"Tarihi Yeniden Bütünleştirmek"

"To Unify the History Again"

Uluslararası Kültür, Sanat ve İletişim Sempozyumu
International Culture, Art and Communication Symposium



Tam Metin Kitabı
Proceedings Book

ISBN: 978-605-9945-52-3

9-10 Mayıs/May 2025

Çevrim İçi

https://uksanil.bayburt.edu.tr/

UKSANİL 3

3. Uluslararası Kültür, Sanat ve İletişim Sempozyumu

3. International Culture, Art and Communication Symposium

TAM METİN KİTABI

Proceedings Book

Ed.

Doç. Dr. Bülent POLAT

Temel Erişim Kaynağı / Main Accessing Source: uksanil.bayburt.edu.tr

Tüm hakları saklıdır / All rights reserved

"İçerikteki yazıların yasal ve etik sorumluluğu yazar(lar)ına aittir."

"The legal and ethical responsibility of the articles in the content belongs to the author(s)."

ISBN: 978-605-9945-52-3

Bayburt Üniversitesi

Yayın numarası / Publication number:51

DÜZENLEME KURULU

ONURSAL BAŞKANLAR

Prof. Dr. Nusret AKPOLAT – İnönü Üniversitesi Rektörü
Prof. Dr. Mutlu TÜRKMEN – Bayburt Üniversitesi Rektörü

DÜZENLEME KURULU BAŞKANLARI

Prof. Dr. Bilal ALTAY – İnönü Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dekanı
Prof. Dr. Sedat MADEN – Bayburt Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dekanı

DÜZENLEME KURULU

Prof. Dr. Ahmet YATKIN – İnönü Üniversitesi, İletişim Fakültesi
Prof. Dr. Derya ŞAHİN – İnönü Üniversitesi, Eğitim Fakültesi
Prof. Dr. Cemal YURGA– İnönü Üniversitesi, Eğitim Fakültesi
Prof. Dr. Eyüp Fahri KESKENLER - Bayburt Üniversitesi, Sanat ve Tasarım Fakültesi
Prof. Dr. Gökhan AKSOY – İnönü Üniversitesi Eğitim Fakültesi
Prof. Dr. Mevlüt AKYOL– İnönü Üniversitesi, İletişim Fakültesi
Prof. Dr. Meysem SAMSUN – İnönü Üniversitesi, Eğitim Fakültesi
Doç. Dr. Doğan AKBULUT – İnönü Üniversitesi, Eğitim Fakültesi
Doç. Dr. Ümit YILDIRIM, Bayburt Üniversitesi, Uygulamalı Bilimler Fakültesi
Doç. Dr. Savaş KESKİN – Bayburt Üniversitesi
Doç. Dr. Bülent POLAT – İnönü Üniversitesi, Eğitim Fakültesi
Doç. Dr. Ezgi TOKDİL – Burdur Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi, Eğitim Fakültesi
Doç. Dr. Ekin Su KUZU – Giresun Üniversitesi, Görele Güzel Sanatlar Fakültesi
Doç. Dr. Gökhan KÖMÜR – Bayburt Üniversitesi, SHMYO
Doç. Dr. Kürşad KARA – Bayburt Üniversitesi Eğitim Fakültesi
Doç. Dr. Mustafa DEMİR – Bayburt Üniversitesi, Eğitim Fakültesi
Doç. Dr. Necati ÇOBANOĞLU- İnönü Üniversitesi Eğitim Fakültesi
Doç. Dr. Sadık ÇALIŞKAN – İnönü Üniversitesi, İletişim Fakültesi
Dr. Öğr. Üyesi Adem ÖCAL – Bayburt Üniversitesi, Sanat ve Tasarım Fakültesi
Dr. Öğr. Üyesi Ersin AYCAN – İnönü Üniversitesi, İletişim Fakültesi
Dr. Öğr. Üyesi İmran UZUN - Kocaeli Üniversitesi, GSF
Dr. Öğr. Üyesi Murat Gürbüz – Bayburt Üniversitesi, Sanat ve Tasarım Fakültesi
Dr. Öğr. Üyesi Tuğrul Gökmen ŞAHİN – İnönü Üniversitesi, Eğitim Fakültesi
Dr. Öğr. Üyesi Emrullah BANAZ – Bayburt Üniversitesi, Eğitim Fakültesi
Dr. Fatih KARAKAYA – MEB
Öğr. Gör. Ahmet Nadir ÖZKUL- Malatya Turgut Özal Üniversitesi
Öğr. Gör. Ümit ÖZ – Bayburt Üniversitesi, SHMYO
Öğr. Gör. Osman CANAN- Bayburt Üniversitesi, KİK
Öğr. Gör. İsmail BİRLİK- Bayburt Üniversitesi, TBMYO
Öğr. Gör. Umut Barış USTABULUT – Bayburt Üniversitesi TBMYO
Öğr. Gör. Yavuz Kaan KONUK – Bayburt Üniversitesi TBMYO
Arş. Gör. İlknur EMİR – Bayburt Üniversitesi STF
Arş. Gör. Şevval Nur ŞEN – İnönü Üniversitesi, Eğitim Fakültesi
Arş. Gör. Nur UZUNER – İnönü Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi



BİLİM KURULU

Prof. Dr. Alev ÇAKMAKOĞLU KURU – Gazi Üniversitesi
Prof. Dr. Ali SEYLAN – Ondokuz Mayıs Üniversitesi
Prof. Dr. Ali Murat KIRIK – Marmara Üniversitesi
Prof. Dr. Anna Calluori HOLCOMBE- University of Florida
Prof. Dr. Aslı YURDİGÜL – Atatürk Üniversitesi / Kırgızistan-Türkiye Manas Üniversitesi
Prof. Dr. Ata Yakup KAPTAN – Ondokuz Mayıs Üniversitesi
Prof. Dr. Ayça ÇEKİÇ AKYOL– İnönü Üniversitesi, İletişim Fakültesi
Prof. Dr. Ayşe Aslıhan EROĞLU – Atatürk Üniversitesi
Prof. Dr. Besim YILDIRIM – Atatürk Üniversitesi
Prof. Dr. Birsen ÇEKEN – Hacı Bayram Veli Ünivesitesi
Prof. Dr. Bülent SALDERAY – Hacı Bayram Veli Üniversitesi
Prof. Dr. Byoung Il SUN – Namseoul University
Prof. Dr. Can KARAHAN – Ondokuz Mayıs Üniversitesi
Prof. Dr. Cengiz ŞENGÜL – Akdeniz Üniversitesi
Prof. Dr. Çağatay AKENGİN – Gazi Üniversitesi
Prof. Dr. Çağatay İNAM KARAHAN – Ondokuz Mayıs Üniversitesi
Prof. Dr. Erol KILIÇ- Üsküdar Üniversitesi
Prof. Dr. Fatih BAŞBUĞ – Akdeniz Üniversitesi
Prof. Dr. Gültekin AKENGİN – Hacı Bayram Veli Üniversitesi
Prof. Dr. Göksel GÖKER – Fırat Üniversitesi
Prof. Dr. Haldun ÖZKAN – Atatürk Üniversitesi
Prof. Dr. Haluk ZÜLFİKAR – İstanbul Üniversitesi
Prof. Dr. Hasip PEKTAŞ – İstanbul İstinye Üniversitesi
Prof. Dr. Hüsamettin KOÇAN – Baksı Müzesi
Prof. Dr. Katarina DORDEVIC– University of Nis
Prof. Dr. Kazimierz PAWLAK – Wroclaw Academy of Fine Arts
Prof. Dr. Martin BAEYENS – Gent Royal Nice Academy of Arts
Prof. Dr. Mehmet Gökhan GENEL – Yalova Üniversitesi
Prof. Dr. Mehmet KAVUKÇU – Erzincan Binali Yıldırım Üniversitesi
Prof. Dr. Mehmet Serdar ERCİŞ – Atatürk Üniversitesi
Prof. Dr. Meltem KATIRANCI – Gazi Üniversitesi
Prof. Dr. Metin EKER – Ondokuz Mayıs Üniversitesi
Prof. Dr. Murat GÜREŞÇİ – Giresun Üniversitesi
Prof. Dr. Neslihan KIYAR – Kocaeli Üniversitesi
Prof. Dr. Nevzat KAYA – Dokuz Eylül Üniversitesi
Prof. Dr. Nural İMİK TANYILDIZI – Fırat Üniversitesi
Prof. Dr. Pınar ARAS – Atatürk Üniversitesi
Prof. Dr. Seçkin ÖZMEN – İstanbul Üniversitesi
Prof. Dr. Sema GÖKTAŞ – Kocaeli Üniversitesi
Prof. Süreyya TEMEL – Kocaeli Üniversitesi
Prof. Dr. Şükrü SİM – İstanbul Üniversitesi
Prof. Dr. Teymur RZAYEV – Yeditepe Üniversitesi
Prof. Dr. Vedat ÇAKIR – Selçuk Üniversitesi
Prof. Dr. Vesile ÇAKIR – Selçuk Üniversitesi
Prof. Dr. Yusuf YURDİGÜL – Atatürk Üniversitesi
Prof. Dr. Ömer ALANKA – Hatay Mustafa Kemal Üniversitesi
Prof. Dr. Seval YAVUZ -Hatay Mustafa Kemal Üniversitesi
Prof. Cüneyt KURT – Hatay Mustafa Kemal Üniversitesi
Prof. Seher KURT – Hatay Mustafa Kemal Üniversitesi
Doç. Dr. Alper YILMAZ– İnönü Üniversitesi, İletişim Fakültesi
Doç. Dr. Dilar Diken YÜCEL – İnönü Üniversitesi, İletişim Fakültesi
Doç. Dr. Fırat ADIYAMAN – İnönü Üniversitesi, İletişim Fakültesi
Doç. Dr. Gizem PARLAYANDEMİR – İstanbul Üniversitesi
Doç. Dr. İbrahim Ethem ZİNDEREN – Atatürk Üniversitesi
Doç. Dr. M. Barış YILMAZ – İnönü Üniversitesi, İletişim Fakültesi
Doç. Dr. Nurcan YILMAZ – İnönü Üniversitesi, İletişim Fakültesi
Doç. Dr. Ozan KOCABAŞ – İnönü Üniversitesi, İletişim Fakültesi
Doç. Dr. Özgür KILINÇ – İnönü Üniversitesi, İletişim Fakültesi
Doç. Dr. Pavel PISKLAKOV – South Ural State University
Doç. Dr. Sadık ÇALIŞKAN – İnönü Üniversitesi, İletişim Fakültesi
Doç. Dr. Zafer LEHİMLER – Atatürk Üniversitesi
Doç. Dr. Zehra Canan BAYER – Kocaeli Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Ersin AYCAN – İnönü Üniversitesi, İletişim Fakültesi
Dr. Öğr. Üyesi Ö. Faruk YÜCEL – İnönü Üniversitesi, İletişim Fakültesi
Dr. Öğr. Üyesi Ömer AYGÜN – Galatasaray Üniversitesi

