

Arařtırma Makalesi

## Video Oyunlarındaki Arayüz Tasarımının Oyun Afıřı Üzerindeki Yansımaları

### Özet

Hüddaver ALTINTUĞLU\*

Bu çalıřmada popüler ve başarılı video oyunlarının arayüz ve afıř tasarımları arasındaki baęın ortaya çıkarılması amaçlanmıřtır. Arayüzler oyunun oynanabilmesi ve oyuncu ile baę kurmayı saęladığı için çok önemlidir. Afıř tasarımları ise oyunun görsel çıktısıdır ve hedef kitleyi etkileyen bir iletiřim aracı olarak kullanılırlar. Arayüz ve afıř tasarımları oyunun görsel tasarım kimliğini nitelediğı için ortak amaçları vardır. Her ikisi de nitelediğı video oyununun görsel iletiřimini tasarlar ve bu yüzden aralarında tasarımsal olarak baę bulunmaktadır. Görsel iletiřim tasarımındaki bu baęın ortaya çıkarılması hem video oyunu sektörünün tasarım potansiyelinin anlaşılması hem de arayüz ve afıř tasarımının nasıl birlikte ele alındığının kavranması açısından önemlidir. Bu bağlamda biçimin ve işlevin nasıl birlikte ele alındığı da kıymetli olmaktadır. Bu baęın ortaya çıkarılması için Steam platformunda en az elli bin yorum alan beř video oyunu amaçsal örnekleme yöntemi ile seçilmiřtir. Seçilen oyunların arayüz ve afıř tasarımları analiz edilmiřtir. Oyunlar, içerik analizi tekniğı ile yaklařım, tipografi, renk, imge ve düzen unsurları altında incelenmiřtir. Arařtırma kapsamında video oyunlarının görsel iletiřimi tasarlama potansiyeli ortaya çıkarılmıřtır. Arařtırma sonucunda video oyunlarının arayüz ve afıř tasarımları arasında iliřkisel ve görsel baę olduđu, başarılı ve estetik görsel iletiřim tasarımlarının standartlařtığı sonucuna ulařılmıřtır.

\*Arařtırma Görevlisi,  
Sakarya Üniversitesi,  
İletiřim Fakùltesi,  
İletiřim ve Tasarım Bölümü,  
altintugludaver@gmail.com,  
ORCID: 0000-0003-2161-7491

**Anahtar Kelimeler:** Afıř Tasarımı, Arayüz Tasarımı, Video Oyunu, Görsel İletiřim Tasarımı

Geçiř Tarihi: 10.11. 2022  
Kabul Tarihi: 7.12.2022

Altıntuęlu, H. (2022). Video oyunlarındaki arayüz tasarımının oyun afıřı üzerindeki yansımaları. *Medya ve Kùltür*. 2(2), 208-237

Research Article

## Reflections of Video Games Interface Design on Game Posters

### Abstract

Hüdaver ALTINTUĞLU\*

This study aims to reveal the link between the interface and poster designs of popular and successful video games. Interfaces are very important because they enable the game to be played and to connect with the player. Poster designs are the visual output of the game and are used as a communication tool that affects the target audience. Interface and poster designs have common purposes as they characterize the visual design identity of the game. They both design the visual communication of the video game that they characterize, and therefore there is a design connection between them. Revealing this connection in visual communication design is important both for understanding the design potential of the video game industry and for understanding how interface and poster design are handled together. In this context, it is also significant how form and function are dealt with together. In order to reveal this connection, five video games with at least fifty thousand comments on the Steam platform were selected through purposive sampling. The interface and poster designs of the selected games were analyzed. The games were examined under the elements of approach, typography, color, image and layout with the content analysis technique. Within the scope of the research, the potential of video games to design visual communication was revealed. As a result of the research, it was concluded that there is a relational and visual connection between the interface and poster designs of video games, and that successful and aesthetic visual communication designs have become standardized.

\*Research Assistant,  
Sakarya University,  
Faculty of Communication,  
Department of Communication and  
Design,  
altintugluhudaver@gmail.com,  
ORCID: 0000-0003-2161-7491

**Keywords:** Poster Design, Interface Design, Video Game, Visual Communication Design

Received: 14.11.2022  
Accepted: 6.12.2022



## Giriş

Sanat ve tasarım alanında, farklı uzmanlık alanların birbirine olan ihtiyacı her geçen gün artmaktadır. Bu bakımdan birçok parça tek bir bütüne hizmet etmektedir. Bütünün ortaya çıktığı alanlardan birisi de görsel iletişim tasarımıdır. Alan içerisinde afişlerin büyük bir önemi bulunmaktadır. Bir grafik ürün olarak afişler hedef kitleyle kısa sürede iletişim kurabilmekte, görsel anlatıyı öne çıkararak iletişim aracına ve tasarım alanına dönüşebilmektedir. Görsel iletişimin önem kazandığı günümüz dünyasında afişler de bu yapının önemli iletişim araçlarından biri olmuştur. Afiş tasarımının amacı ne olursa olsun, tek bir bakışta anlaşılabilen bir mesaj içerir (Gümüştekin, 2013, s. 36). Afişler bir taraftan hedeflenen mesajın niteliğine göre kültürel, sosyal, ticari veya siyasi reklam/tanıtım amacıyla hazırlanabildikleri gibi bir diğer boyutuyla da sanat eseri olarak da görülebilmektedirler. Boyutlarına göre büyük veya küçük boyutlu olabildikleri gibi tasarlanacak olan konuya, afişin sergileneceği yere göre farklılık gösterebilirler (Artan & Uçan, 2018, s.13). Günümüzde afişler, teknolojinin gelişmesiyle birlikte oyun ve video sektörünü de içine alan hareketli ve etkileşimli tasarım unsurlarıyla farklı özellikler taşıyabilmektedirler. Afiş tasarımları ister basılı ister dijital olsun hedef kitlenin oyun ya da video ile ilgili verilere ulaşabildiği, bu verileri görsel olarak da okuyabildiği iletişim araçlarına doğru dönüşüm göstermiştir.

Geçmişten günümüze video oyun sektörü ile ilgili yapılan araştırmalar incelendiğinde, özellikle son otuz yıl içerisinde önemli uzmanlık alanlarının ortaya çıktığı görülmektedir. Video oyunları insan hayatında daha çok yer etmeye başladıkça ekonomik olarak da büyüme göstermiştir (Komsı, 2021, s. 1). Teknolojideki gelişmeler, doğrudan ya da dolaylı olarak video oyun sektörünü de etkilemektedir. Video oyunları ilk olarak ABD, Japonya ve Avrupa'da geliştirilmiş, son 20 yıl içerisinde bilgisayar sistemlerindeki görsel ve teknolojik gelişmelerle bu gelişim hızı önemli ölçüde ilerlemiştir. (Kara, 2018, s. 41).

Oyun sektörünün güçlenmesine bağlı olarak oyuncuların beklentileri değişmekte ve daha da iyi oyunlar piyasaya sürülmektedir. Teknolojinin gelişmesi ile video oyunları daha gerçekçi olmakta, gerçeğe yakın sanal tasarımlar ve görsellik içeriklerde kullanılmaktadır (Gomes, 2005, s. 2). Bu durum video oyunu yapımcılarının oyunları hem daha gerçekçi hem de daha başarılı tasarlamasını sağlamakta, yapımcılara tasarımsal boyutta özgünlük imkânı vermekte, oyunların da ticari değerini arttırmaktadır (Özkeçeci & Sevindik, 2017, s. 146). Video oyun sektöründeki büyüme hızı doğrultusunda arayüz tasarımları çeşitlenmiş ve detaylanmıştır. Bu tür yenilikler, bilginin daha iyi tasarlanması gerekliliğini de ortaya çıkarmaktadır. Arayüz ve afiş tasarımları arasındaki bağlantıyı araştırmak oyunların tasarımsal dil bütünlüğünü anlayabilmek için önemlidir. Tasarımsal dil bütünlüğünün başarılı şekilde gerçekleştirilmesi sektörün görsel tasarım potansiyelinin daha çok ortaya çıkmasını sağlayacaktır.

Başarılı markalama yapabilmek için video oyun yapımcıları uzun süre çalışmaktadır. Bu emeğin ürünlerinden olan afiş tasarımları, hedef kitlenin oyunu merak etmesini sağlamaktadır. Arayüz tasarımları ise kendi içerisinde ayrı öneme sahiptir. Diğer birçok alanda olduğu gibi biçemi ve işlevi tasarlayan bir alandır. Oyuna ve oyuncuya hizmet eder. Kullanıcı arayüzü olmadan oyunu oynamak ve anlamak mümkün değildir. Belirtilen değerlere ulaşabilmek için de tasarımsal boyutta yaklaşım,

tipografi, renk, imge ve düzen kullanımı oyun markalamasında önemli unsurlar olarak karşımıza çıkmaktadır.

Video oyunlarının arayüz ve afiş tasarımının arka planında görsel açıdan sağlam temeller bulunur. Bu temeller tasarımsal bütünlük ile daha başarılı bir iletişimi destekler. Benzer durum afiş tasarımında da görülür. Afiş tasarımlarındaki tipografi, renk ve imge kullanımı arayüz tasarımında da görülmektedir. Tasarımsal bütünlüştürülme hem makro hem de mikro ölçekte görülebilir.

Oyun sektörü günümüzde hedef kitesine daha rahat ulaşabilmek ve anlaşılmak için afiş ve arayüzü kullanmaktadır. Görsel iletişimi tasarlama potansiyelinin ortaya çıkarılmasında afiş tasarımları ve kullanıcı arayüzleri arasındaki bağın ortaya çıkarılması önemlidir. Bu çalışma video oyunlarında oyun arayüzü ve afiş tasarımı arasındaki tasarımsal bağın ortaya çıkarılması amacıyla seçilen örnek oyunlar üzerinden betimsel bir analiz ortaya koymaktadır. Araştırmada içerik analizi yöntemi kullanılmıştır. “Steam” platformunda en az elli bin oy alan on video oyunu çalışmanın evrenini, bu on oyundan amaçsal örnekleme tekniği ile seçilen beş oyun ise çalışmanın örneklemini oluşturmaktadır. Oyunlar geçmişten günümüze doğru sıralanmıştır. Makalede video oyunlarındaki afiş ve arayüz tasarımının ilişkisel görsel bağı ile oyunların görsel iletişiminin tasarım potansiyelleri de araştırılmaktadır. Bu kapsamda: “Video oyunlarında, arayüz ve afiş tasarım unsurları arasında bir bütünlük bulunuyor mu? Arayüz ve afiş tasarımları video oyunun içeriğini yansıtacak özelliğe sahip midir?” gibi araştırma soruları yöneltilerek arayüz ve afiş tasarımı arasında ilişkisel bir bağın bulunup bulunmadığı görsel iletişim tasarımı açısından ele alınmıştır.

### 1. Video Oyunlarının Kısa Tarihi

Video oyunları keyifli vakit geçirmek için üretilmiş ve medya tasarımında çoğu sektörü yönlendirebilir bir konuma erişmiştir. Birçok türü ve teması bulunmaktadır. Hedef kitle oyunları oynayabilmek için bir platforma ihtiyaç duyar. Örneğin bilgisayar, konsol ve mobil bu platformlardan bazılarıdır. “Video oyunu ve bilgisayar oyunu ifadeleri genellikle birbirinin yerine kullanılır. Tipik olarak, oyunun izlendiği bir ekran (televizyon, monitör, LCD ekran) vardır. Giriş aygıtları oyuna ve donanıma göre değişir, ancak genellikle bir denetleyici, joystick, klavye veya tuş takımı içerir” (Kirriemuir, 2002, s. 1). Bu platformlara sahip olan kişiler oyunları dijital dükkanlar üzerinden satın alır. Oyunları bilgisayarlarda klavye-mouse, konsollarda oyun kumandası ve mobil cihazlarda ise dokunmatik ekran aracılığıyla oynamak mümkündür. “Farklı platformlarda çok değişik içeriklerle sunulan dijital oyunlar, insanlara bir hizmet olarak ekonomik dürtüler içerisinde sunulmaya başlanmıştır” (Kepenek, 2020, s. 297). Maddi sebepler oyunun geliştirilme aşamasını doğrudan etkilediği için önemli olmuştur. Bunlara ilaveten maddi durumlar teknolojik altyapının sağlanması için de çok değerlidir. Nitekim maddi olarak yeterli olmayan oyun şirketleri zaman, ortam ve teknolojik olarak günümüze uyum sağlamak zorluk çekebilmektedir. Yetersiz teknoloji biçimsel olarak istenen sonuçlara ulaşmayı zorlaştırabilir. “Bilgisayar oyunlarının medya araçları içinde kendi konumunu koruması ve popülaritesini üst sınırlara taşıması için mevcut tasarımlarının sürekli geliştirilmesi gerekmektedir” (Yiğiter & Tatar, 2019, s. 3). Bu bağlamda tasarımın geliştirilmesi teknolojinin gelişmesi ile daha da mümkün olmuştur. Bu yüzden video oyunlarındaki teknolojinin

gelişmesiyle, oyun içerisindeki uzmanlık alanlarında da ilerlemeler görülmektedir.

