

**TÜRKİYE CUMHURİYETİ
ANKARA ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
GAZETECİLİK ANABİLİM DALI**

**KORKU VIDEO OYUNLARI ALANI:
TÜRKİYE’DE OYUN GELİŞTİRME PRATİKLERİ İLE OYUNCU
DENEYİMLERİ ÜZERİNE İLİŞKİSEL BİR ANALİZ**

Doktora Tezi

Ferhat Erdinç KAYGUSUZ

Ankara, 2026

**TÜRKİYE CUMHURİYETİ
ANKARA ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
GAZETECİLİK ANABİLİM DALI**

**KORKU VIDEO OYUNLARI ALANI:
TÜRKİYE’DE OYUN GELİŞTİRME PRATİKLERİ İLE OYUNCU
DENEYİMLERİ ÜZERİNE İLİŞKİSEL BİR ANALİZ**

Doktora Tezi

Ferhat Erđinç KAYGUSUZ

**Tez Danışmanı
Prof. Dr. Çiler DURSUN**

Ankara, 2026

**TÜRKİYE CUMHURİYETİ
ANKARA ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
GAZETECİLİK ANABİLİM DALI**

**KORKU VİDEO OYUNLARI ALANI:
TÜRKİYE’DE OYUN GELİŞTİRME PRATİKLERİ İLE OYUNCU
DENEYİMLERİ ÜZERİNE İLİŞKİSEL BİR ANALİZ**

Doktora Tezi

Tez Danışmanı

Prof. Dr. Çiler DURSUN

TEZ JÜRİSİ ÜYELERİ

Adı ve Soyadı:

- 1- Prof. Dr. Çiler DURSUN**
- 2- Prof. Dr. Abdulrezak ALTUN**
- 3- Prof. Dr. Onur DURSUN**
- 4- Prof. Dr. F. Mutlu BİNARK**
- 5- Dr. Öğr. Üyesi Orkun YÖNTEM**

Tez Savunması Tarihi

12.01.2026

TÜRKİYE CUMHURİYETİ
ANKARA ÜNİVERSİTESİ
Sosyal Bilimler Enstitüsü Müdürlüğüne

Prof. Dr. Çiler DURSUN danışmanlığında hazırladığım “**KORKU VİDEO OYUNLARI ALANI: TÜRKİYE’DE OYUN GELİŞTİRME PRATİKLERİ İLE OYUNCU DENEYİMLERİ ÜZERİNE İLİŞKİSEL BİR ANALİZ (Ankara, 2026)**” adlı doktora tezimdeki bütün bilgilerin akademik kurallara ve etik davranış ilkelerine uygun olarak toplanıp sunulduğunu, başka kaynaklardan aldığım bilgileri metinde ve kaynakçada eksiksiz olarak gösterdiğimi, çalışma sürecinde bilimsel araştırma ve etik kurallarına uygun olarak davrandığımı ve aksinin ortaya çıkması durumunda her türlü yasal sonucu kabul edeceğimi beyan ederim.

12.01.2026

Ferhat Erdinç KAYGUSUZ

TEŞEKKÜR

Danışmanım Prof. Dr. Çiler Dursun’a, bu tezin yazımı sürecinde fikirlerimin tamamına katılmasa bile hem üslubuma hem düşünsel yönelimlerime sağladığı alan için özel bir teşekkür borçluyum. Üniversite öğrenciliğimin ilk yıllarından itibaren gösterdiği iyi niyet, verdiği değer, sevgi ve saygısı dolayısıyla Prof. Dr. Abdulrezak Altun’a şükranlarımı sunuyorum. Jüri üyelerim Prof. Dr. Mutlu Binark, Prof. Dr. Onur Dursun ve Dr. Öğr. Üyesi Orkun Yöntem’e katkıları için teşekkür ederim. Tezimin kavramsal çerçevesine yönelik katkısı için Bernard Perron’a da minnet duyuyorum.

Bu metnin yükünü kimlerle birlikte taşıdığımı düşününce, ailemin yeri ayrıca anılmayı hak ediyor. Babam Yavuz Kaygusuz’a, bana olan sarsılmaz inancı ve her konudaki kesintisiz desteği için; kimi şeylerden çok bunaldığımda yarattığı eşsiz kahkahalar için annem Hülya Kaygısız’a; oyun arkadaşım, çocukluğumun en hakiki eşlikçisi büyükbabam Ferhat Kaygusuz’a; bugünleri görmesini derin bir özlemlerle arzuladığım büyükannem Hüri Kaygusuz’a ve halalarım ile kuzenim ve kardeşimden oluşan çekirdek aileme, kalplerindeki sıcaklık dolayısıyla içten minnettarlıkla teşekkür ederim.

Dostlarımı da yürekten anmak isterim, ki onlar hep yanı başımdaydılar ve her koşulda beni desteklediler: Münür İpek sahici bir insanın sahici bir portresini gösterdi her gün bana. Sezer Fener kimi zaman benim için Enstitü’nün yollarını, belki günde birkaç defa arşınladı. Tuğçe Kutlu benimle düşündü. Hakeza, Deniz Özyurda Ergen’le birlikte kurcaladık birçok meseleyi. Cansu Parlak her konuda elinden geleni değil, çoğu zaman elinden gelmeyen de yaptı; desteği inanılmazdı. Bilgesu Biber bir telefon uzağımda konumlandı hep. Sefer Aygün yığınla cümlemin içinden çekip aldı beni. Eksik olmasınlar.

Bu sürecin sessiz ağırlığını taşıırken her koşulda yanımda olan Ahu Samav Uğursoy’a, iyi niyetiyle bu sürece kesinlikle katkı sunan Bengisu Bayrak’a ve birlikte

alıřtıđım diđer arkadaşlarıma teřekkr ederim. Ayrıca, Sezer Fener'e, Nur Ertrk'e ve Deniz zyurda Ergen'e metnime gsterdikleri acımasız sevgi iin teřekkr borluyum.

Bu alıřmanın omurgasını kuran dřnsel sre, yalnızca okuduklarım ya da oynadıklarım ile deđil, dinlediklerim ve tanıklık ettiklerimle řekillendi. Arařtırmama katılarak kendi deneyimlerini benimle paylařan ve arařtırma etiđi geređince adlarını burada paylařamayacađım tm grřmecilere, sahiden, oka teřekkr ederim. nemleri ylesine byktr ki bu tezdeki her kavram kadar her tereddtte de onların katkısı vardır.

Bu alıřma, Trkiye Bilimsel ve Teknolojik Arařtırma Kurumu (TBTAK) tarafından 324K593 numaralı proje ile desteklenmiřtir. Projeye verdiđi destekten tr TBTAK'a teřekkrlerimizi sunarız.

Ferhat Erdin KAYGUSUZ

İÇİNDEKİLER

TEŞEKKÜR	i
İÇİNDEKİLER	iii

GİRİŞ	1
Araştırmanın Gündemi, Amacı ve Yönelimleri	21
Araştırmanın Yöntemi, Metodolojik Paradigma ve Sahadan Notlar	28

I. BÖLÜM

KORKU DENEYİMİ: BEDENSEL, BİLİŞSEL, SOSYAL VE KÜLTÜREL KATMANLARIYLA	50
---	-----------

1.1. Korku Fenomeni	50
----------------------------------	-----------

1.1.1. Korkunun bedensel tezahürleri ve bilişsel boyutu	51
1.1.2. Korkunun toplumsal ve kültürel inşası	67

1.2. Geç Kapitalizmde Korkunun Kültürel Mantığı.....	85
---	-----------

1.2.1. Duygu yapıları ve korkunun kültürel imalatı	85
1.2.2. Postmodern kültürde korku: “Şimdiki zamanın hayaletleri”	92
1.2.3. Geç kapitalizmde oynamak ve oyuncu deneyimlerinin anlamı	99

II. BÖLÜM

TASARLANAN İLE DENEYİMLENEN KORKU: OYUN SİSTEMİ-OYUNCU DENEYİMİ ÜZERİNE İLİŞKİSEL BİR PERSPEKTİF.....	107
--	------------

2.1. Oyun-Oyuncu İlişkisinde Motivasyonel, Duygusal ve Kinestetik Boyutlar ...	107
---	------------

2.1.1. Oyuna girmek ve oyunda kalmak: Oyuncular ve motivasyonları	107
2.1.2. Oyunlarda akış (flow) ve korkunun optimal deneyimi	124
2.1.3. Oyun-hissi (game-feel) ve korku deneyiminin yoğunlaşma biçimleri	130

2.2. Dalma (Immersion) ve Ürkütücü Oyun Dünyası.....	141
---	------------

2.2.1. Anlatı yapısı, hikâye sunumu ve <i>cutscene</i> ’ler	148
2.2.2. Mekânsal kurgu ve görsel atmosfer	152
2.2.3. Düşman ikonografisi ve tehdit tasarımı	157
2.2.4. Ses tasarımı, müzikal gerilim ve sessizlik	171

2.3. Oyuncu Failliği (Agency), Eylemliliği ve Etkileşim.....	175
---	------------

2.3.1. Kaynak kıtlığı ve envanter yönetiminin duygusal etkileri	184
2.3.2. Bulmacalar ve bilişsel meydan okuma	187
2.3.3. <i>Jumpscare</i> ’ler, tetikleyici olaylar ve oyuncu kontrolü	191
2.3.4. Yapay zekâ (AI) davranış tasarımı	193

III. BÖLÜM

İMA EDİLEN OYUNCU İÇİN TASARLANAN KORKUDAN GERÇEK OYUNCUNUN DENEYİMLEDİĞİ KORKUYA: TÜRKİYE'DE KORKU ÜRETMEK VE OYNAMAK 200

3.1. Oyuncu Kimliği ve Pozisyonu 202

- 3.1.1. Oyuncu profili ve öznel oynama deneyimleri 202
- 3.1.2. Oyuncudan beklenen davranışlar ve etkileşim biçimleri 211
- 3.1.3. Duygusal konumlandırma ve hissetme biçimleri 217

3.2. Oyuncu Failliği ve Etkileşimsel Yetkinlik 220

- 3.2.1. Aktif katılım, oyuna yön verme kapasitesi ve özneleşme 221
- 3.2.2. Oyunu/tasarımı etkileyebilme gücü 228
- 3.2.3. Norm dışı/beklenmedik oyuncu davranışları 234

3.3. Duygusal, Kinestetik ve Anlamsal Bakımdan Korku Deneyimi 238

- 3.3.1. Korku üretim mekanizmaları ve tasarımsal stratejiler 239
- 3.3.2. Korkunun bedensel ve duygusal deneyimi 260
- 3.3.3. Oyun zamanı ve mekânda konumlanma 266
- 3.3.4. Oyun deneyiminin anlamı, oyun motivasyonları ve tatmin arayışı 275

3.4. Toplumsal ve Kültürel Bağlam 281

- 3.4.1. Kültürel korkular ile yerel unsurların oyuna yansımaları 282
- 3.4.2. Oyun deneyimi ile gerçek yaşam deneyiminin ilişkisi 287

3.5. Endüstriyel Mantık, Ticari Dinamikler ve Beklenti Ufukları 292

- 3.5.1. Üretim koşulları, kısıtlar ve Türkiye 293
- 3.5.2. Pazar dinamikleri, platform politikaları ve satın alma davranışları 300
- 3.5.3. Endüstrinin tasarım kararlarına müdahalesi 305
- 3.5.4. Korku oyunlarının geleceği ve beklentiler 308

SONUÇ 314

KAYNAKÇA 334

LUDOGRAFİ 359

EKLER 361

- EK-1: Zihin haritası 361
- EK-2: Oyuncular için ön görüşme anketi 362
- EK-3: Oyun geliştiricileri/tasarımcıları için ön görüşme anketi 363
- EK-4: Katılımcılar tablosu 364
- EK-5: Aydınlatılmış onam formu 365
- EK-6: Etik Kurul karar örneği 366

ÖZET 367

ABSTRACT 369

GİRİŞ

Bu tez, ima edilen oyuncu ile gerçek oyuncu arasındaki kavramsal gerilimi, korku video oyunlarında tasarlanan korku ile deneyimlenen korku arasındaki ayrımda nasıl görünür hâle geldiğini inceleyerek sorgular ve kendisini, oyunlar ile oyuncuların karşılıklı bağımlılık içinde var olduğu ilişkisel bir çerçevede konumlandırır. Bu karmaşıklığı deneyimsel olarak görünür kılmak amacıyla, belirli bir oyun anına dayanan; fakat oyunların varlığı ve oyuncunun rolü hakkında kimi soruları gündeme getiren kısa bir kişisel anekdotla başlamayı uygun görüyorum.¹

Henüz çok kısa bir süre önce, korku alanında son dönemdeki yapımlarıyla tanınan Polonya merkezli oyun stüdyosu Bloober Team'in yeni oyunu *Cronos: The New Dawn*'ı (Bloober Team, 2025) oynamaya başladım. Oyunu bilgisayarına indirip yazılımı başlattığımda kendimi ana menü ekranına alışılmadık derecede uzun bir süre bakarken buldum. Önümde beni bekleyen duygusal yoğunluğu şimdiden *ima eden* şeye rağmen sonunda oyuna *girebildim*. Ancak atmosfer o denli etkileyiciydi ki, kendimi korku içinde buldum. Oyuna başladıktan birkaç saat sonra içimdeki ürperti, vücudumdaki titreklik ve nabzımdaki artışla birlikte *ESC* tuşuna basarak oyunu durdurdum. Günlerce geri dönmedim. Bu sırada bilgisayarım sessizce uyku moduna geçti ve beni bekledi. Belki de beni daha çok etkileyen tam olarak buydu: Oyunun beni beklediğini hissetmem. Tasarımı, sistemi, kuralları ve amacı yönünden bu oyun tam anlamıyla vardı, ama ben bir oyuncu olarak onunla etkileşime girene kadar bir anlamda var değildi. *Cronos*, bir *nesne olarak oyun* anlamında kesinlikle vardı, evet, ama ben oynamaya, duraklatmaya, korkmaya ve muhtemelen geri dönmeye başlayana kadar tam anlamıyla var olan bir oyun değildi.

¹ Oyun oynamak, oyun çalışmaları alanında, çoğu zaman gerekli ve araştırmacılar tarafından epey önemsenen metodolojik bir yaklaşımdır (Aarseth, 2003, s 3). Yanıltıcı olmaması bakımından hemen burada söylemeliyim ki bu tezde bahsedilen oyunların hiçbirini tezin takip ettiği yordamın bir gereği olarak veri toplama ya da analiz yapma amacıyla oynamadım. Yine de bu oyunların çoğu, kişisel oyun tarihimin önemli bir parçasıdır ve bazıları tamamladığım, bazıları yarıda bıraktığım, bazıları yakından aşına olduğum ve bazıları da zaman içinde geri döndüğüm oyunlardır.

İlişkisel ontoloji ekseninde oyun ve oyuncu

O hâlde oyun ile oyuncu arasındaki ilişkiyi, ikisinin koşullu birlikteliğine dikkat ederek yeniden düşünmek gerekir. Oyun akademisyeni Espen Aarseth 2007 gibi oyun çalışmalarının henüz emekleme dönemlerinde olduğu erken bir tarihte, DiGRA (Digital Games Research Association) konferansında önemli bir önermede bulundu: “Oyuncular oynadıkları oyun olmadan var olamazlar. (...) Öte yandan oyunlar, gerçek, mevcut oyuncular olmadan da maddi ve kavramsal oyun nesneleri (metinler) olarak var olabilirler” (Aarseth, 2007, s. 130). Bu önermenin pek çokları için kabul edilebilir ve geçerli olduğunu ortaya koyan anlamı, oyun ile oyuncu arasındaki ilişkinin karşılıklı olmaması, bunun yerine asimetrik olmasıdır. Bu türden bir kavrayışa göre oyuncu oyun olmadan var olamazken oyun, oyuncu olmadan da varlığını sürdürür. Oyuncu, oynamayı kabul ederek oyunun kurallarına ve yapılarına tabi olur ve bu anlamda o, kurallara dayalı bir sisteme tabi olan kişidir. Asimetri, oyunları kültürel ve estetik formlar olarak anlama noktasında ontolojik bir gerilim yaratır. Ama gerçek şu ki, eğer *Enter* tuşuna hiç basmazsam, *Cronos*’un tam olarak var olabileceğini ve potansiyelini eksiksiz olarak gerçekleştirebileceğini düşünemiyorum.

Bu gerilim, tasarlanmış ancak henüz hiç kimse tarafından oynanmamış bir oyun düşünürsek daha keskinleşir. Aradan geçen sekiz yıllık sürenin ardından Espen Aarseth ile Gordon Calleja, 2015 yılında *Oynanamayan Nesnenin Ontolojisi* başlıklı sunumlarında aynı ontolojik gerilimi besleyen ve az evvel sorduğumla aynı olan, provokatif bir başka soruyu gündeme getirdiler: “Henüz oynanmamış bir oyun tasarlırsak, bu oyun zaten var mıdır?” (Aarseth ve Calleja, 2015, s. 1). Böyle bir oyun bir oyun olarak zaten var mıdır, yoksa ilk oyuncusunun onu hayata geçirmesini bekleyen eksik bir varlık mıdır? Bir yandan, maddi ve kavramsal olarak bu oyunun varlığı açıktır: Kuralları yazılmış, kodları derlenmiş ve varlıkları depolanmıştır. Diğer yandan, bu oyun oynanmadığı sürece eksiktir. Bu soruları besleyen başka alt sorular da pekâlâ türetilir:

Bir oyun hangi anlamda var olur ve oyun nesnel olarak tanımlanabilir mi? Araştırmacılar, böylece oyunların kesin bir ontolojisini aramak yerine, oyuncuların oyun kurallarına ilişkin genellikle farklı anlayışları nedeniyle aslında tamamen farklı oyunlar oynuyor olabilecekleri gibi önemli bir karmaşıklığa dikkat çektiler. Buna göre oyun öncelikle zihinsel bir yapı olarak var olur ve farklı insanlar için farklı olabilir (Aarseth ve Calleja, 2015, s. 1). Araştırmacılar bu fikri kanıtlamak için pek çok örnekten yararlanmışlar, ki unlardan bir tanesi *Tetris*'tir (Alexey Pajitnov, 1988); oyun birçok farklı cihazda ve birbirlerinden biraz farklı kurallarla oynandığı için maddi anlamda artık tek ve yekpare bir oyun değildir.

Oyun çalışmalarındaki son yaklaşımlar da oyunun ne olduğuna ilişkin özcü tanımlardan uzaklaşarak oyunların ne yaptığına ve pratikte nasıl ortaya çıktığına dair ilişkisel anlayışlara doğru kaymıştır. Örneğin Miguel Sicart (2021a) oyunları, maddi ve teknolojik düzenlemeler yoluyla hayata geçirilen, ifade edici, uygun ve ilişkisel varoluş biçimleri olarak tanımlamıştır. Oyunları varlıkları sabit nesneler olarak çerçevelemek yerine, bunların oyun eylemleri aracılığıyla, yani özne ve nesnelerin anlam, duygu ve deneyimi birlikte inşa ettikleri anlar aracılığıyla oluşturulduğunu vurgulamıştır. Bu ekseninde düşündüğümüzde bir oyunu oynamak, önceden tanımlanmış bir sistemle etkileşim kurmaktan ibaret değildir ve kendi dünyasını yaratan durumsal bir maddi uygulamaya *katılmaktır*. Bu nedenle, *Cronos*'un oynanana kadar tam olarak var olmadığını savunduğumda, mutlak bir yokluğu değil; oyunun ancak oynanarak tamamlanan bir tarafını kastediyorum.

Oyun ile oyuncu arasındaki karşılıklı ilişkiye göz kırpan bu anlatımın tezin henüz başında gündem edilmesinin ana gerekçesi, tezin oyun çalışmalarında ontoloji tartışmasına topyekûn girişeceğini ima etmek değildir.² Bunun yerine bu tez için daha

² Bu tez, oyunların ontolojisi konusunda tam kapsamlı bir yaklaşım sunmayı amaçlamasa da oyunların ne olduğu ve nasıl var oldukları hakkındaki uzun tartışma geleneği içinde yer alarak bu gelenekten beslenmektedir. Oyun çalışmalarındaki ontolojiler Espen Aarseth'in (2023) belirttiği üzere oyunların neliğini ve nasıllığını sorgulayan varoluşsal ontolojiler ile kurallar, hedefler ve arayüzler gibi yapısal

gerekli olan bir noktayı öne çıkarmak içindir: Amaç bu tezin, oyuncu deneyimlerinin oyun denen şeyin gerçekte ne olduğu üzerinde belirleyici etkide bulunduğu düşüncesinden beslendiğini göstermektir. Nitekim oyuncusundan bağımsız oyun, bir nesne olarak, her zaman kısmi ve eksiktir; “hareketsiz kod, tahta parçaları veya kural seti, oyun sırasında, başka bir deyişle bir veya daha fazla oyuncu tarafından kullanıldığında gerçekleşen bir potansiyel sunar” (Aarseth ve Calleja, 2015, s. 6). Bu açıdan bakıldığında oyunlar, kimliklerini gerçekleştirerek gerçekten var olabilmeleri için icra edilmeyi, yani oynanmayı bekleyen olasılık yapılarıdır. Kodlar, kurallar ve tasarlanmış sistemler olarak var olan oyunlar, ancak oynama edimiyle birleştiğinde ve dolayısıyla oyuncuyla karşılaştığında gerçekleşir. Öyleyse oyunlar ikili bir ontolojiye sahiptir: Aynı anda hem nesneler hem de potansiyel olaylardır. Kuralları, kodları, sanatı ve anlatısı gibi nesnellikleri sayesinde tek bir an bile oynanmadan incelenebilir, arşivlenebilir ve hatta satılabilirler. Ancak oyunun yaşanmış, gerçekleştirilmiş boyutu olarak potansiyel olayları, bir oyuncu tarafından etkinleştirilene kadar askıda kalır. Bu türden bir görüş oyunların maddiyattan yoksun olduğunu veya tasarımcıların niyetlerinin önemsiz olduğunu ima etmez ve hatta aksine, tasarım yapıları ile oyuncunun içinde bulunduğu durumun deneyimleri arasındaki karşılıklı bağımlılığı öne çıkarır.

bileşenleri modelleyen biçimsel ontolojiler olmak üzere iki biçimdedir. İlk olarak, Wittgenstein (2000) oyunların kesin olarak tanımlanamayacağını savunarak kavramsal akışkanlıklarını anlamak için aile benzerliği yaklaşımını kullanmış ve Bernard Suits (1978) buna yanıt olarak oyunları gereksiz engelleri aşmak için yapılan gönüllü girişimler olarak tanımlayarak hedef odaklı kural yapılarını vurgulamıştır. Caillois (2001) oyunları *paidia-ludus* sürekliliği boyunca düzenleyen yapısal bir model geliştirmişken Huizinga (2023) oyunu temel bir kültürel faaliyet olarak konumlandırmıştır. Oyunun fenomenolojik ve yorumbilimsel boyutları, Gadamer’in (2008) oyunu kendini sunma olarak ele alan görüşünde ve Heidegger’in (2011) *Spielraum* kavramını varoluşsal bir olasılık alanı olarak ele alan anlayışında içerilmiştir. İkinci olarak, biçimsel ontolojiyle ilgilenen çalışmalarda ise Ziegfeld (1989) etkileşimli kurgunun erken dönem ontolojisini sunarken Aarseth (1997) iç mekanikler ile dış semiyotik arasında ayırım yapan bir model sunmuş ve oynanışın bu etkileşimden ortaya çıktığını söylemiştir. Björk ve Holopainen (2004) oyun tasarımı kalıplarının aşağıdan yukarıya olan bir sistemi öne sürerken Klabbers (2003) oyunları aktörler, kurallar ve kaynaklar aracılığıyla kavramsallaştırmıştır. Oyunun ne olduğunu sorgulayan varoluşsal ontolojiler için temel bir kaynak olarak Dursun’a (2014) ve oyunların yapısal bileşenlerini modelleyen biçimsel ontolojiler için Aarseth’e (2023) bakılabilir. Bana kalırsa bir oyunun ne olduğunu sormak, onun nasıl deneyimlendiğini sormayı da gerektirir, ki bu Juel Larsen ve Kampmann Walther’ın (2020) belirttiği gibi, oynamanın özünü kavramak için oyunun ontolojik ve epistemolojik doğasının iç içe geçmiş olduğunu söylemesiyle paralellik taşır. Bu nokta Aarseth ve Calleja’nın “oynanmamış bir oyun zaten var mıdır?” (2015) şeklinde sordukları soruyla da örtüşmektedir. Bu soru odak noktasını statik nesneler olarak oyunlardan gerçekleştirilmeyi bekleyen potansiyel olaylar olarak oyunlara kaydırmaktadır.

Oyun ile oyuncu arasında ilişkisel bir ontoloji olduğunu öne sürebiliriz. İlişkisel ontoloji, oyunları statik maddi eserlere indirgenemeyen ve geçici oyun eylemleriyle tam olarak tanımlanamayan varlıklar olarak değil, kod, kurallar ve sistemler ile oyuncu katılımı arasındaki ilişkiler yoluyla ortaya çıkan fenomenler olarak anlaşılmasına katkıda bulunabilir. Zira varlıkları bağımsız, önceden var olan ontolojik bir statüye sahip olarak ele alınan ve ilişkileri türev ya da ikincil gören özcü ontolojilerin aksine ilişkisel ontolojiler, ilişkilerin kendisine öncelik verir. Bu anlamda oyunların ilişkisel ontolojisi sadece oyunların ve oyuncuların birbirine bağımlı olduğunu iddia etmekle kalmaz, aynı zamanda oyunun varlığının bu ilişkiler aracılığıyla ortaya çıktığını da öne sürer. Wesley Wildman'ın (2006) savunduğu gibi, ilişkiler ontolojik olarak bağladıkları bireysel varlıklardan daha temeldir. Benzer şekilde Spyros Spyrou (2022) varlıkların yalnızca diğer varlıklarla olan ilişkileri aracılığıyla var olduklarını vurgulayarak sürekli değişen ilişkisel dünyada karşılıklı bağımlılığı, ortaya çıkışı ve akışkanlığı öne çıkarır. Slife (2004) pratiklerin, ontolojik anlamda onlara yol açan somut ve belirli durumlar ve kültürlerle ilişkili olarak var olduğuna dikkat çeker. Bu türden bir anlayıştan beslendiğimizde, oyun kendi kendine yeten bir nesne olarak değil, etkinleştirilmeyi bekleyen ve ancak uygulanarak var olan ilişkisel bir yapıdır. Ontolojik olarak önemli olan oyun nesnesinin statik kimliği değil, onu oyun yoluyla her seferinde farklı bir şekilde var eden, gelişen ilişkileridir. Oynamak da bu çerçevede önceden var olan bir oyunu ortaya çıkaran ikincil bir eylem değil, oyunun oluşturulduğu ontolojik olaydır.

Aarseth ve Calleja (2015), özellikle oyunlar için benzer bir iddiada bulunarak yazılım, kural setleri ve maddi yapıya dayanan *nesne olarak oyun* ile oyunun durumsal, sosyal ve genellikle farklı uygulamaları şeklinde anlaşılabilen *süreç olarak oyun* arasında ayrım yaparlar. Bu ikili yapı, bir oyunun tamamen kendi içinde var olduğu iddiasını karmaşıktırarak potansiyel bir yapı olarak varlığını sürdüren ancak ilişkisel eylemle gerçekleşen bir şey olduğuna referans verir.

Süreç olarak oyunların önemli bir yönü anlam üretme kapasitelerindedir. Geniş anlamda, oyun sırasında meydana gelen sayısız olay ve etkileşimi de içerecek şekilde oyunun sonuçları her zaman yoruma açıktır (Malaby, 2007, s. 103). Bu tür yorumlar kimseler tarafından asla tam olarak öngörülebilir değildir, ancak zamanla, nispeten istikrarlı, kültürel olarak paylaşılan anlamların oluşumuna katkıda bulunurlar. Bu üretken süreç, oyunların kapalı anlam sistemleri değil, anlamın sürekli olarak müzakere edildiği, tartışıldığı ve yeniden yapılandırıldığı açık uçlu alanlar olduğunu vurgular. Bu anlamda yorumlama oyunların yapısal bir özelliğidir ve oyunların hem yapılandırılmış etkinlikler hem de dinamik kültürel uygulamalar olarak aynı anda işlev görmelerini sağlar. Örneğin bir oyuncu *Cronos*'u belirli hikâye akışını takip eden etkileşimli bir medya olarak oynamayı tercih edebileceği gibi, oyunda ilerlemeksizin yalnızca ona sunulan ilk seviyede ileriye doğru gidip gelmeyi ve hatta sadece gerçek yaşamında evinin duvarına asmak amacıyla oyun içinden ekran görüntüleri almayı seçebilir.³ Dolayısıyla bir oyunun anlamı ve deneyimi yalnızca kodunda, kurallarında veya anlatı yapısında bulunmaz, aynı zamanda oyuna katılan oyuncular tarafından aktif olarak şekillendirilir, hatta oluşturulur. Sicart'a (2021a) referansla, oyun oynarken algılanan ve deneyimlenen yeni bir dünya yaratılır ve belirli bir anlama biçimi oluşturulur ve etkinliği yönlendiren teknolojilerle belirli maddi düzenlemeler kurulur.

İma edilen oyuncu, gerçek ve tarihsel oyuncuya karşı

Eğer bir oyunun deneyimi ve bunun sonuçları tasarımcı tarafından öngörülebilir değilse, oyun ile oyuncu arasında bağlama özgü ilişkisel bağlılık durumu, her koşulda tasarımın içine bir şekilde zaten gömülü olduğu varsayılan oyuncunun kendisi hakkında daha fazla düşünmeyi gerektiriyor. Oyuncu oyuna gerçek anlamda bir kişi olarak

³ Bu benzersiz ve güçlü örneği Aarseth ve Calleja'dan (2015) ödünç aldığımı belirtmeliyim. Araştırmacılar oyuncu-oyun ilişkisini tartışırken, *Call of Duty*'ye (Infinity Ward, 2003) atıfta bulunarak benzer bir noktaya değiniyorlar: "Aynı oyun, belirli bir sunucuda çok oyunculu modda oynanabileceği gibi, ofis duvarlarına asmak için çarpıcı ekran görüntüleri yakalamak için de kullanılabilir."

katılmadan çok daha önce, oyun sistemine ve mekaniklerine tepki verecek, seviyelerini geçecek ve ipuçlarını toplayacak bir oyuncu olarak tasarımcı tarafından zaten varsayılır. Hem gerçek hem de tarihsel olmayan bu figür, Espen Aarseth'in (2007) deyişiyle "ima edilen oyuncu"dur (implied player).⁴ Aarseth, oyunun yapısı ve anlatı mantığına gömülü ve oyun tasarımcısının kurguladığı bir özne konumuna işaret etmek üzere kullandığı bu kavram, açık bir anlatımla, oyun tasarımında kurgulanan, belirli davranış biçimlerini sergilemesi beklenen ve oyunun sunduğu deneyimi "tasarlandığı biçimde" yaşayacak şekilde konumlandırılan varsayımsal oyuncuya denk düşer. İma edilen oyuncu, oyunun kuralları, mekân düzenlemeleri, arayüz yapısı, kontrol şemaları ve diğer tasarım unsurları yoluyla sınırları çizilen bir özne konumudur (Aarseth, 2007). Bu oyuncu gerçek ve tarihsel oyuncudan farklı olarak yalnızca metinsel/oyunsal yapının içinde var olan kurmaca bir figürdür; fakat oyun deneyiminin planlanmasında ve değerlendirilmesinde merkezî bir rol oynar. Bu merkezî rol, oyun tasarımcılarının yaptıkları oyunun içinde oyuncuların ne yapabileceklerini ve kim olduklarını öngörmesi nedeniyledir. Bu aşamada oyuncuların ve onların davranışlarının hayal edilmesinde, oyunun prototipinin oluşturulmasında ve oyun sisteminin tekrar tekrar iyileştirilmesinde kavramsal bir dayanak noktası işlevi görür. Bu nedenle ima edilen oyuncu, oyunlarda mekanikler, olanaklar, tempo, zorluk ve anlatımla ilgili tasarımcıların niyetlerini ve kararlarını içeren sezgisel bir modeldir. Örneğin korku oyunu tasarımında bu, gerilim eğrilerini ayarlamak, sıkışmışlık hissini yaratmak için mekânsal kısıtlamalar tasarlamak veya savunmasızlığı

⁴ Bu kavram Türkçede pek çok şekilde karşılanabilir: zımni oyuncu, varsayılan oyuncu ya da örtük oyuncu gibi. Bu çalışmada "ima edilen oyuncu" özellikle tercih edilmiştir. Kavramın kökeni edebiyat kuramındaki implied reader (ima edilen okur) tartışmalarına dayanmaktadır. Bu gelenekte ima edilen okur, metnin yapısal özellikleri tarafından çağrılan, metnin anlamlandırılmasını mümkün kılan ideal bir okur figürünü ifade eder. Benzer şekilde video oyunları da belirli eylemleri, yeterlilikleri ve tepkileri varsayan bir oyuncu figürünü yapısal olarak üretir. Bu nedenle "ima edilen oyuncu" ifadesi, oyun metninin kendi içinden türeyen, ampirik oyuncudan ayrılan bu yapısal özneyi vurgulamak açısından kavramsal süreklilik sunmaktadır. Diğer karşılıkların tercih edilmemesinin nedeni ise şudur: "Örnek" ve "varsayılan" ifadeleri normatif ve pedagojik bir ideal tip çağrışımı taşıyarak metnin öngördüğü yapısal konumdan ziyade "olması gereken" bir okur figürüne işaret etmektedir. "Örtük" sözcüğü ise gizli ya da saklı olana gönderme yapan anlam yükü nedeniyle, metin ya da oyun yapısı tarafından doğrudan söylenmeyen fakat düzenlenişleriyle ima edilen bir özne konumunu yeterince karşılamamaktadır. Bu gerekçelerle çalışmada "ima edilen okur/oyuncu" ifadesi tercih edilmiştir.

artırmak için kontrolü bilinçli olarak zedelemek gibi unsurları içerebilir, ki bunlar nihayetinde bunları alımlayacak olan öngörülen oyuncuyla ilgilidir. Bu açıdan düşünüldüğünde ima edilen oyuncu, tasarımcının oyunun maddi yapısını, yani oyunun gerçek ve tarihsel bir oyuncu öznesinden yoksun olduğu aşamasını yaratırken hatırında tuttuğu bir tasarım ilkesi olarak yorumlanabilir. Çünkü oyun, oyunda temsil edilen oyuncunun davranışlarına yönelik beklentileri barındırır (Aarseth, 2007, s. 132) ve bu beklentiler üzerine inşa edilir.

İma edilen oyuncunun teorik dayanakları, alımlama kuramı ve medya çalışmalarında güçlü biçimde mevcuttur. Kavramın dayanakları arasında birincil olarak Wolfgang Iser'in (1978) ima edilen okur (implied reader) kavramı yer alır. Temel olarak metinlerin okuyucunun aktif olarak doldurması gereken boşluklar ve belirsizlikler etrafında yapılandırıldığını ve böylece okurun anlamın inşasına katıldığını savunan Iser (1978, s. 38) ima edilen okurun, “edebî metinlerin yapısal etkilerinin tanımlanmasını mümkün kılan aşkın bir model” olduğunu söyler. Bu, metnin içinde yer alan fakat gerçek olmayan bir okurdur. Bununla birlikte Iser (1978, s. 34), ima edilen okurun psikolojik bir varlık ya da gerçek bir okuyucu yerine metinsel bir işlev olduğunu daha ayrıntılı olarak açıklar. Yani belirli bir okuma biçimini öngören metnin yapısal bir anıdır. Bu türden okuyucu, belirli yorumlama stratejileri ve tepki mekanizmaları öngören metin tarafından “çağrılır”. Önemli olarak, Iser'in modeli, gerçek okuyucunun metnin belirlediği yoldan sapabilirken ima edilen okurun eserin yapısına gömülü beklentiler ufkunu temsil ettiğini kabul eder. Bu anlamda kavram kuralcı değil, keşifsel niteliktedir.

Benzer şekilde Umberto Eco (2011) metnin anlam potansiyelini gerçekleştirmek için gerekli yorumlama işlemlerini gerçekleştirebilen, metin tarafından hayal edilen varsayımsal bir özne olan örnek okur (model reader) kavramını ortaya atmıştır. Ona göre “örnek okur, metnin yüzeyinde, tümceler ya da başka göstergeler biçiminde beliren metinsel talimatlar bütünüdür” (Eco, 2011, s. 30). Her iki durumda da okur, metnin

kendisinin olanakları ve kısıtlamaları tarafından şekillendirilen bir katılımcıdır. Bu bağlamda Eco, Iser'in ima edilen okur kavramından yararlanarak bu türden bir okurun gerçek bir kişi değil, metnin yapısal etkisi altında ve metnin içinde barındırdığı potansiyel ilişkileri gerçekleştiren biri olduğunu özellikle vurgular. Burada, “okuma edimi (...) bu tür özneyi ön gerektirir” (Eagleton, 2014, s. 92). Fakat Eco (2011, s. 22), kural temelli katılımı ön plana çıkararak bunu “oyunda kalma becerisi” olarak tanımlar. Oyunlar gibi iç kurallara tabi kurgusal yapılarda, örnek okuyucu, kodlanmış yorumlama talimatlarını izleyen ve böylece metnin anlamını hayata geçiren okurdur. Hem ima edilen okur hem de örnek okur metnin içine gömülüdür ve metnin kendisinin ortaya koyduğu işaretleri, kısıtlamaları ve anlatı yollarını izleme kapasitesi aracılığıyla açıkça tanımlanır.

Tam da burada Wayne C. Booth'un (1983) ima edilen yazar (implied author) kavramına değinme zorunluluğum bulunuyor. *The Rhetoric of Fiction* kitabında, gerçek yazar, anlatıcı ve okuyucunun metinden çıkardığı kurgusal retorik varlık arasında ayırım yapmak amacıyla bu kavramı kullanan Booth'a göre (1983, s. 70) ima edilen yazar, yazarın ikinci benliğidir: Eseri yazan gerçek kişiyle özdeş olmayan, ancak okur tarafından eserdeki değerler, üslup, yapı ve anlatı seçimlerine dayalı olarak kurgulanan bir yazar versiyonudur. Dolayısıyla okur tarafından metinden çıkarılan bir figür olarak bu ima edilen yazar, anlatının onayladığı normları ve tutumları somutlaştırır. Booth (1983, s. 70-71) şöyle açıklar: Her yazma eylemi kaçınılmaz olarak bir “ima edilen yazar” oluşturacaktır; bu, yazarın stilistik ve yapısal seçimlerinden ortaya çıkan retorik bir versiyonudur. Yazardan bağımsız olarak okur, her zaman bu ikinci benliğin kendince bir imajını oluşturacaktır ve bu imaj, metnin nasıl algılandığını ve yorumlandığını belirler. İma edilen yazarın kavramsal temelini daha iyi ifade etmek için kavramın hem yapısal hem de yorumlayıcı boyutlarını vurgulayan Schmid'in (2009, s. 161) anlatımına başvurmak yararlı olacaktır:

İma edilen yazar kavramı, bir eserin çağrıştırdığı ve metinde dizinsel göstergelerin bulunabileceği üslup, ideolojik ve estetik özellikler tarafından oluşturulan yazar imgesini ifade eder. Dolayısıyla, ima edilen yazarın nesnel ve öznel bir yanı vardır: Metnin

dizinlerine dayanır, ancak bu dizinler her okuyucu tarafından farklı şekilde algılanır ve değerlendirilir. Her kültürel ürünün, yaratıcısının bir imgesini içerdiğini söylediğimizde, ima edilen yazardan bahsediyoruz.

Bu görüş, ima edilen yazarın somut bir birey olarak değil, bir eserin alımlanışıyla şekillenen ve aynı zamanda onu şekillendiren metinsel bir yapı olarak işlev gördüğünü vurgulamaktadır. Gerçekten de bir eserin algılanan yaratıcısı olarak ima edilen yazarın ne kadar önemli olduğu, okuyucuların bu yaratıcı hakkındaki varsayımlarının eseri yorumlamalarını nasıl etkilediğini dikkate aldığımızda kendini gösterir (Schmid, 2009, s. 168). Nitekim okurların yazar hakkındaki varsayımları bu açıdan hem belirli olan eserin hem de o eserde sunulan dünyanın ve bu dünyayla ilgili beklentilerin yorumlarını belirlemede merkezî bir rol oynar (Van de Mosselaer ve Gualeni, 2023). Herman ve Vernaec (2011, s. 17), okurların gerçek yazarın niyetini çoğu zaman bilmediğini ve belki de bilinçsiz şekilde edebî eserleri, birisi tarafından kasıtlı olarak yaratıldığı inancına dayanarak yorumladıklarını öner sürerler. Bu nedenle video oyunları da dahil olmak üzere diğer medyalarda anlam ve niyetin nasıl aracılık edildiğini anlamak konusunda ima edilen yazar kavramı önemli bir bakış açısıdır.

Bununla birlikte Booth, ima edilen yazarı gerek bir hikâyenin gerçek yazarından gerekse o hikâyenin anlatıcısından ayırmıştır. Seymour Chatman'ın *Story and Discourse: Narrative Structure in Fiction and Film* (1978, s. 148) eserinde belirttiği gibi, ima edilen yazar “anlatıcı değil, daha ziyade anlatıdaki her şeyle birlikte anlatıcıyı icat eden ilkedir.” Chatman (1978, s. 151) hem Booth'un hem de Iser'in kavramlarından yararlanarak gerçek yazar, ima edilen yazar, ima edilen okur ve gerçek okur arasında kurulan söylemsel bir iletişim diyagramı önermiş ve böylece adı geçen yazarların çalışmalarını anlatı iletişim diyagramında resmîleştirmiştir. Burada gerçek yazar, metni fiziksel olarak yazan, tarihsel, bağlamsal ve biyografik özelliklere sahip, gerçek bir kişiyken ima edilen yazar esere gömülü, oradan çıkarılan ve metnin biçimsel seçimlerinden oluşturulan yazar versiyonudur. Buna karşın anlatıcı metin içinde hikâyeyi anlatan ses; anlatı ise olaylar, karakterler, ortamlar ve bunları düzenleyen yapıdır. Iser'den (1978) alıntı yaparak ima

edilen okur ise metnin kendisi tarafından hayal edilen, varsayımsal okurdur. Son olarak gerçek okuyucu, metni gerçek zamanlı olarak karşılayan gerçek bir kişidir. Burada önemli olan, gerçek okuyucunun ima edilen okurun bağlamı, bilgisi ve yorumlama çerçevesiyle uyumlu olabileceği gibi ondan ayrışabileceğidir.

Bu anlatı kuramlarıyla uyumlu olacak şekilde ima edilen tasarımcı (implied designer) kavramı, Van de Mosselaer ve Gualeni (2020) tarafından Booth'un ima edilen yazar kavramının video oyunlarına özgü karşılığı olarak yakın zamanda oyun çalışmalarında ortaya atılmıştır. İma edilen yazar, okurların metinsel ipuçlarından çıkardıkları, bir eserin ideolojik ve estetik değerlerinin soyut kökenini temsil eden bir figürken ima edilen tasarımcı da oyun dünyalarında çok benzer bir işlev görür: Bu, oyuncuların, oyunun sistemlerine, mekaniklerine, olanaklarına ve estetik seçimlerine gömülü olan niyetin sorumlusu olarak algıladıkları varsayımsal bir yapıdır. Tıpkı ima edilen yazarın gerçek yazarın ve onun niyetleri tarafından belirlenemez olması ve bu figürün okurların yazarın eseriyle etkileşime girdikleri sırasında dinamik olarak inşa ettikleri bir fikir olması gibi, ima edilen tasarımcı da gerçek oyun geliştirme ekibiyle örtüşmez (Mossalaer ve Gualeni, 2023). Aksine oyuncuların oyun deneyimlerini anlamlandırmalarına yardımcı olan sezgisel bir yorumlama dayanağıdır. Oyuncular oyun dünyasında ilerlerken özellikle gerilim, sürpriz, zorluk veya etik ikilem gibi anlarla karşılaştıklarında, bu ima edilen tasarımcısının niyetleri olarak algıladıkları şeyle sürekli biçimde yorumsal bir ilişkiye girerler.

Oyun çalışmaları alanında ima edilen tasarımcı kavramı, tutarlı ve sistematik bir şekilde ele alınmamış olsa da daha evvelden bu kavrama bazı referanslar verilmiştir. Örneğin Rune Klevjer (2002, s. 196), bir oyunun *diegetik* dünyasının nasıl yapılandırıldığını tartışırken Booth'un ima edilen yazar kavramını örnek göstererek ima edilen tasarımcı kavramını kısaca ele almıştır. Jan-Noël Thon (2009, s. 296-297), şiddet temsili içeren oyunlarda çocukların göze çarpan yokluğunu, tasarımcının niyetiyle

belirlenen ahlaki bir sınırın örneği olarak kullanmış ve böylece ima edilen oyun tasarımcısının oyun dünyasının kuralları, hedefleri ve genel tasarımına gömülü bir ideolojik bakış açısı olarak ortaya çıktığını öne sürmüştür. Ancak Van de Mosselaer ve Gualeni (2023) tarafından belirtildiği üzere, Thon da ima edilen tasarımcı ile oyuncunun yorumları arasındaki ilişkiyi teorileştirmemiştir. Bununla birlikte Julian Kücklich (2001), Ewan Kirkland (2009a) ve Olli Tapio Leino (2016) gibi araştırmacılar bu kavramı dolaylı olarak kabul etmiş, ancak kavramın üzerinde ayrıntılı biçimde durmamışlardır.

Gerçek ve tarihsel bir kişi olarak gerçek okura gelince, bu hem daha genel olarak alımlama konusu hem de özel olarak bu tezin ilgileneceği sorun bağlamında önemli bir boyuttur. Umberto Eco'nun (1991, s. 16-17) belirttiği gibi, edebî veya başka türden herhangi bir metnin işleyişi yalnızca üretimi açısından değil, aynı zamanda alıcıyla ilişkisi, yani alıcının anlama, etkinleştirme ve yorumlama süreçlerinde oynadığı rol ve metnin kendisinin bu katılımı nasıl öngördüğü ve koşullandığı açısından tam olarak anlaşılabilir. Bu açıdan bakıldığında gerçek okur pasif bir tüketici değil, tarihsel, kültürel ve bilişsel olarak konumlanmış, yorumlayıcı ve eylemleri kendi bilgisi, bağlamı ve motivasyonları tarafından şekillendirilen bir öznedir. Bu nedenle Wolfgang Iser'in (1978) edebî bir metnin tek ve sabit bir anlamı olmadığını ve tek bir yoruma indirgenemeyeceğini savunması şaşırtıcı değildir. Terry Eagleton (2014, s. 93) Iser'i şöyle yorumlar: "Herhangi bir metin birkaç farklı şekilde yorumlanabileceğinden, doğru yorum diye bir şey olamaz." Dolayısıyla anlam hiçbir zaman metnin içinde tam olarak yer almaz ve okur tarafından tamamen yansıtılmaz.

Anlaşılabileceği gibi ima edilen okur, metin içinde yer alan yapısal bir işlev ya da yazarın metnin nasıl algılanacağını öngörmek ve yönlendirmek için kodladığı soyut bir yapı olarak hizmet ederken gerçek okur metinle pratikte etkileşime giren somut ve tarihsel özneyi temsil eder. Bu türden bir özne kendi tarihsel, kültürel ve öznel konumunu okuma eyleminde bulunurken yanında getirir. Gerçek okur, ima edilen okurun beklentilerine

uyabilir veya bunlardan sapabilir; yazarın amaçladığı tasarımı yanlış anlayabilir, yeniden yorumlayabilir ve hatta altüst edebilir. Bu yorumda bulunma özgürlüğü, anlamda değişkenliği imler, ki farklı gerçek kişiler aynı metinle karşı karşıya olduklarında iki gerçek okumanın birbirinin aynısı olmayabilir ve ima edilen okur ile gerçek okur bu yönüyle örtüşmeyebilir.

Alımlama kuramında gerçek okur ile ima edilen okur arasındaki bu ayrım, oyun çalışmaları bağlamında oyun oynamak, tasarlamak ve bir oyun dünyasında var olmanın ne anlama geldiğini yeniden düşünmek için radikal bir zorunluluğa işaret ediyor. Burada, Aarseth'in (2007) farklı bilim gelenekleri içerisindeki yerleşik bu tartışmaları oyun çalışmalarına taşıırken önemli biçimde ortaya attığı bir kavram olan ima edilen oyuncu ile gerçek ve tarihsel bir özne olan oyuncu arasında benzer bir ayrımın bulunduğunu pekâlâ öne sürebiliriz. Hatırlanacağı üzere ima edilen oyuncu, oyun tasarımına ve sistemine gömülü yapısal bir kurguyken gerçek oyuncu tasarımcının amaçladığı ludik yapıları gerçek bir zamanda deneyimleyen, bunları kendi bağlamı ve tarihselliği içerisinde anlamlandıran bir öznedir.

Yapısal olarak ne yapacağı öngörülen ya da beklenen ima edilen oyuncuyla karşılaştırıldığında gerçek oyuncu durumsal, somut ve tarihsel bir oyuncudur. Aarseth'in (2007, s. 131) vurguladığı gibi sosyal bilimlerin metodolojik paradigmaları içinde oyuncu, bu nedenle kurgusal bir soyutlamadan ziyade, somut, duygusal ve yorumlayıcı bir aktördür. Onun etten ve kemikten gerçek varlığı, oyun sürecine bir düzeyde öngörülemezlik ve karmaşıklık getirir. Zira gerçek oyuncu anlamın aktif bir ortak yaratıcısıdır ve bir dizi kod parçasından oluşan sistem olarak oyunla statik değil, dinamik bir şekilde eşzamanlı olarak etkileşime girer. Bu etkileşim içinde oyuncuların tepkileri, davranış biçimleri, beklentileri onların önceki oyun geçmişlerinden, toplumsal ve kültürel kimliklerinden, duygusal durumlarından ve hatta anlık dikkat dağınıklarından bile önemli ölçüde etkilenir. Bunların tümü tasarlanan oyun sisteminin dışında kalan, ancak oyunun

nasıl deneyimlendiğini kesinlikle belirleyen önemli unsurlardır. İma edilen oyuncu, oyun sisteminin ve dolayısıyla oyun tasarımcıları ile geliştiricilerinin beklediği, öngördüğü ve davet ettiği şey olarak varsayımsal bir kurgu olarak var olurken gerçek oyuncu bu öngörülerle uyuşabilir ya da ayrışabilir.

Oyun ile oyuncunun ilişkisel şekilde bir arada var olma zorunluluğu, özellikle oyun tasarımının olmasını beklediği oyuncu olarak ima edilen oyuncu ile tarihsel, kültürel ve duygusal olarak konumlanmış gerçek oyuncu arasındaki ilişkide daha derin bir gerilime yol açar. Bu gerilim yalnızca teorik değildir ve oyun deneyiminin kendisine yapısal olarak içkindir. Çünkü ima edilen oyuncu, oyunun nasıl oynanmasını beklediğini gösteren bir rehber görevi görürken gerçek oyuncu bu beklentiye uyabileceği gibi uymayabilir de. Tasarımcıların öngördüğü oyuncu ile gerçekte yaşanan deneyim arasındaki bu uçurumda bir sürtüşme alanı vardır ve çoğu durumda bu sürtüşme verimli sonuçlar doğurur: Burada, oyuncunun iradesi, yorumlaması ve yaşadığı bağlamın, tasarımcıların öngöremediği şekillerde olabileceğini ya da olmayabileceğini inceleyebiliriz.

Gelgelelim tasarımın öngördüğü, varsaydığı, olmasını beklediği bir varsayım olarak ima edilen oyuncu ile gerçek oyuncu arasındaki bu sürtüşme alanı, özellikle korku oyunları bağlamında daha belirgindir. Tüm dijital ve video oyunları, oyun mekanikleri, uzamsal mantık, zamansal hız, anlatı yapıları tarafından şekillendirilen bir idea olarak ima edilen oyuncuyu içermesine rağmen, korku oyunları hem bilişsel hem kinestetik hem de duygusal bir boyut içermektedir. Tıpkı diğer medya ve metin türlerinde olduğu gibi korku oyunları da esasında oyuncuları korkutma amacındadır. Bu açıdan bakıldığında “sınırlandırılmış bir korku deneyimi”dirler (Pinedo, 1996, s. 25). Bu noktada video oyunu oynamanın eğlencesi ve zevki, oyunların içerdiği görsel ve anlatıya ilişkin uyaranlar ve unsurların yanı sıra, asıl olarak, kinestetik deneyim olanağından kaynaklanmaktadır (Newman, 2002). Nihayetinde bu oyunlar, oyun ekosistemi içinde oyuncularda özellikle

korku deneyimini uyandırmak için tasarlanmaktadır (Graja vd., 2021; Watier, 2023). Clasen (2017) korku video oyunlarının oyunculara yoğun ve heyecan verici bir oyun deneyimi sunmak üzere geliştiğinin yaygın kabul gördüğünü söylemiştir. Fakat bu türden oyunların uyandırmaya çalıştığı korku tepkisi, ki biz buna tasarımın öngördüğü ima edilen oyuncu davranışı diyebiliriz, oyunun teknik unsurları ve kod yapısının gereği olarak oyun sistemine içkin olsa da oyuncunun öznel durumu bu öngörülenin gerçekte de deneyimlenip deneyimlenmeyeceği konusunda büyük söz sahibidir. Açık bir anlatımla, korku oyunları ontolojik olarak belirli şekilde “hisseden”, yani savunmasız, oyuna dalmış ve duygusal olarak var olan bir oyuncuya bağımlıdır. Örneğin bu oyunlarda ima edilen oyuncu, genellikle gıcırdayan kapılar, *jumpscare*, karanlık, tekinsiz koridorda ilerleme gibi dikkatlice sahnelenen uyaranlara öngörülebilir şekilde tepki verecek şekilde kurgulanır, ki bunlar tereddüt, korku, yönelim bozukluğu, tekinsiz, sıkışmış bir oyuncu varsayar ve bu oyuncuya uygun oyuncu-karakteri davranışı bekler. Pekâlâ tarihsel, kültürel ve duygusal olarak konumlanmış bir özne olarak gerçek oyuncu böyle mi yapar?

Tasarlanan korku ile deneyimlenen korku

Korku video oyunlarında oyuncular genellikle oyunun ilk aşamalarında savunmasız durumda bulunurlar ve çoğu zaman silahsızlardır ya da çok az sayıda kaynağa sahiptirler (Adams ve Rollings, 2006). Böylece agresif bir hücum stratejisi benimsemek yerine oyuncu kaçmaya, saklanmaya veya bulmacaları bulmaca çözmeye yönlendirilir (Sterling, 2008). Oyuncular genellikle elinde bulundurdıkları envanterlerini yönetmeye ve mühimmat gibi kıt kaynakları verimle kullanmaya de zorlanır. Bu nedenle Richard J. Hand (2004, s. 17) bu türü, “oyuncunun, aleyhine olan koşulların ağır bastığı düşmanca bir ortamda tek bir karakteri kontrol ettiği” bir tür olarak tanımlamıştır. Bu oyunlarda oynanabilir karakterler azdır ve anlatı unsurları genellikle doğrudan etkileşimden ziyade dağınık metinler, günlükler veya ses kayıtları aracılığıyla ortaya çıkar (Fahs, 2009). Ewan

Kirkland'ın (2009b, s. 63) belirttiği gibi, bu tür oyunlar hem kahramanlar hem de oyuncular için gömülü anıların gün yüzüne çıkarılmasını içerir ve oyun deneyimini duygusal olarak yankı uyandıran bir araştırmaya dönüştürür. Anlatı, zaman içinde tutarlılık gösteren parçalar hâlinde sunulur ve çevresel hikâye anlatımı yoluyla oyuna dalma hissi güçlendirilmeye çalışılır. Korku video oyunları oyuncunun kaygı, gerilim ve korku gibi yoğun duyguları deneyimlemesini hedefleyen en belirgin türlerden biri olduğu ve alımlayıcısında yaratmayı hedeflediği duyguyla anıldığı için geliştiriciler, bu hedef doğrultusunda çeşitli mekanik, uzamsal, zamansal, bilgisel ve duyuşsal stratejiler uygular. Mekanik düzeyde kaynak kısıtlamaları ve çatışma riskleri, uzamsal düzeyde dar görüş alanları ve kaçış yollarının sınırlılığı, zamansal düzeyde gerilimi artıran ritim değişiklikleri, bilgisel düzeyde bilinçli olarak saklanan veya yanlış yönlendirilen ipuçları ve duyuşsal düzeyde ses, ışık, titreşim gibi uyaranlar, bu stratejilerin başlıca örnekleridir.

Nispeten basit mekaniklere dayanmasına rağmen korku oyunları karmaşık duygusal etkileşimler yaratır. Atkins ve Krzywinska'nın (2007, s. 6) belirttiği gibi mekanikler tek başına gerçek bir korku veya hayatta kalma hissini aktarmadığı için, deneyim, Kirkland'ın (2009b, s. 77) oyun ve oyuncu arasında “anlatı sözleşmesi” olarak adlandırdığı şeyin oluşumuna bağlıdır. Bu *sözleşme* oyunun belirli duygusal ve bedensel tepkileri tetikleyeceğine ve oyuncunun oyunu belirli bir yörüngede ve tasarlandığı hâliyle oynayacağına ilişkin bir dizi beklentiden oluşur. Örnek olarak, Linda Williams'a (1991) göre, bir korku filminin başarısı izleyicilerin çılgınlıkları, bayılmaları veya fiziksel tepkileriyle ölçülür; korku oyunları da oyunculara benzer bir duygusal karşılık vaat eder. Oyuncunun eylemleri sistemin kısıtlamaları içinde yapılandırılır ve karşılığında oyun nispeten öngörülebilir bir dizi duygusal tepki sunar (Pinchbeck, 2009, s. 81). Hemen tahmin edileceği gibi bu beklentiler dizisinin, Van de Mosselaer ve Gualeni'nin (2020; 2023) ima edilen tasarımcı ile Aarseth'in (2007) ima edilen oyuncu kavramlarıyla örtüşmediğini düşünmek olası değildir. Çünkü korku oyununun tasarlanmış yapısı bir

yandan oyuncunun deneyim sırasında varsayımsal olarak algıladığı niyet sahibini (ima edilen tasarımcıyı), diğer yandan da tasarımcının varsayımsal olarak hayal ettiği ve öngördüğü davranışları ve duygulanımları içeren özneyi (ima edilen oyuncuyu) aynı anda devreye sokar; böylece tasarım ile deneyim arasında bir ilişki kurulur.

İma edilen oyuncu ile gerçek oyuncu arasındaki kavramsal gerilimi temel alarak özellikle korku video oyunları bağlamında öne çıkan bir ayrıma ve ikiliğe ulaşıyoruz: Tasarlanan korku ile deneyimlenen korku. Bu ayrım, yapısal olarak öngörülmüş ve tasarlanmış ideal oyun deneyimi ile somutlaşmış, duygusal olarak konumlandırılmış oyun deneyimi arasındaki deneyimsel farkı yansıtıyor. Buna göre tasarlanan korku, oyun tasarımcıları ve geliştiricilerinin mekanik tasarım, hikâye anlatımı, ses manzaraları, tempo ve senaryolu olaylar yoluyla oyuna yerleştirmeye çalıştıkları kasıtlı ve kodlanmış duygusal yörüngeye referans verir. Tasarımcının oyuncunun nasıl hissetmesi gerektiği konusundaki fikrine dayanır ve tasarımın öngördüğü şekilde davranması ve hissetmesi beklenen ima edilen oyuncu figürünü somutlaştırır. Çünkü bilindiği gibi tasarım çalışmaları alanında eserlerin amacının büyük ölçüde eserin amaçlanan işlevleri tarafından belirlendiği yaygın kabul görür (Crilly vd., 2008, s. 428-429.) Video oyunları da amaçlanan işlevle ilişkili olarak, Currie'nin (2010, s. xvii) “kasıtlı-iletişimsel eserler” olarak adlandırdığı, “yaratıcılarının iletişimsel niyetlerini ortaya koyan, kasıtlı olarak oluşturulmuş temsil araçlarıdır.” Üstelik bunlar belirli şekillerde anlaşılma, kullanılma ve keyif alınma niyetiyle üretilir (Nguyen, 2020, s. 130). Daha açık anlatımla, video oyunları, oyuncular tarafından nasıl yorumlanmaları, deneyimlenmeleri ve duygusal olarak yönlendirilmeleri gerektiğine dair tasarımcıların varsayımları tarafından şekillendirilen, kasıtlı iletişim araçları olarak yaratılır.

