



ISSN: 2146-1961

Köksal, K. (2024). Oyun Firmalarının Ara Yüz Tasarımlarının Tipografik Açından İncelenmesi, *International Journal of Eurasia Social Sciences (IJOESS)*, 15(57), 1315-1325.

DOI: <http://dx.doi.org/10.35826/ijoess.4479>

**Makale Türü (ArticleType):** Araştırma Makalesi

## OYUN FİRMALARININ ARA YÜZ TASARIMLARININ TİPOGRAFİK AÇIDAN İNCELENMESİ

**Kemal KÖKSAL**

Dr. Öğr. Üyesi, Kahramanmaraş İstiklal Üniversitesi, Kahramanmaraş, Türkiye, [kemal.koksal@istiklal.edu.tr](mailto:kemal.koksal@istiklal.edu.tr)  
ORCID: 0000-0002-1883-4674

Gönderim tarihi: 22.05.2024

Kabul tarihi: 14.08.2024

Yayın tarihi: 01.09.2024

### Öz

Bu çalışmada, popüler ve başarılı video oyunlarının ara yüz tasarımları ile tasarım ilkeleri arasındaki ilişkinin ortaya konulması amaçlanmıştır. Araştırmanın evrenini Türkiye’de Dijital Oyun Tasarımı bölümünde okuyan öğrenciler oluşturmaktadır. Araştırmanın örneklemini Kahramanmaraş İstiklal Üniversitesi Dijital Oyun Tasarımı öğrencileri oluşturmaktadır. Nitel desenlenen bu çalışmada olasılığa dayalı olmayan örnekleme yöntemlerinden kasıtlı örnekleme yöntemi seçilmiştir. Çalışmada materyal olarak rubrik dereceli puanlama anahtarı tercih edilmiştir. Başarılı bir ara yüz tasarımı, bir oyun için olmazsa olmazdır. Tercih edilen bir oyunun oynanış biçimi veya hikayesinin kötü olması onun satışına görsel tasarım kadar etki etmez. Satın alınan ya da indirilen bir oyun üzerinde ilk etkiyi her zaman görsel tasarımlar bırakmaktadır ve eğer tasarımlar çekiciyse oyun bir şekilde ön plana çıkar. Oyun ara yüz tasarımları oyunların tanıtımı için önemli bir iletişim aracıdır. Dijital oyunlarda oyun ara yüz tasarımları oyunun görsel çıktısıdır ve hedef kitleyi etkileyen bir görsel iletişim aracı olarak kullanılırlar. Oyun tasarımları, tipografi, renk, imge ve düzen unsurları barındırmaktadır. Bu unsurların incelenmesi hem video oyunu sektörünün tasarım potansiyelinin anlaşılması hem de ara yüz tasarımının oyunla nasıl birlikte ele alındığının kavranması açısından önemlidir. Görsel İletişim tasarımcısı, oyuncunun ana görüşünü engellemeyecek şekilde tüm görsel öğelerin yerleşimine ve ara yüz tasarımı için tercih edilecek yazı tipine karar verme gibi önemli bir görev üstlenmektedir. Tasarım aynı zamanda oyunun görsel stiline de katkıda bulunarak onu diğer oyunlardan ayırır ve bilinçaltında oyuncunun ruh halini etkiler. Çalışmanın sonuçlarına göre çevrimiçi ortamda en çok tercih edilen ilk 10 mobil oyunun ara yüz tasarımlarının tipografik açıdan değerlendirilmesi tasarlanacak oyunlar için tasarımcılara yol gösterici olacaktır.

**Anahtar kelimeler:** ara yüz, dijital oyun, tasarım, tipografi, iletişim

## TYPOGRAPHICAL REVIEW OF INTERFACE DESIGNS OF GAME COMPANIES

### ABSTRACT

This study aims to reveal the relationship between the interface designs and design principles of popular and successful video games. The population of the research consists of students studying in the Digital Game Design department in Turkey. The sample of the research consists of Kahramanmaraş İstiklal University Digital Game Design students. In this qualitatively designed research, intentional sampling method was chosen from non-probability sampling methods. A rubric rubric was preferred as the material in the study. A successful interface design is a must for a game. The bad gameplay or bad story of a preferred game does not affect its sales as much as the visual design. Visual designs always make the first impact on a purchased or downloaded game, and if the designs are attractive, the game somehow stands out. Game interface designs are an important communication tool for the promotion of games. In digital games, game interface designs are the visual output of the game and are used as a visual communication tool that affects the target audience. Game designs contain elements of typography, color, imagery and layout. Examining these elements is important in terms of both understanding the design potential of the video game industry and understanding how interface design is handled together with the game. The Visual Communication designer undertakes the important task of deciding on the placement of all these visual elements and the font to be preferred for the interface design, so as not to obstruct the player's main view. The design also contributes to the game's visual style, distinguishing it from other games and subconsciously influencing the player's mood. According to the results of the study, typographical evaluation of the interface designs of the top 10 most preferred mobile games in the online environment will guide the designers of the games to be designed..

