

arş. gör. dr. mustafa uyğur çevik (sorumlu yazar|corresponding author)

osmaniye korkut ata üniversitesi, mimarlık, tasarım ve güzel sanatlar fakültesi, grafik tasarımı bölümü
mustafauygurcevik@gmail.com orcid: 0000-0002-0409-8215

arş. gör. dr. murat çalış

kütahya dumlupınar üniversitesi, güzel sanatlar fakültesi, çizgi film ve animasyon bölümü
akademik.muratcalis@gmail.com orcid: 0000-0002-5003-2145

VIDEO OYUNLARINDA ARAYÜZ TASARIMI: MINİMALİST, ÇOK KATMANLI VE ÖYKÜSEL YAKLAŞIM

araştırma makalesi|research article

başvuru tarihi|received: 08.12.2024 kabul tarihi|accepted: 08.10.2025

ÖZET

Bu çalışma, video oyunlarında kullanılan farklı arayüz türlerini analiz etmeyi ve bu bağlamda kontrol, dalma ve estetik eksenleri temelinde arayüz tasarımı için analitik bir çerçeve önermeyi amaçlamaktadır. Araştırma, minimalist, çok katmanlı ve öyküsel arayüz tasarımlarına odaklanarak, bu arayüzlerin oyun türlerine ve oynanış dinamiklerine göre nasıl değerlendirilebileceğini incelemiştir. Çalışmada, betimsel analiz ve doküman analizi teknikleri birlikte kullanılarak nitel bir yöntem benimsenmiştir. Literatür taramasında, öyküsel arayüzlerin oyuncu deneyimine etkileri, minimalist tasarımların işlevselliği ve çok katmanlı arayüzlerde bilgi yoğunluğu yönetimi ele alınmıştır. *Journey*, *Shadow of the Colossus*, *World of Warcraft*, *EVE Online*, *Far Cry 2* ve *Dead Space* oyunlarından elde edilen veriler, farklı arayüz türlerinin bilgi sunumu, oyuncu etkileşimi ve dalma hissi üzerindeki etkilerini değerlendirmek için kullanılmıştır. Bulgular, minimalist arayüzlerin dalma hissini güçlendirdiğini, çok katmanlı arayüzlerin bilgi yönetimini ve kontrolü artırdığını, öyküsel arayüzlerin ise estetik entegrasyon yoluyla üç eksenli dengeleyebildiğini göstermektedir. Sonuç olarak, oyun türleri ile arayüz tasarımları arasındaki ilişkilere dayalı üç eksenli analitik yaklaşım önerilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Video Oyun, Arayüz Tasarımı, Oyuncu Deneyimi

USER INTERFACE DESIGN IN VIDEO GAMES: MINIMALIST, MULTILAYERED AND DIEGETIC APPROACH

ABSTRACT

The objective of this study is to analyze the various types of interfaces used in video games and to propose an analytical framework for interface design based on the axes of control, immersion, and aesthetics. The research focuses on minimalist, multilayered, and diegetic interface designs, examining how these interfaces can be evaluated based on game types and gameplay dynamics. The study adopted a qualitative approach, combining descriptive analysis, and document analysis techniques. The literature review addressed the effects of narrative interfaces on player experience, the functionality of minimalist designs, and information management in multi-layered interfaces. The data from the games *Journey*, *Shadow of the Colossus*, *World of Warcraft*, *EVE Online*, *Far Cry 2*, and *Dead Space* were used to evaluate the effects of different interface types on information presentation, player interaction, and immersion. The findings indicate that minimalist interfaces enhance immersion, multi-layered interfaces improve information management and control, and narrative interfaces can balance the three axes through aesthetic integration. Consequently, a three-axis analytical approach is proposed, based on the relationship between game genres and interface designs.

Keywords: Video Games, Interface Design, Player Experience

EXTENDED ABSTRACT

Introduction	Video games have evolved beyond entertainment to become a significant form of artistic, cultural, and technological expression. Interface design stands as one of the most crucial elements shaping player experience, serving as a bridge between players and the game world. Well-designed interfaces not only provide functionality but also enhance players' immersion and enable deeper engagement with the game's atmosphere. Interface design varies according to game genre, narrative structure, and gameplay requirements, necessitating specialized interface solutions for different types of games. Literature presents various approaches to classifying interface types. One of the most notable contributions comes from Fagerholt and Lorentzon's (2009) study focusing on FPS games, which categorizes interfaces under four main headings: diegetic, spatial, meta, and traditional HUD (Head-Up Display). However, this classification is structured according to the context in which the interface is presented and the level of player interaction. Additionally, works by Shneiderman (1997) and Norman (2013) emphasize universal interface principles such as clarity of information presentation and intuitive interaction, while Juul (2010) and Isbister (2016) highlight the role of interfaces in guiding players and enhancing emotional interaction.
Purpose and scope	The purpose of this study is to analyze various types of user interfaces utilized in digital games and to propose an analytical framework for interface design structured around three thematic axes: control, immersion, and aesthetics. Recognizing that interface design significantly influences player experience by mediating interaction between the player and the game world, this research seeks to evaluate how different interface types contribute to gameplay dynamics across genres. The scope of the study encompasses three primary interface categories –minimalist, multi-layered, and diegetic– which were identified and redefined through reinterpretation of existing literature, particularly Fagerholt and Lorentzon's (2009) typology. Six representative games (<i>Journey</i> , <i>Shadow of the Colossus</i> , <i>World of Warcraft</i> , <i>EVE Online</i> , <i>Far Cry 2</i> , and <i>Dead Space</i>) were purposively selected to reflect these interface types. Each game was examined through the lens of the proposed analytical framework, focusing on how interface structures align with gameplay demands and player engagement strategies. The study limits its analysis to visual and interactive design elements, without incorporating player survey data, and aims to offer a genre-independent evaluation model applicable to future interface research and design practices.
Method	This study was conducted to describe interface types used in digital games and examine their basic features that contribute to player experience. Descriptive analysis and document analysis techniques from qualitative research methods were used together. Document analysis, as defined by Bowen (2009), involves systematic examination of written, visual, or digital documents, while Yıldırım and Şimşek (2016) state that descriptive analysis technique allows researchers to organize data according to predetermined themes. Three main thematic axes that shape player experience were determined: Control (player's mastery over in-game actions and level of information access), Immersion (level of player integration into the game universe through visual and auditory integrity), and Aesthetic (visual design of interface elements, level of atmospheric integration, and artistic harmony). These axes were formed through reinterpretation of Fagerholt and Lorentzon's four-component user interface classification specific to FPS genre, transformed into a tripartite structure applicable to different game types. The examined games and their represented interface types are as follows: Minimalist interface (<i>Journey</i> and <i>Shadow of the Colossus</i>), Multi-layered interface (<i>World of Warcraft</i> and <i>EVE Online</i>), and Diegetic interface (<i>Dead Space</i> and <i>Far Cry 2</i>). Data sources include in-game screenshots, gameplay videos, developer statements, and games directly experienced by the authors. Each game was observed separately according to three thematic axes, and in-game visuals, interface elements, and interaction structures were described accordingly.
Findings and conclusion	Analysis of the six selected games revealed distinct characteristics of each interface type. <i>Journey</i> exemplifies minimalist interface design, containing no traditional HUD or quest indicators, allowing players to find direction through environmental cues and discover objectives naturally. This design enables players to immerse themselves completely in the game world without distraction. <i>Shadow of the Colossus</i> demonstrates minimalist interface principles by showing only essential information such as health and stamina when necessary, keeping the screen almost entirely clear otherwise. <i>World of Warcraft</i> represents multi-layered interface structure, simultaneously presenting numerous information types including health, resource pools, maps, quest progression, and skill bars. This information density enables players to maintain complete control over different game mechanics. <i>EVE Online</i> extensively utilizes multi-layered interfaces, presenting countless data simultaneously, including intergalactic trade, battles, resource management, and map information, allowing strategic planning and efficient resource management while potentially creating complexity that may distract attention. <i>Dead Space</i> serves as a successful example of diegetic interface, with character health status displayed through an indicator integrated into the armor, ammunition status shown directly on weapons, and interactive menu designs presented as holograms through the in-game avatar. <i>Far Cry 2</i> integrates diegetic interface into its experience, with information such as maps and compasses shown physically in the character's hands, and vehicle speed and fuel indicators integrated into vehicle consoles. This study proposes an analytical approach suggesting that interface designs can be evaluated within the framework of control, immersion, and aesthetic axes, and demonstrated the applicability of this approach through six different video games. When this approach is applied, minimalist interfaces in <i>Journey</i> and <i>Shadow of the Colossus</i> prioritize the immersion axis by minimizing distracting elements, multi-layered interfaces in <i>World of Warcraft</i> and <i>EVE Online</i> maximize the control axis while potentially affecting immersion, and diegetic interfaces in <i>Dead Space</i> and <i>Far Cry 2</i> have the potential to bring together all three axes in a balanced manner. The main contribution of this research is the transformation of Fagerholt and Lorentzon's (2009) FPS-specific four-component classification into an analytically valid framework across genres. The proposed three thematic axes enable analysis beyond the technical functionality of interface design, encompassing players' emotional and experiential engagement. This study offers genre-specific interface design guidelines for game designers, proposing that exploration and atmosphere-focused games benefit from minimalist interface preferences, strategy and role-playing games require multi-layered information management systems, and story-focused games achieve aesthetic integrity through diegetic integration.