Video oyunu sektörü tarihsel gelişimi boyunca teknolojinin gücüne paralel şekilde gelişim göstermiş ancak geliştirildikleri ilk dönemlerde sektör olarak görülmemiştir. Belirli amaçlar ve hedefler doğrultusunda geliştirilen oyunlar zaman içerisinde sektör olmaya başlamıştır. Sektör geliştikçe daha da başarılı oyunlar yapmak mümkün olmuştur. 1940'ta New York şehrindeki Dünya Fuarı'nda Edward Condon Nimatron adıyla tasarlanan makine ilk oyun platformu kabul edilmektedir. Edward Condon ve ortaklarının patent başvurusundan sonra makineleri Dünya Fuarı'nda sergilemiştir (Norman, t.y.).

1954'te "IBM-701" bilgisayarında yapılan "Blackjack" programı ilk bilgisayar oyunu kabul edilmiştir. Bu program 1954'te Los Alamos, NM'deki Atom Enerjisi Laboratuvarında IBM 701 için hazırlanmıştır. Yine 1954'te, Michigan Üniversitesi'nde kaba bir bilardo oyunu -belki de video gösterimi kullanan ilk askeri olmayan oyun-programlandı" (Ahl, Reid-Green & Zobrist, 2003, s. 357). 1955 yılından itibaren ilk askeri savaş oyunları görülmeye başlanmıştır. 1960'lı yıllarda oyun türleri arasında gerçek hayattaki eğitimi, tecrübeyi edinmek için kullanılan simülasyon oyunları ortaya çıkmıştır. Eğitsel ve keyifli olan video oyunları sektörün oluşmasında etkili olmuştur. Kısaca eğitsel oyunlar belirli bir bilginin öğretilmesini amaçlar ve farklı şekillerde sunulabilir. "Eğitsel oyunlar; kazanım temelli oyunların çoğunu kapsamaktadır. Bu kazanımlar; belirli bir alt disipline yönelik olabileceği gibi bireyden beklenen temel yeterliliklere de işaret edebilir" (Aytaş & Uysal, 2017, s. 681). Bu yeterliliklerin kazandırılması oyun aracılığı ile daha akılda kalıcı olabilmektedir. Ocak 1961'de John Burgeson ilk bilgisayar beyzbol programını "IBM-1620" bilgisayarında çalıştırmayı başarmıştır (Kalb, 2012). 1964 yılına geldiğinde zaman paylaşımli ilk "BASIC" programlama dili geliştirilmiştir (Kurtz, 1978, s. 520). "BASIC" programlama dili sayesinde oyun üretmek kolaylaşmış ve önemli bir gelişim sağlanmıştır. İlerleyen yıllarda etkisi daha çok görülmüş ve video oyun sektörünün oluşmasına yardımcı olmuştur. 1967 yılında ilk video oyunu konsolu olan "Brown Box" Ralph Bear ve ekibi tarafından icat edilmiş (History, 2017), ilerleyen zamanlarda video oyunları için konsollar üretilmiştir.

1978 yılında video oyunlarının tanınmasında ve geliştirilmesinde önemli bir yeri olan "Space Invaders" video oyunu geliştirilmiştir (Wikipedia, 2022). Oyun piyasaya sürülmesinin ardından geçen bir yıl içerisinde ABD'de büyük bir satış oranı yakalamıştır. Taito tarafından tasarlanan ve "zamanının en popüler video oyunlarından biri" (Ahl, Reid-Green & Zobrist, 2003, s. 362) olarak kabul edilen "Space Invaders" başarılı bir arayüz tasarımına sahipti. Tipografi ve renk kullanımları basit ve estetikti. 1979 yılında "Intellelevision" oyun konsolu geliştirilmiştir (Wikipedia, 2022).

Çok satan arcade oyunu "Pac-Man" ise 1980 yılında geliştirilmiştir. "Pac-Man" video oyunu köşeleri kullanan, biçim ve işlevi bir bütünlük içinde sunan bir arayüz tasarımına sahipti. 1983 ve 1985 yılları arasında video oyunu sektöründe büyük bir durgunluk yaşanmıştır. Çok fazla oyunun piyasada olması ve kalitenin düşüklüğü gibi nedenlerle insanların oyunları alma tercihleri gerileme göstermişti. Bu durum ilerleyen zamanlarda oyunların sayısını azalmış ancak kalitesini artırmıştır. İki yıl boyunca sektörde önemli bir düşüş yaşanmış, birçok kişi bilgisayar oyunlarından uzaklaşmıştı. Nisan 1985 yılı Frost & Sullivan pazar araştırma şirketi tarafından

video oyun pazarının en düşük potansiyele sahip dönemi olarak kayıtlara geçmiştir. Oyunlar geçici bir heves olarak görülmekte ve şirketlerin yatırım alanı olarak ilgisini çekmemektedir (Ahl, Reid-Green & Zobrist, 2003, s. 360).

1995 yılında “Playstation 1” satışa sunulmuş, bu konsol ile arayüz tasarımları daha da zenginleşmiştir. Tasarım alanında minimalist imge kullanımı ve çeşitli yönlendirmeler sayesinde biçimsel olarak gelişim görülmüştür. Konsol ABD, Japonya ve Avrupa’da büyük başarı yakalamış, 100 milyonu geçen satış rakamıyla dönemi içinde bu sayıya ulaşan ilk platform olmuştur. Çıkış yaptıktan bir süre sonra “Playstation 1” pazarın liderliğinin yanında sonrasında çıkacak birçok konsola ilham kaynağı olmuştur.

Video oyunlarında içeriğin daha detaylı ve gerçekçi olmasını sağlayan oyun konsolları 2000’lerden sonra daha da hızlı gelişme göstermiş, “Playstation 2” ve “Xbox 360” lider olarak gösterilmiştir. Oyunları dijital olarak indirme imkânı veren “Steam” platformu 2003 yılında kurulmuştur. Bu gelişmeleri, oyunları hareket ederek oynama fırsatı veren, piyasanın en iyi oyun konsollarından biri olarak da kabul edilen Nintendo Wii’nin piyasaya çıkması takip etmiştir. Nintendo Wii pazar içinde daha çok hedef kitlesine hitap etmekte, hareketleri üç boyutlu algılayabilen kablosuz, tek elle uzaktan kumanda edilebilen denetleyicilerin kullanımına imkan vermekteydi (Pearson & Bailey, 2007, s. 833). 2000’lerden sonra tasarlanan konsollarda arayüz tasarımları biçim ve işlev bağlamında daha başarılı, dil bütünlüğü bakımından ana ve diğer menüler daha ileri bir seviyeydi.

“Playstation 4” 2013 yılında, “Playstation 4”ün slim ve pro modelleri 2016 yılında satışa çıkmıştır (Wikipedia, 2022). Bu konsollar 4K oyun desteği gibi oyuncuları cezbeden özelliklere sahipti. Bu gelişmeleri 2020 yılında “Playstation 5”in çıkışı (Wikipedia, 2022) takip etmiştir. Konsollar geliştikçe tasarım unsuru daha çok değer kazanmış, arayüzlerin estetik kaygılarla tasarlanması standart olmuştur.

### **2. Video Oyunlarının Arayüz ve Afış Tasarımında Analiz Unsurları**

Video oyunlarında kullanıcı, arayüz tasarımı sayesinde oyun ile etkileşime girebilir. “Kullanıcı arayüzü, kullanıcı ile bilgisayar sistemi arasında iletişim kuran bir köprüdür. Kullanıcı arayüzü bilgisayar sistemlerinde önemli bir role sahiptir; çünkü kullanıcı arayüzü bilgisayar sisteminin ya da mobil uygulamanın ömrünü ve kullanılabilirliğini etkilemektedir” (Akyol, 2014, s. 531). Dolayısıyla arayüz tasarımı, oynanabilirliğin en önemli unsurlarındandır ve tasarlanması gerekir. Tasarım aşaması ise sadece işlevsellik değil aynı zamanda biçimi de kapsar. Biçim ve işlev bütünlleştirilerek kullanıcılara sunulur. Bütünleşen görseller, son kullanıcı ile daha başarılı iletişim kurar.

Video oyunlarında arayüz tasarımı; etkileşim, reklam, oyun ve oyuncu iletişimde önemli bir yer tutar. Önemli işlevlerinden birisi de oyuncuya bilgi vermek ve yönlendirmektir. “Gelişen teknolojilere bağlı olarak bugün tüm yaşantımız haline gelen dijital dünyada tanınmayı sağlayan ve marka bilinirliğini arttıran tasarım son derece önemlidir” (Ceylan, 2020, s. 44). Kullanıcı arayüzü (User Interface - UI), kullanıcı deneyimi (User Experience - UX) şeklinde ifade edilmektedir. Başarılı arayüz tasarımı hem kullanıcı arayüzü hem de kullanıcı deneyimi bütün haline gelmektedir. “Kullanıcı arayüzü ile insan bilgisayar etkileşimi arasında güçlü bir ilişki

vardır” (Akyol, 2014, s. 532). Arayüz tasarımı görselliğe, arayüz deneyimi ise kullanıcı tecrübesine odaklanmaktadır. Oyun kullanıcı arayüzü, bir oyunda başarılı etkileşim ve anlamlandırma için gereklilik olarak görülmektedir (Llanos & Jørgensen, 2011, s. 5). Kullanıcı arayüzü ve kullanıcı deneyimi tasarımları çoğunlukla iki ayrı tasarımcı tarafından gerçekleştirilir. Sonuç olarak hem estetik hem de iyi çalışan bir arayüz tasarımı hedeflenmelidir. Oyunların arayüz tasarımı çekici ve başarılı olursa oyuncu keyif alacaktır (Keş & Kara, 2015, s. 21).

Arayüz tasarımı, kullanıcıların oyunla bağ kurabilmesine imkân tanınmalıdır. “Oyun kullanıcı arayüzü, oyuncuya doğru araçlarla etkileşim ve bilgi sağlayan bir sistemdir” (Llanos & Jørgensen, 2011, s. 2). Arayüzler, etkileşimi ve görselliği ortak şekilde sunduğu için her oyuna göre arayüz tasarımlarının farklılaştığı görülebilir. Oyunun hikâyesi, türü ve teması arayüz tasarımında etkili olmaktadır. Hikâye özellikleri arayüz tasarımına etkide bulunabilir. Oyunlar günümüzde farklı ortamları ve zamanı kurgulayan hikâye anlatım biçimleri geliştirmekte, bu kurgu medyadaki metinsel ve sinematik gerçeklerden beslenmektedir (Menon, 2015, s. 108, 109). Bu bağlamda başarılı oyun, oyunun hikâyesini başarılı şekilde sunabilmek amacıyla etkili arayüz tasarımıyla gelmelidir. Bunları yaparken hem biçim hem de işlevsellik dikkatle tasarlanmalıdır. Dikkatle tasarlanan arayüzler hedef kitle tarafından daha iyi anlaşılır ve kullanımı kolaylaştırır. “İnsanlar anladıklarını kullanabilirler. Bilimdeki ilerlemenin basit ve net teorilerden kaynaklanması gibi, bilgisayarların kullanılabilirliğindeki ilerleme de basit, net kullanıcı arayüzlerine bağlı hale gelmektedir” (Smith vd., 1982, s. 268). Her oyunda farklı oranda bilginin tasarlanması ve işlenmesi gerekir ancak bunları düzen içerisinde sunabilmek kullanıcıların arayüz ile kurduğu bağı güçlendirecektir. Genel tasarım ile nasıl bir kitlenin ilgisinin yakalanması hedefleniyorsa arayüz tasarımı ile de böyle bir şey amaçlanır. Sadece bu değil aynı zamanda kullanıcı tecrübesinin en iyi şekilde oluşturulması da hedeflenir. “Tasarım belirli bir amacı olan mal ya da hizmetin hedef kitlenin ilgisini çekecek biçimde oluşturulması sürecidir” (Haşiloğlu & Özpolat, 2019, s. 195).

