasarım Ürünü Bulunduran Yapı Örneği.

Görsel 5'te, ön cephesinde cephenin en üstünde 2 ve giriş katının üzerinde 3, toplam 5 adet tabela barındıran bir yapı örneği görülmektedir. Tabelalarda "MOBİLYA", "PIRLANTA", "Kebap", "MEDİKAL" ve "TOPTAN fiyatına mobilya" yazmaktadır. Üstte yer alan iki tabela, siyah demir kafesler üzerine yerleştirilmiştir, alttaki üç tabelanın ise zemin renkleri kırmızı, beyaz ve bordodur. Beş tabelanın şekil ve yazı renkleri beyaz, mavi, kırmızı, sarı ve siyahtır. Simge olarak ok, deniz kabuğu, yedi köşeli yıldız ve kare-köşeden oluşan soyut bir simge kullanılmıştır. Görsel 4'te yer alan tabelaların yazı karakterleri hem serifli hem de serifsizdir. Alttaki üç tabelanın birinde beyaz kontür çerçeve vardır. Görsel 6'da ise bir binanın ön cephesinde yer alan 4 adet tabela ve 1 adet billboard, toplamda 5 adet grafik tasarım ürünü yer almaktadır. Yan cephede yer

Süleyman Demirel Üniversitesi Yayınları
Güzel Sanatlar Fakültesi Sanat Dergisi
SDÜ ART-E
Aralık'25 Cilt:18 Sayı:36
ISSN 1308-2698

alan "Tercüme" tabelası değerlendirme dışında bırakılacaktır. Tabelalarda "LAHMACUN PİDE", "lokanta TAVUK&KÖFTE", "Ekmek arası Lezzetler – Tavuk Kokoreç", "OCAKBAŞI Ocakbaşı Izgara" yazmaktadır. Billboard da ise bir ayçiçeği yağı reklamı, "Tarladan sofranıza…" ifadesiyle görülmektedir. Görsel 6'daki tabelaların zemin renkleri sarı, bordo ve turuncu, şekil renkleri ise beyaz, siyah ve sarıdır. Tabelalarda aşçı şapkası, kazan, hamburger ve mangal simgeleri yer almaktadır. Tabelalardaki yazı karakterleri hem hepsi büyük hem hepsi küçük harf hem de cümle düzeni olarak farklı biçimlerde, serifli ve serifsiz olarak sunulmuştur. Billboard da ise ayçiçeği yağı şişesi, ayçiçeği ve ayçiçeği tarlası imajları yer almaktadır. Görsel 5 ve 6'da yer alan 4 tabelada (Kebap, Medikal, Lokanta, Ocakbaşı), negatif ve pozitif alan kullanımına dayalı bir şekil-zemin ilişkisinin gözetildiği görülmektedir.

Burada verilen bulgularla ilgili yorumlar, bir sonraki alt başlık altında o başlığa ait bulgularla birlikte yorumlanacaktır.

3.2. Cephesinde 6 ve Daha Fazla Grafik Tasarım Ögesi Barındıran Yapılara Yönelik Bulgular



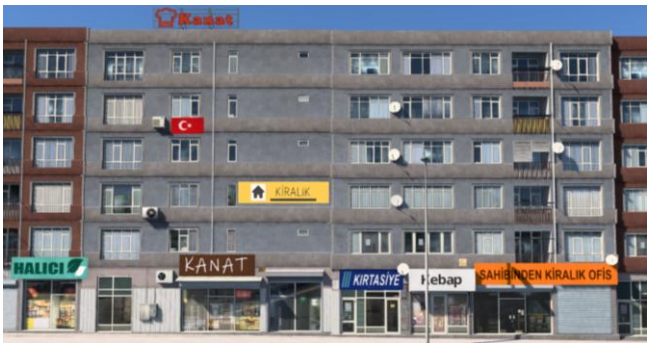
Görsel 7. Ön Cephesinde 6 Adet Grafik Tasarım Ürünü Bulunduran Yapı Örneği.

Görsel 7'de, 1'i üstte ve 5'i birinci katın üzerinde olmak üzere cephesinde toplam 6 grafik tasarım ürünü olan bir yapı örneği görülmektedir. En üst kısımda yer alan beyaz renkte ve siyah korkuluk zeminli "BANK" tabelasını, üzerindeki nilüfer simgesi ile yer almaktadır. Binanın birinci katının üst kısmında yer alan ve sırasıyla "CAFE", KANAT", ECZANE, "KUYUMCU, "MOBİLYA" yazan 5 tabelanın zemin renkleri beyaz, sarı, kırmızı, gri ve açık mavidir. Şekil ve yazı renkleri ise siyah, mavi ve beyazdır. Simge olarak alttaki 5 tabelada kupa, ok ve deniz kabuğu görülmektedir.

Araştırma Makalesi - Research Article
DOI: 10.21602/sduarte.1658617

Süleyman Demirel Üniversitesi Yayınları
Güzel Sanatlar Fakültesi Sanat Dergisi
SDÜ ART-E
Aralık'25 Cilt:18 Sayı:36
ISSN 1308-2698

İki yazı karakteri serifli, üç yazı karakteri serifsiz ve bir yazı karakteri script şeklinde kullanılmıştır. Tüm tabelalarda harflerin hepsi büyüktür. Serifsiz tabelalardan ikisi normal, bir tanesi kalın yazılmıştır. Görsel 7'deki 2 tabelada (Cafe, Kuyumcu) şekil-zemin ilişkisine dikkat edilerek bir negatif-pozitif alan yaratılmak istenildiği anlaşılmaktadır.

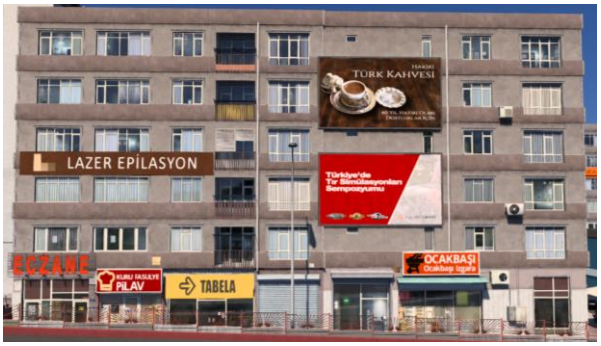


Görsel 8. Ön Cephesinde 7 Adet Grafik Tasarım Ürünü Bulunduran Yapı Örneği.