DÜZENLEME KURULU BAŞKANLARINDAN

Sempozyum temel başlıklarımız olan kültür, sanat, eğitim ve iletişim konularına, iki temel kavram eşliğinde bir giriş yapmak ve belki de en önemli toplumsal sorumluluğumuz olan 'kolektiflik' duygusuna dikkat çekmek istiyoruz. Çünkü bir süreç olarak tecrübe etmeyi sürdürdüğümüz post-deprem, yani deprem sonrası olgusu, çoğu zaman kendi tarihselini, toplumsalını, hukuksalını ve kültür bağlamını kuran bir karşı-güçtür. Bu güce karşı koymak için kültürün, sanatın ve iletişimin merkezde yer aldığı bir üretkenlik üzerine ortak akıl yürüten insanların emek gücüne katılmaktan kıvanç duyuyoruz. Çünkü çağımızın en değerli üç kurtarıcı ve onarıcı kavramı olan sürdürülebilirlik, kapsayıcılık ve dirençlilik; sempozyumumuzun bilimsel ve sanatsal ufkunu teşkil eden sac ayaklarıdır.

Öncelikle hayatın tabiat olarak ikiliğine dayanan bir toplumsal özetleme yapmak isteriz. Beden ve ruh ikiliği, iyi ve kötü ikiliği, hukuksal ve hukuksal olmayan ikiliği ve sağlıklı ve sağlıksız ikiliği olarak bir tezatı düşünebiliriz. Ancak ikilikler her zaman tezatı değil, bazen bütünleşmeyi ifade ederler. Örneğin kadın-erkek ikiliği, anne-baba ikiliği, duygu-akıl ikiliği bu bağlamda düşünülebilir. Ben de tam olarak bugün, çözüm inşa etmeyi umut ettiğimiz ve hedeflediğimiz ortak akıl ile ortak duyguların tamamlayıcı etkisi üzerine bazı müşahedeleri siz değerli katılımcılar ve konuklarla paylaşacağız.

Antik Yunan'dan bu yana demokrasinin ve birlikte yaşama amacımızın kurucu gücü olan kamusal alanın güvencesi sayılan ortak akıl, salt bir rasyonelliğe mi indirgenmelidir yoksa toplumun belleğinden ve bilincinden beslenen kadim bir sezgiye ve ortak duygulara mı dayanmalıdır? Akıl, yani bilinen kavramsal adıyla logos ve duygu, yani bilinen kavramsal adıyla pathos. Bu iki kavram, birbirlerinden yoksun olduklarında ya akla dayanan bir kötülük ya da kontrolsüzlüğe dayanan bir duygusal çöküş her daim insanlığın en önemli hayat gerçeği olmuştur. Oysa deprem gerçeği bizlere net olarak göstermiştir ki dayanışma seferberliği ortak akılla ortak duyguların bütünleşmesiyle mümkün olmuştur. Empati dediğimiz, başkalarının duygularını hissetmek olmaksızın başkaları için akıl yürütebilir miyiz?

DÜZENLEME KURULU BAŞKANLARINDAN…

Sempati ağları ile kurulmuş bir toplum, farklı duygulardan olanlara her zaman yabancı ya da düşman olur. Oysa bizim medeniyetimiz tam olarak sözünü etmeye çalıştığımız akıl ve duygu birlikteliğinin birikimidir. Deprem zamanında hasıl olan milletçe seferberliğimiz bu birikimin akıl-duygu ortaklığında yükselen dışavurumudur. Bizleri bugün bir araya getiren, her şeyden önce empati duygularımızın vicdanlarımızda yankılanan çağrısıydı. Bu aşamada akılla bütünleşmesini sağlayacak olan duygumuz, toplumsal özdeşleme ve kenetlenme gücümüzün ihtiyaç duyduğu ruhu canlı tutacaktır. Bizler teoriyi pratikle bütünleştirmek, aklı duyguyla bütünleştirmek ve geçmişi gelecekle bütünleştirmek üzere tüm farklarımızla bir aradayız, bütünüz ve özdeşiz. İnsan olma özdeşliği, insanlığımızın evrensel ödevlerinde bizleri sorumlu kılıyor ve bu sorumluluğu sizlerle paylaşarak tarihsel bir rolü üstlenmekten memnuniyet duyuyorum.

Toplum olmak için ihtiyacımız, başkasını düşünme, başkasıyla aynı duyguda olma, başkası için dileme ve başkası için dua etmekten başka ne olabilir ki? Kişinin en büyük öz-düşüncesi ve öz-duygu yoğunluğu, aslında herkesin başkasını da düşündüğü bir toplumsal duyu ile güvende olacaktır. Aksi halde yalnızca kendi için düşünen ve duygulanan her birey, başkasını düşünmeyenler tarafından sürekli tehdit edileceği için her zaman kendini savunmak zorunda kalacaktır. Bugünü benim için çok değerli kılan gerekçe de budur. Başkaları için bir araya gelerek, ortak akıl ve ortak duygu üreten insanların geleceğe dair verdiği güvenden daha önemli bir manevi dayanağımız yoktur.

Tarihi yeniden bütünleştirmek temasına adanan bu sempozyum, bizi biz yapan insanlık değerlerimizin her türlü doğal ve toplumsal afet karşısında bütünleşmek ve kenetlenmek için bir çıkar yol olduğunu hatırlatması bakımından önemlidir. Öyle ki, sempozyumumuza ulusal ve uluslararası katılanlar dahil olmak üzere 80 bildiri ve 105 sanat eseriyle örülen bu zengin ve çeşitlilik içeren kolektif, 60 farklı üniversiteden ve bağımsız sanatçılardan yaklaşık 250 insanın hayal ve akıl gücünü insanlığın evrensel sorunlarına çözüm arama yolunda bir araya getirme kudretine erişmiştir. Böylesine kapsayıcı, sürdürülebilir ve çeşitlilik arz eden bir kolektife başkanlık yapmaktan kıvanç duyuyoruz.