Fakat bu kuralcı ve sistemsal katmandan deneyimlenen korku aşamasına geçtiğimizde, gerçek oyuncuların alanına gireriz. Gerçek oyuncu, aslında tasarlanan korku dinamiklerine tamamen uygun hareket edebilir, onu yıkabilir ya da yeniden

yorumlayabilir. Örneğin korkutucu olarak yazılmış olan, komik, sıkıcı veya duygusal olarak etkisiz olarak algılanabilir. Dolayısıyla oyunun, korkunun tüm biçimsel bileşenlerini içermesine rağmen bunların oyuncuya duygusal olarak yankı bulmadıkça, korku deneyiminin gerçekleşmeyeceği öne sürülebilir. Bu noktada deneyimlenen korkuyu, gerçek oyuncunun yaşam deneyiminden etkilenen ve tasarımın öngördüğü biçimde gerçekleşen ya da gerçekleşmeyen oyun deneyimi olarak kavramsallaştırabiliriz.

Bu da bizi kritik bir yorumlama noktasına götürür: İma edilen oyuncu için tasarlanan korkunun, gerçek oyuncu tarafından deneyimlenen korku olarak gerçekleştirilme derecesi, bu tezin araştırmasının belirleyici noktasıdır. Oyunların, özellikle de korku oyunlarının, statik metinlerden ziyade duygusal sistemler olduğunu kabul edersek, tasarımcının amaçladığı duygusal eğri ile oyuncunun deneyimlediği duygusal yörüngenin her zaman örtüşmeyebileceği olasılığını ve hatta bu uyuşmazlığın oldukça muhtemel olduğunu da hesaba katmamız gerekir.

Korku video oyunlarında tasarımcının kodlamasında somutlaşan tasarlanan korku ile oyuncunun deneyimlerinde karşılığını bulan deneyimlenen korku arasında burada kurmaya çalıştığım ayrım, medya ve kültürel çalışmalar alanında kodlanmış anlam ile izleyici yorumları arasındaki gerilim hakkında uzun süredir devam eden bir tartışmayı da yansıtıyor. Oyun geliştiricileri çeşitli stratejiler ve oyun unsurları aracılığıyla kasıtlı duygusal yörüngeler yerleştirirken bu yörüngeler, başlangıçtaki kurgusal doğasına rağmen pasif konumda, her zaman için tasarlandığı tüketilmez. Bu konu Stuart Hall'un (1980) medya ve izleyici çalışmalarında çığır açan kodlama (encoding) ve kodaçma (decoding) modelinde zaten ele alınmıştı. Hall (1980, s. 169), medya metinlerinin egemen ideolojilerle kodlandığını ve izleyiciler tarafından, tercih edilen anlamın amaçlandığı gibi kabul edildiği egemen/hegemonik; mesajın bazı yönlerinin kısmen kabul edildiği, ancak bazı yönlerinin yeniden işlendiği müzakereci/uzlaşmacı; ya da kodlanmış anlamın aktif olarak reddedildiği veya tersine çevrildiği muhalif/retçi olmak üzere üç çeşitli yorumlama

konumları aracılığıyla bu kodların çözümlendiğini öne sürmüştür. Zira Hall (1980, s. 166) için medya metinleri belirli kurumsal ve ideolojik bağlamlar içinde üretilir ve tercih edilen anlamlarla kodlanır. Ancak bu anlamlar basitçe alımlanmaz. Bu yönüyle, Hall'un yaklaşımı doğrusal aktarım modellerini reddetmiş ve anlamın metin ile izleyici arasında süregelen bir müzakere süreciyle ortaya çıktığı medya iletişiminin ilişkisel doğasını vurgulamıştır.

Hall'un (1980) kodlama/kodaçma modelinin ardından kültürel çalışmalar geleneği içindeki izleyici çalışmaları, izleyicilerin yorumlayıcı rolünü vurgulamaya devam etmiştir (Morley, 1980; Hobson, 1982; Radway, 1991; Ang, 2013; Gray, 2006; Jenkins, 2012).⁵ Bu gelenekte izleyiciler medya içeriğinin pasif alıcıları olmak yerine medya metinlerini seçen, yorumlayan ve gündelik yaşamlarına dahil eden aktif aktörler olarak görülür. Genellikle “aktif izleyici” paradigması olarak adlandırılan bu yaklaşım sınıf, cinsiyet, yaş ve kültürel geçmiş gibi faktörlerin şekillendirildiği izleyicilerin heterojenliğini öne çıkarmıştır. Örneğin David Morley'in *Nationwide Audience* (1980) çalışması, farklı toplumsal sınıflardan izleyicilerin aynı televizyon programını farklı şekillerde yorumladıklarını ve genellikle kodlanmış ideolojik pozisyona uyum sağladıklarını veya direndiklerini göstererek bu değişimi örnekler. Ien Ang'ın *Watching Dallas* (2013) çalışması da benzer şekilde kadın izleyicilerin görünüşte homojen bir medya metni olan popüler bir melodram dizisini, öznel ve bazen çelişkili şekillerde nasıl benimsediklerini ortaya koymuştur.

Bu çalışmaların gerek medya çalışmaları gerekse de bu tezin bağlamı açısından kritik önemi, anlamın üretim noktasında sabitlenemediğini ve bağlamsal olarak konumlandırılmış alımlama eylemlerinde anlaşılabilirliğini göstermesindedir. Bu, tezim

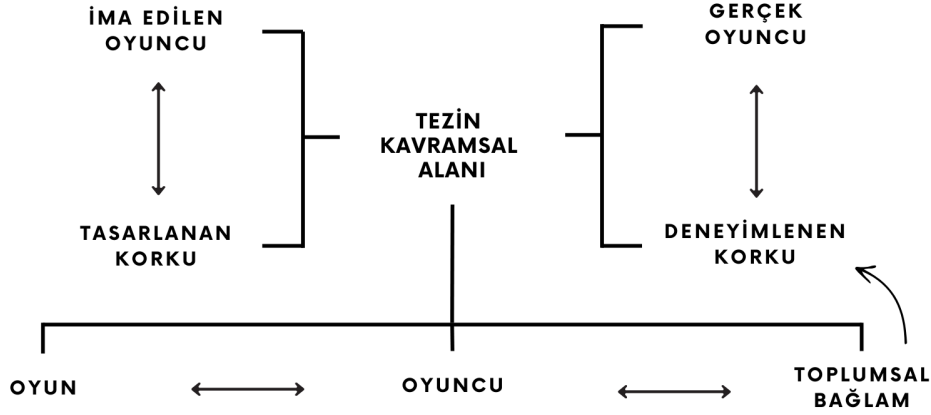
⁵ Örneğin Hobson (1982) ev kadınlarının yaşadıkları deneyimlere dayanarak televizyon içeriğini nasıl yorumladıklarını araştırmış; Radway (1991) kadınların romantik romanları hem kaçış hem de bir direniş aracı olarak nasıl kullandıklarını göstermiş; Gray (2006) Afrikalı-Amerikalı izleyicilerin *The Cosby Show*'da ırk temsiliinin anlamlarını nasıl yorumladıklarını incelemiş; Jenkins (2012) ise hayran topluluklarının medya metinleriyle yaratıcı ve katılımcı etkileşimlerini vurgulamış; izleyicilerin tüketim ötesine geçen üretken kapasitelerini öne çıkarmıştır.

açısından oyun geliştiricileri tarafından hayal edilen ima edilen oyuncunun, oyun deneyiminin duygusal manzarasını yeniden şekillendiren yorumlama pratiklerine sahip, kültürel olarak tarihsel gerçek oyuncuyla çatışabileceği ya da örtüşebileceği video oyunları doğrudan ilgilidir. Nitekim korku oyunları bağlamında tasarımcının amaçladığı duygusal senaryo tasarlanan korku olarak kodlanmış bir mesaj olarak görülebilir ve oyunun mekanikleri, anlatı yapısı ve oyun unsurları tasarlandığı varsayımsal katılımcıyı temsil edebilir. İma edilen oyuncudan farklı olarak tarihsel, kültürel ve etten-kemikten gerçek oyuncular tasarımcının kodlamasına uyum sağlayabilir, onunla uzlaşabilir ya da onu tamamen reddedebilir. Bu düşün çizgisi aynı zamanda anlamın tasarım niyetleri ve kodlarında somutlaşan oyun sistemi ile oyuncunun etkileşiminden ortaya çıktığı ilişkisel bir oyun ontolojisini yansıtır.

Tez, korku oyunlarının bir dizi tepkiyi somutlaştırdığı ve söz konusu değişkenliğin tasarlanan ve ima edilen oyuncu ile gerçek ve tepki veren oyuncu arasındaki farkla derinden bağlantılı olduğu düşüncesinden hareketle ilerliyor. Bu da bizi kritik bir sorunsala götürüyor: mekanik ve estetiğe gömülü olarak geliştiricinin duygusal niyetiyle tasarlanan korku ile oyuncunun durumsal ve duygusal tepkisine dayanan deneyimlenen korku arasında nasıl bir ilişki olduğu ve bu ilişkinin oyuncunun öznelliği, iradesi ve sosyal bağlamı tarafından nasıl şekillendiği. Bu sorun tezin geniş teorik odağının merkezindedir. Araştırmanın merkez eksenine değen ikinci bir sorun da şudur: Oyuncular, tarihsel ve kültürel olarak şekillenmiş öznel konumları üzerinden, dijital olarak kurgulanmış korku deneyimlerini gündelik yaşamlarındaki duygusal yapılar ve toplumsal kaygılarla nasıl ilişkilendirir, yeniden anlamlandırır ve deneyimlerler?

Tezin merkezinde yer alan kavramsal bütünlüğü, karmaşıklığa mahal vermeden açıklamak için bir diyagram biçiminde düzenlenmiş zihin haritasına dikkat çekmek istiyorum. Aşağıda yer alan diyagram (Görsel 1), çalışmanın kavramsal dinamikleri arasındaki karşılıklı bağımlılığı ve ilişkisel örgüsünü özetlemektedir. Diyagramda yer

alan bileşenler, doğrusal bir neden-sonuç zinciri yerine, karşılıklı bir döngü içinde işleyerek birbirlerini sürekli olarak şekillendirmekte ve yeniden şekillendirmektedir. Ayrıca zihin haritasının detaylandırılmış ve ayrıntılı hâli çalışmanın sonuna eklenmiştir (EK-1).



Görsel 1. Tezin Kavramsal Alanı

Araştırmanın Gündemi, Amacı ve Yönelimleri

Şimdi, buraya kadar olan tartışmadan ve kuramsal dayanaklardan yola çıkarak tezin temel ve ayrıntılı amaçlarını, araştırma sorularını ve araştırmanın yönünü şekillendiren diğer unsurlara geçebiliriz. Tezin temel amacı, oyun tasarımcısı ve geliştiricilerinin niyetleri ve oyun sistemi aracılığıyla varsayılan ima edilen oyuncu ile öznel tarihi, kültürel ve duygusal bağlamlar tarafından şekillendirilen gerçek oyuncu arasındaki ayrımı inceleyerek, korku video oyunlarında tasarlanan korku ile deneyimlenen korku arasındaki karmaşık ilişkiyi araştırmaktır. Tez, ayrıca bu ilişkinin oluşumunda toplumsal bağlamların nasıl rol oynadığını da analiz etmeyi hedefler. Böylece hem oyun ile oyuncu ilişkisinin kuramsal boyutuna hem de korku oyunu tasarımında geliştirici pratikleri ile oyuncu deneyimlerini ilişkilendiren uygulamalı, teknik alana ışık tutmak niyetini taşır. Bu nedenle tezde korku oyunlarının uzam, görsel-işitsel tasarım, anlatı ve etkileşim gibi biçimsel yapılarının oyuncuların somut beklentileri, davranışları ve duygusal çerçeveleriyle birlikte korkunun nasıl inşa edildiğine odaklanıyorum. Bu

inceleme aracılığıyla araştırmamın, korkunun yalnızca bir tür olarak değil, çağdaş toplumsal alana gömülü, yaşanmış bir duygusal yapı olarak nasıl deneyimlendiğine dair daha derin bir anlayışa katkıda bulunmayı umarım.

Somutlaştırmak ve alt amaçları ayrıntılı olarak belirtmek gerekirse, ilk olarak tezde korku oyunu tasarımcıları ve geliştiricileri tarafından ima edilen oyuncuyu tanımlamak amaçlanıyor **(1)**. Bu nedenle tez, kullanılan tasarım unsurları ve stratejileriyle oyun sistemine gömülü olan davranış beklentilerini tanımlayacak ve oyun geliştiricilerinin hayal ettiği ideal oyuncuyu belirleyecektir. İkinci olarak ima edilen oyuncunun karşısında, etten ve kemikten, tarihsel kişiler olarak gerçek oyuncuların korku oyunları deneyimlerini analiz etmek hedefleniyor **(2)**. Bu ayrıntılı amaç, oyuncuların korku oyunları ile nasıl etkileşime girdiğine, oyuna gömülü olan tasarlanan korkuya ne derece uyum sağladıklarını veya ondan ne derece saptıklarını odağına yerleştirir. Tezin üçüncü ayrıntılı amacı ise toplumsal bağlamın korku deneyimine olan etkisini anlamaktır **(3)**. Burada korku oyunlarındaki deneyimin gündelik duygusal ortamlarla nasıl kesiştiği ve oyuncuların kesişimler yoluyla korkuyla nasıl başa çıktığını araştırır.

Tüm bu amaçları gerçekleştirebilmek için bu tez, korku video oyunlarında tasarım dünyası ile deneyim dünyası arasındaki ilişkiyi sorgulamayı amaçlayan bir dizi araştırma sorusu etrafından yapılandırılmıştır. Araştırma soruları şöyledir:

RQ1: Oyun tasarımcıları ve geliştiricilerinin korku oyunu tasarlama pratikleri, niyetleri ve karar süreçleri, ima edilen oyuncuyu nasıl inşa eder? Bu soru, video oyunları endüstrisinin çerçevesi altındaki belirli tasarım mantıklarının, tür hakkındaki genellemelerin ve beklentilerin, hangi oyuncu modelinde nasıl bir araya geldiğine yanıt beklemektedir. Aynı zamanda oyun tasarımcılarının, oyun sistemine gömülü korkunun nasıl deneyimlenmesi gerektiği hakkındaki varsayımlarını netleştirmek istemektedir.

RQ2: Tasarlanan korku ile deneyimlenen korku arasında nasıl bir ilişki var ve oyuncu özneliği bunu nasıl etkiler? Bu soru, gerçek oyuncuların korku oyunlarının

amaçlanan ve oyun sistemine kodlanan biçimleriyle nasıl etkileşime girdiğini araştırmaktadır. Dolayısıyla bu sorunun yanıtını bulmak için kulak kabartacağımız yer, gerçek oyuncuların yaşanmış gerçek deneyimleridir. Aşağıda yer alan Tablo 1, çalışmanın genel amaçları ile araştırma soruları arasında kurulan kavramsal uyumu göstermek için, araştırma sorularını, yukarıda sıralanan ayrıntılı amaçlarla eşleştirmektedir. Bu ilişkisel matris, her bir araştırma sorununun daha geniş araştırma amaçlarına nasıl katkıda bulunduğunu göstermesi bakımından önemlidir.

Araştırma Sorusu	İlgili Alt Amaç	Tezin Amacıyla İlişkisi
1	1	Geliştirici pratikleri ve endüstriyel bağlam üzerinden ima edilen oyuncuyu anlamak
2	1 ve 3	Oyuncu deneyimlerini ve toplumsal bağlamın buna etkilerini anlamak

Tablo 1. Araştırma Soruları ile Araştırma Amaçları İlişki Matrisi

Tezin metodolojik çerçevesine ve araştırma tasarımını sunmaya girişmeden önce, çalışmanın bilimsel ve pratik önemini belirtmek gerekiyor. Tezin akademik açıdan ilk özgün katkısı, oyun çalışmalarında yer alan ima edilen oyuncu kavramını korku video oyunları özelinde ampirik olarak sınamaya ve geliştirmeye çalışmasından kaynaklanmaktadır. Kavramsal önemi olmasına rağmen ima edilen oyuncu kavramı oyun çalışmaları literatüründe şaşırtıcı derecede az ilgi görmüş ve hem ima edilen tasarımcı kavramına hem de alımlama kuramlarındaki benzerlerine kıyasla yeterince geliştirilmemiştir. Aarseth'in (2007) kavramı ilk kez ifade ettiği çalışması, oyun yapılarının belirli bir tür oyuncu davranışını, katılımını ve yorumlama yönelimini nasıl öngördüğünü çerçevelemek için kullanılmıştır. Ancak teorik değerine rağmen oyun çalışmalarında kavramın yaslandığı sürdürülebilir bir akademik gelenek oluşmamış ve

ampirik sınırları hiç keşfedilmemiştir. Genellikle betimsel olarak veya gelişigüzel bir biçimde bahsedilen ima edilen oyuncu kavramsal açıdan da ampirik açıdan da yeterince irdelenmemiştir. Bu boşluk oyunların oyuncu öznelliğini nasıl yapılandığına, hayal edilen olanaklar ile gerçek yaşanmış deneyimler arasındaki bir ilişki alanı olarak yeniden dikkat edilmesi gerektiğini göstermektedir. Bu tez, duygu, korku estetiği ve oyun oynama biçimleri perspektifinden ima edilen oyuncuya geri dönerek kavramın analitik yararını, oyun oynamanın yaşanmış, duygusal ve yorumlayıcı boyutuna genişletmeyi amaçlamaktadır.

Bunu yaparken de oyun çalışmalarının mevcut teorik manzarasında oyuncu merkezli yorumbilimin yetersiz temsil edildiğini de söyleyebiliriz, ki ima edilen tasarımcıya kıyasla ima edilen oyuncu kavramına olan kayıtsızlık da bunu doğruluyor. Video oyunlarının kültürel bakımından popülerleşmesi ve bir endüstri olarak ekonomik başarısı, video oyunlarına yönelik akademik araştırmaların ve tartışmaların ortaya çıkmasına katkıda bulunmuştur. 1990'lı yıllardan itibaren ivme kazanan video oyunlarının akademik keşfi, oyunları çevreleyen geniş bir kavramsal çerçeveyi, araştırma konularını ve yöntemlerini içeren araştırmaların yapılmasını teşvik etmiştir. Bu alandaki araştırmalar oyunların toplumsal normları, değerleri ve uygulamaları nasıl yansıttığı ya da şekillendirdiğini, teknolojilerin gelişimiyle ilişkisini, üretim süreçleri ve endüstri boyutunu, politik bağlamlarını, ideolojilerin temsillerini analiz etmiş ve böylece video oyunları ile kültürel çalışmalar arasında önemli kesişimler meydana gelmiştir. Ne var ki oyuncu merkezli yaklaşımlar ve oyuncu deneyimi odaklı çözümlemelerin sınırlılığı video oyunlarının akademik serüveninde dikkat çekicidir. Çalışmaların küçük bir kısmı oyuncuların beklenti ve deneyimlerini araştırmalarının gündemlerine taşımıştır. Video oyunu çalışmalarının Türkiye'deki durumu da benzer bir görünüm sergilemektedir (Birsen ve Yıldız, 2018: 269).

Neyse ki oyuncuların oyunları nasıl anlamlandırdıklarının, nasıl tükettiklerinin ve deneyimlediklerinin önemli bir araştırma sorunu ve sorularını barındırdığı araştırmacılar tarafından günden güne daha çok vurgulanmaktadır (Bayraktutan-Sütcü, 2009, s. 346-347). Bu noktada video oyunlarının kültürel bir meta, video oyunları tüketiminin bir tür haz alanı ve bütün bunların birer deneyim olduğu unutulmamalıdır. Başka bir deyişle, oyun oynamak temel olarak gündelik yaşamda -zaman zaman gündelik yaşam akışını kesintiye de uğratarak- sergilenen insani bir eylem olduğundan (Järvinen, 2008, s. 85-108), oyuncuların deneyimlerine odaklanan araştırmalar kültürel olanın çalışılması bakımından kritik önemdedir. Örneğin oyuncuların refahını ve hazzını odağa alarak katılım motivasyonlarının araştırılması (Przybylski vd., 2010); dijital oyun oyuncuları arasındaki tür seçimlerini anlamak için cinsiyet merkezli okumalar (Vermeulen ve Looy, 2016); görsel tasarıma dalmanın oyuncu deneyimini ve eğlencesini nasıl etkilediğini vurgulayan araştırmalar (Lin vd., 2018); dijital oyunlar ile kültürel kimliğin inşası arasındaki ilişkiye odaklanan tartışmalar (Wirman, 2014) bu nedenle önemlidir.

Akademik düzeyde bu tezin ikinci önemi, korku video oyunlarında tasarlanan korku ile deneyimlenen korku arasındaki deneyimsel ilişkiyi anlamak için kuramsal ve ampirik bir kavrayış sunmasındadır. Korku video oyunlarına yönelik akademik ilgi, özellikle 1990'ların sonlarından itibaren oyun çalışmalarında dikkat çekici olsa da mevcut araştırmalar temsil estetiği, tür sınıflandırmaları ve korku içeriği ile oynanışının psikolojik etkisine odaklanmıştır (Ndalianis, 1999; Krzywinska, 2002; Carr, 2003; Hand, 2004; Perron, 2004, 2009, 2018). Bu araştırmaların çoğu sinematik teknikler, mizansen ve korku oyunlarının görsel-işitsel tasarım ve anlatı stratejileriyle korkunun nasıl yaratıldığına değinmiştir. Daha güncel çalışmalar uyarılma ve dalma (immersion) açısından korkuya verilen duygusal tepkileri araştırmış olsa da (Blackmore vd., 2016; Clasen, 2017), mekanik, mekânsallık, duyuşsal ipuçları ve anlatım yoluyla kasıtlı olarak kodlanan tasarlanmış korku ile gerçek, tarihsel ve kültürel bağlamda yer alan oyuncular

tarafından hissedilen, yorumlanan veya direnilen deneyimlenen korku arasındaki deneyimsel ve yoruma açık ilişki gerek teorik gerekse de ampirik olarak hakkınca incelenmemiştir.

Oyun tasarımı odaklı çalışmalar, oyun geliştiricilerinin hangi mekanik ve anlatısal araçları kullandığını incelerken oyuncu deneyimi odaklı araştırmalar da genellikle tasarımcı ve geliştirici perspektifinden değer yargıları içermektedir. Ancak bu iki alanın ilişkisel olarak ele alındığı, yani geliştiricilerin korku üretme pratikleri ile bu pratiklerin şekillendirdiği ima edilen oyuncu profili ve bu profil ile gerçek, tarihsel oyuncuların yaşadığı deneyimler arasındaki uyum veya sapmaların analiz edildiği çalışmalar son derece sınırlıdır.

Bu durum, korku oyunlarının duygusal yoğunluğu ve oyun oynarken anlam yaratmanın kişisel ve sosyal bağlamlar tarafından filtrelendiği yönündeki akademik kabulün artması (Perron, 2009) göz önüne alındığında özellikle dikkat çekicidir. Bunlara ek olarak teknolojik yenilikler (Zackariasson ve Wilson, 2010), paydaş ilişkileri (Belyaeva vd., 2022) ve platform ekonomileri (Negrón vd., 2020) gibi endüstriyel ve ticari dinamiklerin oyun geliştirmeyi ve oyuncu katılımını yeniden şekillendiren boyutları, oyuncu tarafını ilgilendiren biçimiyle henüz yeterince teorileştirilmemiştir. Ticari öncelikler büyük ölçüde tasarım kararlarını şekillendirse de oyuncuların korkuyu duygusal olarak nasıl yönlendirdikleri, özellikle de oyun geliştiricilerinin tasarım karar ve niyetleriyle ilişkili olarak pek de incelenmemiştir. Tasarım ile deneyim arasındaki bu ilişkiyi ampirik olarak irdeleyen bu tez, korku video oyunlarının daha bütünsel şekilde anlaşılmasına katkıda bulunacaktır.

Üçüncüsü, bu çalışma korkuyu yalnızca bireysel ve psikolojik bir duygusal tepki ya da koşullanma olarak değil, daha geniş sosyal, toplumsal ve kültürel bağlamlara gömülü, inşa edilen bir deneyim olarak ele almaktadır. Oyuncuların tasarlanmış korkuyu gündelik duygusal manzaraları üzerinden nasıl alımladıklarını ve yorumladıklarını

incelediği için, oyun oynama deneyimini oyunla sınırlayan, oynamanın daha geniş anlamda duygusal ve toplumsal bağlamlarını göz ardı ederek korkuyu psikolojik bir sonuca indirgeyen mevcut literatürden ayrılmaktadır. Bunun yerine bu tez, video oyunlarında tasarlanan korkunun, oyuncunun yaşadığı gerçeklikten ayrı olarak anlamlı bir şekilde anlaşılamayacağını savunur. Bu kapsamda oyun oynanışını oyuncuların duygusal ortamları, kişisel endişeleri ve sosyal-kültürel kaygılarıyla iç içe geçmiş olarak kavramsallaştırmanın gerekliliğinin altını çizer.

Kuramsal ve akademik katkılarının yanı sıra bu tezin uygulamada da yararları olabileceğine inanıyorum. İlk olarak tez, tasarlanan korku ile deneyimlenen korku arasındaki karmaşık ve genellikle öngörülemez ilişkiyi ortaya koyarak oyun tasarımcıları ve geliştiricileri için değerli bilgiler sunabilir. Çünkü çalışma, oyuncuların oyun içindeki korku unsurlarını ve mekaniklerini duygusal olarak nasıl yorumladıklarını vurgulayarak basit şekilde uyaran-tepki modellerinin ötesine geçen tasarım çerçevelerine olan ihtiyacı öne çıkarmaktadır.

İlkiyle ilişkili olarak bu tezin ikinci pratik yararı, korku türünde daha kapsayıcı, zengin ve duyarlı tasarım ilkelerinin geliştirilmesine önayak olması olabilir. Buradan elde edilecek bilgiler oyun geliştiricilerinin oyuncularını duygularını psikolojik, kültürel ve toplumsal bağlamda daha bütüncül şekilde öngörmelerine yardımcı olabilir ve dolayısıyla duygusal tonu çeşitli, temaları kültürel açıdan duyarlı ve alternatif etkileşim biçimlerine açık korku deneyimleri oluşturmak için bir temel sağlayabilir.

Üçüncü olarak bu tez, akademik araştırma ile kamu katılımını birleştirmeyi amaçlayan pratik bir yaygınlaştırma bileşeni öneriyor. Web tabanlı bir platform olan *Horror Video Games Turkey*'in (www.horrorvideogamesturkey.com) geliştirilmesi hem bir kaynak arşivi hem de bir araştırma uzantısı olarak düşünülebilir. Tarihsel zaman çizelgelerini derleyerek, Türkiye'deki korku oyunu üretimlerini sergileyerek ve Türkiye'deki oyun sektörünün kimi özelliklerini sunarak bu platform, yerel yaratıcı

uygulamalar için görünürlük sağlamakta ve oyuncular, oyun geliştiricileri ve araştırmacılar arasında yeni bir geribildirim döngüsü amaçlamaktadır. Böylece araştırma bulgularının Türkiye'de oyun geliştirme endüstrisini desteklemek ve teşvik etmek için politik aktörlere ya da Türkiye'nin oyun piyasasındaki rekabetini artırmak için inovasyon ve AR-GE yatırımcılarına kullanışlı bilgiler sağlayabileceğini belirtmek gerekir.

Araştırmanın Tasarımı, Metodolojik Paradigma ve Sahadan Notlar

Oyuncuların ve geliştiricilerin korku video oyunlarına ilişkin deneyimlerinin karmaşıklığı hem bu deneyimlerin özgün yanlarını hem de bağlamsal özgüllüğünü yakalamak için nitel bir araştırma tasarımı gerektiriyor. Bu tezin, tasarlanan korku kavramında somutlaştığı biçimiyle oyun geliştiricilerinin ve tasarımcılarının kurguladığı oyun sistemi ile deneyimlenen korku kavramında somutlaştığı biçimiyle de oyuncuların oyun sistemini alımlaması ve davranış biçimleri arasındaki ilişkiyi konu etmesi, anlam yaratmaya ve öznel yorumlamaya odaklanmayı zorunlu kılmakta ve bilginin durumsal doğasını önceliklendirmektedir. Kaldı ki hem bir oyun tasarımı kavramı hem de duygusal ve bilişsel bir oyuncu deneyimi olan korku da pozitif bilimin öne sürdüğü hâliyle yalnızca ölçülebilir sayısal ölçütlerle tam olarak anlaşılamaz. İncelediğimiz bu fenomen, toplumsal ve deneyimsel bağlamlara derinlemesine yerleşmiş örtük niyetler, kültürel ilişkiler, somutlaşmış tepkiler, duygusal yanıtlar ve hatta kişisel tarihleri bile içerir. Dolayısıyla bu tez nitel desenlidir; nitel yöntemleri kullanmayı tercih etmiştir ve ihtiyaç duyulan verilerin toplanmasında nitel veri toplama tekniklerinden yararlanmıştır.

Nitel araştırma metodolojisi insanların yapıp ettiklerini, yani davranışları ve deneyimlerini anlamak için kullanılan ve çeşitli alanlardaki karmaşık konuları derinlemesine tanıma ve anlama amacıyla olan kapsamlı bir yaklaşımdır. Bu türden araştırmalar, problemleri ve amaçlarıyla ilişkili olarak “neden” ve “nasıl” sorularını ve bu sorulara verilecek yanıtları daha derinlemesine incelemek konusundaki kabiliyeti

nedeniyle arařtırmacılar tarafından sosyal bilimlerde ve kltrel alıřmalarda sıklıkla tercih edilmektedir. zellikle insan eylemlerinin, deneyimlerinin ve bunların ait olduėu ya da iinde yeřerdiėi baėlımların daha derinlemesine anlařılmasını kolaylařtıran nitel desene sahip arařtırmalar (Maxwell, 2021), olguların ve olayların ardındaki nedenlerle ilgilenmeleri ve onlara ıřık tutmaları dolayısıyla, nicel desenli arařtırmaların gzden kaırabileceėi anlam rntlerini, dnyaları ve sreleri kavramaya olanak tanımaktadır (Maxwell, 2012; Seers, 2014). Bu anlamıyla mevcut kanıtlara dayalı uygulama ortamlarında tercih edilen nicel incelemelerin karřısında nitel arařtırmalar, nicel yntem ve tekniklerin tam olarak yakalayamayabileceėi kavrayıřlar ve fikirler sunmaktadır (Schreiber, 2013). nk nesnellik ve tekrarlanabilirliėe odaklanan nicel arařtırmaların aksine nitel arařtırmalar insani olguları keřfetmek, tanımlamak ve anlamakla ilgilenmektedir (Daniel, 2018). Bu ynyle nitel metodolojileri benimseyen arařtırmacılar insan davranıřının karmařıklıėı ve toplumsal etkiler hakkında kapsamlı ve zengin fikirler ve perspektifler elde edebilir (Maxwell, 2021). Bu tez de korku video oyunlarının tasarımı ve deneyimlenmesinde ortaya ıkan anlam kalıplarını ve bunların altında yatan dinamikleri, katılımcıların znel konumları ekseninde derinlemesine arařtırmayı amalamaktadır.

Dahası arařtırmanın sorunu, tasarımcının ngrdė ima edilen oyuncu ile tarihsel ve kltrel baėlamda yer alan gerek oyuncuların gerek deneyimleri arasındaki varsayılan uyumu sorguladıėı iin kltrel endiřeler, farklı oyun tarzları, beklentiler ve benzerleri gibi bu gerilimlere aracılık eden faktrleri arařtırmak, tmevarımsal, esnek ve baėlama duyarlı bir metodolojiyi takip etmeyi gerektirir. Bu nedenle bu tez geniřlikten ok derinliėi, lmden ok yorumu ve ngrsel modellemeden ok iliřkisel anlayıřı nceliklendirmektedir. Dolayısıyla alıřma, kendisini sosyal bilimlere yaklařımlar sz konusu olduėunda yorumsayıcı bir pozisyonda konumlandırmaktadır: Arařtırmacı ile katılımcı arasında anlamın birlikte inřa edildiėini ve korkunun tasarlanma, oynanma ve

deneyimlenme biçimindeki dinamik doğasını kabul eden bir paradigmaya tez boyunca sadık kalınmıştır.

Bilimsel paradigmalar, herhangi bir disiplindeki belirli bir araştırma hayalini mümkün kılan, paylaşılan inanç ve değer sistemlerini temsil eden ve sorunların nasıl çözüleceğine ilişkin belirli bir tahayyül kuran, ortak anlamlara dayalı dünya görüşleridir (Schwandt, 2001, s. 183). Thomas Kuhn (1996, s. 175) “paradigma” terimini birinci olarak, bilim insanları topluluğunun kendi alanlarındaki sorunları çözmede paylaştığı belirli bir düşünce biçimini; ikinci olarak ise “bir disiplin içinde paylaşılan taahhütleri, inançları, değerleri, yöntemleri, bakış açılarını” temsil etmek için kullanmıştır. Bu açıdan bilimsel paradigmalar bir yandan bilimsel bir topluluk tarafından benimsenen hâkim problem çözme yöntemi olarak, diğer yandan da bu topluluğun sırtını yasladığı epistemolojik taahhütler, metodolojik tercihler ve ontolojik varsayımlardan oluşan daha geniş bir dayanak olarak düşünülebilir. Bilimsel paradigmalar yalnızca teknik çerçeveler değil, geçerli bilgi olarak kabul edilenleri ve bir disiplin içinde sorunların nasıl formüle edildiğini ve ele alındığını şekillendiren derin köklü dünya görüşleridir. Bu anlamda, yorumsamayı ve yorumsamacı tutumu, sosyal bilimler içerisinde anlamayı, anlamı inşa etmeyi ve insanların öznel deneyimlerinden yararlanmayı amaçlayan çabaların bileşimine dayanan köklü bir gelenek olarak anlıyorum.

Sosyal bilimlerin temel paradigmalarından biri olan yorumsayıcılık, sosyal dünyanın sabit veya apaçık bir varlık olmadığını, aksine insan eylemleri ve etkileşimleri yoluyla aktif olarak inşa ve sürekli olarak müzakere edildiğini kabul ederek pozitivizmin nesnelci tutumuna meydan okur (Goldkuhl, 2012). Bu görüşe göre bilgi, tarafsız ve nesnel olduğu varsayılan gözlemden değil, yaşanmış deneyimlere, sosyal uygulamalara ve öznelarası anlayışa dayanan anlam oluşturma süreçlerinden ortaya çıkar.

Yorumsayıcı geleneğin merkezinde Wilhelm Dilthey ve Max Weber gibi düşünürlerin önerdiği, *anlama* kavramı bulunur. Dilthey (1976), insan bilimlerinin

benzersiz epistemolojik temellerini vurgulamış ve onları, hermenötik, yani anlama ve yorumlama süreçlerine bağlılıkları nedeniyle doğa bilimlerinden ayırmıştır. Dilthey'e (1976, s. 248) göre anlama, duyularla algılanan işaretler aracılığıyla içsel anlamın tanınması; yorumlama ise kaydedilmiş ifadelerin sistematik olarak anlaşılmasıdır. Dolayısıyla o, yorumlamayı anlamanın önkoşulu olarak görür ve bu süreçlerin ortak kültürel geçmişler, ortak yaşam pratikleri ve başkalarının deneyimlerini kendi içinde yeniden inşa etme yeteneği sayesinde mümkün olduğunu söyler (Dilthey, 1996, s. 229). Dilthey (1986) için ifadeleri anlamak ve yorumlamak, özneler arasındaki kültürel temellere dayanır.

Max Weber (1978, s. 4), Dilthey'in çalışmalarından esinlenerek toplumsal araştırmanın amacının sosyal eylemin yorumlayıcı bir şekilde anlaşılması, yani aktörlerin davranışlarını ve etkileşimlerini öznel olarak nasıl anlamlandırdıklarını kavramak olması gerektiğini savunur. Fakat öznel anlamın vurgulanması, göreceliliğe doğru bir dönüşü işaret etmez; zira bu, daha çok sosyal gerçekliğe en iyi toplumsal aktörlerin kavramsal dünyaları ve değer yönelimleri aracılığıyla ulaşılabileceği şeklindeki epistemolojik bir iddiayı yansıtır. Nitekim yaşamın bir parçası olan insan, ancak yaşamın içinden bir bakışla anlaşılabilir (Uygur, 1984, s. 118).

Benzer şekilde Alfred Schutz (1954, s. 261), bireylerin sosyal ve kültürel dünyayı anlamlandırmak için kullandıkları gündelik yapıları vurgulayarak bu geleneği zenginleştirir ve sosyal bilimlerin amacının bu yaşanmış gerçekliği aydınlatmak olduğunu savunur. Dolayısıyla bireylerin gündelik yaşamdaki eylemlerini ve pratiklerini inceleyerek anlamayı veya açıklamayı amaçlayan yorumsayıcı yaklaşım (Gantt vd., 2016), insanın kendini yorumlayan doğasını kabul ederek (Başkarada ve Koronios, 2018), paylaşılan deneyimlerin ve yorumların önemini vurgulamakta ve böylece kültürel olana ilişkin bütünsel bir anlayış sağlamaktadır (Walters, 1995).

Bu yorumbilim mirasını temel alan Clifford Geertz (1973), kültürün yorumlanmasının, onun “yoğun betimleme” olarak adlandırdığı şeyi gerektirdiğini öne sürer. Bu, sadece gözlemsel bir raporlama değil, insanların içinde bulunduğu anlam ağlarını deşifre etme yöntemidir. Geertz (1973, s. 5-14) bu süreçte üç kritik varsayımı vurgular: Birincisi, sosyal yaşamın temel gerçeği, insanların sembolik anlam sistemleri üretip bu sistemler içinde yaşamalarıdır; ikincisi, etnografi zorunlu olarak yorumlayıcıdır; üçüncüsü, kültür eylemin dışındaki nedensel bir güç değil, sürekli katılım ve refleksivite yoluyla yorumlanması gereken bir şeydir. Bu noktada Geertz’in (1973, s. 24) belirttiği gibi yorumsayıcı araştırma, katılımcıların kavramsal dünyalarına erişmeyi, onların kendi terimleriyle “onlarla sohbet etmeyi” amaçlar.

Anlam yaratmaya yapılan bu vurgu, yorumsayıcı paradigmada konumlanan araştırmacıları, medya izleyicilerinin veya katılımcıların dünyalarını inşa ettikleri söylemleri, uygulamaları ve durumsal ilişkileri keşfetmeye yöneltmektedir. Lindlof (1991, s. 32), yorumsayıcı araştırmacıların sosyal oluşumları ve söylemsel bağlamları incelediğini vurgular. Bu yönüyle yorumsayıcı sosyal bilim geleneği, bilginin dışsal kategorilerin dayatılmasından değil, diyaloglu karşılaşmalardan, bağlamsal anlayıştan ve anlamın karşılıklı inşasından oluştuğu fikrine bağlıdır.

Yorumsayıcı pozisyonda konumlanmanın daha çok epistemolojik bir ilke olarak tercih edildiğini genellikle vurgulansa da (Unger, 2005) bu durum yaklaşımın metodolojik bir boyut içermediği anlamına gelmez. Bu türden yaklaşım sadece bilgi üretme sürecinde değil, aynı zamanda araştırma yöntemlerinin seçiminde de belirleyici bir rol oynamaktadır. Bu bağlamda tezde bir yandan insan eylemlerinin bağlam içinde anlaşılmasına odaklanarak nitel araştırma metodolojisi benimsenmiş; diğer yandan da bilgiyi dış gerçekliğin tarafsız bir yansıması olarak değil, araştırmacı ve katılımcı arasındaki etkileşim yoluyla birlikte inşa edilen bir şey olarak ele alınarak yorumsayıcı paradigmaya bağlı kalınmıştır.

Medya arařtırmaları söz konusu olduęunda da yorumsayıcı paradigma ierisinde yapılan alıřmaların amacı, belirli toplumsal dnyaları, o dnyalarda yařayan toplumsal aktrlerin bakıř aısıyla anlamak ve medya metinlerinin sosyal kullanımlarını ve medya tketimini řekillendiren sosyal ortamları incelemektir (Carragee, 1990, s. 83). Bu erevede Lindolf ve Meyer (1987, s. 4) etnometodoloji, sembolik etkileřimcilik, ekolojik psikoloji ve fenomenolojinin yorumsayıcı kitle iletiřimi ve medya arařtırmalarını řekillendirdięini sylerler. Bu ynyle yorumsayıcı medya alıřmaları, alımlama anlarına odaklanarak medya metinleri ile izleyiciler arasındaki katmanlı iliřkiyi ortaya koymuř ve bylece anlam sorunlarını kitle iletiřim srelerinin ve medya kullanımının incelenmesinde merkezî bir konuma getirmiřtir.

Ancak belirtmek gerekiyor ki yorumsayıcı sosyal bilimler paradigması iinde yapılan medya alıřmaları bazı konulardan eleřtirilmiřtir. Bunlardan ilki, yorumsayıcı alıřmaların hem medya ierięini hem de bu ierięin metinsel zelliklerini yapılandıran retim srelerini uygun baęlamlara yerleřtirmekte bařarısız olduęudur (Carragee, 1990, s. 82). Bu eleřtiriye dile getirenlerden biri olan Wrong (1976), yorumsayıcı bakıř aılarının belirli toplumsal ortamlarda bireylerin amalı eylemlerini vurgulamasına raęmen bunları etkileyen baęlamları ve yapıları ihmal ettięini syler. Buna bir yanıt vermek amacıyla tezde bu eleřtiriye ařmaya alıřıyor ve daha nce kimi arařtırmacılar tarafından ihmal edildięi dřnlen retim srelerine anlamın inřası srecindeki oynadıęı rol zerinden odaklanıyorum. Bu kapsamda korku oyunlarını ve bu oyunların tasarlanması srecini, video oyunu endstrisinin bir parası olarak yorumluyor ve endstriyi de keřfetmeye ynelik bir arařtırma tasarımına yaslanıyorum.

Yine bir dięer eleřtiri noktası, yorumsayıcı yaklařımların medya metinlerini deęerlendirme biimlerinde, metinlerin zelliklerine ve yapılarına yeterince dikkat etmedięidir (Carragee, 1990, s. 87). Bu eleřtirinin sahiplerine gre medya metinleri ile izleyici yorumları arasındaki etkileřimin bir rn olarak anlamı vurgulayan yorumsayıcı

yaklaşımlar, ironik şekilde bu metinlere ilişkin oldukça sınırlı analizler sunarlar. Bu olası eleştiriyi göğüslemek ve eleştiri sahipleri tarafından belirtilen eksiklikleri gidermek amacıyla ima edilen oyuncu için tasarlanan korkuya ve gerçek, tarihsel oyuncunun bu tasarlanan korkuyu nasıl anlamlandırdığına özellikle odaklandım; yani, oyunun formel yapısına ve oyun içi unsurlara. Tezin ikinci bölümü bu eleştiriyi bertaraf etmek için oyunun biçimsel yapılarına yapılan özel bir analitik vurguyu yansıtır.

Araştırma evreni, örneklem ve katılımcılar

Bu tezin kapsamı Türkiye’de korku video oyunu geliştirenler ve yayımlayanlar ile korku video oyunlarını oynayan oyunculardır. Dolayısıyla araştırmanın evreni birbirinden farklı, ancak ilişkili iki gruptan oluşmaktadır: (1) Türkiye’de korku video oyunlarının tasarımı, geliştirilmesi veya yayımlanmasıyla uğraşan kişiler ve (2) Türkiye’de korku video oyunları ile ilgilenen oyuncular. Bu ikili odak, çalışmanın korku türündeki oyun tasarım amaçları ile oyuncu deneyimleri arasındaki karşılıklı ilişkiyi araştırma yönündeki geniş amacını yansıtmaktadır. Zira korku oyunlarının hem üretici hem de tüketicini tarafını araştırmaya dahil etmek, tasarlanan ya da öngörülen ile yaşanan ya da deneyimlenenin nasıl yakınlaşabileceğini veya ayrışabileceğini incelemek için önemlidir.

Tezin evrenini oluşturan ilk grup korku video oyunculardır. Şu var ki özgül olarak korku video oyunlarını oynayanların popülasyonu, Türkiye’deki korku video oyuncularının resmî olarak kayıtlı veya tutarlı şekilde izlenen bir grup olmaması nedeniyle, kesin ve tam olarak tahmin edilememektedir. Bu nedenle araştırmada kullanılan örnekleme stratejisi istatistiksel genelleştirilebilirliği hedeflememekte ve bunun yerine analitik derinlik ve bağlamsal çeşitliliği yeğlemektedir. Bu nedenle evrenin örnekleme kriter temelli amaçlı tekniğiyle (criterion-based purposive sampling) seçilmiştir. Bu şekilde en az 4 korku oyununu daha önce oynamış Türkiye’den

oyuncuların araştırmaya katılımı kriter olarak belirlenmiştir. Bu örnekleme yönteminin tercih edilmesinde tezin genel amacına uygun olarak korku türüne ilişkin belirli bir arka plan bilgisine ve oyun deneyimine sahip olan bireylerin katılımcı olması fikri belirleyici olmuştur. Bu durumda daha önce en az dört korku oyunu oynamış bireylerin türe ilişkin bilgili ve deneyimli oldukları kabul edilmiştir. Bununla birlikte katılımcı seçiminde yaş sınırı koyulmamış ve Türkiye’deki oyun oynama pratiklerinin demografik dağılımı göz önünde bulundurularak yaş gruplarında çeşitlilik sağlanmaya çalışılmıştır. Gaming in Turkey’in (2024) hazırlayıp yayımladığı *Türkiye Oyun Sektörü Raporu 2024*’deki enfomasyona göre, Türkiye’de 44 milyonu aşan oyuncu nüfusunun yüzde 90’lık kısmını 18-44 yaş arasındaki oyuncuların oluşturduğu bilinse de bu aralığın dışında kalan deneyimli katılımcılar araştırmadan dışlanmamıştır. Böylece araştırmaya dahil edilme için birincil kriter korku türüne ilişkin deneyim ve aşinalık olmaya devam etmiştir. Çalışmanın niteliksel ve yorumlayıcı niteliği göz önüne alındığında, deneyime dayalı anlatımların zenginliği ve çeşitliliği, katı demografik kısıtlamalara kıyasla öncelikli olarak değerlendirilmiştir.

Araştırmanın odak noktasına uygun katılımcıların seçilmesini sağlamak için çok yönlü bir yaklaşım benimsenmiştir. Katılımcıların önemli bir kısmı, sosyal medya platformları aracılığıyla yayılan açık bir çağrı yoluyla seçilmiştir. Bu çağrı öncelikle, TÜBİTAK tarafından desteklenen 324K593 numaralı araştırma projemizle ilişkili sosyal medya hesaplarında paylaşılmıştır. Sosyal medya gönderisinde, açık ve net katılım kriterleri belirtilmiş ve ilgilenen kişilerin araştırmaya gönüllü olarak katılabilmeleri için sosyal medya üzerinden direkt mesajlar aracılığıyla dahil olmak üzere doğrudan iletişim kanalları sağlanmıştır. Bu açık çağrıya ek olarak bazı katılımcılar araştırmacının kişisel ağları ve kartopu örnekleme (snowball sampling) yoluyla belirlenmiştir.

Tezin evreninin ikinci grubu Türkiye’de korku video oyunlarının üretimi, geliştirilmesi ve yayımlanmasında aktif olarak yer alan kişilerden oluşmaktadır. Bu

grupta oyunu tasarlamak, konsepti belirlemek ve tasarlamak, sesi düzenlemek, oyun yazılımını programlamak ve oyunun tüm süreçlerini takip etmek için gereken tüm zihinsel ve fiziksel emeğin sahipleri ile bu emeğin sonucunda geliştirilen oyunu yayımlayan kişiler yer almaktadır. Katılımcıların çalışmaları, anlatı ve görsel tasarım, yazılım geliştirme, ses mühendisliği gibi birçok alanı kapsamakta ve oyun tasarımcılığı (game designer), oyun geliştiriciliği (game developer) sanatçılığı (game artist), ses tasarımcılığı (sound designer), testçiliği (game tester) ve yayıncılık gibi oyun geliştirme ekosistemindeki çok çeşitli rolleri içermektedir. Zaten bu katılımcılar tek tip bir kategori olarak değil, farklı ama birbiriyle ilişkili şekillerde nihai oyunu şekillendiren profesyonellerdir. Onların farklı bakış açıları, korku deneyiminin yaratıcı niyet ve endüstriyel perspektif aracılığıyla nasıl tasarlandığını anlamak için önemlidir.

Bu gruba erişmek için araştırmada özellikle bağımsız (indie) olarak üretilen veya Türkiye'deki yerel stüdyolar tarafından desteklenen korku oyunlarıyla ilişkili geliştiricileri ve yapımcıları hedefleyen kartopu örnekleme (snowball sampling) yöntemi kullanılmıştır. İlk temaslar sosyal medya ağları ve araştırmacının akademik ilişkileri aracılığıyla belirlenmiş ve sonraki katılımcılar, önceki görüşmecilerin önerileri temelinde seçilmiştir. Buna ek olarak, bu grup; ekip büyüklükleri, üstlendikleri roller (örneğin programlama, seviye tasarımı, konsept tasarımı) ve içinde çalıştıkları organizasyonel yapılar (bağımsız ya da stüdyo temelli) açısından çeşitlilik göstermeleri ve aktif ya da geçmişte korku temalı projelerde yer almış olmaları dikkate alınarak seçilmiştir. Nitekim bu örnekleme stratejisi, korkunun belirli bir kültürel ve endüstriyel bağlamda bir tasarım sorunu olarak nasıl kurgulandığını ve çeşitli aktörlerin yaratıcı ve teknik emekleriyle ima edilen oyuncunun şekillenmesine nasıl katkıda bulunduklarını derinlemesine incelemeyi sağlamıştır.

Araştırmanın katılımcı sayısı; 10'u oyuncu, kalan 9'u da oyun tasarımı ve geliştirme tarafından olmak üzere 19'dur. Bilindiği üzere nitel desenli araştırmalarda

örneklem büyüklüğü istatistiksel temsil edilebilirliği hedeflemez. Bunun yerine daha fazla görüşmeden yeni önemli verilerin ortaya çıkmadığı noktada, yani veri toplama sürecinin *teorik* doygunluğa ulaştığı noktada sonlandırılması esas alınır (Glaser ve Strauss, 2017). Bazı araştırmacılar her bireysel deneyimin doğası gereği benzersiz olduğuna vurgu yapsa da (Wray vd., 2007) doygunluk pratik anlamda toplanacak ek verilerin teori gelişimine anlamlı bir katkı sağlamadığı noktada alınan *pragmatik* bir karardır. Bu açıdan Morse'un (1995) vurguladığı gibi bir örneğin yeterliliği, katılımcıların sayısından ziyade elde edilen verilerin içeriksel zenginliği ve araştırma amacına uygunluğuna bağlıdır. Bu çalışma açısından belirlenen örneklem büyüklüğünün özellikle araştırmanın keşifsel niteliği göz önüne alındığında iki gruptan da derinlemesine ve çeşitli görüşler elde etmek için yeterli olduğunu söyleyebilirim.⁶ Bu noktada örneklem büyüklüğü değil, sağlanan verilerin içsel çeşitliliği ve analiz için sunduğu teorik doygunluk esas alınmıştır. Kaldı ki amaç istatistiksel bir genelleme değil, korku oyunu tasarımı ve deneyimi bağlamında, anlamlı, çok katmanlı ve bağlamsal bilgi üretmektir.

Görüşmeler başlamadan önce, tüm katılımcılardan araştırmayla ilgili temel demografik ve video oyunu sermayelerine yönelik arka plan bilgilerini toplamak için tasarlanmış kısa bir ön görüşme anketi doldurmaları istendi.⁷ Oyuncular için bu anket **(EK-2)** oyun sıklığı, tercih edilen alttürler, tamamlanan korku oyunu sayısı ve tipik oyun bağlamlarını içeriyordu. Geliştiricilere yönelik tasarlanan form **(EK-3)** ise deneyim yılları, üstlenilen roller ve geliştirilen korku oyunu projelerinin sayısı hakkında kimi bilgileri topladı. Bu hazırlık aşaması, katılımcıların anlatılarının bağlamsallaştırılmasını ve örnekleme deneyim, aşinalık ve meslekî roller açısından çeşitlilik sağlanmasını

⁶ Nitel araştırmalarda örneklem büyüklüğü hakkında tartışmalar için Bertaux (1981), Charmaz (2006), Green ve Thorogood (2018) ile Mason (2010) kaynaklarına; genel bir değerlendirme içinse Yağar'ın (2023) çalışmasına bakılabilir. Bu kaynakların tümü, araştırma tasarımına bağlı olarak 15 ila 25 görüşme arasında çeşitli eşikler sunmaktadır.

⁷ Oyun sermayesi Mia Consalvo'nun (2007) öne sürdüğü hâliyle oyun, tür veya platformla ilgili tartışmaları içeren bireysel oyuncuların ve toplulukların kolektif anlayışıdır.

mümkün kılmıştır. Katılımcıların profillerini yansıtan görüşmecilerin yer aldığı ayrıntılı tablo ektedir (EK-4).

Nihai örneklem toplamda 19 katılımcıdan oluşmaktadır: 10 korku oyunu oyuncusu ve 9 oyun geliştiricisi, tamamı Türkiye'de yaşıyordu. Oyuncu grubunun çoğu 25 ile 35 yaşları arasındaydı ve bu da demografik grubun Türkiye'deki oyun ekosisteminde özellikle aktif olduğunu gösteren genel eğilimle uyumluydu. Eğitim açısından katılımcıların büyük çoğunluğu lisans veya daha üstü eğitim derecesine sahipti. Hemen hemen hepsi mesleki geçmişleri farklı olsa da genellikle yaratıcı endüstriler veya bilişim teknolojileriyle ilgili alanlarda çalıştıklarını belirttiler. Katılımcılar ayrıca cinsiyet ve oyun alışkanlıkları açısından dengeli bir dağılım sergiledi. Katılımcıların çoğu korku oyunlarını sık sık ve tek başına oynadıklarını bildirirken korku alttür tercihi ve platform tercihleri açısından küçük farklılıklar vardı: Oyun tercihleri açısından istisnasız hepsi hayatta kalma korkusunu sevdiğini belirtirken bazıları çok oyunculu korku ya da aksiyon-korku gibi alttürlerle de ilgi duyuyordu ve PC (personal computer) 1'i hariç tamamının tercihleri arasındaydı. Önemli olarak katılımcılar yaklaşık olarak daha önce en az 4 en çok 50 korku oyunu oynamışlardı. Bu gruptaki deneyim yoğunluğu korku türüne ilişkin içeriden bir bakışın elde edilmesini sağlamıştır.

Oyun geliştiricisi ve tasarımcısı tarafında ise katılımcılar oyun tasarımcıları programlamacılar, ses tasarımcıları, görsel sanatçılar ve bir yayıncı gibi çeşitli üretim rolleri açısından yeterli düzeyde temsil edilmiştir. Oyun geliştiricilerinin tamamı bağımsız veya küçük ölçekli stüdyolarda çalışırken eğitim açısından neredeyse hiçbiri bilgisayar bilimi veya tasarım alanında resmî eğitimi tamamlamamıştı; bazıları Türkiye'de bulunan dijital oyun tasarımı bölümlerinde eğitim görüyorken katılımcıların yarısından fazlası lisans derecesine sahip değildi. Oyun sektöründeki deneyimleri 2 ile 22 yıl arasında değişiyordu ve hepsi en az 1 korku projesinde çalışmış, bazıları ise 10 projeye kadar dahil olmuştu. Birden fazla projede yer almış olan geliştiriciler, türün tasarımsal

olanakları ve sınırları hakkında karşılaştırmalı bilgileri kıymetli şekilde sunabilmiştir. Önemli olarak, oyun geliştirme sürecine dahil olan katılımcılardan yalnızca 1'i kadındı. Bu dikkat çekici cinsiyet dengesizliği kadınların hem yaratıcı hem de teknik mesleki rollerde yeterince temsil edilmediği küresel ve yerel video oyunu endüstrisindeki geniş yapısal eşitsizliği yansıtıyor (Prescott ve Bogg, 2011).⁸

Sonuçta her iki katılımcı grubunun rol ve deneyim süresi açısından sağlanan çeşitliliği, bu araştırmanın genel amacına, yani tasarım niyetleri ile oyun oynama deneyimleri arasındaki ilişkiyi eleştirel şekilde incelemeye anlamlı bir katkı sağlamıştır. Oyuncu ve geliştirici grupları arasındaki benzer sayısal dağılım aracılığıyla kurulan dengeli yapı da korku video oyunlarının hem alımlama (yani deneyimlenen korku) hem de üretim (yani tasarlanan korku) perspektifinden ilişkisel şekilde analiz edilmesini sağlamak üzere, çalışmanın karşılaştırmalı tasarımını güçlendirmiştir.

Veri toplama tekniği ve saha çalışması süreci

Bu çalışmada kullanılan birincil veri toplama yöntemi, korku video oyunlarının üretimi ve deneyiminde yer alan hem oyuncular hem de oyun geliştiricilerinden zengin ve yansıtıcı anlatımlar elde etmek için yapılan yarı-yapılandırılmış derinlemesine görüşmelerdi (semi-structured in-depth interview). Bilindiği üzere sosyal bilimler alanında derinlemesine görüşmeler, farklı disiplinlerde araştırmacılar tarafından sıklıkla tercih edilen temel bir nitel veri toplama tekniğidir ve özellikle Dilthey'in (1976, s. 248) savunduğu gibi yorumlama transkriptler, saha notları veya deneyimlere ilişkin diğer kaydedilmiş şeylere uygulanır.

⁸ Türkiye'deki oyun geliştiricilerinin sadece yüzde 2'sinin kadın olduğunu bildiren Ankara Kalkınma Ajansı'nın 2016 tarihli raporu sektördeki cinsiyet uçurumuna dikkat çekmiştir. Daha yakın zamanlı araştırmalar ise bu eğilimi doğrular niteliktedir. Örneğin Türkiye'de oyun sektöründeki kadınlar üzerine yapılan bir araştırma (Süngü ve Özyurda-Ergen, 2025), kadın oyun geliştiricilerinin sektöre katılımı konusunda yapısal ve kültürel engellerle karşı karşıya olduklarını ortaya koymuştur.

Bu teknik bireylerin bakış açılarının ve deneyimlerinin detaylı ve derinlemesine bir biçimde soruşturulmasına imkân sağlayan açık uçlu doğasıyla karakterize edilmektedir (Knott vd., 2022). Bu açıdan araştırmacıların sosyal olgulara ilişkin araştırma katılımcılarının bakış açıları, inançları ve deneyimleri hakkında derinlemesine bir anlayış kazanmalarına olanak tanımaktadır (Cordoba-Pachon ve Loureiro-Koechlin, 2015). Dolayısıyla derinlemesine görüşmeler sosyal bilim araştırmalarında anlamlı ve derinlemesine bilgi elde etmek için çok yönlü ve temel bir araç olarak kabul edilmektedir. Bu tezde de korku video oyunu endüstrisinin dinamikleri ile oyuncuların deneyim dünyasının ilişkisel bir analizi hedeflendiği için derinlemesine görüşmeler veri toplama aşamasında kullanışlı görülmüştür. Çünkü bu teknik araştırmacıyı, araştırma katılımcılarının deneyimleri ve bakış açıları aracılığıyla karmaşık sorunları keşfetmeye yönlendirmektedir.

Tez kapsamındaki görüşmeler çalışmanın amaçlarına ve keşifsel niteliğine uygun olarak seçilmiş ve görüşmecilerin bakış açılarındaki gerçek deneyimleri yakalamak amacıyla yarı-yapılandırılmış biçimde yapılandırılmıştır. Buradaki amaç, oyuncu ve geliştirici gruplarından dahil olan katılımcıların farklı görüşlerini ortaya çıkarmak ve tematik tutarlılığı sağlamak için gereken esnekliği yakalamaktır. Nitekim yarı-yapılandırılmış formattaki derinlemesine görüşmeler, veri toplama konusunda esnek ancak odaklanmış bir yaklaşım sağlamaktadır (PettyJohn vd., 2021).

