



MENTOR

AKADEMİK SANAT VE TASARIM DERGİSİ
ACADEMIC ART & DESIGN JOURNAL
e-ISSN: 3062 – 3022, <https://mentorakademik.com>
Mentor, Cilt:1, Sayı:2, 131-147, 2025
DOI: 10.64293/mentor.v1i2.18



ARAŞTIRMA MAKALESİ / RESEARCH ARTICLE

MINİMALİZMİN GÜCÜ: MOBİL OYUNLARDA BASİT TASARIMLARIN BAŞARIYA ETKİSİ

Aslı Çağlar Özşahin¹

M. Semih Özşahin²

Öz

Minimalizm, günümüzde hızla gelişen teknoloji ve sanatın evrimiyle birlikte önemi giderek artan bir sanat akımıdır. Minimalizm, felsefesi ve işlevselliği nedeniyle birçok alanda etkili bir şekilde kullanılmaktadır. Özellikle dijital tasarımda öne çıkan minimalizm, sadelik, işlevsellik ve estetik ile dijital oyun kullanıcılarına, hızlı ve kolay bir deneyim sunmaktadır. Mobil oyunlar, akıllı telefonların yaygınlaşmasıyla birlikte tercih edilen eğlence araçları haline gelmiştir. Geliştiriciler, kullanıcının ilgisini çekmek ve beğenisini kazanmak için özgün ve ilgi çekici oyunlar tasarlamaktadırlar. Bu noktada, minimal oyun tarzı olarak adlandırılan “hyper casual” ortaya çıkmıştır. Bu araştırma kapsamında minimalist tasarımların dijital oyunlar üzerindeki etkileri, oyun geliştiricileri ve kullanıcıları açısından değerlendirilmiştir. Teknoloji ve minimalizmin sürdürülebilir bir güç olabileceği fikri ile verilen bilgiler önem taşımaktadır. Araştırmada minimal tasarımın mobil oyunlara sağladığı avantajların, tasarım basitliği ve kullanıcı deneyimi üzerindeki etkilerinin incelenmesi amaçlanmıştır. Bu doğrultuda gerçekleştirilen araştırma, minimalizm ve mobil oyunlar etkileşiminin analizi ve ilgili literatürlerin incelenmesi kapsamında yürütülmüştür.

Anahtar Kelimeler: Minimalizm, Mobil Oyun, “Hyper Casual” Oyunlar, Kullanıcı Deneyimi, Teknoloji.

THE POWER OF MINIMALISM: THE IMPACT OF SIMPLE DESIGNS ON SUCCESS IN MOBILE GAMES

Abstract

Minimalism is an art movement the importance of which is growing rapidly in line with technological and artistic evolution. Minimalism is effectively utilized in many fields due to its philosophy and functionality. Prominent in digital design, minimalism offers digital game users a fast and easy experience through simplicity, functionality and aesthetics. Mobile games have become the favoured entertainment tools with the widespread use of smartphones. Developers design unique and interesting games to attract users' attention and earn their approval. At this point, a minimalist game style called 'hyper casual' has emerged. Within the scope of this research, the effects of minimalist designs on digital games have been evaluated from the perspective of game developers and users. The information provided on the idea that technology and minimalism can be a sustainable force is of great importance. The study aimed to examine the advantages of minimalist design in mobile games, as well as its effects on design simplicity and user experience. In this context, the research was conducted within the scope of analysing the interaction between minimalism and mobile games and reviewing the relevant literature.

Keywords: Minimalism, Mobile Game, “Hyper Casual” Games, User Experience, Technology.

¹ Uzman Sanatçı, asli.caglar95@gmail.com, ORCID: 0000-0001-7417-2436.

² Öğr. Gör., Kahramanmaraş Sütçü İmam Üniversitesi, semihozsahin@gmail.com, ORCID: 0000-0002-9396-4452.

Giriş

Günümüzde teknoloji, hayatımızın neredeyse her alanında kritik bir rol oynamaktadır. Bu alanlarda, teknolojinin etkisiyle önemli bir dönüşüm yaşanmaktadır. Teknoloji, iş dünyasında inovasyon ve verimliliği teşvik ederek yeni fırsatlar yaratmaktadır. Otomasyon, yapay zekâ ve büyük veri analitiği gibi teknolojik gelişmeler, iş süreçlerini daha verimli hale getirmekte ve işletmelerin rekabet gücünü artırmaktadır. Günlük hayatta da teknoloji, insanların yaşamlarını kolaylaştırmakta ve daha konforlu hale getirmektedir. Akıllı telefonlar ve diğer mobil cihazlar, bilgiye anında erişim sağlamanın yanı sıra alışveriş, seyahat, eğlence gibi birçok aktivitenin daha pratik bir şekilde gerçekleştirilmesini sağlamaktadır. Teknoloji, günlük hayatın vazgeçilmez bir parçası haline gelmiştir.

Teknolojinin, sanat alanında kullanılması malzeme ve teknik açıdan farklı ifade imkânları sunmaktadır. Günümüzde kitle kültürü ve tüketim kültürü nedeniyle hızlı üretim teknikleri yaygınlaşmıştır. Bu süreçte teknoloji, hızlı tüketim taleplerine karşın, sanatın işlevini etkileyerek tüketilebilir bir hale gelmesine neden olmuştur. Sanatın dijital araçlar ve yazılımlar ile icra edilmesi, daha hızlı ve verimli sonuçlar yaratmaktadır. Teknolojinin sağladığı olanaklar kullanılarak deneysel ve yenilikçi projeler gerçekleştirilmektedir. Bu durum yeni sanat alanlarının ortaya çıkmasını sağlamıştır.

Günümüzde, sanatın teknoloji ile dönüşümünü gösteren bir alan olarak elektronik medya sanatları, izleyici ile etkileşim konusunda hızlı ve kolay erişilebilirlik sağlayarak sanat alanında yenilikçi, daha zengin içerikli ve etkileyici deneyimler ortamı yaratmaktadır. Ancak, teknolojinin yükselişi beraberinde bazı endişeleri de getirmektedir. Özellikle veri güvenliği, gizlilik, etik ve sosyal etkiler gibi konular tartışmalara yol açmaktadır. Teknoloji, hayatımızı kolaylaştırırken aynı zamanda daha sürdürülebilir, güvenli ve insan odaklı bir şekilde kullanılmalıdır. Teknolojiyi kullanırken bu konulara dikkat etmek ve dengeyi sağlamak büyük önem taşımaktadır. Minimalizm hem felsefesi hem de sanat anlayışı ile teknolojinin olumsuzluklarına çözüm niteliğinde fikirler oluştururken aynı zamanda sürdürülebilir, ilerlemeci, yenilikçi ve estetik olarak da yön göstermektedir.

Minimalizm, son yıllarda, dijital tasarım alanında giderek ilgi gören bir tasarım anlayışı olmuştur. Geçmiş yıllarda oluşan trendler gözlemlenerek grafik tasarımda etkilerinin görüldüğü minimalist anlayış, günümüzde yeni biçimiyle “flat tasarım” olarak ortaya çıkmaktadır. Flat tasarım, temel olarak sadelik, işlevsellik ve estetik unsurlarını bir araya getirerek kullanıcılara hızlı ve kolay bir kullanım sağlamayı hedeflemektedir. Aynı zamanda flat tasarımın, grafik tasarım ile etkileşimi, mobil uygulamalar ve sistem arayüzlerinde kullanılarak etkilerini artırmıştır. Mobil uygulamalar, mobil işletim sistemleri ve web tasarımı gibi dijital platformlarda yoğun bir biçimde kullanılan minimalist yaklaşım, tasarımcılar ve geliştiriciler tarafından günümüz tasarım modasına uygun bir şekilde sıklıkla tercih edilmektedir.