Prof. Dr. Bilal Altay ve Prof. Dr. Sedat Maden



İçindekiler

Sosyal Medyada Afet İletişimine Yönelik Makalelerin Haritalandırılması, Görselleştirilmesi ve Yorumlanması [1-11]
Doç. Dr. Türker ELİTAŞ, Doç. Dr. Serpil KIR ELİTAŞ

Post-insan ve Onun Yeni Zevk Organları: YouTube'da Apparatus Fetişizmi ve Video İçindeki Uzvumuz Olarak Mikrofon [12-20]
Doç. Dr. Savaş KESKİN

Panoptikon Kuramı Bağlamında Modern Dijital Dizilerde Gözetim ve İktidar: "The 8 Show ve Alice in Borderland Örneği [21-32]
Arş. Gör. Büşra URLULAR, Arş.Gör. Edanur BAYTAK SULUBAY

Seramik Sanatı ve Eğitim Üzerine Katkıları [33-39]
Doç. Dr. Serap ÜNAL

Türk Baskıresim Sanatında Anadolu Kültürünün İzlerini Taşıyan Baskıresimler [40-48]
Öğr. Gör. Dr. Rabiha ARSLAN YILDIRIM, Prof. Dr. Ayça ALPER AKÇAY, Prof. Dr. Ali Osman ALAKUŞ

Fotoğrafın Ekolojik Anlatısı: Çevresel Sorunları Görselleştirmek [49-70]
Halime Şule ARMUTÇU, Doç. Dr. Murat Han ER

Kriz Haberciliği Bağlamında İstanbul Depreminin Ulusal Basında Sunumu [71-83]
Arş. Gör. Edanur BAYTAK SULUBAY, Arş. Gör. Büşra URLULAR

Türk Sinemasında (Yeşilçam) Müzikal Devrim: 1950-1960 Dönemi [84-96]
Mustafa BARAN, Prof. Cemal YURGA

Yerel Belleğin Koruyucusu: Vecihi Timuroğlu Kütüphanesi'nde Kültürel Süreklilik [97-105]
Merve KAPLAN YILDIRIM

Logolara Yansıyan Somut ve Somut Olmayan Kültürel Değerler (Malatya Belediye Örneği) [106-122]
Doç. Dr. Sevtap KANAT

Doğuştan Görme Engelli Ressam Eşref Armağan'ın Sanatsal Varoluş Serüveni [123-131]
Sevilay SARUHAN, Doç. Dr. Sena SENGİR AYDIN

Toplum ve Sanat Arasındaki Diyalektik İlişki: Pandemi Dönemi Kültür Üretimi ve Değişen Sanat Tarihi [132-157]
Neslihan AVCI, Doç. Dr. Ezgi TOKDİL



İçindekiler

İletişim Kuramları Üzerine Bir Diyalog: Bağımlılık Kuramı ile Yeniliklerin Yayılması Modeli Arasındaki Etkileşim [158-172]
Doktorant Canan SARIOĞLU AKBULUT

Cities: Skylines Oyunlarında Grafik Kullanıcı Arayüzü Değişiminin Karşılaştırmalı Olarak İncelenmesi [173-184]
Arş. Gör. Cihangir EKER

Sergey Parajanov`un "Narların Rengi" Filminin Bütüncül Sanat Anlayışı Açısından Değerlendirilmesi [185-194]
Prof. Ali Asker BAL

Sanat Organizasyonları ve İletişim [195-206]
Prof. Cemal YURGA, Mehmet Cem YURGA

Disiplinlerarası Yaklaşımla Cleas Oldenburg Eserlerinin Mimari Yapılarla Olan İlişkisi [207-212]
Gürkan TANRIVERDİ

İç Mimalıkta Sonsuz Tasarım Süreci: Bitmeyen Yapılar ve "La Sagrada Famillia" Örneği [213-223]
Esra AKYAZI KALAFAT

Marina Abromavic ve 0 Ritimle Bedenin Sınırları [224-231]
Gül AYGÜNEŞ

Sokak Sanatında Fotoğraf: JR Eserleri Üzerinden Bir İnceleme [232-237]
Emre ŞENEL

Yayın Grafiği Tasarımı Ürünü Olarak Gelenekselden Çağdaşa Kitap Kapağı Tasarımının Tipografik Bağlamda Dönüşümü [238-242]
Özlem YILDIRIM

Üniversite Öğrencilerinde Sosyal Medya Bağımlılığının Psikolojik Yansımaları ve İletişim Becerilerine Etkileri [243-255]
Dr. Öğr. Üyesi Nargis ÖZGEN

İlya Repin`in "Türk Sultanına Mektup Yazan Zaporojya Kazakları" Tablosunun Göstergebilimsel Açıdan Çözümlenmesi [256-266]
Prof. Ali Asker BAL

Cıtıes: Skylınes Oyunlarında Grafik Kullanıcı Arayüzü Değişiminin Karşılaştırmalı Olarak İncelenmesi

Arş. Gör. Cihangir Eker

Özet

Bu araştırmanın amacı, dijital oyunlarda var olan grafik kullanıcı arayüzlerinde gerçekleşen üslupsal değişimin Cities: Skylines oyunları dahilinde incelenmesidir. Kullanıcı arayüzleri, insanın makinelerle kurduğu iletişimin komutlar yoluyla gerçekleşmesine olanak tanıyan ve aracılık eden grafik tasarım ürünleridir. Günümüzün en sık kullanılan teknolojik aletlerinden birisi olan bilgisayarlar da, kullanıcı arayüzleri sayesinde kullanılması mümkün olan önemli bir araçtır. Bilgisayarın kendisi başta olmak üzere, bilgisayarda kullandığımız yazılımlar, araçlar ve oyunlar da bir grafik kullanıcı arayüzüne sahiptir. Günümüzün en büyük eğlence sektörlerinden birisi haline gelen oyun endüstrisinde, grafik kullanıcı arayüzü tasarımları oyun tasarımının en önemli unsurlarından birisidir. Grafik kullanıcı arayüzü sayesinde oyuncular oyunla her türlü etkileşimi kurabilmektedir. Oyunu açma, oyun içerisinde çeşitli ayarlamalar yapma, oyunu kaydetme ve yükleme gibi ana menü komutlarından, oyunların mekaniğine bağlı oyun içi pek çok yönlendirme ve uygulama, grafik kullanıcı arayüzü vasıtasıyla gerçekleşir.

Yapılan bu çalışmada, Colossal Order firması tarafından geliştirilen bir şehir kurma simülasyon oyunu olan Cities: Skylines ve Cities: Skylines 2 oyunlarının sahip olduğu grafik kullanıcı arayüzü tasarımları, sahip oldukları üslup açısından karşılaştırılmıştır. Nitel bir çalışma olan bu araştırma durum çalışması desenindedir. Araştırma evreni Cities: Skylines ve Cities: Skylines 2 oyunları olup, örneklem ise oyunların grafik kullanıcı arayüzü tasarımı ögeleri olarak seçilmiştir. Örneklemi oluşturan görseller, dijital oyunların kullanıcı arayüzlerinin arşivlendiği internet sitesi gameuidatabase.com'dan ve Cities: Skylines 2 oyunundan doğrudan edinilmiştir. Araştırma sonucunda, 2015 yılında piyasaya sürülen Cities: Skylines 2 oyununun grafik kullanıcı arayüzünün skemorfik üsluba daha yakın bir tasarım diline sahip olduğu; 2023 yılında piyasaya sürülen Cities: Skylines 2 oyununun ise düz tasarım özelliklerini benimsediği görülmüştür. Bu bağlamda, oyun şirketlerinin grafik kullanıcı arayüzü tasarımı noktasında güncel eğilimleri de göz önünde bulundurarak tasarımlarını güncelleyebildiğini söylemek mümkündür. Araştırmanın dijital oyunlarda grafik kullanıcı arayüzlerinin tasarım dilinde yaşanabilen değişimlerin betimlenmesi noktasında, dijital oyun tasarımı ve grafik tasarım alanları için bir örneklem oluşturma açısından önemli olduğu düşünülmektedir.

