

Merdivin, M. (2021). Mobil oyunlarda grafik arayüzlerinin oyuncu tercihleri üzerindeki etkileri: Üniversite öğrencileri üzerine bir araştırma. *Karatay Sosyal Arařtırmalar Dergisi*, (6), 107-149.

Makale Geliş Tarihi: 19.02.2021

Makale Kabul Tarihi: 08.04.2021

**MOBİL OYUNLARDA GRAFİK ARAYÜZLERİNİN OYUNCU  
TERCİHLERİ ÜZERİNDEKİ ETKİLERİ:  
ÜNİVERSİTE ÖĞRENCİLERİ ÜZERİNE BİR ARAŞTIRMA**

**Mustafa MERDİN<sup>1</sup>**

**Öz**

Mobil oyun sektörü teknoloji ile doğru orantılı olarak son yıllarda hızla büyümüş ve gelişme göstermiştir. Bu sektör akıllı telefon ve diğer mobil cihazların artışı nedeniyle dolaylı olarak mobil oyun geliştirici firmalar açısından cazip bir pazar haline gelmiştir. Oyun geliştirici firmaların farklı türlerde piyasaya oyun sürmeleri, oyuncular için çok fazla tercih seçeneği sunmaktadır. Oyuncuların tercihlerini etkileyen birçok unsur meydana gelmiştir. Bu unsurlardan görsel algı ve estetik oldukça önemli bir yere sahiptir. Mobil oyunların multimedya platformlarında indirilmesi ve hedef kitle için çekici hale gelmesi görsel çekicilik ve bütünlük ile sağlanmaktadır. Kullanıcının işletim sistemini destekleyen sanal mağazaya girip oynamayı tercih ettiği oyunu indirmesi, yapılan tasarımların ve pazarlamanın ancak bir bütün olması şartı ile doğru bir şekilde gerçekleşmektedir. Bu durumdan yola çıkarak mobil oyun üreticilerinin, tüketicilerin oyun tercihinde hangi faktörlere baktığına ve seçimlerini hangi faktörlerin yoğunluğuna göre belirlediğini tespit etmesi ve pazarlama stratejilerini bu çerçevede içerisinde yapması gerekmektedir. Bu çalışmada oyuncu tercihini etkileyen faktörlerden grafik tasarım alanına giren, oyunlar içerisindeki arayüz ve görsel öğelerin oyun seçimleri üzerindeki etkisi araştırılmıştır. Mobil oyuncu kitlesinin büyük bir kesimini genç nüfus oluşturmaktadır. Bu çalışma genç nüfus içerisinde olan üniversite öğrencileri üzerinde yapılmıştır. Çalışmanın temel amacı üniversite öğrencilerinin mobil oyun tercihinde mobil arayüzlerin oyun seçimlerine olan etkisini belirlemektir. Bu doğrultuda yapılan analizler sonucu oyun arayüzlerinin oyun tercihi üzerinde etkisi olduğu tespit edilmiş ve mobil oyun sektöründeki tasarımcılar ve arařtırmacılara farklı tavsiyeler sunularak çalışma sonlandırılmıştır.

**Anahtar Kelimeler:** Mobil Oyun, Mobil Arayüz, Oyun Tercihleri.

---

<sup>1</sup> Arş. Gör., KTO Karatay Üniversitesi, Sosyal ve Beşeri Bilimler Fakültesi, İletişim ve Tasarım Bölümü, [mustafa.merdin@karatay.edu.tr](mailto:mustafa.merdin@karatay.edu.tr), ORCID: 0000-0003-4698-0342.

Merdivin, M. (2021). Mobil oyunlarda grafik arayüzlerinin oyuncu tercihleri üzerindeki etkileri: Üniversite öğrencileri üzerine bir araştırma. *Karatay Sosyal Arařtırmalar Dergisi*, (6), 107-149.

### **The Effects of Graphic Interfaces in Mobile Games on Player Preferences: A Research on University Students**

#### **Abstract**

Mobile gaming sector has grown significantly and have made progress directly proportional to the technology recently. It has become an attractive market in terms of mobile gaming developer companies due to ever increase demand of smartphones and other mobile devices. Game developing companies launch different type of games in order to provide so many opportunities of choices to the gamers. Many factors that affect the choices of gamers has started to occur finally. Among these elements, visual perception and aesthetics have a very important place. With the visual appeal and integrity that mobile games can be downloaded on multimedia platforms and made attractive to the target audience. The user can enter the operating system in the virtual store and download the game that he prefers to play, provided that the designs and marketing made are a whole. Based on this situation, it is necessary to change the marketing strategies and determines the mobile game freedom determines the game preferences of the consumers according to the intensity of the changing factors. In this study, the effects of visual elements and an interface in the games which have been included in the graphic area affecting the gamer's choice has been investigated. The large segment of the mobile audiences consists of a young population. The study has been performed on the young population segment of the university students and the main purpose of carrying out this study was to determine the effect of mobile interfaces on game choices made by the university students. As a result of the analysis made in this direction, it was determined that the game interfaces have an affect on the choices of the game made. Finally, it was terminated by offering some different advices to designers and researchers in the mobile gaming sector.

**Keywords:** Mobile game, Mobile Interface, Game Preferences.

Merdivin, M. (2021). Mobil oyunlarda grafik arayüzlerinin oyuncu tercihleri üzerindeki etkileri: Üniversite öğrencileri üzerine bir araştırma. *Karatay Sosyal Arařtırmalar Dergisi*, (6), 107-149.

## **Giriş**

Başlangıçta sadece eğlence amaçlı ortaya çıkan oyunlar teknolojinin gelişmesiyle neredeyse tüm çoklu ortam (multimedya) alanlarında kendine yer buldu (Chen and Leung, 2016, s. 1155). Örneğin kökenleri 19. yüzyıla dayanan Japon oyun firması Nintendo elektronik teknolojiler ortaya çıkana kadar, 80 yıla yakın, oyun kartları üretti (Bryce and Rutter, 2006, s. 22). Bilgisayarın hayatımızda yer almasıyla birlikte video oyun kavramı da onun etrafında şekillenmeye başladı. Günümüzde ise artık oyun sektörünün bilgisayardan daha çok mobil oyun sektörüne kaydığı görülmektedir.

Buharla çalışan makinelerin yapımıyla ortaya çıkan sanayi devriminden daha önce bazı mucitler insanların işini kolaylaştıracak çalışmalar yapmıştır. Zamanla teknolojinin gelişmesi ile birlikte dijitalleşmeye gidildiği ve analog teknolojilerin de daha çok portatif, mobil teknolojilere evrildiği görülmektedir. Son yıllarda teknoloji bağımlılığının artmasından dolayı, teknolojinin günden güne gelişmesi insan yaşamının her alanını şekillendirmiş ve bu alanların vazgeçilmez bir parçası olan oyunlar da değişime ve gelişime aynı ölçüde ayak uydurmuştur. Özellikle oyunların türüne ve oynandığı platformların artışına paralel olarak kullanıcı sayılarının da arttığı gözlemlenmektedir. Giderek artan kullanıcılarıyla dijital oyun sektörü içinde yer alan cihazlar da gelişmekte ve çeşitlenmektedir. Günümüzde dijital oyunlar PC, konsol veya çevrim içi oyunlar ve özellikle son zamanlarda yaygınlaşan mobil oyunlar olarak kategorize edilmektedir. Oyunlara gösterilen ilginin artması, oyun firmalarının daha fazla kullanıcı çekmek amacıyla kullanıcı dostu arayüz ve ilgi çekici görseller kullanarak oyuncu sayılarını arttırmayı hedeflemelerine yol açmaktadır. İçinde bulunduğumuz yüzyılda artık mobil teknolojilerin yayılmasında ve benimsenmesinde genç nüfus kitlesi önemli bir konumdadır. Bu sebeple mobil oyun geliştirici firmalar, verimli yatırımlar yapmak adına genç kitlelerin beklentilerine ve beğenilerine hitap eden faktörlerin neler olduğunu bilmek durumundalardır.

Türkiye'deki gençler tüm dünyada olduğu gibi mobil teknolojilerin gelişmesine ve getirdiği güncel eğilimlere ayak uydurmaktadır. İnternet, sosyal ağ ve mobil uygulama kullanım oranları ile akıllı telefon sahipliğine bakıldığında Türk gençlerinin mobile olan bağlılığı açıkça görülmektedir (TÜİK, 2014b). Bu bağlamda mobil oyun üreten firmaların, gençlerin oyun tercihlerini ve beğenilerini göz önünde bulundurup ürünlerindeki

Merdin, M. (2021). Mobil oyunlarda grafik arayüzlerinin oyuncu tercihleri üzerindeki etkileri: Üniversite öğrencileri üzerine bir araştırma. *Karatay Sosyal Arařtırmalar Dergisi*, (6), 107-149.

AR-GE ve inovasyon çalışmalarını gençlerin kullanıcı tercihi ve eğilimlerine göre belirlemeleri zorunlu hâle gelmiştir.

### **1. Arayüz Kavramı**

Teknoloji, insanlara bilginin veya eğlencenin öğrenme sürecinde kullanıcıya kolaylık sağlamak amacıyla yenilikçi ve etkili yollar sunmaktadır. Bilgisayar veya mobil temelli tasarımların da asıl hedefi, hedef kitleye ilgi çekici ve işlevsel arayüzler sunmaktır (Price, 1991, s. 42). Multimedya ortamı programlarının önemli bileşenlerinden biri de nesne ve kullanıcı arasında etkileşimin başladığı ve kullanıcının ihtiyaç duyduğu bilgileri kullanabildiği arayüzdür. Kullanılan program ile kullanıcı arasındaki iletişim öncelikle bilgisayar ekranı (arayüz) ve arayüz tasarımının nasıl geliştirildiği ile ilgilidir. Multimedya ortamların tasarlanmasında kullanılan öğeler tipografi, hareketlilik, ses ve animasyon bileşenleri tasarım ilkelerine orantılı olarak seçilmektedir

Arayüz tasarımları sadece görsel estetik düşünülerek dekoratif anlamda kullanılmamalıdır. Tasarım sürecinde bilgi işlem süreçleri ve kullanıcı deneyimi de göz önüne alınmalıdır (Alessi ve Trollip, 2001). Geleneksel olarak grafik arayüz kavramı, soyut kavramların kendilerini soyut grafikler ile göstermesinden dolayı içlerinde bir çelişki barındırmaktadır. Çünkü geleneksel grafik arayüzleri bilgileri sayısal olarak görüntüyü oluşturan noktaların bir araya gelmesiyle oluşturmuştur. Bu soyut grafiksel görüntülerin amacı fare, klavye gibi çevresel etki edecek birim aletleri ile görmek ve üzerine tıklamak şeklinde kodlanmıştır. Menüler, çerçeveler, pencereler genel olarak sürükle bırak olarak sanal arayüzler aracılığıyla kullanıcıyla etkileşime girmiştir. Bu tarz arayüzlerde kullanıcıyla olan etkileşim, gerçek dünyayla paralel olarak fiziksel nesnelerin barındırdığı avantajları kullanmayı engellemiştir. Fitzmaurice'e göre geleneksel olarak tasarlanan kullanıcı arayüzleri doğrudan kontrol terimine dayanmaktadır. GUI (Graphic User Interface) kavramı için yeniden oluşturmak ve kontrol düzeyinin son on yıldır gelişmediği ve üzerinde çok fazla değişim olmadığı görülmektedir. Oluşturulan logolar, simgeler ve menülerle birlikte klavye ve fare kullanımı da artmış ve günlük hayatın rutini olmaya başlamıştır. Arayüzlerin direkt etkisi ve kontrol edilebilirliği grafik kullanıcı arayüzleri için bazı çevresel mekanizmaları geliştirerek oluşturulması belirtilmiştir. Mevcut olan kullanıcı arayüzleri minimal sayıda fiziksel araç ile çalışacak şekilde tasarlanmıştır

Merdin, M. (2021). Mobil oyunlarda grafik arayüzlerinin oyuncu tercihleri üzerindeki etkileri: Üniversite öğrencileri üzerine bir araştırma. *Karatay Sosyal Arařtırmalar Dergisi*, (6), 107-149.

