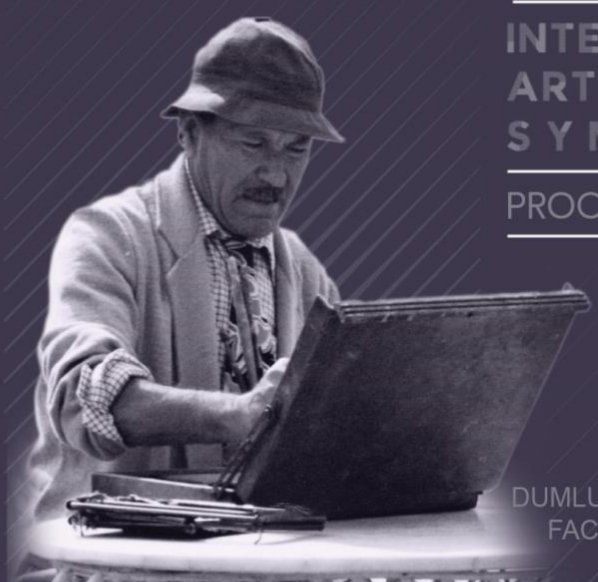
AHMET YAKUPOĞLU ANISINA

4. ULUSLARARASI SANAT VE TASARIM SEMPOZYUMU

BİLDİRİLER KİTABI

INTERNATIONAL ART AND DESIGN SYMPOSIUM

PROCEEDINGS BOOK



KÜTAHYA
DUMLUPINAR UNIVERSITY
FACULTY OF FINE ARTS
2-4 OCTOBER 2025

ISBN: 978-975-7120-59-9

AHMET YAKUPOĞLU ANISINA 4. ULUSLARARASI SANAT ve TASARIM SEMPOZYUMU KURULLAR

KÜLTÜR-SANAT ETKİNLİKLERİ ONUR KURULU

Musa IŞIN
Kütahya Valisi

Prof. Dr. Süleyman KIZILTOPRAK
Kütahya Dumlupınar Üniversitesi Rektörü

Nafi GÜRAL
Kütahya Porselen – Yön. Kur. Üyesi

Sema GÜRAL SÜRMELİ
Kütahya Porselen – Yön. Kur. Başkanı

Fatih CANTÜRK
Farika Porselen – Genel Müdürü

Hüsnü OLÇAR
Hürok A.Ş. – Genel Müdürü

Osman BAŞ
Baştaş A.Ş – Genel Müdürü

Ali KILIÇ
Tulu Porselen – Yön. Kur. Başkanı

Emin YÜCE
Keramika – Genel Müdürü

Metehan BESEN
Kütahya Entegre Kağıt San. ve Tic. A.Ş. – Fabrika Müdürü

SEMPOZYUM BİLİM-SANAT DANIŞMA KURULU

Prof. Dr. Abdulgani ARIKAN
Selçuk Üniversitesi

Prof. Dr. Adnan TEPECİK
Başkent Üniversitesi

Prof. Dr. Alev Fatoş PARSA
Ege Üniversitesi

Prof. Dr. Ali SEYLAN
Ondokuz Mayıs Üniversitesi

Prof. Dr. Bilal SEZER
Uşak Üniversitesi

Prof. Dr. Vedat ÖZSOY
TOBB Üniversitesi

Prof. Dr. Murat Salim TOKAÇ
Haliç Üniversitesi

Prof. Fethi KABA
Anadolu Üniversitesi

Prof. Dr. Hüseyin ELMAS
Gazi Üniversitesi

Prof. Dr. Kemal YILDIRIM
Gazi Üniversitesi

Prof. Dr. Mehmet L. HİDAYETOĞLU
Selçuk Üniversitesi

Prof. Dr. Şirin ŞENGEL
Osmangazi Üniversitesi

Prof. Dr. Mutluhan TAŞ
Selçuk Üniversitesi

Prof. Dr. Yusuf KEŞ
Süleyman Demirel Üniversitesi

Prof. Dr. Özge MAZLUM
Başkent Üniversitesi

Prof. Dr. Rukiye DİLLİ
Hacı Bayram Veli Üniversitesi

Prof. Dr. Ali Osman ALAKUŞ
Dicle Üniversitesi

Prof. Dr. Uğur TÜRKMEN
Çanakkale On Sekiz Mart Üniversitesi

Prof. Dr. Feryal BEYKAL
Pamukkale Üniversitesi

Prof. Dr. Mehmet Ali EROĞLU
Akdeniz Üniversitesi

Prof. Dr. Mustafa GENÇ
Süleyman Demirel Üniversitesi

Prof. Dr. Necla COŞKUN
Anadolu Üniversitesi

Prof. Dr. Nilgün SAZAK
Sakarya Üniversitesi

Prof. Dr. Selvihan KILIÇ ATEŞ
Balıkesir Üniversitesi

Prof. Dr. Uğurcan AKYÜZ
Toros Üniversitesi

Prof. Ehsan Al-Rababa'i
Jadara Üniversitesi

Prof. Dr. Mehmet ÖZKARTAL
Süleyman Demirel Üniversitesi

Prof. Dr. Ali Fuat BAYSAL
Necmettin Erbakan Üniversitesi

Doç. Dr. Uğur BAKAN
İzmir Katip Çelebi Üniversitesi

Doç. Bilge KINAM
Eskişehir Osmangazi Üniversitesi

Doç. Dr. Ece Çalış ZEĞEREK
Süleyman Demirel Üniversitesi

Doç. Dr. Elif AVCI KOŞU
Eskişehir Osmangazi Üniversitesi

Doç. Dr. Tarık YAZAR
Ondokuz Mayıs Üniversitesi

Dr. Öğr. Üyesi Nurullah ARI
Kütahya Dumlupınar Üniversitesi

Dr. Öğr. Üyesi Aslı İNANLI
Kütahya Dumlupınar Üniversitesi

Taher ABDELAZEM
Mısır

Natalya KOBZEVA
Rusya

Dr. Karim MIRZAEE
İslam Sanatları Üniversitesi, İran

Prof. Dr. Abdullah AYAYDIN
Trabzon Üniversitesi

Prof. Dr. Neslihan KIYAR
Kocaeli Üniversitesi

Prof. Dr. Nalan BÜKER
İstanbul Arel Üniversitesi

Prof. Dr. Ali Osman ALAKUŞ
Dicle Üniversitesi

Prof. Rıdvan COŞKUN
Anadolu Üniversitesi

Prof. Dr. Doğan ARSLAN
İstanbul Medeniyet Üniversitesi

Prof. Dr. Uğur ATAN
Selçuk Üniversitesi

Prof. Dr. Fikri SALMAN
İzmir Kâtip Çelebi Üniversitesi

Prof. Dr. İpek FİTOZ
Mimar Sinan Üniversitesi

Prof. Dr. Levent MERCİN
Kütahya Dumlupınar Üniversitesi

Prof. Dr. Serap BUYURGAN
Başkent Üniversitesi

Prof. Dr. Metin EKER
Ondokuz Mayıs Üniversitesi

Prof. Sevim SELAMET
Anadolu Üniversitesi

Prof. Dr. Yüksel GÖĞEBAKAN
İnönü Üniversitesi

Prof. Dr. Pınar TOKTAŞ
Hacı Bayram Veli Üniversitesi

Prof. Dr. Serdar TUNA
Mehmet Akif Üniversitesi



Prof. Dr. Fehmi Soner MAZLUM
Başkent Üniversitesi

Prof. Dr. Zühal ARDA
Gaziantep Üniversitesi

Prof. Dr. Erol KILIÇ
Fatih Sultan Mehmet Üniversitesi

Prof. Einoddin Sadeghzadeh
Shahid Rajaei Üniversitesi

Prof. Dr. H. Melek HİDAYETOĞLU
Selçuk Üniversitesi

Prof. Elmira GYUL
Sanat Enstitüsü, Özbekistan

Prof. Dr. Nadire Şule ATILGAN