Keywords: Video Games, Interface Design, Player Experience

GİRİŞ

Video oyunları, günümüzde yalnızca bir eğlence aracı olmanın ötesine geçerek sanatsal, kültürel ve teknolojik bir ifade biçimine dönüşmüştür. Bu dönüşümle birlikte, oyuncu deneyimini şekillendiren temel unsurlar daha fazla önem kazanmıştır. Bu unsurların başında ise arayüz tasarımı gelmektedir. Çünkü arayüz, oyuncunun oyunla kurduğu etkileşimi mümkün kılan, bilgi akışını sağlayan ve oyun deneyimini doğrudan etkileyen işlevsel bir yapıdır. İyi tasarlanmış bir arayüz, yalnızca işlevsellik sağlamakla kalmaz, aynı zamanda oyuncunun oyuna dalma hissini (immersion) artırarak, oyunun atmosferine daha derinlemesine katılımını mümkün kılar.

Arayüz tasarımı, oyun türüne, anlatı yapısına ve oynanış biçimine bağlı olarak farklılaşmaktadır. Bu durum, oyunlara özgü özelleşmiş arayüz çözümlerini gerekli kılar. Literatürde arayüz türlerinin sınıflandırılmasına ilişkin çeşitli yaklaşımlar bulunmaktadır. Bunlar arasında en dikkat çekenlerden biri, Fagerholt ve Lorentzon'un (2009) FPS türüne odaklanan çalışmasıdır. Bu çalışmada arayüzler, dört ana başlık altına kategorize edilmiştir: öyküsel, uzamsal meta ve geleneksel HUD (Head-Up Display). Ancak bu sınıflama, arayüzün sunulduğu bağlama (ekranda yer aldığı katmana) ve oyuncunun etkileşim düzeyine göre yapılandırılmıştır. Bununla birlikte, Shneiderman (1997) ve Norman'ın (2013) çalışmaları, bilgi sunumunun açıklığı ve sezgisel etkileşim gibi evrensel arayüz ilkeleri üzerinde durmaktadır. Juul (2010), arayüzlerin oyuncuya oyun içi hedefler doğrultusunda rehberlik etmesi gerektiğini belirtirken, Isbister (2016) arayüzlerin duygusal etkileşimi arttırmadaki rolüne dikkat çekmektedir.

Bu kuramsal arka plan doğrultusunda, bu çalışmanın amacı; dijital oyunlarda kullanılan farklı arayüz türlerini analiz etmek ve bu bağlamda oyuncu deneyimine katkı sağlayan temel özellikleri tematik olarak değerlendirmektir. Bu değerlendirme sürecinde, literatürdeki sınıflamalardan yola çıkılarak yeniden yapılandırılmış üç ana arayüz türü önerilmektedir. *Minimalist arayüz*, yalnızca temel bilgiyi sunarak dikkatin oyun ortamına yönelmesini sağlayan sade yapılar. *Çok katmanlı arayüz*, bilgi yoğunluğunu ön planda tutarak, oyuncuya yüksek düzeyde kontrol imkânı tanıyan yapılandırılmış sistemler. *Öyküsel arayüz*, bilgiyi doğrudan oyun evreninin bir parçası olarak sunarak oyuncunun dalma hissini artıran bütüncül tasarımlar. Bu sınıflandırma çerçevesinde seçilen altı farklı dijital oyun, arayüz türlerinin işlevselliği, bilgi sunumu ve oyuncu deneyimi üzerindeki etkileri bağlamında çözümlenmiştir. Çalışma, arayüzlerin yalnızca teknik işlevlerine değil, aynı zamanda oyuncunun oyunla kurduğu ilişkide estetik, kontrol ve dalma hissi gibi deneyimsel bileşenlere nasıl katkı sunduğunu da ortaya koymayı hedeflemektedir.

YÖNTEM

Bu çalışma, dijital oyunlarda kullanılan arayüz türlerini betimlemek ve bu arayüzlerin oyuncu deneyimine katkı sağlayan temel özelliklerini incelemek amacıyla gerçekleştirilmiştir. Araştırma sürecinde, nitel araştırma yöntemlerinden betimsel analiz ve doküman analizi teknikleri birlikte kullanılmıştır. Bowen (2009), doküman analizini yazılı, görsel veya dijital belgelerin sistematik incelenmesi olarak tanımlarken; Yıldırım ve Şimşek (2016) ise betimsel analiz tekniğinin, araştırmacının önceden belirlenmiş temalar doğrultusunda verileri düzenlemesini sağladığını belirtmektedir. Çalışmada, her iki teknik birlikte kullanılarak oyun arayüzleri hem belgeler üzerinden hem de tematik bağlamda kapsamlı biçimde çözümlenmiştir. Bu doğrultuda, oyuncu deneyimini şekillendiren üç ana tematik eksen belirlenmiştir.

Kontrol: Oyuncunun oyun içi eylemler üzerindeki hâkimiyeti ve bilgiye erişim düzeyi.

Dalma Hissi: Oyunun sunduğu görsel ve işitsel bütünlük aracılığıyla oyuncunun oyun evrenine dahil olma düzeyi.

Estetik: Arayüz öğelerinin görsel tasarımı, atmosferle bütünleşme düzeyi ve sanatsal uyumu.