(Fitzmaurice, 1996, s. 50).

## **2. Grafik Arayüz Kavramı**

Grafik arayüz kavramı, ilk defa 1970'lerde Xerox Palo araştırma ve geliştirme merkezinde geliştirilen ekran animasyonlarını tanımlamak amacıyla kullanılmıştır. Bütün şekilde masaüstü ekranına entegre olacak bir biçimde tasarlanan arayüz sistemi 1981 yılında piyasaya Xerox Star olarak çıkarılmıştır. Yaşanan bu gelişmeler daha sonra Apple, Linux, Windows vb. bilgisayarların ortaya çıkmasına etki etmiştir (Usabilla, 2017, s. 75). Grafik arayüz kavramı kullanıcıların ürünle etkileşimini sağlayan tasarım fikirlerinin toplamını ifade etmektedir. Arayüz tasarımında önemli noktalardan biri de kullanıcı ve ürün arasındaki ilişkiyi sağlayarak ürün kullanımı açısından yüksek performans elde etmektir (Evren, 2016, s. 56). Arayüz tasarım sürecinde etkileşimli arayüz tasarımı kavramı ön plana çıkmaktadır. 2000'li yılların bitmesine yakın kullanıcı ve arayüz ilişkisi, mobil cihazların devreye girmesi ile tasarım alanını geliştirmiştir. Artık mobil cihazların pratik olmaları onların içinde bulunduğu uygulamaların bu tasarım kararına göre şekil almasını sağlamıştır. Bu gelişmelerden yola çıkarak tasarım anlayışının değişmesine ve tasarımcıların arayüz kavramı üzerine daha çok araştırma ve geliştirme yapmalarına yol açmıştır. Apple 2007 yılında, iPhone için taşınabilir cihazlarda kullanılması amacıyla çoklu işlevselliğe sahip dokunmatik ekranı tasarlamış ve mobil çağın yeni pratiklerini oluşturmuştur (Tuck, 2001, s. 84).

Günümüz taşınabilir cihazlar, çoğunlukla mobil uygulamalar veya oyunlar için tasarlanmış olsa da masaüstü veya dizüstü bilgisayar kullanıcı arayüzlerinin tasarım sürecini de etkilemektedir (Usabilla, 2017, s. 68). Windows 8, arayüz tasarımı için uygun bir örnektir. Windows 8 akıllı telefona benzeyen özellikler içerirken, geleneksel olarak nitelendirebileceğimiz masaüstü kullanıcı arayüzü için de her zaman bir tercih olmuştur. Etkileşimli tasarım pratiklerine göre düzenlenmiş olan kullanıcı arayüzü kavramının kısa bir tarihi olsa da geleneksel arayüz tasarımı kadar uzun yol katettiği söylenebilir. Fare ve klavye sembolünden sonra dokunmatik ekranlarla etkileşime geçmek hem masaüstü teknolojisi için hem de taşınabilir mobil cihazlar için giderek yaygın hâle gelmektedir (Tuck, 2001, s. 67). Grafik tasarım alanı teknolojinin gelişmesiyle doğru orantılı olarak gelişmektedir. Büyük bir yaratıcı fikrini içinde barındıran

Merdin, M. (2021). Mobil oyunlarda grafik arayüzlerinin oyuncu tercihleri üzerindeki etkileri: Üniversite öğrencileri üzerine bir araştırma. *Karatay Sosyal Arařtırmalar Dergisi*, (6), 107-149.

grafik tasarım alanı da bu duruma baęlı olarak derinleşmektedir. Teknolojinin yan etkilerinden birisi ise gelecekteki tasarımcıların yapay zekâ ile birlikte tasarım fikri oluşturacağı düşüncesidir.

Son derece net görüntüler elde edilen akıllı lenslerin hayatımıza girdięi bir zamanda artık arayüz ekranlarının yeniden tasarlanması konusu da gündeme gelmektedir. Önceden geliştirilen birçok arayüz, kare veya dikdörtgen formları kullanarak tasarlanmaktadır. Lensler ise insan gözünün görebildięi bir alan kadar uzaęı kapsamaktadır. Bir insanın görme uzaklıęı yaklaşık olarak 190 derece yatay ve 120 derece dikey olarak bilinmektedir. İki gözün keřiştięi bu daire biçimdeki alan tasarımcılar için yeni bir yaratıcılık ve üretim alanı olacaktır (Torrejon vd., 2013, s. 8). Etkileşim tasarım, sadece elektronik cihazlarla sınırlı kalmayıp insanların günlük yaşamlarının bir parçası hâline gelmiştir. Günümüzde insanlar gündelik ihtiyaçlarını artık mobil üzerinden gidermektedirler. Örneęin alışverişlerini nasıl yapacaklarını, bulaşık makinesini nasıl kullanacaklarını, televizyon kanal listesini nasıl düzenleyeceğini mobil platformlar üzerinden çözmektedirler. Çünkü kullanıcı arayüz kavramı, kullanım fonksiyonlarının doğru olup olmadığıyla deęil, kullanım kolaylıęı ile ilgilenmektedir (Turper, 2008, s. 29).

### **3. Mobil Kullanıcı Arayüzü Tasarımı**

Kullanıcı arayüz kavramı, arayüz kullanıcılarına interaktif bir şekilde kullanıcı deneyimi saęlayan makineler, taşınabilir mobil cihazlar ve yazılımlar için oluşturulan arabirim tasarımlarıdır (Rouse, 2015). Başarılı ve kullanışlı bir arayüz tasarımı, kullanıcıların gerçekleřtirmek istedikleri eylemleri olabildięince minimum eforla çözebileceęi unsurlara sahip olmalıdır. Kullanıcılar genel olarak arayüz içerisinde izleyecekleri yolu pratik ve kolay hâle getirmeyi amaçlamışlardır (Budiu, Mobile User Experience, 2015). Kullanıcılar günlük hayatta belli başlı kalıplaşmış arayüzlerine alışık oldukları için, sayfa düzenleri, tutarlılık ve öngörülebilirlik önemlidir. Kullanıcı dostu arayüzlerinin kullanışlı olması ve kullanıcıların arayüzü pratik bir şekilde dolaşmaları ve istedikleri bilgiye kolayca erişebilmeleri sayfadan memnun bir şekilde ayrılmalarını saęlamaktadır (Rouse, 2015). Mobil kullanıcı arayüzü kavramı, arayüz kullanıcısının cihazın nitelikleriyle, içerięiyle ve işlevleriyle birlikte etkileşime girmesini saęlamaktadır. Tablet veya akıllı telefon gibi mobil taşınabilir cihazlardaki grafiksel ve dokunmaya duyarlı dokunmatik

Merdivin, M. (2021). Mobil oyunlarda grafik arayüzlerinin oyuncu tercihleri üzerindeki etkileri: Üniversite öğrencileri üzerine bir araştırma. *Karatay Sosyal Arařtırmalar Dergisi*, (6), 107-149.

ekranları kapsayan bir tasarım sürecidir (Usabilla, 2017).

Mobil kullanıcı arayüzü tasarım süreci masaüstü bilgisayarlara göre oldukça farklı bir konsepti içermektedir. Masaüstü bilgisayarların kullandıkları monitörlere göre daha küçük bir ekran boyutuna sahip olmasından dolayı boyutları; okunabilirlik, tutarlılık ve kullanılabilirlik açısından farklı gereksinimlere ihtiyaç duymaktadır. Mobil uygulamadaki içeriklerin yerleşimi, renkleri ve kompozisyonu belirli bir tutarlılık ve konsept içinde yürütülmelidir. Uygulamalar çeşitli olabilir fakat kullanıcıların arayüzü nasıl kullanacaklarını veya arayüz içerisinde bulmak istediklerini kolayca bulmalarını sağlaması gerekmektedir (Nielsen J., 2012). Kullanıcı arayüz tasarımı, kullanıcı ve arayüz arasındaki etkileşim ve bu etkileşimden doğan deneyime odaklanmalıdır. Estetik ve çekici olup aynı zamanda kullanımı kolay pratik bir tasarım modeli başarılı bir arayüz tasarımının elementlerindedir. Kullanıcı arayüzü önemli bir bütündür. Bir evin temellerine benzetilebilir; krişleri, döşemeleri, duvarları ve çatıyı destekleyecek sağlam bir temel oluşturulursa ev çökmeyip yerinde kalacaktır. Mobil tasarımda da benzer bir durum söz konusudur. Genel kullanıcı deneyimine dayalı sağlam bir kemik yapısı olursa; veritabanı, server ve güvenliği sağlam bir tasarım geliştirilmiş olur (Favell, 2016). Masaüstü ve mobil cihazların arayüz tasarımındaki en önemli fark kullandıkları alanlardır. Daha önce masaüstü için tasarlanmış bir web sitesini mobil ortama aktarırken, arayüz öğelerinin boyutlarını ve tasarım konumlarını doğrudan etkilemektedir. Kullanıcıların masaüstünde fare ile gezdikleri web sitelerini parmak ile kontrol edeceklerini varsayarak tasarımın tekrar oluşturulurken mobil tasarım pratiklerine aykırı tasarım modeli uygulanmamaktadır (Nielsen J., 2012).

Dokunmatik ekranlar için seçim noktaları kullanılmalıdır. Kullanıcı arayüz tasarımının, sadece basit bir tasarım olmadığı amacın içerik ve uygulamaların pratiklerini kullanıcılar için kolaylaştırmak esas amaçtır (Hoover, 2017). Akıllı telefonların ekran boyutları masaüstüne göre daha küçük olduğu için ekran çözünürlüklerinde, arayüz tasarımda ekran boyutunda gereksiz yer kaplanmamalıdır; esas amacın uygulama ve içeriğinin kullanımı kolaylaştırmak olduğu unutulmamalıdır (Rouse, 2015). Telefonun icadından bu zamana kadar kablolu sabit telefonlar, zaman ve mekân kısıtlaması olmaksızın kişilerarası iletişimi sağlarken, teknolojinin ilerlemesi ve mobil cihazların piyasaya sürülmesinden sonra bilgi ve enformasyon aracı olarak günlük hayatta yer edinmiştir (Leung ve

Merdin, M. (2021). Mobil oyunlarda grafik arayüzlerinin oyuncu tercihleri üzerindeki etkileri: Üniversite öğrencileri üzerine bir araştırma. *Karatay Sosyal Arařtırmalar Dergisi*, (6), 107-149.

Wei, 2000, s. 310). Yazının, müziğin ve konuşmanın yanı sıra videonun illüstrasyon ile birleşerek mesajı hedef kitleye iletmek amacıyla bir araya gelmesi ve bir konsepte bağlanarak sunulması kullanıcı arayüz tasarımının modern hâlini almasını sağlamıştır (Bingöl, 2010, s. 28).