Anahtar kelimeler: Grafik kullanıcı arayüzü, arayüz tasarımı, dijital oyun, grafik tasarım, Cities: Skylines

A Comparatıve Analysıs Of Graphıcal User Interface Changes In Cıtıes: Skylınes Serıes

Abstract

The aim of this research is to examine the stylistic changes occurring in graphical user interfaces within digital games, specifically in the *Cities: Skylines* series. Graphical user interfaces (GUIs) are graphic design products that facilitate and mediate human-machine communication through commands. Computers, which are one of the most commonly used technological devices today, function as essential tools enabled by graphical user interfaces. In addition to computers themselves, the software, tools, and games we use on computers also incorporate graphical user interfaces. In the gaming industry, which has become one of the largest entertainment sectors of the present day, GUI design is one of the most crucial elements of game design. Through graphical user interfaces, players establish all forms of interaction with a game. This includes fundamental menu commands such as launching the game, adjusting various settings, saving and loading progress, as well as numerous in-game instructions and applications depending on the game mechanics, all of which are executed via the graphical user interface.

This study compares the graphical user interface designs of *Cities: Skylines* and *Cities: Skylines 2* in terms of their graphical characteristics, both of which are city-building simulation games developed by Colossal Order. The research follows a qualitative approach and adopts a case study design. The research population consists of the *Cities: Skylines* and *Cities: Skylines 2* games, while the sample is selected based on the graphical user interface elements of these games. The visual materials forming the sample were obtained from *gameuidatabase.com*, a website archiving user interfaces of digital games, as well as directly from *Cities: Skylines 2*. The findings of the study indicate that the graphical user interface of *Cities: Skylines* (released in 2015) adheres more closely to a skeuomorphic design language, whereas *Cities: Skylines 2* (released in 2023) adopts the principles of flat design. In this context, it is possible to argue that game companies can update their interface designs by considering current

trends in graphic design. This research is considered have an importance in providing a descriptive analysis of the design language changes in graphical user interfaces within digital games, also serving as a reference for both digital game design and graphic design fields.

Keywords: Graphic user interface,Interface design, digital games, graphic design, Cities: Skylines.

Giriş

Grafik kullanıcı arayüzleri, dijitalleşmeyle birlikte bireyin hayatında giderek daha fazla yere sahip olan teknolojik cihazlarla iletişim kurmanın ve onları kullanabilmek noktasında önemli bir araçtır. Günümüzde pek çok ev aleti, kamusal alanlarda yer alan makine ve otomatlar, akıllı telefonlar, tabletler ve bilgisayarlar grafik kullanıcı arayüzüne sahiptir. Arayüzler sayesinde ilgili cihaz ve makineler kullanılabilmekte, komutlar verilebilmektedir. "Grafik arayüzün görsel yapısı, genel olarak butonlar, simgeler, metin alanları, pencereler ve menülerden oluşmaktadır" (Evren, 2016: 403). Sözü edilen görsel yapı unsurlarıyla beraber birey ve makine arasındaki iletişim gerçekleşmekte ve görsel yapı unsurlar vasıtasıyla makine ve cihazların çalıştırılabilmesi mümkün olmaktadır.

Günümüzde en sık vakit geçirilen ve pek çok işin tamamlanmasını mümkün kılan bilgisayarlar, grafik kullanıcı arayüzlerinin en yoğun görüldüğü teknolojik cihazlardan biridir. Bilgisayara ait çeşitli arayüzler sayesinde bilgisayarın olanak tanıdığı pek çok işlem yerine getirilebilmektedir. Bilgisayarı açma, internette gezinme, yazma ve çizme gibi araçları çalıştırma ve klasör oluşturma gibi işlemlerin pek çoğu bilgisayarın sahip olduğu arayüzler sayesinde mümkündür. 1984 yılında piyasaya sürülen Macintosh ve 1985 yılında piyasaya sürülen Windows işletim sistemleri, bilgisayarların kullanımını kolaylaştıran ilk grafik kullanıcı arayüz örneklerinden sayılabilir. Bu işletim sistemlerinin grafiksel kullanıcı arayüzlerindeki başarısı geliştirdikleri yeni versiyonlarla günümüze kadar devam etmiştir (Sakman, 2017: 227).

Bugün yazı yazmaktan tasarım yapmaya, multimedya araçlarını kullanmadan oyun oynamaya kadar pek çok faaliyetimizi bilgisayarlar vasıtasıyla ve bilgisayarlar ile yazılımların sahip olduğu grafik kullanıcı arayüzleri sayesinde kolaylıkla gerçekleştirmekteyiz. Grafik kullanıcı arayüzleri, grafik tasarımın çalışma alanlarından biri olarak bu alandaki tasarım anlayış ve üsluplarının da gözlemlenebildiği önemli araçlardır. Bilgisayar kullanımının yaygınlaşması ve kullanıcı skalasının çeşitlenmesiyle, grafik kullanıcı arayüzlerinin önemi artmıştır. Bu sebeple grafik kullanıcı arayüzleri, kullanıcıların arayüz deneyimini daha sorunsuz ve kolay hale getirebilecek şekilde zaman içerisinde evrilmiştir. Bunun yanında farklı tasarım üslupları da kullanıcı arayüzlerinin tasarımlarını etkilemiş ve çeşitli üsluplar doğrultusunda arayüzlerin tasarımları şekillenmiştir.

Yöntem

Bu araştırmada, grafik kullanıcı arayüzlerinin zaman içerisinde geçirebildiği dönüşümler dijital oyunlar üzerinden örneklendirilmiştir. Bu doğrultuda araştırmanın problemi, "Dijital oyunlarda grafik kullanıcı arayüzlerindeki üslupsal değişim ne şekilde gerçekleşebilmektedir?" olarak belirlenmiştir. Araştırmanın amacı, dijital oyun bağlamında grafik kullanıcı arayüzlerinde gözlenen üslupsal değişimlerin bir oyun üzerinden örneklendirilmesidir. Araştırmanın dijital oyunlardaki grafik kullanıcı arayüzü tasarımlarına

yönelik yaklaşımlarda yaşanan değişimin örneklendirilmesi ve görünür olabilmesi açısından önemli olduğu düşünülmektedir.

Dijital oyunların sahip olduğu grafik kullanıcı arayüzlerindeki değişimin örneklendirilmesinin amaçlandığı bu araştırma, durum çalışması deseninde nitel bir araştırmadır. "Durum çalışması; bir kişi, bir grup ya da bir birim üzerine gerçekleştirilen ve çeşitli birimler üzerinde genelleme yapmayı amaçlayan bir çalışma türü olarak tanımlanabilir" (Gustafson, 2017). Araştırma kapsamında incelenecek birim olarak, Colossal Order firmasının 2015 ve 2023 yıllarında yayınladığı *Cities:Skylines* ve *Cities: Skylines 2* oyunları seçilmiştir. Oyunların ana menü ve oyun içeriğindeki grafik kullanıcı arayüzü tasarımları karşılaştırmalı olarak incelenmiştir ve incelemeler görsel örneklerle desteklenmiştir. Her iki oyun ayrı birer başlık altında değerlendirilmiş ve grafik kullanıcı arayüzlerinin taşıdığı üslupsal nitelikler kendi başlıkları altında yorumlanmıştır.