Bu eksenler, Fagerholt ve Lorentzon'un FPS türüne özgü dört bileşenli kullanıcı arayüzü sınıflamasının yeniden yorumlanmasıyla oluşturulmuş; farklı türdeki

oyunlara uygulanabilir olacak şekilde üçlü bir yapıya dönüştürülmüştür. Böylece çalışma, türler arası geçerliliğe sahip tematik bir analiz yapısı benimsemiştir. İncelenen oyunlar ve temsil ettikleri arayüz türleri şunlardır:

Minimalist arayüz: Journey ve Shadow of the Colossus

Çok katmanlı arayüz: World of Warcraft ve EVE Online

Öyküsel arayüz: Dead Space ve Far Cry 2

Veri kaynakları; oyun içi ekran görüntüleri, oynanış videoları, geliştirici açıklamaları ve doğrudan yazarlar tarafından deneyimlenen oyunlardır. Ayrıca çalışmanın kuramsal çerçevesi, güncel akademik literatürden yararlanılarak yapılandırılmıştır. Analiz sürecinde, her oyun üç tematik eksene göre ayrı ayrı gözlemlenmiş, oyun içi görseller, arayüz elemanları ve etkileşim yapıları bu doğruda betimlenmiştir. Tematik sınıflandırmalar araştırmacılar tarafından elle gerçekleştirilmiş; nitel veri analizine yönelik özel yazılımlar kullanılmamıştır. Her oyun kendi bağlamsal yapısı içinde değerlendirilmiş; çözümlemeler ise yukarıda belirtilen üç tematik eksen çerçevesinde yürütülmüştür. Bu yönüyle çalışma, doğrudan oyuncu anlatılarına değil; oyunların görsel ve yapısal bileşenlerine odaklanan, türler arası karşılaştırmalı bir nitel içerik çözümlemesi niteliği taşımaktadır. Betimsel analiz ve doküman analizi, birbirini tamamlayacak biçimde kullanılarak hem sistematik hem de bağlamsal bir değerlendirme yapısı oluşturulmuştur. Kullanılan tüm oyun içerikleri kamuya açık dijital kaynaklardan elde edilmiştir. Bununla birlikte, bu araştırma yalnızca arayüzlerin yapısal ve temsili yönlerine odaklandığı için bireysel oyuncu deneyimlerinin öznel yönleri kapsam dışı bırakılmıştır. Bu durum, araştırmanın sınırlılıklarından biri olarak değerlendirilebilir. Bulgular seçilen oyunlarla sınırlıdır, kültürel ve demografik farklılıklar dikkate alınmamıştır.

ARAYÜZ, TÜRLERİ VE OYUNLA İLİŞKİSİ

Arayüz (UI–User Interface)

Arayüz, insan ve bilgisayar arası etkileşimi sağlayan; kullanıcı ile bilgisayar sistemi veya dijital ürün arasında iletişimi gerçekleştiren görsel, işitsel veya dokunsal öğeler bütünüdür ifade eden bir tasarım ögesidir (Preece vd., 2015: 7). Yazılım ve video oyun bağlamında, kullanıcıların bir sistemle etkileşime girdikleri araçtır. Bu iletişim klavye, fare ve ekran gibi çeşitli donanımlar aracılığıyla gerçekleştirilmektedir. Ancak günümüzde arayüz kavramı dijital ekranlarda sıkça karşılaşılan uygulamalar, internet siteleri ve video oyunlar gibi örnekler nedeniyle artık etkileşim kurulan sayısal ortam tasarımlarını ifade etmektedir. Arayüz, etkileşimi kolaylaştıran ve kullanıcı deneyimini (UX–User Experience) şekillendiren, kontrolleri kapsayan bir sistem; söz konusu oyunlarda ise etkileşime geçmeyi sağlayan görsel ve işitsel unsurların bütünüdür. İyi tasarlanmış bir arayüz kullanıcının sistem içerisinde etkili bir şekilde yol almasını sağlar. Bu, kullanıcının katılımının ve deneyimin sürükleyiciliğinin ön planda olması gerektiği durumlarda etkili olmasını sağlar. Bu unsurlar, oyun içi karakterlerin kontrol edilmesinden oyunculara bilgi akışı sağlamaya kadar birçok işlevi yerine getirir. Arayüzler; butonlar, menüler, haritalar, sağlık göstergeleri, mermi sayacı, envanter ekranı gibi çeşitli bileşenlerden oluşabilir. Arayüz tasarımının temel amacı oyuncunun oyunu kontrol ederken sezgisel bir deneyim yaşamasının sağlanması ve bunu gerçekleştirirken oyunun estetik yapısının dışına çıkılmamasıdır.

Kullanıcı arayüzü, tasarım sürecince yazılımın ya da söz konusu bu çalışmada oyunların ihtiyaçları yerine kullanıcının ihtiyaç ve tercihlerine öncelik veren, kullanıcı merkezli tasarım ilkelerine dayanmaktadır. Sudarmilah ve diğerlerine göre (2015) kullanıcılar oyunların fonksiyonları yerine kullanıcı arayüzleri üzerinden sistemleri değerlendirmektedir. Bu bağlamda uygun olmayan kullanıcı arayüz tasarımları ise kullanıcıların hata yapmasına sebep olmaktadır (Shneiderman, 1997). Norman'a (2013) göre etkili kullanıcı arayüz tasarımı sezgisel ve kolay kullanıma sahip olmalı, kullanıcıların üzerinde bilişsel yük oluşturmamalıdır.

Kullanıcı Deneyimi (UX-User Experience)

Kullanıcı deneyimi, bir kullanıcının bir ürün, hizmet veya sistemle etkileşiminin tüm yönlerini kapsayan çok yönlü bir kavramdır. Kullanıcıların (oyunlar için) oyunla olan etkileşiminde nasıl bir deneyim yaşadığını tanımlar. Kullanıcı deneyimi terimi, tasarım konseptlerinin kullanıcı ihtiyaç ve isteklerine dayandığı kullanıcı merkezli tasarımın önemini vurgulayan Don Norman tarafından popüler hale getirilmiştir (Wook vd., 2020). UX, sadece arayüz tasarımıyla sınırlı kalmaz, aynı zamanda oyunun genel hissiyatı, kullanıcıya sunulan kolaylıklar ve zorluklar gibi birçok faktörü içerir. Bir oyunun kullanıcı deneyimi, arayüzün ne kadar işlevsel ve anlaşılır olduğuna, oyuncuların ihtiyaç duyduğu bilgilere kolayca erişip erişemediğine bağlı olarak değişir. İyi bir UX, oyunun akışını kesintiye uğratmadan, kullanıcıyı zorlamadan ve oyuna dalma hissini bozmadan bilgi sağlayan bir arayüzle mümkündür. Kullanıcı deneyimi sadece etkili kullanılan arayüz anlamına da gelmez, kullanıcının memnuniyetine ve ürünle etkileşimine katkıda bulunan duygusal ve estetik boyutları da içeren bir kavramdır. Bu bağlamda hem hedonik hem de faydacı motivasyonların kullanıcı katılımını şekillendirmede önemli bir rol aldığı söylenmektedir (O'Brien, 2010: 345). Estetik, kullanıcının bir ürünün işlevselliğine ilişkin algısını etkileyebilir ve görsel olarak çekici bir arayüz genel kullanıcı deneyimini geliştirebilir (O'Brien, 2010: 345; Sudarmilah vd., 2015: 89). Kullanıcı deneyimi kişiden kişiye değişen beklentiler ve tercihler bağlamında öznel bir yapıya sahiptir. Hassenzahl ve Tractinsky'e göre (2006: 91) kullanılabilirlikten öte güzellik ve duygusal bağlılık gibi daha deneyimsel yönler kadar geniş bir yelpazeyi kapsayan "garip bir fenomen" olarak tanımlanmıştır. Bu bağlamda kullanıcı deneyimi bir ürünün yalnızca işlevsel yönlerinin değil kullanıcı memnuniyetine katkıda bulunan duygusal ve deneyimsel tüm boyutları içeren kapsamlı bir kavramdır.

Bilgi mimarisi

Bilgi mimarisi, bilginin düzenlenmesi, sınıflandırılması ve kullanıcıların bilgiye erişimini kolaylaştıracak sistemlerin oluşturulması sürecidir. Kullanıcıların bilgiyi etkili bir şekilde bulmalarını ve yönetmelerini sağlayan bir yapı oluşturmayı hedefler (Rosenfeld & Morville, 2000: 69). Bilgi mimarisinin temel ilkelerinden biri, kullanıcının ihtiyaç ve davranışlarına odaklanan tasarımıdır. Etkili bilgi mimarisi kullanıcı göz önünde bulundurularak tasarlanmalı ve yapının kullanıcıların nasıl düşündüğü ve davrandığı ile uyumlu olması sağlanmalıdır (Garett, 2011). Bu bağlamda bilgi mimarisi farklı kullanıcı ihtiyaçları ve tercihleri için de uyarlanmalı, kullanılabilirlik ve memnuniyeti artırmalıdır.