#### **4. Üniversite Öğrencileri ve Mobil Oyun Tercihlerini Etkileyen Görsel Elementler**

Mobil uygulama alanı hızla büyümekte ve gelişmektedir. Bu sektörde en çok paya sahip olan uygulama piyasasında rekabet gittikçe artmaktadır. Mobil evrenin genişlemesi ve kullanıcıların gün geçtikçe bu evrende daha çok vakit geçirip mobil oyunları gündelik hayatın olağan bir durumu hâline getirmeleri, yaşam tarzlarını bu duruma göre şekillendirmelerine sebep olmuştur. Günümüzde tüm sosyal çerçeve bu cihazlar üzerinde şekillenmektedir. Tüm bu gelişmeler göz önüne alındığında mobil uygulama sektörü, geliştirici firmalara sürekli yeni pazar alanları oluşturmaktadır. Mobil uygulama geliştirici firmaların ürünlerini piyasaya sürmeden önce pazar fırsatlarının ve tehditlerinin önceden değerlendirilmesinde, tüketici davranışlarının önceden incelenmesi firmalar için önemli avantajlar sağlamaktadır (Çakır vd., 2010, s. 88). Yazılım geliştirici firmalar ilerleyen teknoloji ile birlikte gün geçtikçe yeni bir uygulama veya oyun geliştirmeye başlamıştır. iOS ve Android için ayrı ayrı geliştirilen uygulamaları kendilerine ait sanal mağazalarda uygulama ve oyunları barındırmaktadır. Kullanıcının işletim sistemini destekleyen sanal mağazaya girip oynamayı tercih ettiği oyunu indirmesi, yapılan tasarımların ve pazarlamanın ancak bir bütün olması şartı ile doğru bir şekilde gerçekleşmektedir. Bu durumdan yola çıkarak mobil oyun üreticilerinin, tüketicilerin oyun tercihinde hangi faktörlere baktığına ve seçimlerini hangi faktörlerin yoğunluğuna göre belirlediğini tespit etmesi ve pazarlama stratejilerini bu çerçeve içerisinde yapması gerekmektedir. Mobil oyunlar akıllı telefonların yaygınlaşması ve gelişmesiyle beraber kullanıcılar tarafından yoğun bir şekilde tercih edilmeye başlanmıştır. 94 yılında Hagenuk MT-2000 model telefon ile piyasaya sürülen tetris oyunu mobil oyunlar için devrim niteliğinde olmuştur (Nick, 2014).

Genel bir değerlendirme yapıldığında geçmiş teknolojilerin sağladığı olanaklar doğrultusunda küçük ekranlarda telefonları yormayan, tasarımları üzerinde durulmamış kullanıcıların ilgisini çekmek amacıyla tasarım yapılmamış mobil oyunlar üretilmekteydi. Oyunların grafik

Merdivin, M. (2021). Mobil oyunlarda grafik arayüzlerinin oyuncu tercihleri üzerindeki etkileri: Üniversite öğrencileri üzerine bir araştırma. *Karatay Sosyal Arařtırmalar Dergisi*, (6), 107-149.

iřlemcilerini düşük olması, iki boyutlu renksiz görsellerden oluşması, tasarımların tek düze yapılması ve üzerinde durulmaması kullanıcıların mobil oyunlara ilgisini uyandırmamıştır. Mobil teknolojinin gelişmesi ve dönüşmesi sayesinde akıllı telefonların gündelik yaşamda yerini alması, dokunmatik bir hâle gelmesi, grafiklerin ve oyun çeşitliliğinin fazlalaşması, telefonların işlemcilerinin önceki versiyonlarına göre çok daha güçlenmesi mobil cihazlardan oyun oynamanın bir fenomen hâline gelmesine sebep olmuştur. Oyunların tercih edilmesini etkileyen faktörler arařtırmacılar tarafından incelenip bu konuda bazı sonuçlar ortaya çıkarılmıştır. Yee'nin 2006 yılında yaptığı arařtırmada platformlar arası oynanan çevrimiçi oyunların, bunlar masaüstü veya çevrim içi olabilir, bu oyunların tercihini etkileyen yaş, cinsiyet gibi unsurların oyuncuların yaptığı oyun içi davranış kalıpları yönünden incelenmiştir (Yee, 2006, s. 309). Çevrim içi oyunların kullanıcılardan beklediği mikro ödeme detayları oyuncuları uzaklařtırmak yerine farklı seçenekteki karakter imge ürünlerini oyun içi pazarladıkları için daha da ilgi çekici bir hâl almıştır. Sonuç olarak kullanıcıların birbirleriyle olan etkileşimi çevrimiçi oyunları tercih edilmesindeki en büyük etken olarak belirlenmiştir (Baek vd., 2004, s. 79). Tüketicilerin oyun tercihlerini etkileyen çeşitli faktörler bulunmaktadır. Bu faktörlerden ilki oyuncuların oyunu hangi ortamda ve koşulda oynadıklarıdır. Oyuncuların oyunu oynadıkları mekânda ayakta veya oturarak oynamaları, mekânın ışıklandırması, ses yalıtımı ve sıcaklığı oyuncular için kaliteli oyun oynamak anlamında önemli unsurlardır. Diğer bir faktör ise oyunu oynamak için hangi zamanı uygun gördükleri ve müsaitlik durumu oyunun kalitesi için etkilidir. Üçüncü etki ise sosyal etkidir.

Kullanıcılar oyunlar üzerinden sosyalleşme ihtiyaçlarını giderebilirler, oyun sayesinde yeni ilişkiler kurabilirler. Dördüncü etki olarak kültürel öğeler de oyun oynama alışkanlığı üzerinde etkilidir. Beşinci ve son etki ise psikolojik etkidir. Oyuncunun oyunu oynama amacı (rekabetçilik, deneyim, dinlenme, rahatlama veya tamamen eğlence) amacıyla kişilerin oyunlara karşı tutumu ve deneyimleri kadar beklentilerinin de önemi vardır (Engl ve Nacke, 2013, s. 89). Mobil oyunların tercih edilmesini sağlayan en önemli etkenler; oyunun içeriği, senaryosu, oynanabilirliği, grafikleri, animasyon ve kullanıcı ile olan etkileşimi, kullanıcı deneyimi olarak görülebilir (Ponnada ve Kannan, 2012, s. 245). Tüketicilerin kendilerini yalnız hissetmelerinin mobil sosyal

Merdin, M. (2021). Mobil oyunlarda grafik arayüzlerinin oyuncu tercihleri üzerindeki etkileri: Üniversite öğrencileri üzerine bir araştırma. *Karatay Sosyal Arařtırmalar Dergisi*, (6), 107-149.

oyun bağımlılığına önemli bir etken olduğu tespit edilmiştir. Oyunlar içerisinde bulunan bağlanabilirlik, ödül sistemi, üzerinde doğrudan etkisi bulunmaktadır. Mobil oyunlarda bu süreç uygulama içi satın alma yani mikro ödemeler oyuncular mobil oyun seçimlerinde en çok etki eden değişkenlerdendir (Chen ve Leung, 2016, s. 1155). İnternet tarayıcısı üzerinden oynanan oyunlar ile mobil sosyal oyunlar kullanımlar ve doyumlar teorisine göre yapılan arařtırmalar öncelikle eğlence amaçlı daha sonra arkadaşlık, gerçeklerden uzaklaşma, sanal dünyanın sunduğu imkânları kabul etmek ve kendini gerçekleştirmek amacıyla sosyal ve psikolojik faktörlerin oyuncuları güdüleyebileceklerini ortaya koymuştur (Wu vd., 2010, s. 1862). Mobil oyunlar değerlendirilirken özellikle mobil oyun oynama, oyun mekaniği, kullanılabilirliği, oyunun senaryosunu kapsayan bir kavramdır. Oyunlar için tasarlanmış olan oynanabilirlik yönergeleri üzerinde durulmuştur. Oynanabilirlik bununla beraber telefonun mobil işlemcisi, şarjının ne kadar süre gittiği, ekran boyutu gibi özellikler hareketlilik için önemli bir yer kaplamaktadır. Oyun deneyimi, kolay kurulması ve oyun içi sosyalleşme kavramı kullanıcılar tarafından önemsenen unsurlardandır. Mobil oyun üreticileri başarılı bir strateji geliştirmek amacıyla yenilikçi düşünmenin yanı sıra sosyal medya ve insanlar arasındaki networkleri etkin kullanmaları gerekmektedir (Waller, 2015).

## **5. Metodoloji**

### **5.1.Arařtırmanın Amacı**

Bu çalışmanın amacı, modern çağda benimsenen mobil teknolojinin bir kolu olan mobil oyunları ile üniversitedeki genç öğrenci kitlesinin mobil oyunlara olan ilgi ve tercih sebeplerini bir çerçevede incelemektir. Arařtırmanın teorik ve uygulama olarak iki temel amacı bulunmaktadır. Bunlar; teorik olarak yenilik, yayılım ve benimseme çalışmalarına ilişkin literatürün teknoloji çerçevesi içerisinde tüm ayrıntılarıyla incelenmesi ve yayılım paradigmasını geliştiren faktörlerin bu çerçevede açıklanmasıdır. Uygulama aşamasına bakıldığında ise akıllı telefonların ve bu bağlamda mobil oyunların seçimine yön veren üniversite öğrencilerinin mobil oyun seçimini etkileyen faktörlerin belirlenmesi amaçlanmaktadır. Bu bir keşfedici arařtırmadır ve arařtırmanın soruları mobil arayüzlerin oyuncu seçimlerine olan etkisini ortaya koymak amacıyla yapılmış olup aşağıdaki sorulara cevap aramıştır:

Merdin, M. (2021). Mobil oyunlarda grafik arayüzlerinin oyuncu tercihleri üzerindeki etkileri: Üniversite öğrencileri üzerine bir araştırma. *Karatay Sosyal Arařtırmalar Dergisi*, (6), 107-149.

- Mobil oyun seçimlerinde oyun arayüzleri oyuncu seçimlerine etkisi var mıdır?
- Mobil oyun seçimlerinin akıllı telefon seçimlerine etkisi var mıdır?
- Mobil oyun seçimlerinde oyunların grafiklerinin seçimlere etkisi var mıdır?
- Mobil oyun seçimlerinde oyunuçi karakter görseli seçeneklerinin etkisi var mıdır?
- Mobil oyun seçimlerine oyun ikonlarının etkisi var mıdır?

### **5.2.Arařtırmanın Önemi**

Bu araştırmanın hem uygulamalı hem de teorik anlamda önemli katkıları olduđu düşünölmektedir. Bu çalışmanın sonuçları, gerek mobil oyunları gerekse de üniversitedeki gençlerin oyun seçimlerindeki estetik bakış açılarını anlamaya yardımcı olmak ve düşünceleri hakkında literatüre katkı sağlama potansiyeline sahiptir. Özellikle “Mobil Oyun” ve “Arayüz Tasarımı”na yönelik Türkiye’de sınırlı sayıda çalışmaya (Keş ve Kara, 2015) ulaşılabilmiştir. Arařtırmanın kavramsal çerçevesini oluştururken “Teknolojinin Kabulü” ve “Planlı Davranışlar Teorileri”ni kullanmak isteyen arařtırmacılara yol göstermenin yanı sıra sonuçları açısından mobil oyun seçimlerinde arayüz tasarımlarının etkisi ve bu konu üzerinde gençler ile ilgili yapılan çalışmalar için de teorik bir zemin hazırlayacaktır. Üniversite öğrencilerinin mobil oyunları benimsemesinde etkili olabilecek değişkenlerin modele eklenmesi sayesinde “Teknolojinin Kabul Modeli”ni yeniden düzenlemektedir. Gençlerin tercihlerine yönelik değişkenlerin çok yönlü ele alınması sayesinde, gençlerin mobil teknoloji çerçevesi içinde tercihlerinin daha derinlemesine anlaşılması da mümkün olacaktır.

### **5.3.Arařtırmanın Yöntemi**

Bu araştırma, mobil oyunlarda kullanılan grafik arayüzlerinin oyuncu seçimlerine etkisini ortaya koymak amacıyla yapılan nicel bir arařtırmadır. Bu arařtırmada veri toplama aracı olarak anket kullanılmıştır.

Merdin, M. (2021). Mobil oyunlarda grafik arayüzlerinin oyuncu tercihleri üzerindeki etkileri: Üniversite öğrencileri üzerine bir araştırma. *Karatay Sosyal Arařtırmalar Dergisi*, (6), 107-149.

#### **5.4.Arařtırmanın Evreni ve Örneklem Seçimi**

Arařtırmanın evrenini 2019-2020 eğitim öğretim yılı içerisindeki KTO Karatay Üniversitesi öğrencileri oluşturmaktadır. Arařtırmanın evreni üzerinden en küçük örneklem genişliği dikkate alınarak öğrenciler seçilmiş ve anket uygulaması yapılmıştır. Bu kapsamda kolayda örneklem yöntemi kullanılarak KTO Karatay Üniversitesinde farklı bölümlerde 1., 2., 3. ve 4. sınıflarda okumakta olan rastgele 255 öğrenciye ulařılarak anket yapılmıştır.