Hacettepe Üniversitesi

Prof. Dr. Mithat YILMAZ
Uşak Üniversitesi

Prof. Dr. Wissam ABDULMULA
Tunus Üniversitesi

Prof. Dr. İrfan YILDIZ
Dicle Üniversitesi

Prof. Dr. Fatih ÖZKAFA
Marmara Üniversitesi

Prof. Dr. Zuhal TÜRKTAŞ
Selçuk Üniversitesi

Doç. Dr. Ufuk BAKAN
İzmir Katip Çelebi Üniversitesi

Doç. Dr. Burak TARLAKAZAN
Kastamonu Üniversitesi

Doç. Dr. Çiğdem Taş ALİCENAP
Anadolu Üniversitesi

Doç. Dr. Mehmet SAĞ
Akdeniz Üniversitesi

Doç. Eren Evin KILIÇKAYA
Kütahya Dumlupınar Üniversitesi

Dr. Öğr. Üyesi Bilge Su KARACA
Trakya Üniversitesi

Dr. Öğr. Üyesi Ahmet AYTAÇ
Aydın Adnan Menderes Üniversitesi

Abeer Mohamed MOSTAFA
Mısır

Vahid NOVRUZOV
Azerbaycan

Prof. Dr. Nurgül KILINÇ
Selçuk Üniversitesi

Prof. Dr. Ahmet Şinasi İŞLER
Uludağ Üniversitesi

Prof. Dr. Ali TOMAK
Ondokuz Mayıs Üniversitesi

Prof. Dr. Namık Kemal SARIKAVAK
Hacettepe Üniversitesi

Prof. Dr. Oğuz DİLMAÇ
İzmir Kâtip Çelebi Üniversitesi

Prof. Dr. Duriye KOZLU İSMAİLOĞLU
Osmangazi Üniversitesi

Prof. Dr. Fatih BAŞBUĞ
Akdeniz Üniversitesi

Prof. Dr. Hülya İz BÖLÜKOĞLU
TOBB Üniversitesi

Prof. Dr. İsmail AYTAÇ
Fırat Üniversitesi

Prof. Dr. Mahmut ÖZTÜRK
Bolu İzzet Baysal Üniversitesi

Prof. Dr. Meliha YILMAZ
Gazi Üniversitesi

Prof. Dr. Nuray MAMUR
Pamukkale Üniversitesi

Prof. Dr. S. Duygu Bedir ERİŞTİ
Anadolu Üniversitesi

Prof. Dr. Oğuz YURTTADUR
Selçuk Üniversitesi

Prof. Dr. Raif KALYONCU
Trabzon Üniversitesi

Prof. Dr. Seval YAVUZ
Mustafa Kemal Üniversitesi

Prof. Dr. İbrahim Gökhan CEYLAN
Sinop Üniversitesi

Prof Dr. Asuman AYPEK ARSLAN
Hacı Bayram Veli Üniversitesi

Prof. Dr. Didem ÇATAL
Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi

Prof. Dr. Mustafa DİĞLER
Karamanoğlu Mehmet Bey Üniversitesi

Prof. Dr. Mustafa KINIK
Karatay Üniversitesi

Prof. Dr. Emre TANDIRLI
Bolu İzzet Baysal Üniversitesi

Prof. Dr. Eylem GÜZEL
Bandırma On Yedi Eylül Üniversitesi

Prof. Dr. Ayşe Derya KAHRAMAN
İstanbul Üniversitesi

Prof. Tanju ARABOĞLU
Trakya Üniversitesi

Prof. Dr. İbrahim ÇOBAN
Selçuk Üniversitesi

Prof. Dr. Meral AKAN
Selçuk Üniversitesi

Doç. Betül ÇOŞKUN ÇELİK
Bitlis Eren Üniversitesi

Doç. Dr. Refik YALUR
Bandırma Üniversitesi

Doç. Dr. Elif TARLAKAZAN
Kastamonu Üniversitesi

Doç. Dr. Aydın ZOR
Akdeniz Üniversitesi

Doç. Dr. Asım TOPAKLI
Sakarya Uygulamalı Bilimler

Doç. Dr. Semih BÜYÜKKOL
Akdeniz Üniversitesi

Dr. Öğr. Üyesi Amine REFİKA
Fatih Sultan Mehmet Üniversitesi

Dr. Öğr. Üyesi Mine KÜÇÜK
Eskişehir Osmangazi Üniversitesi

Sumera JAWAD
Pakistan

Dr. Hatice ESEDOVA
Azerbaycan Milli İnce Sanat Müzesi

ULUSLARARASI SERGİ VE ÇALIŞTAY DANIŞMA KURULU

Prof. Dr. Levent MERCİN
Prof. Nureddin GÜLAÇTI
Prof. Dr. Selda MANT MENAY
Prof. Hatice Kübra ERGİN
Prof. İsmet YÜKSEL
Prof. Oya AŞAN YÜKSEL
Doç. Eren Evin KILIÇKAYA
Doç. Dr. H. Onur BİNGÖL
Doç. Dr. Pınar YAZKAÇ
Doç. Haldun ŞEKERCİ
Doç. Dr. Nazik ÇELİK YILMAZ
Doç. Dr. Gökhan KUZUCANLI
Doç. Serpil AKDAĞLI
Doç. Gülsevim CAN GÜRBÜZ
Doç. Haydar TAŞÇILAR
Doç. Dr. Hilmi GÜNEY
Dr. Öğr. Üyesi Ayşe Gül ÇETİN

Dr. Öğr. Üyesi Beste ÇOK
Dr. Öğr. Üyesi Emine Pınar SAYGIN
Dr. Öğr. Üyesi Zeliha Canan ÖZKAN
Dr. Öğr. Üyesi Ali Aycan GÜRBÜZ
Dr. Öğr. Üyesi M. Said TUĞCU
Dr. Öğr. Üyesi Abdullah MERT
Dr. Öğr. Üyesi Resul AY
Dr. Öğr. Üyesi Canan GÜNEŞ
Dr. Öğr. Üyesi Burak YİĞİT
Dr. Öğr. Üyesi Nurullah ARI
Dr. Öğr. Üyesi Selma KOZAK
Dr. Öğr. Üyesi Aslı İNANLI
Dr. Öğr. Üyesi Özkan BAYSAL
Dr. Öğr. Üyesi Murat ÇALIŞ
Öğr.Gör. Dr. Figen YAVUZ
Öğr. Gör. Hüseyin ERMUMCU
Öğr. Gör. Mehmet PEHLİVAN
Öğr. Gör. Muhammet ILGIN
Öğr. Gör. Ceyda BAYRAKDAR
Öğr. Gör. Erdoğan DİZDAR
Öğr. Gör. Mustafa Bilge KOÇER
Öğr. Gör. Elif Dokur
Öğr. Gör. Fatih KARA
Öğr. Gör. Merve SAYLIK
Öğr. Gör. Gökhan AKCA
Öğr. Gör. İlhami DİKSOY
Arş. Gör. Sercan KEHRİBAR
Arş. Gör. Kağan GÖKTEPE
Arş. Gör. Dilara Merve KAÇMAZ
Arş. Gör. Orhan TUTAYSALGIR
Arş. Gör. Ceyda KURTEŞ
Arş. Gör. Günay Sıla ELMAS