Afiş tasarımları, video oyununun özelliklerini niteleyen göstergeler barındırır. Ayrıca oyun afişlerinin etkileyici olması oyuncunun oyunu merak etmesine ve oyunu oynamak istemesine neden olabilmektedir. “Afiş yüzeyinde yer alacak öğelerin bir diğeriyle olan ilişkisi sorgulanmalı ve bu öğelerinin yapılandırılmasıyla oluşacak katmanlar arasında mükemmel bir uyumun sağlanması hedeflenmelidir” (Lehimler, 2019, s. 206). Bu durum oyunun genel tasarımının biçimsel ve işlevsel olarak bütün haline geldiğini göstermektedir. “Bir iletişim aracı olarak afiş, içinde pek çok imge barındırır. Bu imgelerin inşası ile elde edilecek etkileşim, tasarıma değer katar ve iletişim açısından mesajın anlamını zenginleştirir” (Lehimler, 2019, s. 408). Bu yüzden çoğu afiş tasarımında görsel iletişim tasarımının temel değerlerinden olan yaklaşım, tipografi, renk, imge ve düzen, değerlendirme unsurları olarak kullanılmaktadır.

Tasarım unsurları, iletişim kurmanın parçalarından biri olmakla birlikte mesajın nasıl söylendiğine de etki etmektedir. Örneğin mesajı sakince veya öfkeli bir biçimde ifade etmek tipografi, renk ve imge kullanımı ile tasarlanabilir. Görsel tasarımda tasarım elemanları arasındaki iletişimi başarılı şekilde anlamak gerekir (Zhu, 2019, s. 153). Tasarım unsuru olarak yaklaşım, tipografi, renk, imge ve düzen hedef kitle ile bağ oluşturulmasını sağlamakta, oyunun arayüz tasarımının hem biçimine hem



de işlevselliğine katkıda bulunmaktadır. Oyuna ait görsel bir kimlik oluşturmak değerlidir. Kimliğin başarısız olması oyunun başarısız olarak algılanmasına neden olabilir. Bu nedenle oyunu iyi tanımak ve uyumlu bir tasarım yapmak gerekir. “Görsel iletişimin hedef kitlesinin tam olarak anlaşılması, tasarımın yanı sıra etkinliğini de zenginleştirir” (1999, Childs, s. 12).

*Yaklaşım* tasarımsal bir unsurdur. Oyunun yapısı, işleyişi, hikâyesi, türü, teması ve birçok aşaması yaklaşımla şekillenir. Yaklaşımın başarısız olması genel tasarımın kalitesini düşürecektir. Bu nedenle arayüzde yaklaşım önemli bir tasarım unsuru olarak karşımıza çıkar.

İkinci tasarım unsuru olan *tipografi* hedef kitle ile iletişim kuran tasarım aracıdır. Tipografi, harf biçiminin tarihi, tasarımı ve yazı karakterlerinin metin olarak kullanılmasını kapsamaktadır (Tootoonchi, 2011, s. 485). En iyi şekilde kullanabilmek için tasarımın video oyunuyla birlikte ele alınması gerekmektedir. “Grafik tasarımda tasarımcıların metinle, zengin metin özellikleriyle ilgilenmesi, metin ifadesini geliştirmesi gerekir” (Maosheng, 2017, s. 385). Tipografi neyin nasıl söylenebileceğini yönlendirmede kıymetli bir araçtır. “Tipografide, font tipi, boyutu, espas değerleri, satır ve sütun aralıkları, sadeliği ve okunabilirliği etkileyen faktörlerdir. Bunların yanı sıra tipografide okunabilirlik ve okutabilirlik okuyucunun anlama kabiliyetini etkileyen önemli iki faktördür” (İlbars, 2019, s. 65). Uyumlu tipografi arayüz tasarımındaki biçim ve işlevin bütünleştirilmesine katkıda bulunacağı gibi oyunun genel kalitesinin yukarı çıkartılmasına da yardımcı olmaktadır.

*Renk* de bir tasarım aracıdır. Tasarımsal dil bütünlüğünde, hiyerarşi oluşturmada ve belirli duyguları hissettirmede kullanılır. “Renklerin uyarıcı özelliğiyle bireyi etkilediği ve görüntüyü yönlendirdiği tartışılmaz bir gerçektir” (Gümüştekin, 2013, s. 39). Renklerin birbiri ile uyumlu olmasına dikkat edilmesi gerekir. Oyunun renk paleti, hikâyesi, türü ve teması tasarımsal olarak renkleri ve diğer birçok aşamayı da etkilemektedir. Renk kullanımı tasarımsal dil bütünlüğünün sağlanması ve hiyerarşinin artırılması için etkili bir tasarım elemanı olabilmektedir. “Sanatsal tasarım alanında, genel renk kombinasyonunun bir uyum ve bütünlük duygusu elde etmek için tasarım çalışmaları genellikle çeşitli renklere sahiptir. Dijital renk uygulamalarının çoğu, eserlerin temalarına ve görsel çekiciliğin ihtiyaçlarına göre resmin ana tonu olarak bir renk seçecektir” (Zhong, 2015, s. 2100). Tasarımcı, renk kullanımıyla farklı tasarımsal dil bütünlükleri yakalayabilir. Kontrast renkler, birbirini tamamlayan renkler, açık tonlar, koyu tonlar gibi birçok detay farklı anlamlara dönüşebilir. Tasarımcı renk çarkından, yan yana gelen uyumlu renklere ve zıt renklerin kontrastlığından bir tasarım oluşturabilir (Yalur, 2021, s. 481). Renkler tek grup ya da çoklu gruplar içerisinde kullanılabilir. Burada istenilen duyguların sağlanması ve doğru bir görsel iletişim tasarımı temel amaç olmalıdır. Renkler tek ya da kompozisyon içinde grup olabilir. Hiyerarşi oluşturmak için kullanılabilir (İlbars, 2019, s. 68).

Dördüncü tasarım unsuru olan *imge* kısaca görseller olarak ifade edilebilir. İmgeler soyut ve somut yaklaşımla tasarlanabilir. İmge tasarımları oyundaki araçlar, duygu durumu ve daha birçok şey için kullanılabilir. İmgelerin aynı şekilde oyunla ve diğer tasarımsal kısımlarla uyumlu olması gerekir. Görsel iletişim, düşüncelerin ve fikirlerin ifade edilmesinde güçlü bir araç konumundadır. Görsel olarak yansıtılan bilgilerin eleştirisinin ve toplam görselin değerlendirilmesi elektronik ortamlarda



önemli bir beceri olmaktadır (Bedi & Varga, 2018, s. 8). İmgeler ve diğer tasarımlar bütünleştikten sonra farklı bir anlama bürünebilirler. Anlamların ortaya çıkarılmasında oyunun tema, tür ve diğer birçok sınıflandırma özelliğinden söz edilebilir. “Özellikle dijital oyunlarda bir kullanıcı arayüzünün elverişli olması da kullanıcının yardım almak zorunda kalmadan kolaylıkla oyunu oynayabilmesi kolaylığının olmasıdır. Bu da öncelikle dijital oyunda kullanılan dilin doğallığına bağlıdır” (Sucu, 2011, s. 38). Doğal dil kullanımı oyuncunun oyunla etkileşimini kolaylaştıracaktır.

Beşinci tasarım unsuru *düzendir*. Düzenli arayüzler hedef kitle ile daha başarılı iletişim kurmaktadır. Biçim ve işlevin birleştirildiği tasarımlar düzeni daha iyi yansıtmaktadır. Gestalt ilkeleri görsel tasarımda kullanılan ilkelere ve oyun tasarımlarında görülebilir. Tasarımın en küçük birimlerinin birleştirilmesiyle bir bütünün oluşturulması amaçlanır. Parçalar bütüne hizmet eder hale gelir ve tasarım bütünleştğinde başka bir tasarıma dönüşür. “Bitmiş gestaltlar her zaman bütünlüklerdir ve az çok birbirinden farklı, bütüne ait üyelerden oluşan eksiksiz bir yapı olan insan bilincinin genel bütünlüğünü gösterir” (Malinauskas, 2018, s. 526). Bütün oluşturması ve işlevselliği artırması nedeniyle tasarımcılar tarafından kullanılabilir. “Gestalt ilkeleri, çevredeki şekil ve zemini nasıl algıladığımızı ve farklılaştırdığımızı tanımlar. Tasarım sürecinde Gestalt görsel algı ilkelerini uygulayabiliriz, çünkü arayüzün tasarım süresi boyunca birçok insan bilişsel sürecini göz önünde bulundurmalıyız” (Mazumder & Das, 2014, s. 81). Gestalt ilkelerine baktığımız zaman “benzerlik”, “süreklilik”, “tamamlama”, “yakınlık”, “şekil ve zemin” ve “şekil” ilkelerinin kullanıldığını görürüz. Benzerlik ilkesi objelerin birbirine benzer olmasına odaklanır. Süreklilik ilkesi gözün obje üzerinde ilerlemesini ifade eder. Tamamlama ilkesi insan gözünün objeyi kendiliğinden tamamlamasını ifade eder. Yakınlık ilkesi birbirine yakın konumlandırılan objelerin gruplaşmasıdır. Şekil ve zemin ilkesine göre şekil arka plandan koparak ayrı bir görsellik oluşturmaktadır. Şekil ilkesine göre ise objeler arasında bağlantı kurulmakta ve bu bağlantı objelerin toplamına dönüşmektedir. Gestalt ilkeleri düzenin artırılmasında da kullanılabilir.

### 3. Araştırma Bölümü

Bu çalışmada beş video oyununun arayüz ve afiş tasarımları analiz edilmiştir. Video oyunlarının arayüz ve afişlerinin ortak noktaları görsel iletişim tasarımı alanı kapsamında belirlenmeye çalışılmıştır. Araştırma kapsamında ilk kurulan dijital oyun mağazası olan “Steam” platformu yönlendirici olmuştur. “Steam” dijital mağazasından video oyunları satın alınabilmekte, video oyunları kişinin dijital kütüphanesinde kalıcı olarak kaydedilebilmektedir. Bu sayede kişi istediği zaman oyunu indirebilir ve oynayabilir. Beş video oyunu en az elli bin “Steam” yorumu almış olacak şekilde amaçsal örnekleme yöntemiyle seçilmiştir. Araştırmada başarılı ve popüler olarak adlandırılan video oyunlarının tasarımsal potansiyelinin arayüz ve afiş tasarımı bağlamında ortaya çıkarılması amaçlanmıştır. Örneklem, tasarımsal yaklaşımın genel eğiliminin çıkarılmasında yardımcı olmaktadır.

#### 3.1. Araştırmanın Yöntemi

Araştırmada video oyunların arayüz ve afiş tasarımlarının betimsel özelliklerinin ortaya çıkarılması için içerik analizi yöntemi kullanılmıştır. İçerik analizinin ana değişkenleri yaklaşım, tipografi, renk, imge ve düzen unsurlarından oluşturulmuştur. *Yaklaşım* alt değişkeninde fantastik, realistik, fütüristik; *tipografi* alt değişkeninde

sans serif, serif ve çeşitliden; renk canlı, koyu ve sade; imge soyut ve somut; düzen ise aktif ve pasif alt değişkenlerinden oluşmaktadır.

### 3.2. Araştırma Verilerinin Toplanması ve Sınıflandırılması

Araştırmada video oyunlarındaki arayüz ve afiş tasarımı arasındaki ilişki ele alınmakta, tasarımsal bütünlüğün oyunlara olan katkısı ortaya konulmaktadır. Arayüz ve afiş tasarımı arasındaki bağın ortaya çıkarılması video oyun sektörünün markalaşma gücünün anlaşılması için önemlidir. Bu bağlamda araştırmayı yönlendiren temel sorular aşağıdaki gibi belirlenmiştir.

**A.S.1:** Video oyunlarında, arayüz ve afiş tasarım unsurları arasında bir bütünlük bulunuyor mu?

**A.S.2:** Arayüz ve afiş tasarımları video oyunun içeriğini yansıtacak özelliğe sahip midir?”

İçerik analizi için her oyun üç görsel üzerinden değerlendirilmiştir. İlk iki görsel arayüz tasarımını göstermektedir. Oyunun ilk görseli *ana menü*, ikinci görseli *oynanış kısmına* odaklanır. Üçüncü görsel ise oyunun *afiş tasarımını* göstermektedir. Ana menü, arayüzde temel ve oyuncuyu ilk karşılayan kısımdır. Oyun içi kısım ise oyuncunun oyunu oynaması için gereken temel değerlerle etkileşime gireceği ortamı göstermektedir. Afiş tasarımı ise oyunun tanıtımında kullanılan ve oyunu niteleyen özelliklere sahiptir. İki alan arasındaki araştırma görsel iletişimi tasarlama gücünün sektörde ne kadar oluştuğunu görebilmek için önemlidir.