Bu tezin saha araştırmasının bir bölümü, Türkiye Bilimsel ve Teknolojik Araştırma Kurumu (TÜBİTAK) tarafından 1002-A modülü kapsamında desteklenen 324K593 numaralı, *Korku Video Oyunları Endüstrisi Üzerine Bir Araştırma: Türkiye Örneği* başlıklı proje çerçevesinde yürütüldü. Söz konusu destek, özellikle oyun geliştiricileri ve tasarımcılarıyla yaptığım görüşmelere yönelik soru setlerinin hazırlanması, saha sürecinin planlanması ve veri toplama faaliyetlerinin organizasyonuna katkı sağladı. Ayrıca proje kapsamında sağlanan teknik donanım, korku video oyunları

birebir temas kurmamı ve bu temasın görüşmeler sırasında bağlamsal bir arka plan olarak değerlendirilmesini mümkün kıldı. Araştırmanın yöntemsel tercihleri, veri analizi ve bulguların yorumlanması ise akademik sorumluluğum kapsamında bağımsız biçimde yürütüldü.

Bu aşamada, derinlemesine görüşme tekniğinden yararlanan nitel desenli bir araştırmada özellikle video oyunu geliştiricilerine ulaşmak konusunda yaşadığım önemli zorluğu gündeme getirmeliyim. Veri toplama aşamasının henüz başlarında potansiyel katılımcıların önemli bir kısmının, yoğun iş yükleri ve takvimleri nedeniyle görüşmeler için zaman ayırmak istemediği veya ayıramadığı ortaya çıktı. Bunun, zaman ve işgücü kaynaklarının kısıtlı olduğu bağımsız ve küçük ölçekli oyun geliştirme sektörünün geneline rengini veren, baskı altında ve yoğun çalışma ortamını yansıttığını düşünmek olasıdır. Bu sınırlamayı aşmak için, daha önce de belirtildiği gibi kartopu örnekleme olarak bilinen, bir tür tavsiye stratejisini uyguladım. Her görüşmeden sonra katılımcılara oyun geliştirme topluluğundan katılımcı olmak isteyebilecek meslektaşlarını veya tanıdıklarını tavsiye edip etmeyecekleri sordum. Bu yönlendirmeler sayesinde de görüşmeler daha uygulanabilir hâle geldi. Sonuçta geliştiricilere ulaşmak için ilişki bazlı bir strateji kullandım ve bu süreç araştırmacı ile katılımcılar arasında güvene dayalı ilişkiler kurulmasına aracılık etti.

Diğer yandan bir oyun akademisyeni olarak, oyunlara duyduğum ilginin görüşmeler sırasında oyuncularla; oyun teknolojileri ve geliştirme süreçlerine ilişkin teknik bilgi ve becerimin ise oyun geliştiricileriyle kurduğum iletişimi kolaylaştırdığını gözlemledim. Oyuncularla ortak oyun geçmişlerimiz üzerinden gelişen sohbetler ya da oyun geliştiricileriyle oyun motorlarına ilişkin yaptığımız teknik konuşmalar, yalnızca verimliliği değil aynı zamanda karşılıklı anlayışı da artırdı. Bu durumun, ortak terim birliğinin yanı sıra, ortak deneyimler nedeniyle duygusal bir yakınlık oluşturarak görüşmelerdeki samimiyeti artırdığını ve güven ilişkisini pekiştirdiğini de hakeza

düşünüyorum. Bu süreç boyunca, “araştırmacının ‘etkilerini’ ortadan kaldırmak için boşuna çabalamak yerine, bunları anlamaya çalışmalıyız” diyen Hammersley ve Atkinson’un (2019, s. 17) düşünceleri hep zihnimdeydi.

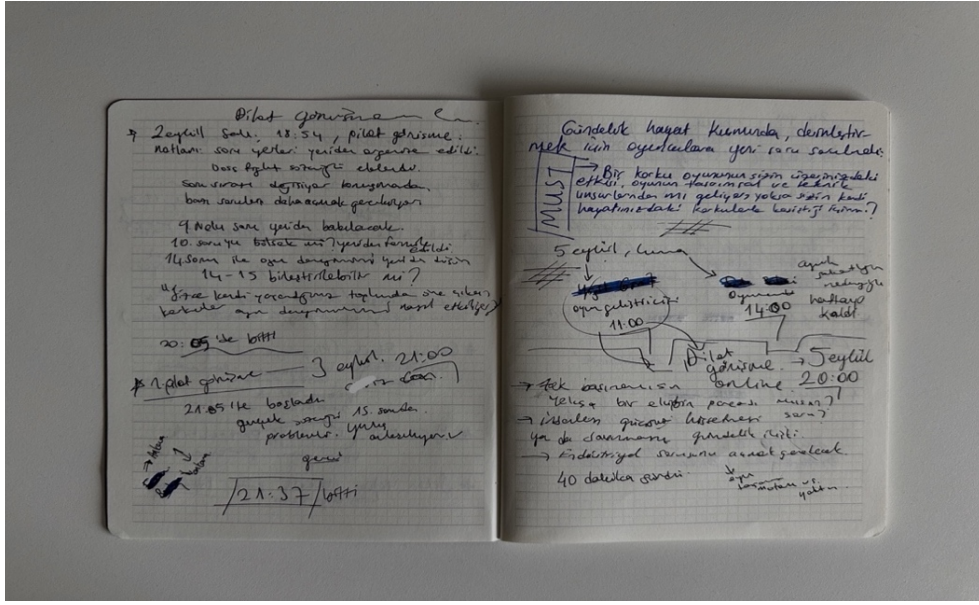
Nihayetinde bu teze katılan tüm katılımcılar veriler toplanmadan önce bilgilendirilmiş onam verdiler (**EK-5**). Araştırmanın etik onayı, Ankara Üniversitesi Etik Kurul Başkanlığı tarafından 11.11.2024 tarihli 12 toplantı sayılı ve 71 numaralı kararla verilmiştir (**EK-6**). Katılımcılara herhangi bir sonuç doğurmaksızın diledikleri zaman araştırmadan çekilme hakları olduğu bildirilmiş ve süreç boyunca gönüllü katılımları vurgulanmıştır. Etik araştırma ilkelerine uygun olarak katılımcıların gizliliğini korumak için tüm veriler anonimleştirilmiştir. Her katılımcıya benzersiz bir kod atanmıştır: Çalışmada, oyuncular *player* (oyuncu) sözcülüğünün ilk harfini karşılayan P1, P2 ve P3 gibi; geliştiriciler ve tasarımcılar ise *developer* (geliştirici) ve *designer* (tasarımcı) sözcüklerinin ilk harfini karşılayan D1, D2 ve D3 gibi kodlarla anılmaktadır. Ek olarak tezde hiçbir kimlik bilgisi kaydedilmemiş veya raporlanmamıştır. Katılımcıların gizliliğini korumak amacıyla bu çalışmanın oyun geliştirme ve tasarımı kısmından farklı rollerde ve görev alanlarında katılan katılımcılar, “oyun geliştiricisi” şeklinde anılmıştır.

Yapılan görüşmeler 02.09.2025 ile 30.09.2025 tarihleri arasında gerçekleştirilmiş ve planlama için yoğun bir zaman dilimi kullanılmıştır. Takvim planlamasına ilişkin bu tercih araştırmacı açısından tematik bütünlüğün, kavramsal bağlantıların ve bilişsel sürekliliğin korunmasıyla ilişkilidir. Görüşmelerin sınırlı bir takvim aralığında yoğun şekilde yapılması, veri toplama sürecinde yaşayabileceğim dikkat ve odak kaybını engellemeyi amaçlıyordu. Bir tanesi hariç tüm görüşmeler çevrimiçi olarak, video konferans platformları aracılığıyla gerçekleştirilmiştir. Belirtmeliyim ki bu karar hem faydacı hem de metodolojiktir: Saha araştırması planlamam sırasında görüşmelerin katılımcıların olağan ortamlarında, genellikle oyun oynadıkları veya üzerinde çalıştıkları

yerlerde yapılmasının, onların doğal ortamlarında kalmalarını sağlayacağını⁹ ve böylece görüşmeler sırasında rahatlık hissi yaratacağını düşündüm. Bunula birlikte bu tercih, katılımcı rahatlığının yanı sıra onların deneyimlerini olabildiğince bağlamsal bütünlüğü içinde yakalamayı amaçlıyordu. Bu noktada özellikle Morley ve Silverston (2002, s. 149) tarafından ifade edilen, doğal ortamda yapılmayan çalışmaların eylem birimlerini, onlara anlam kazandıran bağlamlardan kaçınılmaz olarak izole ettiği yönündeki söylemi referans aldım. Ayrıca veri toplama tekniğinin böyle kullanımı, coğrafi olarak dağınık bireylere, özellikle oyunculara ve bağımsız oyun geliştirmeye uğraşanlara ulaşmanın lojistik kısıtlamalarını da tamamen ortadan kaldırmış oldu. Nitekim katılımcıların büyük kısmı İstanbul'da yaşamakla birlikte Ankara, İzmir, Eskişehir, Samsun, Denizli ve Giresun gibi farklı şehirlerden katılımcılar bu sayede araştırmaya dahil edilebildi.

Her oturum katılımcıların onayıyla ses kaydına alınmış ve hepsi kelimesi kelimesine yazıya dökülmüştür. Yapılan görüşmelerin tamamı 32 dakika ile 73 dakika arasında tamamlanmıştır. Bunların ses kayıtları toplamda 882 dakika; temizlenmemiş deşifreleri ise toplamda 255 sayfadır. Ses kayıtlarını desteklemek ve bağlamsal ayrıntılar sağlamak için görüşmeler sırasında kimi zaman kişisel bir deftere saha notları aldım (bkz. Görsel 2). Böylece çalışmanın sonraki aşamalarında, özellikle de veri analizi sırasında verilerin yorumlamasını zenginleştirdiğini kesinlikle söyleyebilirim.

⁹ Araştırma yöntem ve tekniklerine ilişkin literatürde buna, “doğal küme görüşmesi” adı verilmektedir. Buradaki amaç, doğal ortamda nelerin olup bittiğinin anlaşılmasıdır. Ayrıca bkz. Geray (2017, s. 159).



Görsel 2. Araştırmacının Saha Notlarından Bir Fotoğraf

Görüşme protokolünün tutarlılığını sağlamak için, önce iki oyuncu ve iki geliştiriciyle pilot görüşmeler gerçekleştirilmiştir. Bu görüşmeler, görüşme sorularının netliği ve sıralaması açısından iyileştirilmesine olanak sağlamıştır. Bazı soruların yeniden ifade edilmesi veya takip soruları eklenmesi gibi küçük değişiklikler yapılsa da görüşme kılavuzunun genel yapısı ve tematik odak noktası tutarlı kalmıştır. Fakat görüşmeler esnasında formda yer alan sorulara ve bunların sıralarına titizlikle bağlı kalınmamış ve görüşmeler katılımcıyla kurulan esnek birer diyalog hâlinde ilerlemiştir. Zaman zaman da görüşmelerde ek sorular sorulmuştur. Zaten bilindiği gibi yarı-yapılandırılmış görüşmelerde, önceden belirlenen kimi başlıklar ve sorular bulunmakla birlikte bunların sırası tam olarak belli değildir (Geray, 2017, s. 161) ve bu yapılandırma biçimi araştırmacının mutlak hakimiyet kurmasının aksine daha demokratik bir iletişim zemini sunmaktadır.

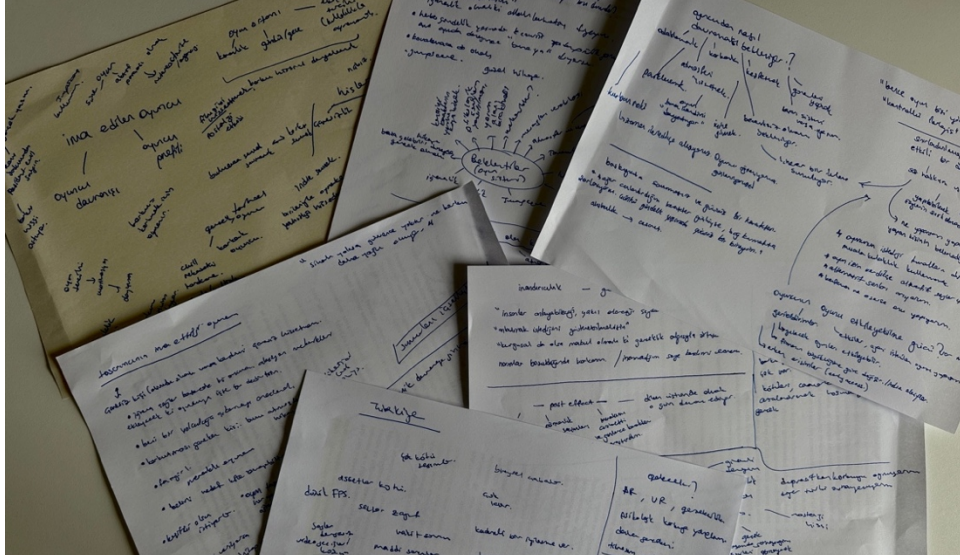
Verilerin kodlanması, tematik analiz, yorumlama ve anlamlandırma süreci

Bu çalışmada benimsenen analiz tekniği ve analitik yaklaşım, Braun ve Clarke (2006; 2019; 2022) tarafından ortaya konan refleksif tematik analize (reflexive thematic

analysis) dayanmaktadır. Refleksif tematik analiz, incelenen alışmalardaki kalıpları veya temaları belirleme, analiz etme ve raporlama yöntemidir (Braun ve Clarke, 2019) ve verilerdeki anlam ve tema kalıplarını belirleme ve yorumlama amacını taşır (Braun ve Clarke, 2006). Bu teknik, korku video oyunlarının hem tüketiminde hem de üretiminde korkunun deneyimsel ve yorumlayıcı boyutlarını araştırmayı amaçlayan araştırmanın epistemolojik duruşuyla kavramsal olarak uyumlu olması nedeniyle özellikle önemlidir. Nitekim hatırlanacağı üzere bu tez, anlamın araştırmacı ve veriler arasında birlikte inşa edildiğini kabul ederek yorumsayıcı bir pozisyonda konumlanıyordu. Bu nedenle tematik kalıplar hem keşfedilmiş hem de araştırmacının konumu, kuramsal duyarlılıkları ve alışmanın gelişen soruları tarafından şekillendirilen refleksif bir süreçle aktif olarak geliştirilmiştir. Zaten bir yöntem olarak tematik analiz, doğası gereği esnektir ve araştırmacının temel felsefi varsayımlarına bağlıdır; örneğin pozitif yaklaşımlar kodlamanın güvenilirliğini öne çıkarken yorumsayıcı yaklaşımlar bilgi üretiminde araştırmacının rolüne ve refleksiviteye daha fazla önem vermektedir (Braun ve Clarke, 2019). Hatta, Dilthey (1976, s. 248) araştırmacının yaptığı şeyin, esasında bir yorumlama olduğunu dile getirir. Bu nedenle araştırmacının araştırma süreci hakkındaki önyargıları tarafından yönlendirileceği için, yorumsayıcı yaklaşım değer yargılarından arındırılmış verilerin toplanmasının neredeyse imkânsız olduğunu savunur (Chowdhury, 2014). Benzer şekilde Geertz (1973, s. 15), “bilgi kaynaklarımızın ne yaptığına veya ne yaptığını düşündüğüne kendi yorumlarımızla başlar ve sonra bunları sistematik hâle getiririz” der. Analiz boyunca refleksivite sürdürülmüştür: Sürekli biçimde notlar alınmış, erken varsayımlar sorgulanmış ve ortaya çıkan temalar, Türkiye’deki oyun üretimi ve oyuncu deneyimlerinin daha geniş kültürel ve endüstriyel bağlamı içinde konumlandırılmıştır.

Analiz süreci Braun ve Clarke’ın (2006) altı aşamalı modelini takip etmiştir: Her şeyden önce tüm görüşmeler, çevrimiçi, yapay zekâ tabanlı bir konuşma-metin dönüştürme yazılımı aracılığıyla transkribe edilmiş ve ardından her ses kaydının

üzerinden manuel olarak geçilerek transkriptler araştırmacı tarafından doğrulanmıştır. Ardından tüm transkriptler dikkatli şekilde, birkaç kez araştırmacı tarafından okunmuştur. Bu aşamada ön izlenimlerimi, tekrarlanan düşünceleri ve potansiyel temalarla ilgili ilk fikirlerimi takip etmek üzere notlar aldım. İkinci olarak kodlama manuel olarak gerçekleştirilmiş (bkz. Görsel 3) ve elektronik tablo tabanlı bir izleme sistemine aktarılmıştır. Katılımcıların söyledikleriyle doğrudan ilgili olan anlamsal kodlar ve onların söylediklerinden çıkarılan anlamlar ya da çelişkilere dayanan gizil kodlar bir arada kullanılmıştır. Üçüncü olarak kodlar daha sonra gözden geçirilmiş, yeniden düzenlenmiş ve yüzeysel benzerlikten ziyade kavramsal tutarlılığa dayalı olarak geçici temalar hâlinde gruplandırılmıştır. Dördüncü aşamada geçici temalar, tüm veri setiyle karşılaştırılarak tekrar gözden geçirilmiş ve bazı temalar bölünmüş, birleştirilmiş ya da tamamen çıkarılmıştır. Bu süreçte görüşmelerin transkriptlerini, notlarımı ve katılımcıya ilişkin oluşturduğum ankete gelen yanıtların çapraz bir kontrolünü de yaptım. Nihai temalar ise giderek belirginleşiyordu: Temalar kesin olarak tanımlandı ve adlandırıldı. Her tema hem açıklayıcı alıntılar hem de Türkiye'deki korku oyunu tasarımı ve alımlamasının daha geniş sosyal, kültürel ve endüstriyel dinamikleri hakkında ortaya koydukları üzerine refleksif yorumlar da içeren bir anlatı olarak yazıldı. Altıncı ve son aşamada temalar raporlaştırıldı ve bunlar, bu tezin üçüncü ana bölümünde bulgular olarak yorumlayıcı bir perspektifle sunulmaktadır.



Görsel 3. Manuel Kodlama Aşamasından Bir Fotoğraf

Önemle belirmeliyim ki bu çalışma refleksif tematik analiz sırasında manuel kodlamayı kullanmış olsa da güncel literatürün ChatGPT gibi üretken yapay zekâyı tematik analiz sürecine entegre etmeye yönelik artan ilgisine kayıtsız değildir (Naeem 2025; De Paoli, 2024; Lee vd., 2024; Presscott vd; 2024; Naeem vd., 2023 s. 12). Bu tezde bağlamsal refleksivite ve yorumsayıcı yaklaşımın önemi düşünüldüğünde yapay zekâ destekli kodlama kullanılmamış, ancak merkezî olmayan ve seçici bir yaklaşımla OpenAI’ın ChatGPT-4 modelinden yalnızca belirlenen kodlara dayalı alternatif tematik formülasyonları keşfetmek ve daha derin ilişkileri görebilmek için görüşme bölümlerinin karşılaştırmalı özetlerini oluşturmakta yararlanılmıştır. Bu noktada yapay zekânın, kodları ya da temaları bağımsız olarak oluşturmak veya bulguları yorumlamak ve analiz etmek için kullanılmadığını önemle vurgularım. Bu sınırlı kullanım, yapay zekâ araçlarının “düşünme arkadaşları” olarak konumlandırıldığı nitel araştırmalarda ortaya çıkan son ve güncel uygulamalara (Naeem vd., 2023) dayanıyor.¹⁰ Nitekim yakın zaman

¹⁰ Nitel araştırma desenine sahip son zamanlarda yapılan araştırmalarda ChatGPT ve diğer üretken yapay zekâ araçlarını tematik analiz tekniğine dahil etmeye yönelik büyük ilgi söz konusudur. Bu ilgi, ilk kodların ve tema önerilerinin oluşturulmasından (De Paoli, 2024) yinelenmeli kodlama ve işbirliğine dayalı kod geliştirmeye (Gao vd., 2024), karşılaştırmalı özetler ve meta analizler yapmaktan (Tabone ve De Winter, 2023) analiz öncesi hazırlığı desteklemek için transkriptleri temizleme ve iyileştirmeye kadar (Taylor, 2024) çeşitli yaklaşımlarla ortaya konmuştur. Sonuçta araştırmacılarının tamamı, yapay zekâ destekli araçların verimliliği artırma, bilişsel yükü azaltma ve analitik yansıtmayı destekleme potansiyelini vurgulamakla birlikte insan denetiminin gerekliliği gibi sınırlılıkları da önemle belirtirler.

önce TÜBİTAK tarafından üretken yapay zekânın araştırmalarda kullanımına ilişkin yayımlanan etik ilkelerde de bu türden uygulamaların “bir tartışma ortağı gibi” kullanılabileceği belirtilmiştir (Türkiye Bilimsel ve Teknolojik Araştırma Kurumu, 2025).

Bununla birlikte, çok kısa bir süre önce 38 ülkeden 416 deneyimli nitel araştırmacının, refleksif tematik analiz için üretken yapay zekâ uygulamalarının kullanımını reddetmek üzere yazdığı mektuptaki metodolojik ve etik temelli, haklı endişeleri paylaşıyorum. Araştırmacılara göre (Jowsey vd., 2025) nitel analizi simüle ederken ortaya çıkan temaların anlamını hiç anlamadan, istatistiksel tahmin algoritmalarına dayanarak ele alan üretken yapay zekâ, bu nedenle anlam oluşturma yeteneğinden yoksun olduğu için nitel araştırma, insana özgü bir uygulama olarak kalmalıdır. Zira metodolojik sürecin simülasyonu, anlamın üretilmesi bakımından doğası gereği refleksif olamaz. Dolayısıyla bu tezin analiz süreci, temaların yalnızca “veride bulunan yapılar” değil, araştırmacının yorumlayıcı süzgecinden geçerek inşa edilen anlam alanları olduğunu kabul eder.

Tez, korku video oyunlarında ima edilen oyuncu ile tarihsel ve gerçek oyuncunun somutlaştığı biçimiyle tasarlanan korku ile deneyimlenen korku arasındaki ilişkiyi hem kuramsal hem de ampirik düzlemde incelemek üzere üç ana bölüm hâlinde yapılandırılmıştır. Birinci bölüm, korkunun çok katmanlı doğasını tartışmaya açar ve onun, onu yalnızca bireysel ya da fizyolojik bir tepki olarak tanımlamak yerine, aynı zamanda toplumsal olarak inşa edilen, kültürel bağlamlara ve tarihsel koşullara içkin bir fenomen olduğunu ileri sürer. Bölüm, öncelikle korkunun bedensel ve bilişsel boyutlarını açıklamakla başlar ve korkuyu geç kapitalizmin daha geniş duygusal mantığı içinde konumlandırır. Bu aşamada medya teknolojilerinin, özellikle de etkileşimli biçimlerinin korkunun üretilmesine, yayılması ve yoğunlaşmasına nasıl katkıda bulunduğu odaklanılır ve oyun deneyimlerinin korkuyla nasıl kesiştiğini çözümlemeye girişir.

Tezin ikinci bölümü, oyun tasarımı ile oyuncu deneyimi arasındaki ilişkiyi irdelerek korkunun video oyunlarında nasıl üretildiğini, oynandığını ve hissedildiğini açıklamayı hedefler. Bu kapsamda oyun ve motivasyon ilişkisi, dalma (immersion) deneyimi ve oyuncu failliği gibi kavramlar üzerinden korkunun mekanik, görsel, işitsel ve anlatısal düzeylerde nasıl inşa edildiği konu edilir. Tam da burada oyuncuların bu tasarımlar karşısındaki duygusal durumları da etkileşim biçimleriyle birlikte bu inşaya katıldığı önerilir. Dolayısıyla bu bölüm, oyunlarda korkunun tasarım amaçları ile oyuncu deneyimlerinin dinamik ilişkisi yoluyla birlikte inşa edildiğini ortaya koymaya çalışır. Tasarlanan korkunun oyun içi stratejiler yoluyla nasıl kodlandığını ve bu kodlamaların oyuncu tarafından nasıl alımlandığını sorgulayan ilişkisel bir çerçeve yer alır.

Üçüncü bölüm, önceki bölümlerde geliştirilen kuramsal anlayışları, Türkiye örneğinde yürütülen alan araştırması üzerinden ampirik bir çalışmaya uygular. Oyun geliştiricilerinin korkuyu nasıl kurduklarını, oyuncuların bu oyunları nasıl deneyimlediklerini ve aralarındaki olası uyum ya da sapmaları anlamak üzere hem oyun geliştiricileriyle hem de oyuncularla yapılan derinlemesine görüşmeler bir araya getirilmiştir. Bu bölümde, “ima edilen oyuncu” kavramı merkezî bir analiz aracı olarak kullanılmış; geliştiricilerin zihnindeki idealize oyuncu profili ile tarihsel, yerel ve kültürel bağlamda konumlanmış oyuncuların gerçek deneyimleri arasındaki farklar irdelenmiştir. Böylece, korku video oyunlarının tasarlanış ve oynanış pratikleri arasındaki ilişkisel boşluklar ya da örtüşmeler eleştirel bir perspektifle değerlendirilmiştir. Ek olarak, yorumsayıcı paradigmada konumlanan araştırmacılar, izleyicilerin anlamlandırma faaliyetlerini anlamak için medya ve toplumsal aktörler arasındaki etkileşimi “yoğun betimlemelerle” aktarmanın gerekliliğine inanırlar (Lindlof, 1988; Lindlof ve Meyer, 1987). Bu nedenle tezin bulgularını içeren üçüncü bölümü, yoğun betimlemeler içermektedir.

BİRİNCİ BÖLÜM

KORKU DENEYİMİ: BEDENSEL, BİLİŞSEL, SOSYAL VE KÜLTÜREL KATMANLARIYLA

1.1. Korku Fenomeni

Korkunun ve genel olarak duyguların soruşturulması epey süredir biyoloji, psikoloji, felsefe, sosyoloji, antropoloji gibi çeşitli disiplinler ve bilimlerde ilgi görüyor. Peter N. Stearns'ın (2015) deyişiyle, duygular hem esas olarak bedensel mekanizmalara odaklanan temel bilim tarafının hem de daha geniş sosyal bağlam ve yapılara odaklanan sosyal bilim tarafının dikkatini çeker. Bu alanlarda duyguların kökeni, neliği, işleyişi ve dahi etkileri üzerine çok sayıda kuram ve model geliştirilmiştir.¹¹ Korku da bu kapsamda farklı alanlarda incelenen çok boyutlu bir fenomen olarak karşımızda duruyor. Fizyolojik tepkiler ve davranışsal refleksler ve bilişsel düzeydeki formlarla iç içe geçen bu fenomen psikolojide genellikle tehlikede olma durumunun öncüsü olan ipuçlarına yönelik koşullandırılmış bir yanıt olarak tanımlanırken (Kalish, 1954), varoluşçu felsefede dünyanın içsel belirsizliklerini yansılayan bir durum olarak ele alınır (Melnik, 2017).

Burada göstermeye gayret edeceğim gibi, korku hem bireysel deneyimler hem de toplumsal oluşlar ile yapılar üzerinde güçlü bir etkiye sahip. Bu duygunun karmaşık yapısı, onu sadece bireysel bir tepki olarak değil, aynı zamanda sosyal ve kültürel bir fenomen olarak da incelemeyi gerektirir. Bu alt bölümde korkuyu hem bireysel hem de toplumsal durumlarla ilişkili, çok yönlü ve kapsamlı bir fenomen olarak ele alıyorum. Bu kapsamda korkunun bedensel tezahürleri ve bilişsel boyutu ile bu deneyimin toplumsal olarak inşa edildiğine ilişkin bir tartışma yürütüyorum. Konunun ana hatlarını evrim araştırmaları, psikoloji ve sinirbilim ve sosyoloji gibi yaşamın farklı boyutlarını inceleme

¹¹ Bu gelişkinlik, Lutz ve White'a (1986, s. 406) göre evrenselcilik ve görecelilik, birey ve kültür, pozitivizm ve yorumsamacılık gibi daha köklü epistemolojik gerilimleri içerisinde barındırır. Buna katılıyorum, zira bu alt bölümde görülebileceği gibi her bir yaklaşımın aslında bir diğerrinin değillemesine dayanan bir ikilik yarattığını iddia edebiliriz. Örneğin korkunun bedensel hareketlenmeler olduğu fikrinin karşısında onun insan algısına ve değerdendirmesine bağlı olduğuna dikkat çeken bilişselciler, her ikisinin karşısında korkunun esasında kültürel bir fenomen olduğuna dikkat çeken inşacılar yer alıyor. Bunların tamamında Lutz ve White'ın sözünü ettiği ikilikleri çıkarsayabiliriz.

nesnesi kabul eden farklı disiplinlerin ve bilimlerin duygu teorilerinden yararlanarak tartışıyor ve korkunun fenomenal özelliklerini diyalektik ve multidisipliner bir kavrayışla açığa çıkarmayı hedefliyorum. Bu noktada onun ne olduğundan daha ziyade, nasıl olduğuyla ilgileniyorum; yani korkunun kendini nasıl kurduğu ve nasıl gösterdiğiyle.¹²

Bunun için öncelikle korkuya bedensel duyum odaklı yaklaşan görüşler ile bunu daha çok bilişsel düzeyde ele alan görüşleri tartışarak işe başlıyorum. Korkunun fizyolojik tepkilerle nasıl ortaya çıktığı ve bunların bilişsel değerlendirmelerle nasıl şekillendiği tartışmasında Charles Darwin'den William James'e, Carl Lange'dan Paul Ekman'a, Martha Nussbaum'dan Robert Solomon'a uzanan geniş bir entelektüel harita ve duygu teorileri üzerinde yürüyorum. İkinci olarak duyguların toplumsal ve kültürel boyutlarına odaklanan yaklaşımları gözden geçiriyor ve korkunun kültürel olanı içinde barındıran toplumsalda inşa edilmiş bir fenomen olarak ele alıyorum. Sonuç olarak genelde duyguların özelde ise korkunun toplumsal oluşlar, kültürel süreçler ile iktidar ve tahakküm ilişkileri çerçevesinde nasıl şekillendiğini ve bu süreçlerin korkunun sosyal inşasında nasıl rol oynadığı, onun fizyolojik ve bilişsel özellikleri göz ardı edilmeden mümkünlüğü üzerine diyalektik bir kavrayış geliştirmeye çalışıyorum.

1.1.1. Korkunun bedensel tezahürleri ve bilişsel boyutu

İnsan yaşamının belki en temel ve belki de en evrensel duygularından biri olan korku, fizyolojik ve bilişsel süreçler üzerinden incelenebiliyor. Kimi zaman bu inceleme sürecinde fizyolojik ve bilişsel süreci birleştirmeye çalışan melez görüşler olmuş olsa da duygu araştırmaları tarihinde duyguların kökenine ve nasıl ortaya çıkıp kendini gösterdiğine ilişkin belirgin bir ayrışma gözlenebilir; bu ayrışma duyguların fizyolojik açıdan bedenin kendisinden kaynaklanan bir duyum ve tepkiye mi dayandığı, yoksa onun

¹² Zaten “duygu nedir” sorusuyla işe başlamak çözümsüz bir çabadır. Rozin ve Cohen (2003, s. 69) bir duygunun nasıl tanımlanacağını veya hangi durumların duygu olarak nitelenebileceğinin belirsiz olduğunu söyler.

öncelikle bilişsel düzeyde idrak edilmesi mi gerektiği sorusu üzerine temellenir (Ahmed, 2015, s. 14). Bu iki ayrı düşünce kümesi arasındaki ayrışma ilgili konu üzerine yapılan tartışmalarda başlıca fay hatlarından birisidir (Prinz, 2020, s. 46). Bu birbirini değilleyen iki yaklaşım kuramsal düzeyde farklı pozisyonda konumlanmayı ve bir dizi varsayımı gerektirdiği gibi, ampirik düzeydeki farklı çalışmalarla derinleştirilmiştir.¹³

Duyguların biyolojik temellerini ve evrimsel süreçteki hayatta kalma ya da adaptasyon gibi işlevlerini anlamaya yönelik öncü çalışmalardan birine imza atan Charles Darwin (1897, s. 261) özellikle korkunun fizyolojik temellerini detaylı şekilde inceler:

Korku, dehşet verici bir ıstıraba dönüştüğünde, tüm şiddetli duygularda olduğu gibi, çeşitli sonuçlar görürüz. Kalp çılginca atar ya da hareket edemez ve baygınlık ortaya çıkar; ölüme benzer bir solgunluk vardır; nefes almakta zorlanılır; burun deliklerinin kanatları çılginca genişler; “dudaklarda soluk soluğa ve sarsıcı bir hareket, çukur yanakta bir titreme, boğazda bir yutkunma ve tutukluk vardır;” açık ve çıkık gözbebekleri dehşet nesnesine sabitlenir; ya da huzursuzca bir yandan diğer yana dönebilir, *hue illuc volvens oculos tot unique pererrat*. Göz bebeklerinin muazzam derecede büyüdüğü söylenir. Vücudun tüm kasları katılaşılabir ya da konvülsif hareketler içine girebilir. Eller dönüşümlü olarak sıkılır ve genellikle seğirme hareketiyle açılır. Kollar, sanki korkunç bir tehlikeyi savuşturmak istercesine dışarı doğru çıkabilir ya da çılginca başın üzerine fırlatılabilir.

Darwin, yukarıda sunulan alıntısında korkunun genellikle şaşkınlıkla başladığını ve bu iki durumda da görme ve işitme duyularının hemen uyarılması ile canlı insanın korku durumunda göz, ağız ve kaş gibi yüz ifadelerinin kaslar aracılığıyla aldığı şekli ve iç organlarının çalışma mekanizmasını betimler. Bu bir anlamıyla korkunun fizyolojik belirtilerinin saptanmasıdır ve insan vücudunun korku anındaki fizyolojik tepkilerinin arasında tüylerin diken diken olması, yüzeysel kasların titremesi, nefes almanın hızlanması ve doğal olarak nabzın yükselmesi yer alır. Bununla birlikte insan dışındaki hayvanlarda da benzer fizyolojik reaksiyonlar saptanabileceğine dikkat çeker, Darwin. Duygular insan gelişmesinin hayvansı mirasıdır ve bunlar doğuştan gelen içgüdüsel dürtüleri içeren ve fizyolojik uyarılmaya dayanan ilkel hâllerdir (Lupton, 2002, s. 26). Buna göre, “öfkeli aslan yelesini dikleştirir, köpeğin boynu ve sırtı boyunca, kedinin ise

¹³ Özellikle Charles Darwin'in *The Expression of the Emotions in Man and Animals* eserinin 1872'de ve William James'in *What is an emotion?* çalışmasının 1884'te yayımlanmasıyla birlikte duygular, biyolojik bilimler ve psikoloji için kabul gören bir konu olmaya başlamıştır (Debiec vd., 2014, s. 8).

tüm vücudu boyunca, özellikle de kuyruğundaki kılların kabarması herkesin aşına olduğu bir durumdur. Görünüşe göre kedide bu durum sadece korku altında ortaya çıkar” (Darwin, 1897, s. 96). Korku duygusundan yola çıkarak verilen bu örneklerde insan da dahil olmak üzere hayvanların duyguları belirgin fiziksel değişikliklerle ifade edilir. Öyleyse Darwin’in ifadeleri, duyguların canlılarda belirgin ve gözle görülebilecek fiziksel değişiklikler ve davranışlarla kendini gösterdiği ve duygusal durumların dışsal ve gözlemlenebilir tepkiler olduğunu yönünde anlaşılabilir. Bu, Darwin’in duyguların insanların hayatta kalma mücadelesindeki rolüne ilişkin yaptığı vurgudan kaynaklanır. Bu vurgu evrimsel psikoloji alanındaki çalışmalarda da devam ettirilir ve örneğin Plutchik (1982, s. 548) duyguların çeşitli problemler karşısında hayatta kalma mücadelesiyle ilgili şekilde bedenin tepkileri olarak işlev gördüğünü belirtir. Daha açık bir anlatımla, duygular tehdit ve tehlike karşısında bunlara tepki vermek yoluyla hayatta kalma mücadelesinde işlev görür. Buradan hareketle, Darwin’in ve onun takipçilerinin duygu araştırmalarında yaşanan kuramsal ve ampirik ayrışmada, duyguların heyecan verici herhangi bir türden şeyin algılanmasının bir dizi bedensel değişikliğe neden olmasıyla ortaya çıktığını savunarak ilk pozisyonda konumlanan yaklaşımlara açıkça büyük bir dayanak oluşturduğunu söyleyebiliriz.

Duygular üzerine yapılan ilksel bilimsel çalışmalar Darwin’in ana hatlarını çizdiği evrimsel paradigmayı sıklıkla kullanır. Duyguların evrenselliği ve taksonomiye olan ilgi, duygunun canlı varlıkların hayatta kalmasıyla ilişkilendirildiği görüşü gibi daha sonra da tekrarlanır (Lutz ve White, 1986, s. 410). Bu açıdan William James’in (1890) çalışmasının duyguları konu edinen bölümüne Darwin’den bir alıntıyla başlaması şaşırtıcı değildir. James, Darwin’in yukarıda yer alan alıntısını tekrar edip kendine ciddi ve evrimsel bir dayanak sağladıktan sonra, korkunun bazı saptanabilir fiziksel belirtilerini sıralar: “Kaçma çabaları, çarpıntılar, sancılar; ve bunlar korkulan kötülüğün gerçek acısıyla birlikte ortaya çıkan belirtilerdir. Yıkıcı tutku, kas sisteminin genel gerginliğinde,

dişlerin gıcırdamasında ve çenelerin çıkmasında, gözlerin ve burun deliklerinin kapanmasında, hırıltılarda kendi gösterir” (James, 1890, s. 479). Bu, duyguların bedensel tepkilerle kendini gösterdiğini ve bu tepkilerin duygusal deneyimin aslî bir parçası olduğunu gösterir.

Ne var ki James, bedensel tepkilerin duyguların yalnızca önemli bir parçası olduğunu söylemekle yetinmemiştir. Fizyolojik ve bedensel değişikliklerin esasında duyguları öncelediğini ve fizyolojik değişkenliklere ilişkin öznel deneyime eşdeğer olduğunu, “duyguların genel nedenleri kuşkusuz fizyolojiktir” diyerek öne sürer (James, 1890, s. 449). Onun söylediği, esasında bedende yaşanan değişiklik sırasında insanın deneyimlediği şeyin, duygunun kendisiyle bire bir aynı şey olduğudur. Onun ifadeleriyle:

Bu kaba duygular hakkında doğal düşünme yolumuz, bazı olayların zihinsel algısının, duygu olarak adlandırılan zihinsel durumu uyandırdığı ve bu zihinsel durumun bedensel ifadeyi ortaya çıkardığıdır. Benim teorim ise, bedensel değişikliklerin heyecan verici olayın algısından hemen sonra geldiği ve bu değişikliklerin gerçekleştiği sıradaki hissimizin duygunun kendisi olduğu yönündedir (James, 1890, s. 449).

James’in düşüncesinde duyguların oluşumunda bedensel değişikliklerin rolü kesin ve yadsınamazdır. Buna göre duygusal deneyimlerin ilk olarak bilişsel düzeyde ve zihinsel süreçler aracılığıyla deneyimlenmediği kesindir, zira bundan önce ve kesin olarak fizyolojik tepkilerin oluşması gerekir. Öyleyse herhangi bir korku ifadesinin nasıl ortaya çıkmış olabileceği sorusu, aynı zamanda fizyolojinin mekaniğine ilişkin bir sorudur. Nedeni şu ki, duygular bedensel tepkilerin ve bu tepkilerin beyin tarafından işlenmesiyle ortaya çıkan bir sonuç olduğu için korkunun nasıl oluştuğunu anlamak için fizyolojik mekanizma çözümlenebilir. Bu noktada James, bir zihinsel durumun doğrudan diğer bir zihinsel durumu uyandırmadığını, bu ikisi arasında bedensel değişikliklerin yaşanması gerektiğini ve bunun olmadığı durumda yaşanan şeyin duygudan yoksun ve başka bir şey olduğunu savunur (1890, s. 450):

Sağduyu der ki, servetimizi kaybederiz, üzülmüz ve ağlarız; bir ayıyla karşılaşırız, korkarız ve kaçırız; bir rakibimiz tarafından hakarete uğrarız, öfkeleniriz ve saldırırız. Burada savunulacak olan hipotez, bu sıralamanın yanlış olduğunu, bir zihinsel durumun hemen diğer tarafından tetiklenmediğini, bedensel tezahürlerin önce araya girmesi gerektiğini ve daha rasyonel ifadenin ağladığımız için üzüldüğümüz, vurduğumuz için

kızdığımız, titrediğimiz için korktuğumuz olduğunu, duruma göre üzüldüğümüz, kızdığımız veya korktuğumuz için ağladığımız, vurduğumuz veya titrediğimiz olmadığını söyler. Algıyı takip eden bedensel durumlar olmasaydı, bu sonuncusu tamamen bilişsel bir formda, soluk, renksiz, duygusal sıcaklıktan yoksun olurdu. O zaman ayıyı görebilir ve kaçmanın en iyisi olduğuna karar verebilir, hakareti kabul edebilir ve saldırmayı doğru bulabiliriz, ancak gerçekte korkmuş ya da kızmış hissetmemeliyiz.

Yani onun görüşünde bir durumun zihinde algılanması ile o duruma verilen duygusal tepki arasında fiziksel birtakım değişiklikler bulunur ve bu, olmazsa olmazdır. Bu yaklaşımın temel mantığı fizyolojik uyarılmanın duygu deneyimini tetiklediği şeklinde özetlenebilir. Walter B. Cannon'un belirttiği gibi (1927, s. 106), James'in görüşünün özünde bir nesne (örneğin bir tehdit olabilir) bir ya da daha fazla duyu organını uyarır; bu uyarılmanın sonucunda duysal sinyaller (afferent impuls) beyne (korteks) geçer ve böylece nesne algılanmış olur; bunun ardından beyin kaslara ve iç organlara sinyaller gönderir ve onlarda değişikliklere yol açar (örneğin terleme vb.); bu organlardan gelen geribildirim sinyalleri (afferent impuls) ise yeniden beyne döner ve algılandığında, başlangıçtaki "algılanan nesne", "duygusal olarak hissedilen nesne"ye dönüşür. Özetle, duyguların deneyimlenmesi süreci bedenin tepkilerinin beyin tarafından deyim yerindeyse fark edilmesi, yani algılanması sonucunda gerçekleşir. Dolayısıyla James'in bir duygusal deneyimin ancak ve ancak insan beyninin fizyolojik uyarılmanın farkında olmasıyla ortaya çıktığını savunduğunu söyleyebiliriz. Bu noktada James'in teorisi, fizyolojik uyarılmanın duygusal deneyimin belirleyicisi olduğunu belirten yaklaşımın iyi bir temsilini sunar.

Bununla birlikte James duygu araştırmalarında yaşanan ayrışmada benimsediği pozisyonda yalnız değildir. Yine benzer tarihlerde fizikçi Carl Lange (1885, s. 675), James'in çalışmalarından habersiz olmasına rağmen neredeyse aynı ifadelerle yaklaşımının ne olduğunu ortaya koyar:

Dehşete kapılmış birinden ona eşlik eden bedensel belirtiler kaldırılırsa, nabzın sakin atılmasına, bakışların sağlamlaşmasına, rengin doğal olmasına, hareketlerin hızlı ve güvenli olmasına, konuşmanın güçlü olmasına, hareketlerin hızlı ve güvenli olmasına, konuşmanın güçlü olmasına, düşüncelerin berrak olmasına izin verilirse, dehşetinden geriye ne kalır?

Bu alıntısında kolaylıkla görülebileceği üzere Lange, duygusal deneyimlerin bedensel belirtilerle ne kadar iç içe geçtiğine dikkat çeker. Dahası dehşetten yola çıkarak imgelenen herhangi bir duygusal durumdan tüm bedensel belirtiler çıkarıldığında geriye o duyguya ilişkin pek bir şey kalmayacağını belirtir (Prinz, 2004, s. 47). Dehşetin bedensel tepkilerle tanımlandığını ve bunlar olmadan dehşetin anlaşılıp deneyimlenemeyeceğini ifade eden Lange’ın bu ifadelerinden yola çıkarak duyguların genelinin de bedensel tepkilerle tanımlanabileceğini ve bunlar olmadan onların deneyimlenemeyeceğini düşünüyor olduğu da pekâlâ söylenebilir. Nitekim o, benzer bir yorumu korku için de yapar. Korkmuş bir bireyin bedensel belirtilerinin ortadan kaldırıldığı durumda, korkudan geriye hiçbir şey kalmayacağını bir soruyla yineler: “Korkmuş bir bireyin bedensel belirtilerini ortadan kaldırın; nabızı sakın atsin, bakışı sağlam, rengi normal, hareketleri hızlı ve emin, konuşması güçlü, düşünceleri berrak olsun; korkusundan geriye ne kalır?” (Lange, 1922, s. 66). Bu açıdan bedensel hissedilmelerden ayrılmış bir insan duygusunun başlı başına bir varlık olamayacağını söyleyen James’le (1890, s. 447) aynı konumdadırlar.¹⁴ Çünkü ona göre vazomotor merkezin¹⁵ uyarılması tüm duygulanımların nedenlerinin kökünü oluşturur (Channon, 1927, s. 107). Bu nedenle duyguların zihinden bağımsız olan çeşitli nedenlerle tetiklenebileceğini göstermenin bilimsel açıdan oldukça kolay olduğunu da ifade eder (Lange, 1922, s. 66). Lange’a göre (1922, s. 37) herhangi bir kimsenin korkmuş ya da öfkeli olması, bu öznel hislere eşlik eden istemsiz bedensel belirtiler nedeniyle, çevresindeki insanlar tarafından bile kolaylıkla sezilebilir ve ayırt edilebilir. Bu tepkiler duygusal durumların dışarıdan gözlemlenebilmesini sağlar. James’in (1890, s. 445) de altını çizdiği gibi, duygular yalnızca bir insanı dışarıya dönük eylemlere yönlendirmekle

¹⁴ Bu benzeşiklik her iki araştırmacının görüşlerinin James-Lange teorisi olarak adlandırılmasıyla sonuçlanır. Fakat teori, Barrett’in (2017) belirttiği gibi ne William James ne de Carl Lange tarafından adlandırılmıştır. Bu yakıştırmayı John Dewey’e borçluyuz. Ayrıca Northoff’a göre (2008) bu teori, duyguların deneyimlenmesinde bedensel değişikliklerin rolünü de vurgulayan Antonio Damasio’nun çağdaş araştırmaları nedeniyle yeniden ilgi görmüştür. Damasio’nun görüşleri takip eden sayfalarda ele alınıyor.

¹⁵ Vazomotor merkez (VMC), beyin sapının alt kısmını oluşturan uzun sap benzeri yapının bir kısmıdır ve kardiyovasküler merkez ve solunum merkeziyle birlikte kan basıncını düzenler (Sear, 2019).

yetinmez, ama aynı zamanda insanın duruşunu, yüz ifadesini, solunumunu, dolaşımını da nihayetinde belirli biçimlerde etkiler; nitekim dışarıya yönelen eylemler ortadan kalktığı anda bile bir insanın o anki duygusal ifadelerine ulaşabilir ve bunu, insan yüzünden anlayabilmek mümkün olabilir. Öyleyse bu görüşe göre bir kimsenin duygusal durumunun yalnızca onun öznel algısıyla sınırlı olmadığı öne sürülebilir.

Bu noktada duygulara beden odaklı yaklaşımların, insanların dünyada evrensel olarak varlığı sabit olan, yakın hayvan atalardan devralınan ve diğer insanlar tarafından fark edilebilen temel duygulara sahip olduğunu varsaydığını özellikle vurgulamak gerekir.¹⁶ Buna göre beynin devrelerine bu duygular sabitlenmiş durumdadır. Hatta, “duygular çoğu zaman öyle hızlı başlar ki, aslında bilinçli benliğimiz herhangi bir anda zihnimizde bir duyguyu tetikleyen şeye katılmaz, hatta tanık bile olmaz” (Ekman, 2003, xv.) Silvan Tomkins’in (1962) duygularla ilişkili olarak yüz ifadelerinin doğuştan geldiğini ve insan türü için bunların evrensel olduğunu iddia etmesine benzer şekilde, Paul Ekman tarafından geliştirilen temel duygular teorisi, bazı duyguların evrensel ve biyolojik olarak daha önceden programlanmış olduğunu savunur. Ekman’ın dünyanın farklı coğrafyalarında evrensel yüz ifadelerini araştırdığı saha çalışması (2003), bu teoriyi ortaya çıkaran bulgular sunarak her bir duygunun temelindeki evrensel olanı, mikrosaniyeler içinde ortaya çıkan otomatik tepkileri betimler. Her ne kadar insanların her birinin herhangi bir duyguyu deneyimleme biçimi farklı olsa da ona göre (Ekman, 2003, s. 213);

Yine de öfkelendiğimizde bu deneyimin bazı yönleri de ortaktır-genellikle bizi öfkelendiren şey yaptığımız şeyin önündeki bir engeldir, yüzümüzde oldukça benzer ifadeler sergileriz, sesimiz aynı tonda çıkar, kalbimiz daha hızlı atar, ellerimiz daha sıcak olur. Bireysel farklılıklarımız duygulardaki bu evrenseller etrafında dönüyor.

Ekman sanki James’in fizyolojik tepkilerin duygusal durumların gözlemlenebilmesini sağladığı görüşüne destek çıkarcasına, mutluluk, üzüntü, öfke, korku, şaşkınlık ve

¹⁶ Temel duygular yaklaşımını Darwin’in (1897), Tomkins’in (1962); Damasio’nun (1994), Ekman’ın (2003) ve Panksepp’in (2005) görüşlerinde bulabiliriz.

iğrenmenin tüm insanlarda evrensel olarak aynı olduğunu; bunların doğuştan geldiğini ve dahası bunların insanların yüz ifadeleri gibi belirli fiziksel belirtiler aracılığıyla fark edilip tanınabileceğini öne sürer. Çünkü ona göre her duygu kendine özgü yüz ve ses gibi sinyallere sahiptir (Ekman, 2003, s. xvii). Onun deyişiyle, “duygusal ifade yüzde ortaya çıkar” (2003, s. 15). Bu, nihayetinde her duygunun kendine özgü sinyallerinin karakteristik fizyolojik dışavurumlara sahip olduğunu; öfke, korku, iğrenme ve üzüntü gibi farklı duygular için farklı dışavurumlar olduğunu bize söyler.

Ekman’ın oluşturduğu temel duygular listesi insan beynindeki duygusal işlevlerin nöral temeli üzerine yapılan araştırmaların da temelini oluşturur (Glass vd., 2014). Yirminci yüzyılla birlikte nörobilimdeki ilerlemeler duygulara yönelik biyolojik ve psikolojik yaklaşımların bir dereceye kadar bütünleştirilmesine olanak sağlar ve duygular sinirbilimi açısından da kavranır (Debiec vd., 2014, s. 8). Örneğin Joseph E. LeDoux (2014), odağına aldığı “hayatta kalma devresi”yle duyguların ele alınışında yeniden bir kavramsallaştırma önerir. Hayatta kalmayla ilgili olarak beynin işlevleri ve bunların duygularla ilişkisini araştıran LeDoux (2014, s. 14), bu devrelerin duygusal hislere doğrudan değil ancak dolaylı olarak neden olabileceğini vurgular. Ona göre hayatta kalma devresi kavramı, organizmaların gündelik yaşamda karşılaştıkları durumlara yanıt vermeleri yoluyla, hayatta nasıl kaldıklarını anlamaya yönelik duygular hakkındaki fikirleri birleştirir. Bu yaklaşım duygusal deneyimlerin beyindeki mekanizmalar tarafından nasıl düzenlendiğine ilişkin fizyolojik bir perspektif sunar.

Bu ve benzeri türden hipotezler duyguların ayrılmaz şekilde bedensel durumlara bağlı olduğunu savunur. Ama bu, bedensel etkinliğe odaklanan yaklaşımların algıyı tümüyle terk ettiği anlamına gelmez. Hatta Lange ve James’in de öne sürdüğü gibi, duygular yalnızca bir insanın dışarıya dönük eylemlerle kendini gösterebilmesini sağlayan bedensel belirtilerden ibaret de değildir. Örneğin görece daha yakın tarihlerde Antonio R. Damasio (1994), James ve Lange’nin görüşlerine kısmen sadık kalarak

duyguların bedende meydana gelen değişikliklerin bir deneyimi olduğunu ileri sürer. Prinz'in deyişiyle (2020, s. 14), bu yoruma göre “duygular, içteki seslerdir.” Böylece Damasio’nun çalışması, duyguların bedende cereyan eden değişikliklerin algılanması olduğu yönünde fikir geliştirerek James-Lange teorisinin temel fikriyle tam olarak uyuşur¹⁷ (Critchley vd., 2005; Macruz, 2023). Damasio’nun duygusal süreçlerin ve bunların fizyolojik temellerinin anlaşılmasına dayanan çalışması, tıpkı geleneksel bedensel değişim odaklı yaklaşımlarda olduğu gibi, bedensel sinyallere daha uyumlu olan kişilerin duyguları çok daha yoğun yaşayabileceğini öne sürer (Bosse vd., 2008). Bu açıdan onun teorisi, duygusal süreçlerin mekanizmalarını açıklamak için nörobiyolojik perspektifleri de içerir.

Bununla birlikte Damasio’da fizyolojik tepkiler beyinde, kişinin karar alma süreçlerini de etkileyen işaretler bulunmasına aracılık eder. Daha başka deyişle, duygular bireylerin farklı seçimleri değerlendirmelerine yardımcı olan bedensel tepkiler üretir (Bechara ve Damasio, 2005). Bu açıdan duygusal deneyimlere eşlik eden ve karar verme süreçlerine tartışmasız şekilde etkide bulunan bedendeki fizyolojik değişiklikler olan somatik belirteçlerin rolü önemle belirtilir. Somatik işaret hipotezinde, duyguların bedensel duyumlarla kompleks bir ilişkisi bulunduğunu ve bu ilişkinin kişilerin davranışlarını ya da karar alma süreçlerini yönlendirmede önemli etkiye sahip olduğu vurgulanır (Bettinger, 2017). Damasio’nun sıklıkla vurguladığı gibi, duygular anlamların başkalarına iletilmesinde de bilişsel rehberlikte de rol oynayabilirler (1994, s. 130). Ona göre:

Duygusal tepki kendi başına bazı faydalı hedeflere ulaşabilir: örneğin bir avcıdan hızla saklanmak veya bir rakibe karşı öfke göstermek. Ancak süreç, bir duyguyu tanımlayan bedensel değişikliklerle sona ermez. Döngü, kesinlikle insanlarda devam eder ve bir sonraki adımı, duygunun onu harekete geçiren nesneyle bağlantılı olarak hissedilmesi, nesne ile duygusal beden durumu arasındaki bağın farkına varılmasıdır (Damasio, 1994, s. 132).

¹⁷ Damasio’nunki ile James-Lange teorisi bedensel tepkiler ile duygular arasındaki kesin bağlantının altını çizmekle birlikte, bu deneyimlere yol açan etkenler dizisine yaptıkları vurgu bakımından farklılıklar gösterir.

Bu alıntıda Damasio'nun duygusal tepkilerin işleyişine ilişkin görüşleri görülebilir. Nesne ile duygusal beden durumu arasındaki bağın farkına varılması durumu, duyguların bedensel tepkilerle bağlantılı olarak devam ettiğini ve nesneyle olan ilişkisi dolayısıyla tam olarak hissedileceği anlamına gelir. Öyleyse tıpkı James ve Lange'de olduğu gibi Damasio için de duygusal tepkiler bedensel değişikliklerle tanımlanır ve bu değişiklikler duygusal deneyimin olmazsa olmazıdır.

Ancak belirtmekte yarar var ki onun teorisi, geleneksel duygu kuramından biraz farklıdır (Prinz, 2020, s. 20). O, duyguların hisler tarafından tüketildiğini asla ima etmez ama beynin bilinçli farkındalığın olmadığı bedensel durumlardaki değişiklikleri kaydedebildiğini ve bilinçdışı tepkilerin de duygu sayılabileceğini belirtir (Prinz, 2020, s. 21). Duygusal tepkilerin ne dereceye kadar doğuştan geldiğini ve bunların belirli uyarıcılar karşısında nasıl organize olduğunu tartışır ve canlılarda belirli tehlikelere karşı doğuştan gelen bir korkunun olup olmadığını sorgular Damasio (1994, s. 131):

Duygusal tepkiler ne dereceye kadar doğuştan gelir? Ne hayvanların ne de insanların doğuştan ayı korkusu ya da kartal korkusuna sahip olmadığını söyleyebilirim (her ne kadar bazı hayvanlar ve insanlar örümcek ve yılan korkusuna sahip olsa da). Benim için sorun teşkil etmeyen bir olasılık, dünyadaki ya da vücudumuzdaki uyarıcıların belirli özellikleri tek başına ya da bir arada algılandığında, önceden organize edilmiş bir şekilde bir duyguyla karşılık vermek üzere bağlanmış olmamızdır. Bu özelliklere örnek olarak büyüklük (büyük hayvanlarda olduğu gibi); geniş alan (uçan kartallarda olduğu gibi); hareket türü (sürüngelemlerde olduğu gibi); belirli sesler (hırlama gibi); belirli vücut durumu konfigürasyonları (kalp krizi sırasında hissedilen acı gibi) verilebilir. Bu özellikler, tek tek ya da bir arada, beynin limbik sisteminin bir bileşeni, örneğin amigdala tarafından işlenip algılanacaktır; nöron çekirdekleri, korku duygusuna özgü bir beden durumunun canlandırılmasını tetikleyen ve bilişsel işlemeyi korku durumuna uyacak şekilde değiştiren eğilimsel bir temsile sahiptir.

Damasio bu alıntısında, bazı özelliklerin belirli duygusal uyarıcılarla algılandığı bir senaryoda, bunların beyinde işlenip korkuyu tetikleyebileceğini belirtir. Yani, beyin bedendeki çeşitli değişimleri yaşadığı durumlara, bedensel değişimlerin yokluğunda da girebilir (Prinz, 2020, s. 20). Bu düşüncede herhangi bir tepki için belirli nesnelerin bilinmesine gerek duyulmadığını, onun yalnızca belirli özelliklerinin algılanmasının yeterli olabileceğini görmek gerekir. Basitleştirerek örneklemek gerekirse, bir kimsenin

karanlık bir sokakta bir yabancıyla karşılaşması, korku duygusunu tetikleyebilir; çünkü beynin limbik sistemi bu durumun bir tehlike olduğunu algılayabilir.

Bu noktada Damasio'nun teorisi (1996), bedensel değişikliklerin beyin tarafından nasıl algılandığını ve duygusal tepkilerin nasıl oluştuğunu açıklamaya çalışır ve bedensel işaretlerin zihinsel süreçlerdeki rolünü vurgulayarak insan davranışını anlamada duygusal sinyallerin altını çizer. Buna göre örneğin bir tehlike anında kalp atışının hızlanması, beyinde amindala tarafından işlenir, böylece korku duygusu tetiklenir ve bunun tehlikeli olduğunun değerlendirilmesi sonucunda uygun davranışın başlatılmasına yol açabilir. Bütün süreç, duyguların bedensel ve zihinsel bileşenlere sahip olduğunu gösterir. Üstelik Damasio'nun duygu konusuna yaklaşımı, bedensel tepkilerin algılanmasının bir adım ötesine geçerek duyguların bilinçli zihinsel deneyimleri olan his kavramını da kapsar (Brinkmann, 2006).¹⁸ Dolayısıyla duygular ve hisler arasındaki bu ilişkinin, duyguların öznel deneyiminin anlamlandırılması sorununa yeni bir boyut kazandırdığını ve bu durumun zihin ve beden arasındaki ilişkinin kapsamlı şekilde vurgulanmasında etkili olduğunu söyleyebiliriz.