Bilgi mimarisinin temel ilkelerinden bir diğeri ise yönlendirme. Yönlendirme, kullanıcıların içerikte nasıl hareket edeceğini ve sistemle nasıl etkileşime geçeceğini belirler. Etkili yönlendirme sistemleri içeriği keşfetmek ve hedeflere ulaşmak için net yollar sağlar ve kullanıcıya kolaylık sağlar. Kütüphaneler bilgi mimarisinin iyi bir örneğidir. Özellikle dijital kütüphanelerde kullanılan bilgi mimarisi kaynaklara etkin erişim sağlar ve kullanıcı deneyimini olumlu yönde değiştirir (Parandjuk, 2010). Video oyunları bağlamında ise, menüler, envanter sistemleri ve öğreticiler (tutorial, tips) gibi öğeler oyuncuların zihinsel modelleri (sezgisel gezinme yolları) ile uyumlu olacak şekilde düşünülmelidir (Lee vd., 2016: 835).

Etkileşim tasarımı

Etkileşim tasarımı, kullanıcılar ile dijital ürünler, hizmetler veya sistemler arasındaki karşılıklı etkileşimi anlamlı, verimli ve tatmin edici bir deneyime dönüştürmeyi amaçlayan çok disiplinli bir tasarım yaklaşımıdır (Preece vd., 2015: 30). Video oyunları bağlamında, dijital ürünlerle etkileşime girdiklerinde kullanıcılar için ilgi çekici arayüzler ve deneyimler oluşturmaya odaklanan kullanıcı deneyiminin önemli bir yönüdür. Etkileşimli öğelerin tasarımı, bilgi akışını ve kullanıcıların sistemde etkili ve keyifli bir şekilde yol almasını sağlar. Doğru uygulanmış bir etkileşim tasarımı, kullanıcı memnuniyetini, kullanıcının katılımını ve devamlılığını önemli ölçüde arttırabilir. Ramdani'ye göre (2024) etkileşim tasarımı, kullanılabilirlik ile kullanıcı deneyimini dengelemeye odaklanarak geleneksel insan-bilgisayar etkileşiminden (Human Computer

Interaction-HCI) ayrılır. İşlevselliğin yanında duygusal bağ ve eğlence kavramları da bu dengenin öğeleridir. Kullanıcı geri bildirimleri ise bu dengenin sağlanmasında, tasarımcıların arayüzleri gerçek kullanıcı deneyimleri ile iyileştirmesine katkı sağlamaktadır.

Arayüz Türleri

Video oyunlarında kullanıcı arayüzü, oyuncuların oyunla nasıl etkileşime girdiğini ve oyun içi bilgileri nasıl aldığını belirleyen kritik bir unsurdur. Arayüz tasarımı, oyuncunun oyuna dalma hissini ve oyun içindeki deneyimini doğrudan etkilemektedir. Bu bağlamda oyun arayüzlerinin nasıl kategorize edileceğini belirlemek, hem tasarımcıların oyun dinamiklerini daha iyi anlamalarına hem de oyunla olan ilişkilerini geliştirmelerine katkı sağlayacaktır.

Oyun geliştirme dünyasında da kabul gören Fagerholt ve Lorentzon'un *Beyond the HUD: User Interfaces for Increased Player Immersion in FPS Games* (2009) çalışması, oyun arayüzlerinde öyküsel, uzamsal, meta ve geleneksel HUD (Heads Up Display) türlerini tanımlamaktadır. Bu sınıflandırmalar, arayüzlerin oyun dünyasıyla nasıl bütünleştiğine ve oyuncuya bilgi sunma yöntemlerine göre yapılmıştır (Görsel 1). Bu şema, arayüzlerin oyun dünyasına entegrasyon düzeyine göre öyküsel, uzamsal, meta ve geleneksel HUD kategorilerini göstermektedir. Fagerholt ve Lorentzon (2009), FPS oyunlarında arayüz tasarımının, oyuncunun oyunla daha fazla bütünleşmesine katkı sağlayabilecek şekilde minimal ve öyküsel bir yapıya nasıl evrilebileceğini vurgulamaktadır.



Görsel 1. Fagerholt ve Lorentzon (2009) çalışmasından uyarlanan kategorileme

Öyküsel (diegetik) arayüz: Öyküsel öğeler bir kurgu eserinde (örneğin film, edebiyat veya video oyunu) anlatı evreni içinde var olan ve karakterlerin de algılayabildiği öğeleri tanımlamak için kullanılan bir kavramdır (Bordwell & Thompson, 2017: 62). Bu öğeler, kurgusal dünyanın parçası olarak kabul edilir ve karakterlerin dünyasında doğrudan deneyimlenebilir. Bu bağlamda öyküsel arayüz ise oyun dünyasında fiziksel olarak yer alan ve karakterin doğrudan gözlemleyebileceği bilgi öğelerinden oluşmaktadır. Öyküsel arayüzlerde bilgiler, oyun dünyasının bir parçası olarak oyuncuya sunulur. Oyuncu ekranda ayrı bir grafik arayüz öğesine bakmak zorunda kalmadan, doğrudan oyunun dünyasından bilgiye ulaşabilmelidir. Öyküsel arayüz, oyuna dalma hissini en üst düzeye çıkararak oyuncunun oyunla daha gerçekçi bir bağ kurmasına yardımcı olmaktadır. Öyküsel arayüzler, oyuncuların oyun dünyasıyla daha bütünleşmiş bir deneyim yaşamasına olanak tanır ve özellikle hikâye odaklı, atmosferik oyunlar için etkili bir arayüz türüdür (Fagerholt & Lorentzon, 2009; Zhang vd., 2022).

Uzamsal (Spatial) arayüz: Uzamsal arayüzler, oyun dünyasında üç boyutlu olarak sunulan, ancak doğrudan oyun dünyasının parçası olmayan, oyuncuya yönelik bilgi öğeleridir. Oyuncunun oyun dünyasında kendini kaybetmesini engellerken, aynı zamanda da oyunun ritmine uygun bilgi akışını sunmanın bir yöntemidir. Uzamsal arayüzlerin oyun dünyasıyla fiziksel bir bağ kurmamakla birlikte, oyuncuya doğrudan rehberlik sunmada başarılı olduğu ve dalma hissini koruyarak oyuncuya bilgi sunmada etkin bir rol oynadığı belirtilmiştir (Fagerholt & Lorentzon, 2009; Lu vd., 2017). Uzamsal arayüzler oyuncu etkileşimini artırırken, dalma hissini de artmasına katkı sağlar.

Meta arayüz: Meta arayüz, oyunun dünyasının dışından gelen, genellikle görsel veya işitsel efektlerle bilgi sunan bir arayüz türüdür. Bu arayüz, oyuncuya oyun içi durumlarla ilgili geri bildirim sağlar, ancak oyun dünyasına doğrudan bağlantılı değildir. Söz gelimi bir oyuncunun oyundaki avatırı hasar aldığı anda ekrana yansıyan kırmızı bir renk veya bulanıklık efektleri meta arayüz örnekleri arasındadır. Fagerholt ve Lorentzon (2009), meta arayüzlerin oyuncunun fiziksel ve duygusal durumu hakkında etkili olduğunu ancak sürekli kullanıldığında oyuncuyu oyun atmosferinden koparabileceğini ifade etmiştir. Meta arayüz, özellikle aksiyon oyunlarında oyuncuya hızlı geribildirim sağlamak için kullanışlıdır ve oyun dünyasında yer alması da oyunun ritmine ve tehlike hissine katkı sağlamaktadır. Bu ritim oyunlarda akış olarak da bilinmektedir ve meta arayüz öğeleri oyununda akışı sağlamanın yanı sıra erişilebilirlik seçenekleri ve oyuncu konforunu sağlamada da rol üstlenebilmektedir (Sergeev & Kaklauskas, 2018; Othman, 2023).