#### **5.5.Arařtırmada Kullanılan Veri Toplama Araçları**

Arařtırmada veri toplama aracı olarak anket kullanılmıştır. Anket formu, iki farklı bölümden oluşmaktadır. Birinci kısımda arařtırmaya alınan bireylerin cinsiyetini, sınıfını, yaş aralığına yönelik demografik sorular yer alırken; anketin ikinci kısmında ise bireylerin kullandıkları akıllı telefon işletim sistemleri, akıllı telefondaki oynanan mobil oyunların ücretli olup olmadığı, akıllı telefon seçiminde mobil oyunları sisteminin kaldırmasının önemi, mobil oyun içi oyuncu karakter imgesi (kıyafet seçenekleri vs.) seçeneklerinin oyunu indirmedeki etkisi, mobil oyunlarda oyun ikonlarının (logosu) oyunları indirmedeki etkisi ve farklı dört görsel bulunan mobil oyunlarının arayüzü ile ilgili tutumlarına yönelik sorular yer almaktadır. Görseli bulunan mobil oyunların arayüz ile ilgili sorulara 5’li likert tipi bir ölçek kullanılmıştır (1:Hiç Katılmıyorum, 5:Tamamen Katılıyorum).

#### **6.Bulgular ve Yorumlar**

Arařtırmaya katılan üniversite öğrencileri hakkında genel bilgiler çalışmanın bu bölümünde ankete cevap veren kişilerin hangi sınıfta oldukları, yaşları ve eğitim durumlarına ilişkin bilgi sunulacaktır.

##### **6.1.Demografik Özelliklere İlişkin Bulgular**

Arařtırmanın bu kısmında arařtırmaya katılan bireylerin demografik özelliklerine ilişkin verilerin analizi yer alacaktır.

Merdin, M. (2021). Mobil oyunlarda grafik arayüzlerinin oyuncu tercihleri üzerindeki etkileri: Üniversite öğrencileri üzerine bir araştırma. *Karatay Sosyal Arařtırmalar Dergisi*, (6), 107-149.

**Tablo 1. Katılımcıların cinsiyet dağılımı**

Değişken	Sayı	Yüzde
Kadın	175	68,6
Erkek	80	31,4
Toplam	255	100,0

Tablo 1'e göre; arařtırmaya katılanların katılımcıların % 68,6'sını kadınlar ve % 31,4'ünü ise erkekler oluşturmaktadır.

**Tablo 2. Katılımcıların yaş dağılımı**

Değişken	Sayı	Yüzde
17-20	150	58,8
21-25	95	37,3
26-30	10	3,9
Toplam	255	100

Tablo 2'de görüldüğü gibi örneklem grubundaki 255 kişinin yaş durumlarının dağılımı incelendiğinde katılımcıların, %58,8'inin 17-20 yaş aralığında, %37,3'ünün 21-25 aralığında, %3,9'unun 26-30, yaş grubunda olduğu görülmektedir.

Merdivin, M. (2021). Mobil oyunlarda grafik arayüzlerinin oyuncu tercihleri üzerindeki etkileri: Üniversite öğrencileri üzerine bir araştırma. *Karatay Sosyal Arařtırmalar Dergisi*, (6), 107-149.

**Tablo 3. Katılımcıların sınıf durumu**

Değişken	Sayı	Yüzde
1.Sınıf	118	46,3
2.Sınıf	66	25,9
3.Sınıf	34	13,3
4.Sınıf	37	14,5
Toplam	255	100

Tablo 3'e göre, arařtırmaya katılanların lisans sınıf durumlarına bakıldığında katılımcıların %46,3'ünün 1.sınıf, %25,9'unun 2.sınıf, %14,5'inin 4.sınıf, % 13,3'ünün 3.sınıf öğrencileri oluşturmaktadır.

**Tablo 4. Katılımcıların akıllı telefon işletim sistemi**

Değişken	Sayı	Yüzde
Android	179	70,2
İOS	76	29,8
Toplam	255	100

Tablo 4'e göre katılımcıların akıllı telefonların işletim sistemlerine bakıldığında %70,2'sinin Android, %29,8'inin ise İOS işletim sistemine sahip telefonları oldukları anlaşılmaktadır.

Merdin, M. (2021). Mobil oyunlarda grafik arayüzlerinin oyuncu tercihleri üzerindeki etkileri: Üniversite öğrencileri üzerine bir araştırma. *Karatay Sosyal Arařtırmalar Dergisi*, (6), 107-149.

**Tablo 5. Akıllı telefonda oynanan mobil oyunların ücret durumu**

Değişken	Sayı	Yüzde
Evet	17	6,7
Hayır	238	93,3
Toplam	255	100

Tablo 5'e göre katılımcıların akıllı telefonlarında oynadıkları oyunların ücretsiz veya ücretli olduğuna bakıldığında, %93,3'ünün ücretsiz oyunları, %6,7'sinin ise ücretli oyunları tercih ettiği görülmektedir.

**Tablo 6. Akıllı telefon seçiminde akıllı telefon sisteminin mobil oyunları kaldırabilir olmasının önemlilik durumu**

Değişken	Sayı	Yüzde
Evet	134	52,5
Hayır	121	47,5
Toplam	255	100

Tablo 6'ya göre akıllı telefon seçimlerinde mobil oyunları sistemlerinin kaldırıp kaldırılmadığına göre seçimlerdeki önemlilik durumuna katılımcıların %52,2'si evet derken, %47,5 ise hayır seçeneğini seçmiştir.

Merdin, M. (2021). Mobil oyunlarda grafik arayüzlerinin oyuncu tercihleri üzerindeki etkileri: Üniversite öğrencileri üzerine bir araştırma. *Karatay Sosyal Arařtırmalar Dergisi*, (6), 107-149.

**Tablo 7. Mobil oyun içi oyuncu karakter görsel seçenekleri (kıyafet seçenekleri vs.) oyunu indirmedeki etkililik durumu**

Değişken	Sayı	Yüzde
Evet	84	32,9
Hayır	171	67,1
Toplam	255	100

Tablo 7'ye göre mobil oyun içi karakter görsel seçeneklerinin oyunu indirmedeki etkisine katılımcıların %67,1'i hayır derken, %32,9'u evet seçeneğini seçmiştir.

**Tablo 8. Mobil oyunlardaki oyun ön izleme görsellerinin oyun indirmedeki etkililik durumu**

Değişken	Sayı	Yüzde
Evet	182	71,4
Hayır	73	28,6
Toplam	255	100

Tablo 8'e göre mobil oyunlardaki oyun ön izleme görsellerinin oyunun indirilmesine etkisine, katılımcıların %71,4'ü evet derken, %28,6'sı hayır seçeneğini seçmiştir.

Merdin, M. (2021). Mobil oyunlarda grafik arayüzlerinin oyuncu tercihleri üzerindeki etkileri: Üniversite öğrencileri üzerine bir araştırma. *Karatay Sosyal Arařtırmalar Dergisi*, (6), 107-149.

**Tablo 9.** Mobil oyunlarda oyun ikonları (logosu) oyunları indirmedeki etkililik durumu

<b>Değişken</b>	<b>Sayı</b>	<b>Yüzde</b>
Evet	157	61,6
Hayır	98	38,4
Toplam	255	100

Tablo 9'a göre mobil oyunların seçimlerinde oyun ikon (logosunun) oyunları indirmedeki etkisine katılımcıların %61,6'sı evet derken, %38,4'ü hayır seçeneğini seçmiştir.

**Tablo 10.** PUBG Mobile Oyun Arayüzüne İlişkin Bulgular

<b>İfadeler</b>	<b>Hiç katılmıyorum</b>	<b>Katılmıyorum</b>	<b>Kararsızım</b>	<b>Katılıyorum</b>	<b>Tamamen katılıyorum</b>
	<b>N</b> <b>%</b>	<b>N</b> <b>%</b>	<b>N</b> <b>%</b>	<b>N</b> <b>%</b>	<b>N</b> <b>%</b>
Arayüzü görülen mobil oyun indirilirken, grafik arayüz tasarımı oyun tercihimde etkililer.	34 (13,3)	20 (7,8)	20 (7,8)	82 (32,2)	99 (38,8)
Mobil oyun arayüzünde kullanılan renk seçimleri oyun tercihimde etkilidir.	31 (12,2)	24 (9,4)	21 (8,2)	100 (39,2)	79 (31,0)
Mobil oyun arayüzünde kullanılan tipografi(yazı stili)seçimi oyun tercihimde etkilidir.	60 (23,5)	28 (11,0)	36 (14,1)	79 (31,10)	52 (20,4)

**Karatay Sosyal Arařtırmalar Dergisi, Sayı: 6, 2021 Bahar,**  
**e-ISSN: 2651-4605**

Merdin, M. (2021). Mobil oyunlarda grafik arayüzlerinin oyuncu tercihleri üzerindeki etkileri: Üniversite öğrencileri üzerine bir araştırma. *Karatay Sosyal Arařtırmalar Dergisi*, (6), 107-149.

Mobil oyun arayüzünde kullanılan 2D veya 3D, Pixel animasyon çizim tekniđi oyun tercihimde etkilidir.	34 (13,3)	6 (2,4)	26 (10,2)	68 (26,7)	121 (47,5)
Mobil oyun arayüzünde kullanılan Karakter Tasarımları oyun tercihimde etkilidir.	36 (14,1)	14 (5,5)	19 (7,5)	67 (26,3)	119 (46,7)
Mobil oyun arayüzünde kompozisyon (görsel hiyerarşi) kullanımı oyun tercihimde etkilidir.	37 (14,5)	9 (3,5)	31 (12,2)	82 (32,2)	96 (37,6)
Mobil oyun arayüzünde kullanılan illüstrasyon tekniđi (çizim) oyun tercihimde etkilidir.	32 (12,5)	10 (3,9)	18 (7,1)	86 (33,7)	109 (42,7)
Mobil oyun arayüzünde kullanılan tema oyun tercihimde etkilidir.	31 (12,2)	9 (3,5)	24 (9,4)	85 (33,3)	106 (41,6)
Mobil oyun arayüzünde kullanılan komut ve yönergelerin kullanılabilirliđi oyun tercihimde etkilidir.	30 (11,8)	13 (5,1)	20 (7,8)	70 (27,5)	122 (47,8)

Katılımcıların Tablo 10'daki birinci mobil oyun arayüz görseline ilişkin olarak, a sorusu için %38,8'i Tamamen Katılıyorum derken, %7,8'i Kısmen Katılmıyorum dediđi, b sorusu için %39,2'si Katılıyorum derken, %9,4'ü Kısmen Katılmıyorum dediđi, c sorusu için %31,0'ı Kısmen Katılıyorum derken, %11,0'ı Kısmen Katılmıyorum seçeneđini seçtiđini, d sorusu için %47,5'nin Tamamen Katılıyorum dediđi, %10,2'nin Kararsızım dediđi, e sorusu için %46,7'nin Tamamen Katılıyorum dediđi, %5,5'in Kısmen Katılmıyorum dediđi, f sorusu için %37,6'sının Tamamen Katılıyorum, %3,5'nin Kısmen Katılıyorum dediđi, g sorusu için %42,7'sinin Tamamen Katılıyorum, % 3,9'nun Kısmen Katılmıyorum dediđi, h sorusu için %41,6'sının Tamamen Katılıyorum, %3,5'nin Kısmen Katılmıyorum dediđi, ı sorusu için %47,8'nin Tamamen Katılıyorum, %5,1'in Kısmen Katılmıyorum dediđi gözlemlenmiş olup katılımcıların %47,8'nin birinci görseldeki mobil oyun arayüz içerisinde kullanılan komut ve yönerge menülerinin oyun tercihlerine etkisinin olduđu gözlemlenmiştir.