Görsel 8'de, biri yan binayla bitişik olmak üzere ön cephesinde toplam 7 adet grafik tasarım ürünü olan bir yapı örneği verilmiştir. Tabelaların 5'i zemin katın üst bölümünde, biri binanın ikinci katındaki duvar üzerinde, biri de binanın en üstünde yer almaktadır. Tabelalarda "Kanat", "KİRALIK", "HALICI", "KANAT", "KIRTASİYE", "Kebap" ve "SAHİBİNDEN KİRALIK OFİS" yazmaktadır. Binanın en üstündeki tabela demir kafes üzerindedir. Tabelalardaki yazıların 1'i script, 2'si serifli, 4'ü serifsizdir. Büyük harf ve cümle düzeni kullanımlar görülmektedir. Zemini olan 6 tabelanın zemin renkleri gri, kırmızı, sarı, mavi, beyaz ve turuncudur. Şekil ve yazı renkleri ise kırmızı, yeşil, siyah ve beyazdır. Tabelalarda simge olarak aşçı şapkası, ev, yaprak, sırtı görünen stilize kitaplar vardır. İkinci katta yer alan kiralık tabelasının, binanın diğer cepheleri göz önünde bulundurulduğunda bir küçük pencereyi kapatacak şekilde yerleştirildiği düşünülmektedir. En tepede yer alan Kanat tabelası hariç diğer tabelalarda, vurgu amacıyla şekil-zemin ilişkisine dikkat edildiği görülmektedir.

Araştırma Makalesi - Research Article
DOI: 10.21602/sduarte.1658617

Süleyman Demirel Üniversitesi Yayınları
Güzel Sanatlar Fakültesi Sanat Dergisi
SDÜ ART-E
Aralık'25 Cilt:18 Sayı:36
ISSN 1308-2698



Görsel 9. Ön Cephesinde 7 Adet Grafik Tasarım Ürünü Bulunduran Yapı Örneği.

Görsel 9'da cephesinde 5 tabela ve 2 billboard olan, toplam 7 grafik tasarım ürününün görüldüğü bina cephesi örneği verilmiştir. Billboardların birisi "HAKİKİ TÜRK KAHVESİ" başlıklı ve "40 YIL HATIRI OLAN DOSTLUKLAR İÇİN" alt metinli, koyu zemin üzerine kahve fincanı ve lokum görselinin yer aldığı bir billboarddur. Diğer billboard ise kırmızı zemin üzerinde "Türkiye'de Tır Simülasyonları Sempozyumu" yazılı, sağ tarafı beyaz zemin üzerine silik olarak tır kabini görseli içeren ve alt tarafında çeşitli amblemler yer alan, koyu çerçeveli bir billboarddur. Bu billboardların, binanın cephesine bakıldığında bazı pencereleri kapatmış olduğu düşünülmektedir. Binada yerleştirilmiş olan tabelalarda "LAZER EPİLASYON", "ECZANE", "KURU FASÜLYE PİLAV", "TABELA", "OCAKBAŞI Ocakbaşı Izgara" ifadeleri yer almaktadır. Tabelaların biri demir kafes üzerinedir, diğer dördü ise ikisi beyaz çerçeveye sahip olmak üzere kırmızı ve sarı renkli zemin rengine sahip olarak görülmektedir. Hem serifli hem serifsiz, normal ve kalın, tamamen büyük harflerden oluşan, cümle yapısı şeklinde olan, ya da yalnızca baş harfleri büyük olacak şekilde yazı karakterleri değerlendirilmiştir. Sembol olarak ise stilize dikdörtgenler, şef şapkası, ok ve mangal görülmektedir. Görsel 8'de Eczane tabelası hariç diğer tabela ve billboard'larda, şekil-zemin ilişkisine göre hareket edildiği söylenebilir.

Araştırma Makalesi - Research Article
DOI: 10.21602/sduarte.1658617

Süleyman Demirel Üniversitesi Yayınları
Güzel Sanatlar Fakültesi Sanat Dergisi
SDÜ ART-E
Aralık'25 Cilt:18 Sayı:36
ISSN 1308-2698





Görsel 10 (solda). Ön Cephesinde 6 Adet Grafik Tasarım Ürünü Bulunduran Yapı Örneği.
Görsel 11 (sağda). Ön Cephesinde 7 Adet Grafik Tasarım Ürünü Bulunduran Yapı Örneği.

Görsel 10'da cephesinde 6 adet tabela bulunan bir bina cephesi örneği verilmiştir. 5 tabela binanın giriş katının üst kısmında, 1 tabela ise binanın en üstünde yerleştirilmiştir. Tabelalarda "MOBİLYA", "KUYUMCU", "ALIŞVERİŞ YAPANA LED TV HEDİYE", "CAFE", "Lokanta", "Kanat" yazmaktadır. Tabelaların zemin renkleri siyah, gri, mavi ve sarıdır. Tabelalarda yer alan simge ve yazıların renkleri ise kırmızı, sarı, beyaz ve koyu yeşildir. 3 tabela serifli, 2 tabela serifsiz, 1 tabela ise script yazı karakterleri içermektedir. Simge olarak tabelalarda ok, deniz kabuğu, fincan ve aşçı şapkası yer almaktadır. Tabela yazı karakterlerinin bazıları kalın, bazıları normal ve bazıları da incedir. Görsel 10'da bazı tabelalardaki harflerin yukarıya doğru sündürüldüğü anlaşılmaktadır. Görsel 11'daki örnekte ise 7 tabelalı bir kompleks yapının ön cephesi görülmektedir. Tabelalarda "BANKA", "CAFE", "İYİ GIDA", "Lokanta", "TAVA CİĞER", "KURU FASÜLYE PİLAV" yazmaktadır. Bu yapıdaki 1 tabela siyah demir kafes üzerinde, 1 tabela doğrudan duvar üzerinde uygulanmış olup, 5 tabela ise ikisi beyaz çerçeveli olmak üzere zeminli yapılmıştır. Zeminli tabelaların zemin renkleri siyah, kırmızı ve sarıdır. Şekil ve yazı renkleri ise kırmızı, sarı, beyaz, bordo ve krem sarıdır. Simge olarak tabelalarda stilize dalga, fncan, hamburger, şef şapkası, kazan ve pizza dilimi görülmektedir. Görsel 10 ve 11'd1 yer alan tabelalardan 3'ü hariç (Banka, Kuru Fasülye Pilav, Cafe) tamamında, şekil-zemin ilişkisine göre hareket edilerek kontrast bir vurgulamanın oluşturulduğu görülmektedir.