SEMPOZYUM DÜZENLEME ve YÜRÜTME KURULU

Prof. Dr. Levent MERCİN
Doç. Eren Evin KILIÇKAYA
Dr. Öğr. Üyesi Aslı İNANLI
Arş. Gör. Dilara Merve KAÇMAZ
Arş. Gör. Ceyda KURTEŞ
Öğr. Melike DALMIŞ

SERGİ DÜZENLEME KURULU

Dr. Öğr. Üyesi Aslı İNANLI
Öğr. Gör. Merve SAYLIK
Arş. Gör. Ceyda KURTEŞ
Arş. Gör. Dilara Merve KAÇMAZ

TASARIM ve TANITMA KURULU

Dr. Öğr. Üyesi Nurullah ARI
Arş. Gör. Ceyda KURTEŞ
Arş. Gör. Dilara Merve KAÇMAZ
Öğr. Melike DALMIŞ



YARIŞMA DÜZENLEME KURULU

Prof. Dr. Levent MERCİN
Doç. Eren Evin KILIÇKAYA
Orhan Yener KAYTANCI

SANAT ÇALIŞTAYI DÜZENLEME KURULU

Prof. Dr. Levent MERCİN
Doç. Eren Evin KILIÇKAYA
Dr. Öğr. Üyesi Aslı İNANLI
Orhan Yener KAYTANCI
Arş. Gör. Ceyda KURTEŞ
Arş. Gör. Dilara Merve KAÇMAZ

YAYIN KURULU

Doç. Eren Evin KILIÇKAYA
Doç. Dr. Hami Onur BİNGÖL
Öğr. Gör. Dr. Figen YAVUZ
Dr. Öğr. Üyesi Aslı İNANLI
Öğr. Gör. Merve SAYLIK
Arş. Gör. Ceyda KURTEŞ

VERİ GÜNCELEME ve DESTEK KURULU

Dr. Öğr. Üyesi Nurullah ARI
Öğr. Gör. Fatih KARA
Öğr. Gör. Hüseyin ERMUMCU
Öğr. Melike DALMIŞ

SEKRETERYA

Arş. Gör. Dilara Merve KAÇMAZ
Arş. Gör. Orhan TUTAYSALGIR
Arş. Gör. Günay Sıla ELMAS

FOTOĞRAF

Arş. Gör. Sercan KEHRİBAR
Arş. Gör. Orhan TUTAYSALGIR

ISBN: 978-975-7120-59-9

BİLDİRİLER

PROCEEDINGS

DİJİTAL OYUN AFİŞLERİ NE ANLATIR? GÖSTERGEBİLİMSEL BİR ANALİZ

Dr. Öğr. Üyesi Cihangir Eker

Özet

Bu araştırmada dijital oyunlara ait tanıtım afişlerinin sahip olduğu simgesel anlatım dili ve içerik göstergebilimsel analiz yöntemiyle incelenmiştir. Dijital oyunlar bilgisayar ve internet teknolojisinin gelişimine paralel olarak gelişen ve çeşitlenen, günümüzün en önemli eğlence ortamlarından birisi haline gelmiştir. Spordan aksiyona, maceradan stratejiye ve yarıştan simülasyona kadar pek çok oyun türü, günümüz oyun piyasasını oluşturmaktadır. 21. yüzyıla kadar genellikle iki boyutlu ve detay açısından daha minimal olan oyun tasarımları, bilgisayar teknolojisinin ilerlemesiyle birlikte üç boyutlu ve çok daha fazla detaya sahip olacak şekilde tasarlanabilmeye başlanmıştır. Oyunların sahip olduğu detayların ve çok boyutluluğun artmasıyla, anlatı kurgusunun daha ayrıntılı olarak oyun dünyasında betimlenebilmesi mümkün olmuştur.

Geçmişten günümüze kadarki gelişim süreci boyunca oyunlar, sahip oldukları anlatı ve hikaye bağlamında pek çok özel tasarım ürünüyle birlikte kullanıcıların beğenisine sunulmaktadır. Amblem, arayüz tasarımı ve oyunun tanıtım görselleri gibi pek çok grafik unsur oyunların anlatı ve içeriği paralelinde şekillenmektedir. Bu grafik ürünlerin dijital oyunların anlatısıyla kuracağı sağlıklı ilişkinin, oyunun tüketicilerine doğru biçimde kendisini ifade edebilmesi açısından önemli olduğu düşünülmektedir. Bu araştırmada, dijital oyunların tanıtım görselleri olarak afişlerin incelenmesi ve oyunun anlatısına yönelik anlamların çözümlenmesi amaçlanmıştır. Nitel bir araştırma olan bu çalışmada dijital oyun afişleri evreni içerisinde

günümüze kadar en çok satılan ilk 10 oyun arasından amaçlı örnekleme yöntemiyle 5 adet afiş tasarımı seçilmiş ve göstergebilimsel analiz yöntemiyle incelenmiştir. İncelemeler, "gösterge-gösteren-gösterilen" başlıkları altında gerçekleştirilerek tablolar halinde sunulmuştur. Bununla birlikte, afiş tasarımlarına yönelik daha önce gerçekleştirilmiş olan göstergebilimsel analiz temelli akademik çalışmalarla kavramsal çerçeve desteklenmiştir.

Araştırma sonucunda, dijital oyunlara yönelik tasarlanan afişlerde oyunun içeriğine yönelik sembolik bir ifadenin mutlaka kullanıldığı görülmüştür. Bu durum oyunla ilk kez karşılaşılan alanlardan olan afiş tasarımının oyunun anlatısına yönelik ipuçları taşıdığını da göstermektedir. Gelecekte dijital oyunların grafik tasarım ürünlerine yönelik yapılacak daha kapsamlı bir analizin, grafik tasarım-dijital oyun eksenindeki araştırmalar açısından literatüre daha farklı katkılarda bulunabileceği düşünülmektedir. Bu araştırmayla, dijital oyunlara yönelik tasarlanan afişlerle oyunun içeriği arasında kurulacak ilişkinin öneminin örneklendirilmesi açısından literatüre katkıda bulunması beklenmektedir.

Anahtar Kelimeler: Grafik tasarım, afiş, dijital oyun, göstergebilim.

WHAT DO DIGITAL GAME POSTERS COMMUNICATE? A SEMIOTIC ANALYSIS

Abstract

In this study, the symbolic narrative language and content of promotional posters for digital games are examined through the method of semiotic analysis. Developing and diversifying in parallel with the advancement of computer and internet technologies, digital games have become one of the most prominent entertainment media of our time. From sports to action, adventure to strategy, and racing to simulation, a wide variety of game genres now constitute the contemporary gaming market. Until the 21st century, game designs were typically two-dimensional and minimal in detail; however, with the progression of computer technology, it has become possible to design games in three dimensions and with significantly greater visual and narrative complexity. The increase in detail and dimensionality has enabled the depiction of more elaborate narrative structures within game worlds.