We Are Social’ın, Hootsuite ile yaptığı bir araştırmada, 2022 yılı itibarıyla akıllı telefonların dünya çapında yaklaşık 5 milyar kullanıcı tarafından kullanıldığı sonucuna varılmıştır (Başpınar, 2022). Teknolojik gelişmeler ürün yelpazelerinin genişlemesini etkilemiş bu da erişim olanaklarının artması ve akıllı telefon kullanım oranını artırmıştır. Bu aygıtlar, insanlara bilgi kaynağı sağlamaktan görevlerini kontrol edebilme imkânına kadar birçok işlevi yerine getirmektedir. Bunların yanı sıra akıllı cihazlar eğlence için de yoğun bir şekilde kullanılmaktadır. Eğlence kategorisi içinde oyun sektöründe, mobil oyunlar büyük role sahiptir. Önemi ve tercih edilme oranı da gün geçtikçe artmaktadır. Mobil oyun, oyun sektörü için en ilgi çekici yaklaşımlardan biridir. Bu durum, mobil cihazların kullanımının giderek artmasıyla açıklanabilir.

Mobil cihazların erişilebilirliği ve her bütçeye hitap eden ürün aralığı, oyuncuları mobil oyunlara teşvik etmektedir. Mobil cihazlar üzerinden çevrimiçi oyun oynayan oyuncular tarafından, farklı bireyler ile etkileşimin sunduğu deneyimler sonucunda stresi azaltma, mutluluk, sosyalleşme ve eğlence oranını artırma gibi birçok neden ile tercih edilmesi, interaktif mobil oyunlarının önemini artırmıştır.

Global dünyada oyun sektöründe rekabetin ciddi oranda yükselmesi, geliştirici şirketlerin, kullanıcıların odağını kendi şirketleri üzerinde tutmak ve beğeni toplamak için özgün ve ilgi çekici oyunlar ortaya çıkarmaları gerekliliğini ortaya çıkarmıştır. Bu bağlamda, kullanıcıları oyun içerisinde daha fazla tutmak isteyen oyun geliştiriciler yeni bir görsel tasarım ve oyun tarzı arayışı içindedir. Kullanıcı deneyimi sayesinde geliştirilerek öğrenilen sade arayüzler, basit bir tema, kolay öğrenilebilir olma, daha fazla kullanıcıya hitap etme gibi özellikler taşıyan oyun anlayışı; aşırı sade anlamındaki hyper casual adlı yeni bir mobil oyun akımını başlatmıştır.

Bu oyun tarzı, minimalist tasarımın estetik, sade ve basitlik etkilerine sahip grafikler içermesi ve bunun sonucunda kolay anlaşılabilir, hatırlanabilir ve oynanabilir olması sayesinde hızla geniş bir oyuncu kitlesine ulaşmıştır. Hyper casual minimalist anlayışı, onu mobil oyun evreninde giderek artan bir tasarım anlayışı haline getirmiş ve geleceğe yönelik eğiliminin önünü açmıştır. Oyunların basit ve kullanıcı dostu olmasını sağlayan minimal tasarımlar, geliştiriciler için değerli bir araç olmuştur. Basit ama zarif grafikler, asgari düzeyde bellek kullanımı, yükleme sürelerinde azalma ve karmaşadan uzaklaşma; kullanıcıların sistemde kalma süreleri ile birlikte oyun deneyimlerinin artması ve geliştirici şirketlerin daha fazla kullanıcıyı kendi sistemlerine dâhil etmesini sağlamaktadır.

Bu araştırma, minimal tasarımların mobil oyunlarda nasıl bir kazanım sağladığı, minimalizmin önemli olmasının nedenleri, mobil oyun geliştiricilerinin tasarımlarını nasıl basitleştirebilecekleri ve kullanıcı deneyimini nasıl artırabilecekleri konularını analiz etmektedir. Ayrıca minimalist tasarıma sahip mobil oyunların en iyi örnekleri, başarı hikâyeleri ve kullanıcıların minimalist oyunlar ile ilişkisi incelenmektedir.

Yöntem

Bu araştırma, betimsel nitelikte tasarlanmış olup, mobil oyunlardaki minimal tasarım anlayışını incelemeyi amaçlamaktadır. Örneklem, App Store ve Google Play'de yüksek indirme sayılarına ulaşmış, minimalist tasarımıyla öne çıkan mobil oyunlardan seçilmiştir. Seçim ölçütleri arasında görsel sadelik, kullanıcı arayüzü tasarımı, kullanım oranları ve kullanıcı geri bildirimleri yer almaktadır. Araştırmacı her oyunu 1- 2 hafta süreyle aktif biçimde oynayarak kullanıcı deneyimini doğrudan gözlemlemiş; buna ek olarak App Store ve Google Play'de yer alan kullanıcı yorumları, puanlamalar ve indirme verileri sistematik biçimde toplanmıştır. Ayrıca App Annie ve Sensor Tower gibi platformlardan alınan analitik veriler ile geliştirici açıklamalar dâhil edilmiştir. Ayrıca oyunların indirme sayıları, puan ortalamaları ve kullanıcı yorumlarında öne çıkan anahtar kelimeler analiz edilmiştir.

Minimalizm, dijital estetik, kullanıcı deneyimi, oyun bağımlılığı ve oyun tasarımı gibi başlıklarda yapılan sistematik literatür taraması, elde edilen bulguların kuramsal zemine oturtulmasına katkı sağlamıştır. Veriler, nicel (indirme verileri ve puan ortalamaları) ve nitel (kullanıcı yorumları, gözlemsel notlar) olarak analiz edilmiş; sadelik ile odaklanma, sade arayüzlerle oynanma süresi arasındaki ilişkiler gibi temalar üzerinden değerlendirilmiştir. Bu yöntemin tercih edilme nedeni, kullanıcı deneyimini doğrudan gözlemleyerek oyun tasarım unsurlarıyla ilişkilendirme imkânı sağlamasıdır.

Sınırlılıklar

Bu araştırma, sınırlı sayıda minimal tasarıma sahip mobil oyun örnekleri üzerinden yürütülmüş olup, bulgular genellenebilirlikten ziyade örnekler üzerinden çıkarım yapma amacı taşımaktadır. Kullanıcıların yaş, cinsiyet, kültürel arka plan gibi demografik özellikleri ile üreticilerin pazarlama stratejileri, marka bilinirliği ve sosyal medya etkisi gibi faktörler çalışma kapsamı dışında bırakılmıştır. Araştırmanın geçerliliği, gelecekte yapılacak daha geniş örneklemler ve deneysel çalışmalarla güçlendirilebilir.

1. Minimalizm Nedir ve Mobil Oyunlarda Nasıl Uygulanır?

Günümüzde mobil oyunların her geçen gün kullanıcı sayısı artmaktadır. Mobil oyunlar, küçük ve işlevsel olan telefon ve tabletlerde ciddi bir kullanıcı kitlesi oluşturmuştur. 2016-2017 yıllarında Voodoo ve Ketchapp gibi şirketlerin hyper casual oyunlardaki indirme sayıları dikkat çekmiş ve bu alanda bir popülerite sağlamıştır (Kaplan, 2019). Özellikle 2020'de yaşanan Covid 19 vakaları sonrası pandemi döneminde, mobil oyun sektörü tarihindeki zirvesine hızlı bir şekilde ulaşmış, sonrasında oluşan ivme ile mobil oyunlar ve oyuncuları her geçen gün artmaya devam etmektedir. Hyper casual oyunlarda, basit ve sade bir renk paleti, üç boyutlu örnekleri oldukça fazla olmasına rağmen genellikle iki boyutlu tasarım kullanılması temel ilkedir.

Bu oyunlarda, tap (dokunma), swipe (kaydırma), hold (tutma), match (eşleştirme), stacking (istifleme) ve merge (birleştirme) mekanikleri en sık kullanılan basit mekaniklerdendir. Çoğunlukla sonsuz döngü mekaniklerine sahip olan bu oyunlar, basitlik etkisi ve bağımlılık yapıcı doğası sayesinde uzun süreler oynanabilmektedir. Bu oyunlar, seyahat ederken veya yürürken, çoklu görevler sırasında genellikle tek bir el ve tek bir parmakla oynanabilen basit bir kullanıcı arayüzüne dayanan oyunların temelini oluşturmaktadır. Hyper casual oyunların, ücretsiz indirilebilmesi ve içinde güvenilir satın alma sistemi olmaması nedeniyle ana gelir kaynağını reklamlar oluşturmaktadır (Heinze, 2017).