**Keywords:** interface, digital game, design, typography, communication

## GİRİŞ

İnternet, dünya üzerindeki en yaygın kullanım alanına sahip kitle iletişim aracı hâline gelmiştir. Bu anlamda insanların günlük yaşamlarında en çok kullandığı iletişim araçları, bilgisayarlar ve mobil cihazlardır. Dijital iletişim çağında insanların haberleşmek, bilgi edinmek, eğlenmek vb. durumlarda karşılaştığı bu cihazlarda birçok tasarım ile etkileşim hâlinde olduğu gözlemlenmektedir (Türkmenoğlu & Atalar 2020).

Sözcüklerin belirli bir ifade, cümle veya cümlecik oluşturmak için bir araya gelmesi söz dizimi olarak adlandırılır. Dilbilgisinde olduğu gibi tipografik elemanların birbirinin devamı olması ve bir bütünlük ortaya çıkarak şekilde düzenlenmesine ise tipografik söz dizimi denilmektedir. Tipografik karakterler, el yazısıyla başlayıp günümüzde dijital döneme kadar süregelen bir evrimin ürünleridir. Harfin temelini çizgisel vuruş ve darbeler oluşturur (Kum, 2023).

Tipografinin gelişimi ve grafik tasarım üzerindeki etkileri, 15. yüzyılda Johannes Gutenberg tarafından matbaanın kullanılmaya başlanmasından bu yana incelenmektedir. Usta-çırak ilişkisine dayanan bu geleneksel zanaat, modern akımların deneysel çabalarıyla farklı işlevler ve ifade biçimleri kazanmaya başladığı 20. yüzyılın ilk çeyreğine kadar devam etmiştir (Sarıkavak, 2013). Tipografinin değişimi 20. yüzyılda modern sanat ve tasarım yeni fikirlerinin ortaya çıkmasıyla başlamıştır.

Harflerin biçimleri, mesajın yazılma şekli ve tarzı, ölçüleri, sayfadaki yeri gibi konularla ilgilenen tipografi bütünlük bir süreçtir. *Tipografinin hayattan beslendiğini ve her tarz için ayrı bir tipografi tarzı yaratılabileceğini söylemek mümkündür. Tipografi, harflerin, boşlukların, renklerin ve diğer grafik öğelerin kullanımını içerir*, (Yücebaş, 2006, s. 16). Arayüz tasarımlarında tipografi de önemli rol oynamaktadır. Tercih edilen yazı tipinin ve yazı puntosunun oyunun ara yüz tasarımı ile uyum içerisinde olması gerekmektedir

Oyun sektörü günümüzde hedef kitlesine daha rahat ulaşabilmek ve anlaşılacak için afiş ve arayüzü kullanmaktadır. Görsel iletişimi tasarlama potansiyelinin ortaya çıkarılmasında afiş tasarımları ve kullanıcı arayüzleri arasındaki bağın ortaya çıkarılması önemlidir.

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). Teknolojinin gelişmesi ile video oyunları daha gerçekçi olmakta, gerçeğe yakın sanal tasarımlar ve görsellik içeriklerde kullanılmaktadır (Gomes, 2005, s. 2).

Rubrik, en temel düzeyde bir değerlendirme listesidir. Değerlendirilecek performansın kriterlerini ve kalite düzeyini belirler. Rubrik öğretmen tarafından özellikle puan vermek için kullanılır. Rubrik aynı zamanda eğitsel bir araçtır. Rubrik eğer öğrencilerle, akran değerlendirmesi öz değerlendirme ile, öğretmen dönütleri ile oluşturulursa ve kullanılırsa eğitsel bir nitelik taşır (Andrade, 2005, s. 27),

Oyun ara yüz tasarımı, kullanıcıların bir ürün veya hizmetle etkileşimde bulunurken kullandıkları grafik tasarım elemanlarını düzenlenmesi ve görsel olarak sunulması sürecidir. Bu, web siteleri, mobil uygulamalar, bilgisayar

programları ve diğer dijital araçlar için geçerlidir. İyi bir ara yüz tasarımı, kullanıcı deneyimini artırarak ürün veya hizmetin kullanılabilirliğini ve erişilebilirliğini optimize eder.

Çevrimiçi ortamda en çok tercih edilen ilk 10 mobil oyunun ara yüz tasarımlarının tipografik açıdan değerlendirilmesi tasarlanacak oyunlar için tasarımcılara yol gösterici olacaktır.

Bu çalışmada, dijital oyunlarının arayüz tasarımlarının tipografik açısından incelenmesi amaçlanmıştır. Bu amaç kapsamında aşağıdaki araştırma sorularına yanıt aranmıştır:

1. İnternet tabanlı oyunların ara yüzlerinde kullanılan tipografilerde mesaj-imge bütünlüğü var mıdır?
2. İnternet tabanlı oyunların ara yüzlerinde zihindeki izlenimlerin aktarılmasında kullanılan biçimler çeşitli midir?
3. İnternet tabanlı oyunların ara yüzlerinde görsel düzenleme içerisinde yazıya ilişkin unsurların (yazının konumu, yazı fontu, puntosu, rengi) kullanımı ve yazının diğer tasarım elemanlarıyla doğru kullanılmış mıdır?
4. İnternet tabanlı oyunların ara yüzlerinde görsel düzenleme içerisinde yazı, diğer tasarım öğeleriyle ilişkili midir?
5. İnternet tabanlı oyunların ara yüzlerinde renk zenginliği, denge ve uyumu var mıdır?
6. İnternet tabanlı oyunların ara yüzlerinde yazılar arasında hiyerarşi var mıdır?

