The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication
E-ISSN: 2146-5193
DOI: 10.7456/tojdac

Research Article / Araştırma Makalesi

ANALYSIS OF THE IMPACT OF GRAPHIC DESIGN ON SPATIAL FICTION IN DIGITAL GAMES THROUGH EMBLEMS

DİJİTAL OYUNLARDA GRAFİK TASARIMIN MEKÂN KURGUSUNA ETKİSİNİN AMBLEMLER ÜZERİNDEN İNCELENMESİ

Cihangir EKER[1]

ORCID: C.E. 0000-0001-5191-8469

Corresponding author/Sorumlu yazar:
[1] Cihangir Eker
Çukurova Üniversitesi, Türkiye
E-mail/E-posta: cihangireker01@gmail.com

Received/Geliş tarihi: 06.07.2025

Benzerlik Oranı/Similarity Ratio: %8

Revision Requested/Revizyon talebi: 25.08.2025

Last revision received/Son revizyon teslimi: 12.09.2025

Accepted/Kabul tarihi: 30.09.2025

Etik Kurul İzni/ Ethics Committee Permission: There is no element in the study that requires ethics committee approval. / Çalışmada etik kurul onayı gerektiren bir unsur bulunmamaktadır.

Citation/Atıf: Eker, C. (2025). Analysis of The Impact of Graphic Design on Spatial Fiction in Digital Games Through Emblems. The Turkish Online Journal of Design Art and Communication, 15 (4), 1302-1316. https://doi.org/10.7456/tojdac.1735949

Abstract
This study investigates the influence of graphic design elements—specifically emblem designs—on the spatial construction and narrative of digital game environments. Graphic design plays a central role in digital games, impacting everything from gameplay to marketing, and becomes especially important in shaping atmosphere and storytelling through in-game spaces. The research focuses on emblem designs featured in three games: Euro Truck Simulator 2's Greece DLC (2024), which represents European cities in a truck simulation context; Cyberpunk 2077, a futuristic role-playing game; and GTA: San Andreas (2004), which centers on gang culture in 1990s America. These emblematic visuals are analyzed using semiotic methods within a case study design, supported by a theoretical framework developed for the study. The findings reveal that emblem designs contribute meaningfully to both the cultural narrative and spatial fiction of game worlds. The study aims to highlight the role of graphic design in enriching game environments and narratives, offering insights that contribute to the broader literature on visual communication in digital games.

Keywords: Graphic design, Emblem, Digital game, Game space, Narrative.

Öz
Bu araştırmada, dijital oyun mekanlarında grafik tasarım ürünlerinin mekanın kurgusuna ve oyunun anlatısına etkisinin, dijital oyun mekanını şekillendiren grafik ürünlerden biri olan amblemler üzerinden incelenmesi amaçlanmıştır. Dijital oyunlar dahilinde grafik tasarım ürünleri, oyunun oynanışından reklamına kadar pek çok aşamasında oyunun en önemli unsurlarındandır. Bu unsur oyun mekânları söz konusu olduğunda mekân üzerinden anlatıyı ve ortamı şekillendirmeye yardımcı olabilmektedir. Bu araştırmada; Avrupa şehirlerinin ele alındığı bir tır sürme simülasyonu olan Euro Truck Simulator 2 adlı oyunun Yunanistan DLC'sinin (2024), fütüristik bir rol yapma oyunu olan Cyberpunk 2077 ve 90'ların A.B.D.'sinin çetelerini konu alan GTA: San Andreas (2004) adlı oyunların mekanlarında yer alan amblem tasarımları, göstergebilimsel çözümleme yöntemiyle incelenmiştir. Çalışma durum çalışması deseninde olup, çözümleme sırasında ayrıca oluşturulan kuramsal çerçeveden de yararlanılmıştır. Araştırmanın grafik tasarım ögelerinin oyunun anlatısına ve mekân kurgusuna etkisinin örneklendirilmesi ve açıklanması açısından önemli olduğu düşünülmektedir. Araştırma sonucunda, amblem tasarımlarının dijital oyun mekanlarının kurgusuna ve oyun anlatısına kültürel düzeyde doğrudan etki yapabildiği görülmüştür. Çalışmanın, dijital oyunlarda grafik tasarımın yerinin ve öneminin anlaşılması açısından literatüre katkıda bulunması beklenmektedir.

Anahtar Kelimeler: Grafik tasarım, Amblem, Dijital oyun, Oyun mekanı, Anlatı.

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License