Süleyman Demirel Üniversitesi Yayınları
Güzel Sanatlar Fakültesi Sanat Dergisi
SDÜ ART-E
Aralık'25 Cilt:18 Sayı:36
ISSN 1308-2698

Tablo 1. İncelenen 10 Adet Görselin Belirlenen Tasarım İlkelerine Göre Değerlendirilmesi

Görsel Adı	Denge İlkesi	Devamlılık İlkesi	Uyum İlkesi	Bütünlük İlkesi	Toplam Tasarım İlkesi
Görsel 2	0	0	0	0	0
Görsel 3	1	0	0	0	1
Görsel 4	0	0	0	0	0
Görsel 5	1	1	0	0	2
Görsel 6	0	0	0	0	0
Görsel 7	0	0	0	0	0
Görsel 8	0	0	0	0	0
Görsel 9	0	0	0	0	0
Görsel 10	1	0	0	0	1
Görsel 11	0	0	0	0	0
Toplam	**3**	**1**	**0**	**0**	**4**

Tablo 1'de, incelenmiş olan 10 adet görselde yer alan bina cephelerindeki grafik tasarım ürünlerinin birbirleriyle ve mekânla olan ilişkileri, inceleme için uygun olduğu öngörülen dört tasarım ilkesine göre ele alınmıştır. Görselde incelenen bina cephesindeki grafik tasarım uygulamalarında söz konusu tasarım ilkesine göre hareket edilmişse 1, edilmemişse 0 puan ile puanlandırılmıştır. Tablonun geneline bakıldığında, 10 bina cephesinin 3 tanesinde denge unsurundan söz edilebileceği görülmüştür. Bu binalardaki tabelaların yerleşim düzeni ve aralarındaki renk ile tipografi uyumundan ötürü, diğer örneklere göre daha dengeli olduğu sonucuna varılmıştır. Ancak diğer üç tasarım ilkesinin sonuçları daha olumsuzdur: devamlılık ilkesine 1 bina cephesinde rastlanılırken, bütünlük ve uyum ilkesi hiçbir bina cephesindeki tabela ve billboardlar arasında görülememiştir. Tablodaki sonuçlar, ETS2 oyununda yer alan İstanbul şehrindeki kentsel mekânda grafik tasarım kaynaklı bir görsel kirliliğin var olduğunu tasarım ilkeleri bağlamında ortaya koymaktadır.

İncelenen toplam 10 adet görseldeki bina cephelerinde yer alan grafik tasarım ürünlerine bakıldığında, genel anlamda bir kirliliğin hissedilebildiğini söylemek mümkünüdür. Tabelalar binaların cephelerine çoğunlukla rastgele ver neredeyse her tarafına olabilecek şekilde konumlandırılmıştır (Görsel 8). Renkler ve yazı karakterleri noktasında bir uyumsuzluk söz konusudur. Billboardlar, cephelerde büyük yer kaplamakta, kimi zaman pencere gibi unsurları kapatabilmektedir. Tabelalar ise binanın cephesini uyumsuzlukları ve büyüklükleri ile örtmektedir

Süleyman Demirel Üniversitesi Yayınları
Güzel Sanatlar Fakültesi Sanat Dergisi
SDÜ ART-E
Aralık'25 Cilt:18 Sayı:36
ISSN 1308-2698

(Görsel 6). ETS2'de yer alan İstanbul şehrinin bina cephelerinden inceleme kapsamında örneklemde ele alınan örnekler, görsel kirliliğe yol açacak düzeyde fazla grafik ürünün yer aldığı, farklı boylarda, farklı renk ve tipografik unsurlarla kurgulanmış olarak İstanbul kentinde yerleştirilmiştir. Farklı pek çok sektöre ait tabelalar, aynı ortamda fakat farklı tasarım diline sahip olacak biçimde gösterilmiştir.

Giriş bölümünde yer verilen önceki araştırmalarda, Türkiye'deki pek çok kentin görsel kirlilik sorunu ile karşı karşıya kaldığından bahsedilmişti. ETS2 üzerinden İstanbul kentine bakıldığında da durumun farklı olmadığını söyleyebilmek mümkündür. Bu hususta pek çok etmen, görsel kirliliğe neden olarak sayılabilir. Bunlardan akla ilk geleni hiç şüphesiz o kentten sorumlu olan yerel yönetimlerdir. Yerel yönetimler, yer yer görsel kirliliğin önüne geçebilmek adına çeşitli çalışmalar yürütmektedirler. Ancak uygulamalar belirli alanlarla (örn. Şehrin tarihi merkezleriyle) sınırlı kalmakta ve ardından yapılması gereken denetimler tam manasıyla yapılamamaktadır. Portella, birçok şehir merkezinde yerel yönetimlerin, franchise mağazaların vitrin ve reklamlarının görüntüsünü kontrol altına almak için yönergeler uyguladığını, bununla da kimliğe müdahale etmekten ziyade şirketleri tarihi çevreyle uyumlu görsel kimlik tasarımları yapmaları için teşvik etmeyi amaçladıklarını aktarır (2016:90). Yine Çubukçu, Ekşioğlu Çetintahra ve Sarıca, 2001 yılında İstanbul Büyükşehir Belediyesi'nin yürüttüğü "Güzel Beyoğlu Projesi"nden bahseder ve bu projede iş yerlerinden ahşap zemin üzerine pirinç harf uygulamasına geçilmesini istendiğini aktarır (2010:388). Farklı şehirler üzerinden yapılmış bu çalışmalar kent yönetimlerinin zaman zaman görsel kirliliği önlemek adına girişimlerde bulunduğunu, ancak bunların yetersiz kalabildiğini ifade etmektedir. Bu noktada yapılması gereken denetimlerin de görsel kirliliğin sürdürülebilir biçimde önlenmesinde büyük önemi vardır. Dora, konuyla ilgili bireysel çalışmaların ilerleme sağlamayacağını ve büyükşehirlerin öngördüğü reklam ve tabela kurallarına uyulmasının sağlanması için denetimlerin yapılması bile büyük oranda düzenleme getireceğini (2020:313) söyleyerek, bu durumun öneminin altını çizmiştir. Gao ve diğerleri ise, "yetkililerin görsel kirliliğe karşı bilinçsiz olması, ekonomik kalkınma gerekçesi ve bu sorunu azaltmaya yönelik ilgili çalışmaların eksikliği nedeniyle görsel kirlilik yaygın hale gelmiştir" (2024:13) ifadeleriyle konunun yönetimsel boyutunun önemini hızlı ekonomik büyüme gerekçesiyle yerel yönetimlerin göz ardı edebildiğinden bahsetmektedir.