## YÖNTEM

Entertainment Software Association (ESA) TOP Games IN THE U.S. IN 2022 verilerine göre çevrimiçi ortamda en çok tercih edilen ilk 10 mobil oyun incelenmiştir. Ara yüz tasarımlarında kullanılan tipografiler dijital oyun tasarımı öğrencilerine rubrik dereceli puanlama anahtarı ile uygulanmıştır. Elde edilen veriler yorumlanarak çalışma oluşturulmuştur.

## Araştırma Deseni

Nitel desenlenen bu çalışmada olasılığa dayalı olmayan örnekleme yöntemlerinden kasıtlı örnekleme yöntemi seçilmiştir. Kasıtlı örneklemede yürütülmekte olan araştırmanın amaçlarına en kolay ve en hızlı şekilde ulaştıracak örneklem tercih edilmektedir (Kozak, 2018, s. 107). Bu araştırma kapsamında araştırmacının kolay erişebileceği ve araştırmanın amacına uygun verileri toplayabileceği bir devlet üniversitesinin Dijital Oyun Tasarımı Bölümü'nde öğrenim gören tüm öğrenciler araştırmaya dâhil edilmiştir. Nitekim nitel araştırmalarda nicel araştırmaların aksine belli bir örneklem sayısına ulaşma zorunluluğu yoktur. Önemli olan, konu ile ilgili derinlemesine bilgi elde edilebilecek örneklem ile çalışılmasıdır (Creswell, 2014; Neuman, 2007; Yıldırım & Şimşek, 2013;). Rubrik tekniğinin kullanıldığı bu çalışmada katılımcıların konuyla ilgili gereksinim duyulan bilgiye sahip olup olmadıkları dikkate alınmıştır (Punch, 2011, s. 183; Türnüklü, 2000, s. 548). Rubrik ölçütlerini belirlemek için alanyazın araştırılması yapılmıştır. Buna göre, Çalık-Güngör ve Kahraman (2023) ve Yılmaz ve Canbolat'ın (2020) çalışmalarında kullandıkları rubrik ölçütleri derlenmiştir. Ölçütler bire bir kullanılmamıştır.

## Evren Örneklem

Araştırmanın evrenini Türkiye’de Dijital Oyun Tasarımı bölümünde okuyan öğrenciler oluşturmaktadır. Araştırmanın örneklemini Kahramanmaraş İstiklal Üniversitesi Dijital Oyun Tasarımı öğrencileri oluşturmaktadır.

## Verilerin Toplanması

Rubrik tekniğinde kullanılan araştırma formu, Kahramanmaraş İstiklal Üniversitesi Dijital Oyun Tasarımı Bölümü öğrencilerine çevrim içi ortamda/yüz yüze yöneltilmiştir.

## Verilerin Analizi

Rubrik dereceli puanlama anahtarından elde edilen veriler bilgisayar ortamına aktarılarak SPSS programı kullanılarak analiz edilmiştir

## BULGULAR

Araştırma kapsamında öğrencilerle yapılan anket uygulamasının sonuçları Tablo 1, 2,3 ve 4’te verilmiştir.

**Tablo1.** Araştırmaya Katılan Öğrencilerin Verdiği Yanıtlar (N=25)

| Değişkenler  | OYUNLAR     |         |             |             |            |        |                |             |             |               |
|--|-------------|---------|-------------|-------------|------------|--------|----------------|-------------|-------------|---------------|
|  | Candy Crush | ROBLOX  | COIN MASTER | ROYAL MATCH | POKEMON GO | EVONY  | CLASH OF CLANS | HOME SCAPES | BINGO BLITZ | JACKPOT PARTY |
|  | n (%)       | n (%)   | n (%)       | n (%)       | n (%)      | n (%)  | n (%)          | n (%)       | n (%)       | n (%)         |
| Mesaj-<br>İmge<br>Bütünlüğü                                    |             |         |             |             |            |        |                |             |             |               |
| ZAYIF:<br>Mesaj –<br>tipografi<br>bütünlüğü<br>yoktur.         | -           | 1 (4)   | 5 (20)      | 2 (8)       | 3 (12)     | 5 (20) | -              | 3 (12)      | 1 (4)       | 8 (32)        |
| ORTA<br>Mesaj –<br>tipografi<br>bütünlüğü<br>yeterlidir.       | 7 (28)      | 8 (32)  | 8 (32)      | 4 (16)      | 4 (16)     | 8 (32) | 5 (20)         | 7 (28)      | 8 (32)      | 5 (20)        |
| İyi: Mesaj –<br>tipografi<br>bütünlüğü<br>yeterlidir.          | 9 (36)      | 6 (24)  | 4 (16)      | 11 (44)     | 7 (28)     | 5 (20) | 1 (4)          | 7 (28)      | 7 (28)      | 6 (24)        |
| ÇOK İYİ:<br>Mesaj –<br>imge<br>bütünlüğü<br>oldukça<br>iyidir. | 9 (36)      | 10 (40) | 8 (32)      | 8 (32)      | 11 (44)    | 7 (28) | 19<br>(76)     | 8 (32)      | 9 (36)      | 6 (24)        |