Minimalist tasarım anlayışı sadelik ve işlevsellik arasında bir denge unsuru olarak mobil oyun sektöründe hyper casual oyun geliştirme modelini ortaya çıkarmış ve geliştirmiştir. Bu oyunlarda minimalizm, gereksiz olan tüm öğelerin çıkarılması ve kalan öğelerin de en basit haliyle kullanılması olarak tanımlanabilen bir tasarım felsefesidir. Hyper casual oyunların oldukça sade ve daha çabuk anlaşılabilir olması, oyuncuların ekran ve oynama sürelerini artırmaktır. Minimalizmin mobil oyunlarda kullanılması, oyuncuların oyunları daha kolay ve hızlı anlamalarını, daha fazla bağ kurmalarını ve basit mekanikleri sayesinde hareket halindeyken bile oynanabilir olmasını sağlayarak daha keyifli bir deneyim yaşamalarına yardımcı olmaktadır.

Sonuç olarak, minimalizm mobil oyunlarda kullanıcı deneyimini önemli ölçüde geliştirmektedir. Minimalist tasarımlar, kullanıcıların oyunlara bağlanma seviyelerini artırırken, oyunların daha anlaşılır ve kullanıcı dostu olmasını sağlamaktadır. Minimalizm, hyper casual mobil oyunların gelecekteki başarısı ve mevcut oyunların popülerliğini koruma açısından önemli bir tasarım prensibidir.



Görsel 1: *Ustwo Games Oyun Şirketi, Monument Valley 2, 2022*

Kaynak: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.ustwo.monumentvalley2&hl=tr&gl=US> Erişim tarihi: 30.05.2023

Minimalist mobil oyunlar, karmaşık yapıli oyunlara kıyasla daha sınırlı kullanıcı kitlesine ulaşsa da sade grafik dili, sezgisel arayüzleri ve düşük sistem gereksinimleriyle dikkat çekmektedir. Örneğin Monument Valley 2, 20 milyona yakın indirme sayısı, sadık ve yüksek kullanıcı memnuniyetiyle bu yaklaşımın başarılı bir örneğidir. Buna karşın, Genshin Impact veya PUBG Mobile gibi yüksek bütçeli, grafik açısından zengin ve çok katmanlı oyunlar yüz milyonlarca kullanıcıya ulaşmakta; ancak daha yüksek donanımsal talepler ve karmaşık yapı nedeniyle bazı kullanıcılar için erişim zorluğu yaratmaktadır.

Minimalist tasarım, özellikle mobil platformların sınırlı ekran alanı ve kullanıcıların dikkat süresi düşünüldüğünde, odaklanmayı ve kullanıcı deneyimini kolaylaştırmakta; estetik ve zihinsel rahatlama sunmaktadır. Karmaşık yapıli oyunlar ise sosyal etkileşim, ödül sistemleri ve hikâye derinliğiyle uzun süreli bağlılık hedefler. Ancak bu iki tür arasında yaygınlık farkı olması, kalite ya da kullanıcı memnuniyeti açısından mutlak üstünlük anlamına gelmemektedir. Minimalist oyunlar, kullanıcı merkezli tasarım ve işlevsellik ilkeleriyle dijital oyun dünyasında özgün bir değer sunmaktadır.

2. Minimalist oyun Örnekleri ve Başarı Hikâyeleri

Minimal oyunların örneklerine baktığımızda bazıları çok sade iken bazıları görsel olarak daha yoğun minimal tasarımlar sunmaktadır. Bunlara örnek verecek olursak Two Dots, Stack, 1010! gibi oyunlar çok sade iken bunlara oranla daha fazla görsel sunan Alto's Adventure, Monument Valley gibi oyunlarda yine de minimalist anlayış korunmuştur.

2.1. Two Dots

2014 yılında Playdots tarafından geliştirilen bir mobil bulmaca oyunu olan "Two Dots", Ağustos 2020'de yayıncı Take-Two Interactive tarafından satın alınmıştır. Oyunda; iki boyutlu, pastel renk paletleriyle çalışılmış, göze hitap eden fakat dikkat dağıtmayan görsel düzen tercih edilmiştir. Oyun, minimalist simgeler, düğmeler ve arayüz elemanları sayesinde net ve anlaşılır kullanıcı deneyimi sunmaktadır. Animasyonlar da sade tutularak, görsel kirlilik olmadan akıcı bir deneyim sunulmuştur. Oyunda, harita görünümünde düzenli sayfalar (Levels maps) aracılığıyla sunularak kullanıcının her seviyeyi kolayca seçebilmesi sağlanmıştır.

Postcard: Seviyeyi geçen oyuncuya sunulan kartlar, oyun sayfasına sadece gerekli detayları ekleyerek bilgi kirliliğini önlemektedir (Matrofailo, 2015). Oyun, kare tabanlı grid sistemiyle görsel olarak düzen sağlayarak oyuncunun mekaniklere odaklanmasına yardımcı olmaktadır. Aynı zamanda düz renkli noktalar ve grid tabanlı hareketlerle dikkat dağıtımını minimuma indirgenmiştir.

Dik ekran olarak oynanan, mekanik olarak birleştirme kullanılan Two Dots oyunu, minimalist tasarımı ve işlevselliği ile öne çıkmaktadır. Oyuncular, oyunda verilen görev sayısını tamamlamak üzere aynı renklerdeki noktaları çeşitli şekillerle birleştirerek ilerlemektedir (Görsel 2). Oyunda, bölüm puanı tamamlandıktan sonra açılan her yeni bölümde farklı bir zorluk seviyesi vardır. Büyük güncellemeler ile yeni bir oyun evreni açılmış ve 4 Mayıs 2023 itibarıyla 4790 seviye oluşturulmuştur. 2014 yılında ilk olarak “iOS” yazılım platformu için piyasaya sürülen oyun, daha sonra Android platformu için de uyarlanmıştır. 2018 Webby Ödülleri’nde “En İyi Görsel Tasarım” dalında aday gösterilmiştir (Ha, 2020).



Görsel 2. Play Dots Oyun Şirketi, Two Dots, Oyun İçi Ekran Görüntüsü, 2023

Kaynak: Play Dots Oyun Şirketi, Two Dots Mobil Oyunu. Oyun içerisinden ekran görüntüsü Erişim tarihi: 15.05.2023

Kullanıcı İstatistiklerine göre: Two Dots, 2015 yılı itibarıyla 30 milyon indirilmeyi aşarak 5 milyardan fazla oyun oturumu ile yüksek etkileşim göstermektedir (Crook, 2015). Uygulama, iOS'ta 22 milyon, Android'te 6,75 milyon indirmeye ulaşmıştır (Minotti, 2015). Take-Two tarafından açıklanan verilere göre, Two Dots serisi 115 milyon toplam indirme sayısına ve aylık 5,5 milyon aktif kullanıcıya sahiptir (Take-Two Interactive, 2022).

Two Dots, minimalist tasarım anlayışını hem görsel sunum hem de kullanıcı deneyimi açısından güçlü biçimde temsil etmektedir. Bu açıdan, mobil kullanıcıların kısa sürede oyunu öğrenmesine ve rahatlıkla oynamasına olanak tanır, dikkat dağınıklığını azaltır ve oyuncunun oyuna tamamen odaklanmasını desteklemektedir. İstatistikler de bu durumu doğrular niteliktedir: Oyun, çok sayıda indirme ve aktif kullanıcıya ulaşmıştır. Grafik ve mekaniklerin minimal düzeyde kalması sayesinde, düşük sistem gereksinimiyle geniş kitlelere erişerek sadelik ve erişilebilirlik ile kullanıcı bağlılığında denge oluşturmuştur. Bu bağlamda Two Dots, minimalist estetiğin kullanıcı memnuniyeti, erişilebilirlik ve sürdürülebilir gelir performansı açısından ne denli etkili olabileceğini gösteren somut bir örnek teşkil etmektedir.

2.2. Stack

“Stack” oyunu, Ketchapp şirketi tarafından geliştirilmiş ve 2015 yılında mobil platformlar için yayınlanmıştır. Stack, sadelik ve odaklanmış kullanıcı etkileşimi temelinde tasarlanmış bir minimalist oyun örneğidir. Göze hitap eden pastel renk geçişleri ve çerçevesiz sade buton kullanımı dikkat çekicidir. Stack, sadece dokunma (tap) mekaniği kullanılan, dik ekranda oynanan ve finali olmayan

oyunlardandır. Arayüzde sadece tek bir büyük “play” butonu yer alır; bu sayede kullanıcı hemen oyun tahtasına yönlendirilir (Children and the Media, 2016).