Araştırma Makalesi - Research Article
DOI: 10.21602/sduarte.1658617

Süleyman Demirel Üniversitesi Yayınları
Güzel Sanatlar Fakültesi Sanat Dergisi
SDÜ ART-E
Aralık'25 Cilt:18 Sayı:36
ISSN 1308-2698

Görsel kirliliğin oluşmasında başka bir etmen olarak işletme sahiplerinin bu konudaki duyarsızlığı/bilgisizliğinden bahsetmek mümkündür. Ülkemiz örneğinde bakıldığında, işyerlerinin önemli bir kısmının tabelasının görsel tasarımı ile bölgenin görsel kimliği arasında bir ilişki kurmadığını (Yayınoğlu ve Susar, 2008:148) söyleyebiliriz. İşletme sahiplerinin önceliğinin diğer işletmelere göre daha iyi seçilebilir ve algılanabilir olmasının öncelik olduğu noktada, görsel kirlilik katlanarak artmaktadır.

> Günümüzde çoğu mağaza sahibi levha boyutunu, konumunu, şeklini ve rengini seçerken mağazanın ve sokağın estetik değerini arttırmaktan çok, ticari işletmesinin ekonomik kazancını arttırmayı amaçlamaktadır. Dolayısıyla, her mağaza sahibi daha büyük, daha çok dikkat çekebilen ve çeşitli açılardan daha iyi görülebilen, çeşitli renk tonlarındaki levhaları tercih etmektedir (Çubukçu, Ekşioğlu Çetintahra ve Sarıca, 2010:389).

İşletmeler tarafından daha büyük, daha renkli ve daha çok dikkat çekeceği düşünülen şekilde tabelaların tercih edilmesi sonucu kentsel mekânın görüntü kalitesinde bozulmalar meydana gelir. Toros, Ankara örneği üzerinde yapmış olduğu çalışmada tespit ettiği sorunlardan birinin tabelaların bina cephelerine pencere ve balkonları örtecek şekilde özensiz yerleştirilmesi olduğunu aktarır. Bununla birlikte üst üste ve bir diğerinin okunmasını engelleyecek biçimde asılan tabelaların bina cephelerinde de büyük karmaşaya neden olduğundan bahseder (2021:257). Aktarılanlar, kamusal alanda yer alan işletmelerin bilinçsiz ve kazanç odaklı yaklaşımları sonucu da kentsel mekânda görsel bir kirlilik olabileceğini göstermektedir. Bu şekilde kuralsızca tabela kullanımı günümüzde pek çok kent için önemli bir sorun haline gelmiştir. Ancak elbette bu noktada, bütün işletme sahiplerini aynı anlayışa sahipler gibi değerlendirmek doğru bir yaklaşım olmayacaktır. Dora, İstanbul Karaköy-Bankalar Caddesi üzerinde yapmış olduğu araştırmada tabela kullanımı noktasında işletmelerin iki yaklaşımının söz konusu olduğunu; bunlardan ilkinin kaba, dokuyu önemsemeyen, biçim ve renk konusunda tutarsız olanlar, diğeri caddenin ruhuna uygun, estetik kaygılarla yapılmış tabelalar (2020:313) olduğunu ifade etmektedir. Dolayısıyla elbette ki kimi işletmeler, yer aldıkları kamusal alanın niteliklerine bağlı olarak kurumsal kimliğini geliştirmekte ve sokakta yer alacak tabela gibi grafik tasarım ürünlerini de bu doğrultuda uygulamaktadır. Ancak bu şekilde davranan bilinçli işletmelerinin sayısının diğerlerine göre az olduğunu; hem daha önce yapılan çalışmalar incelenerek, hem de ETS2'de yer

Süleyman Demirel Üniversitesi Yayınları
Güzel Sanatlar Fakültesi Sanat Dergisi
SDÜ ART-E
Aralık'25 Cilt:18 Sayı:36
ISSN 1308-2698

alan İstanbul kentinin pek çok farklı noktasından elde edilen örnekler ele alınarak ifade etmek yanlış olmayacaktır.