Araştırma verilerine Steam platformundan ulaşılmıştır. Platformda 50 binin üzerinde yorum almış oyunlar araştırma evreni, bu evrenden amaçsal örneklem ile seçilen beş oyun ise çalışma evreni olarak belirlenmiştir. Aşağıdaki tablo Steam platformunda 50 binin üzerinde yorum alan 10 oyunu ve örnekleme çekilen çalışma evreninin özelliklerini göstermektedir.

**Tablo 1.** Evren Örneklem

Video Oyunu	Steam Yorum Sayısı (8 Kasım 2022)	Tür ve Tema	İlk Piyasaya Çıkış Tarihi
Batman: Arkham Knight (Seçilen)	58 bin 94	Açık Dünya, Süper Kahraman, Aksiyon, Macera	23 Haziran 2015
Detroit: Become Human (Seçilen)	54 bin 724	Bilim Kurgu, Rol Yapma, Aksiyon, Macera	25 Mayıs 2018
Battlefield 5 (Seçilen)	104 bin 103	Açık Dünya, FPS, Aksiyon, Savaş	4 Eylül 2018
Devil May Cry 5 (Seçilen)	54 bin 919	Fantastik, Aksiyon, Macera	8 Mart 2019
Cyberpunk 2077 (Seçilen)	484 bin 48	Bilim Kurgu, Açık Dünya, FPS, Rol Yapma, Aksiyon, Macera	10 Aralık 2020
Red Dead Redemption	278 bin 908	Açık Dünya, Fps, Tps, Aksiyon, Macera	26 Ekim 2018
Fallout 4	186 bin 110	Açık Dünya, Bilim Kurgu, Rol Yapma, Aksiyon, Macera	10 Kasım 2015
Dying Light	248 bin 359	Açık Dünya, Bilim Kurgu, Aksiyon, Macera	28 Ocak 2015
Residen Evil Village	55 bin 515	Hayatta Kalma, Korku, Gerilim, FPS, TPS, Aksiyon, Macera	2 Mayıs 2021
Far Cry 3	78 bin 145	Açık Dünya, FPS, Aksiyon, Macera	29 Kasım 2012

Araştırmada en büyük sorunlardan biri evren ve örneklem seçimi olmuştur. Video oyun sektöründe binlerce sayıda oyun, birçok farklı tür ve tema olması nedeniyle seçim yapılması zorlaşmıştır. Araştırma video oyunu sektöründeki popüler ve çok yorum almış oyunların tasarımsal bağını ortaya çıkarmayı amaçlamaktadır. Bu yüzden hem rastlantısal hem de bilinçli bir tercih yapılmıştır. En az elli bin “Steam” yorumuna sahip on oyun rastlantısal olarak seçilmiştir. Farklı tema ve türe sahip oyunların örnekleme çekilmesi için bilinçli bir tercih yapılmıştır. Bu bağlamda popüler ve farklı türdeki on oyundan beşi seçime dâhil edilmiştir.

Video oyunlar ve tasarlanan afişler içerik analizi yöntemiyle 5 ana, 13 alt değişken üzerinden analiz edilmiştir. İçerik analizinde kullanılan tasarım unsurları Tablo 2’de gösterilmiştir.

**Tablo 2.** İçerik Analizinde Kullanılan Tasarım Unsurları

Ana değişkenler	Alt değişken
Yaklaşım	Fantastik
	Realistik
	Fütüristik
Tipografi	Sans Serif
	Serif
	Çeşitli
Renk	Canlı
	Koyu
	Sade
İmge	Soyut
	Somut
	Düzen
	Deneyisel

Analizlerde ana değişken olarak kullanılan *yaklaşım* tasarım anlayışını, *renk* tasarımsal bağı, *imge* iletişim hızını, *düzenleme* ise işlevselliğe doğrudan katkı sağlaması nedeniyle ana değişken olarak seçilmiştir. Ana değişkenler alt değişkenlerle desteklenmiştir. Alt değişkenler tasarımsal bütünlüğün ve bağını ortaya çıkarılmasında kullanılmıştır.

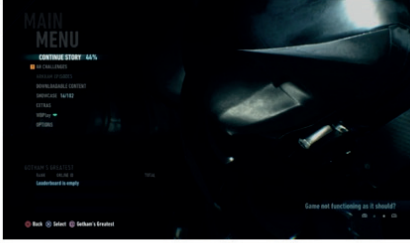
### 3.3. Video Oyunlarının Arayüz ve Afiş Tasarım Analizi

Bu kategoride örneklem olarak seçilmiş beş video oyununun arayüz ve afiş tasarımları belirlenen ana ve alt değişkenlere göre analiz edilmektedir.

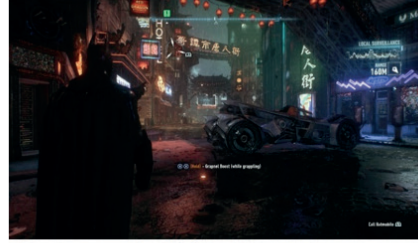
#### **Batman: Arkham Knight Video Oyunu**

Batman: Arkham Knight Video oyunu, 23 Haziran 2015 tarihinde Batman'in üçüncü devam oyunu olarak piyasaya sürülmüştür. Oyun, fantastik bir ortamı kurgulamaktadır. Batman karakteri, Gotham şehrini ve insanları kurtarabilmek için suçluları polise teslim etmektedir.

**Resim 1.** Batman: Arkham Knight ana menü ve oyun içi arayüz tasarımı



Ana menü arayüz tasarımı



Oyun içi arayüz tasarımı

**Kaynak:** [Interface In Game \(2015a\)](#)

**Kaynak:** [Interface In Game \(2015b\)](#)

Video oyunun arayüz tasarımı genellikle fütüristik ve modern tasarımı hedefleyen bir *yaklaşım* tercih edilmektedir. Tasarımda kullanılan tipografi, renk ve imgeler günümüzün ötesinde ve anlaşılır şekilde kullanılmıştır. Bu da arayüz tasarımını çoğu kişi için anlaşılır yapmaktadır. Oyunun bir gecede yaşanan olayları anlatması tasarımda kullanılacak *renk* unsurlarını da etkilemiştir. Kullanılan renkler, genel olarak mavi ve beyazdır. Mavi renginin insan psikolojisi üzerinde güven duygusu hissettirdiği bilinir ve bu his oyunda da kullanılmıştır. Batman, kötülere yakalayıp adalete teslim eder. Bu duyguyu tasarımda yansıtmak için renkler mavi ve koyu tonlar ile arayüzde kullanılmıştır. Arayüz tasarımında sans serif *tipografi* kullanımı görülmektedir. Bu, okunabilirliği yüksek tutmakla birlikte estetik olarak da tasarımın başarılı olmasına, biçimin ve işlevselliğin birleştirilerek oyunun genel tasarımsal kimliğine katkı sağlamıştır. *İmgenin* tasarımı ise fütüristik özellik göstermesine olanak tanımıştır. Oyunda Batman rakiplerini yakalamak için kimsenin kullanmadığı yüksek teknolojiye sahip cihazlar kullanır. Bu, oyuncuya ayrıcalıklı olduğu hissini verir. Hissin daha da pekiştirilmesi için fütüristik tasarım anlayışı en anlaşılır şekilde oyunculara sunulur. Evrensel bir kitle tercihi oyunun daha çok kişiye ulaşması ve daha çok satması için önemlidir. *Düzen* bakımından oyunun arayüz tasarımına uygun olması önemli bir kriterdir. Batman rakiplerinden daha üstün ve eğitimlidir. Bu nedenle düzenleme de buna uygun olarak ilerler. Örneğin ortalı tasarımlar ana menü ve diğer menülerde kullanılmaz. Sola dayalı tasarım anlayışı kullanılır ve gözün takip etmesi kolaylaştırılır. Ekipmanlar için yakın konumlandırma yapılmıştır, bu sayede gruplama gerçekleştirilir. Köşelerin kullanılması ve değişken bir düzenleme olmaması pasif bir düzenlemeye işaret eder. Oyuncunun oyuna olan erişim hızı artırılmıştır. Bu özellikleri ile oyun düzen açısından başarılıdır. Sonuç olarak arayüz tasarımında oyunun hedef kitle ile iletişimde kaldığı ve başarılı bir bağ yakaladığı görülmektedir. Bu yüzden

başarılı markalama özelliği de göstermektedir. Oyunun tasarımsal dil bütünlüğü üst seviyededir.

**Resim 2.** Batman: Arkham Knight afiş tasarımı



Kaynak: IMDB (2015a)

Afiş tasarımında *yaklaşım* basit ve etkili şekilde bütüne hizmet etmektedir. Afiş tasarımında koyu tonların hiyerarşi sağlaması ve Batman karakterinin yansıtılması için estetik bir *yaklaşım* hedeflenmiştir. Yaklaşım mikro ve makro olacak şekilde detaylı şekilde işlenir. *Renkler* afiş tasarımında, siyah ve kahverenginin kullanımı ile tasarımsal bütünlük oluşturmaktadır. Örneğin oyunun başlangıcında “Joker” karakterinin ölmüş olan bedeni ateşe verilir. Bu ateş soyutlaması arayüzde oyuncuya zaman zaman gösterilir. Hedef kitlenin seriyi bildiği düşünüldüğünde bu gibi detaylar anlam kazanmaktadır. *Tipografi* sans serif fontlardan oluşmaktadır. Sans serif tercihi Batman karakterinin modernlikle olan bağı şeklinde ortaya çıkmaktadır. Bu durum okunurluğun ve estetiğin yüksek olması için gereklidir. İmge kullanımları hedef kitlenin seriyi bilmesi ile anlam kazanmaktadır. Afiş tasarımındaki her imge basit ama etkili kullanılmıştır. Bu, oyunun genel tasarımsal dili ile bütünleşmektedir. İmgeler hem arayüz tasarımının işlevselliğine hem de biçimsel gücüne katkıda bulunur. *Düzen* ortalı ve sade tasarım anlayışı ile bütünleşmektedir. Tasarımın başarılı olmasında önemli olmaktadır. Göz her şeyi bütün olarak algılar, ek olarak takip gerekmez yani pasif bir düzen vardır. Düzenin görsele göre ayarlanması görsel iletişim verimliliğini de arttırmaktadır. Sonuç olarak afiş tasarımında ve arayüz tasarımında bağ kurulduğu görülmektedir. Bağ başarılı düzenleme ve profesyonel bir görsel kimlik oluşumuna katkıda bulunmaktadır.

### ***Detroit: Become Human Video Oyunu***

Detroit: Become Human video oyunu 25 Mayıs 2018 tarihinde piyasaya sunulmuştur. Oyun bilim kurgu temasındadır. Rol yapma türünde ve anlatı odaklıdır. Robotların insanlar gibi duygular hissetmesi ile ortaya çıkan olayları konu edinir. Oyun robot olan üç karakter tarafından yönetilir ve hepsinin farklı karakteristik özellikleri vardır. Oyuncuların aldığı kararlar oyunun ilerleyişini ve sonunu etkiler. Dolayısıyla oyunun birçok farklı sonu ve ilerleyişi bulunmaktadır.

**Resim 3.** Detroit Become Human ana menü ve oyun içi arayüz tasarımı



Ana menü arayüz tasarımı

**Kaynak:** Interface In Game (2018a)



Oyun içi arayüz tasarımı

**Kaynak:** Interface In Game (2018b)

Arayüz tasarımında bulunan *yaklaşım* sinematik deneyimin yaşatılması açısından değerlidir. Deneyime doğrudan katkıda bulunur. Oyunu oynarken arayüz tasarımının sadece oyuncunun ihtiyacı doğrultusunda belirdiği görülmektedir. Bu yüzden oyuncu oyunda olduğunu unutabilir ve atmosfere kapılabilir. Oyun işlevselliği ve görsel dili destekleyecek şekilde ilerler. *Tipografi* son derece sade ve etkili tasarlanmıştır. Tipografinin sade olması okunabilirliği artırmaktadır. Majiskül tipografi kullanımı sıklıkla görülmektedir. Gestalt ilkelerinden “yakınlık ilkesi” görülmektedir ve bu, hiyerarşiye katkıda bulunmuştur. *Renk* kullanımı az ama öz yaklaşım sergiler. Çok renkli bir arayüz değil daha çok olabildiğince sade bir yaklaşım gerçekleştirilmiştir. Renk kullanımları hiyerarşi oluşturmada önemli olmaktadır. *İmgeler* son derece sade tasarlanmıştır. Oyundaki robotları üreten şirket logosunun soyut hali menülerde ve yükleme arayüzlerinde sıklıkla görülmektedir. Bu durum küçük bir detay olmakla birlikte oyuncunun oyun ile olan etkileşimini kolaylaştırmaktadır. *Düzen* için olabildiğince az ve sade tasarım anlayışı hedeflenmiştir. Oyuncu vakit kaybetmeden nereye gitmesini ne yapması gerektiğini anlamlandırmaktadır. Yazılar gözün en iyi okuma sağlayacağı alanlara yerleştirilmiştir. Bu durum derinleşen düzen olmasına işaretler. Aktif düzenleme vardır. Renkler oyuncuya “ben buradayım” şeklinde bağırarak yerine kibarca “ihtiyacın olursa ben buradayım” şeklinde konuşur. Bunu yapmak için az renk kullanımı, sans serif fontlar, gözün gödişatını takip eden arayüz düzenlemeleri oyuncuyu karşılar. Oyun ilk bakışta basit görünen ancak tasarlanması o kadar da basit olmayan bir arayüz tasarımıyla gelir. Sonuç olarak arayüz tasarımında biçimsel ve işlevsel olarak bağ kurulduğu görülmektedir. Bu bağın tasarımsal dil bütünlüğünü sağlaması amacıyla birçok yerde tipografi, renk ve imge benzer özellikler gösterir. Bu durum ise oyunun minimalist ve realistik yapısına katkıda bulunur.