Oyun, izometrik veya 2D perspektifte kare/küp blok düzenine dayanarak basit bir grid sistemi sunar. Bu oyundaki hedef, sağa sola hareket eden blokların doğru zamanlamayla üst üste denk gelecek şekilde yönlendirilmesiyle yüksek bir kule oluşturulmasıdır. Kullanıcı tek dokunuşla bir üst bloğu zemine yerleştirir; yanlış zamanlama sonucu blok parçalanır. Bu mekanizma görsel karmaşadan uzak, net bir geri bildirim döngüsü sağlamaktadır. Stack’in kullanıcıya uzun bir tutorial (tanıtım) vermeden doğrudan oynamaya başlaması, hyper-casual türde beklenen hızlı öğrenme ve anında etkileşim sağlama beklentisini karşılar. Stack, karmaşadan uzak, net etkileşimler oyun oturumlarını kısaltırken bir yandan düşük dikkatle bile erişilebilir bir deneyim sağlamaktadır (Görsel 3).



Görsel 3. Ketchapp Oyun Şirketi, Stack, Oyun İçi Ekran Görüntüsü, 2023

Kaynak: Ketchapp Oyun Şirketi, Stack Mobil Oyunu. Oyun içerisinden ekran görüntüsü Erişim tarihi: 15.05.2023

Stack, ücretsiz olarak yayınlandığında kısa sürede Apple App Store’da bir numaraya yükselmiş; Google Play’de de milyonlarca indirme almıştır (Alpaugh, 2016). Sensor Tower’a göre, son aylarda aylık yaklaşık 90 000 indirilme sağlanmakta ve her ay yaklaşık 100 000 kullanıcıya ulaşmaktadır (Sensor Tower, 2025).

İstatistikler, Stack gibi oyunların yüksek indirme sayıları ve aktif kullanıcı tabanları yakalayabilmesinin, klasik hyper-casual oyun özelliklerinin (hızlı öğrenme, kısa döngü, düşük sistem gereksinimleri) bir kombinasyonuna dayandığını ortaya koymaktadır. Stack, minimalist estetiğin kullanıcı odaklı tasarımıyla birleşerek mobil platformda ne kadar etkili bir kullanıcı bağımlılığı ve sadakati yaratabileceğini gösteren güçlü bir örnektir.

2.3. 1010!

Minimalist tasarım anlayışı ile geliştirilen “1010!” adlı oyun, sade ve basit bir tasarıma sahip, dik ekranda oynanan bir mobil oyundur. Birleştirme (merge) mekaniği kullanılan oyunda, 10x10’lük bir kare içerisindeki farklı şekillerde olan blokların belirli bir düzende yerleştirilmesi ile tam kareler oluşturmak amaçlanmaktadır. Kullanıcıya sunulan bloklar düz renkli ve net çizgilerle sunulur; görsel detaydan arınmıştır ve dikkat dağıtmayan bir sadelik hâkimdir. 1010! oyunu, minimalist tarzı ile oldukça kolay oynanabilen ancak zorlu bir içeriğe sahip bulmaca oyunudur (Görsel 4). 2014 yılında Alman oyun şirketi Gram Games tarafından geliştirilen bu oyun, sonsuz tasarıma sahiptir ve oyunun finali yoktur. Oyuncuların hedefi maksimum puanı kazanmaktır. 1010! oyunu, özellikle 2015 ve 2016 yıllarında en popüler mobil oyunlardan biri haline gelmiştir. İlk aylarda 25 milyon indirmeye ulaşmış olması Gram Games için erişim ve kullanıcı bağımlılığı açısından kritik bir başarıdır; aynı dönemde 3,5 milyon günlük aktif kullanıcı düzeyine erişmiştir (Takahashi, 2015).



Görsel 4. Zynga Oyun Şirketi, 1010! Oyun İçi Ekran Görüntüsü, 2023

Kaynak: Zynga Oyun Şirketi, 1010! Mobil. Oyun içerisinden ekran görüntüsü Erişim tarihi: 15.05.2023

Şimdilerde Zynga şirketi tarafından yayınlanan oyun, Google Play’de 34,7 milyon indirme ve yaklaşık 10,6 milyon MAU (aylık aktif kullanıcı) değeriyle büyük başarı yakalamıştır (play.google.com, 2025). App Store’da 10 milyon indirme, 4,3-4,4 puan arası ortalama değerlendirme (427K yorum) performansı gösterir (apps.apple.com, 2025).

İstatistikler, bu sadelik yaklaşımının milyonlarca kullanıcıya ulaşmada etkili olduğunu; düşük sistem gereksinimleriyle hem IOS hem Android platformda güçlü kullanıcı bağlılığı oluşturduğunu göstermektedir. 1010! oyunu, minimalist tasarım anlayışının sadece estetik değil kullanıcı davranışı, öğrenme kolaylığı ve uzun vadeli bağlılık açısından da etkili sonuçlar verdiğini gösteren bir örnektir.

2.4. Alto’s Adventure

Alto’s Adventure, Team Alto şirketi tarafından mobil cihazlar için geliştirilen, minimalist tasarım anlayışı, etkileyici müzikleri ve kaliteli görselleri ile ön plana çıkan bir hyper casual oyunu olarak bilinmektedir. Alto’s Adventure, yatay ekranda oynanan bir snowboard oyunudur. Oyuncu, kayarken çeşitli engelleri aşmaya ve puan biriktirmeye çalışmaktadır. Sonsuz bir koşu oyunu olan Alto’s Adventure’da, basit, pastel tonlu renk paleti ve düz biçimler kullanılarak zorlayıcı olmayan sakin bir görsel ortam oluşturulmuştur. 2.5 boyutlu paralaks efektleriyle derinlik hissi eklenirken, bu estetik dokunuşlar minimalist seviyede tutulmuştur.

Arayüz, yalnızca temel oyun kontrollerini (hoplama, backflip) içeren simgeler içerir; karmaşadan uzak, sezgisel kullanım sağlar (Han, 2015). Oyunda, gece sürüşleri, yıldırım çarpmasıyla çığ düşmesi gibi çeşitli zorluklar ile karşılaştırılan oyunculara, puan kaybetmeye yönelik geliştirilmiş bölümler yer almaktadır. Oyunun finali olmadığından oyuncuların hedefi, tüm engel ve zorlukları aşarak mümkün mertebe en yüksek puanı elde etmektir (Görsel 5). Oyun sayfası sade tutulmuştur. Tek ekranda oyun alanı, skor, para sayacı ve opsiyonla bir “Zen Mode” butonu yer alır. Zen Mode, puansız ve oyun bitimsiz oynanış sunarak dikkat dağınıklığını ortadan kaldırır. Oyunun temel etkileşimi, basit dokunma ve tutma mekaniğine dayanır. Mekanikler net ve öğrenmesi kolaydır. Manzara öğeleri (gece, yağmur, güneşli hava) prosedüre ilişkin olarak değişir; bu görsellik oyunu tekrar tekrar oynanabilir kılar ancak mekaniğe müdahale etmez.

Alto’s Adventure oyunu, 2015 yılında IOS platformu için yayınlanmış ve 2016 yılında Android platformuna uyarlanarak minimal tasarımı ve müzikleriyle, oyun severler tarafından büyük beğeni kazanmıştır.



Görsel 5. Noodlecake Oyun Şirketi, *Alto's Adventure*, Oyun İçi Ekran Görüntüsü, 2023

Kaynak: Gram Game Oyun Şirketi, 1010! Mobil Oyunu. Oyun içerisinde ekran görüntüsü Erişim tarihi: 15.05.2023

Alto's Adventure, çıkışından sonra iOS'da 2015'te App Store listelerinde bir numara olmuş; Android'de ise ücretli yerine ücretsiz reklam modeliyle yayınlanmış ve kısa sürede 30-35 milyon indirmeye ulaşmıştır (Bencin Studios, 2019).

Alto's Adventure, minimalist tasarımı sadece görsel bir tercih değil aynı zamanda duygusal bir deneyim olarak sunmaktadır. Oyun, diğer hyper casual türlerin aksine hız ve bağımlılık yerine akış hissi, sakinlik ve estetik atmosfer üzerine kuruludur. Bu yönüyle kullanıcıyı zihinsel olarak dinlendiren bir deneyim vadeder. Bu yaklaşım, dijital dünyada hızın karşısına yavaşlığı koyarak farklılaşır ve bu özgünlük, oyunun kalıcı başarısını destekler.