Görsel kirliliğe sebep olan etmenlerden üçüncüsü olarak, kirliliğe sebep olan grafik tasarım ürünlerini tasarlayan tasarımcıların bu noktadaki tutumunu sayabilmek mümkündür. Grafik tasarım işinde çoğu zaman müşteri talepleri doğrultusunda hareket edilse de, grafik tasarım işi yapan tasarımcıların, kendilerinden talep edilen tabela ve billboard gibi ürünleri tasarlarken yerleştirileceği mekânları ve yapıları da göz önünde bulundurmaları ve mümkünse uygulamalarını buna göre yapmaları gerektiğini söyleyebiliriz. İncelenen 10 görsel örnekte, kötü ve uyumsuz tasarlanmış pek çok grafik tasarım ürününün bir aradalığı sonucu görsel bir kirliliğin oluştuğu görülmektedir. Bu da oyun görsel kirlilik noktasında İstanbul özelinde olumsuz bir görünümün oluşmasını sağlamıştır. ETS2 oyununda yer alan İstanbul şehrinin gerçek İstanbul şehrinden hareketle tasarlandığını düşündüğümüzde, kentteki kötü grafik tasarım ürünlerinin çokluğunun dijital bir oyun olan ETS2'de de görünür olduğunu ve İstanbul şehrini bu şekilde temsil ettiğini söyleyebiliriz. Daha olumlu, çevresiyle ve diğer tasarım ögeleriyle uyumlu yapı elde edebilmenin yolu, ticari tabelaların iyi tasarlanmaları ve binalarla binaların ilişkili oldukları yerlerin özelliklerini yansıtmalarından (Ganoti ve Laskari, 2023:5) geçmektedir. Benuğur'da "kent yaşamında önemli bir yeri olan tipografinin yer aldığı tüm uygulamaların da estetik ve işlevsel bakımdan doğru çözümlenmesi ve kent estiğine katkı sağlayacak biçimde tasarlanması" (2012:185) gerektiğini söyleyerek, bu süreçte tasarımcının sorumluluğunun altını çizmektedir. Ergüven, Dieter Rams'ın belirlediği "iyi tasarım için 10 prensip"i içeren çalışmasında, iyi ürünün estetik ve çevre dostu olması gerektiğini aktarır. Ona göre bir ürünün estetik kalitesi refahımızı etkilemektedir, bunun yanında tasarım ürünü mutlaka çevrenin korunmasına katkı sağlayarak yaşam döngüsü boyunca görsel kirliliği de en aza indirmelidir (2021). Grafik tasarımcının bu prensipleri bilerek ve tasarım ilkelerini göz önünde bulundurarak hareket etmesi, çevredeki görsel kirliliğin azalmasına şüphesiz ki olumlu yönde katkıda bulunacaktır.

Görsel kirliliği oluşturan etmenler noktasında değinilmesi gereken bir nokta da bu konudaki kamusal bilinç ve katılımdır. Kamusal mekânı paylaşan bireyler, yaşadıkları mekândaki olumsuz durumlar karşısında bilinçli olmalı ve buna karşı önlemler alabilmelidir. Görsel kirlilikle

Süleyman Demirel Üniversitesi Yayınları
Güzel Sanatlar Fakültesi Sanat Dergisi
SDÜ ART-E
Aralık'25 Cilt:18 Sayı:36
ISSN 1308-2698

ilgili yapılmış pek çok çalışmada bu durum vurgulanmıştır. Ahmed ve diğerleri bu konuyla ilgili, kitlelerin görsel kirliliğin kendileri üzerindeki psikolojik, fiziksel, sosyo-kültürel ve ekonomik açıdan olumsuz etkilerinin farkında olmaması sonucu bu duruma tepki gösteremediklerinden bahsetmektedir (2019:2). Demir; kentin görüntüsünü bozan, kentin kültürel değerini yok sayan ve tasarımı ile olumsuz örnek teşkil eden uygulamalara karşı insanların kent yönetiminde söz hakkına sahip olmasının gerektiğini (2014:105) aktarır. Portella, ticari tabela yaklaşımının geliştirilmesi noktasında hangi konuların dikkate alınması gerektiğini analiz etmek için kamu katılımı, yerel topluluk çıkarları ve kent sakinlerinin tarihi şehir merkezleri ile ticari sokak manzaralarına ilişkin algı ve değerlendirmelerinin önemine dikkati çeker (2016:117). Ganoti ve Laskari, "Toplumu kamusal alanların tasarım sürecine dahil etmek, yerin ve toplumun sağlığı için hayati önem taşıyan bir aidiyet ve sorumluluk duygusunu teşvik eder" (2023:8) ifadeleriyle, kentsel mekânın şekillendirilmesi sürecinde kentte yaşayan bireylerin çeşitli tasarım süreçlerine ve karar mekanizmalarına dahil edilmesinin mekânda kirliliğe yönelik yaşanabilecek olumsuz durumların önüne geçebilme noktasında etkili olacağını söylemiştir. Turan ve Gümüşgören yaptıkları çalışmada toplumun çevre bilincini arttırmaya yönelik toplumsal katılımı teşvik etme amaçlı eğitim kampanyalarının ve bu tür düzenlemelere yerel halkın desteğinin sağlanmasının önemli olduğunu vurgulamıştır (2024:39). Daha önce yapılmış pek çok çalışmanın da altını çizdiği üzere, bir kentin yaşayan sakinlerinin yaşadıkları çevreye duyarlı olmaları, çevrede yaşanan olumsuzluklarla ilgili aksiyon alma yöntemlerini bilip bu bilince sahip olmaları, mekânın kalitesi açısından önemlidir. Bu bilinçle hareket edildiğinde görsel kirlilikle ilgili itiraz, planlama, karar verme ve önlem alma gibi mekânı olumlu yönde şekillendirebilecek adımlar atılabilir ve kentlerdeki görsel kirliliğin önüne geçilebilmesi olasılığı daha da güçlenir.

4. Sonuç

Bu araştırmada, kaynağı gerçek dünya olan dijital simülasyon oyunu Euro Truck Simülatör 2 (ETS2) üzerinden, kentsel mekândaki grafik tasarım ürünleri kaynaklı görsel kirliliğin irdelenmesi hedeflenmiştir. ETS2, Avrupa'da yer alan ve oyuna eklenen şehirler arasında tır ile yük taşımacılığı yapma üzerine kurgulanmış bir dijital oyundur. Oyunda yer alan Avrupa şehirleri, bu şehirler arasındaki yollar, şehirlerde yer alan sembolik yapılar ve görsel çevre gibi unsurlar,

Süleyman Demirel Üniversitesi Yayınları
Güzel Sanatlar Fakültesi Sanat Dergisi
SDÜ ART-E
Aralık'25 Cilt:18 Sayı:36
ISSN 1308-2698

gerçek dünyadan hareketle tasarlanarak oyuna eklenmiştir. Bununla oyuncuların yük taşımacılığı deneyimini dijital ortamda oyun olarak deneyimlemelerinin yanında, ziyaret ettikleri şehirlerin ortamını da gerçekçi olarak hissedebilmeleri amaçlanmıştır. Bu sebeple oyunun, oyuncularına gerçekçi bir oyun deneyimi vaat ettiğini söyleyebiliriz.