**Resim 4. Detroit: Become Human afişi**



**Kaynak:** Playstation (2018a)

Afiş tasarımı *yaklaşım* en kısa sürede hedef kitle ile iletişim kurmayı hedefler. Arka planda Detroit şehrinin tasarımı, ön planda ise yönetilen karakterden birisi gösterilmektedir. Bu durum arka plan ve ön plan arasında bağlantı kurulmasını sağlamaktadır. Karakter şehir için önemli bir figürdür. Başarılı bütünleştirme hedef kitle için anlaşılabilir bir bütüne dönüşür. Oyuncu görsel iletişim tasarımını anladığı zaman oyunun afişi görüldüğünden çok daha fazlasına dönüşür. Yaklaşımın anlatsal ve görsel olarak oyunla bütünleşen bir tarafı bulunur. *Tipografi* olarak oyun adının "Detroit" kısmının daha kalın, diğer kısmının ise daha ince kullanıldığı görülmektedir. Dolayısıyla arayüz tasarımında da olduğu gibi afiş tasarımında da tipografi hiyerarşiye katkıda bulunmaktadır. Afiş ve arayüz tasarımı soyut bir bütünlük oluşturmaktadır. Soyut olarak bağ kuran yaklaşım oyuncunun merak hissini arttırıp onu keşfetmeye itmektir. Arayüz tasarımının afiş ile soyut bütünlüğü bulunmaktadır. Oyunun özüne uygun olan bu yaklaşım oyuna değer katmaktadır. *Renk* kullanımı arayüze benzer şekilde tasarlanmıştır. Beyaz ve mavi renk kullanımı arayüz tasarımında da görülmektedir. Bu durum tasarımsal dil bütünlüğüne ve oynanabilirliğe katkıda bulunduğu için biçim ile işlevin bütünleştirildiğini göstermektedir. Bu *Düzen* için katmanlı tasarım anlayışından söz edilebilir. Arka plan, ön plan ve destek sağlayan başlık oyuncuyu karşılar. Düzenleme ortalı olarak ilerlemekte ancak nesnelere arası iletişim ile başarılı bir biçime dönüşmektedir. Katmanlı olarak tasarım yükselmiştir. Bu nedenle göz katmanları okur. Aktif afiş tasarımı düzenlemesi gerçekleştirilmiştir. Sonuç olarak yaklaşım, renk, tipografi, imge ve düzen değerleri altında başarılı bir bağ kurduğu görülmektedir. Bu beş temel unsurun başarılı şekilde tasarlanması etkili afiş tasarımı için önemli olmaktadır. Biçimin ve işlevin birleştirildiği görülmektedir.

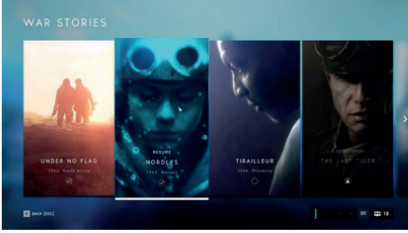
***Battlefield 5 Video Oyunu***

Battlefield 5 video oyunu 4 Eylül 2018 tarihinde piyasaya sunulmuştur. Oyun 1. Dünya Savaşı'nı konu edinir. Oyunda her bölümde farklı bir karakterin yaşadığı olaylar anlatılır. Savaş birçok farklı cephede kurgulanmaktadır. Farklı ortamlar farklı oynanış



ve deneyimleri desteklemesi açısından önemlidir. Örneğin bir bölümde sessizce ilerlemek diğer bölümde ise çatışmaya girmek gerekebilmektedir.

**Resim 5.** Battlefield 5 ana menü ve oyun içi arayüz tasarımı



Ana menü arayüz tasarımı

**Kaynak:** Jackfrags (2018a)



Oyun içi arayüz tasarımı

**Kaynak:** Jackfrags (2018b)

Arayüz tasarımında oyunun atmosferini daha gerçekçi bir şekilde sunabilecek yaklaşım tercih edilmiş, okunurluk yüksek tutulmuştur. Savaş atmosferini aktarabilmek için tasarım sade ve modern şekilde görselleştirilmiş, minimalist ve işlevsel bir tasarım dili tercih edilmiştir. Örneğin koyu arka planlarda beyaz rengin kullanımı basit ama işlevsel bir yaklaşımdır. İnce ve majiskül tipografi kullanımı savaşın büyüklüğüne ve tehlikesine işaret eder. Majiskül harfler hedef kitleye daha çok bağırarak konuşur. Kısa metinler ise gözün yorulmaması için bir diğer arayüz yaklaşımı olarak söylenebilir. Oyunun arayüz tasarımı süslemeden uzak ve estetik bir yaklaşıma sahiptir. *Tipografi* kullanımı son derece sade ve etkili olacak şekilde seçilmiştir. Bu seçim hem estetik hem de okunabilirliği yüksek arayüz oluşumuna katkı sağlamaktadır. Tipografi kullanımının genellikle beyaz renklerden oluşturulması ise oyunun tasarımsal dili ile bütünleşmektedir. Bu tercih az tasarımla çok şey anlatabilmek için iyi bir yaklaşımdır. *Renk* kullanımı son derece sade tutulmakta ve oyunun genel tasarımıyla bütünleşmektedir. Oyunda az sayıda renk kullanımı tasarımın estetik değerine katkıda bulunmakta ve karışıklığı önlemektedir. Bu nedenle arayüz tasarımı estetik bir tasarıma sahiptir. İmge kullanımları herkesin anlayabileceği şekilde realistik ve 2 boyutlu şekilde tasarlanmıştır. İmgelerin yakın konumlandırılması tasarımda Gestalt kullanımına örnektir. Yakın konumlandırılan objeler gruba dönüşmüştür. Gruplaşan imgeler oyuncuların arayüzü daha hızlı okumasını kolaylaştırmaktadır. *Düzen* sağlamak için olabildiğince az tasarım unsuru kullanılmıştır. Negatif alanlar yani tasarımın bulunmadığı boşluklar oluşturularak estetik görünüme katkıda bulunmuştur. Boşluklar sayfanın sıkışık görünmesini engellemiş ve ferah bir görüntü oluşturmaktadır. Oyuncu arayüzde gezinirken başka bir yerde olduğunu hissetmez. Her şey bütün halindedir. Düzeni sağlamak için mikro ve makro ölçekte birçok detay gözün takip edeceği şekilde konumlandırılmıştır. Düzenlemede süslemeden kaçınılmıştır. Köşelerin kullanılması sabit bir arayüz tasarımı oluşturmaktadır. Bu, pasif düzenlemeye dönüşmektedir. Sonuç olarak oyundaki tipografi, renk, imge gibi tasarımsal değerler bütün halinde sunulmakta ve oyuncuların oyuna uyum sağlamasını kolaylaştırmakta, oynanabilirliği artırmaktadır. Artan oynanabilirlik oyunun hedef kitle ile daha verimli iletişim kurması açısından önemli olmaktadır.

**Resim 6.** Battlefield 5 afiş tasarımı



**Kaynak:** [IMDB \(2018a\)](#)

Afiş tasarımında *yaklaşım* arayüze benzer özellikler taşır ancak burada kısıtlı alan ve süreden söz edilebilir. Hedef kitle afişe çok uzun bakmak istemeyeceği için görsel iletişimin hızlı bir şekilde sağlanması gereklidir. Oyunun arayüzünde olduğu gibi afiş tasarımında da kontrast renkler, tipografi, düzenleme ve estetik yaklaşım bulunmaktadır. Bu yüzden arayüz tasarımı ve afiş tasarımı bütünleşmektedir. *Tipografi* olarak oyunun adı serifsiz ve majiskül olarak yazılmıştır. Bu durum oyunun arayüz tasarımı ile afiş tasarımı arasında dil bütünlüğünü sağlamıştır. Genel olarak Battlefield 5 son derece estetik ve sade arayüz tasarımı ile dikkat çekmektedir. *Renk* kullanımı arayüz tasarımına paralel ilerler. Gestalt ilkelerinden olan süreklilik ilkesi renklerde kullanılmış ve gözün tasarımı takip etmesi sağlanmıştır. Afiş tasarımında mavi ve turuncunun kullandığı görülmektedir. Bu kullanım ile kontrastlık artırılmış ve arayüz tasarımı ile dil bütünlüğü sağlanmıştır. İmge kullanımında soyut olarak bütünlük görülmektedir. Soyut görüntünün büyük çoğunluğu imgelerle tasarlanmıştır. Arka plandaki askerler, uçaklar belli bir görünürlükte verilmeyle birlikte oyunun odak noktası tam ortada bulunan kadın karakter olmuştur. Düzen için karakter, soyut arka plan ve kontrast renkler çok katmanlı olarak tasarlanmıştır. Her katmanın belirgin olması, tasarımın anlaşılabilirliğini desteklemektedir. Afiş tasarımının arka planına soldan sağa göz hareketini destekleyen objeler yerleştirilmiştir. Bu, dolaylı yoldan hareket hissini arttırmakta ve afiş tasarımının aktif düzenlemesini göstermektedir. Düzenleme başarılı biçimde gerçekleştirilmiştir. Sonuç olarak afiş tasarımında bütünleştirme görülmektedir.

### **Devil May Cry 5 Video Oyunu**

Devil May Cry 5 video oyunu 8 Mart 2019 tarihinde piyasaya sunulmuştur. Oyun fantastik bir ortamı kurgular. Nero karakterinin şeytani ağaç Qliphoth'u keşfetmesi ve yok etmesi konu edilmektedir. Oyun toplamda üç karakterle oynanabilmektedir.

**Resim 7.** Devil May Cry 5 ana menü ve oyun içi arayüz tasarımı



Ana menü arayüz tasarımı

**Kaynak:** [Interface In Game \(2019a\)](#)



Oyun içi arayüz tasarımı

**Kaynak:** [Interface In Game \(2019b\)](#)

Arayüz tasarımında oyunun yapısına uygun ilerleyen *yaklaşım* vardır. Devil May Cry 5 video oyunu özgün karakterlerle gösterişin öne çıktığı bir oyundur. Bu nedenle görsellik de özgün şekilde tasarlanmış, kontrast ve canlı renk kullanımları tercih edilmiştir. Tipografi ve imgeler özgün tasarıma katkıda bulunur. *Renk* kullanımları kontrast oluşturacak şekildedir. Oyunun hikâye modu içerisinde toplamda üç karakter kullanılır. Bu karakterlerin kıyafetleri mavi, kırmızı ve siyahtır. En önemli karakterler olan “Nero ve Dante” ikilisinin (Nero mavi renk, Dante ise kırmızı renk kıyafeti ile özdeşleşmiştir) tercih ettiği renklerin oyuna etki etmesi tesadüf değildir. Hedef kitlenin bağ kurmasını kolaylaştırmak ve oyunun tasarımsal dil bütünlüğünü arttırmak için bilinçli bir tercihtir. Bu tercih oyunun görsel kimliğini oluşturmaktadır. *Tipografi* olarak da bütünlük sağlanmıştır. Oyunda yer altından gelen klasik ifade ile “yaratıklar” bulunmaktadır. Oyun esnasında çeşitli akrobatik hareketler ile kılıç ve diğer birçok araç kullanılır. Oyundaki akrobatik hareketler fantastik şekilde görselleştirilmiştir. Bu görsellik tipografi kullanımını kuvvetlendirmektedir. Biçim ve işlev bütünleştirilmiştir. Oyunun özgün yapısına uygun ve anlaşılır tipografi kullanımı vardır. Tipografi karma değerler bütünü oluşturur. Bir açıdan modern özellikler diğer açıdan ise eski bir tarza gönderme özelliği taşır. Mikro detaylarda bazen sans serif tipografi bazen de serifli tipografi görünür. Makro ölçekte ise özgün tipografi tasarımı görülmektedir. İmge kullanımları sıklıkla oyundaki araçlar için kullanılır. İmgeler oyunda görüldüğü gibi görselleştirilmiştir. Oyun içi arayüzü görselinde verilen sol üstteki cam kırıkları oyunla bağlantılıdır ve her bölümünün sonunda cam kırıkları geçişi sağlamaktadır. Cam kırıkları oluştuğunda bölümün sonunun geldiği anlaşılmaktadır. Bu gibi detaylar oyunun atmosferine katkıda bulunmakta ve oyuncuların aklında tasarımı özgünleştirmektedir. *Düzenleme* için hem orta alanlar hem de kenarlar kullanılmış, klasik bir özellik göstermektedir. Düzenleme oyunun özgün tasarımsal kimliği ile daha başarılı bir bütüne dönüşmüştür. Oyun içerisinde sabit şekilde köşelerin kullanımı pasif arayüz düzenlemesine işaret etmektedir. Sonuç olarak arayüz tasarımında bütünleştirme görülmektedir. Biçim ve işlevin bütünleştirilmesi oyunun tasarım diline katkıda bulunmuştur. Oyunun yapısına uygun arayüz tasarımı oyuncuyu karşılamaktadır. Arayüz ve afiş tasarımı oyunu nitelendirmekte, başarılı görsel iletişim tasarımı yansıtmaktadır.