Cities: Skylines Oyununa Ait Grafik Kullanıcı Arayüzü

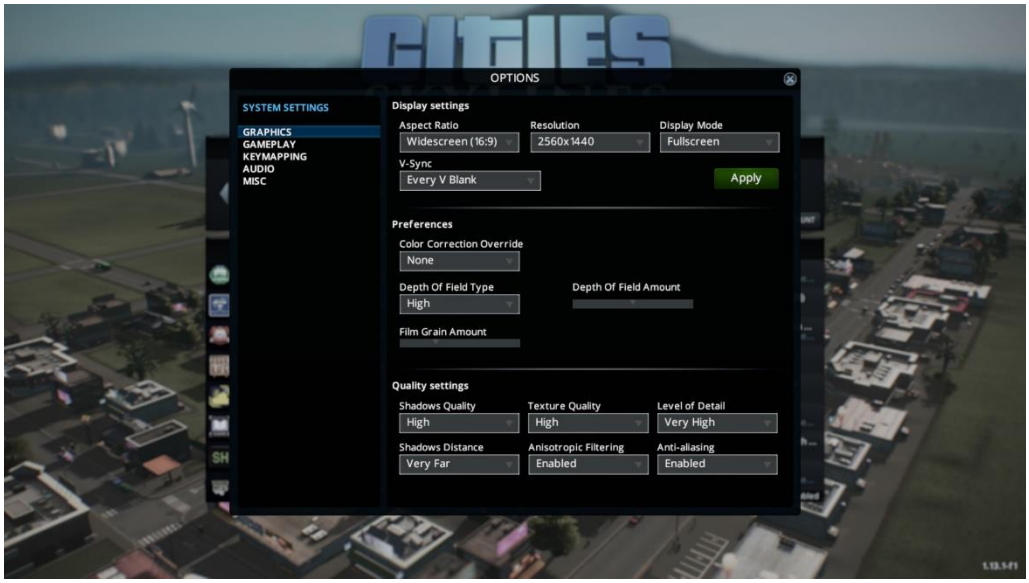
Cities: Skylines, Colossal Order tarafından 2015 yılında piyasaya sürülen bir şehir simülasyonu oyunudur. Oyunda oyuncular bireysel olarak boş bir harita üzerinde sıfırdan şehir inşa etme şansına sahiptir. Şehirde nüfus arttıkça tıpkı gerçek hayattaki gibi şehirde bir takım sorunlar meydana gelmekte ve oyuncu bu sorunları çözmekle ya da sorunlar yaşanmadan sorunları önlemekle yükümlüdür. İmar izni, sağlık, çöp, güvenlik, eğitim, parklar, ulaşım gibi temel ihtiyaçlar oyuncu tarafından çözümlenmesi gereken temel sorunlardır. Bunun yanında ticaret, sanayi, işletmeler, kirlilik, su kaynakları gibi pek çok unsur da oyunda mevcuttur. Oyunda gerek ana menü, gerekse oyun içerisindeki pek çok işlev, grafik kullanıcı arayüzü vasıtasıyla kullanılabilmektedir. Arayüz tasarımı, bütünsel olarak belirli bir dile sahiptir ve oyunda arayüzün görünür olduğu her yüzeyde bu ortak dil hissedilmektedir.



Görsel 1. Cities: Skylines oyununa ait ana menü.

Görsel 1'de, Cities: Skylines oyununa ait ana menünün grafik kullanıcı arayüzü görülmektedir. Örnekteki menü incelendiğinde; arka planda oyuna ait bir görüntü, sağ altta oyun versiyonu, üst ortada oyuna ait amblem ve amblemin altında ekranı ortalayacak şekilde

beş adet panel görülmektedir. Sol üstteki panel oyuna ait haberleri ve yeni yayımlanan genişleme paketlerini (DLC), sol alttaki panel oyunda yüklü olan DLC'leri, ortadaki panel oyun ana menüsünü, sağ üstteki panel oyuncunun Paradox hesabına bağlanmasını sağlayan butonları ve sağ alttaki panel de oyuncunun Steam üzerinden ücretsiz olarak oyuna ekleyebileceği eklentileri göstermektedir. Amblemin, panellerin ve panellerdeki tıklanabilir butonların tasarımlarına bakıldığında, üç boyut etkisinin gölge ve ışıklarla sağlandığını görmekteyiz. Ortadaki panelde yer alan ve seçili haldeki "Continue Game" butonu, diğer butonlardan açık renkte bir butona dönüşerek ve üç boyutlu algılanacak biçimde ayrışmaktadır. Panel çerçevelerinin arka plandan ayrışması ve üç boyutlu olarak algılanması, panellerin üstünde yer alan ve üç boyut illüzyonunu yaratan açık renkli bir çizgiyle sağlanmıştır. Oyunun ambleminde yer alan iki tipografik ve bir arka plan unsuru olmak üzere toplam üç tasarım unsuru da, ışık gölge etkisiyle boyutlandırılmış bir hissiyata sahiptir.



Görsel 2. Cities: Skylines oyununa ait Ayarlar ekranı.

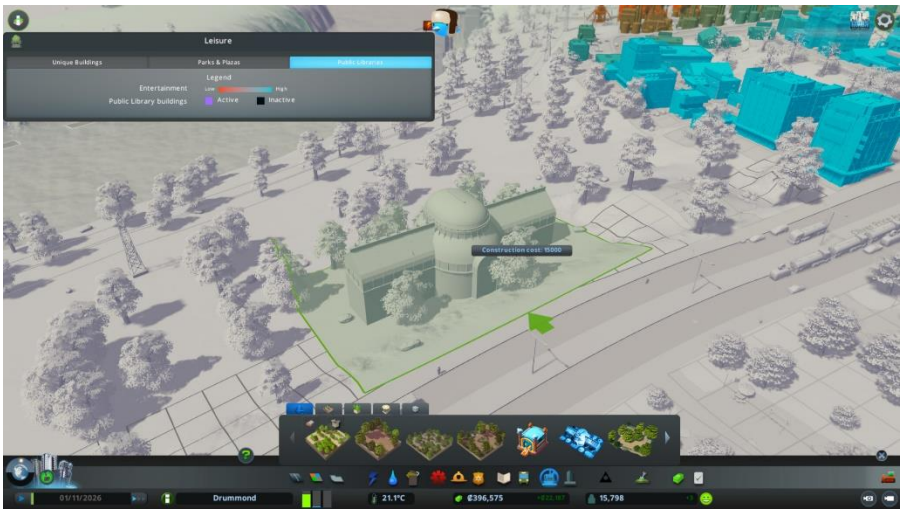
Görsel 2'de, Cities: Skylines oyununa ait ana menüden ulaşılan Ayarlar ekranı görülmektedir. Ekranda, siyah bir arka plan üzerinde yerleştirilmiş buton ve barlar mevcuttur. Butonlar sayesinde yapılacak ayarlar seçilip uygulanabilirken, kaydırılabilir barlar vasıtasıyla da oyuna yönelik çeşitli ayarlamalar gerçekleştirilmektedir. Tıklanabilir ve seçilebilir butonlar, ışık ve gölge etkisiyle üç boyutlu bir algılamaya sahip olacak şekilde tasarlanmıştır. Barlar ise daha düz bir etkiye sahiptir.

"Apply" (Uygula) ve sağ üstte yer alan menüye ait kapatma butonu "X", üç boyut algısının daha yoğun hissedildiği butonlardır. Bu butonlar vasıtasıyla, gerçekleştirilen ayarlar ve kapatma işlemleri gibi temel komutlar yerine getirilmektedir. Bununla birlikte menüde, ana başlıkların büyük harflerle, alt seviye başlık ve isimlendirmelerin ise kelimelerin ilk harfi büyük olacak şekilde başlık düzeninde bir hiyerarşiyle yazıldığı görülmektedir.



Görsel 3. Cities: Skylines oyununa ait oyun içi Ekonomi ekranı.

Görsel 3'de, Cities: Skylines oyununda oyun içinde yer alan Ekonomi menü ekranı ve grafik kullanıcı arayüzü görülmektedir. Ana panel genel olarak ikiye bölünmüştür. Üst panelde hizmetlere yönelik yapılacak harcamaların ayarlandığı barlar, alt menüde ise ekonomi istatistikleri yer almaktadır. Panelin üst bölümünde başlık alanının solunda altın renginde stilize bir para destesi ikonu, sağda ise üç boyut etkisine sahip kapatma tuşu "X" vardır. Alttaki hizmet ikonlarına bakıldığında, soyut sembolik ikonlarla gerçek dünyada karşılığı olan somut imgelere dayalı ikonların üç boyutlu bir algı yaratacak biçimde tasarlandığı görülür. Yol, elektrik akımı, su damlası, çöp kovası, sekiz uçlu haç, itfaiyeci şapkası, polis rozeti, kitap, heykel, gökdelen ve toplu taşıma araçlarına ait görseller ikon olarak tasarlanmıştır. İkonlarda gerçekçi kullanımla birlikte metaforik anlatımlar da görülmekte, tasarım stili ise üç boyut algısı oluşturacak biçimde yansıtılmaktadır. Panelin istatistik bölümünde ise üst bölümde yedi adet ikon yine bu üsluba uygun biçimde üretilmiştir. Altta yer alan istatistik panellerinde ise daha düz bir tasarım dili mevcuttur.



Görsel 4. Cities: Skylines oyununa ait oyun içi Parklar menüsü.