Araştırmanın evreni olan ETS2 oyununda yer alan İstanbul şehri, araştırma amacı doğrultusunda örneklemin elde edileceği şehir olarak seçilmiştir. Oyundaki İstanbul şehrinde yer alan ve cephesinde en az iki adet grafik tasarım ürünü olan binalardan 10 adet bina seçilmiştir. Binalar seçilirken, oyun haritasındaki farklı noktalardan bu seçim yapılarak dengeli bir seçim yapılmaya çalışılmıştır. Elde edilen 10 adet görselde yer alan grafik tasarım ürünleri Gestalt algı ilkelerinden şekil-zemin ilişkisinin varlığı gözetilerek betimlenmiş, ardından dört adet tasarım ilkesine göre değerlendirilmiştir. Yapılan değerlendirmeler sonucunda, ETS2 oyununda yer alan İstanbul şehrindeki grafik tasarım ürünlerinin her ne kadar yer yer şekil-zemin ilişkisi bağlamında kendi içinde tutarlı bir görünüm sergilese de genel anlamda görsel bir kirliliği betimlediği görülmüştür. Her ne kadar görsellerde yer alan bazı billboard ve tabelalarda uyaranları bir araya toplayarak görsel bütünlüğün oluşmasını sağlayan (Erişti ve Urgun, 2016:314) şekil-zemin ilişkisine uygun hareket edildiği gözlemlenebilse de bu durumun kentin bütününe yayılan görsel uyumsuzluğu önlemekte yetersiz kaldığı görülmektedir. Örneklerde incelenen görsellerdeki bina cephelerine yerleştirilen billboard ve tabelalar; birbirleriyle uyumsuz, yerleştirildikleri binanın görünümünü olumsuz etkileyen, orantısız, farklı renk ve şekillerden oluşan, bütünlük arz etmeyen bir görüntü sergilemektedir. Yapılan kuramsal açıklamalar, oyunun üretim süreçleriyle ilgili tasarımcıların nasıl hareket ettiği ve oyundan elde edilen görsellerden hareketle, İstanbul kentinin gerçek hayatta görsel bir kirlilik sorunu yaşadığının altını çizmek mümkündür.

Dijital bir oyun olan ETS2 üzerinden yapılan bu çalışmayla, görsel kirliliğin hem gerçek dünyada hem de dijital oyunlar gibi yaratıcı ürünler içerisinde şehirlerin görünürlüğünü nasıl etkilediğini betimlenmiştir. Oyun içerisinde görünür olan İstanbul kentine ait görsel kirlilik, Halim ve diğerlerinin "Görsel kirlilik, görsel materyallerin yerleştirilmesi yoluyla çevrenin tahrip edilmesi anlamına gelir. Bu, ticari ve ticari olmayan reklam alanları şeklinde olabilir, ancak birçok durumda ticari uygulamalar baskındır" (2023:2) ifadeleriyle örtüşmektedir. Gerçek kentlerin çözüme

Süleyman Demirel Üniversitesi Yayınları
Güzel Sanatlar Fakültesi Sanat Dergisi
SDÜ ART-E
Aralık'25 Cilt:18 Sayı:36
ISSN 1308-2698

kavuşturamamış olduğu görsel kirlilik, kentlerin imajını ve görünümünü yalnızca mekânda değil, farklı ortamlarda da olumsuz etkilemektedir. Harland yapmış olduğu araştırmada, grafik nesnelerin kentsel nesneler olarak doğasını ortaya koymayı ve bu nesneleri grafik tasarım aracılığıyla kentsel tasarım ögeleri olarak ele alınabileceğini öne sürmüştür (2015:388). Gerçekten de bu ürünler, mekâna eklemlendiği andan itibaren mekânın başat birer parçasına dönüşmektedirler. Görsel kirliliğe yol açtığında, grafik tasarım ürünleri olarak bina cephelerine yerleştirilen bu ürünler sokak manzarasının olumsuz bileşenleri olarak kabul edilir, ayrıca üzerine konumlandırıldığı binalar da ticari tabelalar tarafından zarar görmüş olarak algılanır (Portella, 2016:22-23). Aynı zamanda bu durum, bireylerin zihninde o kente yönelik olumsuz bir imajın ve algının da oluşmasına da sebep olabilir. Shrivastava ve Choudhary yapmış olduğu çalışmada mekânın görüntülerinin anıları canlandırma noktasında önemli olduğunu vurgular ve herhangi bir yerde karşılaştığımız kötü görüntülerin de zihnimizde kötü anılar olarak canlanabilme potansiyelinden bahsetmiştir (2016:518). Bu açıdan düşünüldüğünde, mekânı görsel olarak kirleten grafik tasarım ürünlerinin mekâna olan olumsuz etkisi daha iyi anlaşılabilmektedir.

Bu araştırmada grafik tasarım kaynaklı görsel kirliliğin nedenleri üzerine yorumlamalar, konuyla ilgili daha önce yapılmış çalışmalar doğrultusunda gerçekleştirilmiştir. Görsel kirliliğin oluşmasıyla ilgili kamu kurum ve kuruluşları, işletme sahipleri, grafik tasarımcılar ve halkın sorumlulukları, ETS2 oyunundan elde edilen görsel örnekler üzerinde yapılan yorumlamalarla pekiştirilerek sunulmuştur. Çalışmada incelenen örneklerin yalnızca ETS2 oyunu ve oyundaki İstanbul şehriyle sınırlandırılmış olması çalışmanın zayıf olduğu düşünülen bir yönüdür. İç geçerliğin sağlanması için görsellerin her iki yazar tarafından ayrı ayrı incelendikten sonra bir kez de aynı anda incelenmiş olması ve incelemelerin tasarım ilkeleriyle desteklenmiş olması ise çalışmanın güçlü olduğu düşünülen bir yönüdür. Kentlerde yaşanan görsel kirliliğin betimlenmesi adına mekândan doğrudan veri toplanması ve mekân kullanıcılarıyla yapılan görüşmelerin yanında, dijital oyun ortamı üzerinden de görsel kirliliğin incelenmesinin, kentlerdeki görsel kirliliğin farklı bir perspektiften ele alınabilmesi noktasında fayda getireceği düşünülmektedir. Kaynağını gerçek dünyadan alan dijital oyunlar üzerinde kentsel mekânla ilgili çeşitli konularda yapılacak incelemelerin, kentlerin sahip olduğu olumlu ve olumsuz niteliklerin değerlendirilebilmesi adına güncel bir yaklaşım olabileceği ifade edilebilir. Yapılan bu araştırmada

Süleyman Demirel Üniversitesi Yayınları
Güzel Sanatlar Fakültesi Sanat Dergisi
SDÜ ART-E
Aralık'25 Cilt:18 Sayı:36
ISSN 1308-2698

kentlerdeki grafik tasarım kaynaklı görsel kirliliğin güncel bir örneklem üzerinden ele alınmış olmasıyla, görsel kirlilik ve grafik tasarım alan yazınına bir nebze olsun katkıda bulunması beklenmektedir.