3. Basit Tasarımların Yarattığı Kullanıcı Bağımlılığı

Mobil oyunlarda Minimalist tasarımların kullanıcı bağımlılığı üzerindeki etkisi, birçok faktöre dayanmaktadır. Öncelikle basit tasarımlar, kullanıcıların ürüne hızla adapte olmalarını sağlamaktadır. Minimalist oyunlardaki kullanıcı dostu arayüzler, kolay anlaşılabilir simgeler ve işlevsellik gibi özellikler kullanıcının ürünü hızlı öğrenmesine yardımcı olmaktadır. Aynı zamanda kullanıcıların, ürünle hızlı bir şekilde etkileşim kurmalarını ve kullanım sürecini keyifli hale getirmelerini sağlamaktadır. Kullanıcılar açısından Minimal tasarımlar, oyun deneyimine olumlu etkiler sunmaktadır. Minimalist tasarımlar, kullanıcıların istedikleri sonuca hızlı ve doğrudan ulaşmalarını sağlamaktadır.

Kullanıcıların, oyunda karmaşık tasarımlarla yorulmadan yapmak istedikleri işlevleri daha kolay gerçekleştirmeleri, tatmin edici bir deneyim yaşamalarına ve ürünü daha sık kullanmalarına yol açmaktadır. Oyunlarda, Minimal tasarım ile oluşturulan sadelik göze hoş gelen bir estetik sunmaktadır. Oyun geliştiricilerin, bu sadeliği doğru sunabilmesi için iyi bir kullanıcı deneyimine sahip olması gerekmektedir. Minimalist tasarımlı oyunlar, kullanıcıların; kullanıma odaklanmalarını ve ürünü kullanmaya eğiliminin sürekliliğini sağlayarak güven ve alışkanlık gibi duygularını ortaya çıkarabilmektedir. Oyuncuların bu duyguları dengede tutamaması ile böyle bir durum, kullanıcı bağımlılığına dönüşen bir problemi ortaya çıkarabilmektedir.

Minimalist tasarım odaklı olan Bauhaus Okulu gibi oluşumlar ile minimalizm, endüstri ve mimaride kendini çokça göstermiştir. Karmaşık bir tasarıma sahip olan teknolojik ürünlerde, zamanla sadelik ve işlevsellik ön plana çıkarılmıştır. 20. yüzyılın ortalarına doğru, minimalist tasarım anlayışı daha yaygın hale gelmiştir. Bu duruma öncülük edenlerden biri de Braun'un baş tasarımcısı Dieter Rams'tır. 1955 yılında, Braun şirketinde tasarımcı olarak işe başlayan Rams 1961'den 1995'e kadar baş tasarımcı olarak çalışmıştır. Minimal tasarımlı ürün ile kullanıcı arasındaki bağ kurma etkisini keşfeden Rams bu süreçte birçok ürüne imza atmıştır.

Dieter Rams, Braun kariyerinde, minimalist anlayışı benimseyip, birçok ürün tasarlayarak kendi tasarım felsefesini geliştirmiştir. Uzun yıllar süren deneyimlerinin ve çalışmalarının bir sonucu olarak kendi tasarım ilkelerini şekillendirmiştir. Bu ilkeler şöyledir;

İnovasyon: İyi tasarım yenilikçidir ve yeniliğe açık olmalıdır. Bu ilke tasarımda sürekli olarak ilerlemeyi teşvik etmektedir.

Fonksiyonellik: İyi tasarımların, kullanıcıların ihtiyaçlarını karşılaması, işlevsel ve kullanışlı olması gerekmektedir. Kullanım kolaylığının yanı sıra pratik bir kullanım ön planda tutulmalıdır.

Estetik: Tasarımlar çekici olmalıdır, bu çekicilik ise estetik bir görünüm çıkararak sağlanabilir. Ayrıca estetik, kullanıcıların ürünlerle duygusal bir bağ kurmasını sağlamaktadır.

Basitlik: İyi tasarım, kullanımı ve öğrenimi kolay ürün ortaya çıkarmalıdır. Karmaşadan kaçınmalı, kullanıcı deneyimi hızlı ve kolay olmalıdır.

Azaltma (Less is More): İyi bir tasarım göze batmaz. Endüstriyel ürünler ne sanat eseridir ne de dekoratif bir obje. Kullanıcının kendini ifade biçimi adına bir alan bırakabilmek için tarafsız ve sade olmalıdır.

Doğruluk: İyi tasarım dürüsttür. Tasarım ürünün amaç ve kullanımını doğru bir şekilde yansıtmalıdır.

Uzun Ömürlülük: İyi tasarım uzun ömürlü bir ürün sunmalıdır. Tasarımların dayanıklı, ürüne uygun malzemeler ile donatılması ve aynı zamanda döneme uygun olması gerekmektedir.

Değerlilik: İyi tasarım en ince ayrıntısına kadar düşünülmelidir. Çünkü böyle düşünülmüş bir tasarım, tüketiciye duyulan saygıyı gösterir, marka değerini yükseltir ayrıca rekabette avantaj da sağlayabilmektedir.

Çevresel Duyarlılık: İyi tasarım, çevreci olmalı ve sürdürülebilirlik ilkesini daima gözetmelidir. Ayrıca verimli enerji ve atık gibi çevresel faktörler de düşünülmelidir.

Onaylanabilirlik (Good Design is as Little Design as Possible): Tasarımın gereksiz detaylardan arındırılması ve asgari düzeyde olması, az ama etkili bir tasarım anlayışını temsil eder (Akgün, 2023:658-659).

Rams'ın tasarım ilkelerine göre tasarlanan Braun T3 radyo, 1962 yılında Dieter Rams ve Hans Gugelot tarafından ortaya çıkarılan ikonik bir üründür. Bu radyo dönemin örneklerine göre oldukça küçük ve çok basit tasarlanmıştır. Sadece bir düğme ile açma-kapatma, ses ve frekans ayarı gibi temel işlevlerin sağlandığı, sade ve şık bir görüntüye sahip olan bu ürün, minimalist tasarım anlayışının, estetik ve işlevsellik kavramlarını yansıtan, güzel bir örneğidir (Görsel 6). Bu radyo, dönemin ağır, büyük ve gösterişli radyolarına ciddi bir yenilik getirmiştir. Ayrıca cepte taşınabilirliği sayesinde kullanıcılar üzerinde olumlu bir etki yaratmış ve satışlarını önemli derecede etkilemiştir.



Görsel 6: *Braun, T3 Radio, 1962*

Kaynak: <http://maas-interface-exhibition.s3-website-ap-southeast-2.amazonaws.com/object/t3-transistor-radio/index.html> Erişim tarihi: 10.05.2023

Braun gibi minimal tasarımı benimsemiş birçok şirket mevcuttur. Bu şirketler arasında öne çıkan Apple, Minimalist tasarımda kritik bir öneme sahiptir. Apple şirketinin kurucusu olan Steve Jobs, “markanın asıl ruhu” olarak nitelendirdiği Jonathan Ive, ve Dieter Rams’ı bir idol olarak görmektedir (Phaidon, 2023). Jonathan Ive’ın, Apple’da çalıştığı dönemdeki tasarımlarında Rams ilkelerinin etkileri açıkça görülmektedir. Bu tasarım anlayışı, Jonathan Ive’ı Apple şirketinde tasarım ekibinin başına getirmiştir. Ive, tasarım anlayışında minimal ve işlevsel yaklaşımlar benimsemiştir. Ive’ın özellikle donanım tasarımlarında (Görsel 7) ve Apple’ın telefonu olan iPhone’un yazılım içeriğindeki bazı standart uygulamalarında (Görsel 8), Dieter Rams’ın tasarımlarının çok benzerini uygulaması, hırsızlık olarak nitelendirilmiştir. Ancak bu tür benzerliklerin minimalist tasarım alanında sık görülen bir durum olduğu ve bir tasarımcının başka tasarımcılardan ilham alarak gelişimin sürekliliğini sağlamanın normal olduğu unutulmamalıdır.