Araştırmaya katılan öğrencilerin oyunlara verilen rubrik cevapları değerlendirilmiştir. Buna göre; Candy Crush oyununa ilişkin değerlendirmede, araştırmaya katılan öğrencilerin %28’i oyununun mesaj-imge bütünlüğünün orta düzeyde olduğunu belirtmektedir. Ayrıca Roblox oyunu tasarım ilkeleri açısından analiz edildiğinde

öğrencilerin %40'ı oyununun mesaj-imege bütünlüğünün çok iyi olduğuna değinmiştir. Royal Match oyununa ilişkin değerlendirmede; araştırmaya katılan öğrencilerin %44'ünün oyununun mesaj-imege bütünlüğünün iyi olduğuna işaret etmektedir. Coin Master oyununa ilişkin değerlendirmede; araştırmaya katılan öğrencilerin %32'si oyununun mesaj-imege bütünlüğünün orta ve çok iyi olduğunu belirtmektedir. Pokemon Go oyununa ilişkin değerlendirmede; araştırmaya katılan öğrencilerin %44'ü oyununun mesaj-imege bütünlüğünün çok iyi olduğunu düşündüğü görülmektedir. Evony oyununa ilişkin değerlendirmede; araştırmaya katılan öğrencilerin %28'i oyununun mesaj-imege bütünlüğünün çok iyi olduğunu belirtmiştir. Clash of Clans oyununa ilişkin değerlendirmede; araştırmaya katılan öğrencilerin %76'sı oyununun mesaj-imege bütünlüğünün çok iyi olduğu saptanmıştır. Home scapes oyununa ilişkin değerlendirmede; araştırmaya katılan öğrencilerin %32'si oyununun mesaj-imege bütünlüğünün çok iyi olduğu görülmüştür. Bingo Blitz oyununa ilişkin değerlendirmede; araştırmaya katılan öğrencilerin %36'sı oyununun mesaj-imege bütünlüğünün çok iyi olduğunu ifade etmektedir. Jackpot Party oyununa ilişkin değerlendirmede; araştırmaya katılan öğrencilerin %32'si oyununun mesaj-imege bütünlüğünün zayıf olduğunu belirtmektedir.

**Tablo2.** Araştırmaya Katılan Öğrencilerin Verdiği Yanıtlar (N=25)

| Değişkenler   | OYUNLAR     |         |             |             |            |         |                |             |             |               |
|---|-------------|---------|-------------|-------------|------------|---------|----------------|-------------|-------------|---------------|
|   | Candy Crush | ROBLOX  | COIN MASTER | ROYAL MATCH | POKEMON GO | EVONY   | CLASH OF CLANS | HOME SCAPES | BINGO BLİTZ | JACKPOT PARTY |
| Tipografinin Kullanımı  | n (%)       | n (%)   | n (%)       | n (%)       | n (%)      | n (%)   | n (%)          | n (%)       | n (%)       | n (%)         |
| ORTA: Görsel düzenleme içerisinde yazıya ilişkin unsurların (yazının konumu, yazı fontu, puntosu, rengi) kullanımı ve yazının diğer tasarım elemanlarıyla ilişkisi kısmen yeterlidir.           | 5 (20)      | 7 (28)  | 10 (40)     | 4 (16)      | 7 (28)     | 7 (28)  | 5 (20)         | 9 (36)      | 6 (24)      | 7 (28)        |
| İYİ: Mesaj –Görsel düzenleme içerisinde yazıya ilişkin unsurların (yazının konumu, yazı fontu, puntosu, rengi) kullanımı ve yazının diğer tasarım elemanlarıyla ilişkisi yeterlidir.            | 11 (44)     | 11 (44) | 6 (24)      | 10 (40)     | 4 (16)     | 10 (40) | 6 (24)         | 8 (32)      | 10 (40)     | 4 (16)        |
| İYİ: Mesaj – tasarım öğeleri içerisinde yazıya ilişkin unsurların (yazının konumu, yazı fontu, puntosu, rengi) kullanımı ve yazının diğer tasarım elemanlarıyla ilişkisi yeterlidir.            | 11 (44)     | 11 (44) | 6 (24)      | (10) 40     | (4) 16     | (10) 40 | 6(24)          | 8(32)       | 10(40)      | 4(16)         |
| ÇOK İYİ: Görsel tasarım öğeleri içerisinde yazıya ilişkin unsurların (yazının konumu, yazı fontu, puntosu, rengi) kullanımı ve yazının diğer tasarım elemanlarıyla ilişkisi oldukça yeterlidir. | 8(32)       | 4(16)   | 7(28)       | (10) 40     | (10) 40    | (3) 12  | 14(56)         | (4)16       | (7)28       | 5(20)         |