Araştırmanın, aşağıda sunulan bazı noktalarda gelecekte yapılacak çalışmalarda da yol gösterici olabileceği söylenebilir:

- ETS2 oyununda yer alan diğer şehirler üzerinden yapılacak geniş kapsamlı bir görsel kirlilik araştırmasıyla, farklı şehirler arasındaki grafik tasarım ürünlerine yönelik yaklaşım karşılaştırmalı olarak ele alınabilir.
- Kaynağını gerçek dünyadan alan farklı türden dijital oyunlar üzerinde yapılacak görsel kirlilik analizleri, tek bir oyunla sınırlı kalan bir araştırmaya göre çok daha farklı sonuçlar sunacaktır.
- Oyuncularla yapılacak görüşmelerle, oyun mekânındaki grafik tasarım ürünlerinin mevcudiyetlerine yönelik oyuncuların deneyimleri, farkındalıkları ve mekânda simüle edilen grafik tasarım ürünlerinin oyun deneyimi üzerindeki etkisi gibi noktalar irdelenebilir.

Kaynakça

Ahmed, N., Islam, M. N., Tuba, A. S., Mahdy, M. R. C., Sujauddin, M. (2019). "Solving Visual Pollution with Deep Learning: A New Nexus in Environmental Management", *Journal of Environmental Management, 248*, 109253, https://doi.org/10.1016/j.jenvman.2019.07.024.

Ak, M. K., Şimşek, E. (2016). "Reklam Panolarının Görsel Kalite Yönünden İncelenmesi ve Değerlendirilmesi; Düzce Spor Sokak Örneği", *IMCOFE International Multidiciplinary Congress of Eurasia*, Odessa.

Akman, M. (2017). "Bodrum İlçesi Örnekleminde Çevresel Grafik Tasarımında Temel Tipografik Sorunlar ve Çözümleri", *Yedi(18)*, 87-97, https://doi.org/10.17484/yedi.331091.

Bedir Erişti, S. D., Urgun, G. (2016). "Görsel Algı Kuramına Göre Reklam İçerikli Tasarımların Değerlendirilmesi", *SDÜ Art-e Güzel Sanatlar Fakültesi Sanat Dergisi, 9*(17), s.313-342.

Benuğur, Ş. (2012). "Bir Kentin Tipografisi", *International Congress on Culture and Society*, 3(5), s.184-190.

Süleyman Demirel Üniversitesi Yayınları
Güzel Sanatlar Fakültesi Sanat Dergisi
SDÜ ART-E
Aralık'25 Cilt:18 Sayı:36
ISSN 1308-2698

Bodur S., Kucur R., (1994). "Görüntü Kirliliği Üzerine", *Ekoloji Dergisi*, *12*, s.50-51.

Çetinkaya, S. (2025). "Isparta Merkezi İş Alanı Örneğinde Görsel Kirliliğin Değerlendirilmesi", *International Journal of Geography and Geography Education (54)*, s.194-213, https://doi.org/10.32003/igge.1511084

Çubukçu, E., Ekşioğlu Çetintahra, G., Sarıca, C. (2010). "Şehirlerde Görsel Kirlilik Önlenebilir Mi? Ticari Tanıtım Levhalarının Sayısı ve Rengi Üzerine Deneysel Bir Çalışma", *Erciyes Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü Dergisi, 26*(4), s.387-400.

Çubukçu, E., Özcan, N. S., Özkan, A. (2014). "Ticari Alanlarda Sokak Levhasına Yönelik Düzenlemeler Ve Sokak İşgallerinin Mekânsal Estetik Yargı Üzerindeki Etkileri: Sanal Mekânlarda Deneysel Bir Çalışma", *Erciyes Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü Fen Bilimleri Dergisi, 30*(4), s.285-295.

Demir, H. (2014). Açık Hava Reklamları: "Kentsel Kimlik Mi Kentsel Kirlilik mi?", *Erciyes Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, 1*(36), s.97-106.

Dora, D. (2020). "Kentin Tarihi Mekânlarında Görsel Kimlik: Karaköy Bankalar Caddesi Örneği", *Akademik Sosyal Araştırmalar Dergisi, 7* (48), s.303-317. http://dx.doi.org/10.29228/SOBIDER.46482.

Eraslan Yayınoğlu, P., Susar, F. (2008). *Kent, Görsel Kimlik ve İletişim,* Umuttepe Yayınları.

Ergüven, A. (2021). *İyi Tasarım Nedir?,* Humanist.

Euro Truck Simulator 2 (PC) [Video oyunu], (2012). SCS Software.

Ganoti, R., Laskari, I. (2023, Ekim). "The Importance of Environmental Graphic Design in Urban Spaces", *E3S Web of Conferences*, Atina, Yunanistan.

Gao, H.; Bakar, S. A.; Maulan, S.; Yusof, M. J. M.; Mundher, R.; Guo, Y.; Chen, B. (2024). "A Systematic Literature Review and Analysis of Visual Pollution", *Land, 13,* 994. https://doi.org/10.3390/land13070994.

Halim, Ramadan, S., Al-Ikhsan, A., Ladianto, A. J., Faslih, A., Firdausah, A. M. (2023, Ağustos)." The Presence of Signage in the Control of Visual Pollution in Urban Areas: A Case Study in the M.T Haryono Street Corridor, Kendari City", *IOP Conf. Series: Earth and Environmental Science 1263* (2023) 012009, http://doi.org/10.1088/1755-1315/1263/1/012009.