Görsel 4'te, Cities: Skylines oyunundan oyun içinde yer alan inşaa menülerinden Parklar menüsü ve yerleştirme ekranı görülmektedir. Oyunda bir hizmet yapısı yerleştirirken,

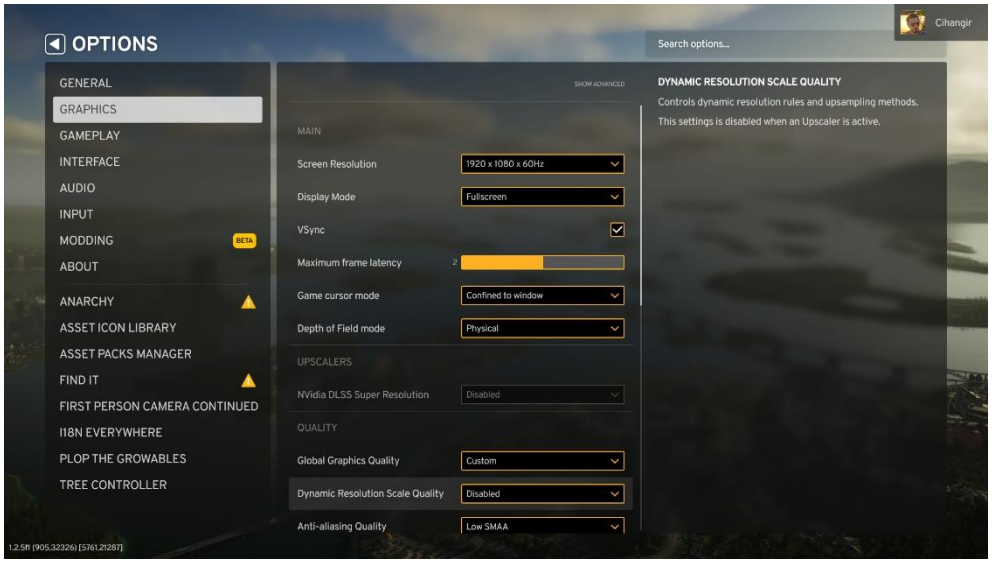
ekran beyaz tonlara bürünmektedir. Yerleşim ve hizmet binalarının renk tonu kırmızıya yakınlaştıkta, şehrin o bölgesinde yerleştirilmek üzere olan o yapıya ihtiyacın daha fazla olduğu anlaşılmaktadır. Yapı inşaa menülerinden olan Parklar menüsü tıklandığında, ekranın altında ortalanmış olarak bir bar açılmaktadır. Bu barın üzerinde, o inşaa menüsüne ait diğer alt barların açılmasını sağlayan ikonlar görülür. Bu ikonlar, Görsel 3'de incelenen ikonlarla ortak bir tasarım diline sahiptir. Hem gerçekçi hem metaforik olarak bu ikonlar ilgili inşaa yapılarının toplandığı alt barları temsil ederler. İnşaa edilebilecek parklara ait yapılar, barın içerisinde yapıya ait görselin stilize bir versiyonuyla temsil edilir. Böylelikle oyuncular inşaa etmek üzere oldukları yapının neye benzediğini ve hangi yapı olduğunu kolaylıkla anlayabilmektedir.

Görsel 1, 2, 3 ve 4'te incelenen Cities: Skylines oyununa ait grafik kullanıcı arayüzüne genel olarak bakıldığında; üç boyutlu buton ve ikonların, ışık ve gölge efektlerinin, metaforik anlatımların, tipografik hiyerarşinin ve ortak bir tasarım dilinin olduğunu görmekteyiz. Bu özellikler, arayüz tasarımında 21. yüzyılın popüler arayüz tasarım üsluplarından skemorfik tasarım üslubunun özellikleriyle benzerlikler göstermektedir. Skemorfik tasarımdaki ana fikir, "görsel üzerinde gösterilen nesnelere zaten aşina olan insanlar için arayüzün kullanımını kolaylaştırmaktır. Skeuomorfizm gerçek hayatın metaforlarını kullanır ve temsil edilen gerçek dünya nesnesini taklit etmek için degradeleri, gölgeleri, süslü ayrıntıları ve dokuları kullanır" (Coşkun ve Ateşgöz, 2020: 115). İncelenen dört örnekte de, sözü edilen degrade ve gölge kullanımları ile metaforik ikon tasarımlarını görebilmekteyiz. Örneğin itfaiye hizmet binaları itfaiyecilerin kullandığı sarı ışıklı kask, güvenlik hizmet binaları polis rozeti, eğitim hizmet binaları da kitap metaforuyla ikonlaştırılmıştır. Bununla birlikte, incelenen oyunun arayüzündeki butonlar da gerçekçi ve boyutlu bir görünüme sahiptir. Skemorfizmin yazılımı yapılan uygulamanın gerçek bir nesnenin görünümünü ve hissini taklit etmeye çalıştığı bir tasarım trendi (Çeken ve Delil, 2021: 76) olduğuna yönelik tanımı, Cities: Skylines'da yer alan butonların gerçekçi buton hissini taklit etmesiyle örtüşmektedir. Barın içerisinde yer alan ve oyundaki mevcudiyetleriyle örtüşen inşaa ikonları da anlık bir algılama sağlayarak, kullanıcıların arayüz üzerinde çok vakit kaybetmeden kolaylıkla nereye odaklanmaları gerektiğini göstermektedir (Çalış Zeğerek ve Kara, 2014: 75). İnşaa edilecek yapılara ait ikonların bu yapıların oyundaki görüntüsüyle aynı biçimde sunulmasıyla, kullanıcıların neyi inşaa edeceklerini daha hızlı biçimde algılamaları sağlanmaktadır.

Cities: Skylines 2 Oyununa Ait Grafik Kullanıcı Arayüzü

Cities: Skylines 2, 2023 yılında Colossal Order tarafından geliştirilen bir şehir simülasyonudur. Oyun, aynı şirketin 2015 yılında yayımladığı Cities: Skylines oyununun yeni bir versiyonu olarak kabul edilebilir. Bu oyunda ilk oyuna nazaran grafik geliştirmeler, oynanış, oyun mekanikleri ve arayüz tasarımı gibi pek çok noktada yenilikler getirilmiştir.

.



Görsel 5. Cities: Skylines 2 oyununa ait ana menü.

Görsel 5'de, Cities: Skylines 2 oyununun ana menü görüntüsü yer almaktadır. Ana menü tasarımına bakıldığında ilk oyun olan Cities: Skylines oyunuyla bazı benzerlikler görülse de, grafik kullanıcı arayüzünde belirgin bir üslup değişikliği vardır. Ekranın arka planında, oyuna ait bir görsel görülür. Ekranın sağ üstünde, Steam profiline erişimi sağlayan yeni bir buton yer almaktadır. Sağ altta ise oyunun güncel versiyonu yazı biçiminde gösterilmektedir. Orta üstte oyunun simge ve amblemi, düz beyaz renkle verilmiştir. Alt solda ana menüye ait temel işlevleri gerçekleştiren yan menülerin butonları, sağ üstte Paradox hesabına bağlantı sağlayan giriş/çıkış butonunu içeren panel, sağ altta ise oyunun mod yüklenmesiyle ve diğer durumlarla ilgili bildirimleri gösteren bir başka panel vardır. Buton ve panellerin tasarımı ilk oyunun aksine üç boyut hissi taşımamakta, daha düz ve az miktarla şeffaflık özellikleri göstermektedir. Ana menü butonlarında yalnızca isimler yazmamakta, isimlerin solunda düz tasarımlarla tasarlanmış ikonlar yer almaktadır. Ayrıca ana menü butonlarının bazılarının yanında sarı "New" (Yeni) ikonları yer almakta ve o menüyle ilgili bir yeniliğin olduğunu göstermektedir. Amblem, simge ve butonlar genel itibariyle düz tasarıma ait özelliklerle ve bir bütünlük içerisinde tasarlanmıştır.



Görsel 6. Cities: Skylines 2 oyununa ait Ayarlar ekranı.

Görsel 6'da, Cities: Skylines 2 oyununa ait ana menüden ulaşılan Ayarlar ekranının grafik kullanıcı arayüzü görülmektedir. Bu ekranın arka planında, oyuna ait bir görsel mevcuttur. Sağ üstteki Steam hesap butonu ile sol alttaki oyun versiyonu bilgisi buradayken de görünür olmaya devam etmektedir. Üst solda bir önceki ana menüye dönüşü sağlayan "Options" butonu, solunda ise sola dönük bir üçgen ikonu yer almaktadır. Sağda ise yapılmak istenen ayarın aranabildiği bir arama kutucuğu mevcuttur.