Candy Crush oyununa ilişkin değerlendirmede; araştırmaya katılan öğrencilerin %44'i oyununun tipografi kullanımının iyi düzeyde olduğunu belirtmektedir. Roblox oyunu analiz edildiğinde öğrencilerin %44'ü oyunda tipografinin kullanımının çok iyi olduğuna değinmiştir. Royal match oyununa ilişkin değerlendirmede; araştırmaya katılan öğrencilerin %40'ı tipografinin kullanımının iyi olduğuna işaret etmektedir. Coin Master oyununa ilişkin değerlendirmede; araştırmaya katılan öğrencilerin %36'sının ise oyunun tipografinin kullanımının orta ve çok iyi olduğunu belirtmektedir. Pokemon Go oyununa ilişkin değerlendirmede; araştırmaya katılan öğrencilerin %40'ının oyununun tipografinin kullanımının çok iyi, %36'sı imge çeşitliliğinin orta ve çok iyi olduğu düşünüldüğü görülmektedir. Evony oyununa ilişkin değerlendirmede; araştırmaya katılan öğrencilerin %40'ı oyununun tipografinin kullanımının çok iyi olduğuna işaret etmektedir. Clash of Clans oyununa ilişkin değerlendirmede; araştırmaya katılan öğrencilerin %64'ü oyununun tipografinin kullanımının çok iyi olduğunu belirtmiştir. Home scapes oyununa ilişkin değerlendirmede; araştırmaya katılan öğrencilerin %32'sine göre oyunda tipografinin kullanımının çok iyi olduğu görülmüştür. Bingo Blitz oyununa ilişkin değerlendirmede; araştırmaya katılan öğrencilerin %40'ı oyununun tipografi kullanımının çok iyi olduğunu ifade etmektedir. Jackpot Party oyununa ilişkin değerlendirmede; araştırmaya katılan öğrencilerin %40'ı oyunda tipografinin kullanımının zayıf olduğunu belirtmektedir.

**Tablo3.** Araştırmaya Katılan Öğrencilerin Verdiği Yanıtlar (N=25)

| Değişkenler   | OYUNLAR     |         |             |             |            |        |                |             |             |               |
|---|-------------|---------|-------------|-------------|------------|--------|----------------|-------------|-------------|---------------|
|   | Candy Crush | ROBLOX  | COIN MASTER | ROYAL MATCH | POKEMON GO | EVONY  | CLASH OF CLANS | HOME SCAPES | BINGO BLITZ | JACKPOT PARTY |
| Tipografik Hiyerarşi  | n (%)       | n (%)   | n (%)       | n (%)       | n (%)      | n (%)  | n (%)          | n (%)       | n (%)       | n (%)         |
| ZAYIF: Görsel tasarım öğeleri içerisinde yazının diğer tasarım öğeleriyle ilişkisi yoktur.  | 1 (4)       | 1 (4)   | 2 (8)       | 1 (4)       | 4 (16)     | 7 (28) | -              | 2 (8)       | -           | 6 (24)        |
| ORTA: Görsel tasarım öğeleri içerisinde yazının diğer tasarım öğeleriyle ilişkisi kısmen vardır.  | 3 (12)      | 11 (44) | 6 (24)      | 5 (20)      | 5 (20)     | 6 (24) | 6 (24)         | 8 (32)      | 8 (32)      | 10 (40)       |
| İYİ: Mesaj – tasarım öğeleri içerisinde yazıya ilişkin unsurların (yazının konumu, yazı fontu, puntosu, rengi) kullanımı ve yazının diğer tasarım elemanlarıyla ilişkisi yeterlidir.            | 14 (56)     | 9 (36)  | 8 (32)      | 10 (40)     | 6 (24)     | 7 (28) | 3 (12)         | 8 (32)      | 7 (28)      | 6 (24)        |
| ÇOK İYİ: Görsel tasarım öğeleri içerisinde yazıya ilişkin unsurların (yazının konumu, yazı fontu, puntosu, rengi) kullanımı ve yazının diğer tasarım elemanlarıyla ilişkisi oldukça yeterlidir. | 7 (28)      | 4 (16)  | 9 (36)      | 9 (36)      | 10 (40)    | 5 (20) | 16 (64)        | 7 (28)      | 10 (40)     | 3 (12)        |

Candy Crush oyununa ilişkin değerlendirmede; araştırmaya katılan öğrencilerin %36'sı oyununun tipografik hiyerarşi düzeyinin orta düzeyde olduğunu belirtmektedir. Ayrıca Roblox oyunu tasarım ilkeleri açısından analiz edildiğinde öğrencilerin %32'si oyununun tipografik hiyerarşi düzeyinin çok iyi olduğuna değinmiştir. Royal Match oyununa ilişkin değerlendirmede; araştırmaya katılan öğrencilerin %40'ı oyununun tipografik hiyerarşi düzeyinin bütünlüğünün iyi olduğuna işaret etmektedir. Coin Master oyununa ilişkin değerlendirmede; araştırmaya katılan öğrencilerin %32'si oyununun tipografik hiyerarşi düzeyinin orta ve çok iyi olduğunu belirtmektedir. Pokemon Go oyununa ilişkin değerlendirmede; araştırmaya katılan öğrencilerin %44'ünün tipografik hiyerarşi düzeyinin çok iyi, %56'sı imge çeşitliliğinin orta ve çok iyi olduğu düşündüğü görülmektedir. Evony oyununa ilişkin değerlendirmede; araştırmaya katılan öğrencilerin %32'si oyununun tipografik hiyerarşi düzeyinin bütünlüğünün çok iyi olduğuna işaret etmektedir. Clash of Clans oyununa ilişkin değerlendirmede; araştırmaya katılan öğrencilerin %72'sine göre oyununun tipografik hiyerarşi düzeyinin çok iyi olduğu saptanmıştır. Home scapes oyununa ilişkin değerlendirmede; araştırmaya katılan öğrencilerin %36'sına göre oyununun tipografik hiyerarşi düzeyinin çok iyi olduğu görülmüştür. Bingo Blitz oyununa ilişkin değerlendirmede; araştırmaya katılan öğrencilerin %40'ı oyununun tipografik hiyerarşi düzeyinin çok iyi olduğunu ifade etmektedir. Jackpot Party oyununa ilişkin değerlendirmede; araştırmaya katılan öğrencilerin %40'ı oyununun tipografik hiyerarşi düzeyinin bütünlüğünün daha başarısız olduğunu gözlemlemiştir.