Throughout their development over time, games have been presented to users alongside various specially designed visual elements that reflect their narratives and storylines. Numerous graphic components—such as emblems, interface designs, and promotional visuals—are shaped in accordance with the narrative and thematic content of the games. It is considered that a well-established relationship between these graphic elements and the game's narrative is crucial for effectively conveying the game’s essence to its audience. This research aims to examine promotional posters of digital games and to analyze the meanings they convey in relation to the game narratives. As a qualitative study, this research employed purposive sampling to select five poster designs from among the top ten best-selling digital games to date. These posters were then analyzed using the semiotic

method. The analyses were conducted under the categories of "sign," "signifier," and "signified," and the findings are presented in tabular form. Additionally, the conceptual framework is supported by previous academic studies based on semiotic analyses of poster designs.

The results of the study reveal that symbolic expressions related to the game's content are consistently employed in the design of promotional posters. This indicates that poster designs—which are among the first points of contact between a game and its potential audience—carry cues about the game's content. It is suggested that more comprehensive future analyses of graphic design products in digital games may offer novel contributions to the literature on the intersection of graphic design and digital gaming. This study aims to contribute to the literature by exemplifying the significance of the relationship between promotional posters and game contents in the context of digital games.

Keywords: Graphic design, poster, digital games, semiotics.

GİRİŞ

Dijital oyun tasarımı ve grafik tasarım alanlarının ilişkisi, oyun sektörünün her alanında gözlemlenebilecek ölçüde ve önemde olan bir ilişkidir. Bir oyunun ortaya çıkış sürecinden geliştirilme aşamalarına, oyunun oynanış ekranlarından tanıtım süreçlerine kadar pek çok alanda grafik tasarım ürünleri, dijital oyun endüstrisinin içerisinde yer almaktadır. Grafik tasarım ürünlerinden bir oyunun arayüzünde, oynanışın gerçekleştiği dijital evrende, aynı zamanda da oyunun tanıtımı ve bilinirliğinin arttırılması amacıyla pek çok dijital ve basılı mecrada oyunu temsilen üretilmek üzere yararlanılmaktadır. Bu grafik tasarım ürünleri oyunla ilgili pek çok ihtiyaca cevap vermek üzere tasarlanmakta ve uygulanmaktadır. Bu sebeple de dijital oyun sektöründe faaliyet gösteren pek çok şirket, grafik tasarımcıları istihtam etmektedir.

Söz konusu grafik tasarım ürünlerinden grafik kullanıcı arayüzü (graphic user interface) tasarımları, oyun içerisinde ve oyunun giriş ekranında oyuncuların oyunla ilgili eylemleri gerçekleştirebilmesini sağlayan buton ve bilgilendirme grafiklerinin tümünü kapsar. "Grafiksel kullanıcı arayüzü, makineleri kontrol edebilmek için işletim sistemini (OS) oluşturan komutları ve fare, klavye, monitör ve kumanda gibi donanımsal araçlar yardımıyla etkileşimde bulunulan simgeler, pencereler, düğmeler, hipermetinler (hypertext) ve panellerin tümünü ifade etmek için kullanılan genel addır" (Sakman, 2017: 227). Okunabilir, anlaşılabilir ve kullanışlı bir grafik kullanıcı arayüzü tasarımı, oyunun oynanışını ve kullanıcı deneyimini doğrudan etkileyebildiği için önemlidir. Oyunu tanıtan ve temsil eden en önemli simgesel tasarım ürünleri ise oyuna ait logo ve amblemlerdir. Amblem ve logoların bünyesinde tipografik elemanlar, sembolik biçimler ve renkler gibi çeşitli tasarım elemanlarını barındırdığı (Bayırlı ve Kılıç, 2022: 427) düşünüldüğünde; bahsi geçen grafik ürünlerin bir oyunun konseptini ve içeriğini tasarım elemanları vasıtasıyla yansıtabilme ve bu doğrultuda oyunu temsil edebilme açısından oldukça önemli olduğu söylenebilir. Kullanıcı arayüzü ve logo/amblem tasarımlarıyla birlikte, oyun mekanı içerisinde yer alan pek çok grafik tasarım ürünü de oyun

mekanını, içeriğini ve anlatısını biçimlendirme konusunda önemli bir role sahiptir. Oyun mekanına yerleştirilecek tabelalar, amblemler, afişler ve billboardlar oyunun mekanını, anlatısını, oynanışını şekillendirebilir ve grafik bir biçimde betimleyebilir.

Yukarıda sayılan grafik tasarım ürünleri, bir dijital oyunun pek çok aşamasında oyuncunun oyunla kurduğu ilişkiye yönelik olumlu etkilere sahiptir. Bu ürünlerle birlikte, afiş tasarımları da dijital oyunlar için önemli bir grafik tasarım ürünü olarak sayılabilir. Oyunun daha fazla oyuncu tarafından fark edilebilmesi, oyuna yönelik bir merakın oluşturulabilmesi ve oyuna yönelik ipuçlarının doğrudan ya da dolaylı olarak oyuncu kitlesine sunulabilmesi gibi gereksinimler, dijital oyuna yönelik tasarlanan afişlerle de karşılanabilmektedir. "Bilgi vermek, propaganda yapmak, ticari ya da kültürel faaliyetleri duyurmak gibi çeşitli işlevleri olan afiş, imge, metin ve renk gibi çeşitli ögelerden oluşan ve sanat değeri olan bir grafik çalışması olarak kabul edilebilir" (Köksal ve Aluç, 2022: 668). Farklı amaçlara hitaben ve çeşitli tasarım unsurları kullanılarak tasarlanan ve görsel birer iletişim aracı olan afişler, dijital oyunların tanıtılması ve duyurulması amacıyla da sıklıkla kullanılan tasarım ürünleridir. Bu ürünlerin oyunların içeriğine yönelik taşıdığı içeriksel ve anlatımsal ögeler, oyuna yönelik çeşitli ipuçları da taşıyabilmektedir. Bu ipuçları vasıtasıyla oyuncular oyunlara yönelik bir fikir edinebilir, aynı zamanda oyuna yönelik kimi beklentiler oluşturabilmektedir. Bu sebeple dijital oyunlar için tasarlanmış olan afiş tasarımlarının; oyunun bir hayran kitlesi kazanabilmesi, satışlarını arttırabilmesi ve içeriksel açıdan yeterince anlaşılabilmesi açısından önemli grafik tasarım ürünleri olduğunu söylemek mümkündür.

Problem

Afiş tasarımlarının; dijital oyunlar dahilinde oyunun tanıtılması, oyuna yönelik bir merak uyandırılması ve oyuna yönelik içeriksel ögelerin oyuncuya aktarılması noktalarında taşıdığı önem doğrultusunda, gerçekleştirilen bu araştırmanın problemi "Dijital oyunlar için tasarlanmış olan afişlerde oyunun içeriğine yönelik göstergeler nasıl kullanılmaktadır?" olarak belirlenmiştir.

Amaç

Bu araştırmayla dijital oyun afişlerinin içeriksel açıdan incelenmesi ve önemli bir grafik tasarım ürünü olan afiş tasarımlarının dijital oyunlar dahilindeki yerinin vurgulanması amaçlanmıştır.