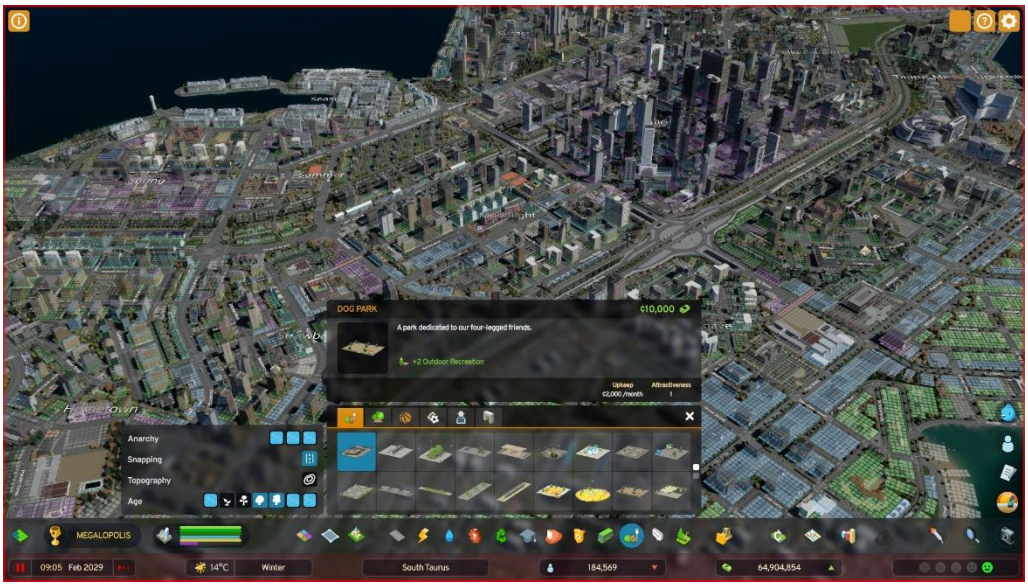
Ekranın genelini kaplayan ve ayarlarla ilgili üç adet panel mevcuttur. Soldaki panelde ayar yapılacak alanları ve yüklü modları gösteren bir panel vardır. Büyük harflerden isimlerle panelde ayar olanakları listelenmiştir. Seçili olan ayar ise açık renkli bir butonla diğerlerinden ayrışmaktadır. Yeni ayarlara sahip butonların yanında sarı bir "New" ikonu varken, ayarlarıyla ilgili bir sorun olan butonların sağında bir ünlem ikonu yer alır. Ortadaki panelde, seçili olan ayarlama butonunun içerdiği ayar seçenekleri görülür. Bu seçenekler seçilebilir bar ya da sürüklenerek ayarlanabilen bar olarak iki türdedir. Bu alt panelde yer alan yazılı barlardaki tipografik unsurlar, baş harfi büyük olacak şekilde başlık üslubunda verilmiştir. Siyah ve düz olan bar tasarımları, ayırt edici sarı bir çerçeveye sahiptir. Sağdaki panelde ise yapılmakta olan ayara yönelik detaylı bilgiler verilmektedir.



Görsel 7. Cities: Skylines 2 oyununa ait oyun içi Ekonomi ekranı ve Servisler alt menüsü.

Görsel 7'de, Cities: Skylines 2 oyununun oyun içindeki menülerinden olan Ekonomi menüsü ve altında yer alan Servisler alt menüsü görülmektedir. Servisler menüsüne bakıldığında, ana bir panelin içinde alt panellere yönlendirme sağlayan beş buton ile iki temel alt panel görülür. Panel tasarımı oyun ekranını gösterecek şekilde hafif bir şeffaflığa sahiptir. Alt menü butonları ikonlarla değil tipografiyle sunulmuş, bu butonlar ilk oyunun aksine daha düz bir üslupla tasarlanmıştır. Seçili olan alt menü bir ışık efektiyle değil, kontrastı yüksek bir renk ile seçili olmayan butonlarla ayrışmaktadır. Bu görselde, ayar yapılabilecek servisler ve aynı zamanda oyunun altında yer alan servislere ait ikonlar görülmektedir. İkon tasarımlarında boyut algısı ışık ve gölgenin aksine perspektif ve açık-koyu ton karşıtlığı ile sağlanmıştır. İzometrik perspektifte üç boyutlu tasarlanan ikonlar, ilk oyundaki gibi metaforik anlam bağlamında tasarlansa da, tasarım üslubu daha minimal olmuştur. Bununla birlikte alt panellerdeki sürüklenebilir barlar ve bilgi kutucukları da üç boyut etkisinin aksine yine düz bir

tasarım diliyle ele alınmıştır. Soldaki dar panelde ayarlama yapılabilecek servislerin listesi mevcutken, sağdaki geniş panelde bahsedilen ayarlamaların yapıldığı ve bu ayarlamalarla ilgili bilgiyi içeren alanlar mevcuttur.



Görsel 8. Cities: Skylines 2 oyununa ait oyun içi Parklar menüsü.

Görsel 8'de Cities: Skylines 2 oyununun oyun ekranındaki inşaa menülerinden Park menüsü görülmektedir. Burada da, menü panelinin üst kısmındaki ikonlar sayesinde park çeşitleri arasında geçiş sağlanmaktadır. İkon tasarımları bir önceki örnekteki gibi ışık gölge ile üç boyut algısından ziyade izometrik perspektif ve açık-koyu renk tonlarıyla sağlanmıştır. Park çeşitlerine ait butonlar yine gerçek park görüntüsünden oluşmakta, ancak bu sefer kaçışlı perspektif görüntüsü yerine izometrik görüntü tercih edilmelktedir. Seçilen parkla ilgili parka ait bir bilgi paneli de menü panelinin üzerinde açılmaktadır. Panel ve barlarda üç boyut algısı yerini düz ve hafif saydam bir tasarıma bırakmıştır.

Cities: Skylines 2 oyununun grafik kullanıcı arayüzüne bakıldığında, tasarım unsurlarının daha düz, boyut algısından uzak ve ilk oyuna kıyasla efektlerden arındırılmış olduğu görülmektedir. Bu anlayış, kullanıcı arayüzünün düz tasarım (flat design) üslubuyla tasarlandığını göstermektedir. Düz tasarım, grafik kullanıcı arayüzlerinde son yıllarda daha sık tercih edilmeye başlanan ve minimalizmle benzer niteliklere sahip olan bir arayüz tasarım üslubudur. Bu üslup, efektlerden arınmış olması, üç boyuttan uzak olması, sade olması, canlı renklere sahip olması ve bu özelliklerle uyumlu tipografik uygulamalara sahip olması (Acar, 2020: 43) gibi özelliklerle özellikle skemorfik tasarım üslubundan ayrışmaktadır. İlk oyuna kıyasla Cities: Skylines 2 oyununda da buton ve panellerin efekt ve üç boyuttan arındırılmış olması, düz tasarıma yönelik verilen özelliklerle uyuşmaktadır. Temel amacı anlamsal hız ve etkililik olan düz tasarımlar, içeriği net ve erişilebilir bir şekilde sunmanın anahtarları olarak değerlendirilebilir (Kaya, 2024: 11). Bu bakımdan Cities: Skylines 2 oyununda grafik kullanıcı arayüzünün düz tasarıma uygun yapısının, içeriği net bir biçimde belirten ve kontrast renk vurgularıyla seçilebilirlik anlamında etki ve hıza olumlu etki eden bir yapıya sahip olduğunu söyleyebiliriz. Bunların yanında, grafik kullanıcı arayüzü tasarımında düz tasarım bağlamında renk tercihi de önemli bir yere sahiptir. "Düz tasarım, görsel efektleri tamamlamak için, dinamik bir renk paleti kullanarak özellikle parlak renkleri uygular. Birbirleriyle kontrast

oluşturan ve enerji veren renkler az nesne içeren bir sayfanın donuk görünmesini engeller" (Pehlivan, 2019: 727). Cities: Skylines 2'nin arayüz tasarımında, özellikle seçili butonlar ve vurgu için eklenen ikonlar, koyu zemine kontrast oluşturacak biçimde sarı gibi renklerle tasarlanmıştır. Bu da ilgili buton ve ikonların zeminden ve diğer unsurlardan ayrışmasını sağlamaktadır.