Görsel 7. *Braun, T3 radyo, 1962, Apple, İpod 1, 2001*

Kaynak: <https://img.welt.de/img/kultur/mobile100883544/6821358217-ci16x9-w1200/vs-rams-teaser-BM-Kultur-Kronberg-im-Taunus-jpg.jpg> Erişim tarihi: 10.05.2023



Görsel 8. *Braun, Hesap Makinesi, Apple, İphone 2G Hesap Makinesi Uygulaması, 2005*

Kaynak: <https://hwp.com.tr/wp-content/uploads/2015/08/iphone-calculator-braun-et66.jpg> Erişim tarihi: 06.01.2023

Jonathan Ive tarafından başlatılan Apple ürünlerindeki sadelik ve basitlik, kullanıcı bağımlılığının oluşmasında önemli bir rol oynamaktadır. Apple'ın tasarım felsefesi, minimalist bir yaklaşımla kullanıcı deneyimini odak noktasına almaktadır. Bu yaklaşımdaki kullanıcı dostu arayüzleri, içerik ve uygulama ekosistemi, mükemmeliyetçiliği ve sürekli gelişimi gibi faktörler, kullanıcıları etkileyerek bağımlılık oluşturabilmektedir. Apple minimalist ürünlerinin, kullanıcılara kullanım kolaylığı sağlayarak kullanıcı dostu bir deneyim sunması, kullanıcıların ürünlere olan bağlılığını artırmaktadır.

Bu bağlılık, Apple'ın kendi ekosistemi olan App Store ve iTunes gibi platformlarında, kullanıcılara geniş bir içerik ve uygulama yelpazesi sunması ile de gerçekleşmektedir. Aynı zamanda estetik açıdan çekici tasarımlara sahip Apple ürünlerinin, kaliteli malzemelerden yapılması ve üstün işlevselliği ile kullanım ömrünü artırması, kullanıcıların uzun ömürlü ürünlere bağlılığı ile doğrudan ilişkilidir. Ayrıca, Apple'ın sürekli olarak güncellemeler yapması ve ürünlerini iyileştirmesi, kullanıcıların Apple ürünlerini kullanmalarındaki sürekliliğin bir diğer nedenidir. Apple ürünlerinin minimalist anlayışı, kullanıcı bağımlılığının oluşmasında etkilidir.

Dieter Rams ve Jonathan Ive'ın tasarım anlayışları, kullanıcıların ürünleri sevmeleri ve marka ile doğrudan bir bağ kurmalarını sağlamaktadır. Benzeri tasarımcıların ortak özelliği, kullanıcı deneyimine önem vermeleri ve ürünleri tasarlarken kullanıcı ihtiyaçlarını düşünerek ilerlemeleridir. Kullanıcıların ürünlerden etkilenmeleri ve marka ile doğrudan bir bağ kurmaları, tasarımın gücünü ve etkisini ortaya koyan önemli bir faktördür. Bu bağ, kullanıcıların sadık müşteriler olmalarını teşvik eder ve marka değerini yükseltmektedir. Bu bağlamda, oyunlarda kullanılan minimal tasarımlar kullanıcılara oyunla bağ kurma fırsatlarını sunmaktadır.

Minimalist endüstri ürünlerindeki kullanıcı etkileri oyuncularda da görülmektedir. Günümüzde hızla ilerleyen teknolojiyle birlikte oyun alanında elektronik ürünlerin ve sunulan imkânların artması, bu sektörde rekabetin artmasına da neden olmaktadır. Bu çeşitlilik içinde, kullanıcının deneyimine ve memnuniyetine odaklanılarak yapılan çalışmalar, zamanla şirketlerin ilerlemesi ve para kazanmasına yönelik bir amaca bağlanmıştır. Minimalist tasarımın oyunlarda kullanılması, başlarda iyi bir amaca hizmet ederken, günümüzde çoğu şirketin çıkarları için kullandığı bir stratejiye dönüşmüştür.

Birçok sektörde üreticiler, kullanıcı sayısını yükseltmek ve mevcut kullanıcıların ürünle daha fazla zaman harcamalarını sağlamak amacıyla araştırma ve geliştirme faaliyetlerine odaklanmaktadır. Bu durumun sonucu olarak oyunlar, birçok mecrada neredeyse her yerde oynanabilir hale gelmiştir. Bireyler için dijital oyunlar, hayal dünyalarındaki eylemleri gerçekleştirmelerine imkân tanıyan yaygın eğlence araçlarıdır. Böylelikle, bu oyunlar zamanla dengesiz bir istek haline gelebilmekte ve olumsuz bir bağımlılığın belirtilerini gösterebilmektedir. Bu olumsuzluklar, bireylerin yaşamlarına etki ederken, toplumsal, ekonomik, sosyal ve kültürel ortamlarda da kendini göstermektedir (Uzunoglu, 2021; 124).

Oyun şirketleri, kullanıcıların oyunlarla daha fazla etkileşim kurmalarını sağlayacak yeni araştırmaları sürekli olarak artırmaktadır. Bu süreçte, farklı yaş gruplarındaki kullanıcıların oyunla bağ kurmalarını sağlayacak olan minimalist tasarımın sunduğu avantajlar ile birlikte birçok etken, etkili bir strateji olarak kullanılmaktadır. Bir taraftan hızla gelişen teknoloji ile uyum sağlayıp insanların zihnindeki gelişime odaklanan minimalizm, bir taraftan da kapitalizmin suç unsuru olarak kullanıldığı gözlemlenmektedir.

Günümüzde oyun bağımlılığı, yalnızca genç ve yetişkinlerle sınırlı kalmayıp, özellikle küçük yaş gruplarında da tablet ve telefonların erken yaşta kullanılmaya başlanmasıyla birlikte yaygın hale gelmiştir. Mobil oyun sektörü, çoğunlukla bu durumu kullanarak, son yıllarda küçük çocukların kolayca

anlayabileceği, daha ciddi bağlar kurabileceği ve oynayabileceği basit yapıda oyunlar üretme eğilimindedir (Uzunoglu, 2021; 126).

Kitle iletişim araçlarının gelişmesi ve yanlış bir sistemde ilerlemesi, kapitalizmin destekleyici unsurlarına sırtını dayayarak kitle tüketiminin ve kültürünün bir sonucu olarak gösterilmektedir. Ancak tüketim, insanların basitçe ihtiyaçlarının karşılanmasından öteye giden, sınırları aşan bir olgu olarak kullanılmaktadır. Bireysel isteklerin tahrik edilmesi üzerine tüketim aslında bir tekrar döngüsü hâline getirilmiştir. Bireylerin ihtiyaçlarının karşılanması olarak görünen tüketim, bireylerin sahip oldukları aracılığıyla kendilerini sunmasına dönüşmüştür (Baudrillard, 2010: 201).

Günümüzde hyper-casual türündeki mobil oyunlarda gözlemlenen görsel sadelik, çoğu zaman estetik ya da kullanıcı deneyimine yönelik bilinçli tercihlerden ziyade düşük üretim maliyetleri ve hızlı geliştirme süreçlerine hizmet eden bir strateji olarak kullanılmaktadır. Bu tür oyunlarda sadeleştirilmiş arayüzler bulunmakla birlikte, bu sadelik çoğunlukla anlamsal ya da deneyimsel bir derinlikten yoksundur. Oysa Dieter Rams'ın sadelik anlayışı, yalnızca biçimsel azaltmayı değil, aynı zamanda kullanıcıya zihinsel ferahlık ve işlevsel netlik sunmayı amaçlamaktadır.

Bunun aksine, hyper-casual oyunlar çoğunlukla ödül temelli döngüler aracılığıyla dikkat bağımlılığı oluşturan, tekrarlayan etkileşim örüntülerine dayanmakta; içerik üretimi ise büyük ölçüde aynı oyun mekaniklerinin farklı biçimlerde klonlanmasıyla gerçekleştirilmektedir. Bu durum, oyun tasarımında sanatsal yeniliğin ve yaratıcı ifadenin geri plana itilmesine neden olmaktadır.

Böyle bir ortamda, oyunun çoğulcu bir sistem içinde gelişmesinin iyi mi yoksa kötü mü olduğu göreceli bir kavram haline gelmiştir. Oyunlar teknoloji ile birlikte, insanlar tarafından dengeli kullanımı dâhilinde önemli bir yere sahiptir. İyi kazanımlar sağlaması da yine insanların elindedir. Minimalizmin ortaya çıkmasındaki neden ve amaçların anlaşılması, günümüzdeki yerinin belirlenmesi için önemlidir. Teknoloji bağlamında minimalizm, olumlu bir bakış açısıyla sağlıklı ve dengeli bir gelecek için kullanılabilir.