Resim 8. Devil May Cry 5 afiş tasarımı



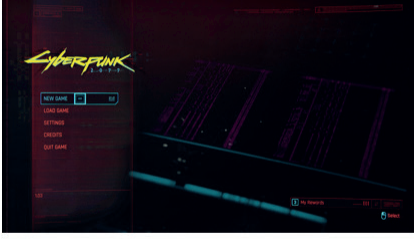
Kaynak: IMDB (2019a)

Afiş tasarımında özetleme üzerinde giden bir *yaklaşım* vardır. Üç karakter ve rakiplerinin bir kısmı da afişte gösterilmektedir. Göz hizasından çok aşağıda bir kullanım tercih edilerek karakterlerin daha güçlü gösterilmesi sağlanmıştır. *Renk* kullanımları oyunun kullanıcı arayüzü ile bütünleşmektedir. Devil May Cry 5 oyunundaki karakterlerin özel güçleri vardır. Özel güçler kullanıldığı durumda karakter kanatlı bir forma dönüşür. İmgelerin kırmızı ve mavi rengi kullanması “Nero ve Dante” karakterlerine yapılan bir göndermedir. Küçük bir detayın oyunun bütünündeki önemli bir özelliğe gönderme yapması afişin markalama potansiyelini göstermektedir. *Tipografi* oyunun genel tasarımsal diline uygun olarak kullanılmıştır. İmge kullanımında tasarımsal bütünlük devam eder. Ortadaki kanat formu imgelerdeki bütünlüğe vurgu niteliğindedir. İmge kullanımı hem oyunun atmosferine hem de oyunun sunumunu yapma açısından destek oluşturmaktadır. *Düzen* için perspektif hissi derinlik ve geniş açı ile artırılmıştır. İmge ve tipografinin bütünleştirilmesi düzenleme için değerli olmaktadır. Ortalı tasarım anlayışı ile tasarım ilk görüşte okunabilmektedir. Bu pasif düzenlemeye işaretler. Sonuç olarak afiş tasarımındaki tasarımsal detayların arayüz ile bütünleştirildiği görülmektedir. Tasarımsal dil bütünlüğü en üst seviyede gerçekleştirilmiştir. Bu tasarımsal dilin estetik ve bütünleştirme açısından önemli olduğunu göstermektedir.

#### **Cyberpunk 2077 Video Oyunu**

Cyberpunk 2077 video oyunu 10 Aralık 2020 tarihinde piyasaya sunulmuştur. Oyun gelecekte geçen bir ortamı konu alır. Büyük bir soygun sonunda alınan çip hikâyenin önemli bir parçasını oluşturmaktadır. Çipten kurtulabilmek ve hayatta kalabilmek için birçok olayın çözülmesi gerekmektedir. Oyun temel olarak bu hikâye üzerinden ilerler.

**Resim 9.** *Cyberpunk 2077* ana menü ve oyun içi arayüz tasarımı



Ana menü arayüz tasarımı



Oyun içi arayüz tasarımı

**Kaynak:** *Interface In Game* (2020a)

**Kaynak:** *Interface In Game* (2020b)

Arayüz tasarımında *yaklaşım* fütüristik bir ortamı yansıtacak şekildedir. Oyun geleceği konu alır. Renkler canlı, yazılar hatlarından dışarı çıkmaktadır. Tipografinin sınırları aşarak kullanılması fütürizm ve modernizmle bağdaştırılabilir. Bu basit bir detaydır ancak basit olanı düşünmek daha zordur ve oyunda zor olan yapılır. Yaklaşım da bu fütüristik ortamı işlevsel şekilde yansıtacak şekilde ilerler. *Tipografi* son derece sade ve etkili bir tasarıma sahiptir. Serifsiz fontların kullanıldığı görülmekte ve okunabilirlik artırılmaktadır. Majiskül ve miniskül harfler orantılı şekilde kullanılmıştır. Tipografinin solda konumlandırılması Gestalt ilkelerinin varlığına işaretler. Yakınlık ilkesine göre birbirine yakın konumlandırılan objeler gruplaşmakta, menü bir gruba dönüşmektedir. Tipografi yine oyunun tasarımsal dilinde kullanılan renkler ile uyumlu olmaktadır. Oyunun arayüzünü daha bütün göstermekte ve genel atmosferine katkı sağlamaktadır. Tipografi bulunduğu bağlamla uyumlu ve başarılı bir özellik göstermektedir. *Renk* kullanımları birbirini tamamlayacak şekildedir. Renklerin birbirine kontrast oluşturacak şekilde kullanımı fütürizm havasına ve bütünlük hissine katkıda bulunmaktadır. Oyunun geleceği kurgulaması ve bunu hedef kitleye hissettirmesi için tasarımsal unsurlar başarılı şekilde kullanılmaktadır. Renklerin birçok anlam katmanında ortaya çıkması da söz konusudur. Kullanılan renkler oyuna değer ve güç katmaktadır. İmge kullanımları fütüristik özellikler göstermekte ve bütünlük sağlamaktadır. İmge kullanımının renkler ile bütünleştiği ve oyunun genel tasarımsal diline katkıda bulunduğu söylenebilir. *Düzen* sağlamak için birçok tasarımsal unsur kullanılmıştır. Renk bu kullanımlardan biridir. Canlı ortam ve görsel kimliğe uygun olarak birçok renk tercih edilmiştir. Renkler sadece görsellik için değil aynı zamanda hiyerarşi oluşturmak için de kullanılmıştır. Sans serif fontlar düzenin açıklığını artırmaktadır. Mikro ve makro açıdan tasarım bütünleşmiştir. Tasarımsal unsurlar oyunun atmosferine katkı sağlamaktadır. Arayüz tasarımında çoğunlukla köşeler sabit olarak kullanılmaktadır. Bu nedenle pasif düzenleme bulunmaktadır. Sonuç olarak arayüz tasarımında *Cyberpunk 2077* video oyunu başarılı bir tasarıma sahiptir. Gerekli bilgiler başarılı düzenleme ile oyuna yerleştirilmiştir. Hedef kitle bu düzenlemeyle oyuna daha iyi adapte olabilmekte ve kendisi oyuna hazırlanmaktadır. Oyunun arayüz tasarımında biçim ve işlev birleştirilmiştir.



**Resim 10. Cyberpunk 2077 afişi**



**Kaynak:** [IMDB](#)(2020a)

Afiş tasarımında kullanılan yaklaşım, renkler, imgeler, tipografi ve düzen hepsi aynı oyuna aittir. Oyunun afiş tasarımında arayüze benzer tasarımsal unsurların kullanıldığı görülmektedir. Yaklaşım da aynı şekilde biçimin birleştirilmesi üzerinden ilerlemekte, bu da tasarımın işlevselliğini arttırmaktadır. Oyuncu afişe baktığında nereye ait olduğunu anlamaktadır ve bu yönüyle afiş tasarımı iletişimsel olarak güçlüdür. *Tipografik* olarak oyunun adı gösterilmekte ve kullanılan canlı renkler tasarımsal olarak buna destek olmaktadır. Bu özelliği ile tipografik afiş tasarımının arayüz tasarımında kullanılan renk ve yazı stilleri ile benzer ve uyumlu olduğu görülmektedir. Afiş tasarımındaki “Cyberpunk 2077”nin tasarımsal özellikleri arayüz tasarımı ile aynıdır. *Renk* kullanımları kullanıcı arayüz tasarımına benzer şekilde ilerler. Kontrastlığı arttıracak şekilde sarı ve mavi kullanılmıştır. Renklerin hepsi birleştiğinde oyunun fütürizm atmosferi ve açık dünyası bütünleşmekte; tipografi, renk ve imge kullanımları oyunun bu bütünleştirilmesine katkı sağlamaktadır. Afiş tasarımında merkezde bulunan karakterin ceketinin boyun kısmında mavi renkli ışıklar kullanılmıştır. Bu renk ve imge kullanımları arayüz tasarımında sıklıkla benzer şekillerde sunulmaktadır. Bu durum da bütünlük göstergesidir. Renklerin benzer olması dil bütünlüğüne katkı sağlamaktadır. İmge tasarımları da benzer şekildedir. Benzer imgeler karakterin yüzünde de kullanılmıştır. Bilinçli olarak gerçekleştirilen bu küçük detay, tasarımın anlatsal değerini arttırmaktadır. Karakterin yüzündeki çizgiler ve kolundaki benzer hatlarla bu dil bütünlüğüne gönderme yapılmaktadır. *Düzen* bakımından oyun karakterinin ortalı kullanımı görsel iletişim tasarımı için önemlidir. Arka plandaki renkler oyunun dünyası ile bağdaşmaktadır. Afiş tasarımındaki ortalı tasarım pasif düzenleme olmaktadır. Bu bakımdan düzenin sağlanması arayüz tasarımının değerleriyle uyumlu şekilde ilerlemiştir. Sonuç olarak afiş tasarımında kullanılan tasarımsal unsurların hepsi arayüz unsurlarına bağlı kalmaktadır. Bu da

biçimin ve işlevin birleştirildiğini göstermektedir. Afış tasarımı oyunu yansıtmaktadır.

### 3.4. Araştırma Bulguları

Bulgular kısmında araştırmada kullanılan ana ve alt değişkenlerin video oyunlarının arayüz ve afiş tasarımına göre kullanımları karşılaştırmalı olarak gösterilmektedir. Elde edilen bulgular Tablo 3 ve Tablo 4'te gösterilmiştir.

**Tablo 3.** Arayüzün tasarımının sunumu

Ana	Alt değişken	Batman: Arkham Knight	Detroit: Become Human	Battlefield 5	Devil May Cry 5	Cyberpunk 2077	Toplam	%
Yaklaşım	Fantastik	1			1		2	40
	Realistik		1	1			2	40
	Fütüristik					1	1	20
Tipografi	Sans Serif	1	1	1		1	4	80
	Serif			1	1		2	40
	Çeşitli				1	1	2	40
Renk	Canlı	1		1	1	1	4	80
	Koyu	1	1	1	1	1	5	100
	Sade		1				1	20
İmge	Soyut	1	1	1	1	1	5	100
	Somut	1	1	1	1	1	5	100
Düzen	Aktif		1				1	20
	Pasif	1		1	1	1	4	80

Tablo 3'te ana ve alt değişkenlere göre araştırma kapsamına alınan beş oyunun arayüz tasarım özelliklerinin karşılaştırılması görülmektedir. Tablo incelendiğinde beş video oyununda %40 oranında fantastik ve realistik yaklaşımların; tipografi kullanımında da %80 oranında sans serif karakterlerin tercih edildiği görülmektedir. Oyunlarda renk kullanımı bakımında %100 koyu ve %80 canlı renkler öne çıkmıştır. İmge bakımında beş oyunda da %100 oranında hem soyut hem de somut göstergeler kullanılmış, düzen olarak da %80 oranında pasif yapı tercih edilmiştir.

Arayüz tasarımının yaklaşımı oyunun yapısına göre farklılık göstermektedir. Tipografi kullanımı günümüzde sıklıkla kullanılan sans serif yani modern fontlardan oluşmaktadır. Renk tercihleri çoğunlukla koyu ve canlı renkler arasında olmakta, sade renkler daha az görülmektedir. İmge kullanımında hem soyut hem de somut göstergeler görülmekte, düzenlemede ise pasif yapılar öne çıkmaktadır.