Lâkin çoğu düşünür ve araştırmacı, duyguların bileşenleri arasında hislerin de olabileceğini kabul etmekle birlikte asıl olarak bilişsel düzeyde belirlendiğini vurgular. Bu, duyguların kökenine ve nasıl ortaya çıkıp kendini gösterdiğine ilişkin yaşanan ayrışmada açıkça, duyguların bedenin kendinden kaynaklanan fizyolojik bir şey olduğunu ve bedenin duyguyu öncelediğini savunan yaklaşımların tam olarak değillesidir. Bu savunulara, “duygulara (ve korkuya) bilişsel yaklaşımlar” denebilir ve bu eksendeki yaklaşımlar duyguların temelinde zihinsel değerlendirmelerin bulunduğunu savunur. Duygu değerlendirme teorileri, duyguların bireylerin olayları nasıl yorumladıkları ve değerlendirdiklerine bağlı olarak ortaya çıktığını öne sürer (Moors, 2014). Tam da bu noktada “kalp atışlarının hızlanma hissi veya yüzeysel solunum, titreyen dudaklar veya

¹⁸ Prinz (2020, s. 19) buna “somatik his kuramı” adını verir. Bu kuram bedenin dışarıdaki uyarıcılara karşı duyguların bunları nasıl algılandığını açıklar.

zayıf bacaklar, tüylerin diken dilken olması veya içsel karışıklıklar olmadan” bir korku duygusu türünün hayal edilip edilemeyeceğini soran James’e (1890, s. 458), bilişsel yaklaşımda konumlananlar tarafından verilecek yanıt “kesinlikle evet” olacaktır.

Tahmin edileceği üzere bilişsel duygu teorileri, duygusal deneyimlerin oluşmasında bilişsel süreçlerin rolünü vurgular (Lazarus, 1991a). Bu türden bir anlayışta duygular dışsal birtakım uyaranlardan değil de herhangi kimsenin bu uyaranları zihninde değerlendirmesinden kaynaklanır (Siemer vd., 2007). Bu açıdan duygular bireylerin yorumları ve değerlendirmelerinden etkilenir ve geleneksel beden merkezli yaklaşıma karşıt olacak şekilde, bilişteki süreç bedensel değişimi önceler. Bazı duyguların evrensel olduğu ve onların fizyolojik temellerinin bulunduğu kanısında duygulara beden odaklı yaklaşımı savunanlarla aynı kanıda olsalar da bu yaklaşımın temsilcileri duygusal davranışın değerlendirme yoluyla ne ölçüde dolayımlandığını saptamaya çalışır (Lupton, 2002, s. 29). Bilişsel yaklaşımın özünde duyguların büyük ölçüde dünyadaki tekrarlayan yargılara ilişkin öğrenilmiş bir tepki olduğu düşüncesi bulunur (Lazarus, 1991b, s. 129). Bu durumda herhangi bir olay veya durum hakkında yapılan değerlendirme, yorum ve anlamlandırmaların duyguları belirlediği söylenebilir. Bu nedenle duygulara bilişsel açıdan yaklaşan pek çok ismin Shakespeare’ın *Hamlet*’ine referans vermesi şaşırtıcı olmasa gerek.¹⁹ Oyunun ikinci perde ikinci sahnesinde yer alan “zaten dünya ne iyidir ne kötü, düşüncenize bağlıdır iyilik kötülük” ifadesi (2017, s. 54) duygular meselesinin nasıl ele alınacağı konusundaki ayrışmada bilişten yana saf tutanlar için büyük ilham olur.

Bu görüşün detaylandırılmış bir teorisini Richard Lazarus’ta (1991b) bulabiliriz. Onun yaklaşımında duyguların kişinin çevresiyle olan ilişkisinin ve bu ilişkinin o kişi için ne ima ettiğinin gözden geçirilmesi yoluyla ortaya çıktığı savunulur. Bu açıdan duygu sürecindeki en önemli bilişsel içerik bilgi, yani genel olarak karşılaşmalardaki olayların nasıl olduğuna dair inançlardır (Lazarus, 1991b, s. 127). Duygular çevredeki uyaranların

¹⁹ Bu temanın ele alındığı çalışmalar için ayrıca bkz. Greenberg & Safran (1989); Guidano & Liotti (1983).

değerlendirilmesi sonucu oluşur ve Lazarus bu süreci “değer biçme” olarak adlandırır (1991b, s. 16) ve şöyle der; bir duygusal uyaranla karşılaşıldığında kişinin ilgisi bu konuda ne yapılması gerektiği üzerine odaklanır ve kişi, eyleme geçme dürtüsüne, bununla ilişkili hislere ve bunun yöneldiği tepkilere kapılır.

Lazarus (1991b, s. 128), bilişsel faaliyetin belirli biçimsel niteliklerinin duygularla ilgili olduğunu, bunun nedeninin de bu niteliklerin duygusal geçişlerin nasıl kavrandığı ve düzenlendiğiyle ilgili olduğunu belirtir. Duygusal tepkilerin oluşumunda moleküler ve molar değer biçmeleri ayırt eden Lazarus, duyguların ortaya çıkma sürecindeki spesifik ve detaylı yargılara moleküler; bu yargıların özeti ve daha genel tematik değerlendirmelere de molar adını verir. Bu, duyguların keyfi hisler olmadığı ve insanın dünyayla olan ilişkisini anlamaya yardımcı olan çerçevelerden oluştuğu, hatta inançlarını somutlaştırdığı ve gündelik yaşamdaki kararları derinden etkilediği anlamına gelir. Şu hâlde korku insanın yalnızca tehlike anlarında deneyimlediği bir his olamaz, o aynı zamanda insanın kendi varoluşsal deneyimlerini anlamdırmasını sağlayan güçlü bir epistemik unsur olarak görülür.

Duygular belirli olayların veya durumların değerlendirilmesi sonucunda ortaya çıktığına göre, duygular bir şey hakkındaki düşüncelerdir. Solomon (2003, s. 5) da “duygular, düşüncelerdir ya da düşüncelere sahip olma eğilimleridir ya da düşünceler tarafından tanımlanırlar” diyerek aslında buna dikkat çeker. O, yargı kavramını duyguların anlaşılabilmesinde dikkate değer bir araç olarak görür ve düşüncesini derinleştirmek için duygular meselesine “yargı” kavramını ekler.²⁰ Solomon’un görüşünde (2003, s. 13-15) duygular yargılar gibidir ve onlar zorunlu olarak yargılar içerir

²⁰ Solomon’un teorisi genellikle kendisinin dile getirdiği “duygular yargılar kompleksidir” (2003, s. 15) cümlesiyle anılır. Ne var ki görüşünde sonraki yıllarda bir değişiklik olmuştur. Solomon, (2003, s. 16) erken dönem teorisinde bedenün duyguda temel bir rolü olduğunu hiçbir şekilde açık olmadığını, tüm duygusal deneyimlerin beyindeki çeşitli süreçlerden kaynaklandığını varsaydığını belirtir; bilişsel açıklamalarda eksik bırakılan noktaların neredeyse tamamının ise bedenle açıklanabileceğini vurgular.

ve duygusal yargılarda bilişsel süreç olmazsa olmazdır. Bu nedenle o, duyguların temel özelliklerin yargılar yoluyla anlaşılabilirliğini savunur:

Duygular öncelikle kurucu yargıları tarafından tanımlanır, yargılar tarafından yapılandırılır, yargılar olarak belirli duygular (öfke, sevgi, kıskançlık, vb.) olarak ayırt edilir ve yargılar aracılığıyla "biçimsel" bir şekilde diğer inançlar, yargılar ve dünya hakkındaki bilgimizle ilişkilendirilir. Bana öyle geliyor ki, hiçbir alternatif teori, yüz kızartıcı ve içgüdüsel kramp semptomatolojisinin aksine, duyguların temel özelliklerini açıklamada en ufak bir ilerleme kaydetmemiştir. Örneğin öfke, kişinin yargı, jüri, savcı ve bazen de cellat rolünü üstlendiği yarı mahkeme salonu senaryosu açısından analiz edilmelidir. Öfkenin nesnesi sanıktır, suç bir suçtur ve genel senaryo yargılayıcı bir kendini beğenmişliktir (Solomon, 1980, s. 274-275).

Buradan yola çıkarak duyguların yargılar sayesinde anlamlı bir şey olabileceğini ve bu yargıların insanın dünyayla olan ilişkisinde belirleyici rol oynadığı söylenebilir. Ancak yargı kavramının mutlaka bilinçli olanı imlemesi ya da açıklıkla ifade edilmesi gerekmez. İnsan dışı hayvanlarda da çeşitli düzeylerde farklı yargıların bulunabileceğini ve bunların dile getirilemez ve genellikle düşünceye tabi olmayan karakteristiklerini vurgular. Hatta insanlar da zaman zaman açıkça ifade edilmeyen kinestetik yargılarda bulunabilir.²¹ Tam da bu nedenle yargılar, geniş bir duygu ve davranış yelpazesine uygulanabilir durumdadır:

Yargılar düşüncelerin aksine algıya yöneliktir ve doğrudan içinde bulunduğumuz duruma uygulanabilir. Ancak herhangi bir algı nesnesinin tamamen yokluğunda da her türlü yargıda bulunabiliriz. Bu nedenle, düşünce dilini tüm duygulara uygulanamayacak kadar entelektüel, çok sofistike ve dilsel yetenek, ifade ve yansıtma açısından çok zorlu bulurken, yargı bana hayvan ve bebek duygularından kıskançlık, kırgınlık ve ahlaki öfke gibi en sofistike ve karmaşık yetişkin insan duygularına kadar her şey uygulanabilecek bir menzile ve esnekliğe sahip gibi görünüyor (Solomon, 2003, s. 13).

Solomon'un (2003) görüşüne göre yargılar, hemen bir üstteki alıntıda vurgulandığı gibi, düşüncelere kıyasla hem basit hem de kompleks duygulara ve duygusal durumlara uygulanabilir. Ayrıca her ne kadar yargılar algılara dayalı olsa da bunlar algılardan bağımsız olarak da varlığını ortaya koyabilir. Dolayısıyla yargılar yalnızca, bilinçli ve öz-bilinçli-yansıtıcı ya da açık seçik yargıları imlemez.

Benzer şekilde Errol Bedford (1957) da duyguların doğası gerektiği bilişsel olduğunu ve değerlendirmeler ile yargılarla oluştuğunu belirtir. Onun yaklaşımına göre

²¹ Kinestetik yargı herhangi bir kişinin hareketlerini içsel olarak algılama ve değerlendirme yeteneği olarak tanımlanırken onun görüşünde kinestetik yargılar genellikle düşünsel değildir ve nadiren bilinçli dikkati gerektirir.

bir duygunun oluşabilmesi için öncelikli olarak bilişsel bir süreç gerekir. Örneğin korku duygusu, bir tehlikenin algılanması ve algılananın zihinde değerlendirilmesi yoluyla oluşur. Bu bağlamda duygular bireyin dışarıyı nasıl algıladığını gösteren bilişsel yansımalarıdır. Martha Nussbaum (1996) ise bir adım daha ileri gider ve duyguların bilişsel süreçlerle birlikte aynı zamanda üstbilişsel yapılar içerdiğini ileri sürer ve duyguları “değer yüklü görüşlere” yol açan yargılar olarak tanımlar. Onun deyişiyle (Nussbaum, 2008, s. 1), “duygular zekâ ve ayırım yapma yeteneğiyle doluyorsa ve kendi içlerinde bir değer veya önem farkındalığı barındırıyorsa, etik yargıların hesaplarında kolayca göz ardı edilemezler.” Bu, duyguların akıl yürütme sisteminin bir parçası olarak görüldüğü ve insanlara iyi ya da kötü, herhangi bir şekilde rehberlik edebilecek yargıları barındırdığı anlamına gelir. Dolayısıyla bu tanımda duygular bir olayın algılanması, zihinde değerlendirilmesi ve bu değerlendirmenin sonucu olarak ortaya çıkan içsel tepkiler olarak görülür. Ancak Nussbaum’un görüşüne göre, bu yeterli değildir. Değer yüklü görüşe herhangi bir onay vermek için, bu görüşün gerekçeli olmasını sağlayacak başka bir yargı daha gereklidir (Prinz, 2020, s. 25). Yani duygular, yargılar hakkındaki yargıları da içerir.

Duygusal yargıların insanın dünyadaki konumunu anlayabilmesi ve burada olup bitenlerle kurduğu zihinsel iletişimi vurgulayan daha başka isimler de var. Bunlardan biri duyguların bilişsel temellerini vurgulayan yaklaşımların sıklıkla referans verdiği Sartre’dir. Sartre (1948). aşağıdaki pasajında duygulardaki bilişsel ve ilişkisel özellerinin kaynaşmasını ve insanın aslında bir şeyden korktuğu özne-nesne-duygu ilişkisini anlatır:

Gerçekte, korkan insanın *bir* şeyden korktuğu açıktır. Karanlıkta, uğursuz ve ıssız bir geçitte vb. yaşanan belirsiz *kaygılardan* biri söz konusu olsa bile, kişi gecenin, dünyanın belirli yönlerinden korkar. Ve şüphesiz, tüm psikologlar duygunun bir algı, bir temsil-sinyal vb. tarafından harekete geçirildiğini belirtmişlerdir. Ancak onlara göre duygu daha sonra kendi içine çekilmek için nesneden uzaklaşır. Aksine, duygunun her an nesneye geri döndüğünü ve oradan beslendiğini anlamak için fazla düşünmeye gerek yoktur. *Sözgelimi*, korku halindeki bir kaçış, sanki nesne her şeyden önce belli bir nesneden *kaçış değilmiş gibi, sanki kaçılan nesne kaçışın kendisinde, teması, varlık nedeni, kaçılan şey* olarak mevcut değilmiş gibi tarif edilir. Ve bu hakaretlerin, tehditlerin ve darbelerin nesnel birliğini temsil eden kişiden bahsetmeden, kişinin vurduğu, yaraladığı ve tehdit ettiği öfkeden nasıl bahsedilebilir? Kısacası, etkilenen özne ve duygulanım nesnesi

ayrılmaz bir sentez içinde birbirine bağlıdır. Duygu, dünyayı değerlendirmenin belli bir yoludur.

Sartre’ın düşüncesinde duygular her daim için bir nesneye yöneliktir ve bu nesneden beslenir. Bu, duygunun nesnesi ile duyguyu yaşayan özne arasındaki bağı vurgular ve duygu bu bağdan yola çıkarak dünyaya anlam kazandırmanın bir yolu olarak düşünülebilir. Örneğin korkan bir insanın korkusu belirli bir korku nesnesine yöneliktir ve bu nesneden kaçmanın nedeni korku nesnesinin varlığıdır. Bu düşünce duygusal deneyimlerin aktif ve kasıtlı doğasının altını çizer (Baugh, 1990). Öyleyse Sartre’ın duygu kavramsallaştırmasının duyguların fenomenolojik nesnesine odaklanmayla uyumlu olduğunu öne sürebiliriz (Lambie, 2020). Çünkü bu bakışa göre duyguların nesneye yönelmiş doğası, duyguların anlamını anlamada da merkezi bir rol oynar. Duygular insan bilinci için gereklidir ve dünya karşısında niyeti etkiler (Greaves, 2021).

Sartre ve Nussbaum, duyguların insan bilinci için gerekli olduğu ve insanın niyetini etkilediği konusunda aynı fikri paylaşır. Nussbaum’a (1996, s. 79) göre “duygular niyetli farkındalık biçimleridir” ve bu bir nesneye yönelmiş farkındalık biçimidir. Beck, Emery ve Greenberg (1985) de hem duyguların bireyin düşünceleri, algıları ve yargıları tarafından şekillendirildiği konusunda hem de korkunun nesneye yönelmiş doğası olduğunda hemfikir. Korku ve kaygıyı bilişsel açıdan ele aldıkları ve kaygı bozukları ile fobilerin bilişsel süreçlere nasıl ilişkide olduğunu ampirik olarak inceledikleri çalışmalarındaki yaklaşıma göre (Beck vd., 1985, s. 121) korku durumlarında bireylerin korkulan nesneye yönelik algısal değerlendirmeleri, daha önceki araştırmacı ve düşünürlerin vurguladığı gibi, davranışsal tepkilerle sonuçlanır. Bu tepkiler ise insanın bilinçli ya da bilinçsiz, hiç fark etmez, düşünceleri tarafından yönetilir. Üstelik bu çalışmada kaygı bozukluğu yaşayanların düşüncelerinin gelecekteki olumsuz olaylara ilişkin bilişsel çarpıtmalar içerdiği ve örneğin tahakküm altına alınma, değersizleştirilme ya da terk edilme gibi risklerin bulunduğu her türden etkileşimden çekindikleri vurgulanır. Dolayısıyla bu kişiler “ister işte, ister oyunda, ister evde olsun, sürekli olarak korku ve

dolayısıyla kaygı yaşarlar” (Beck vd., 1985, s. 95). Genel olarak duyguların, özel olarak da korkunun bilişsel ve fizyolojik boyutlarını ele aldıktan sonra, şimdi korkunun yalnızca bedensel ya da bilişsel değil, aynı zamanda toplumsalda, tarihsel olarak konumlandırılmış bir fenomen olduğu kültürel boyutuna yönelebiliriz.

1.1.2. Korkunun sosyal ve kültürel inşası

Buraya kadar duyguların fizyolojik ve bilişsel açıdan hangi temel görüşler çerçevesinde ele alınabileceğini bir arada inceledik. Buna göre korku kişinin o anda nefes alıp verişinin aksaması, nabız ritminin artması, avuç içlerinin terlemesi, belki tansiyonunun yükselmesi, kan dolaşımının hızlanması gibi belirtilerle fizyolojik olarak kendini gösterirken kişinin korku nesnesinin karşısında nasıl davranacağını düşünmesi ve değerlendirmesiyle de bilişsel olarak kendini ortaya koyuyor. Şimdi, sunulan bu çerçevenin ardından özellikle duygusal deneyim ve insan bilinci arasındaki ilişkiye gönderme yapan görüşlerin açtığı patikayı takip edip onu belirginleştireceğim ve böylece duyguların duyumlu ve bedenli ontolojisini ihmal etmeden korku denen fenomeni toplumsal ve kültürel açıdan değerlendireceğim.

Duyguların ve korkunun aktif ve kasıtlı doğasını vurgulayan görüşler duyguların fenomenolojik nesneleri ile insan bilinci arasındaki bağı derinleştirirken her şeyden önce korkunun sadece bireysel bir deneyim olmadığını, çünkü bu deneyime ilişkin algının daha evvelden sosyal ve kültürel olarak şekillendirilebilmiş olacağını düşünmeye de olanak tanır. Lupton’un (2002, s. 29) belirttiği gibi, bilişteki değerlendirme süreci toplumsallaşmanın ürünü olarak görülebilir, “çünkü belli bir durumun bir kültürdeki birey tarafından değerlendirilişi başka bir kültürden gelen bireyin değerlendirişine kıyasla farklı olabilir.” Nitekim bir toplumda korku nesnesi olarak görülen herhangi bir şeyin, o toplumun tarihselliğinden, kültüründen ve diğer sosyal dinamiklerinden etkilenmemesi mümkün olmadığı gibi bireylerin de bu etkilenmiş fenomenden kendini soyutlaması söz

konusu değildir; onlar korku deneyimlerini yönlendirir. Tüm bunların düşündürdüğü gibi, korku toplumsal ve kültürel süreçler yoluyla biçimlendirilen, deneyimlenen ve yorumlanan bir fenomendir.

Daha önce de tartıştığımız üzere duygulara fizyolojik, evrimsel ve sinirbilim temelli yaklaşımların ortak özelliği, duyguların insan yaşamı tarafından hiç yapılandırılmamış, insanlar tarafından hiç öğrenilmemiş bir öz olarak düşünülmesi ve değerlendirilmesidir. Duygular genellikle toplumsal bir ilişkinin göstergesi olarak değil de kişisel bir durumun toplumsal yaşamda canlandırılmış işareti olarak sunulur. Bu nedenledir ki duyguların incelenmesi ve duygusal yaşantı, özellikle toplumsal-bilişsel psikolojinin sahası olarak biyolojik açıklamalara indirgenir ve (Lupton, 2002, s. 11);

Kültürel çevre farklılıklarına tepki veren, fakat toplumun ya da kültürün dokunamadığı sağlam bir özü olan...insan deneyiminin denetimine en az izin veren, en az yapılandırılan veya öğrenilen (dolayısıyla en evrensel), en az kamusal ve dolayısıyla sosyo-kültürel çözümlemeye en az elverişli” gibi bir özcü ve biyolojik duygu fikri, diğer bilimleri ve araştırmacıları kendinden uzun süre uzak tutmuştur.

Lutz ve White’ın (1986, s. 429) belirttiği şekliyle içsel bedensel mekanizmalara odaklanan duygu görüşünün psikoloji biliminde ve ilgili kuramlarda etkili olması sosyal bilim araştırmalarında duygunun fenomenolojik ve iletişimsel yönlerinin göreceli olarak ihmal edilmesiyle sonuçlanmıştır. Gerçekten de ilk bakışta, Catherine Lutz’un (1998, s. 3) da bu görüşün yüzeysel bir algı olduğunu öne sürerken hakkını teslim ettiği gibi, hiçbir şey duygulardan daha doğal, daha verili ve dolayısıyla daha az kültürel görünmeyebilir.²² Ne var ki giderek artan sayıda ismin dikkat çektiği gibi duygular hem doğada var olan hem de toplumsal dünyalarda bulunan ilişkileri içerir. Çok sayıda kültür teorisini, insan duygusunun evrimsel ve psikolojik temelli görüşüne meydan okur (Sarbin, 1986) ve bunun karşısında duygusal deneyimin yapasını sosyal olarak kavrar (örn. Armon-Jones, 1986; Denzin, 1985; Ellis, 1991; Johnson, 1992; Lutz, 1998).

²² Lutz’a göre (1998, s. 3) bu görüş, insanın ontolojisine ilişkin beden-zihin, kamusal-özel, öz-görünüş ve duygu-düşünce gibi geleneksel varsayımları ve ikilikleri kabul ettiğimiz kültürel bir söylemden kaynaklanıyor.

Duyguların dışsal bir uyarıcı tarafından istemsiz şekilde harekete geçirilen süreçlerin neden olduğu beden ya da biliş temelli olduğu görüşüne karşı çıkanlar, duyguların toplumsal aktörler tarafından, toplumsal dünyada, toplumsal ve kültürel olarak inşa edildiğini savunur (Staske, 1996, s. 111). Boiger ve Mesquita'nın (2012) işaret ettiği gibi duygular sürekli değişen toplumsal ilişkiler dünyasıyla kurulan dinamik etkileşim süreçleridir. Bu, duyguların toplumsal ilişkilerde kurulduğuna, bu ilişkilerin hareketlerine bağlı olarak değişip dönüşebileceğine, bu ilişkilerin geçmişine ve duygusal deneyimin aktif doğasına yapılan bir vurgudur. Diyebiliriz ki her yeni etkileşim, kişinin duygusal deneyimlerini ve bu duyguların ifade biçimlerini yeniden şekillendirir. Bu açıdan duygular sürekli değişen bir toplumsal ilişkiler ağı içinde sürekli olarak yeniden üretilir ve sürekli olarak yeniden tanımlanır. Öyleyse duygular başlıca kültürel fenomenlerdir ve tam da bu nedenle içinde deneyimlendikleri kültürel sistemler, toplumsal dünyalar, politik çerçeveler, çeşitli söylemler, kolektif pratikler ve hâkim olan benlik biçimleri kapsamında kavranabilirler (McCarthy, 1994, s. 276). Duygular bunlar içinde ortaya çıkar. Bu savlar duyguların sosyal bağlamlarda geliştiğini ve onların duyguyu oluşturduğunu kabul etmek anlamına gelir ve tam da bu nedenle duygular sosyal olarak inşa edilir (Shott, 1979; Averill, 1980; Harré, 1986; Lutz, 1998; Ratner, 1989; Semin, 2012).²³

Bu bağlamda, de Rivera (2012) insanların deneyimlediği duyguların yalnızca biyolojik ya da fizyolojik tepkilerden ibaret olmadığına, bunun aksine kültürde, yani insan yaşamında geliştiğine dikkat çeker: Duygular genetiği içermeyen duygusal süreçlere dayanır. Benzer bir başka vurgu duygusal deneyimin kültür *öncesi* değil kültürel olduğunu belirten Lutz'un (1998, s. 5) yaklaşımında da görülebilir. Buna göre duygular yalnızca algılananın değerlendirilmesi yoluyla bilişsel değildir, onlar aynı zamanda ve

²³ Kültür ve duygu arasındaki ilişkiler üzerine yapılan araştırmalar yapısalcılık, değişim teorisi, tarihsel materyalizm ve femizim gibi çeşitli araştırma-kuram geleneklerinden yararlanır (Lutz ve White, 1986, s. 420).

ayrılmaz şekilde kültürelidir. Steven Gordon (1990) da duyguların kökeninin insan biyolojisinde değil kültürde olduğunu ifade ederken bu konumu paylaşır. Toplumun üyeleri bir kültür içinde toplumsallaşır ve onların duygu dağarcıkları, özellikle bunu ifade eden davranışlar ve toplumsal ilişki türleri içinde üretilen dilsel etiketler aracılığıyla öğrenilir (Turner, 2009, s. 341). de Rivera'nın (2012) aşağıda yer alan ifadelerini bu çerçevede okuyabiliriz:

... öfke, şefkat ve genel olarak duygu gibi fikirler, referansları doğada ayılar, çemberler ve elipsler gibi var olabilen veya basitçe silindirik şapkalar veya turla tepsileri gibi kültürel nesnelere veya tek eşlilik veya kafa avcılığı gibi belirli kültürlere özgü davranışlara atıfta bulunabilen kültürel yapılardır.

Duyguların doğrudan biyolojik ya da evrensel fenomenler olarak değil de kültürel bağlamlar içinde anlam kazanan yapılar olarak ele alınmasının gerekliliğini vurgulayan bu alıntıda duyguların somut şekillerde görülüp düşünülebileceği ama bunun evrensel bir gerçekliğe tekabül etmediğini belirtir, de Rivera. Ona göre duygular kültürel nesnelere ya da kültürel davranışlara atıfta bulunur ve bu da onların tamamıyla toplumsalda ve kültürde inşa edildiği anlamına gelir. Duyguların sahip olduğu anlam ise hiçbir koşulda verili değildir.²⁴

Duyguların evrensel ve biyolojik-evrimsel olarak verili bir öze sahip olmadığını, onların toplumsalda kültürel olarak yapılandırıldığını savunan görüşlere “duygulara sosyal yapılandırmacı yaklaşımlar” denebilir.²⁵ Bunların en belirgin özelliği duygunun kültürel özelliklerine yaptığı vurgudur (McCarthy, 1994, s. 268).²⁶ Bu yaklaşımlar genellikle doğal ve temel duyguların bulunmadığını ve bunları oluşturan şeyin kültürel

²⁴ de Rivera (2012), doğada kültür tarafından “inşa edilmemiş” ya da ondan etkilenmemiş bazı davranış kalıplarının olduğunu kabul etmekle birlikte, bu davranış nitelemenin kesinlikle kültürü içerdiğini belirtir. Ona göre örneğin kur yapan kuşların yiyecek parçalarını ileri geri hareket ettirmesini “şefkat” olarak nitelemek böyledir; bu davranış inşa edilmemiştir ama bunu nitelemek kültürü içerir.

²⁵ Averill’in (2012) belirttiği gibi inşacılık (yapılandırmacılık) biyolojik, psikolojik ve sosyal gibi çeşitli şekillerde olabilir ve tüm bunların ortak noktası özcülüğün reddidir. Parkinson’a (2012) göre sosyal inşacı görüşler, duyguların indirgenemez öznel koşullar veya tepkilerin olduğu özcü yaklaşımlara meydan okuyarak önemli bir düzeltmeyi temsil ederler.

²⁶ Bu vurgu elbette isimden isime, metinden metine değişiyor. Kimileri sosyal yapılandırmacı görüşleri aşırı ve makul olmak üzere iki ayrı çizgiye ayırıyor (örn. Kemper, 1981), kimileriye statik ve dinamik gibi farklı sıfatlarla iki çizgi ayrımını sürdürüyor (örn. Staske, 1996). Ben tezin bu kısmında iki görüşten birinde doğrudan konumlanmıyorum. Yapmaya çalıştığım şey her ikisinin de ortak vurgularını benimsemek ve zaman zaman birini diğerine tercih etmek.

olarak yapılandırılmış görüşler olduğunu ve bu görüşler olmaksızın hiçbir duygusal durumun olamayacağını ileri sürer (Armon-Jones 1986; Shweder 1994; Johnson, 2007). Sonuçta sosyal yapılandırmacı bakış bir yandan kişinin toplumsal durumları nasıl algıladığını etkileyen toplumsal faktörlere işaret ederek, diğer yandan da kişinin öznel ve nesnel benliği arasındaki içsel etkileşimleri analiz ederek insan duygularını esasen toplumsal bir yapı ve sosyal bir inşa olarak ele alır (Staske, 1996, s. 112).

Duygulara sosyal yapılandırmacı yaklaşımın önemli ismi Averill (1980, s. 305), “yapılandırmacı” teriminin iki anlama sahip olduğunu belirtir: Bunlardan ilki, duyguların biyolojik açıdan verili değil, sosyal yapılar olduğunu anlamıdır. İkincisi ise duyguların kişinin içinde bulunduğu durumu yorumlamasına dayanan doğaçlamalar olduğudur. Bu iki anlam birbirinden bağımsız olsa da duyguların toplumsal yapıların ürünü olabileceğini ve insanların anlık yorumlarına dayanan geçici sosyal roller olarak işlev görebileceği fikrini imler. Onun deyimiyle (Averill, 1980, s. 312), bu görüşte duygu, “bireyin durumu değerlendirmesini içeren ve bir eylemden ziyade bir tutku olarak yorumlanan geçici bir sosyal roldür.” Averill’in bu duygu kavramsallaştırması, bilişsel yaklaşımların duyguların fenomenolojik nesnesine gönderme yaptığı görüşüne benzerdir.²⁷ Bu bakışa göre duygu doğaçlamaları insanların bir şeyi yorumlamasına bağlı olarak gelişir, yani bir duygu nesnesini. Öyleyse yine söyleyebiliriz ki duygular nesneye yönelimi içerir. Averill’in (1980, s. 310) söylediği gibi “duyguların nesneleri vardır. Bir kişi basitçe kızgın, korkmuş ya da gururlu olamaz. Bir şeye kızmış, bir şeyden korkmuş, bir şeyle gurur duymuş ve benzeri şeyler olmalıdır.”

Bu noktada soru şudur: Bu şeyler, yani duygu nesneleri nedir ve bunların kaynağı nerededir? Muhtemelen Staske (1996, s. 113) de bu ya da benzeri bir soru sorar ve yanıt, toplumsal dünyadır. Her ne kadar korkular bazen doğadaki bir şeyle ilgili olsa da ki buna

²⁷ Ancak burada belirtmekte yarar var ki, yaklaşımlar arasında gözden kaybolması mümkün olmayan çok temel bir farklılık bulunuyor. Duyguların sosyal inşası eksenindeki yaklaşımlar anlamın inşasında sosyal etkileşimi oldukça önemli bir etken olarak belirtirken, geleneksel biliş odaklı yaklaşımlar duygusal inşanın kaynağı konusunda, Boiger ve Mesquita’nın (2012) deyişle “agnostiktir.”

örnek olarak ayılar ya da yılanlar gösterilebilir, duygusal deneyimlerin nesneleri için hammaddenin çoğunu sağlayan şey insanların toplumsal dünyasıdır. Aynı örneği devam ettirsek, ayının ya da yılanın tehlikeli olduğunu insan toplumsal dünyada öğrenir ve bunlara ilişkin algıları bu dünyada yapılandırılır. Öyleyse McCarthy (1994, s. 270) duyguların kültürel nesneler olduğunu söylerken haksız sayılmaz. O, duygulara birer kültürel nesne olarak yaklaşırken onların belirli bir kültürel bağlamda şekillenen varlıklar olarak görülebileceğini ve bu varlıkların tıpkı bir nesnede olduğu gibi bir başka şey (örneğin kültürler, normlar, değerler, anlamlar vb.) tarafından tanımlandığını ima eder. Marshall Sahlins'in (1976, s. 123) ifadeleriyle söylemek gerekirse duygular “zaten sembolize edilmiş bir dünyada ortaya çıkarlar” ve “sahip olduğumuz kavram tarafından” bir nesne gibi inşa edilirler.

Duyguların nesneye yönelmişliği ya da duygu nesnesinin varlığı, onun nasıl alımlandığıyla ve dolayısıyla nasıl yorumlanıp değerlendirildiğiyle ilgilidir. Örneğin ayı hakkında bir fikriniz yoksa, muhtemelen ondan korkmazsınız; korkmanız için onun tehlikesinin farkında olmanız, bunu daha önceden alımlamış olmanız gerekir. Bu noktada Lutz'a referans vermemek olanaksızdır. Ona göre, “her duygu kavramı, gördüğümüz gibi, kültürel öncüller dünyasının ve sosyal etkileşim senaryolarının bir indeksidir; her biri hem sözel hem de sözel olmayan bir anlam sistemi veya fikirler kümesidir” (Lutz, 1998, s. 210). Lutz, bu kısa cümlesinde, aslında duygulara yapılandırmacı yaklaşımın kapsamlı bir özetini anlatır. Kullandığı “kültürel öncüller” ifadesiyle duyguların nasıl değerlendirildiği konusunda bir toplumda var olan normlar, değerler ve inançlara işaret ederek bu öncüllerin insanın duygu nesnesini değerlendirmesinde ve duygunun anlaşılmasında oynadığı rolü vurgular. Bununla birlikte “sosyal etkileşim senaryoları” diyerek kişinin duygusal deneyiminin sosyal etkileşimler sırasında ortaya çıkan belli senaryolara dayandığını ifade eder, ki bunlar kişiye belirli duygu nesneleri karşısında nasıl davranması gerektiğini yapılandırır. Başka bir anlatımla, neyin iyi veya kötü

olduđuna dair rtk ve genellikle bilinaltı dřnceler, duygunun insandaki bařlangıcından nce bile mevcuttur (Johnson, 2007). Lutz, duyguların szel ve szel olmayan yollarla ifade edilip anlařıldığını da belirtir. Fakat bu, yapılandırmacı grřn duygu deneyimine sahip zne insanın alımlama ve yorumlama gibi tm niyetli ve bilinli edimlerini grmezden geldiđi anlamına gelmez. nk yapılandırmacıların bakıřına gre duygunun varlıđı ya da yokluđu, sosyal bađlamın dođasını ve duygu olaylarını algılayanların biliřsel inřalarına bađlıdır (Thamm, 2006, s. 16). Kaldı ki sosyal normlar, duyguların yalnızca yorumlandıđı deđil aktif olarak inřa edildiđi prototipleri sađlar (Averill, 2012). Bu noktada Gilbert Ryle (1949, s. 98) znt gibi ruh hllerinin yalnızca isel bir durum olmadığını, aynı zamanda insanın belli řeyleri yapma, syleme ya da hissetme eđilimlerinin kompleksi olduđunu belirtir. İnsan znenin iinde bulunduđu durum aynı zamanda onun ne sylemeye ve ne yapmaya eđilimli olduđuyla ilgilidir ve bu her bir bileřen yařanan duygusal durumun vazgeilmez bir parasıdır (Harr, 2009, s. 294). Bu, kltrel ncllerin ve sosyal etkileřim senaryolarının bir duygusal deneyimin yařanmasında tek bařına yeterli olmadığını syler. Dahası da var: McCarthy'nin (1994, s. 276) řiddetle vurguladıđı gibi insan znenin nasıl ve ne hissettiđini bilmesi, duygusal deneyiminin bilincinde olması demektir, ki bu da bir duygunun bir řey olarak bilinebileceđi anlamına gelir. yleyse niyetli bir zne ve biliřsel inřa duygudan ayrılamaz.

Niyetli ve biliřsel bir edim olarak yorumlama, bir *sylem* yaratır. Duyguların szel anlamda dil aracılıđıyla ifade edildiđini belirtirsek, sylemin duygunun oluřumunda yer aldıđını da pekl ne sreabiliriz. Yani, duyguların dil ile gl bir iliřkisi var (Kenny, 1963; Harr, 1986; Armon-Jones, 1986). Dolayısıyla duyguları sosyal inřalar olarak anlamak dil aracılıđıyla mmkn olabilir (Belli vd., 2010, s. 254).

Dil farklı duyguların inřasında merkez bir rol oynar (Wierzbicka, 1999). rneđin insan zne, mevcut duygu kavramlarını kullanarak bazı duygusal deneyimleri ve ifadeleri diđerlerinden daha fazla vurgulayabilir (Boiger ve Mesquita, 2012). Bu anlamıyla

duygular, Austin'in (1962) "konuşma eylemleri" olarak tanımladığı şeyden, Geertz'in (1959) "duygu sözcükleri"nden ve Gordon'un (1990) belirttiği üzere, ifade ve duyguyu yöneten kurallardan ve içinde ortaya çıktıkları kültürel süreçler gibi bir dizi kültürel ve toplumsal şeyden ayrı tutulamaz (McCarthy, 1994, s. 268). Bu farklı tariflerin her birinde duygular bilişsel ve değerlendirici fenomenler olduğu kadar "dil formları" olarak da tanımlanır (Perinbanayagam, 1992).

Bamberg (1997, s. 309) dilin duygusal olarak perforce edildiğini ve kullanımı sırasında duyguların aktif rol oynadığına vurgu yapar. Buna göre insan öznenin belirli durumlarda hissettikleri iletişimsel bağlamı etkiler; öznenin kendini ifade etme biçimini şekillendirir ve bu pratik sözcüksel ve sözdizimsel biçimler açısından gerçekleşebilir. Dil ve duygular insan özneler arasındaki iletişim sürecinde birlikte çalışır. Bu anlamıyla duyguların söylem yoluyla üretilen ve sürdürülen bir tür kültürel nesne olduğunu ileri sürebiliriz.

Harré (2009) tarafından tartışıldığı üzere dil ve duygu arasındaki ilişki karmaşık ve iç içe geçmiş durumdadır. Harré, bu karmaşık ilişkinin anlaşılması ve belirli bir duygunun ne olduğunun kavranması için dilin duyguların deneyimlenmesini nasıl etkilediğinin araştırılmasını önerir ve geliştirdiği araştırma yaklaşımına "emotionology" (duygubilim) adını verir:

Bu ilke, ilgili sözcüklerin kullanım koşullarını çizelgeleyerek belirli bir duygunun ne olduğunu keşfedebileceğimizi ileri sürer. Bir duygu sözcüğünün kullanımlarının incelenmesinin sonucu büyük olasılıkla bir aile benzerlikleri alanı olacaktır. Bu, bir anahtar sözcüğün kullanımlarından birini, bu sözcüğün kullanıldığı diğer tüm yollar için bir model olarak almaktan kaynaklanan özcü yanılgıları tespit etme fırsatı sunar. Ayrıca geçmiş zamanların duygularının sistematik bir şekilde incelenmesini mümkün kılar (Harré, 2009, s. 294).

Bu alıntısında Harré, belirli bir duygunun ne olduğunu anlamak için o duyguyu betimleyen sözcüklerin kullanım koşullarını incelemenin önemine değinir. *Emotionology* ilkesi, dilin ve özellikle duyguyu imleyen terimlerin kullanılmasının, belirli bir duygunun nasıl tanımlandığını ve alımlandığını belirlediğini öne sürer. Bu yaklaşımda duygu sözcüklerinin duygusal deneyimi şekillendirebileceğinin öne sürüldüğü açıktır

(Leersnyder vd., 2021). Harré, duygu sözcüklerinin kullanımında yerel dilbilgisi kurallarının da önemini vurgulayarak dil yapılarının ve normlarının duyguların ifade edilmesini ve yorumlamasını etkilediğinin altını çizer (Aranguren, 2016). Hâl böyleyken duygular hakkındakiler de dahil olmak söylemler, insan öznenin toplumsal ilişkilerdeki konumunu belirleyen önemli araçlar olarak görülür (Walton vd., 2004, s. 402) Örneğin Davies ve Harré'ye (1990, s. 46) göre her söylemsel pratik insanlara belirli “özne konumları” kazandırır. İnsan özne, sahip oldukları ya da eğilim gösterdikleri kavramsal repertuarı kullanır ve böylece bir konum sağlanır. Yani, söylemler insan öznenin toplumdaki rollerini ve ilişkilerini şekillendirir, duygusal söylemler de bir öznenin öteki karşısında nasıl konumlandığını belirler. Bir yerde şöyle der, Harré (2009, s. 300), “ifade biçimi ile duygusal durumun kategorize edilmesinin içsel olarak ilişkili olduğunu düşünürken Wittgenstein’i takip etmeliyiz.” Duygusal durumların kategorize edilmesi ve ifade biçimlerinin incelenmesi konusunda Wittgenstein’ci analizin takip edilmesini gerektiğini söylerken Harré, düşünürün dilin kullanımı ve anlam üzerindeki felsefi çalışmalarına atıfta bulunur. Bu tür bir incelemenin Wittgenstein’in ortaya koyduğu “aile benzerlikleri” kavramı aracılığıyla olabileceğini ve duygunun farklı ifade kullanımlarının arasında ortak özellikler olduğunu ima eder.²⁸ Burada duyguların yalnızca içsel durumlar olmadığını, onların aynı zamanda bir kültürün dilsel pratikleriyle ilişkili olduğunu ileri sürer. Nitekim duygular hakkında konuşmak, onları tanımlamak ve yorumlamak, onların ne olduğu ve nasıl yaşanması gerektiğini tanımlayan kültürel bağlamları yansıtır da pekiştirir de. Ona göre duygular dil aracılığıyla sosyal olarak inşa edilir; Wittgenstein’a referans vererek duyguları tanımlamak için kullanılan sözcüklerin ve dilsel ifadelerin

²⁸ Wittgenstein’a (2000, s. 36) göre “bir sözcüğün anlamı, onun dildeki kullanımıdır.” Dolayısıyla, bir duygusal durumun nasıl ifade edildiğini anlamak, o durumu doğru bir şekilde kategorize etmenin anahtarıdır, diyebiliriz. Wittgenstein’ın “aile benzerlikleri” kavramı da bu kapsamda gündeme gelir. Ona göre dilin doğasına ilişkin ortaya koyduğu bu kavram, anlamın tek bir öz üzerinden tanımlanamayacağını anlamına gelir (Wittgenstein, 2000, s. 51). Örneğin oyunlar kategorisine giren satranç, futbol veya çocuk oyunlarının hepsi farklıdır, ancak bazı ortak özelliklerle birbirlerine bağlanır, ki bu da aile benzerlikleridir.

asında duyguları tanımladığını belirtir. Bu bakış açısı dilin duygusal deneyimleri yalnızca yansıtmakla kalmayıp aynı zamanda aktif olarak inşa ettiği fikrinin altını çizer.

Söylem dil aracılığıyla duygusal deneyimi etkiliyor ve duygunun sosyal inşasına bir açıdan eşlik ediyorsa duygular toplumsal yapıların, kültürel süreçlerin bir ürünü olarak anlaşılmalıdır; zira her bir duygu sözcüğünün karmaşık anlamı bir toplumun kültürünü, toplumsal ilişkilerini yansıtarak o topluma özgü derin yapısal dinamikleri ifade etmede etkindir.²⁹ Benzer şekilde, bir toplumun duygusal kelime dağarcığı insan öznenin deneyimleriyle ilişkilidir ve duygular bu deneyimlerin sosyal ve kültürel bağlam içinde nasıl işlediğini belirleyen temel bir yapıdır. Öyleyse “duygular hakkında konuşmak aynı zamanda toplum hakkında konuşmaktır” (Lutz, 1998, s. 6). Örneğin Abu-Ludhog (2004), Bedevi toplumundaki kadın ve erkek gençlerin duygusal söyleminde şiiri nasıl kullandıklarını incelediği etnografik çalışmasında, şiirin bu toplumda duygusal bir dil olarak kullanıldığını ve bunun toplumun onur, cinsiyet rolleri ve sosyal yapı hakkındaki ideolojilerini yansıttığını belirler. Ona göre gençler kendi duyguları hakkında konuşurken aslında onur, alçakgönüllülük ve toplumsal cinsiyet gibi sosyal yapılar ve onun işaretleri hakkında konuşur. Bedevi toplumunda, duygusal deneyimlerin şiir aracılığıyla dışavurumu, bu toplumun toplumsal ve kültürel yapılarının bir mikrokozmosunu sunar. Myers’ın (1979) Pintupi Aborjinleri arasındaki duygusal ifadeler üzerine yaptığı çalışması da duyguların toplumsal düzen ve kişisel kimlik inşasında oynadığı rolü konu edinir.³⁰ Buna göre duygular bireylerin kendilerini tanımlama şekillerinden toplumsal yapıya ve bu yapıda kişilerin toplumsal rollerine kadar hemen her türden şey üzerinde etkilidir. Bu noktada söyleyebiliriz ki Fajans’ın (1985) çalışmasında ortaya koyduğu gibi toplumun duygusal tepkileri onların toplumsal düzeni nasıl algıladıklarını yansıtır.

²⁹ Duygu sözcükleri mevcut toplumsal ve kültürel bağlamın ürünü olarak toplumsal güç dinamiklerinin karmaşıklığını ortaya koyabildiği için duyguların söylem yoluyla incelenmesi de toplumun yapısal unsurlarını anlamaya yönelik bir araç olarak görülebilir.

³⁰ McCarthy (1994, s. 275) duyguların benlik sunumunda ele alınan şeyler olarak insanın kim ve ne olduğunun işareti olarak da düşünülebileceğini söylüyor.

Duyguların sosyal yapılandırılması bir toplumun ilişkilerine ilişkin pek çok şey söyler. Lutz (1998, s. 210) bu sosyal inşa sürecinin ilk olarak dilde başladığına değinir:

Tüm insan grupları gibi Ifalukların da benlik ve sosyal ilişki anlayışları, duygu kategorileri ve bazı açılardan tarihsel ve kültürel olarak benzersiz olan duygusal eylem biçimleri vardır. O halde gündelik yaşamın karmaşık duygusal deneyimleri dolaylımsız psikobiyojik olaylar değildir; "ilk inşa" bunların tarihsel olarak belirli sosyal deneyimlerin hammaddelelerinden, kabul edilmiş dil kategorilerinden ve konuşma geleneklerinden ve insan bedeninin potansiyellerinden inşa edilmesini gerektirir.

Bu örneğinde Lutz, her toplumun toplumsal ilişki anlayışıyla uyumlu olarak kendi özgün duygularını geliştirdiğini, bunun da ilk olarak tarihsel olarak kabul görmüş dil kategorileri ve kültürel söylem üzerinden ve bunların potansiyellerinden inşa edildiğini ifade eder. "İlk inşa" ifadesi, dil ve söylem aracılığıyla duyguların nasıl şekillendiğine ilişkin bir analizi imler. Nitekim belirli bir duygusal ifadenin hangi durumda kabul edilebilir olduğu ve bunun hangi sözcüklerle ifade edileceği, dahası bunun hangi bağlamlarda kullanılması gerektiği, Lutz'a göre dilsel ve kültürel açıdan belirlenir. Bu bağlamda duyguların ilk sosyal yapılanması, dil ve kültür aracılığıyla gerçekleşir.

Bununla birlikte duygular toplumsal kelime dağarcıklarının yanı sıra ideolojiler tarafından da yapılandırılır (Rogers ve Smith-Lovin, 2012); zira duyguların inşası, bireysel deneyimlerin ötesindeki daha geniş etkileri de kapsar (Boiger ve Mesquita, 2012). MacKinnon ve Heise'nin (2010) vurguladığı gibi ideolojiler toplumsal kurumlar aracılığıyla insanların duygusal deneyimlerini düzenleyen, yönlendiren ve bunların anlamlandırılmasını sağlayan çerçeveler sunar. Bu ideolojik çerçeveler, insan öznenin hangi durumda hangi duyguları yaşamasının uygun olabileceğini ve bunların nasıl ifade edilmesi gerektiğini yönlendiren normları içinde barındırır. Sözgelimi Wilkins'in (2008) çalışması, Evanjeliklerin kendilerini "daha mutlu" olarak tanımlamalarının yalnızca duygusal deneyimin dilsel ifadesi olmadığını ama aynı zamanda ideolojik bir konumlanmanın yansıması olduğunu öne sürer.³¹ Duygusal tepkilerin ideolojik sınırlar içinde üretilip deneyimlendiğine dikkat çeken Kahl (2012), bu çerçevelerdeki anlatılar ve

³¹ Stets'e (2010) göre din, ideoloji ve duygusal tepkiler, ahlaki bir benlik inşa etmek için etkileşime girer.

söylemlerin insanların benlik algıları ve daha geniş toplumsal beklentileriyle uyumlarını şekillendirmek üzere duygularla etkileşime girdiğini söyler. Tersine de bir o kadar doğrudur: Fields ve meslektaşlarının (2007, s. 168) söylediği gibi, “bir ideoloji, insanlar içinde gömülü fikirler hakkında güçlü duygulara sahip olmadıkça etkili değildir.” Bu noktada duygu ile ideolojik çerçeve gibi daha geniş toplumsal yapılar arasındaki iç içe olma durumu, duygusal deneyimler ve toplumsal bağlamın bir aradalığını gösterir.

Duyguların duygu nesnesine yönelik yorumlama ve söylem üretme olarak görüldüğü yapılandırmacı görüşte geniş toplumsal yapıların yanı sıra insan öznenin toplumsal rolleri de belirleyici olabilir. Çoğu duygu kuramcısı bireylerin ilişkisel kaynaklarının duygular üzerinde büyük etkisi olduğunu kabul eder (Turner, 2009, s. 348). Sosyal ilişkilerin yapısal özelliklerinin duyguların ortaya çıkışındaki rolünü vurgulayan Theodore Kemper’in duygu teorisi (1978) bu kapsamda anılabilir. Kemper, bir sosyal durumun özellikleri ile duygular arasında sistematik bağlantılar olduğunu savunarak duyguların güç, otorite ve statüden nasıl etkilendiğini açıklar. Buna göre toplumsal yapının düzenli temel unsurları olarak statü ve güç bireylerin sosyal ilişkilerinde onların algılarını ve yorumlarını şekillendirir. Onun deyişiyle “duygularımızı uyandıran şey, diğer katılımcıların bize yaptıkları ve bizim onlara yaptıklarımız, yani mevcut sosyal yapıyı oluşturan sosyal ilişkilerdir” (Kemper, 1981, s. 344). Aslında Averill de (1980, s. 314) “bu beni kızdırıyor ... diyen kişi ... başka bir kişiyle karmaşık bir ilişkiye girmektedir” diye yazarken buna dikkat çeker. Dolayısıyla bu görüşte duygulara yol açan şey ilişkisel matristir.

Toplumsal yapı ve duygusal deneyim arasındaki ilişkiyi masa ve tuvalet davranışlarının tarihsel gelişimi ve bunun sonucunda ortaya çıkan utanç, iğrenme ve aşağılama gibi duygu durumlarının yüzyıllar içindeki değişimini analiz eden Norbert Elias (1987), Avrupa’da iktidarın merkezileşmesini, saray yaşamının varlığını, saray mensuplarının ve ilişkili soyluların ayrıcalıklı statüsünü tehdit eden burjuva sınıfının

büyümesinin ve bu büyüyen sınıfın kendini toplumun köylüler ya da proleterler gibi alt katmanlarından uzaklaştırma ihtiyacının, belirli duygulara yol açan davranış reçetelerinin ortaya çıkmasıyla sonuçlandığını belirtir. Kemper'e göre (1981, s. 346) bu davranışların ve duygusal farklılaşma sürecinin ortaya çıkışı, statü farklılıklarını koruma ya da yayma, toplumsal ilişkileri kesin bir netlikle sınırlandırma çabasından kaynaklanır. Dolayısıyla Kemper'in yaklaşımının temel argümanı, bireylerin güce sahip olduklarında memnuniyet ve güven gibi olumlu duygusal deneyimler yaşayacakları, kaybettiklerinde ise kaygı ve korku durumunun içinde bulunacakları varsayımdır.³² Duygular ile güç ve statü ilişkisi Randall Collins (1975) tarafından da vurgulanır. Collins'e (1975, s. 59) göre bir kraliyet taç giyme töreninin gösterişli olmasının nedeni, ölüm sonrası doldurularak olan makamın gücünü ve statüsünü çağrıştırır; çünkü bu durumlar toplumun güç ve statü sistemi için önem taşır. Dolayısıyla bu görüşe göre duygusal durumların somut davranışları ve duygular nesneleri, güç ve statüyle belirlenir. Örneğin birinin ötekine elinin üç parmağını kaldırmasını küçümseme ve bunun birinin diğerini düşük statüde tuttuğunu belirtmek için tasarlanmış bir güç eylemi olduğu yorumu yapar, Kemper (1981, s. 356). Sonuçta duygular "sosyal ilişkilerin gerçek, beklenen, hayal edilen veya hatırlanan sonuçlarından" kaynaklanır (Kemper, 1978, s. 32).

Bununla birlikte duygunun yorumlanarak kurulması sürecinde kültürel bağlamlar arasında farklılar olabilir. Daha başka deyişle, duygunun toplumsal-kültürel bağlamlarda oluşturulma biçimleri, kültürler arasındaki normatif ve etkileşimsel farklılıklardan önemli derecede etkilenir. Stearns ve Stearns (1985, s. 814) tüm toplumların belirli duygusal standartları olduğunu ve bunların genellikle farklılıklar sergilediğini söyler. Hangi duyguların nasıl ifade edilmesi gerektiği konusunda normlar, gelenekler, davranış kuralları ya da buna benzer çok şey sağlar, kültürel bağlam. Bu noktada Shott (1979, s.

³² Sosyal ilişkilere vurgu yapan Kemper ve Collins (1990), "beklenti" durumlarını da bu yaklaşıma eklenmiştir. Buna göre bireylerin gücü elde etme ya da kaybetme beklentilerinin duygular üzerinde etkileri olduğunu vurgulanmıştır. Buna göre bireyler güç kazanmayı bekleyip kazanamadıklarında korku, endişe ve güven kaybı yaşlar (Turner, 2009, s. 348).

1317) normların insanlara basitçe ne hissetmesi gerektiğini söylediğini belirtir. Yani, duyguların kültürler arasında nasıl farklılıklar gösterdiğiyle ilgilenenler duyguyu içsel bir bedensel mekanizma ya da durumun ötesinde sosyal açıdan yapılan müzakerenin sonucunda onaylanmış bir yargı olarak görme eğilimi taşır (Lutz ve White, 1986, s. 408). Örneğin Batı kültüründe yılan korkusu genellikle zehirli olabileceği endişesi nedeniyle yalnızca fiziksel bir tehditle bile şekillenebilirken Hindistan gibi yılanların genellikle dinî sembollerle ilişkilendirildiği toplumlarda aynı zamanda dinî, doğaüstü ya da mitsel tabularla ilişkilendirilebilir. Öyleyse korku herhangi bir toplumun kültürel değerleri ve inanışları tarafından şekillendirilir ve bu durum yaşanan duygusal deneyimi kesinlikle belirler. Ölümün farklı toplumlarda nasıl anlamlandırılabilceğine ilişkin bir örneği Peterson (2016, s. 119) bize verir:³³

Ölümle ilgili inançlardaki felsefî veya ideolojik farklılıkları içerdiğinden kültürel olarak belirlenir. Farklı dinler, bir kişi öldükten sonra ne olacağına dair farklı anlayışlara sahiptir ve bu nedenle ölümü farklı şekilde ele alırlar. Bazıları ölümü kayıp nedeniyle büyük bir üzüntü zamanı olarak görürken, diğerleri sevilen kişinin daha iyi bir yere gittiğine inanıldığı için bunu bir kutlama nedeni olarak görebilir.

Bu alıntı, ölümle ilgili inançların ideolojik ve kültürel farklılıklarla nasıl belirlendiğini örnekler. Farklı kültürler ölüm sonrasındaki yaşam konusunda farklı görüşlere sahip olduğundan ölümü farklı şekillerde ele almaları olağandır. Bu farklılıklar toplumsalda yapılan süreçlerin olarak duyguların dinamik doğasını ve her duygusal deneyim üzerinde kültürel ve sosyal bağlamların etkisiyle şekillendiğini gösterir. Boiger ve Mesquita (2012) bu süreçte duyguların evvelki kültürel deneyimler ve anlayışlarla sınırlı olarak her etkileşimde yeniden kurulduğunu belirtir.³⁴

Duygusal deneyimin dil aracılığıyla ifade edilmesinin o duyguya atfedilen anlamın belirli kriterlere dayanarak meşru hale gelmesiyle ilişkili olduğunu vurgulayan Lutz (1998, s. 211) da bu kriterlerin kültürel bağlamda şekillendiğini ve farklı bağlamlara

³³ Peterson (2016, s. 119) ayrıca tıp teknolojisindeki değişikliklerin de ölüme ilişkin kültürel beklentimizi değiştirdiğini ve günümüzde ölümün sık beklenmeyen bir durum olarak görüldüğünü, bu nedenle duygu kurallarının ölüm sonrası daha fazla keder yaşamayı gerektirdiğini belirtir.

³⁴ Duyguların kültürel bağlamlar arasındaki farklılıklarla inşa edildiğini söylemek, bağlamlar arası duygusal deneyimdeki benzerlikleri dışlamaz (Boiger ve Mesquita, 2012).

sahip toplumlarda farklı meşruiyet algılarının oluşabileceğini vurgular. Onun görüşünde kültürel topluluklar içerisinde belirli duyguların ifade edilmesini uygun kılan “prototipik sahneler” gelişir. Bu prototip sahneler duygusal ifadelerin hangi durumlarda kabul göreceğini belirler ve böylelikle duygular kültürel bağlam çerçevesinde değerlendirilir.

Nitekim duygular, kültürel olarak kodlanmış normalar aracılığıyla dillendirilir:

Daha açık bir ifadeyle, duygu dilinin kullanımı, bir duygu atfı için kültürel olarak tanımlanmış kriterlerin ortaya çıkması olarak algılanan (her ne kadar fırsatçı bir şekilde olsa da) belirli bir duygu kavramının uygulanmasının meşruiyetinin algılanmasını içerir. Her kültürel toplulukta, belirli duyguların prototipik, klasik ya da en iyi örnekleri olarak tanımlanan bir ya da daha fazla "sahne" olacaktır. (Lutz, 1998, s. 211).

Fakat duygunun sosyal yapılandırılmasında mikro düzeydeki kişilerarası etkileşim önemsizdir de denemez. Nitekim duygu nesnesinin yorumlanması ve alımlanmasında bu etkileşimler de yer alır. Hatta duyguların çoğu sosyal etkileşimler bağlamında ortaya çıkar (Wallbott ve Scherer, 1986). Lutz’un (1998, s. 5) deyişiyle,

Duyguyu bedenlerimizin sınırları içinde yükselip alçalan bir şey olarak deneyimlese de, benlik, öteki, dünya ve deneyim anlayışlarımızın kesinlikle sosyal kökenleri, dikkatimizi duygu denen şeyin ya da neşe, öfke veya korku gibi bazı şeylerin bize atfedildiği ve bizim tarafımızdan deneyimlendiği kişilerarası süreçlere çeker.

Duyguların her ne kadar toplumsal yapıların ürünü ve toplumsal bağlamlar içinde deneyimlendiğini vurgulayan Lutz, aynı zamanda bu deneyimin genel anlayışımızla olan ilişkisinin kişisel süreçler kişilerarası süreçler içinde anlamlandırıldığını söyler. Bu, duyguların sosyal inşasının süregelen etkileşimlere gömülü olduğu anlamına gelir (Boier ve Mesquita, 2012). Bu nedenle kişilerarasındaki ilişkinin geçmişinin ve gelecek projeksiyonunun duyguların yaşanmasını sağladığı ve kısıtladığı söylenebilir. Boiger ve Mesquita’ya (2012) göre duyguların ilişkiler üzerine temellenmesi, yalnızca duyguların ilişki tarafından yönlendirilmediği ama aynı zamanda ortaya çıktıkları ilişki bağlamı da şekillendirdiğini ima eder. Bununla birlikte etkileşim ve ilişkiler, bir kişi olmak ve ilişki kurmak hakkındaki yaygın fikirler ve anlamlar tarafından çerçevelenir ve bunlara Holland ve Quinn’in (1987) deyişiyle “kültürel modeller” denir. Belirli bir toplumda insanların dünyayı nasıl anlamlandırdıklarını ve onların eylemlerini şekillendiren

çerçevelerdir bunlar. Bu modeller insan öznenin temel algısını ve endişelerinin art bölgesini oluşturur ve dolayısıyla duyguların inşasına katkıda bulunur. Ayrıca Lutz'un (1998, s. 212) belirttiği gibi duyguların sahip olduğu anlamlar aynı zamanda sosyal ilişkiler içinde bulunan insan öznelere tarafından müzakere edilir, görmezden gelinir ya da onaylanır. Bu, duyguların sosyal ilişkiler ve etkileşimlerle şekillendiğine ve onların insanlar arasındaki ilişkiler bağlamında anlamlandırıldığına işaret eder.