Önem

Dijital oyunlardaki pek çok aşamada grafik tasarımcılar çalışmakta ve oyunların şekillenmesi, kullanılabilirliğinin arttırılması, oynanış ve mekanın tasarlanması ile oyunun duyurulabilmesi aşamalarında doğrudan katkı sağlamaktadır. Bu açıdan bakıldığında dijital oyun tasarımı alanı dahilinde grafik tasarımın mühim bir konuma sahip olduğunu söylemek mümkündür. Bu araştırmanın dijital oyun tasarımı içerisinde grafik tasarım alanının ehemmiyetinin daha iyi kavranabilmesi ve kuramsal olarak literatüre bir örneklem kazandırması açısından önemli olduğu düşünülmektedir.

Yöntem

Nitel bir çalışma olan bu araştırma durum çalışması deseni ışığında gerçekleştirilmiştir. Durum çalışmalarında gerçek yaşamdaki bir olguyu derinlemesine incelemek (Ridder, 2017) mümkün olduğundan, dijital oyunlar için tasarlanmış afişlerin içeriğine yönelik yapılacak bu çalışmada söz konusu desenden yararlanılmıştır. Araştırmada incelenecek görsellere yönelik kuramsal bir altyapı oluşturulması adına literatür taraması gerçekleştirilmiş, internette yer alan ve grafik tasarım, afiş, göstergebilim, dijital oyun tasarımı konularındaki makale, kitap ve bildiriler incelenmiştir. Araştırma kapsamında incelenecek olan dijital oyun afişleri, en iyi oyunlara yönelik listelerin yer aldığı üç adet internet sitesinde (Metacritic, 2025; IMDb, 2025; IGN, 2025) ilk ona girmiş olan oyunlar arasından ölçüt örnekleme yöntemiyle seçilmiştir ve üç internet sitesinde yer alan ilk on oyun “Bulgular ve Yorum” bölümünde tablo halinde verilmiştir. Seçilen örnekler göstergebilimsel analiz yöntemiyle incelenerek içeriklerine yönelik detaylı bir analiz yapılmaya çalışılmıştır. “Simge, sembol ve işaretlerin yorumlanmasını, üretilmesini veya işaretleri

anlama süreçlerini içeren bütün faktörlerin sistematik bir şekilde incelenmesine dayanan göstergebilim, kültürel kodlar, gelenekler ve metni anlam süreçlerine göre düzenlenmiş işaret sistemlerini incelemektedir" (Yasa, 2012: 277). Bu doğrultuda gösterge-gösteren-gösterilen başlıkları altında yapılan göstergebilimsel analizlerle birlikte dijital oyun afişlerinde yer alan ve oyuna yönelik çeşitli anlamlar barındıran sembolik imgelerin açığa çıkartılması amaçlanmıştır.

Bulgular ve Yorum

Tablo 1. Metacritic, IMDb ve IGN sitelerinde yer alan tüm zamanların en iyi oyunlarına yönelik listelerin ilk 10 sırası.

	Metacritic	**IMDb**	**IGN**
1	The Legend of Zelda: Ocarina of Time	Red Dead Redemption 2	The Legend of Zelda: Breath of the Wild
2	SoulCalibur	The Last of Us	Tetris
3	GTA: IV	Baldur's Gate III	The Legend of Zelda: Ocarina of Time
4	Super Mario Galaxy	The Witcher 3: The Wild Hunt	Half-Life 2
5	Super Mario Galaxy 2	The Legend of Zelda: Ocarina of Time	The Last of Us
6	The Legend of Zelda: Breath of the Wild	Final Fantasy VII	Super Mario 64
7	Perfect Dark	God of War	Elden Ring
8	Tony Hawk's Pro Skater 3	God of War: Ragnarok	Resident Evil 4
9	Red Dead Redemption 2	Mass Effect 2	The Witcher 3: The Wild Hunt
10	GTA: V	Metal Gear Solid	The Legend of Zelda: A Link To the Past

Tablo 1'de, üç farklı internet sitesinde yer alan tüm zamanların en iyi oyunları temalı sayfalardan edinilen ve bu listelerde ilk 10'a giren oyunları gösterir veriler yer almaktadır. Burada yer alan oyunlardan 5 tanesine ait dijital oyun afişi, incelenmek üzere seçilmiştir. Bu oyunlar

GTA: V, Half-Life 2, The Witcher 3: Wild Hunt, The Legend of Zelda: Breath of the Wild ve Red Dead Redemption 2 olarak belirlenmiştir.

Tablo 2. GTA: V oyununun afişine yönelik göstergebilimsel analiz.



Gösterge	Gösteren	Gösterilen
Araç	Helikopter	Asayiş, güvenlik, koruma, teknoloji, aksiyon, hız
Araç	Motosiklet	Hız, serilik, aksiyon, macera
Araç	Jet Ski	Deniz, hız, zenginlik, spor, macera
Araç	Otomobil	Hız, zenginlik, güven, gayrimeşru, suç, karanlık
Silahlar	Otomatik tüfek, tabanca, mini otomatik tüfek	Suç, gayrimeşru, cinayet, katil, güvenlik, korku, gerilim, aksiyon, ölüm
İnsan	Polis	Güvenlik, aksiyon, asayiş
İnsan	Maskeli kişi	Zehir, duman, suç, asabiyet, sinir, gayrimeşru
İnsan	Kasklı kişi	Suç, hırsızlık, gasp, cinayet
İnsan	Telefonlu kişi	Casusluk, dedektif, gizlilik, fotoğraf, görev
İnsan	Franklin (motosiklet)	Hız, serilik, aksiyon, macera, katil, cinayet, suç
İnsan	Michael (jet ski)	Zenginlik, deniz, hız, suç, hırsızlık, takip, para
İnsan	Trevor (sniper)	Cinayet, dedektif, gizlilik, casusluk, katil, ölüm
Hayvan	Chop (köpek)	Korku, saldırı, ısırma, caydırıcılık, suç, gerilim
Tipografi	Grand Theft Auto V FIVE	İsim, logo, yazıtipi, kurumsal kimlik, yerellik, sokak kültürü

Tablo 2'de, GTA: V oyununa ait afişin göstergebilimsel analizi yer almaktadır. Afiş siyah kontürlerle ayrılan pencerelere bölünmüş ve her bir pencerede oyunun içeriğinde yer alan bir bölüm/karakter

illüstrasyon olarak verilmiştir. Afişin tam ortasında oyunun logosu büyük bir biçimde yer almaktadır. Pencerelerin içinde oyuna ait sahneleri gösteren illüstrasyonlara ve Tablo 2'deki çözümlemelere bakıldığında yoğun bir aksiyon, macera ve suç vurgusudur. Arabalar, motosikletler, jet-skiler, helikopterler, silahlar ve sokak kültüründe önemli yeri olan köpek gibi semboller yoğun biçimde afiş yüzeyindeki pencerelerde görülmektedir. Bu göstergeler, doğrudan oyunun içeriğine ait gösterilenleri içermektedir. 2013 yılında piyasaya sürülen GTA: V oyununda oynanabilir 3 ana karakter mevcuttur ve bu karakterler asabi yapıları ile bilinmektedir ve uyuşturucu ile silah kaçakçısı, eski bir suçlu ve çete üyesi olarak oyunda yer almaktadır (Yiğit Açıkgöz ve Yalman, 2018: 170). Oyunun içeriğine yönelik hazırlanan fragmanda bir grup erkeğin yasal bir iş olarak tabir ettikleri şiddet içerikli araba çalma, polisten kaçma, silahlı soygun gibi olaylar gösterilmektedir (Onay ve Kıylıoğlu, 2021: 969). Oyunun içerisinde şiddet, cinsellik, ırkçılık ve kötü söz kullanımı gibi olumsuz ya da uygun olmayan içerikler de yaygındır (Özsoy, 2024: 57). Oyuna yönelik sunulan bilgiler ışığında, oyunun afişinin oyun içeriğine yönelik çok çeşitli ve zengin bir anlatımı illüstrasyon yöntemiyle verdiğini söyleyebilmek mümkündür.