Sonuç

Bu araştırmada, dijital oyunlardaki grafik kullanıcı arayüzlerinde yaşanabilen üslup değişimi, bir şehir kurma simülasyonu oyunu olan Cities: Skylines ve Cities: Skylines 2 üzerinden örneklendirilmiş ve irdelenmiştir. Araştırmada ele alınan oyunlardan ilki 2015 yılında, ikincisi ise 2023 yılında piyasaya sürülmüştür. Oyunların sahip olduğu grafik kullanıcı arayüzlerinin, temelde skemorfik ve düz tasarım prensiplerine uygun olarak tasarlandığı görülmüştür. Her iki arayüz tasarım üslubu, kimi özellikleri itibariyle birbirinden farklılaşmakta ve bu farklılık incelenen iki oyunun arayüz tasarımlarında da görülebilmektedir. Skemorfik tasarımda üç boyutlu butonlar, ışık ve gölge efektleri ile vurgular, metaforik ve gerçekçi ikonlar mevcutken; düz tasarımda iki boyutlu butonlar, kontrast renklerle vurgular ve daha stilize ikonlar görülmektedir.

Tıpkı işletim sistemleri, web siteleri ve yazılımlar gibi, dijital oyunların da grafik kullanıcı arayüzlerinde tasarım üslubuna yönelik değişimlerin yaşanabildiği, Cities: Skylines oyunları bağlamında yapılan karşılaştırmalı incelemede örneklendirilmiştir. Kullanıcı arayüzleri bağlamında yaşanan bu değişim, çeşitli gerekçeler çerçevesinde gerçekleşmektedir. Bu gerekçelerden biri olan tasarım trendleri, grafik tasarım alanında popülerleşen tasarım dilinin daha sık kullanılması anlamına gelmektedir. Minimalizm ve düz tasarım, 21. yüzyılda giderek popülerleşmiştir. Tasarımdaki gereksiz karmaşıklığı ortadan kaldırma amacını taşıyan ve tasarımın temel öğelerine odaklanan minimalizm (Kaya, 2024: 11), skemorfik anlayışın yaygınlaşması sonrası arayüzlerde düz tasarıma yönelimin bir ilhamı olmuştur. Düz tasarımla birlikte gerçekçi ikonlar ve üç boyutlu butonlar yerini düz ve stilize tasarımlara bırakmıştır. Trendlerin yanında, performans da grafik kullanıcı arayüzlerinde yaşanan üslup değişiminin bir gerekçesidir. Üç boyutlu, daha fazla detaya sahip, ışık gölge efektlerinin kullanıldığı arayüzler, bilgisayarın işlemcisinin daha fazla çalışmasına sebep olmaktadır. "Gerçek nesnelerin görüntülerine sahip olan skemorfik tasarım, ayrıntılarla dolu olması ve işletim sisteminde fazla yer kaplaması açısından eleştirilmektedir" (Demirkale Kukuoğlu, 2022: 1254). Düz tasarıma sahip arayüzler ise basit ve iki boyutlu tasarım dili sayesinde bilgisayarın işlemcisini skemorfik tasarıma göre daha az yormaktadır. Düz tasarıma yönelik eğilimin artması noktasında bir başka gerekçe ise, skemorfik tasarımların içerdiği yoğun detaylar sebebiyle kullanımı zaman zaman olumsuz etkilemesidir. Çalış Zeğerek ve Kara, Lemeden'in skemorfların dijital arayüzlerde kullanılmasının işlevsel açıdan kısıtlayıcı olduğunu ve görsel zenginliğin kimi zaman görsel kirliliğe dönüştüğünden bahsettiğini aktarmaktadır (2014: 76). Fazla detay içeren ve gerçekçi pek çok ikon ile butonun, boyut algılı ve ışık gölge efektli panellerin bir arada sunulması, görsel bir karmaşaya neden olabilmektedir.

İncelenen Cities: Skylines ve Cities: Skylines 2 oyunlarının grafik kullanıcı arayüzleri, 8 yıl içerisinde skemorfik anlayıştan düz tasarım anlayışına yönelmiştir. Yapılan bu araştırmada

gerçekleşen bu değişim örneklenmiş ve olası gerekçeler sıralanmıştır. Aşağıda, ilgili konuyla ilgili yapılacak gelecek çalışmalarla ilgili öneriler sunulmuştur:

- Grafik kullanıcı arayüzü değişimi gözlenen dijital oyunların kullanıcılarıyla görüşmeler gerçekleştirilerek, söz konusu değişimler hakkında kullanıcıların görüşleri alınabilir. Kullanıcı deneyiminin ölçülmesi açısından bunun önemli olabileceği düşünülmektedir.

- Arayüz tasarımını değiştiren diğer oyunlar üzerinde incelemeler gerçekleştirilerek, hangi üsluptan hangi üsluba doğru nasıl bir değişim gerçekleştiği gözlemlenerek farklı oyunlar üzerinden grafik kullanıcı arayüzü üslubu değişimlerine yönelik genel bir sonuca varılabilir.

Kaynakça

Acar, H. M. (2020). Grafik tasarımın gelişim sürecinde yeni üslup: Flat tasarım. *Sanat ve Tasarım Dergisi, (25)*, 35-52.

Cities: Skylines 2. (PC) [Video oyunu]. (2023). Colossal Order.

Coşkun E., Ateşgöz, K. (2020). Skeumorfik tasarımın kullanıcı deneyimi bağlamında marka algısının tüketiciler tarafından değerlendirilmesi. *Dördüncü Kuvvet. 3* (1). 113-126.

Çalış Zeğerek, E., Kara, M. (2014). Dijital kullanıcı arayüz tasarımlarında skemorfik anlayış. *Sanat Yazıları, 30*, 64-79.

Çeken, B., Delil, S. (2021). Arayüzlerde hacim ilhamı: Yaratıcı UI tasarım konseptlerinde 3 boyutlu grafikler. *Dünya İnsan Bilimleri Dergisi, 2021*(2), 68-83.

Demirkale Kukuoğlu, O. C. (2022). Grafik kullanıcı arayüzünde neumorfic tasarım. *Art-E Sanat Dergisi, 15*(30), 1251-1269. https://doi.org/10.21602/sduarte.1179261.

Evren, F. B. (2016). Grafik arayüzlerin tasarım ve kullanılabilirlik açısından incelenmesi: Android ve IOS. *The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication, 6*(4), 400-418.

Gustafsson, J. (2017). Single case studies vs. multiple case studies: A comparative study (Dissertation). Retrieved from https://urn.kb.se/resolve?urn=urn:nbn:se:hh:diva-33017.

Kaya, S. E. (2024). Grafik tasarımda 21. yüzyıl tasarım trendleri ve yönelimleri. *Medeniyet Sanat, 10*(1), 8-29. http://doi.org/10.46641/medeniyetsanat.1440476.

Pehlivan, S. (2019). Kullanıcı arayüzü tasarımında dönüşüm: Google materyal tasarımı. *Journal of Social, Humanities and Administrative Sciences, 5*(18): 720-735. http://doi.org/10.31589/JOSHAS.151.

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

Game UI Database. *Cities: Skylines [PC]*. 12.03.2025 tarihinde https://www.gameuidatabase.com/gameData.php?id=526 adresinden edinilmiştir.

Görsel Kaynakçası

Görsel 1. Game UI Database. *Cities: Skylines [PC]*. https://www.gameuidatabase.com/gameData.php?id=526 (Erişim tarihi: 21.04.2025).

Görsel 2. Game UI Database. *Cities: Skylines [PC]*. https://www.gameuidatabase.com/gameData.php?id=526 (Erişim tarihi: 21.04.2025).

Görsel 3. Game UI Database. *Cities: Skylines [PC]*. https://www.gameuidatabase.com/gameData.php?id=526 (Erişim tarihi: 21.04.2025).

Görsel 4. Game UI Database. *Cities: Skylines [PC]*. https://www.gameuidatabase.com/gameData.php?id=526 (Erişim tarihi: 21.04.2025).

Görsel 5. Cities: Skylines 2. (PC) [Video oyunu]. (2023). Colossal Order.

Görsel 6. Cities: Skylines 2. (PC) [Video oyunu]. (2023). Colossal Order.

Görsel 7. Cities: Skylines 2. (PC) [Video oyunu]. (2023). Colossal Order.

Görsel 8. Cities: Skylines 2. (PC) [Video oyunu]. (2023). Colossal Order.