Harland, R.G. (2015). Graphic Objects and Their Contribution to the Image of the City. *Journal of Urban Design, 20*(3), 367-392, https://doi.org/10.1080/13574809.2015.1031211.

Süleyman Demirel Üniversitesi Yayınları
Güzel Sanatlar Fakültesi Sanat Dergisi
SDÜ ART-E
Aralık'25 Cilt:18 Sayı:36
ISSN 1308-2698

Hassan, N.E., Khalil, S. (2024). "Visual Pollution: Causes, Health Impacts, and Mitigation Strategies for Enhancing Environmental Aesthetics and Public Well-Being – a Review", *International Journal of Multidısciplinary Research and Analysis, 7*(11), 5066-5080. https://doi.org/10.47191/ijmra/v7-i11-11.

Kaypak, Ş. (2019, Mart). "Kentin Yüzün Kirleten Görsel Kirlilik Antakya Örneğinde1", *3.Uluslararası Sosyal Bilimler Kongresi (İKSAD III)*, Adana, 1-15.

Köseoğlu, E., Doğan, L. (2023). "World of Warcraft Oyununda Mekân Deneyimi", *ART/icle: Sanat ve Tasarım Dergisi, 3* (1), s.1-35, https://doi.org/10.56590/stdarticle.1196103.

Miles, M. B. ve Huberman, A. M. (1994). *Qualitative Data Analysis: An Expanded Sourcebook* (2nd ed.), Thousand Oaks, CA: Sage Publications.

Öncü, M. (2023). "Bir Anlatı Türü Olarak Video Oyunları", *The Turkish Online Journal of Design Art and Communication, 13* (1), s.155-16, http://doi.org/10.7456/11301100/011.

Önder, S., Konaklı, N. (2002). "Görsel Kirlilik ve Konya Kenti Örneğinde İncelenmesi Üzerine Bir Araştırma", *S.Ü. Ziraat Fakültesi Dergisi*, 16 (30), s.28-37.

Parlak, H. (2012). *Temel Grafik Tasarım Bilgisi*, Ege Üniversitesi Yayınları.

Portella, A. (2016). V*isual Pollutio,* Routledge.

Sezer Babalıoğlu, S. (2020). "Logotype Tasarımında Gestalt Görsel Algı Kuramının Etkileri", *ATLAS Journal, 6*(30), s.513-518.

Shrivastava, A.T. ve Choudhary, A. (2016). Model to Mitigate Visual Pollution by ADS and Signage for Urban Unison, *International Journal of Engineering Research and General Science, 4*(3), p.516-521.

Sokolova, T. (2018). "Urban Signage Design: Problems And Prospects", *IOP Conf. Series: Materials Science and Engineering, 463* (2018) 042002, http://doi.org/10.1088/1757-899X/463/4/042002.

Toros, S. (2021). "Ankara'da Görüntü Kirliliği: Reklam Tabelaları Üzerine Bir Analiz", *Türkiye İletişim Araştırmaları Dergisi(38)*, s.242-260, https://doi.org/10.17829/turcom.934456.

Turan, A. M., Gümüşgören, B. (2024). Van Kenti Örneğinde Görsel Kirlilik: Sorunlar Ve Çözüm Önerileri, *Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, 66*, s.24-41. https://doi.org/10.53568/yyusbed.1572068.

Süleyman Demirel Üniversitesi Yayınları
Güzel Sanatlar Fakültesi Sanat Dergisi
SDÜ ART-E
Aralık'25 Cilt:18 Sayı:36
ISSN 1308-2698

Uzun, A., Yiğit, R. (2021). "Merkezi İş Alanlarındaki Görsel Kirliliğin İncelenmesi: Balıkesir Merkezi İş Alanı Örneği", *Kent Akademisi, 14*(2), 300-314, https://doi.org/10.35674/kent.738550.

Yaman, K. (2020). "Kentlerde Görüntü Kirliliği Sorunu", *Isparta Uygulamalı Bilimler Üniversitesi Uygulamalı Sosyal Bilimler ve Güzel Sanatlar Dergisi (SOSGÜZ), 2*(3), s.139-150.

Yazıcıoğlu, Y. (2012). *Temel Tasarım,* İdeal Kültür ve Yayıncılık.

Yıldırım, A., Şimşek, H. (2016). *Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri,* (11. Baskı), Seçkin.

Yılmaz, T., Yazıcıoğlu, I., Şavklı, F. (2012). "Ticari Tanıtım Tabelalarının Alışveriş ve Cadde Peyzajı Algısı Üzerine Etkileri: Antalya Güllük Caddesi Örneği", *İnönü Üniversitesi Sanat ve Tasarım Dergisi, 2*(4), s.15-25.

Yiğiter, U., Tatar, E. (2019). Mimarlık ve Medya Etkileşiminde Oyun Tasarımı, *GSI Journals Serie C: Advancements in Information Sciences and Technologies, 2*(1), s.1-22.

Görsel Kaynaklar

Görsel 2. Euro Truck Simulator 2 (PC) [Video oyunu]. (2012). SCS Software.

Görsel 3. Euro Truck Simulator 2 (PC) [Video oyunu]. (2012). SCS Software.

Görsel 4. Euro Truck Simulator 2 (PC) [Video oyunu]. (2012). SCS Software.

Görsel 5. Euro Truck Simulator 2 (PC) [Video oyunu]. (2012). SCS Software.

Görsel 6. Euro Truck Simulator 2 (PC) [Video oyunu]. (2012). SCS Software.

Görsel 7. Euro Truck Simulator 2 (PC) [Video oyunu]. (2012). SCS Software.

Görsel 8. Euro Truck Simulator 2 (PC) [Video oyunu]. (2012). SCS Software.

Görsel 9. Euro Truck Simulator 2 (PC) [Video oyunu]. (2012). SCS Software.

Görsel 10. Euro Truck Simulator 2 (PC) [Video oyunu]. (2012). SCS Software.

Görsel 11. Euro Truck Simulator 2 (PC) [Video oyunu]. (2012). SCS Software.