Tablo 3. Half-Life 2 oyununun afişine yönelik göstergebilimsel analiz.



Gösterge	Gösteren	Gösterilen
Tipografi	Logo "Half Life 2"	Kimlik, modern, bilimsel
İnsan	Gordon Freeman	Bilim insanı, ana karakter, zekâ, araştırma, atılım
Kıyafet	Hazard Suit	Tehlike, koruma, macera, aksiyon
Mekan	Fütüristik şehir	Terk edilmişlik, eski, gelecek, geçmiş, hayatsızlık

Tablo 3'de, Half-Life 2 oyununa ait afişin göstergebilimsel analizi gösteren veriler görülmektedir. Half-Life 2, 1998 yılında geliştirilen Half-Life adlı ilk oyunun devamı niteliğindeki oyundur.

Oyunda oyuncular Gordon Freeman adında bir bilim insanının Black Mesa isimli şirkette yaşananlar sonrası ilerleyişini canlandırmaktadır. Keşfetmekten ziyade hayatta kalmaya dayalı bir odak noktası bulunan oyunda, ilerledikçe gelen bulmaca-vari bölümlerin geçilmesiyle hikaye sürdürülmektedir (Atkins, 2003: 63). Oyun, Freeman'ın Black Mesa içerisindeki bir deneyde yaşanan kaza sonucu farklı bir boyutun aralanmasıyla dünyaya Xen gezegeninden gelen canavarlar ve olayı gizlemeye çalışan özel birliklerle savaşmak durumunda kalır. Bilim-kurgu, macera, aksiyon ve gerilimle birlikte oyun "First-person shooter" (nişancı) türündedir. Half-Life 2 ise 2004 yılında yayınlanmıştır ve ilk oyunun devamı niteliğindedir. Bu oyunda Gordon Freeman, Combine adındaki bir yabancı ırkın dünyayı yönetmeye başladığını City 17'de fark eder ve Combine ile savaşmak üzere ilerler. Half-Life oyununda G-Man tarafından "uyutulan" Freeman Half-Life 2'nin başında yeniden uyandırılır ve bu savaşla görevlendirilir (Masadi, 2010: 24). İlk oyunda olduğu gibi ikinci oyunda da canavarlar, askerler, bilim merkezleri, yıkılmış şehirler, roket fırlatma rampaları ve farklı boyutlardaki gezegenler ile çeşitli silahlar oyunun genel atmosferini oluşturur. Ancak Half-Life 2 oyununun afişinde bunlardan neredeyse hiç birine rastlanılmamaktadır. Ön planda Gordon Freeman'in hazard suit koruyucu kostümüyle bize doğru baktığı portresi, arka planda oyunun geçtiği şehir olan City 17 ve üst tarafta oyunun logosu ile amblemi yer almakta, GTA: V oyununa oranla oyunun özgün diğer unsurları afişte yer almamaktadır.

Tablo 4. The Witcher 3: Wild Hunt oyununun afişine yönelik göstergebilimsel analiz.



Gösterge	Gösteren	Gösterilen
Tipografi	Logo "The Witcher 3: Wild Hunt	Kimlik, yırtıcı, vahşi, sağlam, metalik
İnsan	Geralt of Rivia	Eskiçağ, savaşçı, koruyucu, güçlü, cesur, tecrübeli, yara izi
Kıyafet	Zırh	Koruma, tehlike, savaş, önlem, aksiyon
Silah	Kılıç	Savaş, mücadele, koruma, saldırı, keskinlik, caydırıcılık

Tablo 4'de, The Witcher 3: Wild Hunt oyununa ait afişin göstergebilimsel analizi verilmiştir. Oyun, üç oyundan oluşan bir trilojinin üçüncü oyunudur ve esasen Andrezj Sapkowski'nin kitap serisinden esinlenilerek yaratılmıştır. Fantezi rol yapma türünde olan oyunda oyuncular tamamlamaları gereken görevleri gerçekleştirerek ilerlemektedir ve Geralt ismindeki ana karakterlerini istedikleri gibi biçimlendirme şansına sahiptirler (Heritage, 2022). "Oyunun başkahramanı Rivyalı Geralt, bir "erkek cadı"dır. Bu nedenle çeşitli görevler ve faaliyetler yürütmekte; kimi zaman yakın, dostane ya da profesyonel, kimi zaman ise düşmanca ilişkiler kurmakta ve çoğu kez hem insan hem de canavar nitelikli rakiplerini öldürmekte ya da farklı biçimlerde ortadan kaldırmaktadır (Buckova, 2019: 228). Oyuna ait afişte, Half-Life 2 afişi örneğinde olduğu gibi ana karaktere ait bir portre ve karaktere ait ayırt edici ve niteleyici zırh, yüz ifadesi ve kılıç gibi ögelere odaklanılmıştır. Oyunun logosu ve uçuşmakta olan cisim parçacıkları da afişte görülmektedir. Karakter ve cisim parçacıkları bir aksiyona, belirli bir döneme ve içerğine yönelik ipuçları taşımakta, ancak zenginlik açısından GTA: V afişi gibi içeriğe yönelik bir zenginlik barındırmamaktadır.

Tablo 5. The Legend of Zelda: Breath of the Wild oyununun afişine yönelik göstergebilimsel analiz.



Gösterge	Gösteren	Gösterilen
Tipografi	Logo "The Legend of Zelda Breath of the Wild"	Kimlik, dönemsel, fantastik
İnsan	Ana karakter, Link	Savaşçı, cesur, kurtarıcı
Silahlar	Kılıç, Yay	Savaş, mücadele, savunma
Doğa	Kaya	Zirve, sağlamlık, dik duruş
Doğa	Vadi	Macera, zorluklar, doğa, zaman, mekan, yol, nehir
Doğa	Yanardağ, "Death Mountain"	Kötülük, ölüm, tehlike
Mekan	Şehir, "Hyrule"	Yaşam, hayat, uygarlık, savunma, insanlık

Hayvan	Kuşlar	Umut, özgürlük, kurtuluş
Gezegen	Güneş	Umut, aydınlık, yenilik, canlanma
Gezegen	Ay	Gece, karanlık