**Karatay Sosyal Arařtırmalar Dergisi, Sayı: 6, 2021 Bahar,**  
**e-ISSN: 2651-4605**

Merdin, M. (2021). Mobil oyunlarda grafik arayüzlerinin oyuncu tercihleri üzerindeki etkileri: Üniversite öğrencileri üzerine bir araştırma. *Karatay Sosyal Arařtırmalar Dergisi*, (6), 107-149.

İfadeler	Hiç katılmıyorum	Katılmıyorum	Kararsızım	Katılıyorum	Tamamen katılıyorum
	N %	N %	N %	N %	N %
Arayüzü görülen mobil oyun indirilirken, grafik arayüz tasarımı oyun tercihimde etkilidir.	29 (11,4)	24 (9,4)	25 (9,8)	76 (29,8)	101 (39,6)
Mobil oyun arayüzünde kullanılan renk seçimleri oyun tercihimde etkilidir.	31 (12,2)	20 (7,8)	25 (9,8)	84 (32,9)	95 (37,3)
Mobil oyun arayüzünde kullanılan tipografi(yazı stili)seçimi oyun tercihimde etkilidir.	51 (20,0)	27 (10,6)	35 (13,7)	73 (28,6)	69 (27,1)
Mobil oyun arayüzünde kullanılan 2D veya 3D, Pixel animasyon çizim tekniği oyun tercihimde etkilidir.	36 (14,1)	25 (9,8)	25 (9,8)	85 (33,3)	84 (32,9)
Mobil oyun arayüzünde kullanılan Karakter Tasarımları oyun tercihimde etkilidir.	41 (16,1)	20 (7,8)	32 (12,5)	72 (28,2)	90 (35,3)
Mobil oyun arayüzünde kompozisyon (görsel hiyerarşi) kullanımı oyun tercihimde etkilidir.	40 (15,7)	19 (7,5)	29 (11,4)	71 (27,8)	96 (37,6)
Mobil oyun arayüzünde kullanılan illüstrasyon tekniği (çizim) oyun tercihimde etkilidir.	38 (14,9)	18 (7,1)	35 (13,7)	77 (30,2)	87 (34,1)
Mobil oyun arayüzünde kullanılan tema oyun tercihimde etkilidir.	33 (12,9)	13 (5,1)	28 (11,0)	84 (32,9)	97 (38,0)
Mobil oyun arayüzünde kullanılan komut ve yönergelerin	30 (11,8)	22 (8,6)	28 (11,0)	71 (27,8)	104 (40,8)

Merdin, M. (2021). Mobil oyunlarda grafik arayüzlerinin oyuncu tercihleri üzerindeki etkileri: Üniversite öğrencileri üzerine bir araştırma. *Karatay Sosyal Arařtırmalar Dergisi*, (6), 107-149.

kullanılabilirliđi oyun tercihimde etkilidir.					
---	--	--	--	--	--

**Tablo 11.** Candy Crush Oyun Arayüzüne İliřkin Bulgular

Katılımcıların Tablo 11'deki ikinci mobil oyun arayüz görseline iliřkin olarak, a sorusu için %39,6'sı Tamamen Katılıyorum derken, %9,4'ü Kısmen Katılmıyorum dediđi, b sorusu için %37,3'ü Tamamen Katılıyorum derken, %7,8'i Kısmen Katılmıyorum dediđi, c sorusu için %28,6'sı Kısmen Katılıyorum derken, %10,6'sı Kısmen Katılmıyorum seçeneđini seçtiđini, d sorusu için %32,9'u Tamamen Katılıyorum dediđi, %9,8'nin Kararsızım dediđi, e sorusu için %35,3'nün Tamamen Katılıyorum dediđi, %7,8'nin Kısmen Katılmıyorum dediđi, f sorusu için %37,6'in Tamamen Katılıyorum, %7,5'nin Kısmen Katılmıyorum dediđi, g sorusu için %34,1'nin Tamamen Katılıyorum, % 7,1'nin Kısmen Katılmıyorum dediđi, h sorusu için %38,0'nin Tamamen Katılıyorum, %5,1'nin Kısmen Katılmıyorum dediđi, ı sorusu için %40,8'nin Tamamen Katılıyorum, %8,6'sının Kısmen Katılmıyorum dediđi gözlemlenmiř olup katılımcıların %40,8'nin ikinci görseldeki mobil oyun arayüz içerisinde kullanılan komut ve yönerge menülerinin oyun tercihlerine etkisinin olduđu gözlemlenmiřtir.

**Tablo 12.** Asphalt Oyun Arayüzüne İliřkin Bulgular

İfadeler	Hiç katılmıyorum	Katılmıyorum	Kararsızım	Katılıyorum	Tamamen katılıyorum
	N %	N %	N %	N %	N %
Arayüzü görülen mobil oyun indirilirken, grafik arayüz tasarımı oyun tercihimizi etkiler.	34 (13,3)	14 (5,5)	21 (8,2)	54 (21,2)	132 (51,8)

**Karatay Sosyal Arařtırmalar Dergisi, Sayı: 6, 2021 Bahar,**  
**e-ISSN: 2651-4605**

Merdin, M. (2021). Mobil oyunlarda grafik arayüzlerinin oyuncu tercihleri üzerindeki etkileri: Üniversite öğrencileri üzerine bir araştırma. *Karatay Sosyal Arařtırmalar Dergisi*, (6), 107-149.

Mobil oyun arayüzünde kullanılan renk seçimleri oyun tercihimde etkilidir.	35 (13,7)	18 (7,1)	26 (10,2)	80 (31,4)	96 (37,6)
Mobil oyun arayüzünde kullanılan tipografi (yazı stili) seçimi oyun tercihimde etkilidir.	41 (16,1)	20 (7,8)	46 (18,0)	81 (31,8)	67 (26,3)
Mobil oyun arayüzünde kullanılan 2D veya 3D, Pixel animasyon çizim tekniğı oyun tercihimde etkilidir.	32 (12,5)	16 (6,3)	33 (12,9)	69 (27,1)	105 (41,2)
Mobil oyun arayüzünde kullanılan Karakter Tasarımları oyun tercihimde etkilidir.	34 (13,3)	14 (5,5)	21 (8,2)	66 (25,9)	120 (47,1)
Mobil oyun arayüzünde kompozisyon (görsel hiyerarşi) kullanımı oyun tercihimde etkilidir.	31 (12,2)	12 (4,7)	24 (9,4)	61 (23,9)	127 (49,8)
Mobil oyun arayüzünde kullanılan illüstrasyon tekniğı (çizim) oyun tercihimde etkilidir.	32 (12,5)	8 (3,1)	20 (7,8)	75 (29,4)	120 (47,1)
Mobil oyun arayüzünde kullanılan tema oyun tercihimde etkilidir.	33 (12,9)	13 (5,1)	28 (11,0)	84 (32,9)	97 (38,0)
Mobil oyun arayüzünde kullanılan komut ve yönergelerin kullanılabilirliğı oyun tercihimde etkilidir.	30 (11,8)	22 (8,6)	28 (11,0)	71 (27,8)	104 (40,8)

Katılımcıların Tablo 12'deki üçüncü mobil oyun arayüz görseline ilişkin olarak, a sorusu için %51,8'i Tamamen Katılıyorum derken, %5,5'i Kısmen Katılmıyorum dediğı, b sorusu için %37,6'sı Tamamen Katılıyorum derken, %7,1'i Kısmen Katılmıyorum dediğı, c sorusu için %31,8'i Kısmen Katılıyorum derken, %7,8'i Kısmen Katılmıyorum seçeneğini seçtiğini, d sorusu için %41,2'si Tamamen Katılıyorum dediğı, %6,3'nün Kısmen Katılmıyorum dediğı, e sorusu için %47,1'nin Tamamen Katılıyorum dediğı, %5,5'inin Kısmen Katılmıyorum dediğı, f sorusu için %49,8'in Tamamen Katılıyorum, %4,7'nin Kısmen Katılmıyorum dediğı, g sorusu için %47,1'nin Tamamen Katılıyorum, %

Merdivin, M. (2021). Mobil oyunlarda grafik arayüzlerinin oyuncu tercihleri üzerindeki etkileri: Üniversite öğrencileri üzerine bir araştırma. *Karatay Sosyal Arařtırmalar Dergisi*, (6), 107-149.

3,1'nin Kısmen Katılmıyorum dediđi, h sorusu için %47,8'in Tamamen Katılıyorum, %5,5'nin Kısmen Katılmıyorum dediđi, ı sorusu için %50,2'nin Tamamen Katılıyorum, %6,3'nün Kısmen Katılmıyorum dediđi gözlemlenmiş olup katılımcıların %51,8'nin üçüncü görseldeki mobil oyun arayüz için grafik arayüzlerinin oyun tercihini etkileyeceđi sonucu ortaya çıkmıştır.

**Tablo 13.** Angry Birds Oyun Arayüzüne İlişkin Bulgular

İfadeler	Hiç katılmıyorum	Katılmıyorum	Kararsız	Katılıyorum	Tamamen katılıyorum
	N %	N %	N %	N %	N %
Arayüzü görülen mobil oyun indirilirken, grafik arayüz tasarımı oyun tercihimi etkiler.	34 (13,3)	24 (9,4)	25 (9,8)	67 (26,3)	105 (41,2)
Mobil oyun arayüzünde kullanılan renk seçimleri oyun tercihimde etkilidir.	35 (13,7)	18 (7,1)	26 (10,2)	80 (31,4)	96 (37,6)
Mobil oyun arayüzünde kullanılan tipografi (yazı stili) seçimi oyun tercihimde etkilidir.	41 (16,1)	20 (7,8)	46 (18,0)	81 (31,8)	67 (26,3)
Mobil oyun arayüzünde kullanılan 2D veya 3D, Pixel animasyon çizim tekniđi oyun tercihimde etkilidir.	32 (12,5)	16 (6,3)	33 (12,9)	69 (27,1)	105 (41,2)
Mobil oyun arayüzünde kullanılan Karakter Tasarımları oyun tercihimde etkilidir.	33 (12,9)	20 (7,8)	36 (14,1)	66 (25,9)	100 (39,2)

Merdin, M. (2021). Mobil oyunlarda grafik arayüzlerinin oyuncu tercihleri üzerindeki etkileri: Üniversite öğrencileri üzerine bir araştırma. *Karatay Sosyal Arařtırmalar Dergisi*, (6), 107-149.

Mobil oyun arayüzünde kompozisyon (görsel hiyerarşi) kullanımı oyun tercihimde etkilidir.	29 (11,4)	24 (9,4)	30 (11,8)	81 (31,8)	91 (35,7)
Mobil oyun arayüzünde kullanılan illüstrasyon tekniđi (çizim) oyun tercihimde etkilidir.	32 (12,5)	15 (5,9)	36 (14,1)	78 (30,6)	94 (36,9)
Mobil oyun arayüzünde kullanılan tema oyun tercihimde etkilidir.	33 (12,9)	13 (5,1)	27 (10,6)	82 (32,2)	100 (39,2)
Mobil oyun arayüzünde kullanılan komut ve yönergelerin kullanılabilirliđi oyun tercihimde etkilidir.	27 (10,6)	17 (6,7)	31 (12,2)	75 (29,4)	105 (41,2)

Katılımcıların Tablo 13'teki dördüncü mobil oyun arayüz görseline ilişkin olarak, a sorusu için %41,2'si Tamamen Katılıyorum derken, %9,4'ü Kısmen Katılmıyorum dediđi, b sorusu için %37,6'sı Tamamen Katılıyorum derken, %7,1'i Kısmen Katılmıyorum dediđi, c sorusu için %31,8'i Kısmen Katılıyorum derken, %7,8'i Kısmen Katılmıyorum seçeneđini seçtiđini, d sorusu için %41,2'si Tamamen Katılıyorum dediđi, %6,3'nün Kısmen Katılmıyorum dediđi, e sorusu için %39,2'nin Tamamen Katılıyorum dediđi, %7,8'inin Kısmen Katılmıyorum dediđi, f sorusu için %35,7'nin Tamamen Katılıyorum, %9,4'ün Kısmen Katılmıyorum dediđi, g sorusu için %36,9'un Tamamen Katılıyorum, %5,9'un Kısmen Katılmıyorum dediđi, h sorusu için %39,2'nin Tamamen Katılıyorum, %5,1'in Kısmen Katılmıyorum dediđi, ı sorusu için %41,2'nin Tamamen Katılıyorum, %6,7'nin Kısmen Katılmıyorum dediđi gözlemlenmiş olup katılımcıların %41,2'sinin dördüncü görseldeki mobil oyun arayüz için grafik arayüzlerinin, arayüz içerisindeki komut ve yönerge menülerinin ve mobil arayüzleri içerisinde kullanılan 2D ve 3D animasyonlarının mobil oyun tercihine etkisi olduđu gözlenmektedir.