**Tablo 4.** Afiş tasarımının sunumu

Ana	Alt değişken	Batman: Arkham Knight	Detroit: Become Human	Battlefield 5	Devil May Cry 5	Cyberpunk 2077	Toplam	%
Yaklaşım	Fantastik	1			1		2	40
	Realistik		1	1			2	40
	Fütüristik					1	1	20
Tipografi	Sans Serif	1	1	1			3	60
	Serif						0	0
	Çeşitli				1	1	2	40
Renk	Canlı			1	1	1	3	60
	Koyu	1			1		2	40
	Sade		1				1	20
İmge	Soyut			1		1	2	40
	Somut	1	1	1	1	1	5	100
Düzen	Aktif		1	1			2	40
	Pasif	1			1	1	3	60

Video oyunları için hazırlanan afiş tasarımlarının yapısal özelliklerini gösteren Tablo 4'te de görüldüğü gibi afişler, arayüz tasarımı ile benzer biçimde %40 fantastik, %40 realistik yaklaşımla tasarlanmıştır. Tipografi kullanımı bakımından %60 sans serif özelliğindeki modern fontlar, renk tercihlerine göre de %60 oranında canlı renkler öne çıkmıştır. Video oyunların %100'ünde somut imgeler görülürken, soyut imge kullanımları %40 oranında gerçekleşmiştir. Düzen bakımından tasarımlar ise %60 oranında pasif, %40 oranında aktif özellik göstermektedir.

Tablo 3 ve 4 karşılaştırıldığında, yaklaşımların oyunun yapısına göre benzerlik gösterdiği görülmekte, arayüz ve afiş tasarımı arasındaki bağ ortaya çıkmaktadır. Tipografi kullanımı da benzer şekilde ilerlemektedir. Arayüzlerde olduğu gibi afiş tasarımında da benzer oranlar ortaya çıkmaktadır. Hem arayüz hem de afiş tasarımında renk kullanımlarında canlı ve koyu tonlar kullanılmıştır. Benzer durum imge kullanımında somut göstergelerin kullanım sıklığında da görülmektedir. Soyut imgelerin afiş tasarımında daha düşük görülmesinin nedeni afişlerin kısa sürede anlaşılır iletişim kurma hedefinden kaynaklanmaktadır. Düzenlemelerde hem arayüz hem de afiş tasarımlarında hızlı algılamayı etkilemesi bakımından pasif yapılar öne çıkacak şekilde kullanım özellikleri görülmektedir.

Seçilmiş video oyunlarının arayüz ve afiş tasarımları arasında güçlü bir bağ olduğu görülmektedir. Batman: Arkham Knight video oyununun arayüz ve afiş tasarımında yaklaşım, tipografi, düzen, renk ve imge bakımında benzer özellikler görülmektedir. Detroit: Become Human video oyununda aynı yaklaşım, tipografi, imge ve düzenleme vardır. Benzer renk kullanımları bulunur. Battlefield 5 video oyununda aynı yaklaşım ve imgeler kullanılır. Tipografi, renk ve düzenleme benzer şekilde ilerlemektedir. Devil May Cry 5 video oyununda aynı yaklaşım ve düzenleme bulunur. Tipografi, renk ve imge kullanımları benzer şekildedir. Cyberpunk 2077 video oyununda aynı yaklaşım, imge ve düzenleme bulunur. Tipografi ve renk kullanımları benzer şekilde ilerler. İçerik analizi yapılan oyunların arayüz tasarımının hem oyun hem de afiş tasarımı ile bağ kurduğu görülmektedir. Arayüz ve afişin tasarım unsurları arasında bütünlük olduğu ve tasarımsal alt unsurlar ile bunun gerçekleştirildiği sonucuna

ulaşmaktadır. Aralarında ana ve alt değişkenler boyutunda tasarımsal olarak bağ olduğu görülmektedir. Afişler tasarım bakımından oyunun içeriğini yansıtacak güçtedir. Üç araştırma sorusu bu şekilde cevaplandırılmıştır.

#### 4. Sonuç

Video oyunlarının gelişmesi ile arayüz ve afiş tasarımlarında da birçok değişiklik yaşanmış ve günümüzdeki konuma erişilmiştir. Bu bağlamda video oyunlarının son derece etkin ve başarılı bir iletişim hedeflediği görülmektedir. Hedef kitlenin oyunlardan beklentisi artmakta, bu beklentiler de oyunların standartlarının oluşumuna katkı sağlamaktadır. Görsel iletişim tasarımı bunlardan biridir. Görsel iletişim tasarımının temel unsurlarından olan yaklaşım, tipografi, renk, imge ve düzen araştırma kapsamında incelenen video oyunları ve afiş tasarımlarının içerik analizindeki temel unsurları oluşturmuştur. Yaklaşım tasarım anlayışını, renk tasarımsal bağı, imge iletişim hızını ve düzenleme ise işlevselliğe doğrudan katkı sağlaması nedeniyle ana unsur olarak seçilmiştir. Ana unsurlar alt değişkenlerle desteklenmiştir. Alt değişkenler tasarımsal bütünlüğün ve bağın ortaya çıkarılması için kullanılmıştır. Yaklaşım üç alt unsur olan fantastik, realistik, fütüristik üzerinden; tipografi sans serif, serif ve çeşitli üzerinden; renk canlı, koyu ve sade üzerinden; imge soyut ve somut üzerinden, düzen ise aktif ve pasif üzerinden ilerler. Unsurlar arayüz ve afiş tasarımının bağının ortaya çıkarılmasına katkı sunmaktadır.

Çalışma video oyunlarının görsel iletişimi tasarlama potansiyelinin ortaya çıkarılmasına odaklanmış, bu bağlamda arayüz ve afişin tasarımsal bağı da araştırılmıştır. Dolayısıyla bu temel tasarım unsurları araştırma için kıymetlidir. Araştırma doğrultusunda “Steam” platformu üzerinden az elli bin yorum alan video oyunları örneklem olarak alınmış ve geçmişten günümüze olacak şekilde sıralanmıştır. Araştırma video oyunu sektöründeki popüler ve en çok yorum almış oyunların tasarımsal bağını ortaya çıkarmayı amaçlamaktadır. Bu nedenle hem rastlantısal hem de bilinçli bir tercih yapılmıştır. En az elli bin “Steam” yorumuna sahip on oyun rastlantısal olarak seçilmiştir. Farklı tema ve türe sahip oyunların olması için bilinçli bir tercih yapılmıştır. Oyunlar içerik analizi yöntemiyle incelenmiştir.

Araştırmanın sonucunda, afişlerin oyunun görsel özelliklerini yansıttığı ve arayüz tasarımı ile bağ kurduğu görülmüştür. Bağ, ana tasarımsal unsurlar olan yaklaşım, renk, tipografi, imge ve düzen ile sağlanmaktadır. Alt unsurlar tasarımın mikro ve makro ölçekte bütünleştirilmesine katkıda bulunmaktadır. Video oyunları, estetik değerleri etkili şekilde görselleştirmiştir. Görselleştirme ile oyuncuyu harekete geçirmek hedeflenmiştir. Video oyunlarında bu tür detaylı tasarımların görülmesi sektörün geldiği noktayı göstermektedir. Bu seviyede markalaşma yapabilmek için güçlü bir tasarım bilgisi gerekmektedir. Mikro ve makro detayları birleştirmeye çalışmak daha iyiye gitme çabasının göstergesidir. Video oyunu sektörü ise daha etkili tasarımlar için görsel iletişimi ve teknolojinin sınırlarını kullanmaktadır. İncelenen video oyunlarının yaptığı markalama oyunun daha profesyonel algılanması için önemli olmaktadır. Tasarımsal olarak profesyonel olan video oyunları hedef kitlesi tarafından daha çok tercih edilmektedir. Bunun en önemli nedenlerinden biri oyunları daha iyi nitelene gücüdür. Daha başarılı tasarımsal özelliklere sahip olan oyunların daha çok dikkat çekmesi olası bir durumdur. Bu bağlamda video oyun sektörünün büyümeye devam edeceği düşünülmektedir. Yapımcılar, bu gibi nedenlerden dolayı

görsel tasarıma özen göstermelidir. Bunlara ilaveten küçük detayların bütüne nasıl hizmet edebileceğine dair önemli bir görsel tasarım örneği oluşturulmaktadır.

Video oyunu sektöründeki başarılı ve popüler olan video oyunlarının tasarımsal bütünlük açısından üst seviyede olduğu görülmektedir. İçerik analizi yapılan video oyunlarında kullanıcı arayüz ve afiş tasarımının video oyununu nitelemesi son derece başarılı şekilde gerçekleştirilmiştir. Biçimsel ve işlevsel olarak tasarımların birlikte ele alınması estetik ve başarılı görsel iletişim tasarımı için kıymetli olmuştur. Ayrıca bütünlüğün sağlanması için tasarımsal unsurlar hem makro hem de mikro ölçekte bütünlleştirilmiştir. Video oyunu sektörünün geldiği tasarımsal seviye ile profesyonel markalama ve reklam gücüne genel olarak eriştiği görülmektedir. Görsel iletişim tasarımının başarılı olması bu güce erişimde önemli bir etkidir.

İncelemesi yapılan oyunlarda tasarımsal bütünlük üst seviyededir. Beş tasarım unsuru olan yaklaşım, renk, tipografi, imge ve düzen unsurları analiz edilmiştir. Hem arayüzün hem de afiş tasarımının birçok ortak tasarımsal noktaya sahip olduğu görülmüştür. Alt unsurlar araştırma kısmındaki mikro ölçekli tasarım aşamalarını göstermiştir. Karşılaştırma aşamasında tasarımsal dil bütünlüğü olduğu görülmüştür. Örneğin arayüz ve afiş tasarımlarının yaklaşımı benzerdir. Oyunda fantastik yaklaşım bulunuyorsa bu durum arayüz ve afiş tasarımında da benzer şekilde ilerler. Tipografi kullanımı benzerdir. Renkler ortak tonları içerir. İmgeler benzer şekildedir. Sayfa düzenlenmesinde de ortak kısımlar vardır. Video oyununun yapısal özellikleri arayüz ve afiş tasarımının nasıl olacağına karar vermiştir.

Sonuç olarak ise video oyunu başarılı biçim ve işleve sahip olmuştur. Oyuncu, oyunun arayüzüne veya afişine baktığında ikisinin aynı oyuna ait olduğunu anlayabilmektedir. Bunlara ilaveten başarılı tasarım dili sayesinde iletişimin süresi de kısaldır. Bu durum oyuncunun zorlanmadan mesajı anlamasına ve oyunun anlatmak istediğini aktarmasına yardımcı olur. Oyun içerisindeki birçok aşamada başarılı tasarımların olması oyuncunun tecrübesini geliştirmekte ve ilgisini çekmektedir. Bu yüzden oyunlar çok başarılı bir görsel iletişim tasarımı gerçekleştirilmelidir. İçerik analizi yapılan video oyunlarında da bu durum görülmektedir. Küçük detayların bu aşamada etkisi büyük olmuştur. Nitekim küçük detaylar birleştiğinde büyük bir anlama dönüşmüştür. Araştırma kısmındaki tablolarda arayüz ve afiş tasarımları ana ve alt unsurlar altında incelenmiştir. Tablolarda görüldüğü gibi hem arayüz hem de afiş tasarımı arasındaki tasarımsal bağ ortaya çıkmıştır. Ayrıca tasarım dilinin oyunun yapısı tarafından etkilendiği sonucuna da ulaşılmıştır. Bu sonuçlar doğrultusunda oyunların görsel iletişim tasarımı alanındaki başarısı ve gücü ortaya konmuştur. İçerik analizi yapılan oyunların tasarımsal olarak oyunun yapısına uygun ilerlediği ve hem arayüz hem de afiş tasarımının kendi arasında bağ kurduğu sonucuna ulaşılmıştır. Biçim ve işlevin birlikte alınması hem biçimsel olarak hem de işlevsel olarak tasarıma katkıda bulunmuştur. Tüm bu bilgilerden yola çıkarak bu araştırma makalesinde hem hedef kitlenin oyun oynama edimi isteğinin “oyunların arayüz ve afiş tasarımlarının” arasındaki ilişkisel görsel bağdan kaynaklandığı hem de video oyunu sektöründe profesyonel seviyede başarılı ve estetik görsel iletişim tasarımının standartlaştığı sonucuna ulaşılmıştır

## MAKALE BİLGİ FORMU

**Yazar(lar)ın Katkıları:** Yazar çalışmaya %100 katkı sunmuştur  
**Çıkar Çatışması Bildirimi:** Yazar tarafından potansiyel çıkar çatışması bildirilmemiştir.  
**Destek/Destekleyen Kuruluşlar:** Bu araştırma için herhangi bir kamu kuruluşundan, özel veya kar amacı gütmeyen sektörden hibe alınmamıştır.  
**Etik Onay ve Katılımcı Rızası:** “Video Oyunlarındaki Arayüz Tasarımının Oyun Afişisi Üzerindeki Yansımaları” başlıklı çalışma etik kurul onayı gerektirmemektedir. Yazım sürecinde bilimsel, etik ve alıntı kurallarına uyulduğu, toplanan veriler üzerinde herhangi bir tahrifat yapılmadığı yazar tarafından beyan edilmiştir.