Tablo 5'de, The Legend of Zelda: Breath of the Wild oyununa ait afişin göstergebilimsel analizi verilmiştir. Oyun, The Legend of Zelda oyun serisinin 2017 yılında yayınlanan versiyonudur. Breath of the Wild'ın temel anlatısı oldukça yalındır. Oyunun başlangıcından önce kötü karakter Ganon, Link ve Zelda'yı mağlup etmiş; Link'i bir diriliş odasına bırakırken, Zelda'yı da yüz yıl boyunca kendi esaretinde tutmuştur. Ardından Link, Zelda'yı kurtarmak ve Ganon'u yenmek amacıyla bir yolculuğa çıkar (Bradford, 2020: 4). Temel oynanış unsurları; zindanlar, bulmacalar, ürkütücü "boss" mücadeleleri ve tehlike altındaki bir dünyayı kurtarma gerekliliği gibi öğeler dâhil olmak üzere, önceki üç boyutlu sürümlerle önemli ölçüde benzerlik göstermektedir (Hutchinson, 2021: 1). Oyuna yönelik verilen bilgiler ve Tablo 5'de yapılan analiz ışığında, oyunun afiş tasarımının oyuna yönelik pek çok unsuru içerdiği söylenebilir. Oyunda yer alan kötülüğün kaynağı olan dağ, oyunun odağındaki şehir ve kale, ana karakter, ana karakterin bir kayanın üzerinde ilerleyeceği vadiye ve karşılaşacaklarına bakıyor olması, solda karanlık bir hava ve ay, sağda ise aydınlanmakta olan bir hava ve görünmese de bir güneşin olduğunu belli eden bulutlara vuran ışık gibi detaylar, oyunun oynanış ve içeriğine yönelik pek çok detayı göstermektedir. İllüstrasyon yöntemiyle gerçekleştirilen afiş, GTA: V örneğinde incelenen afiş gibi detaylar ve içerik açısından daha zengin bir anlatım sunmaktadır.

Tablo 6. Red Dead Redemption 2 oyununun afişine yönelik göstergebilimsel analiz.

Gösterge	**Gösteren**	**Gösterilen**
Tipografi	Logo "Red Dead Redemption 2"	Kimlik, dönemsel
İnsan	Ana karakter, "Arthur Morgan"	Çete, haydut, çatışma, erillik, cinayet, vahşi batı

	İnsan	Haydutlar	Vahşi batı, çete, soygun, suç, saldırı, gasp
	Silah	Magnum tabanca	Cinayet, ölüm, katil, vahşet
	Doğa	Orman	Bilinmezlik, vahşi doğa, saklanma, açık doğa
	Şekil	Sarı Daire	Odak noktası, fon, arka plan, sıcak
	Şekil	Yıldız	Amerika, vahşi batı, birleşik devletler

Tablo 6'da, Red Dead Redemption 2 (RDR2) oyununa ait afişin göstergebilimsel analizi verilmiştir. RDR2, Rockstar Games tarafından 2018 yılında piyasaya sürülen aksiyon macera oyunudur. Oyunda oyuncular silahlı soygun ve çeşitli maceralara eğilimli Arthur Morgan'ın kontrolünü üstlenir. Morgan, ünlü Van der Linde çetesinin bir subayıdır. Gelişmekte olan modernitenin etkilerine direnç gösteren Arthur, eril bir sınır kültürünün kalıntısını temsil eder. Sürükleyici hikâye ilerledikçe, çete, Pinkerton dedektiflerinin amansız takibi altında kurgusal bir Amerikan Güneyi boyunca uzanan bir yolculuğa çıkar (Jones, 2021: 676). Oyunun hikayesine bakıldığında görülen vahşi batı vurgusu, baş rolü çeken bir çete üyesi, silahlar, soygun, Amerika gibi pek çok temanın afişte de yer aldığını söylemek mümkündür. Oyunun içeriğine yönelik kovboy şapkalı ve altı-patlar tutan bir ana karakterin merkeze alınmış olması, altta yer alan çete silüeti, Amerikan bayrağını çağrıştıran yıldızlar gibi imgeler afişin merkezinde yer almaktadır. İllüstrasyon yöntemiyle yapılan afiş her ne kadar oyunun açık dünyasının ve uçsuz bucaksız ihtimallerin zenginliğini göstermiyor olsa da, oyunun anlatısına yönelik ipuçlarını farklı imgelerle belirli ölçüde göstermektedir.

Yukarıda göstergebilimsel analiz yöntemiyle ele alınan afişler, genellikle oyunda yer alan ana karakteri, oyuna yönelik sembolik çağrışımları, mekan betimlemelerini, çeşitli yan karakterleri, araçları ve taşıtları göstermektedir. Afişlerin beşinde de oyuna yönelik doğrudan bir anlatım tercih edilmiş, oyunla ilişkili unsurlar direkt olarak

gösterilmiştir. Afiş incelemelerine yönelik daha önce yapılmış araştırmalarda da afişlere yönelik çeşitli kullanımlar incelenmiş, ayrıca afiş tasarımlarının sahip olması gereken pek çok nitelik betimlenmiştir. Köksal ve Aluç (2022) yapmış olduğu çalışmada afişin hedef kitlenin dikkatini çekerek algı sürecini başlatmayı amaçlayan bir mecra olduğunu, ayrıca afişin imge, metin ve renk gibi çeşitli ögelerden oluşan ve sanat değeri olan bir grafik çalışması olduğunu ifade etmiştir. İncelenen oyun afişlerine bakıldığında da bu çalışmaların; gerek çok çeşitli imgeleri barındırması, gerek illüstrasyon gibi dikkat çekici tekniklerle oluşturulması, gerekse tipografiyi ve ana karakteri merkeze alarak odak noktası yaratması vasıtasıyla oluşturulduğu görülebilir. Fallout oyun afişlerinin göstergebilimsel analizi üzerine yaptığı çalışmasında Şimşek (2025); oyun afişlerinin göstergebilimsel analizinin karakterlerin nasıl temsil edildiğini, onların ayırt edici görsel ve anlatısal özelliklerini, anlamsal öğelerinin etkileşimini ve bu temsillerin oyuncular üzerindeki etkilerini incelemeyi içerdiğini aktarmaktadır. İncelenen oyun afişlerine yönelik yapılan analizlerde afişlerde yer alan ana karakterlere ve onların kostüm, araç ve taşıtlarına, varsa metaforik anlatımlara yönelik çözümlemelere ve anlam taşıyıcısı olduğu anlaşılan nesne ve mekanlara yönelik anlamsal analizlere yer verilmiştir. Ayrıca Şimşek (2025: 21) araştırmasında incelediği oyun afişlerinin genellikle oyunun reklamına yönelik bir anlatıyı izlediğini, afişlerdeki mesajların oyun anlatısına, temaya ve oynanış mekaniklerine göre şekillendiğini aktarmıştır. Bu araştırmada incelenen beş afiş de Şimşek'in bahsettiği şekilde oyunların temasına, oynanışına ve anlatısına göre şekillenmiştir. Oyun afişleri ve arayüz tasarımlarının içeriğine yönelik yaptığı araştırmada Altunoğlu (2022); incelediği oyun afişlerinin oyunun görsel özelliklerini yansıttığını ve afişlerin hedef kitlenin oyunu merak etmesini sağlaması gerektiğini belirtmiştir. Bu araştırmada incelenen afiş örneklerinin de ait oldukları oyunların içeriksel özellikleriyle beraber görsel niteliklerini de yansıttığı ifade edilebilir. Bunun yanında incelenen afişlerin, hedef kitlesinin dikkatini çekebilmek adına da çeşitli tasarım ilkeleri doğrultusunda (vurgu, asimetrik denge, görsel hiyerarşi) tasarlandığı söylenebilir.