Merdivin, M. (2021). Mobil oyunlarda grafik arayüzlerinin oyuncu tercihleri üzerindeki etkileri: Üniversite öğrencileri üzerine bir araştırma. *Karatay Sosyal Arařtırmalar Dergisi*, (6), 107-149.

### 6.3. Cinsiyete Göre Farklılık Gösteren Değişkenlere İlişkin T Testi Bulguları

Tablo 14. Cinsiyete ilişkin yapılan t testi

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper
<b>Pubg arayüzü</b>	5,603	,019	1,678	253	,095	,22968	,13688	-,03989	,49926
<b>Candy arayüzü</b>	1,694	,194	2,788	253	<b>,006</b>	-,42579	,15273	,72657	-,12502
<b>Asphalt arayüzü</b>	7,184	,008	3,242	253	<b>,001</b>	,52234	,16113	,20502	,83966
<b>Angry birds arayüzü</b>	,015	,903	1,045	253	,297	-,16067	,15380	-,46357	,14222

Merdin, M. (2021). Mobil oyunlarda grafik arayüzlerinin oyuncu tercihleri üzerindeki etkileri: Üniversite öğrencileri üzerine bir araştırma. *Karatay Sosyal Arařtırmalar Dergisi*, (6), 107-149.

Mobil oyun seçimi ile ilgili (Pubg, Candy Crush, Asphalt, Angry Birds) oyunların arayüzlerinin değişkenlerinin cinsiyete göre farklılık gösterip göstermediğini belirlemek amacıyla yapılan Bağımsız Örneklem T- Testi analiz sonuçlarına göre cinsiyetin Pubg oyun arayüzüne ve Angry Birds oyun arayüzüne göre anlamlı bir fark oluşturmadığı görülmektedir.

Asphalt [t(255)= 3.24, p< .05] ve Candy Crush [t(255)= 2.78, p< .05] oyun arayüzleri içinde ise cinsiyete göre anlamlı farklılık görülmektedir. Bu bulguya göre kadın ve erkeklerin mobil oyun arayüz seçiminde Asphalt ve Candy Crush adlı mobil oyunlar kapsamında cinsiyetlerin oyun seçimleri üzerindeki seçimlere etkisi olduğu görülmektedir. Bu bulguya göre Asphalt ve Candy crush adlı oyunun grafik arayüzlerinde kullanılan tasarım ve grafik ilkelerinin bu arayüzlerin seçiminde doğrudan etkisi olduğu söylenebilmektedir.

#### 6.4. Telefon İşletim Sistemine Göre Farklılık Gösteren Değişkenlere İlişkin T Testi Bulguları

Tablo 15. İşletim sistemine göre yapılan t testi

Levene's Test for Equality of Variances				t-test for Equality of Means				
F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
							Lower	Upper

**Karatay Sosyal Arařtırmalar Dergisi, Sayı: 6, 2021 Bahar,**  
**e-ISSN: 2651-4605**

Merdin, M. (2021). Mobil oyunlarda grafik arayüzlerinin oyuncu tercihleri üzerindeki etkileri: Üniversite öğrencileri üzerine bir araştırma. *Karatay Sosyal Arařtırmalar Dergisi*, (6), 107-149.

---

<b>Pubg arayü zü</b>	1,1 36	,28 8	- ,29 6	25 3	<b>,768</b>	-,04127	,13961	- ,316 21	,233 67
<b>Cand y arayü zü</b>	,17 9	,67 2	,53 0	25 3	<b>,597</b>	,08325	,15721	- ,226 35	,392 85
<b>Asph alt arayü zü</b>	,33 2	,56 5	,14 2	25 3	<b>,887</b>	,02365	,16681	- ,304 86	,352 17
<b>Angr y birds arayü zü</b>	1,4 06	,23 7	,84 8	25 3	<b>,397</b>	,13240	,15614	- ,175 09	,439 90

---

Mobil oyun seçimi ile ilgili (Pubg, Candy Crush, Asphalt, Angry Birds) oyunların arayüzlerinin değişkenlerinin telefon işletim sistemine göre farklılık gösterip göstermediğini belirlemek amacıyla yapılan Bağımsız Örneklem T- Testi analiz sonuçlarına göre telefon işletim sistemi seçimleri ile oyun seçimleri arasında anlamlı bir ilişki bulunmamaktadır.

## 6.5. Oyunların Ücretli/Ücretsiz Olmasına Bağlı Değişkenlere İlişkin T Testi Bulguları

Tablo 16. Oyunların ücretli/ücretsiz olmasına ilişkin yapılan t testi

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper
<b>Pubg arayüzü</b>	4,392	,037	1,563	253	<b>,119</b>	-,39823	,25481	-,90005	,10360
<b>Candy arayüzü</b>	4,394	,037	,327	253	<b>,744</b>	-,09430	,28837	-,66221	,47360
<b>Asphalt arayüzü</b>	1,163	,282	,548	253	<b>,584</b>	-,16760	,30571	-,76965	,43445
<b>Angry birds arayüzü</b>	,726	,395	,629	253	<b>,530</b>	,18021	,28649	-,38400	,74441

Mobil oyun seçimi ile ilgili (Pabg, Candy Crush, Asphalt, Angry Birds) oyunların arayüzlerinin deęişkenlerinin ücretli/ücretsiz olmalarından dolayı seçimlerinde farklılık gösterip göstermediğini belirlemek amacıyla yapılan Bağımsız Örneklem T- Testi analiz sonuçlarına göre mobil oyunların ücretli/ücretsiz olmaları ile oyun seçimleri arasında anlamlı bir ilişki bulunmamaktadır.

### 6.6. Akıllı Telefon Seçimi ve Mobil Oyun Seçimine Etkisine İlişkin T Testi Bulgular

**Tablo 17. Akıllı telefon seçimine ilişkin yapılan testi**

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper
<b>Pabg arayüzü</b>	24,808	,000	-4,464	253	<b>,000</b>	-,54974	,12314	-,79226	-,30723
<b>Candy arayüzü</b>	,077	,781	-,807	253	,420	-,11611	,14389	-,39949	,16728
<b>Asphalt arayüzü</b>	18,522	,000	-3,888	253	<b>,000</b>	-,57708	,14843	-,86940	-,28476

<b>Angry birds arayüzü</b>	8,20	,00	-	25	,074	-,25520	,14232	-,535	,025
	5	5	1,79	3				49	08
			3						

Mobil oyun seçimi ile ilgili (Pubg, Candy Crush, Asphalt, Angry Birds) oyunların arayüzlerinin değişkenlerinin akıllı telefon seçimlerinin mobil oyunları kaldırmasına göre farklılık gösterip göstermediğini belirlemek amacıyla yapılan Bağımsız Örneklem T- Testi analiz sonuçlarına göre akıllı telefon seçiminde Candy Crush oyun arayüzüne ve Angry Birds oyun arayüzüne göre anlamlı bir fark oluşturmadığı görülmektedir.

Asphalt [ $t(255)= 3.88, p< .05$ ] ve Pubg [ $t(255)= 4.64, p< .05$ ] oyun arayüzleri içinde akıllı telefonların oyunları kaldırması arasında anlamlı farklılık görülmektedir. Bu bulguya göre akıllı telefon seçimlerinde mobil oyunları çalıştırabilmesi, telefon seçimlerinde Asphalt ve Candy Crush adlı mobil oyunun akıllı telefonların oyunları kaldırmasında oyun seçimlerine etkisi olduğu görülmektedir. Bu bulguya göre Asphalt ve Pubg adlı oyunun grafik arayüzlerinde kullanılan tasarım ve grafik ilkelerinin bu arayüzlerin seçiminde doğrudan etkisi olduğu söylenebilmektedir.

## 6.7. Mobil Oyun İçi Karakter Görsel Seçenekleri ve İlgili Değişkenlere İlişkin T testi

**Tablo 18.** Mobil oyun içi karakter görsel seçenekleri seçimine ilişkin yapılan t testi

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper
<b>Pubg arayüzü</b>	12,552	,000	3,247	253	<b>,001</b>	-,43231	,13314	-,69452	-,17010
<b>Candy arayüzü</b>	4,290	,039	2,507	253	<b>,013</b>	-,37910	,15121	-,67689	-,08130
<b>Asphalt arayüzü</b>	7,700	,006	2,053	253	<b>,041</b>	-,33050	,16101	-,64759	-,01341
<b>Angry birds arayüzü</b>	7,498	,007	2,142	253	<b>,033</b>	-,32308	,15081	-,62007	-,02608

Asphalt [t(255)= 2.05, p< .05] ve Pubg [t(255)= 3.24, p< .05], Angry Birds [t(255)= 2.14, p< .05], Candy Crush [t(255)= 2.50, p< .05] oyun arayüzleri için mobil oyunları içerisindeki karakter görsel seçeneklerin arasında anlamlı farklılık görülmektedir. Bu bulguya göre mobil oyun seçimlerinde oyun içerisindeki karakter görsel seçeneklerinin, mobil oyun seçiminde Pubg, Candy Crush, Asphalt ve Angry Birds adlı mobil oyunlar üzerinde etkisi vardır. Bu bulguya göre Asphalt, Candy Crush, Angry Birds ve Pubg adlı oyunun grafik arayüzlerinde kullanılan tasarım ve grafik ilkelerinin bu arayüzlerin seçiminde doğrudan etkisi olduğu söylenebilmektedir.

#### 6.8. Mobil Oyunlarda Oyun Ön İzleme Görselleri ve İlgili Değişkenlere İlişkin T Testi Bulguları

**Tablo 19.** Mobil oyun ön izleme görsel seçimine ilişkin yapılan t testi

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper
<b>Pubg arayüzü</b>	42,862	,000	7,004	253	,000	-,90568	,12931	1,16035	-,65102

<b>Candy arayüzü</b>	17,4 77	,00 0	- 4,6 70	25 3	,000	-,71315	,15272	- 1,013 91	- ,412 38
<b>Asphalt arayüzü</b>	52,4 69	,00 0	- 6,7 96	25 3	,000	1,0549 8	,15523	- 1,360 68	- ,749 28
<b>Angry Birds arayüzü</b>	21,2 21	,00 0	- 3,7 27	25 3	,000	-,57410	,15405	- ,8774 9	- ,270 72

Asphalt [ $t(255)= 6,79, p< .01$ ] ve Pubg [ $t(255)= 7.00, p< .01$ ], Angry Birds [ $t(255)= 3.72, p< .01$ ], Candy Crush [ $t(255)= 4.67, p< .01$ ] oyun arayüzleri ve oyun seçimleri için mobil oyunların ön izleme görselleri arasında anlamlı farklılık görülmektedir. Bu bulguya göre mobil oyun seçimlerinde mobil oyun ön izleme görsellerinin mobil oyun seçiminde Pubg, Candy Crush, Asphalt ve Angry Birds oyunlar üzerinde etkisi vardır. Bu bulguya göre Asphalt ve Pubg adlı oyunun grafik arayüzlerinde kullanılan tasarım ve grafik ilkelerinin bu arayüzlerin seçiminde doğrudan etkisi olduğu söylenebilmektedir.