**Tablo4.** Araştırmaya Katılan Öğrencilerin Verdiği Yanıtlar (N=25)

| Değişkenler  | OYUNLAR     |        |             |             |            |        |                |             |             |               |
|--|-------------|--------|-------------|-------------|------------|--------|----------------|-------------|-------------|---------------|
|  | Candy Crush | ROBLOX | COIN MASTER | ROYAL MATCH | POKEMON GO | EVONY  | CLASH OF CLANS | HOME SCAPES | BINGO BLITZ | JACKPOT PARTY |
| Renk Kullanımı   | n (%)       | n (%)  | n (%)       | n (%)       | n (%)      | n (%)  | n (%)          | n (%)       | n (%)       | n (%)         |
| ZAYIF: Renk zenginliği, tipografi dengesi ve uyumu yoktur.       | 2 (8)       | 4 (16) | 2 (8)       | -           | 3 (12)     | 1 (4)  | -              | 3 (12)      | -           | 6 (24)        |
| ORTA: Renk zenginliği, tipografi dengesi ve uyumu yetersizdir.   | 2 (8)       | 6 (24) | 6 (24)      | 4 (16)      | 5 (20)     | 9 (36) | 5 (20)         | 6 (24)      | 9 (36)      | 8 (32)        |
| İYİ: Mesaj –Renk zenginliği, dengesi ve uyumu kısmen yeterlidir. | 7 (28)      | 8 (32) | 5 (20)      | 13 (52)     | 8 (32)     | 6 (24) | 5 (20)         | 5 (20)      | 2 (8)       | 3 (12)        |
| ÇOK İYİ: Renk zenginliği, dengesi ve uyumu oldukça yeterlidir.   | 14 (56)     | 7 (28) | 12 (48)     | 8 (32)      | 9 (36)     | 9 (36) | 15 (60)        | 11 (44)     | 14 (56)     | 8 (32)        |

Candy Crush oyununa ilişkin değerlendirmede; araştırmaya katılan öğrencilerin %56'sı oyununun renklerin kullanım düzeyinin olduğunu belirtmektedir. Roblox oyunu renk kullanımı açısından analiz edildiğinde öğrencilerin %32'si oyununun renklerin kullanım düzeyinin çok iyi olduğuna değinmiştir. Royal Match oyununa ilişkin değerlendirmede; araştırmaya katılan öğrencilerin %52'si oyununun renklerin kullanım düzeyinin iyi olduğuna işaret etmektedir. Coin Master oyununa ilişkin değerlendirmede; araştırmaya katılan öğrencilerin



%48'i oyununun renklerin kullanım düzeyinin orta ve çok iyi olduğunu belirtmektedir. Pokemon Go oyununa ilişkin değerlendirmede; araştırmaya katılan öğrencilerin %36'sı renklerin kullanımının çok iyi olduğunu belirttiği görülmektedir. Evony oyununa ilişkin değerlendirmede; öğrencilerin %36'sı renklerin kullanımının orta ve çok iyi olduğuna işaret etmektedir. Clash of Clans oyununa ilişkin değerlendirmede; araştırmaya katılan öğrencilerin %60'ı oyununun renklerin kullanım düzeyinin çok iyi olduğu saptanmıştır. Home Scapes oyununa ilişkin değerlendirmede; araştırmaya katılan öğrencilerin %44'ü oyununun renklerin kullanım düzeyinin çok iyi olduğu görülmüştür. Bingo Blitz oyununa ilişkin değerlendirmede; araştırmaya katılan öğrencilerin %56'sı oyununun renklerin kullanım düzeyinin çok iyi, %36'sı renklerin kullanım düzeyinin orta ve çok iyi olduğunu ifade etmektedir. Jackpot party oyununa ilişkin değerlendirmede; araştırmaya katılan öğrencilerin %32'si oyununun renklerin kullanım düzeyinin zayıf olduğunu belirtmektedir.