Geleneksel HUD (Head-up display) / Öyküsel olmayan arayüz: Geleneksel HUD, ekranın belirli bölümlerine sabitlenmiş iki boyutlu öğelerden oluşan oyuncuya sürekli bilgi sunan arayüz türüdür. Sağlık, mermi durumu veya görev bilgileri gibi veriler genellikle ekranın üstünde veya köşelerinde görüntülenir. Bu arayüz türü, bilgiyi doğrudan ve hızlı bir şekilde sunması nedeniyle çoğu oyun türünde yaygın olarak kullanılmaktadır. Ancak, oyun dünyasına doğrudan entegre olmadığından oyuna dalma hissinde azalma yaratabilmektedir. Geleneksel HUD'lerin oyun atmosferinden bağımsız olmaları, özellikle atmosferik ve hikâye odaklı oyunlarda dalma hissini olumsuz etkileyebilmektedir. Fagerholt ve Lorentzon'un çalışması (2009), geleneksel HUD öğelerinin özellikle bilgi yoğun oyunlarda etkili bir çözüm olduğunu, ancak dikkat dağıtıcı olabileceğinin altını çizmektedir.

Arayüz ve Oyun Türü İlişkisi

Oyun arayüzlerinin tasarımında, oyun türü kritik bir rol oynar. Farklı oyun türleri, oyunculara sunulacak bilgi miktarına, etkileşim düzeyine ve dalma hissine göre farklı arayüz gereksinimlerine sahiptir. Bu nedenle, bir oyunun arayüz tasarımında seçilen tür, oyuncunun oyuna olan hakimiyetini ve oyuna dalma hissini büyük ölçüde etkiler. Farklı arayüz türleri aksiyon, strateji, RPG (role playing game) ve hikâye odaklı oyunlar gibi çeşitli türlerde çeşitli işlevleri yerine getirmek üzere uyarlanır.

Aksiyon oyunlarında arayüz: Aksiyon oyunları, hızlı bilgi akışına ve anlık geri bildirimlere dayalı bir yapıya sahiptir. Bu tür oyunlarda, oyuncunun sağlık durumu, cephan miktarı veya görev hedefleri gibi bilgilere hızlı erişimi önemlidir. Bu gereksinim, genellikle geleneksel HUD öğeleri ile sağlanır. Ancak, oyuncunun oyuna daha fazla dalmasını sağlamak adına meta veya öyküsel arayüz öğeleri de aksiyon oyunlarında önemli bir rol oynayabilir. Örneğin, bir aksiyon oyununda, oyuncunun sağlık durumu öyküsel bir gösterge aracılığıyla oyun dünyasında sunulurken, hasar aldığı anda ekranda belirli görsel efektlerle (meta arayüz) hızlı geri bildirim sağlanabilir. Bu türden bir yapı, oyuncuya hem işlevsel hem de estetik bir oyun deneyimi sunar.

Strateji oyunlarında arayüz: Strateji oyunlarında, oyuncunun detaylı bilgiye erişimi ve oyunun çok katmanlı yapısı göz önüne alındığında, karmaşık ve çok katmanlı arayüzler gereklidir. Kaynak yönetimi, düşman birimlerin hareketleri, harita ve görev durumu gibi bilgilerin sürekli olarak ekranda bulunması, oyuncunun oyunun dinamiklerini anlamasına yardımcı olur. Geleneksel HUD unsurları, bu oyunlarda stratejik bilgiyi hızlıca sunmak için en etkili yöntemdir. Ancak, strateji oyunlarında, oyuncunun haritayı ve birliklerin konumunu görselleştirebilmesi adına uzamsal arayüzler de tercih edilebilir. Bu, oyuncunun strateji geliştirme sürecinde bilgilere kolay erişimini sağlayarak oyun üzerindeki kontrolünü artırır.

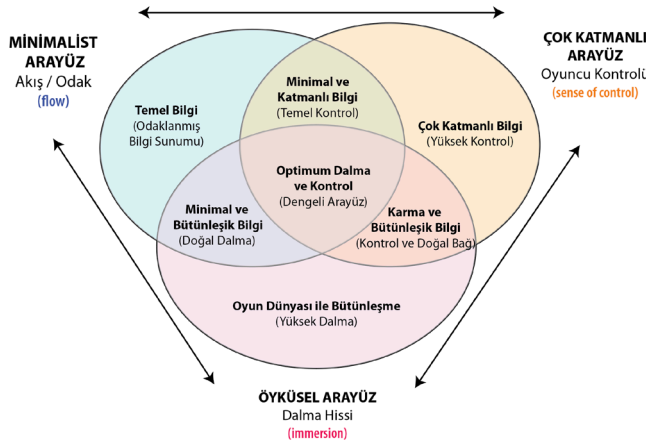
Rol yapma oyunlarında (FRP-Fantastic role play) arayüz: FRP türündeki oyunlar, hem hikâye odaklı bir deneyim sunar hem de oyuncunun oyun dünyasıyla derinlemesine bir etkileşim kurmasını sağlar. Bu nedenle, FRP türünde arayüz tasarımı, geleneksel HUD, öyküsel ve uzamsal arayüz öğelerinin dengeli şekilde bir arada kullanılmasını gerektirir. Oyuncunun karakter gelişimi, yetenek puanları ve görev ilerlemeleri gibi bilgilere kolay erişim sağlanırken, oyun dünyasına olan dalma hissini korumak amacıyla öyküsel arayüz unsurların da devreye girmesi

önemlidir. Örneğin, bir rol yapma oyununda, oyuncu envanterini geleneksel HUD üzerinden yönetirken, görev yönlendirmeleri harita üzerinde uzamsal işaretlerle veya çevresel ipuçlarıyla sunulabilir. Bu yapı, oyuncunun hem stratejik plan yapmasını sağlar hem de hikâyenin içine daha iyi dalmasını destekler.

Hikâye odaklı ve keşif oyunlarında arayüz: Hikâye odaklı oyunlar, oyuncunun oyunun atmosferine daha fazla dahil olmasını ve oyun dünyasında kendini kaybetmesini amaçlar. Bu tür oyunlarda arayüzün minimal veya öyküsel olması, oyuncunun oyuna dalma hissini artırır. Örneğin, *Journey* (2012) gibi oyunlarda, arayüz unsurları minimumda tutulur ve bilgi sunumu oyuncunun oyun dünyasında doğal bir akışta bilgi almasını sağlar. Bu tür oyunlarda uzamsal ve meta arayüzler de sıklıkla tercih edilir; örneğin oyuncuya yön veya amaç göstermek için doğrudan oyun dünyasında yer alan nesneler kullanılır. Bu yapı, oyuncunun hikâye ile duygusal bir bağ kurmasını ve oyun deneyimini daha bütünsel yaşamasını sağlar.

BULGULAR VE TARTIŞMA

Bu bilgiler ışığında, oyuncuya sunulan bilgi miktarını ve oyuna dalma hissini dengeleme amacıyla, arayüzleri; *minimalist*, *çok katmanlı* ve *öyküsel* arayüzler başlıkları altında değerlendirilmektedir. Fagerholt ve Lorentzon'un sunduğu dört kategori bir arada değerlendirildiğinde, oyunun atmosferine ve bilgi sunum gereksinimlerine göre ayrıca oyunun türüne göre de optimize etmenin önemi görülmektedir. Ancak her video oyunu aynı değerlerde kontrol, dalma hissi ve estetik kaygı ile tasarlanmamıştır. Arayüz tasarlanırken dikkat edilmesi gereken bu üç temel öğenin nasıl dengeleneceğidir. İdeal arayüz nedir sorusunun cevabı görevini yapan ancak oyuncu ile oyun dünyası arasında dikkati dağıtmayan arayüzdür. Bir başka deyişle kontrol, akış ve dalma hissini kesişimdir (Görsel 2). Bu model, çalışmada önerilen üç arayüz türünün kontrol, dalma hissi ve estetik boyutları açısından konumlandırılmasını göstermektedir.