Duygulara yönelik inşacı yaklaşımın temel varsayımlarının hemen hepsini, belki de Lutz'un (1998, s. 210-220) Ifaluk³⁵ toplumu hakkındaki araştırmasıyla örnekleyebiliriz. Catherine A. Lutz, *Unnatural Emotions* (1998) adlı çalışmasında Ifaluk toplumunda korkunun kültürel inşası üzerine kapsamlı bir analiz sunar ve korkunun evrensel bir biyolojik tepki olmaktan daha ziyade toplumsal ve kültürel bir inşa süreci olarak kavramsallaştırılabileceğini, toplumun ahlaki yapısının korkuyu şekillendirdiğinden yola çıkarak vurgular. Lutz'un (1998, s. 183-185) işaret ettiği gibi, Ifaluk halkı tehlike ve korkuyu kültürel anlamlar kullanarak tanımlar ve bununla başa çıkmak için stratejiler geliştirir. Bu toplumda tehdit yalnızca fiziksel tehlikelerden değil, aynı zamanda toplumsal düzeni bozabilecek olası olay ve durumlardan da kaynaklanır.

Ifaluk toplumunda korku yabancılar, ölümler, ani olaylar ve ruhlarla ilişkilendirilerek tehlike algısı somutlaştırılır ve kolektif bir bilinç yaratılır. Örneğin aniden veya beklenmedik bir şekilde bir şey olduğunda, insanlar genellikle soluk soluğa kaldıklarını ve paniklediklerini söylerler ve bu, algılanan acil bir fiziksel tehlike olmadığında da geçerlidir (Lutz, 1988, s. 202). Ancak kültürel olarak beklenmedik olanın en önemli şekli diğer insanların davranışlarında bulunur. Örneğin yabancıların, sarhoşların ve diğerlerinin oluşturduğu tehdit, bu kişilerin sıklıkla şiddet içeren davranışlarda bulunacağı beklentisiyle bağlantılı olarak anlaşılabilir (Lutz, 1988, s. 203). Lutz'un (1988, s. 204) çalışması ayrıca cinsiyet farklılıklarının da korku deneyimlerine

³⁵ Ifaluk, Pasifik'te, Caroline Adaları bölgesinde yer alan küçük bir ada topluluğudur.

yatkınlığın belirleyicisi olduğuna inanıldığı bulgular. Buna göre, kadınların paniğe kapılma olasılığının daha yüksek olduğu düşünülür.

Ifaluk toplumunda korku, insanların ahlaki bir tutum benimsemesinin bir yolu olarak görülür. Gündelik hayatta tehlikeyi ifade ederek insanlar kendilerini zararsız, uyumlu ve toplumun normlarına bağlı olarak tanımlayabilir. Örneğin, “rus” (ani korku) ve “metagu” (korku/endişe) ifadeleri bireylerin tehlikeye karşı duyarlılığını ve sosyal uyumu gösterir. Bu kavramlar aracılığıyla bireyler, başkalarının öfkesinden ya da toplumsal kuralları ihlal etmesinden duydukları korkuyu ifade ederek ahlaki statülerini pekiştirir (Lutz, 1998, s. 186). Bu çerçevede Ifaluk’ta korku, konuşmacının ahlaki yapısını ve sosyal uyumunu yansıtan bir retorik olarak işlev görür; bu bakımdan kişinin kendini nasıl sunduğu ve başkaları tarafından nasıl algılandığı konusunda belirleyici rol oynar. Korkunun dilsel kullanımının kişinin şiddete yatkınlığını, toplumsal değerlere bağlılığını ya da başkalarıyla yakınlık kurma arzusunu ifade etmenin bir yolu olarak öne çıktığı söylenebilir (Lutz, 1998, s. 206). Örneğin bir kişi “şiddet beni korkutuyor” diyerek kendini zararsız ve barışçıl bir figür olarak sunar; bu ifade onun toplumda şiddete duyarlı ve uyumlu bir birey olarak kabul edilmesine katkıda bulunur.

Ayrıca bu toplumda korku, çocukların toplumsal kurallara, düzene ve hayata uyum sağlamalarına yardımcı olmak için bir eğitim aracı olarak da kullanılır (Lutz, 1998, s. 206). Örneğin ebeveynler “tarita” adı verilen bir ruhu taklit ederek çocukları korkutmakta ve böylece çocuklarda istenilen davranışları uyandırmaya çalışır. Lutz’a göre bu uygulama Batı kültüründeki anlayışın aksine, korkunun çocukların ahlaki gelişiminde olumlu bir rol oynadığına inanılan bir bağlamda gerçekleşir. O hâlde Ifaluk halkının ruhlara olan inancı, bu toplumda korkunun merkezi bir unsurudur. Lutz (1998, s. 194) Ifaluk halkının ruhlara olan inancının bastırılmış saldırgan duyguların bir yansıması olmadığını, daha ziyade toplumun ahlaki değerleri ve sosyal düzeniyle tutarlı

bir tehdit tanımını olduğunu savunur. Ifaluk toplumunda ruhlardan korkmak, topluluğun saldırganlıktan kaçınmasına yardımcı olan ahlaki bir söylem olarak görülür.

Lutz (1998, s. 206), Ifaluk toplumunda korkunun toplumsal kural ve normlara uygunluğun ve kişinin sosyal çevresiyle ilişkisinin bir ifadesi olarak nasıl kullanıldığını incelerken, korkunun, paylaşılan anlamları ve değerleri güçlendirerek insanların sosyal uyumunu destekleyen kültürel bir kaynak olarak işlev gördüğünü belirtir. Buna göre korku Ifaluk'ta toplumsal düzenin korunmasında kritik rol oynar. Zira insanlar toplumsal normlara uymadıkları takdirde diğerlerinin haklı öfkesine maruz kalacaklarından korkar. Bu durum toplumsal ilişkilerin sürekliliğinin sağlanmasında önemli bir unsur olarak görülür ve Lutz (1998, s. 200) korkunun insanın sosyal uyumunu sağlamak için bir tür kontrol mekanizması işlevi gördüğünü ve böylece toplumun değerlerinin korunmasına katkıda bulunduğunu savunur. Sonuçta Ifaluk toplumunun korkuya yüklediği kültürel anlamlar, korkunun bu toplumda nasıl bir alımlandığını ve kültürel ve toplumsal olarak korkunun nasıl inşa edildiğini örnekler.

Buraya kadarki geniş tartışmalar ışığında korkunun yalnızca biyolojik bir refleks ya da bilişsel bir yargıya indirgenemeyeceği, bunun yerine her zaman için kültürel senaryolar, toplumsal etkileşimler ve tarihsel olarak belirlenen normlarla iç içe geçmiş çok katmanlı bir fenomen olarak ortaya çıktığı kavrayışına ulaşmak mümkün. İlk bakışta ani bir bedensel tepki ya da evrensel bir psikolojik eğilim gibi görünen bu fenomen, daha yakından incelendiğinde korkunun toplumsal bağlamda nasıl ifade edildiğini, meşrulaştırıldığını ve yayıldığını da tanımlayan dil, ideoloji ve sosyal pratikler tarafından derinden etkilenir. Bu tartışmada anılan kıymetli bilimcilerin çalışmalarının gösterdiği gibi korku insan öznesini konumlandıran, bu öznenin davranışlarını düzenleyen ve kolektif kimlikleri yeniden üreten, sosyal açıdan anlamlı bir eylem biçimi ve duygu yapısı olarak görülebilir. Bu anlamda korku, insan duygusu olduğu kadar içinde yaşandığı

toplumsalın sembolik yapıları, anlatıları ve değerleri tarafından şekillendirilen kültürel bir üründür de.

Korkunun sosyal ve kültürel olarak inşa edildiği görüşünden yola çıkarak bu inşanın, parçalanmış zamansallıkları, çoğalan medya ekosistemi, duygusal ekonomileri ve gözetim mantığıyla karakterize olan geç kapitalist toplumların kültürel mantığının bir parçası olarak korkunun aktif olarak konumlanışını ve gündelik yaşam yapılarına nasıl gömülü olduğunu inceleyebiliriz.

1.2. Geç Kapitalizmde Korku ve Kültürel Mantığı

Geç kapitalizmin kültürel ortamında korku, maddi ve sembolik tehditlere karşı duygusal bir tepki olduğu kadar kültürel üretimin çeşitli alanlarında hüküm süren temel bir anlatı biçimi ve düzenleyici bir mantıktır. Bu açıdan modern toplumsal manzarada korku hem algılanan tehditlere karşı varoluşsal, fizyolojik, bilişsel bir tepki ya da yargı olarak hem de toplumsal ve kültürel olarak yapılandırılmış, dolayımlanmış ve metalaştırılmış bir kültürel mantık biçimiyle karşımızdadır. Bu bölümde amacımız geç kapitalist toplumun dinamikleri içerisinde işleyen korkunun kültürel mantığını sorgulamaktır. Dolayısıyla zamanımızın kültürel biçimlerine, imgelemelerine ve sembolik ekonomilerine gömülü bir anlatı aygıtı olarak korkunun nasıl işlediğini anlamaya çalışacağız.

1.2.1. Duygu yapıları ve korkunun kültürel imalatı

Raymond Williams, kültürün yalnızca sanatsal eğilimlerin bir ifadesi olmadığını, üretildiği maddi koşullarla ayrılmaz bir şekilde bağlantılı olduğunu öne sürer. “Kültür sıradandır; yaşamın bütünüdür” (Williams, 1989, s. 4) derken de kültürü gündelik yaşamı şekillendiren deneyimler, ritüeller, söylemler ve ilişkiler olarak ele alan Williams için,

yinelemek gerekirse, kültür, insan var oluşunun maddî koşullarına içkindir: Sıradan eylemler aracılığıyla üretilir, dolaşıma girer ve yeniden ifade edilir.

Korku geç kapitalizmin maddi yapılarıyla yakından bağlantılı, kültürel olarak üretilmiş bir fenomendir; bir iletişim biçimi, anlamın inşa edildiği ve toplumsal ilişkilerin aracılık edildiği bir yapı hâlinindedir. Örneğin ekonomik çöküşler, göç ve onun yarattığı krizler, terörizm, ekolojik felaket gibi tehditler haberlerde sunulur ve aynı zamanda gündelik yaşamın içine, deyim yerindeyseilmekilmek işlenir. Zira bunlar endişeli bir çağın tesadüfi yansımaları değildir. Geç kapitalizmin mantığını sürdüren bir duygusal rejimin inşa edilmesindeki anlatıları içerir.

Gündelik yaşamda korkunun üretilmesi, dolaşıma sokulması ve deneyimlenmesi toplumsal maddî yapılardan ayrılamaz. Gerçekliğin işaretler ve semboller düzeyinde aşınmasının aynı zamanda somut sonuçları da vardır. Zygmunt Bauman'ın (2020) akışkan korku kavramsallaştırması, bu dolayımlanmış gerçekliklerin nasıl yaygın, konumlandırılmaz ve her yerde mevcut bir endişe durumunu beslediğine işaret eder. Akışkan korku bu çöküşün duygusal ve varoluşsal yansımasına denktir. Korku günümüzde varoluşun belirleyici koşula hâline geldiği için yalnızca somut tehditlerle sınırlanmaz. Öyleyse o, yaşamın tüm yönlerine nüfuz eden, her yerde mevcut olan, şekilsiz bir güce dönüşmüştür (Bauman, 2020, s. 8). Bauman (2020) korkunun belirli tehlikelere bağlı olmadığını, fakat yaşamın her alanına sızdığını savunur. Bu anlamda modern korkular toplumun yapısına gömülü ve akışkandır. Bu durumda da en ürkütücü hâlini alır, ki tehdit hemen her yerde, görünmez ve belirsizlikle dolu olduğunda korku yoğunlaşır.

Bauman (2020, s. 10) korkuyu birbiriyle bağlantılı olan üç tür içinde düşünür: Birincisi bedene veya mülke yönelik acil tehditlerken ikincisi istikrarlı gelir, istihdam veya hastalık ya da yaşlılık dönemlerinde sağlık hizmetleri gibi hayatta kalmayı sağlayan sosyal sistemlerin aşınması gibi yapısal güvencesizliklerdir. Üçüncüsü ve en soyut olanı

ise insanın sınıf, cinsiyet, etnik köken gibi faktörlerle tanımlanan dünyadaki konumunun istikrarsızlaşması ve bunun sonucunda aşınan varoluşsal korkularla ilgilidir. Dolayısıyla doğal güçlere bağlı geleneksel korkulardan farklı olarak çağdaş korkular sosyal olarak inşa edilmiştir.

Bauman bu durumu geç modernitede istikrarlı toplumsal yapıların çözülmesine ve güvensizliğe bağlar. Daha önceki toplumlarda korku yerelken modernitenin doğuşuna tanıklık eden dönemler, Lucien Febvre'in o dönemdeki yaşamın "her yerde, her zaman korku" ifadesiyle tanımlandığı iddiasında olduğu gibi, yaygın bir korkuyla belirlenmiştir (akt. Bauman, 2020, s. 8). Ancak akışkan modernitede korku yeni boyutlar kazanmıştır; evde, işyerinde, en sıradan gündelik faaliyetlerde bile bulunur.

Korkunun her yerde bulunuşu, korkunun kültürel açıdan metalaştırılması ve dolaşıma sokulmasıyla büyüyen medya tarafından da desteklenmektedir. Bauman (2020, s. 12) belirsizlik ve krizin dünyanın algılanması ve yorumlanmasında baskın çerçeveler hâline geldikçe, medya anlatılarının sürekli bir alarm durumunu sürdürmek için işe koşulduğunu söyler. Bir yandan haber döngüleri gündelik yaşamı varoluşsal tehditler olarak çerçeveleyerek korkuyu sürekli kılar ve diğer yandan da eğlence endüstrileri yaklaşan kıyamet duygusunu pekiştiren distopik gelecekler, suç hikâyeleri ve felaket senaryolarından oluşan sonsuz bir akış sunarak endişeden faydalanır. Bunun sonucunda korku, endişe ve güvenlik arzusu gibi insan zayıflıkları sermaye birikiminin kaynaklarına dönüştürülmektedir (Bauman, 2020, s. 165). Bu süreç Bauman'ın (2020, s. 176) nakit para gibi kâr veya politik nüfuza dönüştürülebilen bir kaynak olarak tanımladığı korku sermayesine yol açar. Örneğin Amerika halkının SUV araçlara yönelmesi, yalnızca bir tüketici tercihi olarak değil, medyadaki kültürel tehlike anlatıları aracılığıyla desteklenen korku odaklı bir pazar davranışı olarak çerçevelenir. Zaten kapitalizm, yansımasını tüketimde ve üretimde bulmak durumunda olan ihtiyaçlara ve arzulara göre

örgütlenmiştir (Han, 2023, s. 29). Korku da bu durumda bir söylem olarak işlerken aynı zamanda bir tür haz sağlar (Swyngedouw, 2013).

Frank Furedi (2017) korkunun gündelik söylemler ve uygulamalar aracılığıyla kültürel olarak nasıl üretildiğini inceleyerek bu tartışmaya zenginleştirici bir katkı sağlar. Furedi (2017) korku kültürü üzerine yaptığı çalışmada korkunun kültürel üretimine ilişkin kapsamlı açıklamalardan birini sunar ve korkunun savaş, salgın hastalıklar veya doğal afetler gibi olağanüstü durumlarla sınırlı kalmadığını ve varoluşun sıradan yönlerine nüfuz ederek yaygın bir kırılma duygusu yarattığını belirtir. Bu dönüşüm ona göre, bireylerin dünyayı doğası gereği tehlikeli ve kendilerini de sürekli risk altında düşünmeye teşvik edildiği korku kültürüyle sonuçlanmıştır. Korku kültürü, politik söylemden medya temsillerine, kurumsal yönetimden kişilerarası ilişkilere dek çeşitli toplumsal mekanizmalar aracılığıyla aktif olarak üretilmekte ve sürdürülmektedir. Buna göre (Furedi, 2017, s. 11), insanlar giderek genişleyen bir uyarılar, tavsiyeler ve tedbirler ağına maruz kalmakta ve bunların tamamı belirsizlik duygusunu yaratmaktadır.

Kültürel üretimin korkuyu aktif olarak düzenlemesi, Williams'ın “duygu yapıları” olarak tanımladığı şeyle ilişkilidir.³⁶ *The Long Revolution* (1961) eserinde Williams bu terimi tarihsel deneyimin yaşanmış duygusal boyutunu açıklamak üzere kullanır. Williams'ın (1961, s. 73) ifadesiyle, “herhangi bir geçmiş dönemde geri kazanılması en zor olan şey, belirli bir yer ve zamanda hissedilen yaşam kalitesidir.” Bu, belirli toplumsal koşulların yarattığı duygusal atmosferle, derinlemesine içselleştirilmiş bir algılama ve hissetme biçimiyle ilgilidir. Öyleyse duygu yapıları, tarihsel koşullara bir yanıt olarak ortaya çıkan ve genellikle ifade edilemeyen duyular ve duygusal eğilimlerdir. Bunlar, insanların toplumsal ilişkilerini tam olarak kodlamadan önce bu ilişkileri hissetme biçimleridir.

³⁶ Raymond Williams, duygu yapıları (structures of feeling) terimini ilk kez, 1954'te yayımlanan ve Michael Orrom ile birlikte yazdığı *Preface to Film* kitabında kullanmıştır (Macey, 2001, s. 366).

Williams, duygu yapısının “yapı kelimesinin ima ettiği kadar” sağlam ve kesin olmasına rağmen “faaliyetlerimizin en hassas ve en somut olmayan kısımlarında” işlediğini yazarak bu yapıların sabit değil biçimlendirici olduğuna ve dolayısıyla da algıyı doyurduğuna ve duygusal tepkileri yönlendirdiğine dikkat çeker. Önemli olan bunların belirli tarihsel koşulların yaşanan sonuçları olmasıdır: Genel örgütlenmedeki tüm unsurların belirli bir yaşam sonucu ve bir anlamda bu duygu yapısı bir dönemin kültürüdür (Williams, 1961, s. 12-31). Erken Viktorya dönemi, Devika Sharma ve Frederik Tygstrup’un *Structures of Feeling: Affect and Cultural Practice* (2015) adlı derlemelerinde bu konuda açıklayıcı bir örnek olarak yorumlanır. Yazarlara göre dönemdeki egemen ahlak kuralları, yoksulluk, borç veya gayri meşruiyet gibi durumlar sosyal olarak başarısızlıkla ve düzenden sapmayla çerçevelenmiştir. Ancak Williams’ın da belirttiği üzere, Dickens ve Emily Brontë’nin romanlarında bir duyarlılık değişikliği görürüz: Bu koşullar artık sadece sapsmalar değil, daha genel bir toplumsal rahatsızlığın ifadeleri hâline gelir. Bireysel ahlaki başarısızlık olarak nitelendirilen şey, yapısal düzensizliğin belirtisidir. Başlangıçta estetik ve duygusal olan bu değişim, duygu yapılarının zamansal gecikmesini ve biçimlendirici rolünü gösterir. Sharma ve Tygstrup (2015, s. 4) bu dönüşümün utanç, korku veya ifşa gibi belirli duyguların söylemsel olarak kurumsallaşmasından önce estetik olarak yeniden düzenlendiğini ortaya koyduğunu savunurlar.

Günümüzde endişelerin ve korkuların çağdaş bir duygu yapısını oluşturduğunu öne sürebiliriz ve geç kapitalizm bağlamında işsizlik, hastalık, yerinden edilme veya gözetim gibi yaygın ve yoğunlaşan endişeler ve korkular, baskın bir duygu yapısı olarak görülebilir. Bunlar, Williams’a referansla, çözülmekte olan kültürel deneyimlerdir ve insanların dünyalarını nasıl yorumladıklarını ve birbirleriyle nasıl ilişki kurduklarını çerçevelendirir. Williams (1977, s. 130) tarafından savunulduğu gibi, kültürel üretim yalnızca ifade edici değil, aynı zamanda biçimlendiricidir; tarihsel olarak konumlanmış

uygulamalar aracılığıyla toplumsal bilinci şekillendirir ve yapılandırır. Ancak korku bir yapı olarak deneyimlenmez, aksine toplumsal olarak üretilmiş ve maddi koşullara bağlı olmasına rağmen kişisel, kaçınılmaz ve acil olarak hissedilir.

Beck'in (2019) geç modernitede derin bir dönüşüm geçirdiği ve marjinal bir kaygıdan toplumsal, ekonomik ve politik yaşamın merkezî bir düzenleyici ilkesine dönüştüğünü öne sürdüğü risk ve risk toplumu kavramları, bu geniş dönüşümü, yani çağın duygu yapısını ve korkunun akışkan hâle geçişini anlamak için iyi bir çerçeve sunmaktadır. Beck (2019), modern sanayileşmenin artan karmaşıklığının, geleneksel kontrol mekanizmalarından farklı türlerdeki risklerin üretimine ve küresel dağılımına neden olduğunu öne sürer. Beck'e (2019, s. 25-27) göre, risk büyük ölçüde günümüzde çevresel felaketlerden finansal krizlere, teknolojik başarısızlıktan salgın hastalıklara kadar çeşitlenmekte ve coğrafi, ekonomik veya kurumsal sınırlarla sınırlanmayan küresel boyutlarda etkinlik göstermektedir. Riskin bu türden genişlemesi, modern yönetişimi de şekillendirmiş ve belirsizliğin yönetilmesinde devletlerin, medyanın ve uzman kurumların rolü yeniden tanımlanmıştır (Beck, 2019, s. 33).

Risk toplumu söz konusu olduğunda, bir zamanlar ekonomik büyüme ve ilerleme vaat eden endüstriyel gelişme, paradoksal olarak yeni varoluşsal tehditler yaratmıştır. Beck (2019, s. 25) daha önceki toplumlarda kıtlık ve maddi yoksunluk toplumsal mücadeleleri tanımlarken risk toplumunda temel çatışmaların risklerin eşitsiz dağılımdan kaynaklandığını savunur. Sanayileşmenin, teknolojik inovasyonun ve bilimsel ilerlemenin yaygınlaşması, üretilmiş risklerin çoğalmasına neden olmaktadır (Beck, 2019, s. 33). Dolayısıyla geç modernitede risk, risk algısı ve riske verilen tepki, bilgi ve otorite kurumları tarafından şekillendirilen ve sosyal olarak inşa edilmiş bir olgudur.

Medya temsilleri bu olağanlaştırmada önemli rol oynar. Korku dolu görüntülere, spekülasyon ve kriz retoriğine sürekli biçimde maruz kalmak, insanları neoliberal yönetişimin maddi mantığıyla uyumlu bir kırılganlık hissine yol açar.

Bauman’a (2020, s. 11) göre korku medya ekranlarından, ekonomik istikrarsızlıktan ve teknolojik öngörülemezlikten kaynaklanarak gündelik yaşamın çatlaklarına sızmış ve güvenlik ile tehlike arasındaki sınırlar kesinlikle zedelenmiştir. Medya bu türden korkuların inşasında da merkezî bir rol üstlenir. Örneğin “salgın”, “veba” ve “sendrom” gibi terimlerin sık kullanımı, normalde rutin olan olayların ve gelişmelerin varoluşsal tehditler olarak işaretlenmesine yol açarak toplumun kendisini sürekli olarak acil bir durum hâlinde hissedeceği kolektif algıya hizmet eder (Furedi, 2017, s. 14). Bu açıdan dil ve retorik, korku kültürünün sürdürülmesinde kritiktir. Beck (2019, s. 67) bilim, hukuk ve medyanın risk anlayışı üzerindeki şekillendirici rolüne dikkat çekmekte ve özellikle medyanın belirli tehlikelerin görünürlüğünü artırırken diğerlerini gizlemesi nedeniyle riskin medyatikleştirilerek yayılmasında rol oynadığını söyler. Riskin bir dil olarak kullanılması, gündelik yaşamı krize dönüştürerek belirsizlik duygusunu pekiştirmekte ve böylece kamusal söylemde daha fazla yer almaktadır. Benzer şekilde bilimsel uzmanlık da belirsizlik duygusunu pekiştirmektedir (Beck, 2019, s. 40): Buna göre nükleer güvenlik, iklim değişikliği ya da teknolojik yeniliklerin etkilerinin kesin olarak bilinmemesi, öngörülemezlik hissini artırır.

Furedi (2017, s. 19) korku kültürünün belirleyici özelliğinin, risk algısını normalleştirme ve kurumsallaştırma becerisi olduğunu ve bireylerin pasifleştiği, yabancılaştığı ve birbirlerinden giderek daha fazla soyutlandığı bir ortamı beslediğini öne sürer. Bu kültüre maruz kalan birey, neredeyse tüm insan etkileşimlerini, potansiyel olarak tehlikeli alanlar olarak algılamaya başlar ve eylemi engelleyen bir düşünce geliştirir. Böylece korku kendini besler ve kendine uygun koşullar yaratır. Bu durum mantıksal olarak, insanların her birinin riski azaltmakla meşgul oldukları ve sosyal olarak etkileşime girmeyi bıraktıkları bir dünyadır. Furedi (2017, s. 9) neoliberalizmde geleneksel yapıların aşıldıkça bireylerin belirsizliklerle dolu bu dünyada giderek daha fazla yalnızlaştığını ve bunun da güvensizlikle sonuçlandığını ileri sürer.

Duygulara inşacı yaklaşımları ele aldığımız bir önceki alt kısımda da altını çizdiğim üzere, duygular içsel durumlara indirgenemez. Bu nedenle duygular söylemsel ve sosyal olarak inşa edilmiş fenomenler olarak düşünülebilir. Lutz (1998) ve Harré (2009) tarafından belirtildiği şekliyle duygular, belirli duyguları ne zaman ve nasıl hissetmenin uygun olduğunu belirleyen dil, kültürel senaryolar ve tarihsel-toplumsal koşullar aracılığıyla aktarılır. Buradan yola çıkarak geç kapitalizmde korkunun “üretilmesi” yalnızca estetik bir biçim veya ekonomik bir dolaşım konusu olarak değil, buna ilaveten belirli duygusal kelime dağarcığı ile belirli düşünme ve hissetme mantığını normalleştiren bir duygu yapısı olarak öne çıkar. Bu tartışmalar ışığında geç kapitalizmde korkunun kültürel olarak üretilmiş bir duygu yapısı olarak işlev gördüğünü öne sürebiliriz.

1.2.2. Postmodern kültürde korku: “Şimdiki zamanın hayaletleri”

Sermayenin küreselleşmesi, oligapolistik üretimin hakimiyeti ve gündelik yaşamın her alanında metalaşmanın yoğunlaşmasıyla karakterize edilen geç kapitalizm (Mandel, 2013), kültürel alana derinlemesine nüfuz eden yeni toplumsal ilişkiler ortaya çıkarmıştır. Önceki dönemlerde olduğu gibi kültürel üretim geç kapitalizmde de dönemin duygusal iklimini aktif olarak düzenler ve ifade eder. Bu bağlamın anlaşılabilmesi için Williams’ın “duygusal yapı” kavramı önemlidir. Çünkü kültürel metinler ve sanatsal üretimler kaygı, endişe ve korkuyla tanımlanan bir duygusal yapıyı hem daha fazla yansıtmakta hem de daha fazla bunlara içkin olarak gelişmektedir. Günümüzün kültürel üretim mantığı bu açıdan hem bir temsil alanı hem de duygu yapılarının aktif olarak üretildiği ve dolaşıma girdiği bir alandır.

Neyin korku olarak kabul edilip bunun nasıl ifade edildiği veya bastırıldığı, sosyal inşacı bir duygu anlayışı perspektifinden yola çıkıldığında, değişen kültürel beklentilere ve çağın duygu yapısına bağlıdır (Stearns ve Stearns, 1985; Shott, 1979). Bu kapsamda

şimdinin hayaletleri, duyguların daha geniş toplumsal ve kültürel yapılara uygun olarak işlediği bir duygu yapısını imleyen korkunun postmodern zamansallığını öne çıkarır.

Modern toplumsal manzarada geç kapitalizmin kültürel mantığıyla karakterize olan postmodern bir durum yaşanmaktadır. Fredric Jameson (1991, s. 56) postmodernizmi kapitalizmin küresel, finansallaşmış bir aşamasının kültürel sistemi olarak tanımlar. Ona göre bugün estetik üretim metalaşmış ve genel meta üretimine dahil olmuştur. Dolayısıyla geç kapitalizmde kültürel üretim piyasa güçlerinden ve mantığından muaf değildir ve bu durum kültürel bir mantık olarak işlemektedir. Byung-Chul Han (2023, s. 47), kapitalizmin yalnızca maddi sömürü yoluyla değil, psikolojik olarak ve duygusal yolla işlediğini söylerken buna dikkat çeker. Postmodern kültürel pratikler, geç kapitalist ekonomik ilişkilerle iç içedir (Huss, 2005). Zira postmodernizm, “kapitalizmin mantığını çoğaltır ve yeniden üretir” (Jameson, 1985, s. 125).

Korku da bir dönemin duygu yapısı olarak geç kapitalizmde metalaşmıştır. Byung-Chul Han, (2023, s. 20) neoliberal haz toplumunu eleştirirken, kapitalizmde her şeyin bir tüketim ve haz formuna indirgendiğine dikkat çeker. Günümüzde hemen her şey tüketilebilmesi için düzenlenmekte ve geç kapitalizmin kültürü, deneyimleri tüketim nesnesi hâline getirmektedir. Korku da tıpkı bir endüstriyel mal gibi paketlenmekte, markalanmakta ve çeşitli kültürel biçimlerde, kimi zaman korku filmi, kimi zaman felaket haberi, kimi zaman güvenlik teknolojileri ve kimi zaman da video oyunu olarak satılmaktadır. Gündelik yaşamın tam anlamıyla kültürleştirilmesi ve estetikleşmesi burada önemli rol oynamaktadır (Storey, 2023, s. 302). Dolayısıyla korkunun metalaşması, korkuyu eğlence endüstrisinden sigorta sektörüne dek kültürel bir mantığın işlediği bir ürüne dönüştürmüştür.

Geç kapitalizmin kültürel mantığı Jameson’a (1988, s. 105) göre bir pastiş kültürüdür. Pastiche, birbirinden ayrılacak bir norm ya da geleneğin var olma olasılığına ilişkin hiçbir anlamı olmayan boş bir parodidir (Storey, 2023, s. 298). Jameson (1991, s.

66-68) kültürel manzaradaki nostalji eğilimini eleştirir ve ona göre nostalji geçmişle otantik bir ilişki kurmak yerine onun tarzlarını ve imgelerini metalaştırılmış göstergeler olarak dönüştürür. Bu durum, tarihsel göndergenin ortadan kalmasıyla ve tarihin yalnızca “pop” tarih olarak deneyimlendiği, tüketime açık kültürel bir durumla sonuçlanır (Jameson, 1991, s. 70). Bu açıdan kapitalist toplumların üretim ve tüketim kültürlerinin dramaturjik anlatılar üzerinde yoğunlaştığını belirterek kapalı ve tekdüze biçimlerin, kültürel ürünlerin içinin boşaltıldığı postmodern bir dünyada, geçmişten gelen kültürel unsurların basit tekrarları olarak ortaya çıktığını öne sürer (Renkçi, 2014; Demirel, 2016). Yani, geçmişteki temaların ve anlatıların bugün birer stilistik öge hâline gelmesi söz konusudur. Onun deyişiyle, biçimsel yenilik mümkün değildir ve geriye ölü stillerin taklit edildiği bir dünya kalır.

Jameson’ın başlıca pastiş örneği nostalji filmidir ve Jameson, nostalji filmlerini gerçek tarihsel özgünlükten yoksun bir bakış açısıyla geçmişe özlem uyandırdıkları ve genellikle derinliği olmayan tarihsel unsurların bir pastişi hâline geldikleri için tarihsel filmlerden ayırır (Geng, 2024; Pantić, 2012). Ona göre nostalji filmi, geçmişin atmosferini ve biçimsel özelliklerini ya da geçmişin belirli bakış tarzlarını yeniden yakalar ve temsil eder (Storey, 2023, s. 299).

Neoliberal kapitalizmin, toplumu gerçekleştirmemiş olasılıkların peşini bırakmadığı bir şimdiki zamana hapsettiğini savunan Fisher (2014, s. 6) da tıpkı Jameson gibi geleceği etkin bir şekilde iptal ettiği belirtir. Ona göre bugünden farklı türden bir geleceğe ilişkin hayal geliştirememen yaygın şekilde umutsuzluk, depresyon ve anksiyeteyi doğurmaktadır, ki bunlar, bireysel olgular olmanın ötesinde kapitalizmin sürekli olarak üretkenlik talebinin ürettiği yapısal birer durumdur. Bununla birlikte Fisher’ın temel argümanlarından birisi, tarihsel estetiğin sürekli olarak yeniden dönüştürülmesinin geçmişin kültürel dinamizminin yerini aldığı ve bunun da geleceğin iptal edilmesine yol açtığıdır. Burada popüler kültürün yeni sanatsal formlar geliştirmek yerine nostalji,

retrofütürizm ve pastişe giderek daha fazla yöneldiğine işaret eden Fisher, bu kültürel durgunluğu müzik, film ve televizyon üzerinden örneklerle başvurarak tartışır. Buna göre elektronik müzik yeni seslere öncülük etmek yerine yerleşik sesleri durmaksızın tekrarlamakta ve sinema da geçmiş anlatıları yeniden dönüştüren devam filmleri ya da yeniden yapımlara yönelmektedir (Fisher, 2014, s. 12). Böylelikle kapitalizmin üretkenlik talebi karşılıksız kalmamaktadır.

Collins (2012) için ise postmodern koşullarda kritik olan, geçmişin yeniyle basitçe değiştirilmemesi, aksine yeniyle birlikte dönüştürülmesi ve dolaşıma girmesidir. “Sürekli artan sayıda metin ve teknoloji, postmodern kültürel yaşamın dokusunu oluşturan göstergelerin sürekli dolaşımı ve yeniden dolaşımı olan bu ‘dizilişin’ hem yansıması hem de önemli bir katkısıdır” (Collins, 2012, s. 248). Bu, geçmişten geleceğe yönelen doğrusal bir ilerleme değil, daha çok referanslar, canlanmalar ve yeniden birleşmelerden oluşan bir döngüdür. Örneğin gümünüzün medya ekosisteminde bir korku filmi 1970’lerin klasik klişelerine atıfta bulunurken yeni dijital estetik ve teknolojileri de kullanabilir, ki bu durumda her ikisi bir arada dönüşerek var olur. Bu noktada çağdaş kültürel üretim dizisi içinde bir karakterin macerasına ve bir metnin gidişatına atıfta bulunarak Collins, anlatı eyleminin iki düzeyde eşzamanlı olarak işlediğini savunur. Bu iki düzeyden ilki bir karakterin geleneksel yolculuğu bağlamında hikâyenin içinde olması, ikincisi ise daha geniş bir medya kültürü içinde devam filmleri, yeniden yapımlar, *meme*’ler ve benzerleri gibi hikâyenin dışında olmasıdır. Bu açıdan geç kapitalizmde kültürel üretimin anlamı hikâyenin kendisinin medya, referanslar ve kültürel kodlardan oluşan bir ekosistemde nasıl işlediğiyle ilgilidir.

Tıpkı sinemanın geçmiş anlatılarını yeniden yapılandırarak devam filmleri ve yeniden yapımlar üretmesi gibi, benzer bir eğilimin video oyunları alanında da belirginleştiği görülmektedir. Özellikle korku türünde hem anlatısal hem de biçimsel düzeyde nostaljik öğelerin çağdaş üretimle iç içe geçmesi söz konusudur. Bir yandan

mitolojik, folklorik ya da kültürel hafızaya ait efsaneler modern anlatılara entegre edilirken, diğer yandan geçmişteki yapımlar yeniden üretilmekte ya da güncellenmiş versiyonları (remastered) dolaşıma sokulmaktadır. Bu durum türde geçmişin bugünün teknolojik estetikleriyle yeniden harmanlandığı süregelen bir yeniden üretim mantığını açığa çıkarmaktadır. Örneğin *Silent Hill 2*'nin yeniden yapımı (Bloober Team, 2024), orijinal oyunun duygusal özünü korurken yüksek çözünürlüklü görüntü ve modern oyun mekaniğiyle yeniden kurgulanmıştır. Benzer şekilde *Control* (Remedy Entertainment, 2019) parçalı anlatım ve oyun mimarisindeki bozuklukla birlikte Fisher'ın (2014) çağdaş kültürü sonsuz döngüde sıkışmış olarak gören bakış açısını yansıtır. *Observer* (Bloober Team, 2017) ise bozuk zaman çizgileri ve parçalanmış hafızayla, glitch bozulmaları, yinelemeli mekân ve bulanıklık gibi oyun estetiğiyle Jameson'ın (1991) kültürel şizofrenisini ve bozulmuş zamansallığı somutlaştırır.

Mark Fisher (2014) geleceğin iptal edilmesi nedeniyle geçmişin hayalet gibi geri döndüğü kültürel bir durumu tanımlamak için *hauntology* kavramını ortaya atmıştır.³⁷ Bu durum, olabilme ihtimali varken gerçekleşmeyen, kaybedilmiş ütöpik geleceklerin kalıcı varlığını yansıtarak bir tekrarlama yaratır. Korku estetiğinde hauntoloji, yerinden edilmiş zamansallıklar, retro estetik ve ortamdaki korkuyla kendini gösterir. Mitlerin, efsanelerin veya geçmiş kimi olayların benimsenmesi gibi anlatı stratejileri veya yeniden yapım ya da yeniden düzenleme gibi biçimsel stratejiler aracılığıyla eskinin yeniye yeniden dahil edilmesi, geleceğin durdurulduğu ve geçmişin sonsuz şekilde yeniden canlandırılmış biçimlerde geri döndüğü zamansal bir döngüye işaret etmektedir. Klasikleşmiş ve kültür korku figürlerinin ve arkaik ortamların çağdaş korku medyasında yeniden ortaya çıkışı, bu yönüyle kendi geleceğini öngöremeyen, bilinenin aracılığı olmadan yeniliği hayal

³⁷ Hauntoloji, Jacques Derrida'nın (2001) hayalet ve ontoloji sözcüklerinin bir karışımına referans veren terimidir. Terim tıpkı bir hayalet gibi toplumsal veya kültürel geçmişten gelen unsurların geri dönüşü veya kalıcılığıyla ilgili bir dizi fikre dayanır (Fisher, 2013, s. 45). Dijital hauntoloji buradan yola çıkarak dijital kültürün kayıp geleceklerin, unutulmuş medyanın ve nostaljik estetiğin hayalet varlığı tarafından nasıl şekillendirildiğine odaklanır.

edemeyen bir kültürel anlayışın göstergesidir. Korkunun retro estetiğe, analog eserlere veya nostaljik olana bağımlılığı, düzleşmiş bir zaman alanında sürekliliğin bir yoludur.

Öyleyse korkunun kültürel mantığının ilkelerinden biri zamansallığı çarpıtmasıdır. Bu durum tarihsel olamamayı, “kültürel bir şizofreniyi” ve şimdide sıkışıp kalmayı deneyimler. Jameson, postmodern kültürelde tarihsel süreklilik duygusunun yerini sonsuz bir şimdinin aldığını savunurken bunu düşünür: “Zamansal süreklilikler bozuldukça, şimdiki zaman deneyiminin güçlü, ezici bir şekilde canlı ve ‘maddi’ hâle geldiğini unutmayın” (Jameson, 1985, s. 120) der. Korku, bir beklenti duygusu olarak zamanın düzleşmesini pekiştirir; sürekli bir acil durum hâli, istikrarlı olanın iptali ve geleceğin sürekli ertelenmesi durumunu yaratır ve öyleyse gelecek kaçınılmaz bir felakete dönüşür. Geç kapitalizmin kültürel mantığı postmodern zamansallığın, iptal edilen geleceğin ve nostaljik olanın birleşiminden oluşturmaktadır. Bu hem anlatısal hem teknolojik hem de tarihsel bir hayalet durumudur. Korku medyası bu farklı türden hayaletleri şimdide birleştirerek şimdiki zamanın istikrarsızlığını öne çıkarmaktadır. Bu anlamlandırma sistemine ilişkin kültürel ürünleri ve estetiği, buluntu film korkusu, *glitch* sanatı³⁸, dijital hauntoloji ve korku temelli alternatif gerçeklik oyunlarında görebilmek mümkündür. Bu noktada tüm video oyunlarının da bir anlamda simülasyon olduğu düşünüldüğünde, simülasyon korkunun kendisini baskın bir kültürel tema hâline geldiği hipergerçek bir çerçeveye içindedir. Bu estetik biçimler ve medyalar geçmişin dijital biçimlerde bozulmuş, eksik ya da silik yankıları olarak beliren korku nesnelerini temsil eder.

Jameson (1991, s. 61) ayrıca postmodern kültürün belirleyici özelliklerinden birinin duyguların zayıflaması, yani estetik temsilde duygusal deneyim yaşama kapasitesinin azalması olduğunu savunur. Ona göre postmodern eserler modernizmin

³⁸ Glitch sanatı, sanatçıların bir zamanlar kazara veya amaçlanmamış teknik bozulmalar olarak kabul edilen hataları veya arızaları kasıtlı olarak dahil ettikleri ve estetize ettikleri görsel manipülasyonları ifade etmektedir (Uslu, 2017, s. 64).

karakteristik özelliği olan ifade derinliği ve içselliği, metinlerarasılıkla değiştirir. Bu durumda o, geç kapitalizmde kültürel üretimin derin öznel duygular uyandırmak yerine genellikle duygusal olarak boş bir mesafe oluşturduğunu öne sürer. Modernizmin Munch'un *Scream* eseriyle örneklendirdiği "acı dolu" ifade biçimlerini, Warhol'un *Marilyn Monroe* eseri gibi postmodern "soğuk" eserlerle kıyaslayan Jameson (1991, s. 62), bu noktada geç kapitalizmdeki egemen kültürel üretim olan postmodern estetiğin duygusal özünden arındırıldığı sonucuna varır.

Ancak postmodern kültürde duyguların zayıflaması üzerine olan bu tez, geç kapitalizmin estetik dönüşümlerine ilişkin düşüncede tartışmasız değildir. Postmodernizmin derinliğin yaygınlaşması ve ifade edici duyguların aşınmasıyla karakterize olduğu iddiası, duyguların zorunlu olarak dramatik veya bireyselleştirilmiş olduğu şeklindeki görece dar bir anlayışa dayanmaktadır ve duygu yapılarını gözden kaçırmaktadır. Postmodernizm duyguların ortadan kalktığına işaret etmez; duyguları içkin kültürel yapılar alanına kaydırır. En iyi ihtimalle bu dönemin estetik anlayışında açık bir umutsuzluk veyahut yabancılaşma yerine yaygın bir atmosferik kaygı, kaçınılmaz bir güvensizlik ve yerinden edilme duygusu bulunabilir. Öyleyse postmodern kültürel üretimde duygunun yapı boyunca gömülü olduğunu öne sürebiliriz: O, estetize edilir, biçimlendirilir ve dağıtılır; bu yönüyle geç kapitalizmin kültürel üretim mantığının içine gömülüdür. Jameson'ın "derinsizlik" okuması, esasında katmanlaşma olarak yeniden yorumlanabilir.

Sonuçta geç kapitalizmin kültürel mantığı içinde korkunun hem üretim biçimi hem de estetik stratejileri bakımından belirgin bir dönüşüme uğradığı görülebilmektedir. Bir eğlence türü olarak korku, geç kapitalizmin zamansal, duygusal ve yapısal boyutlarının da ifadesi olarak işlemektedir. Sinema klişelerinden güvenlik cihazlarına, sansasyonel haberlerden interaktif eğlence biçimlerine dek korkunun dolaşımı, geç kapitalizmi tanımlayan küresel üretim dinamiklerinden ayrı düşünülemez. Postmodern

kültürde bulunan yerleşik kaygı, belirsizlik ve güvende olamama hissi gibi yapısal unsurları görünür kılan, onları biçimlendiren ve dolaşıma sokan bir duygulanımsal alan sunmaktadır. Bu açıdan korkunun metalaştırılması ve estetikleştirilmesi, geç kapitalist toplumların belirsizliği nasıl yönettiğini ve çağın duygu yapısını nasıl yeniden ürettiğini de bir biçimiyle ortaya koyar. Korkunun kültürel mantığı, çağdaş platformların ve video oyunlarının eğlenceli ve katılımcı ortamlarında en somut şekilde yeniden üretilir. Şimdi bu kültürel mantığın dijital çağda nasıl biçimlendiğine geçebiliriz.

1.2.3. Geç kapitalizmde oynamak ve oyuncu deneyimlerinin anlamı

Oyunun ne olduğu hakkındaki geleneksel ve yerleşik tanımlamalar (Caillois, 2001; Huizinga, 2023; Suits, 1978) oyun olan ile oyun olmayan arasında amaçsal ve değer bakımından bir ayrım yaptılar. Örneğin Johan Huizinga (2023) oyunu tanımlarken sihirli çemberden bahsetmiş ve bu çemberin bir alanı sınırlayarak onu normal yaşamdan ayırdığını belirtmiştir. Sihirli çemberin içinde farklı kurallar geçerlidir ve bu alan, normal yaşamda veya normal alanlarda kabul edilmeyen veya izin verilmeyen şeylerin deneyimlendiği bir alandır. Daha sonraki yıllarda oyun araştırmacıları oyunların hayatımızdaki rolünü açıklamak için sihirli çember kavramını oyunlara uygulamışlardır. Salen ve Zimmerman (2003), Juul (2005) ve Adams (2010) başta olmak üzere pek çok yazar ve araştırmacı için “sihirli çember” metaforu, oyun ve oyuncu etkileşimlerinin kalıplarını çerçevelemek amacıyla yararlı bulunmuştur.

Amaçsal ve değer yargısına dayalı olarak çizilen bu sınıra dayalı tanımlara göre oyun, kendi için yapılan ve kendi içinde tam ve amaçsal amaçlardan bağımsız bir faaliyet olarak çerçevelenmiştir. Miguel Sicart (2021b, s. 3) bu klasikleşmiş oyun anlatılarının oyunu tutarlı şekilde saf bir faaliyet alanı olarak konumlandığını, oyun dışında hiçbir değer üretmediğini ve yalnızca oyun oynama eyleminde var olduğunu imlediklerine dikkat çeker. Bu durum benzer şekilde Pargman ve Jakobsson (2008, s. 227) tarafından

da dile getirilir. Onlara göre sihirli çember “güçlü bir sınır hipotezi”dir ve oyun ile oyun dışındaki dünya arasında net bir sınır oluşturduğunu öne sürer. Taylor (2007, s. 113) ise bu metaforun “genellikle oyuncunun bir tür aynadan geçip saf bir oyun alanına girdiğini hissettirdiğini” söyler. Buradan hareketle söyleyebiliriz ki oyunun ne olduğu hakkındaki geleneksel açıklamalar oyunu gönüllü, içsel olarak motive edilmiş, günlük ekonomik ve politik yaşamın tamamından izole edilmiş bir faaliyet olarak varsayar.

Ancak geç kapitalizmde oyun eğlencenin ve boş zaman faaliyetinin sınırlarını aşarak ekonomik, kültürel ve duygusal üretimin merkezinde yer alan oldukça katmanlı bir deneyim hâlinedir. Her şeyden önce oyun oyuncuların boş zamanlarında içine girdiği bir sihirli çember işlevinden ötesine tanışınmış, oynama, zamansal bakımdan uzamış ve özellikle oyunlaştırma aracılığıyla oyun mantığı gündelik yaşamın tamamına yayılmıştır. Bu noktada Crawford (2012, s. 35) ayrıca teknolojideki değişikliklerin video oyunlarını çok daha yaygın hâle getirdiğini ve özellikle mobil telefon teknolojilerindeki yaygınlığın video oyunlarını da çok daha yaygın ve sıradan bir şekilde; otobüste, televizyon izlerken ya da derslerde oynandığını söylemektedir. Ona göre video oyunları ve oyun oynama, nispeten sıradan ve gündelik bir etkinlik hâline gelmekte ve bu durum oyunları dış dünyadan ayrı bir şey biçiminde anlaşılması gereken bir etkinlik olarak gören fikri ciddi şekilde sarsmaktadır.

Fredric Jameson’ın (1985) öne sürdüğü gibi postmodern kültür istikrarlı tarihsel süreklilikten daha çok, zamansal ufukların sonsuz bir şimdiki zamana çöküşüyle tanımlandığından, sihirli çember artık sıradan yaşamın dışında kapalı bir alan değildir. Bu nedenle geç kapitalizm ve postmodern kültürde, oynamak dünyadan kaçmaktan ziyade, postmodernizmin zamansal mantığına dahil olmakla birlikte düşünülebilir.

Gerçekten de dijital kültür giderek platform mantığıyla yönetilir hâle geldikçe oyun oynama eylemi, spontane bir faaliyetten geç kapitalizmin ekonomik ve duygusal yapısına gömülü yapılandırılmış bir etkinliğe dönüşmüştür. Örneğin Sicart (2021b, s. 7)

bir eylem biçimi olarak oyunun, platformların kapitalizmin kaçınılmazlığını ilan eden kontrol araçları aracılığıyla veri toplama faaliyetleri için kullanıldığına değinir. Oyun bu açıdan platform kapitalizmini karakterize eden veri üretimi ve analizine dahil olmuştur. Dolayısıyla Mia Consalvo'nun (2009 s. 415) da belirttiği gibi, oyun oynamak dünyadan ayrı değildir ve sihirli çember yoktur.³⁹ Bu fikir geç kapitalizmde oyuncu deneyimlerini yeniden düşünmek için de bir olanak sağlar. Çünkü video oyunları her geçen gün çağdaş kültürde giderek daha baskın bir yer edinirken yaşam deneyimlerinin oyun deneyimlerini nasıl şekillendirdiğini ve bu deneyimlerin gerçek hayattaki bakış açılarını nasıl etkileyebileceğini anlamak son derece önemlidir.

Oyun ve oynamak dünyadan bağımsız değildir. Ermi ve Mäyrä (2005a, s. 1) sanal ortamlarda ve oyunlarda insan deneyimlerinin, diğer tüm deneyimlerin de içerdiği unsurların aynısından oluştuğunu vurgular. Bu nedenle oyun deneyimi, oyun ortamında oyuncunun duyuları, düşünceleri, hisleri, eylemleri ve anlamlandırma sürecinden oluşan bir bütün olarak düşünülebilir. Şaşırmayacak şekilde, oyuncuların gerçek bir hayatları, gerçek sorumlulukları, gerçek beklentileri, gerçek umutları ve gerçek arzuları vardır (Consalvo, 2009, s. 415).

Çağdaş toplumda oyunun kültürel, sosyal ve estetik önemini anlamak amacıyla olan Hendricks (2016) oyunu dünyayla etkileşim kurma biçimi olarak tanımlamakta haklıdır. Ona göre oyun, yalnızca boş zaman etkinliği ya da çalışmanın karşıtı değildir; aksine kendi başına anlam üretme kapasitesine sahip özgün bir pratik biçimdir. Bu yönüyle oyun, bireyin kimliğini sınadığı, farklı olasılıkları denediği ve toplumsal, kültürel, fiziksel çevreyle etkileşime geçtiği bir alan sunar. Zira oynamak bir tutumdur: Kurallar, arayüzler, fizik modelleri ve toplumsal normalar aynı zamanda oyuncunun keşfettiği,

³⁹ Mia Consalvo (2009, s. 415) son derece zengin ve çağrışımlarla dolu bu potansiyel deneyimler karşısında, sihirli çember kavramının statik ve aşırı formalist göründüğünü söyler. Kaldı ki Crawford (2012, s. 23) tarafından söylendiği gibi, Huizinga'nın (2023) çalışmalarını çağdaş oyun çalışmalarına uyarlayanların pek çoğu da oyunların dış dünyadan tamamen izole olamayacağını kabul eder. Örneğin Eskelinen ve Tronstad (2003, s. 205), oyunların "oyuncunun 'sıradan yaşamını' da etkileyen kasıtlı ve kasıtsız sonuçları" olabileceğini söylerler.

müzakere ettiği ve bazen de yaktığı olasılık alanlarını ortaya çıkarır. Sicart'ın (2020, s. 2083) deyişiyle, “oyuncu olmak, dünyaya karşı hazzı, keşfi ve insan iradesini ön planda tutan bir tavır takınmaktır.” Etkileşimsel ve oyuncunun oyunla olan etkileşimine dayanan bu ilişkisel bakış, oyunu oyuncunun tabi olduğu sabit bir dizi kuralın uygulanmasından daha ziyade algı, zamanlama ve yargının da dahil olduğu bir inşa süreci olarak kavramsallaştırır, ki buna dünya odaklı bir pratik denebilir. Buna göre oyuncular yalnızca hazırlanmış ve tasarlanmış oyun deneyimine katılmakla kalmaz, aynı zamanda bu deneyimlerin inşasında da aktif olarak bulunurlar. Bir açıdan kendi arzularını, beklentilerini ve önceki deneyimlerini yanlarında getirirler ve deneyimlerini bunlar aracılığıyla yorumlarlar (Ermi ve Mäyrä, 2005b, s. 2).

Sicart (2014) oyun oynamayı dünyada var olmanın bir biçimi olarak görerek dünya odaklı pratiği daha da radikalleştirir. Oyun, “dünyada sahiplenici, ifade edici, öz amaçlı bir varoluş biçimidir” (Sicart, 2014, s. 6-18). Ona göre oynamak dünyada olmaktır ve oyuncuları çevreleyen şeyleri anlamamanın bir biçimidir. Bu yönüyle oyun insan olmanın bir biçimidir, diyebiliriz. O, nesnelere bağlı değildir, ancak insanların günlük yaşamlarını oluşturan karmaşık etkileşimlere getirdikleri bir araçtır ve gerçeklikten ayrı değildir; onun bir parçasıdır. Raymond Williams'ın (1977) bir önceki kısımda tartıştığımız duygu yapıları kavramını burada konuşturacak olursak, oyun, kültürel oluşumları kaydeden, yaşanmış, duygusal bir pratik olarak yorumlanabilir. Oyunlar tarihsel anların duygusal dokularını somutlaştıran kültürel pratikler olarak geç kapitalizm koşullarında yaşamamanın hissini ifade ederler.

Bu çerçeveden hareketle oyunların araçsal amaçlardan ya da daha geniş anlamda toplumsal gerçekliklerden ve kültürel alandan etkilenmeyen, kapalı ve kendi içinde var olan faaliyetler olduğu biçimindeki yerleşik düşünceye meydan okunabilir. Oynamak, içinde gerçekleştiği dünyanın kendisiyle, onun değerleriyle ve yapılarıyla kesinlikle ilişkili bir faaliyettir. Öyleyse oyun sınırlı ve olağan sosyal yapının dışında değildir ve

kendi başına bir sosyal faaliyet olması nedeniyle yaşamın bir parçasıdır (Copier, 2005). Zaten geç kapitalizmde oyun ne zamansal açıdan sınırlı ne de mekânsal olarak izoledir; duygu akışının dolaşımı yoluyla gündelik yaşamın hemen her yerindedir. Bu kapsamda oyuncular kendilerini sosyal gerçekliklerden ayıran sihirli bir çembere girmezler. Onlar, dünyaya ilişkin yerleşik fikirlerini, dünyayı yorumlama biçimlerini, arzularını oyun alanına getirerek oyun tasarımcıları, oyun sistemleri ve diğer oyuncularla birlikte oyunu yeniden inşa ederler. Bu açıdan oynamak, oyuncunun hem varoluş biçimi hem de bir bilgi edinme biçimi olarak dünyaya yönelik bir uygulama olarak düşünülebilir. Bu türden bir anlayışın katkısı, oyuncu deneyimini kültürel, duygusal ve toplumsal anlamlarla dolu, yaşanmış deneyimin bir uzantısı olarak yeniden çerçevelemekte ve böylece korku video oyunlarını geç kapitalizmin duygu yapılarıyla bir arada düşünmek üzere sağladığı geniş pencerede bulunabilir.

Kabul etmek gerekir ki oyuncular, oyun oynayarak elde edilebilecekleri deneyimler için oyun oynarlar ve keyifli vakit geçir geçirmek, oyun oynamanın bir sonucu olarak deneyimlemeyi bekledikleri nihai duygusal durumdur (Lazzaro, 2004). Bununla birlikte Douglas ve Hargadon'un (2000) altını çizdiği gibi oyuncuların gerçek yaşama ilişkin sahip olduğu şemalar, beklentilerini ve zevk deneyimlerini şekillendirir. Bu görüşten yola çıkarak oyuncuların yaşam deneyimlerine dayanan bilişsel şemalarının, oyun dünyalarını yorumlama biçimlerini filtrelemekle kalmayıp beklentilerin, duygusal tepkilerin ve estetik tatminlerin dokusunu aktif olarak şekillendirdiğini iddia etmek mümkündür.

Geç kapitalizm bağlamında oyuncuların bilişsel şemaları, her gün deneyimledikleri yaygın endişelerden bağımsız değildir. Bunlar, korkunun akışkan olduğu, tehditlerin hareketli, öngörülemez ve kontrol edilemez olduğu postmodernitede deneyimlenen yaygın ve dağınık güvensizlik hissi tarafından şekillenir. Böyle bir toplumsal ve kültürel ortamda, korku oyunları da dahil olmak üzere oyun oynama, mevcut

ve deneyimlenen endişeleri prova etmek veya müzakere etmek mahiyeti taşıyor olabilir. Bauman'ın (2019) savunduğu gibi postmodern güvensizlik yaygın, sınırsız ve sürekli değişkendir; bu da korkuyu akışkan bir oluğa dönüştürür.

Söz konusu iddiayı güçlendirmek için oyunların esasında bir temsil değil de daha ziyade birer simülasyon olduğunu ayrıca hatırlamak gerekir. Çünkü Gonzalo Frasca'nın (2003, s. 223) önemle belirttiği gibi, “simülasyon, bir nesnenin görsel-işitsel özelliklerini korumakla kalmaz, aynı zamanda belirli koşullar altında oyuncunun girdilerine tepki vererek davranışını da modeller.” Bu çerçeveden bakıldığında oyunlar oyuncuları yirmi birinci yüzyılın yaygın korku ve endişeleriyle bezenmiş tehditlerin etki ettiği, tepki verdiği ve uyum sağladığı kurallara bağlı bir ortama yerleştirir. Bu yönüyle aslında işlevsel modellerdir. Bu kapsamda korku oyunları korku davranışının bir çeşit modellemesidir ve bu modelleme korkuyu hem görülen veya duyulan şeylerde hem de oyuncuların buna nasıl yaklaşması gerektiği konusunda konumlandırır.

Duyguların nihayetinde sosyal olarak inşa edildiğini öne süren Lutz (1998), Harre (1986; 2009) ve Armon-Jones'ın (1986), onların zamansız ve evrensel fizyolojik hareketlenmelerden daha çok söylemsel pratikler olduğu fikirleri korku video oyunlarına uygulandığında, korkunun medya, yeniden üretim ve tüketim pratikleri içerisinde anlaşılabilceği noktasına varabiliriz. Zira buradan yaklaşınca korkuyu oynamak, korkunun kültürel inşasına ve mevcut tarihsel anı tanımlayan duygu yapılarına katılmaktır.

Korku oyunları oyuncuların maddi sonuçları olmadan kontrol, başarısızlık ve hayatta kalma deneyimlerini yaşayabilecekleri risk ortamlarını simüle eder. Korkunun kamusal söylemin merkezî düzenleyici ilkesi hâline geldiği geç modernitede riskin performatif bu boyutu, oyunun duygusal boyutunu etkilemektedir. Bu açıdan bakıldığında korku oyunları korkuyla doygun bir ortama duyarlı kültürel ürünler olarak düşünülebilir: Zamanlarının duygusal iklimini ve duygu yapısını ortaya koyan etkileşimli medyalar olarak toplumun yaşanan kaygılarını kendi anlatılarına ve mekaniklerine

aktarırlar ki bu, korku oynamayı da oyuncuların kendi zamanlarının duygu yapısına duyarlı olduğu anlamına gelir. Örneğin öngörülemeyen düşman karşılaşmaları, istikrarsız ortamlar ve oyuncunun hakimiyetini sarsan mekaniklerle bu ortamı yeniden üretir ve mevcut endişeleri anlatı ve hikâye yapısına ekler. Perron (2005) tarafından belirtildiği gibi korku oyunları oyuncuları değişen tehdit koşulları ve kaynak kıtlığı altında bu stratejileri tekrar tekrar denemelerini, hangi stratejiyi uygulayacaklarına kendilerinin karar vermesi gerektiği üzerinden deneyimletir.⁴⁰ Torben Grodal (2000, s. 201) bu olanağın video oyunlarının duygusal deneyimleri simüle etmesine yol açtığını savunur ve bu durumda oyuncu, oyun sisteminin kısıtlamaları altında gerçek zamanlı olarak mevcut tehlike karşısında kendi kararını vermelidir. Bu nedenle oyun oynama eylemi çağdaş korkularının bir provası, öznenin sembolik ama duygusal olarak etkili şekilde riskle karşılaştığı bir alan hâline gelir.