**Tablo 5.** Araştırmaya Katılan Öğrencilerin Verdiği Yanıtlar (N=25)

| Değişkenler   | OYUNLAR     |        |             |             |            |        |                |             |             |               |
|---|-------------|--------|-------------|-------------|------------|--------|----------------|-------------|-------------|---------------|
|   | Candy Crush | ROBLOX | COIN MASTER | ROYAL MATCH | POKEMON GO | EVONY  | CLASH OF CLANS | HOME SCAPES | BINGO BLITZ | JACKPOT PARTY |
| İmge çeşitliliği                                      | n (%)       | n (%)  | n (%)       | n (%)       | n (%)      | n (%)  | n (%)          | n (%)       | n (%)       | n (%)         |
| ZAYIF: Yazılar arasında hiyerarşi yoktur.             | -           | 2 (8)  | 1 (4)       | -           | 2 (8)      | 4 (16) | -              | 3 (12)      | -           | 5 (20)        |
| ORTA: Yazılar arasında hiyerarşi kısmen vardır.       | 8 (32)      | 8 (32) | 8 (32)      | 5 (20)      | 6 (24)     | 6 (24) | 2 (8)          | 5 (20)      | 7 (28)      | 6 (24)        |
| İYİ: Yazılar arasındaki hiyerarşi yeterlidir.         | 8 (32)      | 7 (28) | 8 (32)      | 10 (40)     | 3 (12)     | 7 (28) | 5 (20)         | 8 (32)      | 8 (32)      | 10 (40)       |
| ÇOK İYİ: Yazılar arasındaki hiyerarşi oldukça iyidir. | 9 (36)      | 8 (32) | 8 (32)      | 10 (40)     | 14 (56)    | 8 (32) | 18 (72)        | 9 (36)      | 10 (40)     | 4 (16)        |

Candy Crush oyununa ilişkin değerlendirmede; araştırmaya katılan öğrencilerin %44'ü oyununun imge çeşitliliğinin orta düzeyde olduğunu belirtmektedir. Roblox oyunu analiz edildiğinde öğrencilerin %28'i oyununun imge çeşitliliğinin çok iyi olduğuna değinmiştir. Royal Match oyununa ilişkin değerlendirmede; araştırmaya katılan öğrencilerin %40'ı oyununun imge çeşitliliğinin iyi olduğuna işaret etmektedir. Coin Master oyununa ilişkin değerlendirmede; araştırmaya katılan öğrencilerin %28'i oyununun imge çeşitliliğinin orta ve çok iyi olduğunu belirtmektedir. Pokemon Go oyununa ilişkin değerlendirmede; araştırmaya katılan öğrencilerin %36'sının oyununun imge çeşitliliğinin çok iyi, %36'sı iyi olduğu düşünüldüğü görülmektedir. Evony oyununa ilişkin değerlendirmede; araştırmaya katılan öğrencilerin %32'i oyununun imge çeşitliliğinin çok iyi olduğuna işaret etmektedir. Clash of Clans oyununa ilişkin değerlendirmede; araştırmaya katılan öğrencilerin %72'si oyununun imge çeşitliliğinin çok iyi olduğu saptanmıştır. Home Scapes oyununa ilişkin değerlendirmede; araştırmaya katılan öğrencilerin %28'i oyununun imge çeşitliliğinin çok iyi olduğu görülmüştür. Bingo Blitz oyununa ilişkin değerlendirmede; araştırmaya katılan öğrencilerin %36'sı oyununun imge çeşitliliğinin çok iyi olduğunu ifade etmektedir. Jackpot Party oyununa ilişkin değerlendirmede; araştırmaya katılan öğrencilerin %32'si oyununun imge çeşitliliğinin zayıf olduğunu belirtmektedir.

## TARTIŞMA ve SONUÇ

Oyun arayüzü tasarlanırken dikkat edilmesi gereken konular görsel tasarımın temel ilkeleri doğrultusunda sektörün ihtiyaçları da göz önüne alınarak belirlenmelidir. Tasarıma başlanılmadan önce oyunun türünün ve senaryonun bilinmesi gerekir.

İnternet tabanlı oyunların ara yüzlerinde kullanılan tipografiler ile ilgili dijital oyun tasarımı öğrencilerinin algılarının değerlendirilmesini amaçlayan bu çalışma nitel desenlenmiştir. Buna göre; Dijital Oyun Tasarımı öğrencileri ile anket yoluyla veriler toplanmıştır. Toplanan veriler SPSS ve rubrik aracılığıyla analiz edilmiş ve değerlendirilmiştir.

Yılmaz ve Canbolat (2020) literatür taraması sonucunda grafik tasarım eğitiminde ölçme ve değerlendirme amaçlı rubrik geliştirme çalışmalarının yetersiz olduğunu ifade etmiştir. Bu bağlamda, grafik tasarım eğitiminde Adobe Illustrator kullanılarak tasarlanan masal kitaplarını değerlendirmek için bir rubrik geliştirilmesi ve bu rubriğin geçerlik ve güvenilirliğinin sağlanması amaçlanmıştır.

Bu çalışmada da öğrencilerin ara yüz tasarımlarında algılarının değerlendirilmesi için bir rubrik kullanılmıştır. Rubriğe göre değerlendirilen çalışmalarda tipografik hiyerarşi, renk kullanımı, mesaj imge bütünlüğü, imge çeşitliliği bakımından en başarılı oyunun Clash of Clans olduğu bulgusuna ulaşılmıştır. Oyun ara yüz tasarımında "Clash of Clans" yazısının yer aldığı bir kalkan ve kılıç tasvirini içerir. Kalkan temel savunmayı simgelerken kılıç, oyundaki savaş temasını vurgulamaktadır. Aynı zamanda, bu sembollerde tercih edilen kırmızı renk hareketlilik, güç ve tehlikeyi simgelemektedir. Tipografik hiyerarşi, renk kullanımı, mesaj imge bütünlüğü, imge çeşitliliği en zayıf Evony oyunudur. Evony oyunu ara yüzünde logonun zeminle aynı kullanılması okunmasını zorlaştırmıştır. Renk dengesi olarak bulgularda en başarılı oyun Clash of Clans, ikinci oyun ise Candy Crush oyunudur.