Mobil oyunlarda basit tasarımların uygulanmasıyla ortaya çıkabilecek sorunlara minimalizm ve Ram's ilkeleriyle yaklaşmak:

- Rams'ın sadelik anlayışı, tasarımı görünmez kılmak değil, göze ve zihne yük bindirmeden işlevi yücelten bir sadeliktir.
- Oyunlarda bu, yalnızca sade grafiklerle değil; anlamlı ses kullanımı, atmosfer, ritim gibi öğelerle derinlik kazandırmak demektir.
- Rams'ın “İyi tasarım, kullanıcıya saygı duyar” ilkesini benimsemek.
- Oyunlar, sadece vakit geçirtmek yerine duygusal veya düşünsel bir iz bırakmayı hedeflemelidir (*Monument Valley* oyununun sunduğu sakinlik ve mekânsal şiirsellik gibi).
- Sanatta olduğu gibi, oyunlar da “az” görsel ya da etkileşimle fazla anlam yaratabilir.
- Minimal oyunların, kullanıcının zihinsel olarak yavaşlamasına, ekranla daha bilinçli bağ kurmasına olanak sağlaması; bir tür “dijital zen” estetiğine dönüştürülebilir.

Minimalizme ve Ram's ilkelerine sadık kalarak geliştirilecek hyper-casual oyunlar, kullanıcıya sadece eğlence değil; aynı zamanda estetik haz, zihinsel dinginlik ve anlamlı bir dijital deneyim sunabilir. Bu yaklaşım, oyunu sadece bir “ürün” değil, aynı zamanda bir “ifade biçimi” hâline getirir.

4. Minimalist Tasarımın Geleceği: Yeni Teknolojiler, Zorluklar ve İnovasyon

Günümüzde, minimalist tasarımın geleceği üzerine odaklanan araştırmalar ve çalışmalar giderek artmaktadır. Birçok sektörde minimalist etkilerin giderek arttığı da gözlemlenmektedir. Minimalist tasarım prensipleri, moda, mobilya, iç mekân tasarımı, otomotiv, dijital ürünler ve daha birçok alanda kendini göstermektedir. Bu alanlarda sadeliğin ve basitliğin tercih edilmesi, gereksiz ayrıntılardan kaçınılması ve işlevselliğin ön plana çıkması gibi unsurların yanı sıra; kullanıcı deneyimini iyileştirme, görsel karmaşıklığı azaltma, çevre dostu malzeme ve zamanın ruhunu yansıtmaya gibi faktörler de minimalist yaklaşımın tercih edilmesinin nedenleri arasında yer almaktadır. Özellikle modern tüketici kitlesi, basitlik ve sadelikten hoşlanarak minimalist tasarımlara yönelme eğilimindedir. Bu nedenle, minimalist etkilerin farklı sektörlerde yaygınlaşması ve önem kazanması beklenmektedir.

Yeni teknolojiler, oyun geliştiricilerine daha fazla esneklik ve yenilikçi tasarım seçenekleri sunarken, minimalist yaklaşımın zorlukları da ortaya çıkmaktadır. Minimalist tasarımların kullanıcıda yetersiz tasarım duygusu oluşturması, bazen işlevselliği azaltma veya detaylardan yoksun olma gibi nedenlerle ortaya çıkabilmektedir. Kullanıcılar, minimalist bir tasarımın gereksiz detayları çıkararak temel işlevlere odaklanması nedeniyle bazen eksiklik hissi yaşayabilirler. Bununla birlikte, minimalist tasarımların tekrarlanan bir nitelik göstermesi de bir zorluk olarak görülmektedir. Minimalizm, basitlik ve sadelik prensiplerine dayandığı için bazı tasarımlar benzerlik gösterebilir ve tekrarlayabilir. Bu durum, yenilikçilik ve farklılık arayışında olan kullanıcılar için sıkıcı veya monoton bir deneyim yaratabilmektedir. Ancak, minimalist tasarımların kullanıcılar üzerindeki etkisi bireysel tercihlere ve beklentilere bağlıdır. Bazı kullanıcılar, minimalist bir yaklaşımı daha sade, anlaşılır ve etkili bulabilirken, bazı kullanıcılar ise daha fazla ayrıntı ve süslemeyi tercih edebilmektedir. Tasarımın amacı, kullanıcının ihtiyaçlarını karşılamak ve olumlu bir deneyim sunmak olduğundan, tasarımcılar bu dengeyi sağlamak için kullanıcı geri bildirimlerini dikkate almalı ve minimalist yaklaşımın kullanılacağı durumları doğru şekilde belirlemelidir.

Kullanıcıların ilgisini çekmek, etkileşimleri optimize etmek ve oyun deneyimini geliştirmek için minimalist tasarımların yaratıcı ve yenilikçi denemeler ile uygulanması gerekmektedir. İnovasyon, minimalist tasarımın geleceğini şekillendirecek önemli bir faktör olmakla birlikte, tasarımcıların ve geliştiricilerin sürekli olarak inovasyona odaklanmaları gerekmektedir. Bu sayede yeni teknolojiler etkin bir şekilde kullanılarak kullanıcıların beklentilerini karşılayacak ve onları şaşırtacak deneyimler sunulabilir. Bu bağlamda, minimalist tasarımda, yeni teknolojilerin getirdiği olanaklar kullanılarak zorlukları aşmak ve yenilikçi çözümler üretmek hedefiyle ilerlenmesi, teknolojinin gelişimi ile paralel ilerleyebilen minimalizmin geleceğe yön verebilecek gücünü ortaya çıkarabilmektedir.

Sonuç

Minimalist tasarım anlayışının mobil oyun dünyasında her geçen gün tercih edilme oranı artmaktadır. Minimal tasarımlar; kullanıcı dostu arayüzleri, basit işlevleri ve hızlı öğrenme süreleri ile yüksek bağımlılık potansiyeli taşımakta; ayrıca oyunların indirme sayılarını ve uygulama içi satın almalarını artırabilmektedir. Ancak minimal tasarım yaklaşımı, basitlik ve sadeleştirme prensiplerine dayanırken, oyun geliştirme sürecinde daha fazla zorluk yaratabilmektedir. Özellikle oyun geliştiricileri ve tasarımcılar açısından bu durum giderek daha karmaşık bir hâl almakta; her yeni oyunun hızla tüketilme potansiyeli, çalışanlar üzerinde hızlı ve sürekli üretim yapma baskısı oluşturmakta, aynı zamanda yaratıcı sürecin hızını artırma, yenilikçi fikirler üretme ve kullanıcı sayısını artırma yönünde çeşitli zorluklar yaratmaktadır.

Günümüzde hyper-casual oyunlar, görsel sadeliği çoğunlukla ticari stratejiyle birleştirerek üretim döngüsünü hızlandırmakta; ancak bu süreçte estetik ve düşünsel derinlikten ödün verilmektedir. Oysaki Dieter Rams'ın tasarım ilkelerine sadık kalınarak üretilen oyunlar, sadece kullanıcı dostu değil, aynı zamanda sanat değeri taşıyan dijital deneyimler yaratma potansiyeline sahiptir. Minimalizmin yüzeydeki sadeleşmeden öte, zihinsel ve duyuşsal bir arınma önerdiği düşünöldüğünde; bu yaklaşım, oyunları sadece tüketilen değil, hissedilen, anlamlandırılan ve hatırlanan bir forma dönüştürebilir. Böyle bir yönelim hem üretici hem kullanıcı tarafında dijital oyun kültürüne sürdürülebilir ve nitelikli bir katkı sağlayacaktır.