Buradan yola çıkarak oyuncu deneyiminin daha geniş toplumsal ve kültürel koşullarla iç içe geçtiği öne sürülebilir: Geç kapitalizmdeki akışkan korku, risk toplumunda felaketin sistematik beklentisi ve tarihsel olarak burada hazır bulunun duygu yapılarının duygusal eğilimleri aracılığıyla oyunlar çağdaş toplumsal manzaranın ve ona ait duygusal yaşamın içindedir. Oyunlarda korku deneyiminin kurgusal ve sanal bir ortamda gerçekleşmesine rağmen geç modern duygu yapısına dayandığını ve bu yönüyle hem bu deneyimi ifade eden hem de yönlendiren bir şey olarak düşünülebileceğini vurguluyoruz. Böylesi bir çerçeveleme korku oyunlarının toplumsal ve tarihsel anın dışında var olmadıklarını ve aksine zamanlarının duygu yapılarını örneklediklerini belirginleştir.

⁴⁰ Korku fenomenini bedensel ve bilişsel boyutlarıyla değerlendirdiğim bölümde görülebileceği gibi, korku hakkındaki yerleşik kuramlar hem insanların hem de hayvanların genellikle tehlikeye karşı sınırlı bir davranış repertuarıyla tepki verdiklerini vurgular. Bu davranışlar genellikle donma, kaçma veya savaşmayı (Gray, 1971, s. 10) içerirken korku oyunlarında aktarıldığında da bu stratejilerin simüle edildiği düşünülebilir.

Nihayetinde oyuncunun deneyimini anlamlandırdığı ve hayatındaki çeşitli kişisel ve sosyal bağlamları temel alarak oyun hakkında kendi yorumunu oluşturduğu hatırlandığında, korku oyunlarının da algısal belirsizlik, kaynak kıtlığı, zamansal belirsizlik gibi geç kapitalizmin duygu yapısına gömülü gündelik kaygıları yapılandıran unsurla çalıştığını öne sürebiliriz. Bunu ikinci ana bölümde oyun sistemi üzerinden göstermeye çalışacağım.

İKİNCİ BÖLÜM

TASARLANAN İLE DENEYİMLENEN KORKU: OYUN-OYUNCU ÜZERİNE İLİŞKİSEL BİR PERSPEKTİF

2.1. Oyun Deneyiminde Motivasyonel, Duyusal ve Duygusal Boyutlar

Ermi ve Mäyrä (2005b, s. 2) oyunlar da dahil olmak üzere sanal ortamlardaki insan deneyimlerinin diğer tüm deneyimlerin oluştuğu unsurları içinde barındırdığını ve oyun deneyiminin, oyun ortamında oyuncunun duyuları, düşünceleri, hisleri ve eylemlerinden oluşan bir bütün olarak tanımlanabileceğini söylerler. Bu kapsamda oyun geliştiricilerinin ve oyun endüstrisinin yerleşik düşünceleri ve niyetlerinin somutlaşmış biçimleri olarak oyun sistemi ile oyuncular arasındaki karmaşık ilişki incelendiğinde, motivasyon, duyusal katılım ve duygusal yoğunluğun oyun(cu) deneyiminin birbirine bağlı boyutları olarak görülebileceği söylenebilir. Motivasyonel çerçeveler oyuncuların oyun dünyalarına neden girdiklerini ve bu dünyalarda neden kaldıklarını açıklarken oyunun duyusal ve duygusal nitelikleri bu dünyaların nasıl hissedildiğini ve somutlaştığını ortaya koymaktadır. Bu nedenle tasarlanan korku ile deneyimlenen korkunun etkileşimini anlamak için motivasyon teorileri, duyusal geribildirim ve duygusal yoğunlaşmaların kesişimine odaklanmak iyi bir seçenektir.

2.1.1. Oyuna girmek ve oyunda kalmak: Oyuncular ve motivasyonları

Bir oyuncuyu oyun oynama eylemine yönlendiren ve onun oyun ortamındaki deneyiminin nedeni olan şey motivasyondur. Zira motivasyon, oyun oynama eylemine amaç verir ve bu nedenle oyuncuları ilerlemeye veya aynı oyunda olmaya devam ettirmeye yönlendirir (Tychsen vd., 2008). Benzer şekilde Ghosland (2007) oyuncu motivasyonunun bir oyuncunun birkaç dakika sonra o oyuna devam edip etmeyeceğini belirleyen faktör olduğunu belirtir. Oyundaki motivasyonlar oyuncuyu oyunu başlatmaya, oynamayı sürdürmeye ve hatta oyunu bitirmeye teşvik eden genel faktörlerdir, denebilir.

Bu nedenle motivasyon konusu oyun endüstrisinde de önemli bir konu olarak öne çıkar (Bostan, 2009). Dolayısıyla oyuncu motivasyonunu anlamak bir yanıyla akademik araştırmalar, diğer yanıyla da oyun geliştirme uygulamalarını şekillendiren tasarım stratejileri için merkezî bir konudur.

Bugüne değin medya çalışmaları, iletişim araştırmaları ve psikoloji bilimi başta olmak üzere pek çok alanda medya kullanıcılarının neden gönüllü ve istekli olarak korku medyasına ve sanatlarına ilgi gösterdiğine ilişkin çeşitli açıklamalar ortaya atılmıştır. Bunlardan bazıları eğlence amaçlı korkuyu bastırılmış arzuları ya da kararsız dürtüleri müzakere etmenin bir aracı olarak yorumlarken (Schneider, 2004) diğerleri ise korkunun toplumsal boyutunu vurgulayarak korkunun normatif davranışların sergileneceği ve duygusal yetkinliğin gösterileceği sahne olarak işlev gördüğünü öne sürmüştür (Weaver ve Tamborini, 1996). Başka bir yaklaşım ise uyarılmanın rolünü vurgulayarak korkuyu yapay olarak üretilen fizyolojik uyarılmanın kendi başına ödüllendirici hâle geldiği kontrollü uyarılma biçimleri olarak çerçevelemiştir (Menninghaus vd., 2017; Zuckerman, 1996). Benzer şekilde Rozin ve meslektaşları (2013) korku tüketimini güvenli bağlamlarda olumsuz duygulardan elde edilen zevki, “iyi huylu mazoşizm” kavramsallaştırması içinde ele almışlardır. Medya etkilerine ilişkin araştırmalar, özellikle korku sineması üzerine yapılanlar, duygu peşinde koşma ve heyecan aktarımına odaklanma fikrini pekiştirmiş ve gerilimi “sevilen kahramanları tehdit eden korkunç olaylara ilişkin korku dolu endişe” olarak tanımlamış (Zillmann, 1996, s. 208) ve zevki empatik özdeşleşme, cinsiyet rolleri ve saldırganlık eğilimleriyle ilişkilendirmiştir (Cantor, 1998; Fenigstein ve Heyduk, 1985; Gunter, 1994; Tamborini, 1991; 1996; Zillmann, 1980; 1996). Ancak bu etkileyici çeşitliliğe rağmen ampirik çalışmalar, nispeten zayıf uyaranlara dayanan laboratuvar çalışmalarına bağımlılık gibi genellikle metodolojik olarak sınırlıdır (Hoffner ve Levine, 2005). Perili mekânlar gibi daha gerçekçi ve sürükleyici bağlamlar, eğlence amaçlı korkunun yüksek yoğunluklu ve

toplumsal olarak paylaşılan doğasını incelemek için yakın dönemde kullanılmaya başlanmıştır (Clasen vd., 2019; Dezechache vd., 2017; Kerr vd., 2019). Bir bütün olarak ele alındığında bu çalışmaların tamamı, karmaşık ve çok boyutlu bir tablo çizmektedir: Korku aynı anda psikolojik ve sosyal, hedonik ve mazoşist, bireysel ve kolektiftir.

Ne var ki korkunun genel olarak medya alanında yarattığı zevki açıklamaya yönelik yapılan pek çok araştırma, olası açıklamaları ve tartışmaları etkileşimli medyaya taşımakta hem zamansal hem metodolojik hem de ontolojik bakımdan yetersiz kalmaktadır. Buna karşılık etkileşimli bir medya olarak video oyunları, anlatıya dalma, görsel-işitsel uyarım ve oyuncu etkileşimini tek bir deneyimde birleştirerek oyuncuları korkuyu oynamaya iten motivasyonel dinamikleri tartışmak için özellikle yeni ve zengin bir alan sunar. Çünkü burada medya kullanıcısı ürkütücü bir oyun dünyasında korkuya aktif biçimde katılımcı hâle gelir. O nedenle korku deneyimlerinin oyunculardaki karşılığını görebilmek için zaten oyun çalışmalarında yerleşik bulunan motivasyon üzerine geliştirilmiş düşüncelerden ve modellerden yararlanılabilir.

Video oyunları diğer medyalara kıyasla nispeten yeni bir eğlence ortamı olsa da insanların sırf eğlence için neden oynadıklarının araştırılması yeni değildir. Önemli bir dizi akademik çalışma oyunları özel olarak inceleyerek oyuncu davranışlarının kalıplarını sınıflandırmış ve bunların altında yatan motivasyonel faktörleri anlamaya çalışmıştır. Richard Bartle henüz 1996 yılında *Hearts, Clubs, Diamonds, Spades: Players Who Suit MUDs* (1996) makalesinde, çokça tartışılan bir oyuncu tipi sınıflandırması önermiştir. Doksanlı yılların başında kapsamlı gözlemler ve topluluk tartışmalarına dayanarak geliştirilen Bartle'in modeli, iki temel boyutun kesişiminden oluşan dört arketipik oyuncu tipini tanımlar: başarı odaklılar (achievers), kaşifler (explorers), sosyaller (socials) ve katiller (killers). Başarı odaklı oyuncular genellikle dünyaya etki etmeye odaklanır ve puan, seviye ya da nadir eşyalar gibi ölçülebilir ilerlemeler peşinde koşarken kaşifler keşfetme arzusuyla motive olarak oyun dünyasını tanımaya ve onunla etkileşime girmeye

öncelik verir. Sosyalles öncelikle diğler oyuncularla etkileşim için oynarken katiller genellikle diğler oyunculara karşı hareket ederler ve rekabeti önemserler. Bu farklı tipler, eylem ve etkileşim ile dünya odaklı ve oyuncu odaklı katılım eksenlerini kesse de katı bir kategorizasyona ait olmayabilirler. Başka türden bir anlatımla, Bartle'ın ilgi grafiğine dayanan bu taksonomisi, oyuncu motivasyonlarının sabit olmadığını fakat bir süreklilik içinde bulunduğunu belirtir.

Bartle bu sınıflandırmasını daha sonra *Designing Virtual Worlds* (2004) kitabında yeniden ele almıştır. Başlangıçta oyuncular arasındaki tartışmalardan yola çıkarak oyuncuları katiller, başarı odaklılar, sosyalles ve kaşifler olmak üzere dört türe ayıran Bartle, burada, metin tabanlı MUD'lar veya modern MMO'lar gibi çevrimiçi dünyaların hem oyun mekaniği hem de sosyal ilişkiler göz önünde bulundurularak tasarlanması gereken karmaşık sosyo-teknik sistemler olduğunu öne sürer. Onun temel argümanı, farklı motivasyonların bir arada olabileceği ve tek bir oyuncu tipinin oyunların dengesini bozmadığı dengeli bir ortam yaratmanın önemli olduğudur. Bu açılardan Bartle (1996; 2004) ticari olarak başarılı oyunların dört oyuncu tipinin de tatminini sağlaması gerektiğini savunur.

Sonraki araştırmacılar ise Bartle'ın modelinin sınırlılığı bulunduğunun altını çizmiş ve modeli oyuncuların motivasyonlarını tam olarak ele almadığı için eleştirmiştir. Hatta Rigby (2004) bu tipolojilerin, tüm potansiyel oyuncuların motivasyonunu ve tatminini yansıtmaktan daha ziyade mevcut oyunların yapısını ve içeriğini yansıttığını bile öne sürer. Metodolojik açıdan bakıldığında Bartle'ın modeli ampirik olarak test edilmiş bir sınıflandırmaktan daha ziyade etnografik bir temelde olduğu için de eleştirilmiştir. Bu durumun kategorik bir katılığı getirdiği ve oyuncu tiplerini farklı oyunlara ölçeklendirmede güçlük yarattığı da ayrıca belirtilmiştir. Başta Nick Yee'nin (2006) MMO motivasyon çerçevesi olmak üzere daha sonraki ampirik çalışmalar (Schuurman vd., 2008; Bostan ve Çatak, 2016) Bartle'ın temelini ampirik ve istatistiksel

alışmalarla derinleřtirerek detaylandırmıřtır. rneęin Schuurman ve meslektařları (2008) tarafından yapılan ampirik bir alıřma, oyun oynama motivasyonlarına gre ikna olmuř oyuncu, ikna olmuř rekabeti oyuncu, kaıřı oyuncu ve zaman geirmek iin oynayan oyuncu olmak drt farklı oyuncu profili belirler. Bařka bir rnek Bostan ve atak'ın (2016) motivasyon teorisi ile gzlemlenebilir oyun ii eylemler arasında iliřki kuran ampirik alıřmalarıdır. Arařtırmacılar oyuncu tiplerini aidiyet, bařarı, g, kendini koruma ve merak gibi farklı psikolojik ihtiyalar kmelerine dayandırırılar (Bostan ve atak, 2016). Dolayısıyla sonraki alıřmalar Bartle'in erevesinin en ok eleřtirilen ynlerinden biri olan ampirik doęrulamanın eksiklięini gidermeye ynelik iyileřtirme abaları olarak yorumlanabilir.

Bartle'in erken dnemdeki oyuncu tiplerinin teorik sınıflandırmasından yola ıkan Yee (2008) ok sayıda oyuncunun, karakterleri aracılıęıyla sanal ortamda etkileřime girdięi MMO oyunlara odaklanarak oyuncuların davranıřlarına iliřkin kapsamlı ve byk lekli ampirik bir aıklama sunar. Yee, faktr analizi yoluyla, oyuncuları sabit kategorilere ayırmaktan farklı olarak, birbirini dıřlamayan  geniř motivasyon kmesi oluřturur. Bunlar bařarı, sosyal ve dalma boyutlarıdır. Bařarı boyutu oyun sistemlerinde ustalık, dięerleriyle rekabet ve oyun iinde stat ya da g peřinde kořma gibi unsurları kapsarken sosyal boyut oyun topluluęu iinde etkileřim kurma ve iřbirlięi yapma arzusunu yansıtır. Dalma ise anlatıya derinlikli bir katılımı, rol yapmayı ve oyun dnyasını gerek hayattaki baskılardan kamak iin bir ara olarak kullanma tercihini imler.

Yee'nin alıřmasının asıl nemli ise basite ampirik olmayan teorik bir sınıflandırmadan istatistiksel modellemeye geinden deęil (Ryan vd., 2006), oyuncuların genellikle birden fazla motivasyonel alanda aynı anda hareket edebileceęini kabul edip gstermesinden kaynaklanır. Bu, sabit ve birbirini dıřlayan oyuncu tiplerini ima eden nceki tipolojilerin karřısında Yee'nin alternatif bir anlayıř oluřturduęunu gsterir ve bu

anlayışta motivasyon, akışkan ve örtüşen bir unsurlar dizini olarak tasvir edilir. Sonuçta oyuncuların motivasyonu üzerine çalışmaların önemli birer referans noktaları olarak hem Bartle hem de Yee; Ryan, Rigby ve Przybylski'ye (2006) göre oyuncuların oyun bağlamında sahip olabilecekleri çeşitli hedefleri vurgulayan tanımlayıcı bir temel sağlamıştır.

Yee'nin oyuncu motivasyonlarının sabit olmadığı, bunun yerine akıcı ve örtüşen nitelikte olduğu yönündeki görüşüne dayanarak Radoff (2011) oyun deneyimlerini daha geniş bir psikoloji yelpazesine doğru genişletir. On altı temel insan motivasyonu belirleyen Radoff, bunları oyuncuların oyunlarda bildirdikleri 42 farklı zevk kaynağına eşleyerek en basit oyun mekaniklerinin bile aynı anda birden fazla içsel dürtüyü harekete geçirebileceğini savunur. Bu yönüyle, örneğin kahraman olma, eşya toplama, sosyalleşme, karakteri/avatarı geliştirme gibi video oyunlarının temel yönlerinin insan psikolojisinin evrensel eğilimleriyle bağlantılı olduğunu gösterir.

Hem Yee'nin (2006) tipolojisini ve motivasyon sınıflandırmasını hem de Radoff'un insan dürtüleri ile video oyunlarını birleştiren yaklaşımını daha geniş çerçevelere doğru genişletmek ve oyuncuların motivasyonlarını, insan davranışlarını medya kullanımıyla bağlantılı olarak açıklayan yerleşik teorilerle ilişkilendirmek mümkündür. Bunlar arasında öz-belirleme kuramı (self-determination theory, SDT), oyunların insan ihtiyaçlarını başarıyla karşıladığında bunların doğası gereği neden ödüllendirici olduğunu açıklayarak aslında Yee'nin bulgularını tamamlar niteliktedir. Zira öz-belirleme terimi, Deci'nin (1971) belirttiği üzere kişinin kendini yönetme, güvenli seçimler yapma ve kendi başına düşünme yeteneğine işaret eder. Kuramın öncüleri Ryan ve Deci'ye (2000a) göre içsel tatmin için yapılan davranışlar içsel motivasyonlu olarak tanımlanırken istenen son durumlara ulaşmak ya da istenmeyen durumlar kaçınmak için yapılan davranışlar dışsal motivasyonlu olarak tanımlanır. Buna ek olarak araştırmacılar herhangi türden bir faaliyet insanın yetkinlik, özerlik ve ilişkide olma, yani sosyallik

ihtiyaçlarını karşıladığı ölçüde içsel motivasyonun daha fazla teşvik ettiğini öne sürer (Ryan ve Deci, 2000b). Lopez-Garrido (2023), insanların yetkinlik, ilişki ve özerklik gibi temel ihtiyaçları karşılandığında içsel motivasyonun teşvik edileceğini ve bunun da kişilerin kendi değerleriyle uyumlu hedeflere, sorumlu hissederek yönelmeleriyle sonuçlanacağını belirtir. Abuhamdeh'in (2021, s. 140) özetlediği gibi faaliyetlerden, yetkinlik ve özerklik gibi temel insan ihtiyaçlarını karşıladıkları ölçüde zevk alırız.

Przybylski ve meslektaşlarına (2010, s. 156) göre video oyunları da bu kapsamda yetkinlik, özerklik ve ilişkili olma gibi temel psikolojik ihtiyaçları karşılamada etkilidir. Balkaya ve Çatak (2016, s. 29) video oyunların gerçek gündelik yaşamda deneyimlenen motivasyonları tetiklediğini ve aslında aynı arzuların nesneleri olduğunu söylerler. Bu önermenin anlamı, oyunların tamamen yeni zevk veya motivasyon kaynakları icat etmediğini, yalnızca gündelik varlığı yapılandıran dürtüleri kuralcı ve tasarlanmış bir ortamda yeniden yapılandırmasıdır. Öz-belirleme kuramı bunun nedenini, oyunların üç temel psikolojik ihtiyacın yoğunlaştırılmış, güçlendirilmiş veya daha erişilebilir şekillerde karşılandığı bağlamları yarattığıyla açıklar. Özerklik oyun tasarımının oyuncuların seçimleri ve eylemleri üzerinde kontrol sahibi olmalarına ne ölçüde izin verdiğiyle anlaşılabilir. Buna göre bir oyun bu kontrolü sağladığında oyuncuları kişisel olarak anlamlı ve kendi yönlendirdikleri şekillerde oyun dünyasıyla etkileşime girmeye teşvik eder, ki ancak böylece oyun deneyimi üzerinde sahiplik hissini destekler ve içsel motivasyonu artırabilir. Örneğin Martucci ve meslektaşları (2023), oyuncuların genellikle dış bir kontrol olmadan sistemi keşfetmek için oyun oynadıklarını vurgulayarak oyun ortamlarında özerkliğin yaratıcı ifade için birincil motivasyon olduğunu ortaya koyarlar. Yetkinliğin oyunlardaki karşılığı ise oyunun oyuncunun yetenekleriyle uyumlu olacak şekilde tasarlanması, yani beceri gelişiminin ve ustalığın zorlukla dengelenmesidir (Lopez-Garrido, 2023). Bu, oyundaki zorluğun oyuncunun yeteneğine uygun şekilde tasarlandığında yetkinlik ihtiyacının motive edici olduğu

anlamına gelir. Başka bir anlatımla, zorluk derecesi dengelenerek oyun, oyuncuların kendilerini yetenekli hissetmelerini sağlar. Son olarak oyuncular, oyunun sosyal yönünü geliştiren tasarım unsurları aracılığıyla kendi aralarında anlamlı etkileşimler kurar. Bu çerçevede sosyal motivasyonlar, oyuncuların oynamaya, özellikle de çok oyunculu çevrimiçi oyunlara (MMO) dahil olmalarında epey önemli rol oynar. Barnett ve Coulson'ın (2010) belirttiği gibi, oyuncular sıklıkla gerçek yaşamdaki toplulukların sosyal etkileşimlerini yansıtan etkileşimleri oyunda ararlar. Zira oyuncular arasındaki ortam deneyimler, oyun içi kazanma ve kaybetme koşullarıyla birlikte bu sanal ortamlarda sosyal bağları sürdürmek için gerekli olan güçlü bir aidiyetin oluşmasına da katkıda bulunur (Fúster vd., 2013). Zaten diğer oyuncularla yapılan işbirliği, Worachat ve Satararuji'nin (2022) söylediği gibi hem oyunda başarıya ulaşmayı kolaylaştırır hem de duygusal bağları güçlendirdiği için genel anlamda oyundan alınan keyfe pozitif anlamda etkide bulunur.

Przybylski, Ryan ve Rigby (2010, s. 155) video oyunlarının temel psikolojik ihtiyaçları karşılama potansiyeline sahip olduğu önermesini göstermek amacıyla video oyunlarının ortaya çıktıkları zamandan bugüne öz-belirleme teorisinde belirtilen temel psikolojik ihtiyaçları giderek daha fazla karşıladığını belirtirler. Onların vurguladığı üzere, zorluk seviyesinin oyuncunun becerisine göre dikkatle ayarlandığı *Galaga* (Namco, 1981) ve *Donkey Kong* (Nintendo R&D1, 1981) gibi erken dönem *arcade* oyunları sıkılmayı önlerken yetkinlik hissini koruyan bir oyun tasarımını örnekler. Günümüzün oyunları ise bu ilkeyi genişleterek oyuncu motivasyonunu sürdürmek için eşleştirme algoritmaları, beceri derecelendirmeleri ve dinamik oyuncu ayarları gibi gerçek zamanlı geribildirim mekanizmaları kullanır. Bununla birlikte özerklik de giderek daha fazla desteklenir ve *Final Fantasy* (Square, 1987) serisi ve *Spore* (Maxis, 2008) gibi oyunlarda da görülebileceği üzere, oyunculara oyunun oynanışı, hikâye akışı ve karakter gelişimi konusunda anlamlı seçimler sunar. Çok oyunculu oyunların giderek çeşitlenmesi de aynı

zamanda insanlardaki ilişkilene ve sosyalleşme ihtiyacını karşılar. Sonuçta bu tasarım stratejileri video oyunlarının temel psikolojik ihtiyaçları nasıl karşıladığını ve böylece oyuncuların ilgisini nasıl sürdürdüğü konusunu açıklar. Bu teoriye yaslanarak gerçekleştirilen güncel araştırmalar yetkinlik, özerklik ve ilişkili olma gibi temel psikolojik ihtiyaçların karşılanması, oyunlar söz konusu olduğunda içsel motivasyonu artırdığını ve oyuna ilişkin daha derin bir duygusal bağlılık oluşturduğunu gösterir (He vd., 2025).

Bu genel motivasyon dinamikleri çerçevesinde düşündüğünde, kasıtlı olarak oyuncuyu sınırlandıran, fakat buna rağmen içsel motivasyonu sürdüren boyutlarıyla korku video oyunları ile öz-belirleme kuramı arasında bir ilişki kurulabilir. Bu çerçevenin terimleriyle konuşacak olursak, oyuncular kaynak yönetimi ya da dallanan kaçış yolları gibi tehditler altında anlamlı hayatta kalma seçimleri yaparak özerklik ihtiyaçlarını; gizlilik mekaniklerini başarıyla öğrenmek, çevresel bulmacaları çözmek veya düşmanca karşılaşmaları aşmak gibi oyun içi unsurlar zorluğun ayarlanmasıyla ilgili olarak yetkinlik ihtiyaçlarını; *co-op* oynanan oyunlar ise oyuncuların ilişki olma ihtiyaçlarını karşılıyor olabilir. Bu anlamıyla korku oyunları içsel motivasyonun rahatsızlık üzerine kurulu bir oyun anlayışında nasıl tatmin edilebileceğini örnekler.

Calleja (2011, s. 36-37) ise oyuncu motivasyonu tartışmasını, içsel ve dışsal faktörler arasındaki klasik ayrımın ötesine taşıyarak iki farklı boyut kazandırır: mikro ve makro katılım. Onun düşüncesinde mikro katılım belirli bir oturum sırasında oyuna devam etmeyi sağlayan motivasyonu ifade ederken makro katılım oyunun oynanmadığı dönemlerde ona yeniden katılma motivasyonunu belirtir. Anlık oyun mekaniği, anlık ödüller ve duygusal dalmayla beslenen bir katılımı ifade eden mikro katılıma hızlı tempolu savaş döngüleri, bulmaca çözme veya gerçek zamanlı karar verme sistemleri örnek olarak verilebilir. Korku video oyunları üzerinden düşünüldüğünde duygusal daldırma ve tehdidin sürekliliğinden kaynaklanan ani korkutma sahneleri, baskı altında hızlı karar verme

ihtiyacı ve dövüş ya da kaçma mekanikleri, oyuncuyu oturumda kalmaya devam etme motivasyonunu mikro düzeyde, kısa vadede sürdürüyor olabilir. Makro katılım ise uzun vadeli hedefler ve taahhütler tarafından şekillenir. Bu zamansal yeni bakış açısı, oyuncunun oyuna olan ilgisini hem anlık hem de uzun vadeli zaman dilimlerinde işlediğini varsayar. Oyunlardaki motivasyon statik değildir ve farklı zamansal ölçeklerde bulunabilir. Modelin önemi, buradan yola çıkarak oyun tasarımının bu farklı motivasyon zamansallığını nasıl hedefleyebileceğini analiz etmek için açtığı alandadır. Örneğin mikro katılımı güçlendirmek amacıyla “oturum kancaları” veya makro katılımı güçlendirmek amacıyla da topluluk etkinlikleri kullanılabilir. Yine korku oyunları aracılığıyla düşünüldüğünde, *Resident Evil* (Capcom, 1996) ya da *Silent Hill* (Team Silent, 1999) gibi serilerin devamlılığı, Twitch ya da Kick gibi yayın izleme platformları gibi topluluk uygulamaları, kişisel korkuyu paylaşılan kültürel boyuta dönüştürerek makro düzeydeki katılımı güçlendirmektedir. Buna ek olarak çözülmemiş anlatılar ve başlangıçta oyuncuyu bunaltan sistemlerin ustalaşma arzusunu besleyerek uzun vadeli katılımı teşvik etmektedir. Böylelikle Calleja’nın bakış açısı oyunların hem anlık motivasyonu hem de kalıcı anlamda oyuncuların sadakatini nasıl geliştirdiğini anlamak için kullanışlıdır. Kaldı ki tartışmayı tamamen ödül-eğlence ikileminden uzaklaştırıp zamana duyarlı hâle getirir.

Benzer şekilde kullanımlar ve doyumlar (uses and gratification) olarak bilinen bir başka çerçeve (Katz vd., 1973; Vorderer ve Hartmann, 2009; Sherry vd., 2006), video oyunu tercihlerini, oyuncuların belirli ihtiyaçları ve tatminleri tarafından şekillenen aktif bir seçim olarak gören medya merkezli bir bakış açısı sunar. Bu nedenle Bartle’in (2004) “oyuncular, deneyimlerinden bir şeyler elde etmeyi beklemelidir” ifadesiyle bu yaklaşım arasında bir köprü kurmak zor değildir. Kişilerin medyayı nasıl kullandığını anlamaya çalışan psikoloji odaklı bir iletişim yaklaşımı olan kullanımlar ve doyumlar (Papacharissi, 2009, s. 137) yaklaşımı, geleneksel etki araştırmalarının medyanın insanlar üzerindeki etkisine odaklanan temel bakış açısını tam anlamıyla değiştirerek insanların medyayla ne

yaptığıyla ilgilenir (Özçetin, 2018, s. 113): Elihu Katz (1959, s. 2), medya araştırmalarında odak noktayı “medya insanlara ne yapar?” sorusundan ziyade, “insanlar medya ile ne yapar?” sorusuna kaydırır. Kasirye’nin (2021) de belirttiği gibi Katz ve Blumber tarafından ilk fikirleri 1940’lı yıllarda ortaya atılan yaklaşımın temel çerçevesi, bireysel medya tüketiminin ardındaki motivasyonlar ve bu kullanımdan kaynaklanan tatminlerdir.

Katz, Blumler ve Gurevitch (1973) medya kullanımını kullanıcıların belirli psikolojik ve sosyal ihtiyaçlarını karşılamak için medyayı aradıkları aktif, hedef odaklı bir süreç olarak tanımlarlar. Blumler (1979) medyanın kişinin kendi ihtiyaçlarını karşılamak amacıyla aktif bir biçimde “arandığı” bir durumdan bahseder. Zira kullanım ve tatmin fikri, insanların değerlerinin, ilgi alanlarının, ilişkilerinin önceden var olduğu ve gördüklerini bunlara göre seçici şekilde şekillendirdiği fikrine dayanır (Katz, 1959, s. 3). Bu çerçeveden bakıldığında oyuncular da oyun oynarken belirli tatminler ararlar.

Kuram, erken dönemlerinde medya kullanım motivasyonlarında fantezi yoluyla gerçeklikten kaçma arzusu ya da bilgi ve eğitim edinme ihtiyacı olmak üzere tekrarlayan bir ikilemi vurgularken (Weiss, 1971) daha güncel çalışmalar bu motivasyonları eğlence, bilgi arama, sosyal etkileşim, rahatlama ve kendini ifade etme gibi çeşitli sınıflandırmaların mümkün olacağını gösterir (Whiting ve Williams, 2013; Shahab vd., 2022). Oyunlar söz konusu olduğunda bu türden bir bakış açısının video oyunlarını çeşitli bilişsel, duygusal ve sosyal ihtiyaçları karşılayabilen karmaşık bir medya olarak konumlandığı varsayılabilir. Çünkü örnek olarak, oyunlar tarihî veya strateji tabanlı oyunlar aracılığıyla bilgi ihtiyaçlarını karşılayabilir; çevrimiçi çok oyunculu ya da işbirliğine dayalı oyunlar aracılığıyla sosyal etkileşimi olanaklı hâle getirebilir; gündelik yaşamdan kaçınmanın bir yolu olarak duygusal tatmin sağlayabilir; avatar özelleştirme ya da anlatı seçimleri aracılığıyla kendini ifade etmeyi destekleyebilir; zorlukların üstesinden gelerek ya da seviye atlayarak yetkinlik ve başarı hissini sunabilir. Dolayısıyla

kullanımlar ve doyumlar yaklaşımı, modern dönemde oyunların motivasyonel temellerini anlamak için ampirik temelli bir kuram olarak değerlendirilebilir.

Aynı zamanda oyuncuların yaşayabilecekleri duygusal deneyimler de oyunların neden seçildiğine ve onlardan ne beklendiği üzerinde önemli bir rol oynayabilir. Çünkü belirli bir oyunu oynamaya karar vermek genellikle oyuncunun karşılaşabileceği duygusal durumların bir tür örtük tahminini de beraberinde getirir. Farklı bir anlatımla, belirli bir oyunu oynamayı seçerken oyuncu belirli türde duygusal deneyimler yaşayacağını öngörebilir. Ancak Ermi ve Mäyrä'nın (2005b) belirttiği gibi oyun, zevk ve eğlence arasındaki ilişki doğrusal olmaktan uzaktır. Oynamak bazen sıkıcı olabildiği gibi özellikle gerginlik, hayal kırıklığı ve stres anlarını genel olarak içerir. Bunlar ise kaçınılması gereken yan özellikler değil oyun deneyiminin ayrılmaz parçaları olabilirler. Dolayısıyla gündelik yaşamda olumsuz olarak nitelenebilecek duygusal durumlar, oyun bağlamında oyundan alınan zevkin bir parçası olarak yorumlanabilir. Vorderer ve meslektaşları (2004) oyun oynama sırasında ortaya çıkan artan uyarılma, kaygı veya hayal kırıklığı gibi şeylerin, bir görevi tamamlamak, bir rakibi yenmek veya bir mekanikte ustalaşmak gibi nihai bir çözümün vaadiyle çerçevelendiğinde genellikle deneyimin arzu edilen bir yönü olarak yeniden kodlanacağını belirtirler. Bu, şu anlama gelir: Bir oyundan oynanmadan önce, onun vaat ettiği duygusal deneyimler arzulanır ve oyuncunun seçimi kişisel duygusal eğilimler ile kolektif duygusal durumlar arasındaki etkileşimin izdüşümü hâline gelir. Kaldı ki duygular tüm insan davranışlarının çok merkezi bir yönü olduğundan, her tür oyunun da duygusal deneyimler sağlaması muhtemeldir (Ermi ve Mäyrä, 2005a, s. 1). Bu bakımdan oyunların seçimleri oyuncunun tatmin arayışını yönlendiren ve deneyimlemeyi arzuladığı duygusal doyum biçimlerinde de beslenmektedir.

Medya etkilerinin deterministik açıklamalarının aksine, korku video oyunlarını kullanımlar ve doyumlar perspektifi üzerinden düşünmek, korkuyu oynamayı insanların

önceden var olan psikolojik, duygusal ve sosyal ihtiyaçlarını karşılamaya çalıştıkları motive ve hedef odaklı bir davranış olarak düşünmeyi de beraberinde getirir. Bilişsel olarak korku oyunlarının kontrollü bir ortamda belirsizlik, tehlike ve tehdit senaryolarını keşfetme fırsatı sunarak problem çözme ve anlamlandırma bakımlarından epistemik bir tatmin sağladığı öne sürülebilir. Birçok oyuncu için korku oyunlarında kaynak kıtlığını ve öngörülemeyen düşmanları yönetmek yetkinlik, stratejik düşünme ve çevrede olup biteni anlamlandırma gibi çeşitli arzuları tatmin ediyor olabilir. Sosyal olarak ise korku oyunları, tam anlamıyla korku deneyiminin paylaşılmasından kaynaklanan aidiyet ve bağlanma biçimlerini mümkün kılıyor olabilir. Çok oyunculu korku oyunları ve ortak oyun bağlamları korkuyu kolektif bir performansa dönüştürmektedir. Bu, hafif tehlide maruz kalmanın bağlılık davranışını artırdığına ilişkin kimi ampirik bulgularla da desteklenebilir (Dezecache vd., 2017). Anlatı seçimleri ve oyunların hikâyesi aracılığıyla oyuncular aynı zamanda kahramanlık, fedakârlık veya sınırları aşma rollerini canlandırarak korkuyu kendini keşfetme ve performatif bir kimlik çalışmasıyla yakın bir etkinlik düşünebiliriz.

Bunlara ek olarak korku deneyiminin işlevsel doyumlarla birlikte, aynı zamanda kendi başına bir haz kaynağına dönüşebildiğini de kesinlikle vurgulamak gerekir. Nitekim Isabel Pinedo'nun (1996, s. 18) belirttiği üzere korku deneyimi “eğlence amaçlı bir terör egzersizi, bir hız trenine binmeye benzeyen bir tehlike simülasyonu” olarak düşünülebilir. Ona göre bu deneyimi baştan sonra güvenli kılan şey kontrolün oyuncuda olduğu, gerçek bir tehlike bulunmadığı bilgisidir ve korku eşlik eden fizyolojik uyarılmanın zevk kaynağı hâline gelmesini sağlayan şey bu güvenli ortamdır. Bu açıdan korku ve zevkin iç içe geçebileceğini ve oyuncunun oyundan elde ettiği tatminin aynı zamanda bu sürecin kendisinin yarattığı duygusal gerilimle ilişkili olabileceği söylenebilir.

Bernard Perron ise (2003; 2009; 2018), oyunun etkileşimli doğası ile korku arasında bir ilişkisellik kurarak oyuncuların neden kaygı, dehşet ve hatta paniğe yol açan deneyimleri gönüllü olarak katıldığını açıklamaya çalışır. Perron'a (2009, s. 5-9) göre korku oyunlarının oyuncuları tehlikeyi pasif biçimde izlemek yerine aktif olarak yüzleşmelerini zorunlu kılması nedeniyle, korkuyu oyuncular için tamamen olumsuz bir deneyim olmaktan çıkarır. Riskleri değerlendirmek, kararlar almak ve hayatta kalmak için mücadele etmek gibi durumlarda oyuncunun etkin konumuna özel anlam atfeden Perron (2018, s. 15-17) için oyuncular ezici bir kaygıya dönülebilecek duyguları yönetir ve hatta tatmin edici bir zorluğa dönüştürür. Etkileşimli yapı, olumsuz olduğunu düşünülen duyguları çekici ve zevkli bir şeye dönüştürerek korkuyu bir eğlence biçimi olarak yeniden çerçevelemektedir.

Dikkatleri oyuncuları tanımlayan kişilik tiplerinden oyunlarla kurulan etkileşim biçimlerine kaydırarak daha tutum odaklı bir sınıflandırma ortaya konması, oyuncu motivasyonları konusunda kavramsal ve analitik değişime işaret etmektedir. Bir kişinin ne tür bir oyuncu olduğunu değil, asıl olarak nasıl oynamayı seçtiğini ve bunu hangi amaçla yaptığını öne çıkararak oyuncu motivasyonu konusundaki tartışmayı derinleştiren Perron (2003) *player*, *gamer* ve *gameplayer* arasında önemli bir ayrım yapar ve her birinin oyunlarla farklı motivasyonlarla etkileşime girdiğini belirtir. Bu modelde *player*, açık uçlu keşif, yaratıcılık ve serbest oyun zevklerine karşı motivedir. Örneğin *The Sims* (Maxis, 2000) veya *sandbox*⁴¹ oyunları gibi katı hedeflerin olmadığı ortamlarda, oyun tarafından dayatılan hedefleri göz ardı ederek kendi yarattıkları deneyimlere odaklanan oyuncu türüdür. Buna karşılık video oyunu endüstrisi tarafından oyun ustalarını tanımlamak için kullanılan (Clément, 2023, s. 270) *gamer*, daha geleneksel bir oyun tutumunu temsil eder. Buna göre zorluk, ustalık ve hedefleri tamamlamak gibi konulara

⁴¹ Sandbox oyunu, genellikle önceden belirlenmiş bir hedef ve doğrusal ilerleme olmaksızın oyunculara oyun dünyasını keşfetme, yaratma ve onunla etkileşim kurma konusunda yüksek derecede özgürlük sağlayan video oyunlarıdır. Bu kapsamda *Minecraft* (Mojang Studios, 2011) anılabilir.

motive olan oyuncu, oyun sisteminin dayattığı yapı içerisinde hareket eder. Bu türden oyuncuların motivasyonu engelleri aşmak ve kurallar dahilinde kazanmak arzusundadır ve yetkinlik ile başarıya odaklanır. Örneğin *Grand Theft Auto III* (GTA) (DMA Design, 2001) oynarken oyuncu görevleri ilerletmeye, zorlukları tamamlamaya ve oyunun tasarladığı şekilde oyunu bitirmeye odaklanır (Perron, 2003, s. 244). Perron’un sınıflandırmasında en karmaşık olan, oyun mekanikleri kişisel veya acil hedefler için yeniden kullanan ve genellikle oyunun orijinal tasarımının ötesinde bir anlam yaratan *gameplayer*’dır. Bu türden oyuncu resmî hedefleri yalnızca daha yaratıcı oyun alanlarının kilidini açmak veya buralara ulaşmak için tamamlar. Perron (2003, s. 252) bu süreci “oyundan kendi oyununu yaratmak” şeklinde tarif eder. Böylesi bir etkileşim, oyuncuların aynı zamanda oyun alanını kişisel ifade, sistemin kendisi üzerinde ustalık ve hatta oyun tasarımını eleştirmek için bir alan olarak yeniden çerçeveleme arzusuyla da motive olduğu bir *meta-ludic* motivasyonu akla getirir. Bu yönüyle Perron’ın *player*, *gamer* ve *gameplayer* arasındaki ayrımı, video oyunlarda motivasyonun daha katmanlı olabileceğini ve oyun stilleri, oyun kuralları ve anlatıyla nasıl bir arada düşünülmesi gerektiğini de akıllara getirir.

Bu noktada Frederic Clément (2023, s. 271), Espen Aarseth (2003, s. 3) tarafından “şimdiye kadar görülen en iyi oyuncu ve oyun analizi” olarak nitelendirilen Bartle’in modelini Perron’ın ayrımıyla birleştirmeye çalışır. Örneğin Bartle’in modelinde yer alan ve oyunlara rekabetçi bir faaliyet olarak değil de sosyal etkileşim ortamı olarak yaklaşan sosyaller, Perron’ın sınıflandırmasındaki karşılığını en iyi *player*’da bulur. İkinci olarak genellikle agresif şekilde oyun oynayarak hakimiyet kurmaktan keyif alan katiller, oyun hedefleriyle karmaşık bir ilişki içinde oldukları için *gamer*’lar ile bu kuralları yeni zorluklar yaratmak için yeniden kullanma eğiliminde olan *gameplayer*’lar arasında bir yer de konumlanırlar. Dolayısıyla motivasyonları da aynı ölçüde karmaşıktır. Bartle’in başarı odaklılar kategorisi ise oyun sisteminin kendisi tarafından verilen ilerleme ve

başarıyı ararlar ve oyun içi hedeflere ve kurallara dayalı ilerlemeye yönelik eğilimleri, onları Perron'ın perspektifinde tam anlamıyla *gamer* olarak çerçeveler. Kaşifler ise mekânsal keşfe ve anlatıya odaklandıklarında *gamer* olarak tanımlanabilirken dikkatlerini gizli sistem dinamiklerini ortaya çıkarmaya yönelttiklerinde *gameplayer* hâline gelirler. Bartle'in sınıflandırmasını Perron'un motivasyon şemasına eşleştirerek Clément, oyuncu tiplerini hem oyun türlerine uygulanabilirliği hem de etkileşim biçimleri açısından da epey mesafe kat etmiş olur. Çünkü onun oyuncu davranışlarındaki değişiklikleri anlamak için esnek bir yapı geliştirmesi, sosyal bir oyuncunun modlama yoluyla *gameplayer* olabilmesini ve benzer şekilde başarı odaklı oyuncunun keşfe odaklanan eğilimiyle de *player*'a dönüşebilmesini kolaylaştırır.

Korku video oyunları, Perron'ın üçlü modelinden yola çıkarak düşünüldüğünde farklı oyuncu katılım biçimlerinin hem korku deneyimini hem de oyuna atfedilen anlamı nasıl şekillendirebileceğini düşünmek için de aydınlatıcı bir bakış açısı sunar. Örneğin keşif, yaratıcılık ve açık uçlu etkileşimden motivasyon alan *player* için korku oyunları genellikle doğrusal hayatta kalma öyküleri olarak değil de duygusal deneyimler için yoğun atmosferle bütünleşik bir alan olarak işlev görüyor olabilir. Bazı oyunlarda bu türden oyuncular, uzun süre belirli ortamlarda kasıtlı olarak dolaşarak yine kasıtlı olarak canavarlarla karşılaşmaya çalışır. Burada korku, zevkin kazanmakla eşdeğer olması anlamında değil, korkunun yoğunluğunu ayarlamakla ilişkili hâle gelir. Buna karşılık *gamer* korkuya daha geleneksel şekilde yaklaşır ve oyun sistemini öne çıkararak onu ustalıkla aşılması gereken yapılandırılmış bir zorluk olarak görür. Bu oyuncular için korkunun zevki yetkinlik ve ustalıkla bağlantılıdır, zira bir düşmanla mücadelenin sonunda hayatta kalmak sistemin dayattığı kurallar içinde becerinin doğrulanmasına anlına gelir. Son olarak Perron'un ayırımında öne çıkan *gameplayer* korkuyla en karmaşık etkileşimi sergileyen bir oyuncu olarak karşımıza çıkabilir. Örneğin bu türden bir oyuncu, savunmasızlığın tehlikesini vurgulamak için kasıtlı olarak bir korku oyununu oyunu silah

kullanmadan tamamlamak gibi kendi kendine kısıtlamalar getirerek oynayabilir. Böylece Perron'ın farklı oyuncular arasında yaptığı ayırım, korku oyunlarına uygulandığında türün cazibesini yalnızca heyecan arama ya da katarsis gibi tek bir psikolojik açıklamaya indirgenemeyeceğini ve oyunun etkileşimli doğasının farklı motivasyonlar üretebileceğini gösterir. Bu çerçevede keşif amaçlı oyunculuktan ustalığa ve bir meta etkinlik olarak oynamaya kadar uzanan farklı motivasyon yönelimlerinin korkunun ludik cazibesinin zenginliğini görebilmeye olanak sağlar.

Tüm bunlar bir arada düşünüldüğünde, oyuncuların oyun oynamaya yönelik motivasyonları ve spesifik olarak korkuya yönelik ilgileri, esasında katmanlı bir anlayışa dayanmaktadır. Oyuncular korku oyunlarını hem dengesizleştirme hem de yeniden dengelenebilir kapasiteleri için; anlık tehdidin kısa süreli adrenalin patlaması ve ustalığın sağladığı uzun vadeli tatmini için; yalnız yaşamının heyecanı ya da paylaşılan korkunun sosyal zevkleri için oynuyor olabilirler. Bartle'ın beklenen ödüller konusundaki ısrarını, Perron'ın etkileşimli korkuya çevirdiği zengin dikkatini, Calleja'nın katılımın zamansal açıklamasını ve aktif seçime yapılan vurguyu bir araya getirdiğimizde, korku oyunlarının motivasyon teorisinde bir anomali olarak görülebileceği ihtimaline karşı çıkarıyorum. Çünkü burada ele alınan yaklaşımlar insanların korkuyu değerli deneyimlere nasıl dönüştürebildiğini, etkileşimin korkuyu eyleme nasıl dönüştürdüğünü ve motivasyonun kendisinin duygu, biliş ve sosyal bağlam arasında nasıl müzakere edildiğini göstermektedir.

Bununla birlikte, anılan yaklaşımların büyük kısmının oyun alanında teorik düzeyde veya metin analizine dayalı olduğu ve sınırlı ampirik temele sahip olduğu unutulmamalıdır. Nitekim, Barbaros Bostan (2009; 2010) video oyunlarının çekiciliği konusunun epey popüler olmasına rağmen kesinlikle tartışmalı olduğunu ve araştırma bulgularının çok çeşitliliğinin oyun oynamanın motivasyonel yönleri hakkında genellemeler yapmayı imkânsızlaştırdığını belirtir. Oysa korku oyunları ile oyuncular

arasındaki motivasyon ve tercih ilişkisini anlamak için oyuncuların yaşamış deneyimlerine daha yakından bakmak gerekir, ki bu da ampirik gözlem, etnografik saha çalışması ve izleyici araştırmalarına duyulan ihtiyacı göstermektedir. Böylece korku oyunu oynamanın zevkini, gündelik toplumsal dünyaya gömülü bir kültürel etkinlik olarak anlamamızı da genişletebiliriz.

2.1.2. Oyunlarda akış (flow) ve korkunun optimal deneyimi

Video oyunlarının en ayırt edici özelliklerinden biri, sıradan oyun deneyiminin ötesine geçen, sürükleyici bir dikkat hâli ve motivasyon yaratma kapasitesidir. Oyun deneyimlerinin oyuncular için zamanı, kendileri ve çevrelerini unutturacak denli çekici olduğunu incelemek için Mihaly Csikszentmihalyi'nin (1997) akış kuramına (flow theory) başvurmak iyi olabilir.

Csikszentmihalyi'ye (2008) göre akış, bireyin bir faaliyete tamamen dalmış olduğu, bundan yüksek düzeyde zevk aldığı ve faaliyete konsantre olduğu, ek olarak gerçekleşen faaliyet üzerinde kontrol ve ustalık hissinin bulunduğu zihinsel bir durumu temsil eder. Csikszentmihalyi'nin (1997) başlangıçta kaya tırmanıcıları, satranç oyuncuları ve sporcularla yaptığı kapsamlı görüşmelere dayanarak akış kuramı, bireylerin en derin tatmin ve ilgi uyandıran deneyimlerini, zorluk ve beceri arasında hassas bir denge kuran faaliyetlere kendilerini kaptırdıklarında yaşadıklarını belirtir. Bu anlar bireyin kendini elindeki görevin yeteneklerini aşmadan, sınırlara kadar zorladığı anlardır ve Csikszentmihalyi bunu “optimal zorluklar” olarak adlandırır. Bu koşullar sıkıntıya yol açacak kadar kolay ya da kaygı uyandıracak kadar zor değildir: Aksine, odaklanma, içsel motivasyon ve zamansal bozulma durumunu yaratır.

Csikszentmihalyi (1997) akış deneyiminin tam olarak yaşanabilmesi için, bireyin gerçekleştirdiği faaliyetin başta konsantrasyon olmak üzere net hedefler içermesi, doğrudan ve anında geribildirim olanaklarının bulunması, optimal bir zorluğa karşılık

kontrol hissinin varlığı ve zaman algısının bozukluğunun gerektiğini söyler. Her bir gerekli unsur, bireyin kendini tamamen aktiviteye kaptırdığı, öz farkındalığın kaybolduğu ve eylem ile farkındalık arasındaki farkın giderek azaldığı bir bilişsel ve duygusal ortamla sonuçlanır. Bu noktada Shu-Hui ve meslektaşları (2018), akış durumuna ulaşmak için bunların tamamının hissedilmesinin gerektiği, fakat video oyunları söz konusu olduğunda mutlak bir konsantrasyonun olması gerektiği uyarısında bulunurlar. Zaten Csikszentmihalyi (1997) de akışı, zahmetsiz bir konsantrasyon hâli olarak tanımlar.

Optimal zorluklar ilkesi başta olmak üzere akış durumu için gerekli olan temel unsurlar, oyuncuların tatmin edici bir deneyim yaşamasında rol oynamaktadır. Çünkü Csikszentmihalyi, bir deneyimin akış olarak adlandırılan bilinç durumunda deneyimlendiğinde gerçek anlamda tatmin olacağını önerir (Juyal, 2021). Tatmin edici bir deneyim ise oyuncuya zevk verir (Pagulayan vd., 2009). Moneta ve Csikszentmihalyi (1996) için akış, oyuncunun katıldığı deneyimin en yüksek tatmin düzeyine ulaştığı andır. Bu kapsamda oyunların oyuncu katılımını ve memnuniyetini nasıl yapılandırıldığıyla ilişkili olarak kullanılan akış hem oyun çalışmaları hem de oyun tasarımında önemli bir çerçeve hâline gelmiştir. Jones (1998) Csikszentmihalyi tarafından savunulan unsurları, yine onun çalışmalarına dayanarak video oyunlarına uyarlamıştır. Bunlar; görev netliği, anında geribildirim, odaklanmış konsantrasyon, açıkça tanımlanmış hedefler, anında geribildirim, çaba gerektiren fakat sorunsuz katılım, eylemler üzerinde kontrol hissi, oyun ortamına dalmadır (akt. Cowley vd., 2008). Bu unsurlar başarıyla uygulandığında oyuncular dışsal sonuçlar veya hikâyenin sonundan bağımsız olarak oyun oynama faaliyetinin içsel olarak ödüllendirici hâle geldiği bir bilinç durumuna girebilirler. Benzer şekilde oyun tasarımcısı Daniel Berube (2019) de oyun içindeki akışın ortaya çıkmasının birbiriyle ilişkili bir dizi tasarım faktörüne bağlı olduğunu vurgular ve akış durumunun zorluk düzeyi, gereken beceri düzeyi, hedeflerin ve geribildirim netliği, kontrol ve özgürlüğün dengesi ve dalma düzeyi gibi bir dizi unsur tarafından

koşullandırılabilmesine dikkat çeker. Sonuçta Martins ve meslektaşlarının (2023, s. 4) vurguladığı gibi akışı açıklamak ve sürdürmek için kullanılan belirli unsurlar farklı ampirik çalışmalarda değişiklik gösterse de bir dizi unsur sürekli tekrarlanmaktadır: Bunlar genellikle zorluk seviyesi, gerekli beceri seviyesi, hedeflerin ve geribildirim netliği, kontrol ve özgürlüğün dengesi ve dalma seviyesini içerir. Bunların bir araya gelmesi, video oyunları gibi etkileşimli bağlamlarda akışın nasıl tetiklendiğini ve sürdürüldüğünü anlamak üzere geniş kabul oluşturur.

Bu tekrarlayan unsurlar, akışa neden olan oyun yapısının temelini oluşturur. Öncelikli olarak oyun tasarımı alanında zorluk seviyesinin sıkılmayı veya hayal kırıklığını önlemek üzere ayarlanacağı fikri hâkimdir. Jesper Juul (2013, s. 5), oyun geliştiricilerinin bir oyunun ne çok kolay ne de çok zor olması gerektiğini söylediğini ve bu dengenin oyuncular, oyuna hoş bir şekilde daldıkları çekici bir akış durumuna sokacağının sıklıkla tekrar edildiğini belirtir. Dolayısıyla onun gözlemi, oyun tasarımcılarının akışı tetiklemek için genellikle “doğru” zorluk dengesi arayışında oldukları yönündedir. Abduhamdeh’in (2021, s. 139) altını çizgi gibi, çevrimiçi satranç üzerine yapılan ampirik bir çalışma, algılanan zorluğun, algılanan yetkinlikten daha fazla zevkle ilişkili olduğunu ve daha güçlü rakiplere karşı oynamanın daha zayıf rakiplere karşı oynamaktan daha fazla zevk verdiğini göstermiştir. Bu açıdan düşünüldüğünde aşırı basit zorluklar katılımı yeterince teşvik edemezken aşırı zor olanlar da oyuncuyu bunaltabilir. İkinci olarak oyuncunun oyun içindeki zorlukların üstesinden gelmek için gerekli olan becerinin, oyuncunun algıladığı yetkinlikle uyumlu olacağı söylenmektedir. Juyal (2021) bu kapsamda beceri ve zorluğun orantılı olduğunda akış durumunun oluşabileceğini bulgular. Çünkü beceri çok düşük ve görev zor olduğunda oyuncular kaygılanabilir ya da görev çok kolay ve beceri çok yüksek olduğunda oyuncular sıkılabilir (Baron, 2012). Bir diğeri ise hedeflerin ve geribildirim netliğidir, ki bu oyuncunun kendinden ne beklendiğini anlamasını ve anlık bildirimlere göre eylemlerine yön

verebilmesini sağlar. Bununla ilişkili olarak dördüncü unsur kontrol ve özgürlük arasındaki dengedir. Berube'ye göre (2019) oyuncular eylemleri üzerinde sahiplik hissetmek için yeterli özerkliğe sahip olmalı ancak bu özerklik kısıtlamalar da içermelidir. Video oyunlarına tam katılımın akışla doğrudan bağlantılı olduğuna bu çerçevede dikkat çekilir (Martins vd, 2023, s. 2). Son olarak ise psikolojik ve duygusal katılımın derinliği, tüm bu unsurları birbirine bağlar. Oyuncuların akış durumu, zaman zaman akışa neden olan bir dünyaya sürekli dalarak gerçek dünyadaki endişelerden kaçış olarak da görülebilmektedir (Hull vd., 2013, s. 145). Bu noktada oyuncular oyuna tamamen daldıklarında, farkındalıkları yalnızca o andaki faaliyete odaklanır ve bu da zaman algısının geçici olarak ortadan kalkmasıyla sonuçlanır.

Akış teorisinin bu genel varsayımları korku oyunlarına taşınarak bir tartışma yapılabilir. Hemen burada belirtmek gerekir ki, akış için çok önemli olan beceri ve zorluk dengesi, korkunun duygusal boyutu nedeniyle karmaşık olabilir. Video oyunlarının çoğu zorluk ve yetkinlik arasında belli bir dengeyi korumaya çalışırken korku oyunları genellikle tasarımları gereği belirsizliği ve savunmasızlığı önemser ve artırır. Örneğin sınırlı kaynaklar, öngörülemeyen düşman davranışları ve kasıtlı olarak belirsiz mekanikler, kırılğan bir kontrol hissi yaratır ve bu kırılğanlık, akışı mutlaka bozmaz. Abduhamdeh'in (2021) artan zorluğun verdiği zevk üzerine bulguları, korku oyunlarının oyunculara neredeyse ezici his veren rakipler veya senaryolar sunarak başarılı olduğunu göstermektedir. Bu bağlamda hayatta kalmak “ödül” haline gelir ve korku deneyimi akışın önünde bir engel değil, onun duygusal temeli olarak yeniden yorumlanabilir.

Ek olarak Martins ve meslektaşlarının (2023) vurguladığı gibi oyuna dalma, zorluk kalibrasyonu, net hedefler, geribildirim ve özgürlük ile kontrol arasındaki dengeye dayanırken korku oyunları, bu unsurların bazılarını seçici olarak dengesizleştirir ve istikrarsız hâle getirir. Örneğin hedefler kasıtlı olarak belirsiz kalabilir (“X kontrol noktasına ulaş” yerine “bir çıkış yolu bul”), geribildirim dolaylı olabilir (açık işaretler

yerine yaklaşan tehlikeye dair sesli ipuçları) ve özgürlük, kapana kısılma hissini artırmak için kısıtlanabilir. Ancak paradoksal olarak bu kısıtlamalar oyuncunun dikkatini çevreye daha fazla odaklayarak dalma hissini derinleştirebilir. Böylece korku akışın temel gerekliliklerinin dengesizleştirilmesini kullanarak gerilimle tanımlanan bir katılım olan “askıya alınmış akış” olarak tanımlanabilecek bir durum yaratır.

İlaveten, oyuncuların katılımı ve akış duruma erişmesi için ödül sistemlerine özel dikkat çekildiği de bilinmektedir. Balkaya ve Çatak (2016, s. 26) tarafından belirtildiği gibi ödüller, günlük kullanımdaki anlamlarının ötesinde hem davranışsal hem de nörobiyolojik boyutları kapsar. Oxford İngilizce Sözlüğü ödülü “hizmet, çaba veya başarı karşılığında verilen şey” olarak tanımlar (Oxford University Press, n.d.) ve bu tanım ödülün bir eylemin tanınması olarak sosyal ve kültürel önemine işaret eder. Bir yandan öznel hedonik deneyimler, kortikal bölgelerden bazal ganglionlara uzanan ve birlikte motivasyon ve öğrenmeyi düzenleyen bir sinir yapısı ağı olan “ödül sistemi” tarafından üretilirken (Balkaya ve Çatak, 2016, s. 27), diğer yandan da davranışı değiştirebilen herhangi bir uyaran olarak işlevsel açıdan rol üstlenir. Bu anlamıyla ödülün davranışsal ve hedonik yönleri birbirini pekiştiren unsurlar olarak görülebilir. Bu türden bir kavramsallaştırma video oyunları için önemli çıkarımlar içerir. Video oyunları beyin ödül sistemini harekete geçirmek konusunda önemli görülür, çünkü oyunlar açıkça koşullu olarak sunulur ve davranışları şekillendiren sonuçlar sağlam amacıyla tasarlanır. Puanlar, başarılar, hikâye ilerlemesi ve sosyal tanınma davranışsal anlamda ödül işlevi görürken sinir devrelerinde de hedonik deneyimler üretir.