Görsel 2. Minimalist, çok katmanlı ve öyküsel arayüz ilişkisi

Minimalist Arayüz

Oyunun başlangıcında veya hikâye odaklı alanlarda kullanılan minimalist arayüz, oyuncuya yalnızca ihtiyaç duyduğu temel bilgiyi sunarak oyun dünyasına odaklanmasına olanak tanır. Keşif ve atmosfer odaklı oyunlarda oyuncunun dikkati dağılmadan bilgiye ulaşması sağlanır.

Journey: Minimalist arayüzün başlıca örneklerinden biridir. Oyunda herhangi bir geleneksel HUD veya görev göstergesi bulunmaz, oyuncu, çevresel ipuçlarıyla yönünü bulur ve amacını keşfeder (Görsel 3). Alan perspektifi, yer imleri ve ışık kullanımı ile oyuncu hedefe doğru yönlendirilmektedir. Ekranda arayüz ile bilgi aktarımına gerek duyulmamıştır. Bu sayede oyuncu, dikkati dağılmadan (akış içinde olma durumuna geçer) oyun dünyasına kendini kaptırabilir ve atmosfere tamamen dahil olabilir. Journey, minimalist arayüzle sunulan bilgi eksikliğini, görsel anlatım ve müzikle telafi eder; oyunda duygusal bir bağ kurulmasını sağlar (Journey, 2012).



Görsel 3. Journey arayüzü

Shadow of the Colossus: Minimalist arayüzü oyun deneyiminin merkezindedir. Oyuncuya yalnızca gerektiğinde sağlık ve dayanıklılık gibi temel bilgiler gösterilir, bunun dışında ekran neredeyse tamamen boş tutulmuştur (Görsel 4). Ekranın sağ alt tarafında yer alan sarı dayanıklılık ve kırmızı sağlık çubukları sadece düşmanlarla gerçekleştirilen karşılaşmalar için ekranda belirir. Bu sade tasarım, oyuncunun çevreyi keşfetmesini ve devasa yaratıklarla olan karşılaşmaların etkisini arttırmaktadır. Minimalist arayüz oyuncuların oyun dünyasında daha özgür hissetmelerini, ana hikâyeye ve ekranda yer alan olaylara odaklanmalarını kolaylaştırmaktadır (Shadow of the Colossus, 2018).



Görsel 4. Shadow of the Colossus arayüzü

Çok Katmanlı Arayüz

Oyuncunun daha fazla bilgiye ihtiyaç duyduğu strateji ve RPG gibi türlerde geleneksel HUD ve uzamsal arayüzlerin bir arada kullanılmasıyla oluşan çok katmanlı arayüz, bilgiyi çok katmanlı olarak sunarak oyuncuya kontrol sağlar. Bu arayüz türü, oyuncunun oyun içi hedeflerine ulaşmasını kolaylaştırır, ancak dikkat dağınıklığı yaratabileceği için oyun akışında belirli alanlarda azaltılabilir.

World of Warcraft (WoW): Çok katmanlı arayüz yapısının bir örneğidir. Oyuncuya, sağlık, kaynak havuzu, harita, görev ilerlemesi, yetenek barı gibi pek çok bilgi aynı anda sunulmaktadır (Görsel 5). Oyunun arayüzü türünün gereği olan, yetenek çubuğu, görev listesi, envanter, sağlık durumu, harita gibi öğeleri barındırmaktadır. Bu bilgi yoğunluğu, oyuncunun oyunun farklı mekanikleri üzerinde tam kontrol sağlamasını mümkün kılar (World of Warcraft, 2004). Devasa çok oyunculu çevrimiçi rol yapma türü oyunlarda (Massively Multiplayer Online Role-Playing Games –MMORPG), bu tür bir arayüz, oyuncunun görevlerini ve stratejisini planlama için gerekli verileri sunar, ancak aynı zamanda dikkat dağınıklığına yol açabilmektedir. Oyuncular eğer oyun eklenti desteğine izin vermedikçe kendi arayüzlerini değiştirerek kontrol ya da estetik ihtiyaçları doğrultusunda kişiselleştirebilmektedir.



Görsel 5. World of Warcraft arayüzü

EVE Online: Çok katmanlı arayüzün yoğun olarak kullanıldığı bir diğer oyundur. Oyunculara galaksiler arası ticaret, savaşlar, kaynak yönetimi ve harita bilgisi gibi sayısız veri aynı anda sunulmaktadır. Bu bilgiler, oyuncunun stratejik planlamalar yapmasını ve kaynaklarını etkin bir şekilde yönetmesini sağlamaktadır. *EVE Online*'ın çok katmanlı arayüz yapısı, oyuncuların galaktik ölçekte kararlar almasına olanak sağlarken, aynı zamanda yüksek bilgi yoğunluğu nedeniyle arayüz karmaşık hale gelerek dikkati dağıtabilmektedir (Görsel 6) (*EVE Online*, 2003). Kullanıcı deneyimi ekranda beliren bilgilerin yoğunluğu nedeniyle olumsuz etkiler yaratabilmektedir.



Görsel 6. EVE Online arayüzü

Öyküsel Arayüz

Oyuncunun doğrudan oyun dünyasına bağlanmasını sağlamak için kullanılır ve hikâye ilerledikçe oyunun atmosferiyle uyumlu olarak derinlemesine bir dalma hissi sağlar. Bu nedenle sanal gerçeklik platformunda yer alan oyun çalışmalarında da etkisi dikkat çekmektedir (Ventura vd., 2013; Dickinson vd., 2021). Bu arayüz türü oyunun karaktere ve hikâyeye dayalı bölümlerinde merkezde kullanılabilir ancak yeterliliği oyun türüne göre değişken olabilir.

Far Cry 2: Öyküsel arayüzü deneyim ile bütünleştiren bir yapıya sahiptir. Harita, pusula gibi bilgiler, doğrudan karakterin ellerinde fiziksel olarak gösterilmektedir (Görsel 7). Araç içinde hız ve yakıt durumu gibi göstergeler de araç konsoluna entegre edilmiştir. Bu öyküsel unsurların göstergebilimsel öğeler olarak birbirleriyle olan yakınlık ilişkileri oyuncunun dünya içinde kaybolmasını ve doğal bir şekilde yön bulmasını sağlamaktadır. Oyun, öyküsel arayüzle oyuncuya gerçekçi bir savaş alanı deneyimi sunar ve oyuncuyu oyunun atmosferine bağlar (Far Cry 2, 2008).



Görsel 7. Far Cry 2 harita arayüzü

Dead Space: Öyküsel arayüzün başarılı bir örneğidir. Karakterin sağlık durumu, zırhın üzerine entegre edilmiş bir göstergesi aracılığıyla oyuncuya gösterilirken, cephane durumu ise doğrudan silahların üzerinde yer almaktadır. Oyun içi etkileşim gerektiren menü tasarımları ise birer hologram olarak oyundaki avatar aracılığı ile oyuncuya gösterilmektedir (Görsel 8). Bu öğeler, oyuncunun oyun dünyasıyla daha fazla bütünleşmesini ve atmosferin içine çekilmesini sağlamaktadır. Korku-aksiyon odaklı bir oyun olan *Dead Space*, öyküsel arayüzle gerilim hissini artırarak oyuncunun kendini tehlikede hissetmesini sağlar (*Dead Space*, 2008). Semiyotik (göstergebilim) perspektifinden bakıldığında, karakterin sırtına yerleştirilen parlak alanlar, oyuncunun sağlık durumunu anlık olarak izlemesini sağlayan "gösterilen" öğeler şeklinde işlev görmek ve böylece kullanıcının doğru yönlendirilmesinde önemli bir rol üstlenmektedir. Aynı doğrultuda, karakterin karşısına konumlandırılan otomat arayüzünün hologram biçiminde tasarlanması, oyunun kurgusal evreniyle bütünleşik bir deneyim sunarak hem görsel hem de işlevsel açıdan oyuncuyu yönlendirmektedir. Bu tasarım tercihleri, oyuncu deneyimini derinleştirerek etkileşimin bütüncül biçimde algılanmasına ve kullanıcıların oyundaki göstergeleri daha etkin biçimde yorumlamasına katkı sağlamaktadır.