## 6.9. Mobil Oyunlarda Oyun İkonları İndirme ve İlgili Değişkenlere İlişkin T Testi Bulguları

**Tablo 20.** Mobil oyun ikonları görsel seçimine ilişkin yapılan t testi

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper
<b>Pubg arayüzü</b>	55,601	,000	6,976	253	,000	-,83876	,12024	1,07556	-,60195
<b>Candy arayüzü</b>	11,216	,001	4,767	253	,000	-,67543	,14168	,95445	-,39641
<b>Asphalt arayüzü</b>	59,785	,000	6,212	253	,000	-,90759	,14611	1,19535	-,61984
<b>Angry birds arayüzü</b>	16,053	,000	4,724	253	,000	-,66585	,14094	,94342	-,38828

Asphalt [t(255)= 6,21, p< .01] ve Pubg [t(255)= 6.97, p< .01], Angry

Birds [t(255)= 4.72, p< .01], Candy Crush [t(255)= 4.76, p< .01] oyun arayüzleri ve oyun seçimleri için mobil oyunların ikonları arasında anlamlı farklılık görülmektedir. Bu bulguya göre mobil oyun seçimlerinde oyun ikonlarının mobil oyun seçiminde Pubg, Candy Crush, Asphalt ve Angry Birds oyunların indirilmesi üzerinde etkisi vardır. Bu bulguya göre Asphalt ve Pubg, Angry Birds, Candy Crush adlı oyunun grafik arayüzlerinde kullanılan tasarım ve grafik ilkelerinin bu arayüzlerin seçiminde doğrudan etkisi olduğu söylenebilmektedir. Mobil oyunlarda oyun ikonları (logosu) oyunları indirilmesinde ile oyun arayüzü seçimi (pubg,candy,asphalt,angry) arasında anlamlı ilişki vardır.

#### **7. Değişkenlerin Demografik Özelliklere Göre Farklaşması Tek Yönlü Varyans Analizi (One-Way ANOVA)**

Çalışmaya katılan üniversite öğrencilerinin 1.sınıf, 2.sınıf, 3.sınıf ve 4.sınıf olmak üzere dört farklı kategori ayrıca 17-20, 21-25 ve 25-30 yaş aralığı olmak üzere üç farklı yaş aralığı olarak gruplara ayrılmıştır. Dört farklı kategori ve üç farklı yaş kategorisi arasında mobil oyun arayüzlerine göre oyun seçimlerinin değişkenleri konusunda anlamlı veya anlamsız fark bulmak amacıyla Tek Yönlü Varyans Analizi (One-Way ANOVA) testi yapılmıştır.

Yapılan tek yönlü varyans analizine göre, dört farklı kategorinin karşılaştırılmalarına bakıldığında Pubg [F(1,812)= 1.85, p>.05], Candy Crush[F(1,176)= 1.54, p>.05], Asphalt[F(1,576)= 2.31, p>.05], Angry Birds [F(2,483)= 3.17, p>.05] mobil oyun seçimlerine göre sınıfların oyun arayüz seçimleri arasında anlamlı olarak farklılaşmadığı görülmektedir. Yaş aralığı için üç farklı kategoriye bakıldığında ise, Pubg[F(2,053)= 2.10, p>.05], Candy Crush[F(0,699)= 0.92, p>.05], Asphalt[F(0,699)= 0.92, p>.05], Angry Birds [F(1,197)= 1.55, p>.05] karşılaştırmalarına bakıldığında yaş ile oyun arayüz seçimi arasında anlamlı bir ilişki olmadığı görülmektedir. Analiz sonuçları aşağıdaki tablolarda detaylı bir şekilde özetlenmiştir.

**Tablo 21. Katılımcıların Sınıf Dağılımı**

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Pubg arayüzü	5,577	3	1,859	1,812	,146
Candy arayüzü	4,628	3	1,543	1,176	,320
Asphalt arayüzü	6,943	3	2,314	1,576	,196
Angry birds arayüzü	9,512	3	3,171	2,483	,061

**Tablo 22. Katılımcıların Yaş Dağılımı**

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Pubg arayüzü	4,218	2	2,109	2,053	,131
Candy arayüzü	1,843	2	,922	,699	,498
Asphalt arayüzü	6,647	2	3,323	2,270	,105
Angry birds arayüzü	3,106	2	1,553	1,197	,304

### Tartışma

Mobil oyun piyasası hızla ilerleyip teknolojinin desteğiyle gelişmektedir. Bu çalışmanın temel amacı üniversite öğrencilerinin ilgi alanına giren oyun türleri ve mobil oyunların arayüzleri arasındaki tercihlerini etkileyen faktörlerin neler olduğunu ortaya koymaktır. Arayüzü oluşturan tasarım faktörleri ise oyuncuların tercih ettiği oyunu indirip mobil cihazına yüklemesinde etkili olmuştur. Araştırmanın bu

amacını anlamlandırmak amacıyla istatistiki yöntemler kullanılmış ve oyuncuların mobil oyun seçerken arayüz tasarımlarının ne derecede etkili olduğu belirlenmiştir. Üniversite öğrencilerinin mobil oyun tercihini etkileyen mobil oyun arayüz faktörlerinden oyun içi karakter görseli seçenekleri, akıllı telefon seçimi, ön izleme görselleri ve oyun ikonlarının mobil oyun seçimlerine doğrudan etkisi olduğu tespit edilmiştir. Mobil oyunlara sosyalleşme çerçevesinden bakıldığında ise mobil oyunların çok oyunculu yapıya sahip olmaları onların daha çok tercih edilebilirliğini arttırmıştır. Bu sonuç doğrultusunda insanların birbirleriyle olan etkileşiminin oyun tercihi üzerine önemli bir yeri olduğunu bulan Baek, Song ve Seo'nun (2004, s. 78) sonuçlarına bakıldığında üniversite öğrencilerinin oyunları sosyalleşmek ve sosyal ortamda bir yer edinmek için kullandıkları ortaya çıkmıştır. Rekabetçi oyun tercihinde bulunan oyuncuların, birbirlerine üstün gelme durumu oyun tercihlerinde önemli bir etkiye sahiptir. Oyun geliştiricilerinin mobil oyunları oluştururken oyuncuları memnun etmesi, oyuncuların geri dönüşlerinin olumlu olması ve oyunun yüksek puan alması oyun seçimlerinde etkili bir faktör durumuna gelmiştir. Oyunu oynayan kullanıcıların GooglePlay Store veya App Store aracılığıyla oyun hakkında olumlu yorumlar yazması kullanıcıların birbirlerini oyun hakkında bilgilendirmek ve ön izleme yapmasını sağlamaktadır. Mobil oyun seçimlerinde arayüzlerin yanı sıra sosyal medya kullanımı ve oyuncuların birbirleri arasındaki networklerin Park, Kim (2013, s. 1359) belirttiği gibi pazarlama unsurlarından en önemlisi kişilerin birbirleri arasındaki iletişim ağı ile olan uyumdur. Önemli bir faktör ise mobil oyunlar için oluşturulan arayüzlerin oyuncular üzerinde bıraktığı etkidir. Oyun tasarımı ve geliştirmesinde oyuncuların öncelikle ilgisini çekmek, oyun hakkında bilgi vermek amacıyla oluşturulan arayüzlerin oyuncuyu ilk etapta oyuna bağlamak ve oyuna çekmek için ön izleme görselleri oluşturulmaktadır. Bu görseller oyun hakkında bilgisi olmayan oyuncuları oyunu indirmek amacıyla estetik anlayışlarına bir dokunuş yapmak için kullanılmaktadır. Araştırmanın önemli bir diğer sonucu ise erkek veya kadınların farklı oyun seçimlerinde arayüz faktörünün etkisi olmadığıdır. Kadın veya erkek oyuncuların oyunları seçmesindeki etki arayüz görsellerinde beğendikleri unsurların oyun içerisinde bulunup bulunmadığıdır. Araştırma bulgularına paralel olarak mobil oyun geliştiren firmaların oyunları piyasaya duyurma faaliyetleri içerisinde mobil oyun arayüzlerinin yanı sıra oyunların

indirilme sayıları, oyunlara verilen yıldız ve beğeni puanları, akıllı telefonlarını ne derece zorlayacağı takılmadan çalıştıracak olması ve telefon üzerinde kapladığı yer gibi özelliklerini vurgulamaları firmalar için önem arz etmektedir. Araştırma kapsamında ele alınan beş bağımlı veya bağımsız değişkenlerden biri olan oyun ikon tasarımlarının oyun seçimine olan etkisidir. Oyuncular Google veya App store'a girdiklerinde mobil oyunlar için öncelikle oyun ikonları listesi onları karşılar. Oyuncular mobil oyunlar hakkında ilk önce bilgiyi bu ikonlar sayesinde elde etmektedir. İndirecekleri oyunun konusunu anlatmaya çalışan bu ikonlar oyuncuları oyunu indirmesine iten faktörlerden biridir. Daha sonra gelen oyun ön izleme görselleri ise oyuncuları oyun hakkında bilgi verme ve ilgilerini çekme konusunda oldukça önemli bir yere sahiptir. Bu sayede oyun geliştirici firmaların kullanıcıların hangi tarz oyun seçtiklerini ve hangi oyunların beğeni sayılarının yüksek olduğunu bu durumdan çıkarmaları tavsiye edilmektedir. Genelde mobil oyunların hemen hepsi internet bağlantısı istemektedir. Bunun ana sebeplerinden birisi oyun içi satın alma seçenekleridir. Ayrıca tek oyunculu oyunlar yerine oyuncuların çok oyunculu oyunlar tercih etmesi oyuncuların diğer oyuncularla birlikte etkileşim hâlinde olmasına ve bu sayede sosyalleşme ihtiyaçlarını da bu şekilde gidermelerine neden olmaktadır. Mobil oyun türleri de oyun seçiminde önemli bir faktördür. Örneğin strateji tarzındaki oyunlar kadın ve erkek oyuncular tarafından oldukça fazla tercih edilmektedir. Lehmann, Geiser ve Quasier-Pohl (2006, s. 616) masaüstü oyunların tercihinde cinsiyete göre farklılık oluşturduğunu araştırmaları sonucu ortaya koymuşlardır. Bu anlamda oyun geliştirici firmaların bu ayrımı göz önünde bulundurmaları tavsiye edilmektedir.