Ödül sistemleri oyuncuların motivasyonunu sürdürmek için sıklıkla başvuru mekanizmaları olarak gösterilse de akışın kolaylaştırılmasında rolleri kesin ve sorunsuz değildir. Berube (2019) akıcılığı ve ilerlemeyi pekiştirmede içsel, gerçek zamanlı ödüllerin önemini vurgular ve bu türden geribildirim döngülerinin oyuna dalmayı desteklediğini öne sürer. Ancak bu görüş ödül ve oyunun kusursuz bütünleşmesini

varsayar, ki bu tüm oyun türleri ya da oyuncu tipleri için geçerli olmayabilir. Örneğin Kosiński ve meslektaşları (2018) ödül yapılarının etkisinin türler ve oyuncu motivasyonları arasında önemli ölçüde farklılık gösterdiğini ve bu nedenle evrensel tasarım ilkelerinin saptanamayacağını ortaya koyan bulgulara sahiptir. Bununla birlikte Wang ve Sun (2011) tarafından söylendiği gibi aşırı veya kötü ayarlanmış ödüller de oyuncunun dikkatini faaliyetin kendisinden uzaklaştırarak dışsal motivasyona yöneltip akışı kolayca bozabilir. Benzer şekilde Martins ve meslektaşları (2023), ödüllerin sadece ilerlemeyi göstermediğini, aynı zamanda davranışları aktif olarak şekillendirdiğini vurgulayarak oyuncuların eylemlerinin içsel katılımı zayıflatan dışsal yönlendirmelere maruz kalabilecekleri sorusunu gündeme getirirler. Bu durum, zorluk ile ödül dinamiğinin doğası gereği sabit olmadığı, aksine gerçek zamanlı olarak sürekli olarak müzakere edilmesi gerektiği için konuyu daha karmaşık biçime sokmaktadır.

Korku oyunları söz konusu olduğunda da ödül sistemleri ikircikli bir rol üstlenir. Çünkü korku oyunlarında ödüller genellikle tersine çevrilir veya geciktirilir: Kıt mühimmat, geçici bir güvenlik anı veya önemli bir öğenin keşfi, tam da yoksunluk ve korku atmosferinde ortaya çıktıkları için orantısız bir motivasyon ağırlığı taşır. Ödülün bu “olumsuz alanları”, oyun eyleminin kendisinin önemli olduğunu hissettirerek akışın yoğunluğunu artırabilir. Aynı zamanda dışsal ödüller (örneğin, kötü dengelenmiş başarılar) deneyimi ham duygusal hayatta kalma yerine ilerleme ölçütleri açısından yeniden çerçevelendirerek hassas korku atmosferini bozma riski taşır. Bu nedenle korku oyunlarının tasarımcıları genellikle açık ödül geribildirimlerini azaltır ve bunun yerine atmosferik ipuçlarına, anlatıdaki açıklamalara veya düşmanca ortamların kademeli olarak ustalaşılmasına yoğunlaşır.

Dolayısıyla korku oyunları, optimal katılımın her zaman denge, netlik ve ustalıktan kaynaklanmadığını, aynı zamanda gerilim, belirsizlik ve kısıtlamadan da ortaya çıkabileceğini göstererek akış teorisinin geleneksel varsayımlarını sorgulamaktadır. Bu

oyunlar kıtlığa dayalı ödül yapılarının, kırılğan irade ve duygusal dalgalanmaların korkuyu nasıl motivasyon kaynağına dönüştürdüğünü ve psikolojik olarak rahatsız edici olduğu kadar çekici de olan bir şekilde oyuna dalmayı sürdürdüğünü ortaya koymaktadır. Bu nedenle akışı, rahatlık ve kontrolle olduğu kadar kırılğanlık ve bozulmayla da gelişebilen bir durum olarak yeniden tanımamak ihtiyacındayız. Şimdi, oyuncuların korku deneyimlerine neden ilgi gösterdiklerinden, bu ilginin nasıl hissedildiğine odaklanabiliriz.

2.1.3. Oyun-hissi (*game-feel*) ve korku deneyiminin yoğunlaşma biçimleri

Yapılandırıcı ve yorumlayıcı bir etkinlik olarak oyun oynamanın, oyun çalışmalarında giderek daha fazla tartışılmaya başlanan somut, doğrudan ve daha duysal, bedensel ve kinestetik boyutları da elbette bulunur. *Oyun-hissi*,⁴² oyunların oyuncular tarafından nasıl algılandığı, oynandığı ve yaşandığını anlamak veya açıklamak üzere merkezî bir kavram olarak bu kapsamda dikkat çekmektedir. Zira oyun-hissi, oyun deneyiminin ne denli önemli olduğunu vurgular. Temel anlamda oynanırken bir düğmeye basmanın, uzamda hareket etmenin veya geribildirime anlık olarak yanıt vermenin nasıl hissettirdiğini ifade eden oyun-hissi, oyuncu deneyiminin duysal dinamiklerini öne çıkarır.

Bugüne değin oyun-hissi konusunda en kapsamlı ve en sık başvurulmuş kaynak, Steve Swink'in *Game Feel: A Game Designer's Guide to Virtual Sensation* (2009) kitabıdır. Swink (2009, s. 6) oyun-hissini “simüle edilmiş bir alanda sanal nesnelerin gerçek zamanlı kontrolü ve etkileşimlerin özenle vurgulanması” olarak tanımlamıştır

⁴² Mikkelsen ve Wirman (2024), oyun-hissi kavramının yalnızca “oyun” (game) ve “his” (feel) kelimelerinin basit şekilde bir toplamı ya da yan yana getirilmesinin bir sonucu olarak değil de bir oyunun görsel, işitsel, dokunsal özellikleri ile oyuncunun bunlara verdiği duygusal ve duysal tepkiler arasındaki parçalanamaz etkileşimi yansıtan bir bileşik terim olarak anlaşılması gerektiğini öne sürerler. Bu çerçevede tireyle birleştirilmiş bu terim, oyuncunun duyuları ve kavramsal çerçevelemesi ile oyunun önceden tasarlanmış uyaranlarıyla somutlaşan karşılaşmalarının karşılıklı yapısını vurgulamaktadır. Ben de “oyun-hissini”, “oyun hissine” karşı tam da böylesi bir nedenle yeğliyorum ve araştırmacıların yaklaşımlarına kesinlikle katılıyorum.

(Swink, 2009, s. 6). Bu açıdan onun tanımında oyun-hissi, duygusal anlamda mutlu olmak gibi bir duygusal durumla ilişkili olmaktan daha çok, sanal uzamda varlık gösteren bir oyun nesnesini manipüle etmenin dokunsal ve kinestetik hissidir (Swink, 2009, s. 13). Bu açıdan oyunun mekanikleri, estetiği, ortamı, dünyası karşısında oyuncunun genel tepkisini tanımlar.

Swink, (2008, s. 32) iyi bir oyun-hissini, oyuncuya, kontrolün estetik hissi; bir beceriyi öğrenmenin zevki; duyuların genişlemesi; kimliğin genişlemesi; oyunla benzersiz bir fiziksel gerçeklikle etkileşim olmak üzere beş türden deneyim sunmak şeklinde tanımlar. Çünkü ona göre oyun-hissi bir arayüzden çok daha fazlasıdır ve estetik kontrol, duygusal daldırma, beceri edinimi ve bedensel kimliğin genişlemesi gibi farklı boyutlarla karakterize olan katmanlı bir deneyim alanı yaratır. İlk, kontrolün estetik hissi, oyuncunun sanal bir nesneyi manipüle etmekten ve oyun kumandası ya da klavye gibi farklı giriş cihazlarının kullanımına verdiği tepkiyi hissetmekten aldığı zevk olarak açıklanır (Mikkelsen ve Wirman, 2024, s. 2). İkincisi, oyun-hissi doğası itibarıyla görsel, işitsel, dokunsal ve proprioseptif gibi birçok duyuyu içerir ve genellikle tek ve tutarlı bir duyum olarak bunlar birleşir. İkinci olarak duygusal girdilerin birleşimi avatarlar, araçlar veya silahlar gibi oyun nesnelerinin deneyimsel olarak oyuncunun beden şemasına dahil olması ve oyuncunun bu nesneleri kendi bedeninin bir uzantısı olarak görmesi gibi, bir tür “vekil bedenleşme” olarak adlandırılabilir deneyim yaşanır. Kaldı ki bu süreç ise oyuncunun oyun alanı ve dünyası içindeki kimliğini de yeniden şekillendirir. Son olarak oyun-hissi, beceri geliştirme ve pratik yapma sürecinin bir parçası olarak görülür ve ustalaşmak için aynı türden tekrarlayan pratik gerektirir (Swink, 2008, s. 47). Dolayısıyla, oyuncuların oyun deneyimi, beynin bilişsel çabaları ile oyun içindeki çeşitli nesnelerin uyarıları arasındaki karmaşık bir etkileşimin sonucunda ortaya çıkan bir süreç olarak anlaşılabilir (Mikkelsen ve Wirman, 2024, s. 10). Bu açılardan oyun-hissi Swink için,

estetik, bilişsel ve bedensel boyutları da bulunan dinamik bir duyuşsal katılım biçimidir, diyebiliriz.

Jaume-I-Capó ve meslektaşları (2024, s. 7) da oyun-hissinin temelde sistemin oyuncunun girdilerine verdiği tepkilerle ilgili olduğunu ve oyuncunun hareketlerini oyun içindeki görsel ve dokunsal tepkilerle yakından ilişkilendirdiğini belirtirler. Bu kinestetik özellik, oyuncuların sistemin geribildirimlerini önceden tahmin edip buna tepki vermeye başladıkça, oyun oynama eylemini sadece işlevsel olmaktan çıkarak sürükleyici hâle getirir. Bu bağlamda Johansen, Pichlmair ve Risi (2020) oyun-hissinin etkinliğinin, oyuncunun oyuna bağlılığını sürdürmesi için epey önem taşıyan, canlı ve duyarlı bir sistem tasarlama becerisine bağlı olduğunu savunurlar.

Swink'in oyun-hissi tanımı ve sonraki araştırmacıların tasarıma ve girdiye dayalı yaklaşımı özellikle oyun tasarımı alanında büyük etki yaratmış olsa da teorik bakımdan sınırlılıkları vardır. Her şeyden önce onun çerçevesi oyun oynamanın duyuşsal anını anlamak için değerli bir temel sunmasına karşın, büyük ölçüde tasarımcı merkezli bir bakış açısına dayanmaktadır. Bu nedenle oyun-hissini oyuncu deneyiminin daha geniş kültürel, duyuşsal ve yorumlayıcı boyutlarını marjinalleştirme ya da daha masum olarak dışlama eğilimindedir. Halbuki oyun-hissinin sisteme ilişkin girdi-çıkıtı arasındaki ilişkiden çok daha fazlası olduğunu tartışmak gereklidir. Kaldı ki Swink'in tanımı oyun-hissini sanal nesnelerin kontrolüne ve bu kontrolün duyuşsal olarak “iyi hissettirmesi” üzerinden tanımlar. Bu tanımlama, doğal olarak nispeten istikrarlı veya evrensel bir duyuşsal zevkin veya iyi standardının bulunduğunu varsayar. Ancak oyun-hissindeki iyilik, esasında koşulludur ve oyuncunun önceki deneyimleri, kültürel geçmişi ve bireysel tercihleri tarafından şekillenir.

Oyun-hissinin bu yerleşik ve ilksel tanımının gayet belirli olmasına karşın dar bir anlayış sağladığının farkında olunması eleştirilere yol açmıştır ve sonraki çalışmalar Swink'in sınırlı tanımını genişletmeye çalışmıştır. Örneğin Dahl ve Kraus (2015), oyun-

hissinin nasıl algılandığını ve deneyimlendiğini belirleyen faktörlerin, oyuncu dikkatini, ruh hâlini, motivasyonunu ve kültürlerarası farklılıkları incelemenin gerekliliğini vurgularlar. Benzer şekilde Wilson (2016), Swink’in kontrolün estetik hissini evrenselleştirici varsayımlarını eleştirerek bu türden duyuların kültürel olarak yerleşik olan fiziksel jestlerle ifade edildiğini öne sürer. Buna ek olarak oyun-hissinin farklı boyutları arasında bir ayrım yapan Wilson (2016), oyunun kontrolünden kaynaklanan zevkli duygu ile oyun sistemi tarafından aktarılan daha geniş duygusal tonun ayrımını öne çıkarır. Bu temelden yola çıkan Pichlmair ve Johansen (2022) ise oyun-hissini “gerçek zamanlı etkileşimin duygusal boyutu” olarak yeniden kavramsallaştırarak terimin odağını mekanikten duygusal boyuta kaydırır. Araştırmacılar (Pichlmair ve Johansen, 2022) karakterin hareketi, yerçekimi simülasyonu, ekran titremesi, sesli geribildirim gibi çok çeşitli tasarım öğelerini tasnifleyerek bunların oyunun duygusal dokusunu oluşturduğunu söylerler.

Farklı akademik perspektifler bu eleştirileri daha da genişletmiştir. Örneğin Bhatnagar ve diğerleri (2024), tasarımsal kararların bazen olumsuz olan duygusal deneyimleri bile kasıtlı olarak uyandırmak için nasıl kullanabileceğini araştırarak aslında oyun-hissinin her zaman “iyi” hissettirmesi gerektiği varsayımını sorgularlar. Bu eleştirilere dayanarak Blount ve Spawforth (2019) ve Clasen ve Kjeldgaard-Christiansen (2016) gibi araştırmacılar, “olumsuz” olduğu düşünülen duyguların, etkileşimin tesadüfi yan ürünleri olarak değil de oyun sistemine kasıtlı olarak kodlanmış unsurlar olarak ele alınması gerektiğini savunurlar. Bu bakış açısı oyun-hissinin duygusal açıdan yapılandırılmış olduğu görüşünü pekiştirmektedir. Örneğin korku video oyunları söz konusu olduğunda oyun sistemine kodlanan bu yapılandırma, savaşıma ya da kaçma tepkisinin sürekli olarak harekete geçirilmesiyle belirginleşir. Korku oyunları genellikle bu fizyolojik durumu uzun süreler boyunca sürdürerek oyuncunun vücudunu kronik bir uyanıklık durumuna iter. Ancak güncel çalışmalar, bu türden yüksek gerginlik

durumlarında uzun süre kalmanın hem fiziksel hem de zihinsel yorgunluğa yol açabileceğini göstermektedir (Hanshans vd., 2024). Böylece korku oyunları açısından beden yoğun stresin bedelinin ödeneceği bir alan olarak da harekete zorlanır.

Dahası literatürde korku oyunlarında yoğun korkuyla sürekli ve tekrar tekrar karşılaşmanın, stres düzeyinin artması, kaygının yükselmesi ve bazı durumlarda tükenmişlik belirtileriyle ilişkili olduğuna giderek daha fazla dikkat çekilmektedir (Smith, 2023; Tomé vd., 2024). Bu türden bulgular oyun-hissinin olumlu hedonik sonuçlarla eşdeğer olduğu varsayımını daha sorgulanabilir hâle getirmektedir. Korku ve tedirginlik yaratan mekaniklerin, aslında tam da türün temel çekiciliğini ve türe özgü oyun-hissini oluşturan unsurlar olduğunu bu çerçevede yeniden düşünmek gereklidir. Çünkü korku oyunları oyun-hissini rahatsızlık, gerginlik ve hatta yorgunlukla birleştirilebileceğini örneklemektedir. Öyleyse oyun-hissi kusursuz bir kontrole indirgenemez.

Ayrıca duygu odaklı oyun hesaplama (affective game computing) hakkındaki araştırmalar da (Yannakakis ve Melhart, 2023) oyun-hissini daha geniş bir duygusal döngü çerçevesi içine yerleştirerek algılama ve uyumla birlikte oyuncu deneyiminin gerçek zamanlı olarak dinamik şekilde ayarlanabileceğine işaret etmektedir. Buna göre kalp atışı hızı ve galvanik cilt tepkisi gibi fizyolojik sinyallerden tereddüt, hız veya kaçınma gibi davranışsal ipuçlarına kadar gerçek zamanlı oyuncu verileri kullanılarak oyun sistemleri kendini dinamik biçimde ayarlayabilir. Oyun-hissini sistem ile oyuncu arasında eşzamanlı ve dinamik bir ilişki olarak kavramsallaştıran bu yaklaşım, korku oyunları bağlamında da oyun-hissini oyuncu merkezli olarak özelleştirilebilir kılmaktadır. Örneğin bir oyuncu duyarsızlaşma belirtileri gösterdiğinde çevresel ipuçları yoğunlaştırılabilir.

Son olarak Seaborn ve diğerleri (2024) tarafından farklı kültürel bağlamlarda oyun oynama biçimlerinin karşılaştırmalı analizleri gibi kültürlerarası araştırmalar, oyun-hissinin oyuncu demografisi ve kültürel ortamlar tarafından şekillendirildiğinin altını

çizmektedir. Böylece Swink'in orijinal tanımından çok daha zengin bir analitik çerçeve sunan bu araştırmaların ve bakış açılarının tümü, oyun-hissinin yalnızca duyuşsal tepkiyle tam olarak anlaşılamayacağını ve bunun daha geniş şekilde ele alınması gerektiğinin altını çizmiş olur.

Oyun-hissinin geniş bir şekilde ele alınması gerekliliğı, son yıllarda oyuncuların video oyunu deneyimlerini nasıl somutlaştırdıkları konusunda akademik ilginin artmasına neden olmuş ve araştırmacıları video oyunu deneyiminin doğasını yeniden düşünmeye yöneltmiştir. Bu deneyim bilişsel veya temsili bir süreç olmasının yanı sıra bedenle algılama ve durumsal tepki verme üzerine kurulu bir süreç olarak da görölmektedir. Bu kavramsal değışim, fenomenolojik araştırmalar yoluyla oyunun hissedilen boyutlarını ortaya çıkarmaya çalışan literatürün hızla büyümesiyle sonuçlanmıştır. Özellikle Timothy Crick (2011), Rune Klevjer (2012), James Ash (2013) ve Brendan Keogh (2018) gibi araştırmacılar, bedenleşmenin oyuncuların oyun dünyalarında var olma, gezinme ve yorumlama biçimlerini nasıl yapılandırdığını sorunsallaştırırlar.

Crick (2011) video oyunlarını doğası gereğı somutlaşmış, duyuşsal deneyimler olarak kavramsallaştırır. Maurice Merleau-Ponty'nin algının ayrı duyuşsal kanallara bölünemeyeceğı iddiasına dayanan Crick'e göre oyun oynamanın algısal ve bedensel olanın bir arada bulunduğı bütüncül bir doğası vardır. Avatar hareketleri, kamera kontrolü ve girdi cihazları arasındaki ilişkileri inceleyen Crick (2011, s. 267) sanal olanın oyuncunun beden şemasına dahil olduğunu savunarak avatar hareketlerinin bedenın temel farkındalığının bir uzantısı olarak işlev gördüğünü söyler. Benzer şekilde Rune Klevjer (2012) de video oyunlarında bedenleşmeye oyun avatarının işleviyle ilişkili olarak odaklanır. Klevjer (2012, s. 1) kamera ve kontrol edilebilir oyun avatarlarının işlevsel olarak oyuncunun bedeninin protez uzantıları olarak hareket ettiğini savunur ve "oyun sırasında oyuncunun hareketli görüşünün bir uzantısı hâline gelen, gezilebilir sanal

kameranın” oyuncunun görsel algı aparatının yer deęiřtirmesine neden olduęunu belirtir. Bu yönüyle teknolojik bir aracıyla bedenleşme, algısal faillięin yer deęiřtirmesine neden olur ve onun düşüncesinde avatar, oyunun bedensel yapılandırmasının bir parçası olarak “hissedilir.” Oyuncuların video oyunlarında oyun sisteminin işleyiş mantığına nasıl kapıldığını ve duygusal uyum süreciyle nasıl beceri kazandığını arařtıran James Ash (2013) ise oyunda beceri edinmeyi duyguların, hareketlerin ve algının birbirleriyle olan uyumunun insan iradesi ve oyun sistemi arasındaki duygusal bir müzakere olarak yeniden çerçeveler. Böylece oyuncunun ustalığı, oyunun dikkat çekme ve ritmik bir tepki verme yeteneęinden ayrılamaz. Tıpkı Ash gibi Brendan Keogh (2018) da video oyunu deneyiminin fenomenolojik açıklamasını yaparak beden ile algılamayı bu açıklamanın odak noktası hâline getirir: *The Play of Bodies*’de (2018) oyuncuların bedeninin kendisinin oynamakla nasıl iç içe geçtiğine ve bu eylem tarafından nasıl dönüřtürüldüğüne odaklanan Keogh, bedensel deneyim ile dijital olanın aracılıęının ayrılmazlığını vurgulayan bir yaklaşım geliştirir. Ona göre (Keogh, 2018, s. 115) video oyunları hareket, görme, dokunma ve uzamsal farkındalıęın ayrılmaz bir şekilde birbirine baęlı olduęu bütünsel yapılandırmalar olarak deneyimlenir. Bu açıdan Keogh, video oyunlarını, görsel-iřitsel temsil ve prosedürel boyutlarının gerçek zamanlı olarak birlikte deneyimlendięi tekil, somutlaşmış deneyimler olarak anlaşılmaları gerektiğini savunur.

Korku video oyunları alanında bu bedenleşme teorileri özel bir önem kazanır. Andreas Gregersen ve Torben Grodal (2008, s. 67) “video oyunlarında bedenle deneyim” olarak adlandırdıkları durumun önemini, video oyunlarının etkileşimli doğasıyla açıklar. Onlara göre video oyunu oynama faaliyetinde, beden şeması ve beden imgesi arasındaki iki kutup arasında gidip gelen genişletilmiş bir bedenleşme ve eylemlilik söz konusudur. “Hareket hâlindeki beden imgesi” olarak tarif ettikleri bu durum oyuncuyu niyet, algı ve motor hareketlerin bir arada bulunduęu anlık bir farkındalık durumuna yerleřtirir. Bu durumda oyuncu aynı zamanda avatar, araç veya silah sanki kendi bedenine katılmış gibi

sanal varlıkların geçici sahipliğini de deneyimler ve bu şekilde geliştirilen bedenlenmiş farkındalık oyuncu ile oyun sistemi arasındaki melez bir eylem merkezidir. Sözgelimi Crick (2011) ve Klevjer (2012) tarafından savunulduğu gibi, avatarlar ve kameralar oyuncunun duyu organlarının protez uzantıları olarak işlev görürse, korku oyunları bu protez ilişkisini duygusal savunmasızlığı artırmak için kullanır. Sanal bir el fenerinin titremesi, dar bir koridorun dayattığı kısıtlı görüş alanı veya yorgun bir avatarın gecikmeli tepkileri, hepsi bedensel kısıtlamalar olarak hissedilir ve oyuncunun beden şemasını kırılabilirlik ve güvensizlikle yeniden yapılandırır. Bu noktada Bernard Perron (2009, s. 139) video oyunu arayüzlerinin bedensel hareketleri oyun içi eylemlere eşleyerek temel jestleri anlamlı olaylara dönüştürdüğünü vurgular. Örneğin bir düğmeye basmak, kendi başlarına anlamsız olabilecek hareketlerin ne şekilde muhteşem görsel ve işitsel sonuçlara dönüştürülebileceğini gösterir. Örnekli bir anlatımla, standart bir kumandadaki tek bir düğmeye basmak, *Dead Space* (EA Redwood Shores, 2008) oyununda bir canavarı ezip ekrana kan sıçratan ve heyecan verici bir animasyon oluşturabilir. Perron (2009, s. 140) bunların tekrarlanmasıyla sezgisel hâle geldiğini ve oyuncunun bedensel düzenine yerleşerek “parmaklarımızın oyun dünyasında nasıl gezineceğini bildiğini” söyler. Bu anlamda oyunlarda bedenleşme niyet, algı ve eylemlerin birleşimi olarak oyuncunun oyun alanındaki hissini temellendirir.

Somutlaşma ve algıyla ilgili bu fenomenolojik açıklamalar, son zamanlarda oyun deneyiminin hissedilen boyutuna, yalnızca bedensel bir uzantı olarak değil, çok modlu, duygusal ve kültürel olarak aracılık eden bir karşılaşma olarak görülmesine giderek daha fazla yol açmaktadır. Carter (2021, s. 12) oyun deneyimi konusunda en önemli şeyin oyunun oynanış hissi olduğuna dikkat çeker ve oyun-hissi genel oyun deneyiminin anlaşılması üzerinde kesinlikle önemlidir. Çok modlu bir ortam olarak video oyunları, işitsel, görsel ve dokunsal uyarıların karmaşık bir etkileşimine dayandığı için, bunların tamamı oyun-hissini şekillendirir. Keogh (2019) bunu, etkileşimin hissedilen dokusu

olarak tanımlar, ki burada duyulan, görülen ve kinetik olarak yapılanlar, oyunun deneyimsel olarak inşa ettiği şeyler hâline gelir. Ancak önemli olan, bu deneyimin ekranın yüzeyiyle veya kontrol cihazının tepkisiyle sınırlı kalmamasıdır. Keogh (2015) bu noktada oyunun “sibernetik devresi” olarak adlandırılan, oyuncunun somut algısının teknolojik cihazlar, sanal avatarlar ve görsel-işitsel temsillerle iç içe geçtiği alana yayıldığına değinir. Oyun-hissi de pasif bir uyaran alımı olarak değil de aksine oyuncunun oyunla aktif, durumsal ve duygusal açıdan yüklü bir karşılaşma biçimi olarak bu dağıtılmış duygusal alanda ortaya çıkar. Bu nedenle oyun-hissi, oyuncunun, oyunla ve oynamakla iç içe geçmiş olduğu fikrini zorunlu olarak varsaymalıdır (Mikkelsen ve Wirman, 2024, s. 4). Bu iç içe olma durumu, oyuncunun oyuna somutlaşmış katılımı ile oyunun maddi, estetik ve prosedürel boyutları arasındaki karşılıklı olarak birbirini oluşturan ilişkiyi vurgulamaktadır. Mikkelsen ve Wirman (2024) tarafından da altının çizildiği gibi oyunun “hissedilen” deneyimi hem kültürel bir eser hem de kod, tasarım, görsel-işitsel form ve sosyal anlamdan oluşan dinamik bir sistem olarak oyun ile bağlamsal, kültürel ve bir özne olarak oyuncunun ortaklaşması sürecidir.

Yine, Perron’a (2009, s. 125) referans verecek olursak, ona göre oyuncunun bedeni yalnızca “ekranda görünen bedenin duygularını veya hislerini istemsiz biçimde taklit etmeye” yönlendirilmez. Oyuncu, oyun tarafından sağlanan kurgusal varlık olarak, etki ve bedenleşme sayesinde hem hareket etmeye hem de hissetmeye davet edilir; oyuncu avatarın bedensel eğilimlerini ve oyun ortamının olanaklarını aktif olarak benimser ve oyunun bedenleşme yapılarının sağladığı eylemliliğin gerçekleşmesiyle duygusal olarak oyuna çekilir.

Oyun-hissi kültürel ve bağlamsal bir ortaklaşma süreci olarak anlaşıldığında, Espen Aarseth ve Calleja’nın (2015, s. 7), farklı donanım türlerinin siber medyanın kullanıldığı farkı sosyal bağlamlara olanak tanıdığını belirtmesi şaşırtıcı değildir. Araştırmacılara göre görsel estetik açıdan büyük oranda benzer olsalar bile fare, klavye

ve monitörün dahil olduğu bir bilgisayar ortamında satranç oynamak ile tahta üzerinde ve tahta parçalarıyla oynanan satranç oyunu, birbirlerinden oldukça farklı bir oyun-hissi verecektir. Hatta yalnızca dijital olmayan bir şekilde oynansa bile satrancın nerede ve kimler tarafından oynandığı, oyuncuların oyun deneyimini ve oyunu nasıl algıladığı üzerinde belirleyici etkiye bulunur. Oyun-hissi, Mikkelsen ve Wirman'ın (2004, s. 4) söylediği gibi, oyunun temsil edici ve maddi yönlerinin yarattığı duyumlardan oluşan ve oyuncu bedeni tarafından duyusal olarak algılanan ve oyuncunun beyni tarafından dinamik şekilde inşa edilen maddi-söylemsel bir performativite olarak düşünülebilir.

Öyleyse oyun-hissi, yalnızca teknik tasarımın bir çıktısı gibi değil, belirli bir toplumsal ve kültürel bağlamda, insan öznesinin somut varlığı aracılığıyla ortaya çıkan ilişkisel bir durumdur. Oyuncu ve oyun arasındaki ontolojik sınırların sürekli olarak müzakere edildiği bu alanda, Barad'ın (2007) belirttiği gibi, video oyunlarında söylem ve maddilik kesişir: Bir yandan oyuncunun hisleri oyunun oynanışını etkilerken diğer yandan da oyunun fiziksel maddiliği, oyunun estetiği ve mekanikleri hakkında oyuncunun anlayışına etkiye bulunur. Farklı bir anlatımla, oyunların ne olduğu hakkındaki oyuncu anlayışı, oyuncunun oyunlarla nasıl etkileşimde bulunduğu ve oyunun işitsel-görsel-dokunsal bütünlüğünden oluşan fizikselliğine de içkindir. Barad'a göre (2007) oyuncu ve oyun arasındaki ilişki, önceden var olan iki özne arasındaki bir etkileşim olarak değil, her ikisinin de sürekli olarak şekillendiği karşılıklı olarak birbirini oluşturan bir süreç olarak düşünülmelidir. Oyuncu oyunun prosedürel ve estetik sistemleriyle etkileşim yoluyla oyuncu hâline gelirken, oyun ise oyuncunun somut varlığıyla etkin kılındığı, içinde yaşandığı ölçüde oyun hâline gelir. Benzer şekilde Mikkelsen ve Wirman (2024, s. 11) oyun-hissinin etkileşimlerden önce var olan bir şey değil, onlar yoluyla ortaya çıktığını söylerler. Bu nedenle oyun-hissi öznel bir izlenime ya da oyun geliştiricilerinin perspektifinden yalnızca bir tasarım özelliğine indirgenemez.

Oyunun benzersiz hissiyatı, oyuncu beklentileri ile oyunu oyun yapan özelliklerin arasında belirginleşir ve tasarım niyeti ile deneyimsel algı arasındaki ilişkiyi konu edinir.

Video oyunları bağlamında da duygusal deneyim, uyaranların etki-tepki ilişkisine dayanan doğrudan bir sonucu değildir; daha ziyade beyin, beden ve çevre arasındaki dinamik etkileşimden ortaya çıkan, yorumlayıcı ve bağlama bağlı bir süreçtir. Bu çerçevede gerilim, sevinç ya da hayal kırıklığı gibi oyuncuların hissettikleri, beynin oyunun uyaranlarını ve oyuncunun oyuna katılımını önceki deneyimlere, sosyal ve kültürel çerçevelere göre yorumlamasının bir ürünüdür (Mikkelsen ve Wirman, 2024, s. 9). Bu, örneğin bir korku oyununda oyuncunun hissettiklerinin yalnızca korkutucu görsellerin ya da oyunun korkutma taktiklerinin doğrudan bir sonucu olmadığı anlamına gelir. Oyunun o anda hissettirdikleri, oyuncunun bilişinin bu duyguyu geçmiş deneyimlerine, oyunun toplumsal ve kültürel bağlamına ve oyuncunun oyun aktivitesine olan mevcut bağlılığına göre nasıl yapılandırıldığına da bağlıdır. Bu türden bir oyun-hissi kavrayışı, açıktır ki duyguları belirli uyaranların tetiklediği, önceden kodlanmış durumlar olarak gören duygu kuramlarına yaslanmaz ve duyguların dinamik, esnek ve bağlama bağlı süreçler olduğunu, oyuncu ile oyunun çoklu bilişsel mekanizmalar aracılığıyla ilişki hâle gelerek yaşandığı (Barret, 2017) bir çerçeveye yaslanır. Bu noktada oyun oynarken yaşanan duyguların, oyun-hissinden ayıramayacağını; bunların, oyun oynamanın durumsal, duysal-motor deneyimi aracılığıyla birlikte oluştuğunu ve oyuncunun oyun dünyasında hem bilişsel hem de bedensel olarak nasıl var olduğu tarafından şekillendirildiğini öne sürebiliriz. Bu nedenle oyun-hissi, bizi korku oyunlarının hem anlatısal, mekânsal ve duysal tasarım yoluyla nasıl sürükleyici ve ürkütücü dünyalar yarattığı hem de oyunun etkileşimli yapısı aracılığıyla nasıl somutlaşmış bir oynanış oluşturduğu sorularına götüren, somutlaşmış ve ilişki bir süreç olarak görülebilir.

2.2. Korkuya Dalmak: Dalma (*Immersion*) ve Ürkütücü Oyun Dünyası

Bazen bir oyun o denli sürükleyici hâle gelir ki dışarıda başka bir dünya yokmuş gibi hissedilir: Dakikalar fark edilmeden geçer ve tüm dikkat ekranda yoğunlaşır. Bu anlar oyuncuların kendileri ile sanal dünya arasındaki sınırların ortadan kalktığı ve oyuncunun kendilerini oyunun “içinde” hissettikleri bir durum olarak anılır. Yani oyuncular oyuna “dalarlar.” Tıpkı Dovey ve Kennedy’nin (2006, s. 8) söylediği gibi, “oynamak için otururuz ve dakikalar gibi geçen saatlerin farkına varırız.”

Oyuncuların oyuna dalması (*immersion*)⁴³ suya dalmayı anıştırır şekilde metaforiktir. Murray (1997, s. 98), video oyununa dalmanın, suya dalmanın fiziksel deneyiminden türetilen mecazi bir kavram olduğuna dikkat çeker ve psikolojik olarak sürükleyici bir deneyimden de aynı hissin aranacağını söyler. Ona göre bu his, insanın tüm algısal dikkatini ele geçiren, tamamen farklı bir gerçeklikle çevrili olma hissidir. Burada anlaşıldığı şekliyle dalma, kişinin düşüncelerinin, dikkatinin ve hedeflerinin tamamen oyuna ve oyunun çevresine odaklandığı “oyun içinde olma” hissidir (Wood vd., 2007). Dolayısıyla video oyunları alanında oyuncuların oyun ortamına ve hikâyesine tamamen kendilerini kaptırarak kendilerini oyunun içinde hissetmelerini sağlayan bir durum olarak tanımlanan dalma, oyun oynama deneyiminin göz ardı edilemez bir yönüdür. Zira birçok araştırmacı, bu fenomenin oyuncu deneyiminin önemli parçası olduğunu belirtir (Brown ve Cairns, 2004; Ermi ve Mäyrä, 2005b; King ve Krzywinska, 2006; Tamborini ve Skalski, 2006; Jennett vd., 2008). Benzer şekilde oyunun genel başarısı için oyuncunun bu deneyiminin önemli olduğu da yaygın şekilde kabul edilir (Seah ve Cairns, 2008). Örneğin Jennet ve meslektaşları (2008) “başarılı bilgisayar oyunlarının hepsinin ortak önemli unsuru insanları içine çekme yetenekleridir” diyerek dalmanın gerçekleşmesi ile oyunun başarılı olması arasında bir ilişkisellik kurarlar.

⁴³ Oyun çalışmaları alanındaki bu kavram, Türkçede pek çok şekilde karşılanabilir. “Daldırma”, “sarmalanma”, “dahil olma” ya da “içine girme” bunlar arasındadır. Ancak spesifik olarak oyuna dalma eyleminin faili olarak oyuncunun eylemliliğinin ve niyetini vurgulayacağı düşüncesiyle “dalma” sözcüğünü tercih ettim.

Fiziksel ya da sanal olarak deneyimin bir parçası hâline gelmeye işaret eden dalma (Ermi ve Mäyrä, 2005b, s. 4), oyuncuların sanal ortamlara nasıl derinlemesine daldığı konusunda farklı açıklayıcı modeller sunan çeşitli perspektiflerden incelenmiştir. Örneğin Pine ve Gilmore (1999) dalmaya ilişkin farklı deneyimleri aktif katılımdan pasif katılıma kadar uzanan katılım boyutu ile özümseme ve dalma arasında değişen bağlantı boyutu olmak üzere iki boyutlu bir modelle açıklamayı önerirler. Katılım bir bireyin deneyimi aktif olarak etkileme veya pasif özne olarak gözlemleme derecesini ifade ederken bağlantı o bireyin dikkatinin nasıl odaklandığına, yani soyut türden bir özümseme yoluyla mı yoksa tam olarak bedensel ve duyuşsal dalma yoluyla mı olduğuna işaret eder. Bu çerçeveden bakıldığında dalma, fiziksel ya da sanal olarak bir deneyimin parçası olma durumu olarak anlaşılır. Witmer ve Singer (1998) tarafından ayrıntılı şekilde açıklanan bu durum, sürekli bir uyaran akışı sağlayan bir ortam tarafından sarılmış, sarmalanmış olma hissiyle tanımlanır. Bu tanı, dalma durumunun aynı zamanda çevresel tasarım, sürekli katılım ve katılımcının bilişsel odaklanmasının etkileşimiyle şekillenen bir temele sahip olduğunun altını çizer.

Brown ve Cairns (2004), tıpkı Pine ve Gillmore'un katılım ve bağlantı eksenleri boyunca dalma deneyimini konumlandıkları model gibi, oyuna dalma hissini üç katılım düzeyi altında yedi oyuncuyla bilgisayar oyunları deneyimlerini tartışan nitel desenli bir araştırma yoluyla sınıflandırır: İlk olarak *bağlanma*, tercih engellerinin aşılmasını ve kontrollerin öğrenilmesini gerektirir. İkinci olarak tasarım öğelerinin kontrolleri sorunsuz hâle getirip doğrudan duyuşsal tepkiler uyandırmasıyla *kendinden geçme* yaşanır ve *tam dalma*, ancak ve ancak fiziksel eylemlerin otomatik hâle geldiği ve anlatı ilerledikçe kişinin kendi farkındalığının azaldığı bir durumda oluşur. Kolaylıkla görülebileceği gibi bu model, dalma durumunu oyunun içinde ya da dışında olmak gibi değil, farklı olarak, oyuncunun katılımının derinliğiyle ilişkilendirildiği katmanlı bir süreç olarak anlaşılır. Dolayısıyla dikkatlerini oyun sırasında ortaya çıkan dalmanın

ilerleyen derinliğine yönelten Brown ve Cairns’in modelinin kalıcı önemi de tam da budur: Dalma hem kümülatif hem de koşullu olabilir ve oyuncunun odak noktası, oyun tasarımı ile çevresel bağlam arasında sürekli bir uyum gerektirir.

Laura Ermi ve Frans Mäyrä (2005b), Brown ve Cairns’in (2004) çalışmasında eksik bulunduğunu öne sürdükleri boyutlara dikkat çekerek dalmayı genişletirler ve onu duysal, zorluk temelli ve hayal gücü temelli olmak üzere üç farklı boyuttan oluşan bir dalma modeli olarak sunarlar. Oyunların temsili ve görsel-işitsel katmanlarıyla girilen etkileşim için duysal dalma; oyunun sunduğu zorlukların ve engelleri aşabilmek için zihinsel ve motor becerilerin kullanılmasını zorluk temelli dalma; bir karakterle kurulan özdeşleşme ilişkisini ve oyun dünyasına dahil olmayı kapsayan genel bir kategori olarak da hayal gücü temelli dalmayı saptarlar. Zorluk temelli dalma, dikkat çekici bir zihinsel durumla, yani belirli bir etkinlik sırasında zihinsel kaynakların yoğunlaşmasıyla özellikle ilişkilidir (Therrien, 2023, s. 565).⁴⁴ Calleja’nın (2011, s. 31) özenle vurguladığı gibi Ermi ve Mäyrä’nın “oyun deneyimi modeli”, bir video oyunun çok boyutlu bir fenomen olduğunun altını çizerek alana önemli bir katkı sağlamıştır.

Dalma sürecinden sonra ortaya çıkan özelliklere odaklanan Haywood ve Cairns (2006) tarafından yapılan bir çalışma ise dalma sürecinin üç temel özelliğini bulunduğunu öne sürer: Dünyanın farkındalığının yitilmesi, zaman algısının bozulması ve görev ortamında belirgin bir “varlık hissi.”⁴⁵ Bu noktada algının daralması, dış uyaranların bilinçten uzaklaşması, zamana ilişkin farkındalığın yavaşlaması, hatta zamanın

⁴⁴ Bu türden bir dalma, özellikle Mihaly Csikszentmihalyi’nin yaptığı ampirik çalışmalarla, yani akışla ilişkilidir.

⁴⁵ Ermi ve Mäyrä (2005b, s. 4) dalmayı ifade etmek üzere medya çalışmalarında sıklıkla “varlık” teriminin eş anlamlı olarak kullanıldığını belirterek ikisi arasındaki örtüşmelere rağmen farklı şeyleri imlediğini söylerler. Lombard ve Ditton’a (1997) göre varlık hissi genel olarak aracısız bir psikolojik deneyimi, yani bilgisayar kullanmak yerine bilgisayar tarafından oluşturulan bir dünyada olma hissini ifade eder. Dalma ise Murray’a (1997) göre “tüm dikkatimizi, tüm algı mekanizmamızı ele geçiren, tamamen farklı bir gerçeklikle çevrili olma hissidir.” Ayrıca varlık terimi ilk olarak teleoperasyon bağlamında geliştirilmiştir (McMahan, 2003). Marvin Minsky (1980) tarafından *telepresence* teriminden geliştirilen varlık terimi, makineleri uzaktan çalıştırmanın, operatörlerin eylemlerini takip eden video, ses ve dokunsal geribildirim aracılığıyla uzak bir alanda bulunma hissine yol açacağını tartışır. Ermi ve Mäyrä (2005b, s. 4), dijital oyunlar bağlamında dalma kavramının daha uygun olduğunu, çünkü oyun oynama sürecinde yer alan zihinsel süreçleri daha açık bir şekilde ifade ettiğini savunurlar.

güvenirliğinin yitilmesi ve oyuncunun sanal ortamda fiziksel biçimde bulunuyormuşçasına var olduğuna ilişkin hissin yoğunlaşması söz konusudur. Söylenebilir ki, bu özellikler dalma sürecini bir süreçten daha çok, dikkat odağındaki ve zamansal algıdaki değişikliklerle belirlenen, yaşanmış bir durum olarak tanımlar. Bu bakış açısını tamamlarcasına Baxa (2008) ve Lee (2004), duyuşal sistemlerin sanal ortama ne denli gömülü hissedildiğini belirten algısal dalma ile o ortamın sağladığı uyarılara bilişsel ve duyuşal açıdan dahil olmanın derecesini ifade eden psikolojik dalma arasında ayırım yaparlar. Koşut biçimde, izleyicinin metinle etkileşiminin niteliğine odaklanan Douglas ve Hargadon (2001, s. 152) da dalma ile katılımı başka şekilde ayırıştırır. Onlar için dalma durumunda algılar, tepkiler ve etkileşimler tamamen metnin çerçevesinde gelişir ve bu deneyim biçimi tutarlı bir kurgusal dünyanın içindedir. Bunun aksine katılım ise daha mesafeli bir duruş gerektirir ve daha karmaşık metinlerle karşılaşmalara ilişkindir. Bu yönüyle katılımı okuyucu (ve dolayısıyla oyuncuyu) metnin iç mantığının ve yapısının dışındadır. Bir arada değerlendirildiğinde bu yaklaşımlar, dalmanın hem çok katmanlı hem de çok boyutlu olduğunu sürekli olarak görünür kılar. Brown ve Cairns'in (2004) zaten önerdiği gibi dalma, yoğunluğu değişebilen bilişsel ve duyuşal bir özümsemedir.

Bu noktada McMahan (2003) dalmanın gerçekleşmesi için gerekli olan yapısal ve bilişsel uyumu vurgular ve oyuncuların beklentileri, anlamlı eylemler ve oyun dünyasının tutarlılığı arasındaki etkileşimin altını çizerek. Farklı bir anlatımla, ona göre dijital oyunlarda dalmanın meydana gelmesi için gereken üç koşul bulunur: oyunun kurallarının kullanıcı beklentileriyle örtüşmesi, oyuncu için anlamlı şeyler yapılması ve tutarlı bir oyun dünyası. Birincisi, oyunun kuralları oyuncuların beklentileriyle uyumlu olması ve oyun içi mekanikler oyunun iç mantığı içinde tutarlı ve öngörülebilir olarak algılanması gerekir. İkincisi, oyuncunun oyun içindeki eylemleri anlamlı olmalı ve onun seçimlerinin oyun dünyasında somut sonuçlar doğurmasına olanak sağlanmalıdır. Son olarak oyun dünyası,

oyuncunun oyuna ilişkin inancını zedeleyebilecek kesintileri önlemek amacıyla hem estetiğinde hem de anlatısında iç tutarlılığa sahip olmalıdır. Ryan (2001, s. 90) oyun dünyası konusunda mekânın temsil edilmesinin dalma hissinin öznel deneyiminin temel bir özelliği olduğunu savunur. Ona göre bir metnin “daldırıcı” olabilmesi için, oyuncunun ilişki kurabileceği bir uzayı yaratması ve burayı nesnelerle doldurması gerekir. Bu açıdan McMahan ve Ryan dalma ile oyun tasarımının teknik ve deneyimsel boyutları arasındaki boşluğu doldurarak oyuncu algısını oyunun kurgusal gerçekliğiyle uyumlu hâle getirmenin önemini belirtmiş olurlar.

Bu model ve tanımlamalar topluca ele alındığında bir video oyununa dalmanın oldukça katmanlı ve farklı boyutları bir arada bulunduran bir fenomen olduğu görülebilir. Öyle ki Pine ve Gillmore’un katılım ve bağlantıya dayanan çerçevesi dalmayı etki ve dikkat odağı eksenleriyle birlikte değerlendirirken, Brown ve Cairns’in aşamalı modeli dalmayı ardışık engellerin aşılmasına bağlı şekilde kademeli bir katılım derinleşmesi olarak çerçeveler. Ermi ve Mäyrä’nın modeli ise duyusal dahil olma, bilişsel zorluk ve hayal gücüyle katılımı dahil eden süreçsel bakış açısına katkı sunar. Haywood ve Cairns ise Baxa ve Lee’yle birlikte dikkatlerini daldırmanın deneyimsel belirleyicilerine yöneltir ve algısal ve psikolojik biçimleri birbirinden ayırırken McMahan dalmanın ortaya çıkması için yapısal ve tasarım koşullarını özetler. Kısaca bazıları öznel deneyime odaklanırken diğerleri de tasarım mekanizmalarına vurguyu kaydırır. Sonuç olarak dalmanın tek bir çerçeve içinde tam olarak yakalanamayacağını, bunun yerine bilişsel, duyusal, duygusal ve yapısal faktörlerin karmaşık etkileşimlerinden ortaya çıktığını ve bunların her birinin bağlama göre değişebileceğini öne sürebiliriz.

Gelgelelim Calleja (2011) dalmanın kavramsal olarak birbirinden genellikle oldukça başka olan katılım biçimlerine referansla kullandığına değinir. Calleja’nın (2011, s. 25) temel düşüncesi dalma kavramının oyun çalışmalarında hem endüstri hem de akademi içinde aşırı geniş, bulanık ve çoğu zaman çelişkili biçimlerde kullanıldığınıdır.

Gerçekten de literatüre bakıldığında dalmanın, genel katılım, gerçeklik algısı, bağlılık, şüpheyi askıya alma, karakterle özdeşleşme gibi birbirinden oldukça farklı deneyimsel durumları tanımlamak için kullanıldığı görülebilir. Örneğin Jon Dovey ve Helen Kennedy (2006), oyunların sürükleyici niteliklerini ifade etmek için dalma ve katılım terimlerini birbirinin yerine kullanırken Mel Slater ve Sylvia Wilbur (1997, s. 606) dalmayı monitörlerin katılımcının duyularını çevreleyen ve bir gerçeklik illüzyonu sunma yeteneğini tanımlayan bir teknolojik bakışla ilişkilendirir. Üstelik dalma kavramının farklı türden oyuncu deneyimlerine referans ederek kullanılması ve bu kullanımlar arasındaki farkın net olmaması, Calleja'ya (2011, s. 28) göre oyunların diğer medyalardan nitelik açısından farklı katılım biçimlerine olanak tanıdığını da gizler.

Bu konuda önemli bir sorun dalmaya odaklanan literatürün büyük kısmının dalma kavramını tutarlı tasarım ve anlamlı etkileşimle desteklenen aşamalı bir katılım süreci olarak kavramsallaştırmasıdır. Ancak oyun tasarımı ile oyuncunun oyuna dalması arasındaki ilişkiye dikkat çekmek önemli olsa da Calleja (2011, s. 259) dalma hissinin oyun endüstrisinde, deyim yerindeyse bir “kutsal kâse” olarak görüldüğünü söyler. Salen ve Zimmerman (2023, s. 451) bu noktada “dalma yanılgısı” (immersive fallacy) olarak adlandırdığı bu dalma idealizasyonunu katı şekilde eleştirirler:

Dalma yanılgısı, bir medya deneyiminin zevkinin, katılımcıyı duysal olarak hayalî, simüle edilmiş bir gerçekliğe taşıma yeteneğinde yattığı fikridir. Dalma yanılgısına göre, bu gerçeklik o kadar eksiksizdir ki, ideal olarak çerçeve ortadan kalkar ve oyuncu gerçekten hayali bir dünyanın parçası olduğuna inanır (Salen ve Zimmerman, 2003, s. 451-452).

Bu alıntıdan da anlaşılabilirce üzere Salen ve Zimmerman, medya deneyiminin katılımcıyı eksiksiz bir hayalî gerçekliğe taşıma yeteneğinin vazgeçilmez bir kutsal kâse olarak görülmesine karşı çıkarlar. Onlar için, duysal dalma oyundan keyif almanın ve oyuna katılımın en önemli yanı değildir. Bunun yerine Salen ve Zimmerman (2003, s. 452), oyun mekaniklerinin oyuncunun eğlencesini sürdürmek için daha da önemli olduğunu savunurlar. Zira onlara göre dalma, gerçekliğin taklit edilmesiyle bağlantılı değildir; örneğin gerçekliğe ilişkin pek bir şey bulunamasa da *Tetris* oyununa dalmak

mümkündür. *Tetris* örneğinde olduğu gibi Sales ve Zimmerman, odak noktalarını oyunun temsili biçimlerinden bağımsız olarak oyun mekaniğine ve etkileşim tasarımına kaydırırlar.

Bu eleştiriye benzer bir başka vurgu, Gonzalo Frasca (2001) tarafından yapılmıştır. Frasca (2021, s. 169) Aristoteles'in "isteyerek inanmayı askıya alma" anlamında kavranan dalma hissinin video oyunlarının temel tasarım hedefi olması gerektiğine ilişkin hâkim anlayışı sorgular. Bertolt Brecht'in⁴⁶ ve Augusto Boal'ın⁴⁷ tiyatro anlayışlarından ilham alan Frasca, dalmanın eleştirel düşünceyi körelteceğini öne süren Brecht'in ve bunu katılımcı tekniklerle alternatif bir anlayışa dönüştüren Boal'ın yaklaşımlarını video oyunlarına uyarlar ve oyunları yalnızca bir karakteri canlandırmakla kalmayıp davranış kurallarını aktif olarak belirleyen sistemler olarak hayal eder. Oyuncunun oyunu yalnızca tüketen pasif alıcıdan onu yeniden kurgulayan, inşa eden ve yapılandıran bir özne hâline gelmesi, oyun ile oyuncu etkileşiminin dönüştürücü potansiyelini açığa çıkarır. Bu türden bir bakış açısının dalma hissine ve sürükleyici oyun deneyimlerinin tam duyuşsal dalma durumuna kasıtlı olarak karşı çıkar ve oyuncuların oyunla eleştirel mesafelerini koruyarak oyuna tam katılımına dayanan etkileşimli sistemlerin mümkün olabileceğine değinir. Onun önerisi *The Sims* oyunu üzerinden somutlaşır: Burada oyuncular yalnızca temsili dünyaya dalmak yerine kuralları değiştirerek oyunun ideolojik varsayımlarını sorgulamasını sağlayacak bir tasarım yaklaşımına sahiptir (Frasca, 2001, s. 171). Böylece Frasca başka bir niyetle de olsa Salen ve Zimmerman'ın "dalma yanılgısına" başka bir boyut kazandırır.

Bu eleştiriler atmosferik gerçekçilik, yüksek çözünürlüklü grafikler ve oldukça detaylı ve tutarlı tasarlanmış anlatı dünyaları aracılığıyla "tamamen oyuna dalma"

⁴⁶ Bertolt Brecht'in (2011) epik tiyatrosu politik amaçlıdır ve toplumun sorunlarını da konu edinir.

⁴⁷ Augusto Boal, *Ezilenlerin Tiyatrosu* (2014) kitabında Aristoteles'in katarsis tiyatrosunu analiz ederek onu "baskıcı" olarak tanımlar. Boal'in temel meselesi, seyircinin düşünme ve eylemde bulunma etkinliğini sahne üstündeki oyuncuya devreden edilgen bir rol üstlenmesine karşı geliştirdiği eleştiridir. Buna karşılık Boal, seyirci ve oyuncu ayrımının ortadan kalktığı, izleyiciler ve oyuncuların oyunu birlikte oluşturduğu bir tiyatro anlayışı geliştirir.

vaadiyle pazarlanan bir tür olan korku oyunları bağlamında da özel önem taşır. Calleja'nın (2011, s. 25) belirttiği üzere bilgisayar grafikleri ve sesin oyunlardaki gücü arttıkça, oyun şirketleri oyunlarını pazarlamak için “sürükleyici” (immersive) sözcüğünü giderek daha fazla kullanmaya başlamıştır. Bu türden temsil özellikleri oyunun duygusal tonuna katkıda bulursa da korku oyunlarının korku yaratma kapasitesi en azından bu özellikler kadar oyuncu deneyimini yapılandıran etkileşimli sistemlere, yani oyuncuyu manipüle eden, eylemliliği kısıtlayan mekaniklere bağlıdır. Başka bir ifadeyle, korku oyunlarının en güçlü duygusal anları, genellikle oyuncunun hareket özgürlüğünün kısıtlandığı, oyun hızının manipüle edildiği ve oyuncunun kendi tepkileri üzerine düşünmesini tetikleyen oyun mekaniklerinden kaynaklanır. Bu açıdan düşünüldüğünde hem Salen ve Zimmerman'ın dalma yanılgısı hem de Frasca'nın eleştirel mesafeye olan ilgisi, teorik uyarılar olduğu kadar pratik birer tasarım konusudur da. Dolayısıyla dalmayı temsilin doğal bir sonucu olarak değil, onu içeren fakat mekaniği de gözetten bir şekilde, oyuncunun aktif rolünü ve eleştirel mesafesini gözetten bir noktadan yeniden çerçevelemek ihtiyacındayız.

2.2.1. Anlatı yapısı, hikâye sunumu ve *cutscene*'ler

Hayal gücü temelli dalma (Ermi ve Mäyrä, 2005b) oyuncunun oyunun hikâye dünyasına, zamansal ilerleyişine ve karakterlerinin kaderine tamamen kapılmasıyla ilişkili olduğundan, anlatıya dalmaya bu noktada özellikle gönderme yapılabilir. Çünkü dalmak, zihinsel ve duygusal olarak belirli bir bağlama dahil olmaktır (Ryan, 1999). Bu nedenle dalmanın önemli boyutu, oyuncuların oyundaki olaylar ve karakterlerin gelişimine kendilerini tamamen kaptırmaları, yani hikâyeye dalmalarıdır. Adams (2004) anlatıya dalmayı, oyuncunun bir hikâyeye tamamen dahil olarak kurgusal dünyayı ve oyunları sanki gerçekmiş gibi algıladığı özel bir dalma deneyimi olarak kavramsallaştırır. Bu dalma biçimi Mäyrä ve Ermi'nin (2011) hayal gücü temelli dalma olarak adlandırdığı

boyutla benzerdir; zira çekici anlatılar ve zengin şekilde kurgulanmış oyun dünyaları tarafından tetiklenir.

Anlatıya dalma farkı gerekçeler ve unsurlar aracılığıyla mümkün olabilir. Örneğin oyuncular ilgi çekici bir olay örgüsüne kapıldığında (Adams, 2004), anlatının zamansal ilerleyişine uyum sağladığında, kurgusal ortamın mekânsal ipuçlarına tepki verdiğinde ve ana karakterin kaderine duygusal olarak tepki verdiğinde ortaya çıkabilir (Ryan, 2015). Morgado ve Beck (2020, s. 157) bu türden bir dalmanın önkoşulları arasında genellikle uyarıcı bir hikâyenin, ilgi çekici karakterlerin ve dramatik durumların bulunduğunu söylerler. Anlatıya dalmak için anlatı dışındaki dikkat dağıtıcı unsurların da en aza indirilmesi gerektiği pekâlâ söylenebilir. Buna ek olarak Riva ve meslektaşları (2004, s. 408) anlatıya dalmanın oyuncunun varlık hissini önemli ölçüde etkileyebileceğini belirtirler. Hikâyede duygusal açıdan önemli olaylar ve ortam tamamen temsilî olsa bile uzun süreli bir orada olma hissini yaratılabileceğine dikkat çeken araştırmacılar, bu açıdan anlatıya dalmanın hikâyeyi takip etmeye dayanan bilişsel süreçten fazlası olduğuna vurgu yaparlar. Bu açıklamalar, anlatıya dalmanın bilişsel, duygusal ve varlığa ilişkin farkındalığın ortaklaştığı çok boyutlu yapıya sahip olduğunu gösterir: O, zamansallığa, mekânsal tutarlığa ve karakter yaratımına bağlıdır.

Genellikle rekabetçi unsurlarıyla ön plana çıkan aksiyon odaklı türlerin aksine korku oyunlarının rahatsız edici ve büyüleyici olma kapasitesi, hikâyelerinin nasıl anlatıldığına ve deneyimlendiğine büyük ölçüde bağlıdır. Adrei Nae'nin (2022, s. 14-18) gözlemlediği gibi korku oyunlarında sürükleyicilik, anlatı ve duygunun iç içe geçmesinden kaynaklanır ve bunda hikâye oyuncunun oyuna dalmasının kurucu bir unsuru olarak rol oynar.

Korku oyunlarında anlatı tasarımı, katılımcı bir hikâye anlatımı biçimi aracılığıyla işler. *Silent Hill 2* (Team Silent, 2001) gibi oyunlar bu süreci örnekler: Çoklu sonların dalmanın anlatı belirsizliğine ne denli bağlı olduğu görülebilen oyunda suçluluk ve yasın

parçalı anlatısı, keşif, diyalog ve yorumlama yoluyla yeniden inşa edilir. Benzer şekilde *Resident Evil* (Capcom, 1996) dallanan hikâyeleri kullanarak Perron'ın (2009, s. 5) “hayatta kalma anlatısı” olarak adlandırdığı durumu, yani hikâyenin oyuncunun taktiksel kararlarından ayrılamayacağı anlatı yapısını gösterir. Burada dalma, anlatısaldır ve hikâyenin gelişimi, oyunun gelişimi olarak deneyimlenir. Buradan varılabilecek en kestirme sonuç, korku oyunlarında dalmanın hem klasik biçimdeki hikâye anlatma araçları hem de etkileşimin olanakları tarafından aracılık edilen bir anlatı yapısı olarak anlaşılabilir. Zira Nae'nin (2002, s. 30) vurguladığı gibi dalma oyuncunun hikâyenin tutarlılığına ve deneyimsel aciliyete aynı anda yatırım yapmasıyla ortaya çıkar.