Görsel 8. Dead Space arayüzü

Arayüz tasarımında, oyun içi bilgi sunumu, oyuncu etkileşimi ve oyun dünyasına olan dalma hissi gibi çeşitli hedeflere ulaşmak için birden fazla arayüz öğesi bir arada kullanılır. Bu nedenle, bir oyunun arayüzünü tek bir kategoriyle sınırlandırmak, özellikle karmaşık oyunlarda, oyuncu gereksinimlerini karşılamakta yetersiz kalabilir. Öyküsel, uzamsal, meta ve geleneksel HUD gibi unsurlar, oyun türüne ve oynanış gereksinimlerine göre farklı kombinasyonlarla bir araya getirilir. Bu çeşitlilik, oyuncuya hem işlevsel hem de estetik bir deneyim sunmayı amaçlayan oyunlarda büyük önem taşır (Caroux & Isbister, 2016). Aksiyon veya strateji oyunlarında bilgi yoğunluğu fazla olduğu için geleneksel HUD öğeleri, oyuncuya hızlı ve doğrudan bilgi sunar. Bununla birlikte, oyuncunun oyun dünyasına dalmasını sağlamak amacıyla uzamsal ya da öyküsel arayüzler de

bu tür oyunlarda yaygın olarak kullanılır. Arayüzlerin çok katmanlı bir şekilde bir araya getirilmesi, bilgiye erişimi hızlandırarak oyuncunun oyun üzerindeki kontrolünü artırır. Ancak bu durum, oyuncunun oyunla olan etkileşimini karmaşıktıratabileceği için, her arayüz türünün avantajları ve dezavantajları dikkatlice değerlendirilmelidir.

Öyküsel arayüzler, oyuncunun oyun dünyasına olan bağını derinleştirirken, meta ve geleneksel HUD öğeleri hızlı bilgi sunarak oyunun temposuna katkı sağlar. Uzamsal arayüzler ise bilgiyi oyun dünyasında, ancak oyun dünyasından bağımsız bir katmanda sunma olanağı tanır. Bu türlerin bir araya gelmesi, oyuncu deneyimini optimize eden bütüncül bir yapı oluşturabilir. Farklı oyun türlerinde arayüz tasarımları değişiklik gösterir. Örneğin, aksiyon odaklı bir oyun olan *Dead Space*'te diyaetik arayüzler (örneğin, sağlık barı gibi) oyuncunun oyun dünyasına dalmasını sağlarken, *EVE Online* gibi strateji ağırlıklı oyunlarda çok katmanlı ve detaylı arayüzler bilgi yönetimini kolaylaştırır. *Far Cry 2* gibi oyunlarda uzamsal arayüzler, bilgilerin oyun dünyasının içinde ama fiziksel gerçeklikten bağımsız bir katmanda sunulmasına olanak tanır. Minimalist tasarımıyla öne çıkan *Journey*, arayüzün neredeyse yok denecek kadar az olduğu bir yapı sunarak oyuncunun oyun dünyasıyla doğrudan bağ kurmasını sağlar. *World of Warcraft* gibi MMORPG türündeki oyunlarda ise geleneksel HUD ve çok katmanlı arayüzlerin bir arada kullanımı hem oyuncuya detaylı bilgi sağlar hem de dinamik bir kontrol imkânı sunar. Son olarak, *Shadow of the Colossus* gibi keşif odaklı oyunlarda minimalist arayüz tasarımları, oyuncunun dikkatini oyun dünyasına yönlendirmeyi hedefler.

SONUÇ

Bu çalışmada, video oyunlarında arayüz tasarımının kontrol, dalma ve estetik eksenleri çevresinde değerlendirilebileceğine dair analitik bir yaklaşım önerilmiş ve bu yaklaşımın uygulanabilirliği altı farklı oyun üzerinden gösterilmiştir. Bu yaklaşımın uygulanmasıyla, *Journey* ve *Shadow of the Colossus*'ta minimalist arayüzlerin dikkat dağıtıcı unsurları en aza indirerek dalma eksenini ön plana çıkardığı, *World of Warcraft* ve *EVE Online*'da çok katmanlı arayüzlerin kontrol eksenine odaklanarak bilgi yönetimini maksimize ettiği ancak karmaşıklık riski taşıdığı, *Dead Space* ve *Far Cry 2*'de ise öyküsel arayüzlerin estetik entegrasyonu artırarak üç eksenli dengeli bir şekilde buluşturma potansiyeli taşıdığı gözlemlenmiştir. Bu araştırmanın temel katkısı, Fagerholt ve Lorentzon'un (2009) FPS türüne özgü dört bileşenli sınıflamasını türler arası geçerli bir analitik çerçeveye dönüştürmüş olmasıdır. Önerilen üç tematik eksen, arayüz tasarımının teknik işlevselliğinin ötesinde oyuncunun duygusal ve deneyimsel bağlılığını da analiz etmeye olanak tanımaktadır. Bu yaklaşım, Norman (2013) ve Shneiderman'ın (1997) kullanıcı deneyimi ilkeleriyle Juul (2010) ve Isbister'ın (2016) oyun tasarımı yaklaşımlarını bütünleştiren interdisipliner bir perspektif sunmaktadır.

Çalışmanın pratik katkısı, oyun tasarımcıları için türe özgü arayüz tasarım rehberi sunmasıdır. Keşif ve atmosfer odaklı oyunlarda minimalist arayüzlerin tercihinin dalma hissini arttırdığı, strateji ve rol yapma oyunlarında çok katmanlı bilgi yönetim sistemlerinin kontrol gereksinimlerini karşıladığı, hikâye odaklı oyunlarda ise öyküsel entegrasyonun estetik bütünlüğü sağladığı bulgulardan hareketle, tasarımcıların oyun türü ve hedef oyuncu kitlesine göre arayüz yaklaşımını optimize edebileceği önerilmektedir. Analiz altı oyunla sınırlı kalması nedeniyle bulguların genellenebilirliği kısıtlıdır. Çalışma sadece araştırmacı perspektifini benimser; oyuncuların arayüz deneyimlerine ilişkin bireysel algıları kapsam dışı bırakılmıştır. Ayrıca kültürel ve demografik faktörlerin arayüz tercihlerine etkisi değerlendirilmemiştir. Mobil oyun ve platform bağımlı arayüz dinamikleri de çalışmanın kapsamında yer almamaktadır.

Gelecek araştırmalar için; önerilen analitik çerçevenin oyuncu deneyimi odaklı ampirik çalışmalarla test edilmesi, farklı oyuncu tiplerinin (Bartle, 1996: Achivers, Explorers, Socilizers, Killers) arayüz tercihlerinin bu üç eksen bağlamında belirlenmesi ve kültürel farklılıkların arayüz algısına etkilerinin incelenmesi önerilmektedir. Ayrıca mobil oyun ekosistemlerinde kullanılan dokunmatik arayüzlerin bu çerçevede analizi ve platformlara özgü tasarım ilkelerinin

geliştirilmesi önemli araştırma alanları oluşturmaktadır. Son olarak, artırılmış gerçeklik (AR – Augmented Reality) ve Sanal gerçeklik (VR – Virtual Reality) teknolojilerinin yaygınlaşmasıyla birlikte, geleneksel ekran tabanlı arayüzlerin uzamsal ve öyküsel arayüz çözümlerine geçişin bu üç eksen çerçevesinde nasıl değerlendirilebileceği ve bu geçişin oyuncu deneyimine etkilerinin araştırılması hem teorik hem de pratik açıdan değerli katkılar sunacaktır.