Sonuç ve Öneriler

Bu araştırmada dijital oyun afişlerinin oyunun içeriğine yönelik barındırdığı unsurların incelenmesi amaçlanmıştır. Araştırma kapsamında üç adet internet sitesinde yer alan en iyi oyunlar listeleri incelenmiş, ilk on sırada yer alan oyunlar listelenerek bu oyunlar arasından seçilen beş oyunun afişinin göstergebilimsel analizi yapılmıştır. Beş oyun afişine yönelik yapılan analizler, dijital oyun afişlerinin tasarımlarının birbirinden farklı olarak kurgulandığını ve hedef kitleye farklı yöntemlerle ulaşmaya çalışıldığını göstermektedir. İncelenen afişlerin bazılarında (GTA: V, The Legend of Zelda) oyuna yönelik çok sayıda imge ve anlatı unsuru yer alırken, bazılarında ise (Half-Life 2, The Witcher 3) ana karaktere odaklanılmış ve oyuna yönelik çok az imgeye yer verilmiştir. Afişlerin bir kısmı illüstrasyon yöntemiyle hazırlanmışken, diğer kısmında ise bilgisayar destekli grafiklerden yararlanılmıştır. Tipografi unsurları genellikle oyunun logosu olarak kullanılmış, her afişte logonun yeri ve büyüklüğü farklı olarak gözlemlenmiştir. İncelenen tüm afişlerde oyundaki ana karakterlerin imgesine yer verilmiştir; ancak kimi afişte ana karakter merkezde yer alırken, kimi afişte ise (GTA: V) bütünün bir parçası olarak kullanılmıştır.

Araştırma sonucunda dijital oyun üreticilerinin afiş tasarımı söz konusu olduğunda farklı yaklaşımlar gösterebildiği gözlemlenmiştir. Teknik, içerik ve tasarım dili olarak incelenen afişlerin farklılaştığı söylenebilir. Afişlerin tasarım dili ise oyuna yönelik en az birkaç imge ile oyunun anlatısına, içerik ya da oynanışına yönelik göndermelerde bulunma konusunda ortaklaşmaktadır. Dijital oyunlar için üretilen afişler oyunun içeriğini yansıtan, oyunun daha geniş kitleler tarafından duyulmasına aracılık edebilen ve oyuna yönelik güçlü bir görsel imge olarak üretilen araçlardır. Bu özellikleriyle afişlerin, dijital oyun alanında önemli bir yerinin olduğunu söylemek mümkündür. Gelecekte yapılacak farklı araştırmalarla bu iki alanın sahip olduğu bağ ve ortak özelliklerin daha derinlemesine incelenebileceği düşünülmektedir. Bu hususta aşağıdaki öneriler söz konusu ilişkinin daha derinlemesine incelenebilmesi ve alanyazının zenginleştirilebilmesi adına verilmiştir:

- Gelecekte yapılacak çalışmalarda oyun afişlerinin yalnızca göstergebilimsel analizle sınırlı kalmadan; tasarım ilkeleri, kullanıcı görüşleri gibi etkenlerin de dahil edilerek incelenmesinin daha sağlıklı araştırma sonuçları verebileceği düşünülmektedir.

- Dijital oyun anlatılarının ve oyun içeriklerinin yalnızca afiş değil; arayüz tasarımı, logo, amblem gibi diğer grafik tasarım ürünleri üzerindeki etkilerinin de incelenebileceği, bu bağlamda alanyazına daha kapsamlı bir katkıda bulunulabileceği düşünülmektedir.

KAYNAKÇA

Altıntuğlu, H. (2022). Video oyunlarındaki arayüz tasarımının oyun afişi üzerindeki yansımaları. *Medya ve Kültür, 2*(2), 208-237.

Atkins, B (2003). Grittiy realism: reading Half-Life. *More than a game The computer game as fictional form* içinde, 55-78, Manchester University Press.

Bayırlı, Ü., Kılıç, E. C. (2022). Türkiye'deki üniversitelerin amblem ve logolarının şekil, renk ve bağlam açısından incelenmesi. *Sanat ve Tasarım Dergisi, 12*(2), 425-446. https://doi.org/10.20488/sanattasarim.1221731

Bradford, W.J. (2020). Exploring the narrative implications of emerging topics in The Legend of Zelda: Breath of the Wild. *Journal of Sound and Music in Games,1*(4), 1–21. doi: https://doi.org/10.1525/jsmg.2020.1.4.1.

Buckova, Z. (2019). Religious motives as part of virtual reality created by the digital game 'The Witcher 3: Wild Hunt'. *European Journal of Science and Theology, (15)*1, 223-233.

Heritage, F. (2022). Magical women: Representations of female characters in the Witcher video game series. *Discourse, Context & Media, 49,* 100627. https://doi.org/10.1016/j.dcm.2022.100627.

Hutchinson, R. (2021). Observant play: Ideology in The Legend of Zelda: Breath of the Wild. *Game Studies, 21* (3), 1-16.

IGN (2025, 26 Ağustos). *The Mathematically Derived 500 Best Video Games of All Time*. https://www.ign.com/playlist/suerowned/lists/the-mathematically-determined-500-best-video-games-of-all-time adresinden 9 Eylül 2025 tarihinde edinilmiştir.

IMDb (2025, 11 Temmuz). *IMDb Top 250 Rated Video Games*. https://www.imdb.com/list/ls097840768/ adresinden 9 Eylül 2025 tarihinde edinilmiştir.

Jones, J.S. (2021). Red Dead Redemption 2. *Journal of American History, (108)* 3, 676–679. https://doi.org/10.1093/jahist/jaab343.

Köksal, F. N., Aluç, E. (2022). Gelenekselden dijitale evrilen bir medya olarak afiş. *The Turkish Online Journal of Design Art and Communication, 12* (3), 666-681. https://doi.org/10.7456/11203100/008.

Masadi, S. (2010). *"Play along" with the authors: Half-Life 2, Bioshock, and video game narrative*. Honors Projects Overview, 71.

Metacritic (2025). *Best Games of All Time*. 9 Eylül 2025 tarihinde https://www.metacritic.com/browse/game/ adresinden edinilmiştir.

Onay, C. Z., Kıylıoğlu, L. (2021). Dijital oyunlarda kadın ve erkek temsilinin toplumsal cinsiyet işaretleri bağlamında değerlendirilmesi. *Uludağ Üniversitesi Fen-Edebiyat Fakültesi Sosyal Bilimler Dergisi, 22*(41), 955-993. https://doi.org/10.21550/sosbilder.866001.

Özsoy, S. (2024, 25-26 Ekim). Dijital oyunlardaki olumsuz içerikler: Gta 5 örneği. XIII. *Uluslararası Din Görevlileri Sempozyumu*'nda sunulan bildiri, Bolu Abant İzzet Baysal Üniversitesi.

Ridder, H. G. (2017). The theory contribution of case study research designs. *Business Research, 10*, 281-305.

Sakman, S. (2017). Arayüz tasarımları için prototip kullanımı. *Sanat ve Tasarım Dergisi, (20)*, 225-237. https://doi.org/10.18603/sanatvetasarim.370770.

Şimşek, O. H. (2025). Semiotic analysis of Fallout video games posters. *Sanat ve Tasarım Dergisi, (20. Yıl Armağan Sayısı), 35*, 1-24.

Yasa, S. (2012). Grafik tasarımda iletişim ve göstergebilim. *İnönü Üniversitesi Sanat ve Tasarım Dergisi, 2*(5), 267-278.

Yiğit Açıkgöz, F., Yalman, A. (2018). Dijital oyunların çocukların kişilik ve davranışları üzerinde etkisi: Gta 5 oyunu örneği. *Akdeniz Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi* (29. Özel Sayısı), 163-180. https://doi.org/10.31123/akil.454283.