## **Sonuç**

Teknolojinin hızlı bir şekilde gelişmesiyle birlikte mobil cihazlar gün geçtikçe bireylerin yaşamlarına daha fazla nüfuz etmekte ve kullanım alanları giderek yayılmaktadır. Mobil oyunların sosyal etkileşim, rekabetçilik, eğlendirici içerik gibi birçok fonksiyonu kendi içerisinde barındırmalarından dolayı çoğu insan tarafından akıllı telefonlarının vazgeçilmez bir ögesi olmuştur. Toplumsal hayatta hemen hemen her yaşta kullanıcıyı kendisine bağlayan akıllı telefonlar, özellikle genç nüfusun vazgeçilmez bir parçası hâline gelmiştir. Genç nüfus arasında dijital bir iletişim alanı oluşmasına imkân sağlayan ve günümüzde sosyalleşme aracı olarak kullanılan akıllı

telefonlar, mobil uygulama ve oyunlar sayesinde bireylerin arayışlarına uygun olarak hem sosyal hayatlarını düzenlemede hem de eğlence amaçlı kullanılan fonksiyonel bir araç olarak görülmektedir. Diğer bir ifade ile akıllı telefonları başka mobil teknolojilerden farklı kılan, fonksiyonel, pratik ve kişiye özel olmasıyla birlikte Google Play Store ve App Store aracılığıyla indirilebilen mobil cihazlar için geliştirilen mobil oyun ve uygulamaları gibi içerikleridir. Yapılan bu araştırmanın öncelikle sadece mobil cihazlar üzerinden oynanan oyunları ve akıllı telefonlar üzerinden oynanabilen mobil oyun arayüzlerini kapsamaktadır. Bu yüzden masaüstü bilgisayarlarda oynanan dijital oyun arayüzleri hakkında bilgi sağlamamaktadır. Bu araştırma, mobil platform üzerinden oynanan mobil oyunların üniversite öğrencileri tarafından tercih edilmesinde oyunların arayüzlerinin ne derecede etkili olduğunu ortaya koymak amacıyla 4 farklı mobil oyun arayüzü üzerinden nicel yöntemi ile yapılmıştır. Araştırma sadece 2019-2020 dönemi içerisinde üniversitede okuyan öğrenciler üzerinde yapılmıştır. Saha çalışması çeşitli üniversitelerde okuyan 1, 2, 3 ve 4. sınıf öğrencileri üzerinde gerçekleştirilmiştir. Araştırma 255 üniversite öğrencisinin katıldığı bir anket ile gerçekleştirilmiştir. Araştırma kapsamında mobil oyunların tercih edilmesinde grafik arayüzlerinin oyuncular üzerinde etki bırakması incelenmiştir. Literatür araştırmasında öncelikle mobil teknolojilerin tanımı ve gelişimi sonraki bölümde grafik tasarımın ilkeleri ve mobil sektörle birleşmesi son olarak da mobil oyunların tarihçesi ve türleri hakkında bilgi verilmiştir. Araştırma bulguları, hem üniversite öğrencilerinin mobil oyunları benimsemelerinde etkili olan değişken faktörleri göstermekte hem de öğrencilerin mobil dünya ile ilişkilerinin daha iyi anlaşılması açısından da önemli veriler sağlamaktadır. Bu açıdan, araştırma bulgularına ilişkin sonuçlar şu şekilde maddelenebilir:

- Üniversite öğrencilerinin mobil oyun seçimlerinde oyun arayüzlerinin etkisine bakıldığında oyun seçimleri ve farklı tasarım çizgisine sahip olan arayüzler arasında anlamlı bir fark çıkmıştır.
- Üniversite öğrencilerinin akıllı telefon seçimi yaparken mobil oyunları hızlı, takılmadan oynatmasının telefon seçimlerine olan etkisi ortaya konmuştur.
- Mobil oyun seçimlerinde oyun geliştirici firmalarda çalışan grafik tasarımcılar tarafından tasarlanan oyun içi görsellerin grafik yapısının (animasyon, piksel, vektörel) oyuncuların oyunu indirmesinde etkili olduğu ve kendi estetik beğenilerine göre “Candy Crush” gibi daha çok vektörel bir tarzı mı ya da “Pubg” gibi gerçekçi grafik tarzını benimsedikleri ortaya konmuştur.
- Mobil oyunların olmazsa olmaz öğelerinden birisi de oyun içerisindeki bulunan karakter özelleştirme seçenekleridir. Bu seçeneklerin oyun yapısına bir etkisi olmamakla beraber sadece karakter görsel seçenekleri anlamında bir

değişiklik sağlamaktadır. Bu bağlamda mobil oyunlar içerisindeki görsel seçenekleriyle mobil oyun seçimleri arasında yapılan araştırma sonucu anlamlı bir fark çıkmıştır. Buradan yola çıkarak karakter görsel seçeneklerinin mobil oyun seçimlerinde etkisi olduğu ortaya konmuştur.

- Mobil oyun seçiminde kullanıcılar için mobil oyun seçerken App Store veya Play Store'daki oyun ön izleme görselleri oldukça önemli bir etkiye sahiptir. Bu görseller sayesinde oyuncular akıllı telefonlarına indirecekleri oyun hakkında indirmeden bilgi sahibi olabilmektedirler. Bu görsellerin oyuncu tercihi üzerinde doğrudan bir etkisi olduğu saptanmıştır. Kullanıcılar mobil oyunu indirmeden önce oyun ön izleme görsellerine bakıp kendi ilgi alanları doğrultusunda oyun tercih ettikleri ortaya konmuştur.
- Mobil oyun seçimi yaparken üniversite öğrencilerinin oyun seçimlerinde etkili olan diğer bir element ise oyun ikonlarıdır. App Store veya Play Store'dan oyun seçerken her oyunun kendine ait ikonu bulunmaktadır. Bu ikonlar oyun hakkında oyuncuya bilgi vermek amacıyla kullanıldığı gibi oyunun başlığı ve teması hakkında da bilgi vermektedir. Araştırma sonucu oyun ikonların oyun seçimleri üzerinde etkisi olduğu ortaya konulmuştur.
- Araştırmayı 4 farklı türde mobil oyun arayüzü üzerinden anket yöntemi ile üniversite öğrencilerinin tercihleri ile gerçekleştirilmiştir. Bu 4 farklı türdeki oyun arayüzlerini katılımcılar likert anket seçeneklerinden “Hiç Katılmıyorum”dan “Tamamen Katılıyorum”a doğru derecelendirmiş ve seçtikleri oyun arayüzüne göre grafiksel öğelere bakılarak karşılaştırma yapılmıştır. Anket sorularının cevapları her bir arayüze göre farklı yorumlanmış ve kullanıcıların seçimleri görsel açıdan değerlendirilmiştir.
- Mobil teknolojilerin hızla geliştiği ve gündelik yaşama entegre olduğu bir çağda mobil tasarımlarında önemi hızla artmaktadır. Bu durumu göz önünde bulundurarak mobil oyun geliştiricilerinin arayüz tasarımlarına önem vererek geliştirmesi önerilmektedir.
- Grafik tasarımcıların mobil oyun arayüz tasarlama konusunda oyuncuların geri dönüşlerini dikkate alarak tasarım süreçlerini tekrar gözden geçirmesi ve oyuncularla etkileşimli bir şekilde tasarım sürecini yönetmesi önerilmektedir.
- Oyun ikonları, ön izleme görselleri, oyun içi karakter görsel seçenekleri ve grafik tarzının oyun görsel diline göre belirlenmesi ve kullanıcı dostu arayüzlerin daha sık kullanılması önerilmektedir.
- Araştırmanın akademik sahada ilerlemesini sağlayacak olan araştırmacılara, mobil oyun seçiminde arayüzlerin etkisini daha büyük bir kesim için belirlenmesi amacıyla 15-35 yaş arası bir kitleye anket

yapılması ve çıkan sonuçlar doğrutusunda yeniden yorumlaması önerilmektedir.

## Kaynakça

- Alessi, S. M. ve Trollip, S. R. (2001). *Multimedia for Learning Methods and Development. 3rd edition*. Massachusetts, USA: Allyn and Bacon.
- Budiu, R. (2015). *Mobile Navigation*. 4, 03, 2020 tarihinde nngroup.com: <https://www.nngroup.com/articles/mobile-navigation-patterns/> adresinden alındı
- Baek, S., Song Y & Seo, J.K (2004). Exploring customers' preferences for online *Proceedings of the Third Annual Workshop on HCI Research in MIS*, Washington, D.C., December 10-11, pp.75-79.
- Bingöl, B. (2010). "Lisans Düzeyindeki Görsel İletişim Tasarımı Eğitiminde Çoklu Ortam(Multimedya) Kullanımı: Ankara'daki Görsel İletişim Tasarımı Bölümlerinin İncelenmesi", Doktora Tezi, Gazi Üniversitesi, Ankara, Türkiye.
- Chen, C., & Leung, L. (2016). Are you addicted to Candy Crush Saga? An exploratory study linking psychological factors to mobile social game addiction. *Telematics and Informatics*, 33(4), 1155-1166.
- Çakır, M., Çakır, F., & Usta, G. (2010). Üniversite öğrencilerinin tüketim tercihlerini etkileyen faktörlerin belirlenmesi. *Organizasyon ve Yönetim Bilimleri Dergisi*, 2(2), 87-94.
- Evren, F. B. (2016). Grafik Arayüzlerin Tasarım ve Kullanılabilirlik Açısından İncelenmesi: Android ve Ios. *The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication*, 4.
- Engl, S., & Nacke, L. E. (2013). Contextual influences on mobile player experience—A game user experience model. *Entertainment Computing*, 4(1), 83-91.
- Favell, A. (2016, 6). *The three Us of mobile design: UX v usability v UI*. Tarihinde clickz.com: <https://www.clickz.com/the-three-us-of-mobile-design-ux-v-usability-vui/100971/> Erişim Tarihi: 04, 03, 2020
- Fitzmaurice, G.W., (1996). Graspable User Interfaces, Doctoral Thesis, University of Toronto, Canada.
- Hooper, S. (2017, 3 4). *Design for Fingers, Touch, and People, Part 1*. Tarihinde [uxmatters.com:](https://www.uxmatters.com/mt/archives/2017/03/design-for-) <https://www.uxmatters.com/mt/archives/2017/03/design-for->

- fingers-touchand-people-part-1.php adresinden alındı Erişim Tarihi: 4, 03,2020
- Leung, L. & Wei, R. (2000). “More Than Just Talk on the Move: Uses and Gratifications of the Cellular Phone”, *Journalism and Mass Communication Quarterly*, 2(77), pp.308-320.
- Nielsen, J. (2012, 1 4). *Usability 101: Introduction to Usability*. 4.03.2020 tarihindenngroup.com:  
<https://www.nngroup.com/articles/usability-101-introduction-to-usability/> adresinden alındı
- Nick, T. (2014). This was the world’s first cell phone with a game loadedonit. [http://www.phonearena.com/news/This-was-the-worlds-first-cellphone-with-a-game-loaded-on-it\\_id62920](http://www.phonearena.com/news/This-was-the-worlds-first-cellphone-with-a-game-loaded-on-it_id62920), (Erişim Tarihi: 23.03.2020)
- Ponnada, A., & Kannan, A. (2012, August). Evaluation of mobile games using playability heuristics. In Proceedings of the International Conference on Advances in Computing, *Communications and Informatics* (pp. 244-247).
- Price, R. V. (1991). *Computer Aided Instruction: A guide for Authors*. Belmont C.A.: Wasworth Inc.
- Rutter, J., & Bryce, J. (Eds.). (2006). *Understanding digital games*. Sage, s. 22
- Rouse, R. (2005). *Game Design, Theory and Practice* (Wordware Game Developer’s Library). USA: Wordware Publishing.
- Torrejon, A., Callaghan, V. ve Hagraş, H. (2013). Panoramic audio and video: towards an immersive learning experience. conference paper, Presented at Immersive Environments 2013, 28-29th November 2013, London: Kings College.
- Turper, D. (2008). “Web Siteleri İçin Orta Yaş ve Üzeri Kullanıcılara Yönelik Arayüz Tasarımları”, Doktora Tezi, Marmara Üniversitesi, İstanbul, Türkiye.
- TÜİK. (2014b). *İstatistiklerle Gençlik, 2013*. tarihinde <http://www.tuik.gov.tr/PreHaberBultenleri.do?id=16055> Erişim Tarihi: 5.10.2019
- Tuck, M. (2001, 8 13). *The Real History of the GUI*. 11 9, 2017 tarihinde sitepoint.com: <https://www.sitepoint.com/real-history-gui/> (Erişim

Tarihi: 26.02.2020)

- Usabilla. (2017, 5 15). *A Short History of Computer User Interface Design*. medium.theuxblog.com: <https://medium.theuxblog.com/design-29a916e5c2f5> ( Erişim Tarihi: 26.02.2020)
- Yee, N. (2006). The demographics, motivations, and derived experiences of users of massively multi-user online graphical environments. *Presence: Teleoperators and virtual environments*, 15(3), 309-329.
- Wu, J. H., Wang, S. C., & Tsai, H. H. (2010). Falling in love with online games: The uses and gratifications perspective. *Computers in Human Behavior*, 26(6), 1862-1871.
- Waller, T. (2015). Marketing Strategies of Mobile Game Application Entrepreneurs Doctoral Study, Walden University, College of Management and Technology.