Araştırmacıların Katkı Oranı Beyanı

Yazarlar çalışmaya eşit oranda katkı sağlamıştır.

Çatışma Beyanı

Herhangi bir potansiyel çıkar çatışması bulunmamaktadır.

Etik Kurul Beyanı

Etik kurul onayı gerektiren bir çalışma değildir.

KAYNAKÇA

- Bartle, R. (1996). Hearts, clubs, diamonds, spades: Players who suit MUDs. *Journal of Virtual Environments*, 1(1), 19-24.
- Bordwell, D., & Thompson, K. (2017). *Film art: An introduction* (11th ed.). McGraw-Hill.
- Bowen, G. A. (2009) Document analysis as a qualitative research method. *Qualitative Research Journal*, 9(2), 27-40. <https://doi.org/10.3316/QRJ0902027>
- Caroux, L., & Isbister, K. (2016). Influence of head-up displays' characteristics on user experience in video games. *International Journal of Human-Computer Studies*, 87, 65-79. <https://doi.org/10.1016/j.ijhcs.2015.11.001>
- Dead Space (PC) [Video oyunu]. (2008). Electronic Arts.
- Dickinson, P., Cardwell, A., Parke, A., Gerling, K., & Murray, J. (2021). Diegetic tool management in a virtual reality training simulation. 2021 *IEEE Virtual Reality and 3D User Interfaces (VR)*, 131-139. <https://doi.org/10.1109/vr50410.2021.00034>
- EVE Online (PC) [Video oyunu]. (2003). CCP Games.
- Fagerholt, E., & Lorentzon, M. (2009). *Beyond the HUD: User interfaces for increased player immersion in FPS Games* [Master Thesis, Chalmers University of Technology].
- Far Cry 2 (PC) [Video oyunu]. (2008). Ubisoft.
- Hassenzahl, M., & Tractinsky, N. (2006). User experience- A research agenda. *Behaviour and Information Technology*, 25(2), 91-97. <https://doi.org/10.1080/01449290500330331>
- Isbister, K. (2016). *How games move us: Emotion by design*. MIT Press.
- Journey (PS3) [Video oyunu]. (2012). Thatgamecompany/Sony Computer Entertainment.
- Juul, J. (2010). *A casual revolution: Reinventing video games and their players*. MIT Press.
- Lee, J., Clarke, R., & Rossi, S. (2016). A qualitative investigation of users' discovery, access, and organization of video games as information objects. *Journal of Information Science*, 42(6), 833-850. <https://doi.org/10.1177/0165551515618594>
- Lu, M., Lin, W., & Yueh, H. (2017). Development and evaluation of a cognitive training game for older people: A design-based approach. *Frontiers in Psychology*, 8. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2017.01837>
- Norman, D. (2013). *The design of everyday things*. Basic Books.
- O'Brien, H. (2010). The influence of hedonic and utilitarian motivations on user engagement: The case of online shopping experiences. *Interacting With Computers*, 22(5), 344-352. <https://doi.org/10.1016/j.intcom.2010.04.001>
- Othman, N. I., Mohamed, H., & Zin, N. A. M. (2023). Testing the usability of serious game for low vision children. *International Journal of Advanced Computer Science and Applications*, 14(8). <https://doi.org/10.14569/ijacsa.2023.0140834>
- Parandjuk, J. C. (2010). Using information architecture to evaluate digital libraries. *The Reference Librarian*, 51(2), 124-134. <https://doi.org/10.1080/02763870903579737>
- Preece, J., Rogers, Y., & Sharp, H. (2015). *Interaction design: Beyond human-computer interaction* (4th ed.). John Wiley & Sons.

- Rosenfeld, L., & Morville, P. (2000). Information architecture for the World Wide Web. *The Journal of Academic Librarianship*, 26(1), 69. [https://doi.org/10.1016/S0099-1333\(99\)00135-4](https://doi.org/10.1016/S0099-1333(99)00135-4)
- Ramdani, R. (2024). Interaction design on basic hand movement training game in taekwondo using user-centered design. *International Journal Software Engineering and Computer Science (Ijsecs)*, 4(1), 339-349. <https://doi.org/10.35870/ijsecs.v4i1.2314>
- Sergeev, S., & Kaklauskas, A. (2018). Cybersport: Stages and content of usability testing of gaming interfaces and environments. *MATEC Web of Conferences*, 245, 04017. <https://doi.org/10.1051/mateconf/201824504017>
- Shadow of the Colossus (PS4) [Video oyunu]. (2018). Sony Interactive Entertainment.
- Shneiderman, B. (1997). *Designing the user interface: Strategies for effective human-computer interaction* (3rd ed.). Addison-Wesley Longman Publishing Co.
- Sudarmilah, E., Susanto, A., Ferdiana, R., & Ramdhani, N. (2015). Developing a game for preschoolers: What character, emotion and reward will tend to hack preschoolers? 2015 *IEEE International Conference on Data and Software Engineering (ICoDSE)*. <https://doi.org/10.1109/icodse.2015.7436977>
- Ventura, M., Shute, V. J., Wright, T. J., & Zhao, W. (2013). An investigation of the validity of the virtual spatial navigation assessment. *Frontiers in Psychology*, 4. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2013.00852>
- Wook, T., Mohamed, H., Ashaari, N., Noor, S., Muda, Z., Zairon, I., & Khaleel, F. (2020). User experience evaluation towards interface design of digital footprint awareness application. *Asia-Pacific Journal of Information Technology and Multimedia*, 9(1), 17-27. <https://doi.org/10.17576/apjitm-2020-0901-02>
- World of Warcraft (PC) [Video oyunu]. (2004). Blizzard Entertainment.
- Yıldırım, A. & Şimşek, H. (2016). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri* (10. Baskı). Seçkin Yayıncılık.
- Zhang, Z., Gao, N., Li, S., Khalid, M. N. A., & Iida, H. (2022). Action games evolution analysis: A case study using the God of War series. *IEEE Access*, 10, 123697-123710. <https://doi.org/10.1109/access.2022.3224469>

Görsel Kaynakçası

- Görsel 1: Fagerholt, E., & Lorentzon, M. (2009). *Beyond the HUD: User interfaces for increased player immersion in FPS Games* [Master Thesis, Chalmers University of Technology], çalışmasından uyarlanarak yazarlar tarafından Türkçeye çevrilmiştir.
- Görsel 2: Bu çalışma kapsamında yazarlar tarafından oluşturulmuştur (14.10.2024).
- Görsel 3: Downtown Brooklyn. (t.y.). *Journey*. Downtown Brooklyn. <https://downtownbrooklyn.com/wp-content/uploads/2024/07/journey.jpg> (08.12.2024).
- Görsel 4: RPG Site. (t.y.). *Shadow of the Colossus*. RPG Site. https://images.rpgsite.net/image/da49c9a1/63342/original/SHADOW%20OF%20THE%20COLOSSUS_20180203185837.jpg (08.12.2024).
- Görsel 5: Interface in Game. (t. y.). *World of Warcraft - Available Missions*. Interface in Game. <https://interfaceingame.com/wp-content/uploads/world-of-warcraft/world-of-warcraft-available-missions-1920x1080.png> (08.12.20).
- Görsel 6: EVE Guides. (t. y.). *EVE Online - Interface Screenshot*. EVE Guides. https://english.eve-guides.fr/images/screen_8.jpg (08.12.2024)
- Görsel 7: Rock Paper Shotgun. (t. y.). *Far Cry 2*. Rock Paper Shotgun. https://assets.rockpapershotgun.com/images/14/nov/FarCry2_7.jpg (08.12.2024).
- Görsel 8: Subtle Allusion. (t. y.). *Dead Space*. Subtle Allusion. http://www.subtleallusion.com/blog/wp-content/uploads/2011/01/DS_4.jpg (08.12.2024).