Araştırmanın bulguları dikkate alındığında çevrimiçi ortamda en çok tercih edilen ilk 10 mobil oyunun internet tabanlı oyunların ara yüzleri, mesaj-imge bütünlüğü, imge çeşitliliği, tipografi kullanımı, tipografik düzenleme, renklerin kullanımı ve tipografik hiyerarşinin iyi düzeyde olduğu gözlenmiştir.

## ÖNERİLER

Çalışmanın sonuçlarına göre çevrimiçi ortamda en çok tercih edilen ilk 10 mobil oyunun ara yüz tasarımlarının tipografik açıdan değerlendirilmesi tasarlanacak oyunlar için tasarımcılara yol gösterici olacaktır. Geliştirilen rubrik, çok sayfalı ürünlerin tasarımlarında ve farklı konularda yapılacak çalışmalarda benzer şekilde kullanılabilir, eklemeler, çıkarmalar yapılarak yeni bir ölçme aracının da oluşumuna zemin hazırlayabilir.

## ETİK METNİ

Bu makalede dergi yazım kurallarına, yayın ilkelerine, araştırma ve yayın etiği kurallarına, dergi etik kurallarına uyulmuştur. Makale ile ilgili doğabilecek her türlü ihlallerde sorumluluk yazara aittir. 29.03.2024 tarihinde gerçekleştirilen ve araştırmacının bizzat yürüttüğü veri toplama aşaması için Kahramanmaraş İstiklal

Üniversitesi Bilimsel Araştırma ve Yayın Etiği Kurulu'ndan E-58020049-605-29263 sayılı karar ile etik kurul izni almıştır.

**Yazar(lar)ın Katkı Oranı Beyanı:** Bu çalışmada yazarın katkı oranı %100'dür.

#### KAYNAKÇA

- Altıntuğlu, H. (2022). Video oyunlarındaki arayüz tasarımının oyun afişi üzerindeki yansımaları. *Medya ve Kültür*, 2(2), 208-237.
- Andrade, H. G. (1997). Understanding rubrics. *Educational Leadership*, 54(4), 14-17.
- Creswell, J. W. (2014). *Araştırma deseni: Nitel, nicel ve karma yöntem yaklaşımları* (S. B. Demir, Çev.). Eğitim Kitabı. (Orijinal çalışma yayımlanma tarihi: 2014)
- Çalık Güngör, N., & Kahraman, M. E. (2022). Tipografi dersi öğrencilerinin imgelem düzeylerinin demografik açıdan incelenmesi. *Sosyal Bilimler Metinleri*, (2), 74-85. <https://doi.org/10.56337/sbm.1325035>
- Gomes, R. (2005). The design of narrative as an immersive simulation. In *Digital Games Research Association Conference*, São Paulo.
- Kara, U. Y. (2018). Video oyunlarında zaman ve mekân: Bir taslak. *Moment Dergi*, 5(1), 31. <https://doi.org/10.17572/mj2018.1.3156>
- Kozak, M. (2018). *Bilimsel araştırma: Tasarım, yazım ve yayım teknikleri*. Detay Yayıncılık.
- Kum, Ö. (2023). 2020-2022 yılları arası pul illüstrasyonlarının tipografi-görsel ilişkisinin incelenmesi. *Türkiye Bilimsel Araştırmalar Dergisi*, 8(1), 69-86.
- Neuman, L. W. (2007). *Basics of social research: Qualitative and quantitative approaches*. Pearson Education.
- Punch, K. F. (2011). *Sosyal araştırmalara giriş* (D. Bayrak, H. B. Arslan, & Z. Akyüz, Çev.). Siyasal Kitabevi. (Orijinal çalışma yayımlanma tarihi: 2011)
- Sarıkavak, N. (2013). Sözsüz iletişim aracı olarak tasarım. In *İletişimde Tasarım-Tasarımda İletişim Konulu Uluslararası Sempozyum ve Sergi Bildiri Kitabı* (s. 543-559). Dumlupınar Üniversitesi, Kütahya.
- Stöckl, H. (2005). Typography: body and dress of a text-a signing mode between language and image. *Visual Communication*, 4(2), 204-214. <https://doi.org/10.1177/1470357205053403>
- Türkmenoğlu, H., & Dilek, A. (2020). Arayüz tasarımında kullanıcı deneyimi amaçlı prototip tasarımı. *İdil Sanat ve Dil Dergisi*, 70.
- Türnüklü, A. (2000). Eğitim bilim araştırmalarında etkin olarak kullanılabilir nitel bir araştırma tekniği: Görüşme. *Kuram ve Uygulamada Eğitim Yönetimi Dergisi*, 6(24), 543-559.
- Yıldırım, A., & Şimşek, H. (2013). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri*. Seçkin Yayıncılık.
- Yılmaz, M., & Canbolat, C. (2020). Masal kitabı tasarımını değerlendirmeye yönelik dereceli puanlama anahtarının geliştirilmesi. *Eğitim ve Toplum Araştırmaları Dergisi*, 7(2), 543-560.
- Yücebaş, Ç. (2006). Grafik tasarımda görsel bütünlük oluşturmada tipografi ile görseller arasındaki ilişki ve sanat eğitimindeki yeri [Yayınlanmamış doktora tezi]. Dokuz Eylül Üniversitesi.