Bu doğrultuda, oyunların hızlı üretilmesi ve kullanıcıların hızlı tüketim eğilimleri, minimalist tasarımın temel prensiplerini uygulama sürecini karmaşıklaştırmakta ve oyun geliştiriciler üzerinde daha fazla baskı oluşturmaktadır. Bu durum, yaratıcı sürecin hızlandırılmasını gerekli kılarken, aynı zamanda yenilikçi fikirlerin üretilmesi ve kullanıcı beklentilerine yanıt verilmesi gibi zorlukları da beraberinde getirmektedir. Bu nedenle, minimalist tasarımın oyun endüstrisinde nasıl uygulanabileceği, bu alanda çalışanların karşılaştığı yapısal ve yaratıcı sorunlar ile potansiyel çözüm yolları üzerine daha fazla araştırma yapılması ve sektör genelinde farkındalık geliştirilmesi gerekmektedir.

Oyun sektöründe üretici ve tüketici arasındaki döngü bağlamında minimalizm, önemli katkılar sağlayan bir tasarım anlayışı olsa da sadece teknolojinin ve tüketimin hızına yetişmek için bilinçsizce kullanılması durumunda, kendi özüyle çelişen bir biçimde "tüketilen bir estetik" hâline dönüşme riski taşımaktadır. Bu nedenle minimalizm, tüketim hızına yanıt verecek geçici bir çözüm olarak değil; insan ihtiyaçlarını, yenilik ve özgünlük arayışlarını, estetik duyarlılığı ve geleceğe yönelik sürdürülebilirliği gözeterek bir anlayışla ele alınmalı; böylece uzun vadeli, etkileyici ve nitelikli oyun deneyimleri üretme potansiyeline ulaşmalıdır. Bu teorik yaklaşımlar, hyper-casual oyunların yalnızca ticari değil, aynı zamanda sanatsal bir formda yeniden üretilabileceğine ve minimalist ilkelere sadık kalınarak dijital estetikte niteliksel bir dönüşüm yaratılabileceğine işaret etmektedir.

Minimalizmin mobil oyunlarda kullanımının incelenmesi bağlamı ile bu araştırma, birçok alanda kullanımı açısından da önemli işaretler içermektedir. Bu işaretlerin çözümlenmesi minimalizmin oluşma ve sonrasındaki gelişme sürecinin incelenmesi ile sağlanabilmektedir. Minimalizm, derin anlamlar içeren felsefesi ve sanat anlayışı ile gelip geçici bir popülerite olmadığını, 1960'lardan günümüze kadar olan gelişme ve ilerleme süreci ile kanıtlamıştır. Minimalizmin, gelecekte de devamlılığının sağlanması; geçmişten bu yana dönüşümünün incelenmesi ve anlaşılması üzerine günümüzdeki oluşumlarının titizlikle ilerlemesi ve derinliğinin korunması ile mümkün olmaktadır.

Kaynakça

- Akgün, B. (2017). Dieter Rams'ın Tasarım Anlayışı. *Art-Sanat Dergisi*, (8), 655-662.
- Baudrillard, J. (2010). *Küreselleşme Toplumsal Sonuçları* (A. Yılmaz Çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Coşkun, R. (2014). Teknolojinin Olanakları ile Değişen Sanat Alanı. *DergiPark Dergisi*. 6(6), 76-89.
- İnam Karahan, Ç. (2015). Sanatta Çağdaş Bir Dönüm Noktası: Minimal Sanat. *Ordu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Sosyal Bilimler Araştırmaları Dergisi*, 5(11), 19-27.
- Karaca, G. (2020). Soyut Ama Nesnel Sanat: Minimalizm. *Sanat ve Tasarım Dergisi*, 10 (2), 334-349.

Kültür, M. (2022). *Minimalizm Akımının Ortaya Çıkışı ve Tüketim Kavramı Bağlamında İncelenmesi* (Yüksek Lisans Tezi). Fatih Sultan Mehmet Vakıf Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü İç Mimarlık Anabilim/Anasanat Dalı, İstanbul.

Tavşan, C., Tavşan F. & Koç Altuntaş S. (2021). İnsan-Mekân Etkileşiminde Minimalist Yaklaşımlar ve İzleri. *Akademik Sosyal Araştırmalar Dergisi*, Sayı: 122, 404-420.

Turani, A. (1992). *Dünya Sanat Tarihi* (4. Basım). İstanbul: Remzi Kitapevi.

Uzunoglu, A. (2021). Dijital Oyun ve Bağımlılık. *Yeni Medya Dergisi*. 2021 (11), 116-131.

İnternet Kaynakları

As Little Design as Possible is now on the iPad.

<https://www.phaidon.com/agenda/design/articles/2014/july/15/as-little-design-as-possible-is-now-on-the-ipad/> Erişim Tarihi: 16.05.2023.

Alpaugh, J. (2016). https://odysseynewsmagazine.net/2016/03/12/review-stack/?utm_source

Erişim Tarihi: 18.06.2025.

Alto's Adventure. <https://app.storespy.net/app-profile/ios/games/altos-adventure/950812012?country=us> Erişim Tarihi: 16.05.2023.

Başpınar, S. (2022). We Are Social Temmuz 2022 Raporu: İnternetle aramızda güven sorunları var. <https://www.marketingturkiye.com.tr/haberler/we-are-social-internet/>. Erişim Tarihi: 10.05.2023.

Bencin Studios, (2019). https://www.gamedeveloper.com/design/alto-s-adventure-case-study?utm_source Erişim Tarihi: 18.06.2025.

Children and the Media, (2016). https://childrenandmedia.org.au/app-reviews/apps/stack?utm_source Erişim Tarihi: 18.06.2025.

Crook, J. (2015). <https://techcrunch.com/2015/05/29/twodots-tops-30-million-downloads-5-billion-games-played/> Erişim Tarihi: 18.06.2025.

Ha, A. (2020). Take-Two Interactive acquires Two Dots game developer for \$192M. <https://techcrunch.com/2020/08/18/take-two-acquires-playdots/> Erişim Tarihi: 12.05.2023.

Han, G. (2015). https://design-milk.com/altos-adventure-keeps-simple/?utm_source Erişim Tarihi: 18.06.2025.

Heinze, J. (2017). <https://web.archive.org/web/20170619094504/https://blog.applovin.com/hyper-casual-mobile-gamings-newest-genre/> Erişim Tarihi: 10.05.2023.

Kaplan, Ö. (2019). <https://venturebeat.com/business/the-truth-about-hypercasual-games/> Erişim Tarihi: 02.06.2023.

Matrofailo, I. (2015). <https://medium.com/%40imatrof/two-dots-color-connecting-strategy-that-guide-to-success-6d95d827c3c7> Erişim Tarihi: 18.06.2025.

Minotti, M. (2015). <https://venturebeat.com/games/mobile-puzzle-game-two-dots-reaches-30-million-downloads/> Eriřim Tarihi: 18.06.2025.

Stack.

<https://app.storespy.net/appprofile/android/game/arcade/stack/com.ketchapp.stack?country=us> Eriřim Tarihi: 16.05.2023.

Sensor Tower, (2025).

https://app.sensortower.com/overview/1080487957?country=US&utm_source Eriřim Tarihi: 18.06.2025.

Takahashi, D. (2015). https://venturebeat.com/games/turkeys-gram-games-bet-everything-on-the-success-of-puzzle-game-1010/?utm_source Eriřim Tarihi: 18.06.2025.

Take-Two Interactive, (2022). https://ir.take2games.com/static-files/99aa6172-76d8-4057-a14d-d17287e060f8?utm_source Eriřim Tarihi: 18.06.2025.

Two Dots: Brain Puzzle Games. <https://app.storespy.net/app-profile/ios/games/two-dots-brain-puzzle-games/880178264?country=us> Eriřim Tarihi: 16.05.2023.

Jonathan Ive: iPhone'un tasarımcısı, Apple'dan ayrılıyor.

<https://web.archive.org/web/20190629204009/https://www.bbc.com/turkce/haberler-dunya-48797387> Eriřim Tarihi: 01.06.2023.

2018 Webby Awards. https://en.wikipedia.org/wiki/2018_Webby_Awards Eriřim Tarihi: 12.05.2023.

1010! Block Puzzle Game. <https://app.storespy.net/app-profile/ios/games/1010-block-puzzle-game/911793120?country=us> Eriřim Tarihi: 16.05.2023.

1010!, https://play.google.com/store/search?q=1010!&c=apps&utm_source=emea_Med Eriřim Tarihi: 18.06.2025).

1010!, <https://apps.apple.com/tr/app/1010-block-puzzle-game/id911793120?l=tr> Eriřim Tarihi: 18.06.2025.