## Kaynaklar

- Ahl, D. H., Reid-Green, K. S. & Zobrist, A. L. (2003). Computer games. In: Ralston, A. Edwin D. R. & Hemmendinger, D. (Eds.). *Encyclopedia of Computer Science*. Fourth Edition. (357-368) New York: Wiley. John Wiley and Sons Ltd., GBR.
- Akyol, G. (2014). Mobil uygulama arayüzlerinin incelenmesi üzerine bir çalışma. *International Symposium of Innovative Technologies in Engineering and Science 2014*, Karabuk.
- Artan, H. İ. & Uçar, F. (2018). Kaligrafi ve tipografinin afiş sanatına yansımaları. *Akademik Sanat*, 3 (6), 10-27. Retrieved from <https://dergipark.org.tr/tr/pub/akademiksanat/issue/42391/435333>
- Aytaş, G. & Uysal, B. (2017). Oyun kavramı ve sınıflandırılmasına yönelik bir değerlendirme. *Manisa Celal Bayar Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 15(1), 675-690.
- Sucu, A. (2011). Global markaların advergame tasarımı ve kültür ilişkisi. *Anadolu Bil Meslek Yüksekokulu Dergisi*, (24), 32-41.
- Bedi, V. & Varga, M. (2018). Visual perception and attitudes of students toward the role and importance of photography—students' creative and artistic photographic works through project-based learning. *Media Dialogues Journal for Research of The Media and Society*, 30(11), 5-17.
- Ceylan, C. (2020). Sosyal medya tasarımı ve ihtiyaç. *İstanbul Aydın Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Dergisi*, 6(11), 43-52.
- Childs, C. (1999). *The Impact of graphic design on the target audience: Designing an effective social marketing campaign*. (Thesis, Rochester Institute of Technology). Retrieved from <https://scholarworks.rit.edu/theses/6184>
- History., (2017, 1 Eylül), Video Game History., *History*. <https://www.history.com/topics/inventions/history-of-video-games> adresinden erişildi.
- Gomes, R. (2005). The design of narrative as an immersive simulation. *Digital Games Research Association Conference*, São Paulo.
- Gümüştekin, N. (2013). Rengin bir grafik tasarım ürünü olarak afişe katkısı: Tarihsel bir inceleme. *Yedi*, (9), 35-50. Retrieved from <https://dergipark.org.tr/tr/pub/yedi/issue/21842/234838>
- İlbars, E. (2019). *Hareketli grafik tasarımda minimalizm*. (Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, Işık Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, İstanbul). Adresinden erişildi <https://hdl.handle.net/11729/1554>
- IMDB (2015a) [Resim]. Batman: Arkham Knight. *IMDB*. [https://www.imdb.com/title/tt3554580/mediaviewer/rm1849236225/?ref\\_=tt\\_ov\\_i](https://www.imdb.com/title/tt3554580/mediaviewer/rm1849236225/?ref_=tt_ov_i) adresinden erişildi.
- IMDB (2020a) [Resim]. Cyberpunk 2077. *IMDB*. [https://www.imdb.com/title/tt3810192/mediaviewer/rm3459643137/?ref\\_=tt\\_ov\\_i](https://www.imdb.com/title/tt3810192/mediaviewer/rm3459643137/?ref_=tt_ov_i) adresinden erişildi.
- IMDB (2019a) [Resim]. Devil May Cry 5. *IMDB*. [https://www.imdb.com/title/tt8651604/mediaviewer/rm754940160/?ref\\_=tt\\_ov\\_i](https://www.imdb.com/title/tt8651604/mediaviewer/rm754940160/?ref_=tt_ov_i) adresinden erişildi.
- IMDB (2018a) [Resim]. Battlefield 5. *IMDB*. [https://www.imdb.com/title/tt9053434/mediaviewer/rm3776085760/?ref\\_=tt\\_ov\\_i](https://www.imdb.com/title/tt9053434/mediaviewer/rm3776085760/?ref_=tt_ov_i) adresinden erişildi.

- Interface In Game. (2015a) [Resim]. Batman: Arkham Knight. *Interface In Game*. <https://interfaceingame.com/screenshots/batman-arkham-knight-main-menu/> adresinden erişildi.
- Interface In Game (2015b) [Resim]. Batman: Arkham Knight. *Interface In Game*. <https://interfaceingame.com/screenshots/batman-arkham-knight-tutorial/> adresinden erişildi.
- Interface In Game. (2020a) [Resim]. Cyberpunk 2077. *Interface In Game*. <https://interfaceingame.com/screenshots/cyberpunk-2077-main-menu/> adresinden erişildi.
- Interface In Game. (2020b) [Resim]. Cyberpunk 2077. *Interface In Game*. <https://interfaceingame.com/screenshots/cyberpunk-2077-take-item/> adresinden erişildi.
- Interface In Game. (2018a) [Resim]. Detroit: Become Human. *Interface In Game*. <https://interfaceingame.com/screenshots/detroit-become-human-main-menu/> adresinden erişildi.
- Interface In Game. (2018b) [Resim]. Detroit: Become Human. *Interface In Game*. <https://interfaceingame.com/screenshots/detroit-become-human-objectives/> adresinden erişildi.
- Interface In Game. (2019b) [Resim]. Devil May Cry 5. *Interface In Game*. <https://interfaceingame.com/screenshots/devil-may-cry-5-in-game/>
- Interface In Game. (2019a) [Resim]. Devil May Cry 5. *Interface In Game*. <https://interfaceingame.com/screenshots/devil-may-cry-5-main-menu/>
- Jackfrags. (18 October 2018b) *Battlefield 5 Single Player Gameplay and Impressions*. (2018b) [Video dosyası]. *Youtube*. <https://www.youtube.com/watch?v=HtwFf2g8Eug> adresinden erişildi.
- Jackfrags. (13 November 2018a) *This doesn't make much sense Battlefield 5*. [Video dosyası]. <https://www.youtube.com/watch?v=aNMybTNl8Vk> adresinden erişildi.
- Kalp, B. (2012, 16 April), The Lost Founder of Baseball Video Games. *Grantland*. <https://grantland.com/features/john-burgeson-ibm-computer-start-baseball-video-games/> adresinden erişildi.
- Kara, U. Y. (2018). Video oyunlarında zaman ve mekân: Bir taslak. *Moment Dergi*, 5(1), 31-56. doi:10.17572/mj2018.1.3156
- Keş, Y. & Kara, M. (2015). Mobil oyun geliştirme sürecinde arayüz tasarımı. *Yıldız Journal of Art and Design*, 2(2), 18-26.
- Kepenek, E. B. (2020). Türkiye dijital oyun sektöründe nitelikli işgücü sorunsalı: Sosyo-Ekonomik bir bakış. *Politik Ekonomik Kuram*, 4 (2), 296-309. doi:10.30586/pek.808117
- Kimball, R. & Harslem, B. V. E. (1982). Designing the star user interface. *Byte*, 7, 242-282.
- Kirriemuir, J. (2002). Video gaming, education and digital learning technologies. *D-lib Magazine*, 8(2), DOI:10.1045/february2002-kirriemuir

- Komsı, J. (2021). *The psychological effects of video games: How game design influences players and buyer decisions*. (Bachelor's thesis, Hämeen Ammattikorkeakoulu Häme University Of Applied Sciences). Retrieved from <https://urn.fi/URN:NBN:fi:amk-2021060414406>
- Kurtz, T. E. (1978). Basic. In *History of programming languages*, Association for Computing Machinery, (pp. 515-537). Retrieved from <https://doi.org/10.1145/800025.1198404>
- Llanos, S. C. & Jørgensen, K. (2011, September). Do players prefer integrated user interfaces? A qualitative study of game UI design issues. In *Proceedings of Digital Games Research Association 2011 Conference: Think Design Play*, Hilversum.
- Lehimler, Z. (2019). Afiş tasarımında ön-arka plan ilişkisi. *Asos Journal Uluslararası Sosyal Bilimler Dergisi*, 7(89), 204-218.
- Lehimler, Z. (2019). Afiş tasarımında boşluk kullanımı. *Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 23(1), 407-417.
- Malinauskas, J. (2018). Evolution of Gestalt principles in contemporary graphic design. In *9th International Symposium on Graphic Engineering and Design*. Retrieved from <https://doi.org/10.24867/GRID-2018-p63>
- Maosheng, H. (2017). *Research on the construction of visual aesthetic factors in graphic design*. International Conference on Humanities, Arts and Language, Yinchuan, China.
- Mazumder, F. K. & Das, U. K. (2014). Usability guidelines for usable user interface. *International Journal of Research in Engineering and Technology*, 3(9), 79-82.
- Menon, L. (2015). History first-hand: Memory, the player and the video game narrative in the Assassin's Creed games. *Rupkatha Journal on Interdisciplinary Studies in Humanities*, 7(1), 108-113.
- Norman, J. (t.y.). *Nimatron: An early electromechanical machine to play the game of nim*. *History of Information*. <https://www.historyofinformation.com/detail.php?entryid=4472> adresinden erişildi.
- Özkeçeci, M. S. & Sevindik, O. Teknikten estetiğe geçiş: oyun tasarımcısının oluşumu ve gelişimi. *Uluslararası Disiplinlerarası ve Kültürlerarası Sanat*, 2(2), 141-153.
- Özpolat, K. & Haşiloğlu, M. F. (2019). "Görsel kimlik" ve "marka tasarımı" kavramlarına ilişkin grafik tasarım bölümü öğrencilerinin metaforik algıları. *Fırat Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 29(2), 191-201. doi:10.18069/firatsbed.561267
- Pearson, E. & Bailey, C. (2007). Evaluating the potential of the Nintendo Wii to support disabled students in education. In *ICT: Providing choices for learners and learning*. Proceedings ascilite Singapore 2007. <http://www.ascilite.org.au/conferences/singapore07/procs/pearson-poster.pdf>
- Playstation (2018a) [Resim]. Detroit: Become Human. *Playstation*. <https://image.api.playstation.com/vulcan/img/rnd/202010/2119/W83G1nGF7wGs2J7Cq3LhpwwI.png> adresinden erişildi.



- Tootoonchi, N. (2011). System of visual organization in graphic design. *Proceedings of Bridges 2011: Mathematics, Music, Art, Architecture, Culture, Towson*, 485-488. Retrieved from <http://archive.bridgesmathart.org/2011/bridges2011-485.html>
- Yalur, R. (2021). Grafik tasarımda renklerle düşünme. *İdil Sanat ve Dil Dergisi*, 10(79), 478-493.
- Yiğiter, U. & Tatar, E. Mimarlık ve medya etkileşiminde oyun tasarımı. *GSI Journals Serie C: Advancements in Information Sciences and Technologies*. 2(1),1-22. Retrieved from <https://dergipark.org.tr/en/pub/aist/issue/47914/583548>
- Zhong, W. (2015, July). *Computer digital color technology in the application of graphic design*. First International Conference on Information Sciences, Machinery, Materials and Energy, Chongqing, China. Atlantis Press, Paris, France.
- Zhu, Y. (2019, August). *Analysis of "white space" in modern graphic design*. 5th International Conference on Arts, Design and Contemporary Education, Chengdu, 153-156.
- Wikipedia. (2022, 17 Kasım) Space Invaders. *Wikipedia* [http://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Space\\_Invaders](http://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Space_Invaders) adresinden erişildi.
- Wikipedia. (2022, 31 Temmuz) Intellivision. *Wikipedia*. <https://en.wikipedia.org/wiki/Intellivision> adresinden erişildi.
- Wikipedia. (2022, 11 Kasım) PlayStation 4. *Wikipedia*. [https://en.wikipedia.org/wiki/PlayStation\\_4](https://en.wikipedia.org/wiki/PlayStation_4) adresinden erişildi.
- Wikipedia (2022, 23 Kasım 2022) PlayStation 5. *Wikipedia*. [https://en.wikipedia.org/wiki/PlayStation\\_5](https://en.wikipedia.org/wiki/PlayStation_5) adresinden erişildi.