Ewan Kirkland (2009b, s. 63), korku oyunlarından alınan zevki ve oyunların metinsel boyutunu açıklarken, Santos ve White'in (2005) hermenötik zevk kavramından yola çıkarak, oyuncunun bir psikanalist gibi rol üstlenip anlatıya tutarlılık kazandırmaya çalıştığını belirtir. Santos ve White'a (2005 s. 75) göre oyuncular oyun boyunca dağınık hâlde bulunan parçalı metin ve görsel ipuçlarını yorumlayarak hermenötik bir zevk elde ederler. Farklı bir anlatımla, oyuncular dağınık belgeleri, dosyalar ve metin parçalarını bir araya getirerek hem dağınık bilgileri özümserler hem de parçalanmış, çarpıtılmış veya bastırılmış anıları aktif olarak doğrusal bir nedensellik altında düzenlerler. Böylece oyuncular belirsizliği anlatıya dönüştürerek ciddi bir yorumlama çabasına girerler. Bu türden bir çaba oyuncunun oyuna katılımını duygusal bir anlatı oluşturma eylemiyle birleştirerek anlatıya farklı türden bir dalma deneyimi sunar (Kirkland, 2009b, s. 64) ve bu hermenötik temelli zevk sağlar. Burada dalma hayal gücüne ve bilişsel çabaya ilişkindir.

Anlatının korku oyunlarında dalma üzerindeki merkezî konumu, kanonik birkaç oyunun düşündürdüğünden daha geniş bir yelpazede belirgindir. Örneğin *P. T.* (Kojima Productions, 2014) oyununda döngüsel koridorlar anlatının oyuncunun yazma ve yeniden yazma eylemleriyle ilerlediği, yorumla çabasının mikro bir gösterisini oluştururken

Resident Evil 7: Biohazard (Capcom, 2017) seriyi bir ev gotiği olarak yeniden çerçeveleyerek video kaset *flashback*'leri, günlük parçaları ve akrabalık sırları aracılığıyla aile romantizmini yeniden inşa etme konusuna odaklanır. *Fatal Frame II: Crimson Butterfly* (Tecmo, 2003) ve *Fatal Frame III: The Tormented* (Tecmo, 2005) trajik hayalet anlatılarını ve ritüel tarihleri, oyuncunun bir araya getirmesi gereken mektup arşivleri olarak kullanır ve burada fotoğraflar yaşayanların bastırdıklarını ortaya çıkaran anlatı araçlarıdır. Daha pek çok oyunda da günlükler, notlar, itiraflar ve benzeri gibi unsurlar hikâyenin anlatılma ve oynanma biçimi üzerinde belirgin şekilde etkilidir. Nihayetinde hepsi farklı üsluplarla ve yöntemlerle aynı noktayı vurgular: Günlükler, polis dosyaları, notlar, sözlü tarihler dalma hissinin olmazsa olmazıdır. Dolayısıyla oyuncular bir yandan mevcut hikâyeye dalarken aynı zamanda kendi hayal güçleri ve oyun sisteminin etkileşimli doğası aracılığıyla çeşitli konulara odaklanan anlatıları yeniden kurarlar.

Bununla birlikte pek çok oyun hikâyesinin gelişmesine yardımcı olmak, anlatıyı yapılandırmak, hızı ayarlamak ve oyuna dalmayı sağlamak amacıyla *cutscene*'ler (kesme sahneler) kullanır. Krzywinska'nın (2002, s. 16) belirttiği gibi bu sahneler için oyuncunun bakış açısını ve gelişen anlatıya olan duygusal ilgisini için kurgu, kadraj ve kamera hareketi gibi sinemadaki korku geleneğinden yararlanılır. Ancak sinemadan farklı olarak oyunlardaki bu sahneler gerçek bir kameraya bağlı değildir; *pan*, *tilt*, *zoom* ve takip çekimleri dijital olarak simüle edilir, önceden *render* edilir veya gerçek zamanlı olarak dinamik şekilde üretilir.

Korku oyunlarında kesme sahnelerinin anlatısal işlevi çok yönlüdür. İlk olarak oyun akışını anlatıyı netleştiren ve temayı vurgulayan anlarla bölümlere ayırır. Krzywinska (2002, s. 17) bu tür sahnelerin genellikle mini zaferler veya ödüller olarak işlev gördüğünü, ilerlemeyi teyit ettiğini ve anlatıdaki ilgiyi pekiştirdiğini savunur. Makro düzeydeyse bu sahneler oyuna bir açıklama ve kapanış sağlar: Giriş *cutscene*'leri diegetik motivasyonu oluştururken son sahneler hayatta kalma, yenilgi veya belirsiz kaçışın

sonuçlarını dramatize eder. Önemli olarak bu sahneler oyuncunun iradesini geçişi olarak ortadan kaldırırsa da oyuncunun eylemlerinin duygusal gidişatı üzerinde önemli ölçüde etkide bulunur. Haber ve Kooyman (2004, s. 6) genel olarak korku oyunlarında kesme sahnelerinin envanter ekranları veya harita duraklamaları dışında uzamsal farkındalığı ve dalma hissini en üst düzeye çıkaran uzun çekimlerden oluştuğunu söylerler. Bu bağlamda cutscene'ler oyuncunun kesintisiz akışında kasıtlı kesintiler olarak yorumlanabilir, ki bu oyuncunun duygusal durumunu kahramanın dramatik durumuyla uyumlu hâle getirmek için yapılır. Aynı şekilde kesme sahneleri oyun ritmini ve atmosferi şekillendirerek oyun deneyimine ve dalma hissine katkıda bulunur. *Resident Evil*'da pencereden atlayan köpek kesitinde olduğu gibi uzun süren gerilimin ardından ani bir sinematik müdahale, tempoyu düzenler. Son olarak kesme sahneleri, Krzywinska'nın (2002) belirttiği üzere oyuncunun seçimlerinin sonucunu genellikle daha geniş bir anlatı içerisinde çerçeveler. Örneğin korku oyunlarındaki farklı sonlar, aynı zamanda oyuncunun kendi eylemlerinin yansıtıcı yargıları olarak düşünülebilir. Dolayısıyla korku oyunlarında cutscene'ler oyunların hikâyeyi etkileşimle dengelediği ve oyuna dalma hissini anlatı açısından etkili olmasını sağlayan bir yöntem olarak görülebilir.

2.2.2. Mekânsal kurgu ve görsel atmosfer

Video oyunları oyunculara gerçek dünya yapılarından doğal manzaralara veyahut tamamen kurgusal dünyalara kadar değişebilen sanal ortamları deneyimleme olanağı yaratır (McGonigal, 2011). Özel olarak korku oyunları ise oyuncuyu korku ve gerilim atmosferine daldırmak için genellikle karanlık ve dehşet verici mekânları, ortamları, dünyaları kullanır (Perron, 2012a; Prohászková, 2012). Sanal evrenin korku uyandıracak ve ürkütücü şekilde kasıtlı olarak yapılandırılışı, çevresel ipuçlarının oyuncunun bilişsel ve duygusal yönlendirilmesi nedeniyle ve bu nedenle oyun dünyasının nasıl tasarlandığı korku video oyunları için oldukça kritik önemdedir.

Korku video oyunlarında oyun dünyasının önemi, bu dünya ve ortam tasarımının oyuncuya izolasyon ve güçsüzlük hissi aşılması nedeniyledir (Steinmetz, 2018). Çünkü bu oyunlardaki temel korku kaynaklarından biri oyun ortamıdır (Zhang vd., 2024). Sanal dünya loş ışıklandırma, ürkütücü ses ve izolasyon hissi yaratacak şekilde tasarlanmıştır. Bu tasarım pek çok öğe ve unsurla desteklenmektedir. Örneğin oyun dünyasında kullanılan ortam ve mekânın oyuncunun kendini savunmasız hissetmesine katkıda bulunacak şekilde tasarlanması söz konusudur (Voigt-Antons vd., 2021, s. 682). Çünkü oyuncu bir oyunun sanal çevresine girdikçe ve atmosfere daldıkça, dikkati artar ve bu da potansiyel tehdide karşı duyarlılığının gelişmesiyle sonuçlanır (Tajeran, 2012). Korku oyunlarında oyuncunun dehşet içinde hissetmesi esas amaç olduğu için (Yi ve Chung, 2023, s. 417), oyun ortamı, çevre ve mekânlar sürükleyici bir korku oyunu deneyimi yaratmada kesinlikle önemli bir rol oynar (Zaib ve Yamamura, 2022). Bu çerçevede oyun atmosferi, oyunlarda duygusal daldırmayı tetikleyen, ince fakat önemli ve genellikle estetik bir kaliteyi tanımlamak için kullanılır (Ribeiro vd., 2020, s. 108). Niedenthal (2009) video oyunu estetiğini “oyuncunun oyunda karşılaştığı duygusal olgulara”, yani görsel ve işitsel unsurlara atıfta bulunmak olarak tanımlar. Ona göre bir video oyununun görsel ve işitsel bileşenleri güçlü bir tematik bütünlüğe sahip olduğunda oyuncular daha güçlü bir atmosfer duygusu yaşayabilir. Benzer şekilde oyun geliştiricisi Greg Kasavin (2011) atmosferin tematik olarak uyumlu, iç tutarlığa sahip ve belirli ayrıntılardan oluştuğunu ifade eder.

Kirkland (2009b, s. 72) tarafından da belirtildiği gibi, hayatta kalma korku oyunları rahatsız edici ışıklandırılmış iç mekanlar, akıldan çıkmayan katliamlar veya rahatsız edici kamera açılarından görülen kafa karıştırıcı mimari gibi genellikle çarpıcı atmosferik mekânlar sunar. Görsel-işitsel sunumlarının karmaşıklığı da oyuna dalma hissini artırır ve oyuncu bu ortamlarda gezinir. Ancak ortamın manipüle edilebilirliğini sınırlıdır ve tasarımcılar oyuncunun deneyimini savunmasızlık, klostrofobi ve anlatının

kaçınılmazlığı üzerine yoğunlaştırır. Böylece korku oyunlarında mekân keşfedilebilir, değiştirilebilir bir alan olarak değil, daha ziyade kapana kısılmışlık hissini yoğunlaştırdığı atmosferik bir kapalı alan olarak kullanılır. Bu şekilde mekânsal yapı türün duygusal gücünü düzenleyen merkezî bir unsuru hâline gelir ve dalma hissini oluşturmayı amaçlar.

Korku video oyunlarında mekânın nasıl tasarlandığı, oyunun korku atmosferinin nasıl sunulduğunu doğrudan belirler. Bu türden oyunlarda oyuncu genellikle çevrenin birden fazla bölümünü keşfetmek konusunda özgürdür ve oyunu tamamlamak için kaynaklar, öğeler ya da notlar gibi nesneleri arar. Keşif esnasında oyuncu ek kaynaklar bulmak için önceki çevreye, ortama, alana geri dönebilir ve hatta pek çok oyun daha önce erişilemeyen alanlara erişim için önceki alanlara geri dönmeyi teşvik eder (Bycer, 2022, s. 26).

Bycer (2022, s. 27) bir başka mekân tasarımı tekniği olarak son zamanlarda özellikle bağımsız geliştiriciler arasında popüler hâle gelen; merkez odaklı dünya yaratımına dikkat çeker. Merkez alanlar oyuncunun aşamalar arasında bir ana alana geri dönmesini gerektirir ve bu durum, zamanı kontrol etmek ya da bulunan notları incelemek gibi sakin bir deneyim içindir. Burada bir mekânın ve ortamın tanıdık hâle gelmesi söz konusu olmakla birlikte, tanıdık bir ortamda alışılmadık ve beklenmedik şeyler yaratılarak oyuncunun rahatsız olması ve güvende hissetmemesi tetiklenir (Lantz, 2021). Bununla birlikte çoğu korku oyunu, tek ve kapalı bir mimari alan kullanabilir (Kalinowski, 2019, s. 58).

Oyun dünyasının kendisi genellikle oyuncunun sahneye gelişinden önce yaşanmış olayları aktaran bir anlatı işlevi de görür (Steinhaeusser vd., 2022) ve genellikle kahramanın iç dünyasını yansıtan, hikâye içinde hikâyeler anlatır (Kirkland, 2009a). Bu hikâye anlatımı yöntemi, oyun dünyasının kendisinin hikâye anlatımında aktif bir unsur olarak görülebileceği anlamına gelir. Geleneksel anlatımların aksine korku video oyunlarında oyuncunun geçmiş olayları anlamak ve açığa çıkarmak amacıyla çevresel ve

mekânsal ipuçlarını çözmesi gerekir. Bu, etkileşimli deneyim için uzamsal hikâye anlatımından yararlanır ve bu da daldırmayı yoğunlaştırabilir. Örneğin intikam, tuzağa düşürme, cezalandırma ve din gibi temaların yaygın şekilde yer aldığı korku video oyunlarında (Steinmetz, 2018), oteller, restoranlar, barlar, okullar ve hastaneler gibi gündelik yaşamdaki kullanılan mekânlar, şiddet ve potansiyel olarak tehlikeli olarak işaret edilmiş, terk edilmiş alanlara dönüşür (Kirkland, 2010; Perron, 2012a). Bu mekânlarda genellikle büyük bir alana yayılmış kan, çürümüş insan bedenleri, lekeli duvarlar, paslı demirler ve bu mekânda şiddet olaylarının yaşandığını imleyen çeşitli ikonlar bulunur. Bu uzamsal hikâyeler bir yandan güvenli ve tanıdık alanları bozarak diğer yandan da tanıdık olanın rahatsız edici ve tekinsiz hâle gelmesiyle sonuçlanan, bilişsel düzeyde bir uyumsuzluk yaratır. Dolayısıyla bu ikonlar, nesneler, tasarımlar ise oyun için rahatsız ya da tedirgin edici bir atmosfer oluşturulmasına katkıda bulunur (Perron, 2012b). Ölümün, şiddetin ve “çaresiz insan” iminin bu yaygınlığı, oyuncuyu kendi kimliğine olan kırılganlığıyla yüzleştirerek tiksinti ve gerilimi pekiştirmek üzere tercih edilir (Steinmetz, 2018). Bu noktada Steinhæusser ve meslektaşları (2022), şiddetin açıkça tasvir edilmesinin her zaman için gerekli bir koşul olmadığını, zira geçmişteki şiddeti imleyen atmosferin görsel efektlerle birleşerek tehdidin doğrudan olmadığı durumda da moral bozucu duygu durumları yaratabileceğini belirtmektedir. Bu durumu açıklayan örnekler arasında *Amnesia: The Dark Descent* (Frictional Games, 2010), *Anna* (Dreampainters Software, 2012) ve *Silent Hill 2* gibi oyunlar sayılabilir (Jellicoe, 2010).

Bununla birlikte genellikle kırılmış veya parçalanmış mankenler ve oyuncak bebekler, korku video oyunlarında sıklıkla karşılan tasarımlar arasındadır ve geçmişteki şiddetin işaretleri olarak kullanılır (Kirkland, 2010; Steinhæusser vd., 2022). Örneğin *Resident Evil 5*'te (Capcom, 2009) yer alan bebekler Afrika vudu dinini sembolize eder (Lindsay, 2009). Bu türden mankenler veya oyuncak bebekler hareket etmeye

başladığında oyunlarda ürkütücülük yoğunlaşır (Mori vd., 2012). Bu durum, insana benzeyen ancak doğal olmayan hareketler gibi küçük sapmalar sergileyen nesnelerin rahatsızlık uyandırdığını belirten “tekinsiz vadi” hipoteziyle⁴⁸ ilişkilidir. Korku video oyunları, bu kapsamda çarpıtılmış insanlıkla ilgili derin kaygılardan yararlanır ve bu türden öngörülemeyen hareketler, ani korkutma taktikleri olarak kullanılır.

Korku oyunlarının gerilim yaratmak konusundaki en temel yollarından birisi, oyuncunun bakış açısını manipüle etmektir. Bu hem diegetik hem de diegetik olmayan kör noktalar aracılığıyla gerçekleştirilebilir: Karanlık, sis veya bulanık görüş gibi engeller oyuncunun tehditleri görebilme ve algılama yeteneklerini zayıflatabilir ve dolayısıyla bu tehditlere karşı olası tepkilerini geciktirebilir veya yok edebilir. Bu durumda oyuncu ses gibi alternatif ipuçlarına güvenmeye yönlendirilir (Perron, 2018, s. 292). Bu noktada aydınlatma da görünürlüğü etkileyerek korku dolu sanal dünyayı şekillendirmek konusunda pay sahibi hâline gelir (Callahan, 1999). Düşük ışığın kullanıldığı ortamlarda oyuncunun hayal gücüne çok şey kalır (Niedenthal, 2007). Zira bu, insanların karanlık korkusunun olduğu ve görsel bilgi eksikliğinin bunu tetikleyebileceği düşüncesinden kaynaklanır (Grillon vd., 1997; Perron 2005b). Ayrıca oyun içindeki hava durumu değişiklikleri de aydınlatmayı önemli ölçüde etkiler (Steinhaeusser vd., 2022). Klasik bir örnek olan *Silent Hill 2*’de yoğun sis, ortamı gizleyerek oyuncunun endişesini artırmak üzere kullanılır. *Resident Evil*’daki (Capcom, 1996) sabit kamera açıları ise diegetik olmayan kör noktalar yaklaşımını örneklendirir: Bunlar görünürlüğü kısıtlar ve düşmanlar oyuncunun yakın çerçevesinin dışından belirdiğinde beklenmedik korku anları yaratır (Perron, 2018). *Silent Hill*’de başlangıçta teknik sınırlamalar nedeniyle kullanılan yoğun sis ve yağmur kullanımı, daha sonra *Dead by Daylight*’ın (Behaviour Interactive, 2016) *Alan Wake* bölümü gibi örneklerde görüldüğü üzere korku video oyunlarının temel unsurları hâline gelmiştir (McEachern, 2010). Sis kullanımıyla oyuncuların

⁴⁸ Tekinsiz vadi hipotezi, neredeyse gerçekçi olan ancak mükemmel olmayan insan benzeri figürlerin rahatsızlık veya tedirginlik duyguları uyandırma eğiliminde olduğunu öne sürer (Mori vd., 2012).

görünürlüğünü azaltıp mekânsal yönelimini kısıtlayarak izolasyon ve belirsizlik hissi uyandırmak amaçlanır (Steinmetz, 2018). Sonuçta çevre tasarımı, aydınlatma, renk ve diğer anlatı unsurları arasındaki ilişki, korku video oyunlarının oynanışını belirleyen temel tasarımsal unsurlar olarak işlev görmekte ve türün alımlayıcısıyla ilişkisini belirginleştirmektedir.

Oyun geliştiricileri renkleri oyuncuda çeşitli duygusal durumlar oluşturmak amacıyla stratejik olarak kullanır (Steinhaeusser vd., 2022). Korku video oyunlarında kullanılan renk skalası genellikle koyu tonların hâkim olduğu hâliyle monotondur. Düşük doygunluk ve soğuk renklerin baskıcı atmosfere katkıda bulunduğu düşünülür (Küller vd., 2006; Cho vd., 2018). Korku video oyunlarında en önemli renk paslanmış mobilyalar, bakır rengi aydınlatma ve her yerde bulunan kan lekeleriyle ilişkilendirilen kırmızıdır (Perron, 2012b; Kirkland, 2016).

Sonuçta korku video oyunları, oyuncuların tepkilerini önceden yönlendirmek üzere inşa edilmiş bir korku atmosferi oluşturur. Bu türden oyunlar, oyuncunun algısını ve duygusal deneyimini manipüle ederek görsel, mekânsal ve etkileşimsel unsurların bütüncül şekilde kullanılmasıyla korku deneyimini derinleştirmeye çalışır.

2.2.3. Düşman ikonografisi ve tehdit tasarımı

Korku video oyunlarında korku atmosferi ve ikonografisine katkıda bulunan en önemli unsurlardan biri canavarlar ve yaratıklar; yani düşmanlardır. Divittorio (2024), herhangi bir korku türünü unutulmaz kılan şeyin, oyuncuyu etkileyen orijinal ve yaratıcı bir yaratık olduğunu söyleyerek korkunç canavarların türü belirleyen bir özellik olarak öne çıktığını belirtir. Benzer şekilde Perron (2005) da iğrenç varlıklar olarak tasarlanan canavarların korku video oyunları açısından kritik önemine değinir. Ona göre (Perron, 2005) bu türden canavarlar oyuncunun ürkütücü oyun dünyasına dalmasıyla ilişkili olarak hem aksiyon hem de anlatısal düzeyde ikili bir tehdit oluşturur. Canavarlar bir yandan

ölümcül olmaları ve sakatlama ya da öldürme gücüne sahip oldukları için fiziksel bir tehdit oluştururken diğer yandan da kişinin kimliğini ve ahlaki düzenini yok etme girişimleri nedeniyle psikolojik, ahlaki veya sosyal tehdit hâline gelirler.

Bu kapsamda korku video oyunları tıpkı Kirkland'ın (2011) vurguladığı gibi, korku edebiyatı ve korku filmi gibi diğer medyalarda emsali bulunan yerleşik gelenekten yararlanır ve diğer medyalardaki canavar ikonografisinin tamamı birçok oyunda bulunabilir. Bu noktada korku video oyunlarındaki düşmanların diğer medyalarından ayrıldığı konuya dikkat çekmek gerekir. Kötücül güçlerin ya da düşmanların bazı durumlardan görünmeden var olabildiği korku filmlerinin aksine oyunlar söz konusu olduğunda oyuncunun doğrudan düşmanla karşılaşması söz konusudur. Bernard Perron (2009, s. 126), oyuncunun korkularıyla yüzleşmesi için canavarların cisimleşmesi gerektiğini, oyuncu karakterinin yalnızca canavar sayesinde ve canavar için var olduğunu öne sürer. Guarneri ve meslektaşları (2013) da video oyunlarında canavar tasarımının evrimini, oyun geliştiricilerinin oyunculara yönelik ilgi çekici düşmanlar yaratmaya çabaladıklarını gösterdiğini ifade eder. Bu nedenle korku video oyunları açısından düşman kategorisi, türü şekillendirir, diyebiliriz.

Türün tarihsel ilk aşamalarından başlayarak günümüze değin pek çok korku video oyununda düşman tasarımına özel bir önem verilmiş ve bunlar oyunlarla özdeşleşen bir kimlik niteliği kazanmıştır. Bu düşmanlar, Noel Carroll'ın (2020, s.101) çerçevesine uygun olarak genellikle karanlıkta görünen, rahatsız edici sesler çıkaran, oyuncuda fizyolojik bir huzursuzluk uyandırmak için tasarlanan grotesk ve iğrenç varlıklar olarak ortaya çıkar. Örneğin *Splatterhouse*'un (Namco, 1988) eriyen derisi, grotesk etli kafası, sinirli ve kırmızı görünümüyle bilinen büyük düşmanı, *P.T.*'de (2014) kocası tarafından öldürülen bir kadının hayaleti olan Lisa, *The Evil Within*'de (Tango Gameworks, 2014) oyuncu karakterinin çarpık bir reenkarnasyonu olan ve yer yer kadına dönüşebilen bir örümcek görünümü alan, çarpık pençeli uzuvlara sahip Laura, *Silent Hill 2*'de oyuncular

arasında “piramit kafa” (pyramid head) olarak bilinen Red Pyramid Thing büyük düşmanı, *Fatal Frame*’de (Tecmo, 2001) acı verici bir şekilde bükülmüş ve kırık boyunlu Broken Neck Woman düşmanları bu kapsamda anılabilir. Bütün düşmanların ortak özelliği, rahatsız edici olmaları amacıyla tasarlanmış olmalarıdır. Zira oyuncuları düşmanlarla dolu grotesk ortamlarda endişeye sürüklemek istenir. Bu durumda korku video oyunlarındaki düşmanların grotesk görsel tasarımlarının tekinsizlik bağlamında deneyimlerin yaşanmasında rol oynar (Gantz, 2019, s. 36) ve doğal olmayan şekillerdeki tasarımlar oyunlarda çok önemli olan tedirginliğe katkıda bulunur (Rouse, 2009).

Korku video oyunlarında düşman tasarımının detaylarını genelleyen oyun tasarımcısı Bycer (2022, s. 51), düşmanların yapılandırılmış bir hiyerarşiyi takip ettiğini ve düşmanla oyuncunun karşılaşmalarında ne olacağını belirleyen kademelere göre ayrıldığını gözlemler. Ona göre korku video oyunlarında düşman, hiyerarşik olan dört kademedede derlenebilir: İlk kademedede bireysel olarak az tehdit oluşturan, ancak ve ancak belirli kalabalıklar hâlinde olduğunda tehlikeli olabilen düşmanlar bulunur. Oyun başlarında, genellikle sınırlı oyuncu kaynakları nedeniyle zorlayıcı olabilen bu türden düşmanlar oyunun ilerleyen kısımlarında oyuncunun daha güçlü silahlara erişimi olduğunda epey önemsiz hâle gelir. İkinci kademedeki düşmanlar daha zorludur ve genellikle başlangıçtaki silahlara karşı dirençli oldukları için oyunun başlarında kendileriyle karşılaşma konusunda oyuncuları kaçmaya teşvik eder. Üçüncü kademedeki düşmanlar ise yakın dövüş odaklı canavarlara yardım eden menzilli saldırganlar gibi diğer düşmanları tamamlamak üzere tasarlanmış destekçilerdir. Son kademedede *boss* düşmanlar bulunur. Bunlara “büyük düşman” da denebilir, zira olağanüstü güçte olan boss’lar anlatının ilerlemesi için sıklıkla gerekli olan önemli karşılaşmalarda kullanılır.

Bernard Perron’a (2009) göre canavarların varlığı, oyuncuların yüzleşmesi gereken acımasız ve korkunç güçleri somutlaştırır ve bu nedenle ölüme ilişkin korkuyu besler. Korku video oyunlarındaki düşmanların kademeleri de zorluk dengesini koruyarak

oyuncunun farklı anlardaki karşılaşmalarına yöneliktir. Bu açıdan düşmanların oyun dünyasındaki yerleşimi ve davranışları korku video oyunları tasarımında önemli rol oynar. Güçlü düşmanların stratejik yerleşimi, kritik seviye geçişleri için bekçi görevi görebilir ve oyuncuların onlarla karşılaşmadan önce yeterli kaynak ve beceri edinmesini gerektirir (Bycer, 2022, s. 52). Bununla birlikte düşman yapay zekâsının etkili kullanımı da korku deneyimini güçlendirir. Yapay zekânın daha basit düzeylerde kullanımı aracılığıyla düşmanların önceden belirlenmiş devriye rotalarını takip etmesine yararken daha gelişmiş uygulamalar, düşmanların oyuncuyu rastgele desenlerde aramasına izin vererek oyuncunun alışılmış kaçma stratejilerinin etkinliğini azaltır (Bycer, 2022, s. 57). Bu türden bir öngörülemezlik oyunun alışılmış bir egzersize dönüşmesinin önüne geçer. Dolayısıyla korku video oyunlarında yapay zekâ uygulamaları aracılığıyla oyuncunun güvende hissetmemesi için çeşitli stratejiler oluşturulur.

Bununla birlikte korku video oyunları nadiren oyuncuların her düşmanı yok etmesini ve onlarla mücadele etmesini gerektirir; çünkü kaynak ve envanterler bunu mümkün kılmayacak şekilde oyuncuya sunulur (Bycer, 2022, s. 57). Bu noktada söz konusu oyunlarda gizlilik mekaniği önemli bir özellik olarak öne çıkar. Örneğin oyuncu fark edilmemek için çömelme, belirli nesnelerin arkasına ya da altına saklanma, yavaş hareket etme veya ışık kaynaklarını söndürme gibi çevresel manipülasyonları kullanarak gizlenebilir. Oyun dünyası da bu gizlilik mekaniklerini desteklemek üzere tasarlanır, geniş ve açık alanların kullanımı gizliliğe olanak sağlar.

Modern oyun motorlarının kullanımı korku video oyunu tasarımcılarını giderek daha karmaşık düşman karşılaşmaları yaratma konusunda güçlendirmektedir (Bycer, 2022, s. 40). Örneğin oyuncu görünürlüğü sınırlandırarak ve belirsizliği kullanarak korku oyunları yaygın şekilde savunmasızlık hissini sürdürmek üzere planlanır (Zaib ve Yamamura, 2022). Ani seslerin veya ürkütücü sessizlikler gibi işitsel ipuçlarının kullanımı da gerilimi artırabilir (Grimshaw, 2009). İşitsel unsurlar bu açıdan canavarların

inşasına ve korku video oyunlarının atmosferine katkıda bulunabilir ve rahatsız edici ses manzaraları ve müzikli ipuçlarının kullanılması, gerilimi artırarak canavarla nihai karşılaşmayı çok daha etkili biçime dönüştürebilir. Bu noktada ses tasarımının canavar ikonografisi ve korku atmosferi için yine önemli olduğunu söyleyebiliriz.

Buraya kadar korku video oyunlarında canavarların etkileşim yoluyla korku üretme mekanizmaları olarak kullanıldığına değindik. Diğer medyalarından farklı olarak video oyunlarında canavarlar ve düşmanlar, oyuncuyla yüzleşme yoluyla oyun deneyimini şekillendiren prosedürel bir sistem içerisinde aktif aktörlerdir. Korku video oyunlarında canavarların ve düşmanların temsili söz konusu olduğunda ise bunlar, geniş ve yaygın toplumsal anlatılardan yararlanır ve kültürel alandan beslenir. Oyunlardaki canavar ikonografisi, gündelik yaşamdaki genel kaygı, endişe ve korkularla paralel bir estetik ve tematik açıdan benzerlik gösterir. Bu bağlamda canavar ve düşman ikonografilerinin korku video oyunu canavarlarının “ilkel yırtıcı”, “grotesk abject” ve “psikolojik tezahür” olmak üzere üç temel semiyotik çerçeve içinde işlediğini öne sürebiliriz.

En eski korku video oyunu canavarları savunmasızlık vurgusunun belirgin olduğu ve takip korkusunu çağrıştıran daha ilkel ve evrimsel kaygılardan beslenir. *3D Monster Maze* (Malcolm Evans, 1981) oyununda yer alan Tyrannosaurus Rex, buna örnek gösterilebilir. Zira canavarın arketipik bir avcı olarak işlev gördüğü ve oyuncunun kapalı bir labirent içindeki savunmasızlığını çağrıştıran bu canavar anlatı odaklı ve psikolojik korkuya odaklanan daha sonraki korku video oyunlarının aksine prosedürel gerilim yoluyla korku üretmeye odaklanılmıştır. Bu noktada yaratığın hareketlerinin öngörülemezliği ve doğrudan canavarla savaşıma ve dövüşme seçeneklerinin olmamasıyla oyuncu sürekli bir savunmasızlık içinde tutulmak istenmiştir.

Korku video oyunlarında canavar ve düşman ikonografisinin belirgin bir diğer eğilimi ve en çok tekrarlanan görsel temalardan biri grotesk abject’tir. Bedensel

bütünlüğün abject ihlali olarak ortaya çıkan grotesk bedenler video oyunlarında sıklıkla yer alır ve biçimsel açıdan bedensel ihlal yoluyla kullanılır. Julia Kristeva'nın (2018) bedensel ya da kategorik sınırları aşan şeyin korkusuna gönderme yapan abject kavramı, birçok korku oyunu canavarının tasarımının merkezindedir. Cohen (1996, s. 6) canavarların dışsal olarak tutarsız bedenlerinin onları herhangi sistematik yapıya dahil etme girişimlerine karşı direnen rahatsız edici melezleri olarak sınıflandırıcı düzene katılmayı reddettiğini söyler. Kategorik olarak zıt öğeler, varlığı homojen olan tek bir uzay-zamansal vücutta birleşir, yoğunlaşır veya üst üste biner (Carroll, 2020, s. 96). Video oyunu canavarları da oyuncuları geleneksel insan formuna direnen çarpıtılmış, parçalanmış veya çürümüş bedenleriyle karşı karşıya getirir. Video oyunları, diğer medyalardan farklı olarak oyuncuyu mekanik bir düzeyde abjeksiyonla etkileşime girmeye zorlar ve bu etkileşim yüzleşme, kaçınma ya da bazı durumlarda somutlaşma gibi kendini gösterebilir.

Örneğin *Resident Evil* serisinde zombiler ve yaratıklar, viral enfeksiyonlara ilişkin olanlar ile insan kimliğine ilişkin olan kaygıları birleştirerek beden korkusunun bir biçimini gündeme getirir. Oyunda yer alan Hunter ve Tyrant yaratıkları bu anlamıyla yalnızca canavarca dehşet saçan tehditler değil, aynı zamanda biyoteknolojik bir sapkınlığın temsilleri olarak okunabilir. Bu noktada canavarın bedeni, korku, kaygı ve fanteziyi kendinde barındırarak canavara tekinsiz bir bağlam verir (Cohen, 1996, s. 4). Bu ikonografi aynı zamanda oyunun genel teması ve anlatısını da destekler.

Benzer şekilde *Dead Space*'te yer alan Slasher ve Ubermorph gibi Nekromorflar da insan kimliklerinden sıyrılmış ve yırtıcı organizmalar olarak radikal biçimde yeniden tasarlanmış bedenler olarak bu kategoriyi örnekler. Bu yaratıklar uzatılmış uzuvları, açıkta kalan kasları ve sivri çıkıntılarıyla abjeksiyon fikriyle ilişkili olarak insan ile insan olmayan ayrımını bulanıklaştırır. Carr (2006, s. 150) bu noktada korku oyunlarının insan bedeni ile uzaylı ötekilik arasındaki ayrımı bulanıklaştıran korkunç şeylerle doldu

olduğunu, bu melezlerin korkutucu gücünün ise sınırlı aşan ve sınırları tehdit eden rahatsız edici olgular olarak abjeksiyon kavramıyla analiz edilebileceğini söylerler. Zira canavar “karışık” bir kategoridir; insan ile insan olmayan gibi ikili karşıtlıklar üzerine kurulu her türden sınıflandırmaya direnç gösterir (Cohen, 1996, s. 7). Öyle ki, canavarların varlığı sınırlara başkaldırıdır.

Bir başka örnek *Silent Hill* serisinde bulunabilir. Özellikle *mannequin* adı verilen düşmanlar abject canavarlar olarak benlik ve öteki arasındaki sınırı bulanıklaştırarak oyuncuyu grotesk korkuyla yüzleşmeye zorlar. Bedensel abjeksiyonun daha abartılı bir versiyonu, erken dönem korku video oyunlarından *Splatterhouse*’da bulunur ve oyun grotesk parçalanma ve aşırı bedensel çürümeyi birincil korku estetiği olarak kullanır. Oyunun sonlarında yer alan bir boss’un eriyen ve parçalanmış yüzü, açık ağzı ve düzensiz dişleri gibi görüntülerle bedensel parçalanmayı aktarır ve insan formunu zayıflatan bedensel istikrarsızlığa işaret eder.

Bu ikonografi korku video oyunlarının hem erken dönemi hem de daha sonraki yıllarında daha da devam etmiştir. Daha önceki arcade dönemi canavarlarının basit saldırganlığının aksine *Clock Tower*’da (Human Entertainment, 1995) yer alan Bobby Barrows’un (Scissorman) kullandığı büyük boy makaslar, aynı zamanda insan bedenini sakatlama ve onun bedine yönelik fallosentrik bir sembol olarak yorumlanabilir. İnsan bedeninin bütünlüğünün bozulmasına ilişkin korku nitekim *Alien: Isolation*’da (Creative Assembly, 2014) yer alan Xenomorph’ta da görülebilir. Yaratığın biyomekanik bedeni, organik olan ile yapay olan arasındaki sınırı belirsizleştirirken sürekli değişen formu bedensel bozulmayı simgelerken sürekli değişen tasarımı herhangi bir sabit kimliği reddeder.

Ayrıca üçüncü bir kategori olarak korku video oyunlarında canavarlar, travmaların somutlaşmış hâli de olabilir. İnsan bedeninin bütünlüğüne ya da daha evrimsel bir tehdit algısına gönderme yapan temsillerin aksine, video oyunu canavarları

hem bireysel hem de kolektif endişeleri temsil eden psikolojik alegoriler olarak hizmet eder. Bu türden yaratık ve canavarlar, geleneksel korku canavarlarının aksine oyuncu karakterinin algısının ve psikolojik arka planının dışında var olmazlar; zira onlar birer yansıtmadır ve oyunun psikolojik korkuyla ilgili tematik meşguliyetini yoğunlaştırır. Bu noktada Cohen (1996, s. 7) canavar karşısında bilimin düzenli rasyonalitesinin parçalandığını ve canavarların herhangi bir kavramsal sistem içine sığdırılamayan devasa bir cins olduğunu söyler. Bu türden canavarlar *Silent Hill 2*'de *abstract daddy* olarak bilinen bir boss gibi insan formunun psikoseksüel çarpıtmaları olarak yorumlanan örneklerde epey belirgindir ve fazlasıyla dikkat çeker. Bu figürler dış tehditlerden ziyade karakterlerin bastırılmış travmaları ve suçluluk ya da mağduriyet gibi durumlarının somutlaşmış hâlleridir. Sözgelimi hemşireler, bedenlerinin aşırı biçimde cinselleştirilmiş olması ve yüzlerinin kişiliksizleştirilmesiyle, *Silent Hill 2*'de James Sunderland karakterinin bilinçaltındaki arzuların bir dışavurumu olarak yorumlanmaktadır. Diğer yandan Abstract Daddy ise iki insan figürünün bir yatak formunda boğucu ve iç içe geçmiş bir yapıyla birleşmesinden oluşur ve oyundaki bir başka karakterin cinsel şiddet travmasına işaret eder. Düşmanın hareket tarzı ve saldırı mekaniği bu durumun kaçınılmaz olduğunu desteklemeye yönelik tasarlanmıştır.

Benzer şekilde *Fatal Frame* hayaletleri travmanın bir biçimi olarak kullanır ve Broken Neck Woman gibi figürler oyunda çözülmemiş bir olayın kalıntıları olarak temsil edilir. *Resident Evil* gibi dışsallaştırılmış biyolojik dehşetlerin aksine *Fatal Frame*'in hayaletleri, oyuncunun oyun mekaniği aracılığıyla travmayı yok etmesi gereken etkileşimli bir süreç olarak musallat konusunu somutlaştırır. Bu türden bir ikonografi, *The Evil Within* (2014) ve *P. T.* (2014) gibi daha sonraki korku oyunlarında da tercih edilmiş ve canavarların oyuncu etkileşimlerine yanıt olarak dinamik şekilde değiştiği ve korkunun dışsal değil algısal olarak görülebileceği bir durum yaratmıştır. *P.T.*'de yer alan Lisa düşmanı, yalnızca bir hayalet değil geçmişteki kadına yönelik şiddetin etkileşimli

bir tezahürü olarak görülmektedir. Bu açıdan Carroll'ın (2020, s. 91) belirttiği gibi canavar yalnızca fiziksel bakımdan tehditkâr olmak zorunda değildir; zira psikolojik, ahlaki veya toplumsal açıdan da insanları ve toplumları tehdit edebilir.

Bununla birlikte Carroll (2020, s. 91) canavarların korkutucu olması için tehditkâr olmaları gerektiğini ve onların bu bakış açısına göre tasarlandığını belirtir. Ona göre canavarı tehditkâr yapan en basit şey, onu öldürücü ve tiksiniç kılmaktır. Bu, hemen çoğu canavar ve yaratıkta ortak bulabileceğimiz iki ana eğilimle kendini gösterir. İlk olarak, özellikle grotesk abject semiyotik çerçevesinde olduğu gibi, korkutucu varlıklar *füzyon* bir kompozisyon sergiler. En genel anlamda fiziksel düzeyde, içeride-dışarıda, canlı-ölü, böcek-insan, et-makine gibi kategorik ayrımları aşan yaratık yapılanmaları bu kapsamdadır ve ikilik oluşturan kültürel şemaların uzay-zamansal olarak birleştirilmesiyle anlam kazanır (Carroll, 2020, s. 92). İkinci olarak yaygın bir kompozisyon da hâlihazırda kültürel olarak yaygın şekilde tiksiniç olarak değerlendirilen varlıkların büyütülmesidir (Carroll, 2020, s. 101). Örümcek ya da benzeri böceklerin büyütülerek ve katıştırılarak canavarlaştırılması buna örnek verilebilir. Bu türden korkutucu canavar ve yaratıklar hâlihazırda genelde büyüktür ve büyümeye devam ettikçe fiziksel tehditleri artar (Carroll, 2020, s. 101). Video oyunlarında da bu kompozisyonda oluşturulmuş çok sayıda düşman bulabilmek mümkündür. Örneğin *Parasite Eve*'nin (Square, 1998) bazı kısımlarında böceklerin dış iskeletini andıran sertleşmiş plakalar barındıran neo-mitochondrial yaratığı; eklem yerlerinde böceklerin dış iskeletine benzer sert plakalar oluşturarak eklem bacaklıların uzuvlarının kullanıldığı Kerberos'u; dev bir kırkayak formuna sahip Centipede'si, tiksiniç oldukları kültürel olarak yaygın kabul gören böcek ve türevlerinin büyütülmesidir.

Tüm bu semiyotik kategoriler ve tasarım kompozisyonlarından yola çıkarak söylenebilir ki korku video oyunlarında yer alan canavarlar, yaratıklar ve düşmanlar, gündelik yaşamda bulunan daha yerleşik kaygı ve endişelerle kesinlikle ilişkilidir. Franco

Moretti (2005) bu noktada canavarların aslında belirli zaman ve mekânın korkularının cisimleştiği birer metafor olduğunu ve yaratıkların belirli dönemin korkularını yansıttığını öne sürerken, benzer şekilde Jessie Givner (2000) yarattığı korkunç gösteren şeyin tam olarak kendisini bir metafor olarak gösterme yeteneği olduğuna dikkat çeker. Daha başka türden deyişle, canavarlar belirli kültürel anların somutlaşmış hâlleri olarak ortaya çıkar ve bu nedenle onlar üzerine yapılan analizler, onları üreten karmaşık toplumsal, kültürel ve edebi-tarihsel ilişkiler matrisi içinde yapılmalıdır (Cohen, 1996, s. 4-5). Bu çerçevede canavarlık, Stang'ın (2019, s. 233) dikkat çektiği gibi özellikle anlam yaratmayla ilgilenen medya araştırmacıların dikkatini çekmektedir:

(...) çünkü canavarları belirli insan gruplarına ve belirli beden türlerine atıfta bulunan belirli fizyolojik, fenotipik veya kültürel niteliklerle tasvir etmek veya tersine, belirli insan gruplarını canavarca niteliklerle tasvir etmek, tüm medya biçimlerinde yaygın bir uygulama olmuştur. Bu anlamda, akademisyenler uzun zamandır medyatik canavarın genellikle bir tür marjinalleştirilmiş kimliğin sembolik temsili olarak işlev gördüğünü belirtmektedir (Stang, 2019, s. 233).

Yukarıda yer alan alıntıda Stang, canavar temsillerinin fiziksel ya da fenotipik açıdan öteki olanı, kültürel sapmalarla ilişkili biçimde sosyal hiyerarşiyi güçlendiren sembolik bir dışlama mekanizması olarak işlev gördüğünü belirtmektedir. Farklı bir anlatımla, canavarlık, egemen kültürel anlatı ve medya pratikleri içerisinde marjinal olduğu varsayılan toplumsal gruplar için metafor olarak kullanılır. Bu perspektiften bakıldığında medya ve sanatlarda canavarların temsili daha geniş bir kültürel bağlamda incelenmektedir. Bu kapsamda Kocurek'in (2015), video oyunlarında canavarların kültürel olarak nasıl çerçevelendiğine ilişkin incelemesi, düşman temsillerin toplumsal cinsiyet ve ırk gibi toplumsal konuları nasıl yansıttığını ortaya koyar. Buna göre canavarlar ırksal, etnik azınlıklar ya da sapkınlar olarak sıklıkla toplumsal açıdan, istenmeyenler olarak kodlanır.⁴⁹

⁴⁹ Bu kodlama yalnızca video oyunlarına özgü değildir. Auerbach (2012) ve Cohen (1996) tarafından gösterildiği gibi korku filmlerinde canavarları genellikle cinsiyet, ırk, etnik köken veya sosyoekonomik sınıf bağlamlarındaki kültürel çatışmanın yansıtıldığı anlatısal şiddetin hedefi hâline gelir (Bishop, 2010). Örneğin zombiler sınıf çatışması için uygun bir metafor olabilirken, vampirler etnik ya da cinsel açıdan bulaşıcı hastalıklarla ilgili kaygıları yansıtmaktadır (Fink, 2010).

Canavarlığın kadın ve toplumsal cinsiyet açısından temsili, korku video oyunlarının kadınlık ve güçle ilişkili olarak neler söyleyebileceğinin anlaşılması için kritiktir. Bugüne değin sanatta, edebiyatta ve sinemada kadın canavarlığı başta Barbara Creed (1986; 1993) olmak üzere çok sayıda araştırmacı tarafından incelenmiş olsa da (Dijkstra, 1986; Grosz, 1996; Santos, 2017; Harrington, 2018), video oyunlarındaki kadın canavarlık daha az ilgi görmüştür (Spittle, 2011). Stang (2019, s. 234), canavarlarla savaşmak ve onları öldürmek birçok video oyunda merkezî şekilde bulunduğu için, bu durumun medya araştırmaları açısından dikkat çekici bir eksiklik olduğunu düşünmektedir.

Tıpkı popüler kültürde olduğu gibi oyunlarda da kadınlar genellikle canavarca saldırganlığın kurbanı olmakla kalmaz, aynı zamanda genellikle canavar olarak tasvir edilir (Stang, 2019, s. 235). Ancak kadın canavarlar, erkek canavarların kadın versiyonlarından daha fazla anlam ifade eder: Creed'in (1993, s. 3) söylediği gibi, "canavar-kadını olanın izleyicisini dehşete düşürmesinin nedenleri, erkek canavarın dehşete düşürmesinin nedenlerinden oldukça farklıdır." Creed'e (1993) göre bu türden canavarları özellikle rahatsız edici ve itici kılan şey, doğuran ve fallik semboller taşıyan belirgin fiziksel ve dişî özellikleridir. Canavar-kadınlığın bu özellikleri kadın bedeni ve onun nasıl algılandığına ilişkin daha derin başka endişe ve korkuları yansıtmakta ve pekiştirmektedir (Stang, 2019, s. 23). Bu açıdan *abject* kavramıyla da ilişkili ve hatta bunun üzerine inşa edilmektedir. Hayatta kalma korkusuna dayanan video oyunları da erilleştirilmiş oyuncuyu ataerkil öznenin bir savunucusu olarak konumlandırmak amacıyla mevcut abject ve tekinsiz mecazları kullanır (Spittle, 2011, s. 323). Sonuçta, bu türden tasvirler, kadınları şiddetin pasif alıcıları olarak resmetmenin yanında canavarca ötekinin somutlaşmış bir hâli olarak konumlandırır ve canavarlığın süregelen inşasına katkıda bulunur.

Korku sinemasında bulunan abject ve canavar-kadınıyla ilişkili birçok analiz, oyuncunun canavarı kendisinin öldürmeye zorlandığı video oyunları alanında da yeniden kullanılmıştır. Stang’ın (2019), *Dragon Age: Origins*’teki (BioWare, 2009) Broodmother üzerine yaptığı analiz, bu türden karakterlerin iğrenç ve korkunç olarak tasvir edilmesini eleştiren feminist teoriye dayanarak “canavar-kadını”yı video oyunlarında somutlaştırmaktadır. Stang (2019, s. 234) hamile ve doğum yapan canavarları öldüren bir kahraman olarak oynama eyleminin, kadın bedenini korku ve tiksinti alanı olarak çerçeveleyerek günümüz toplumlarında kadın bedenine yöneltilen şiddetin yeniden canlandırılması olarak işlev gördüğünü ve kadın karşıtı hegemonik ideolojileri pekiştirdiğini öne sürer. Benzer şekilde Stang’ın Trammell’le (2019) birlikte yaptığı *Dungeons & Dragons* serisine yönelik incelemesi de öteki olarak kadın bedeninin kötü, aşağılık ve canavarca temsil edilmesinin kadın düşmanı mecazlarla ilişkili olduğunu ortaya koymaktadır. Bu tasvirler nihayetinde kadınlığı tehdit olarak konumlandıran kültürel söyleme katkıda bulunur. Zaten, Barbara Creed’in (1986, s. 44) belirttiği gibi, “tüm insan toplumlarında canavarca-dişillığın, şok edici, korkutucu, dehşet verici, aşağılık olan şey hakkında bir anlayış vardır.”

Pek çok korku video oyununda bu anlatıya dayanan canavar ve düşman bulabilmek mümkündür. Örneğin *P.T.*’deki (Kojima Productions, 2014) hayalet Lisa, intikam peşinde koşan ölü bir kadın olarak annelik travmasını ve kadına yönelik şiddeti temsil eder ve kadının canavarca geri dönüşü söz konusudur. Şekli bozulmuş bedeni ve düzensiz hareketleriyle birlikte Lisa’nın varlığı, Kristeva’nın (2018, s. 25) anne figürünün korkulacak ve kovulacak bir şey hâline geldiği abjectsiyon kavramıyla uyumlu biçimde, geleneksel annelik rolüne ilişkin ataerkil kaygıları yansıtır olabilir. Aynı şekilde *Resident Evil 7: Biohazard*’da yer alan Marguerite Baker, anne bedeninin canavarca iğrençlikle ilişkisini örneklendirir: Başlangıçta normal görünen kadın mutasyona uğrayarak grotesk şekilde üreyen böceksi bir yaratığa dönüşür ve bu dönüşüm kadın

cinselliğiyle ilişkili şekilde kadın biyolojisinin ve bedeninin şeytanlaştırılması okunabilir. Bu yönüyle Creed'in öne sürdüğü canavarca-kadının somutlaşması olarak görülebilir. Bu açıdan düşünüldüğünde korku video oyunlarının başta üreme dehşeti ve bedensel dönüşüm gibi temalar aracılığıyla kadın canavarlığının sinemada kullanımını miras olarak aldığını öne sürebiliriz. Bu türden anlatılar kadınları hem canavar şiddetin kurbanları hem de dehşetin kaynağı olarak tasvir etmektedir.

Kadın canavarların tersi şekilde tasvir edildiği video oyunları da yok değildir. Bazı korku video oyunları kadın canavarlığının geleneksel temsilini ters çevirerek kadınlık, güç ve korku üzerine alternatifler perspektifler de sunmakta ve canavar kadınları ortadan kaldırılması gereken tehditler yerine, trajik ve sempatik karakterler olarak tasvir etmektedir. Örneğin *Fatal Frame II: Crimson Butterfly*'da yer alan Sae Kurosawa, geleneksel canavar kadınların aksine doğası gereği kötü değildir ve kurban etme törenlerinin trajik bir kurbanıdır. Karakterin hikâyesinde kadınların toplumsal ve kültürel yapı tarafından şeytanlaştırıldığı anlatılır. Buna çok benzer bir örnek *F.E.A.R* serisindeki baş düşman Alma Wade'dir. Acımasız bilimsel deneylerin kurbanı olan Alma'nın hikâyesi, askeri ve bilimsel kuruluşlar gibi ataerkil kurumların kadın figürünü insanlıktan çıkarması bağlamında yorumlanabilir. Çünkü Alma, ataerkil düzen tarafından kesinlikle haksızlığa uğramıştır (Spittle, 2011, s. 320). Ancak nihayetinde kadının toplumsal konumunu zayıflatmayan anlatılara sahip olsalar da bu oyunlarda da oyuncunun canavarları öldürmesi gerekir. Bu açıdan kesinlikle vurgulanması gereken şey, Kurosawa veya Alma Wade gibi karakterlerin örneklediği üzere kadın canavarların sistematik şiddetin kurbanları olarak tasvir edildiği durumlarda bile, oyunun yapısının oyuncuyu bu kadın canavarları yok etmeye zorunlu olarak katmasıdır. Bu durum, korku oyunlarının temel mekaniği olarak *ludonarrative*⁵⁰ bir tutarlığa işaret eder: "Canavarlık yok

⁵⁰ *Ludonarrative*, temel olarak etkileşimli olmayan öğeler aracılığıyla anlatılan bir video oyununun anlatısı ile oyun aracılığıyla anlatılan anlatı arasındaki ortaklaşmayı ifade eder (Bissell, 2010, s. 37). Bu açıdan kadın canavarların yok edilmesi konusunda, oyunsal unsurlar ile anlatı unsurlarının kesişimde tutarlılık söz konusudur.

edilmelidir.” Korku video oyunlarında oyuncu-karakteri ölmek istemez ve bu nedenle hayatta kalmak için herkesi ortadan kaldırır (Spittle, 2011, s. 316). Bununla birlikte Santos ve White (2005, s. 70) oyuncunun canavarı yok ederek aynı zamanda kendi öznelliğini kuran psiko-sosyal düzeni tehdit eden belirsizliği açıklığa kavuşturmaya çalıştığını da söyler. Bu tutarlılık video oyunları ve etkileşimli medya alanında canavarlığın ve kadın anlatısının inşası hakkında şunu söylemeyi zorunlu kılar: Geleneksel toplumsal cinsiyet anlatılarını zedeleyen oyunlarda bile kadın canavarların ortadan kaldırılmasının oyun kuralı olarak zorunluluğu, korku oyunlarının yapısal olarak canavarca-kadinsı olanı ortadan kaldırma zorunluluğuna bağlı olduğunu göstermektedir. Zira bu yaratıkları öldürme eylemi, anlatı çerçeveleri nasıl oluşturulmuş olursa olsun özellikle normatif kadınlıktan saptığında kadınları etkisiz hâle getirmeyi saik edinmiş geniş bir kültürel söyleme katılıyor gibi görünmektedir. Çünkü Morris’in (2002, s. 93) belirttiği üzere, oyunun parçası olarak oyuncu, oyun metninin kendisinden ve oyun topluluğunda deneyimlenen metinsel tezahürlerden etkilenir.

Toplumsal cinsiyete ek olarak korku video oyunlarında ırk ve canavarlığın kesişimi de incelenmiştir. Judith Halberstam’a (1995) referansla canavarlar toplumsal cinsiyet, ırk, sınıf ve etnisiteyi tekil ve dehşet verici bir varlıkta birleştirebilen *anlam makineleridir*. Canavarların tasviri genellikle belirli grupları insanlıktan çıkaran ve ötekileştiren ırksallaştırılmış mecazlara dayanır. Bu durum canavarların “öteki” ile ilgili kültürel korkularının somutlaşmış hâli olarak tasvir edildiği çeşitli korku anlatılarında görülebilmektedir. Örneğin Afrika’da geçen bir zombi salgını konu edinen *Resident Evil 5* enfekte olmuş Afrikalıların tasvirini içermekte ve oyuncu beyaz bir ana karakter kontrol ederek büyük ölçüde siyah zombilerle savaşır.

Nihayetinde korku video oyunlarında canavar ikonografisinin evrimi, medyanın hem korkuya hem de etkileşime ilişkin yaklaşımındaki daha genel ve geniş bir değişimi yansıtmaktadır. Korku video oyunlarının erken dönemlerinden itibaren ilkel avlanma

mekanîğine dayanan ve kovalamaca tabanlı korku oyunları savunmasızlığı güçlendirmek amacıyla canavarlardan yararlanmıştır. Ancak daha sonraları grafik donanımları ve bunların hesaplama ile işlem yetenekleri geliştikçe, grotesk abject baskın bir estetik olarak ortaya çıkmış ve böylece bedensel dehşet ile fiziksel ihlalin daha kapsamlı olarak anlatıya ve tasarıma eklenmesine yol açmıştır. Bununla birlikte korku video oyunlarında gerçeklik ve algıyı sorunsallaştıran ve etkileşimi kullanan psikolojik canavarlık da öncelik kazanmıştır.

Bu noktada korku oyunlarını diğer korku medyalarından ayıran bir şeye dikkat çekmek gereklidir. Her şeyden önce video oyunları canavarlarla prosedürel olarak ilgilenmektedir: Canavarların sabit varlıklar olduğu sinemanın aksine video oyunlarında canavarlar mekanik olarak dinamiktir ve oyuncu eylemine yanıt vermektedir. Buna ek olarak video oyunları korkma edimini aktif ve katılımcı bir sürece dönüştürmek suretiyle canavarları kullanmaktadır. Yapay zekâ davranışı gibi teknolojilerin ilerlemesi, canavarların temsili kullanımının ötesinde, sistematik bir oyun elemanı olarak görülmesi söz konusudur. Farklı bir anlatımla, korku oyunları yalnızca grotesk görüntülere dayanmaz; bu oyunlardaki düşmanlar aynı zamanda mekanik varlıklar olarak inşa edilir ve oyun deneyimine eklenir. Bu nedenle korku video oyunları canavarlarının yırtıcı takip, grotesk abjeksiyon ve psikolojik çerçeveleri dahil olmak üzere video oyunlarını, korkma eylemini aktif bir sürece dönüştüren farklı bir ortam olarak kabul etmek gerekir.

2.2.4. Ses tasarımı, müzikal gerilim ve sessizlik

Bununla birlikte dalmayı kolaylaştıran oyun deneyimleri yaratma konusunda ses tasarımı gibi teknik boyutların önemli bir rol oynadığı söylenebilir. Çünkü gelişmiş ses teknikleri esasında sesi oyuncunun eylemleriyle senkronize etmek için tasarlanır, ki bu da oyun dünyasında oyuncunun bulunuyor olma hissini güçlendirir (Wratt, 2018). Bu ses ortamının görseller ve hikâye anlatımıyla birleştiğinde video oyunlarının sürükleyici

kalitesine önemli ölçüde katkıda bulunağı düşünülür (Bormann ve Greitemeyer, 2015; Fu, 2015). Bu kapsamda Newman (2002) daha büyük bir ekran ya da daha iyi ses kalitesinin daha fazla dalma anlamına geldiğinin kabul edildiğine dikkat çeker.⁵¹

Korku video oyunları atmosferini ve oynanışını etkileyen önemli unsurlardan birisi, ses tasarımı ve müzik kullanımıdır. Zira sürükleyicilik yaratmak ve duyguları harekete geçirmek için ses, en az görseller kadar önemlidir (Anderson, 1996). Tasvir edilen oyun dünyasına ilişkin ruh hâlinin yaratılmasında önem taşır ve korku oyunları söz konusu olduğunda sesin önemi, oyuncunun korkunç ve ürkütücü atmosferle oluşturulmuş sanal evrendeki imgelemenin yadsınamaz bir destekçisi olmasından kaynaklanır (Roux-Girard, 2011, s. 193). Kaldı ki ses dosyaları, oyun dünyasında bulunan ve bu dünyaların doğal ve yerleşik parçalarıdır (Kromand, 2008, s. 16). Örneğin تنها bir klostrofobik ortamda yankılanan adımlar, canavarın çıkardığı tuhaf sesler ya da oyun karakterinin nefes alıp verışı, korku video oyunlarının dünyasına içkindir. Hatta içkinliğin ötesinde, oyundaki olayların görsel-işitsel ve videoludik sahnelenmesi açısından oyuncunun oyunda ilerlemesi için gerekli bilgilerin birçoğunu sağlar (Roux-Girard, 2011, s. 193). Toprac ve Abdel-Meguid (2011, s. 176) bu kapsamda oyunların oyuncuların dikkatini çekmek üzere hem görsel hem de işitsel medyayı kullandığına ve bunlar aracılığıyla oyuncuyu oyun dünyasının içine çektiğine dikkat çeker. Zaten video oyunları, görsel ve işitsel eğlence ortamları olarak tanımlanır (Grimshaw, 2009).

Video oyunu sesleri, Wilhelmsson ve Wallén (2011) tarafından müzik, diyalog ve ses efektleri olmak üzere üç ayrı kategorinin ortak topolojisinde sınıflandırılır. Oyunda atmosferi destekleyen arka plan sesleri olarak müzik sürekli bir tehlike atmosferine işaret etmenin ve oyuncuları gergin tutmanın yolu olarak tanımlanırken (Roberts, 2014), karakterlerin konuşmaları ve sesli anlatımlar olan diyalog, oyuncunun dünyayla etkileşimini destekleyen konuşma tabanlı seslerdir ve anlatı bakımından çok önemli

⁵¹ Ancak Ermi ve Mäyrä (2005, s. 4) oyunun görsel ve işitsel uygulamalarının dalma deneyimleriyle bir ilgisi olmasının muhtemel, fakat hiçbir şekilde tek veya en önemli faktör olmayacağını belirtirler.

işlevler görür. Buna karşılık ses efektleri ise ortam, silah ve çevre sesleri gibi diegetik oyun sesleridir (Toprac ve Abdel-Meguid, 2011, s. 181). Yaprakların hışırtısı, yağmurun sürekli damlaması gibi ortam sesleri, acı dolu homurtular gibi diyalogla ilgili olmayan avatar sesleri ve sopanın sallanması gibi silah sesleri örnek olarak gösterilebilir.

Video oyunlarında sesin kullanımının birden çok amacı bulunur (Robb vd., 2017): Oyuncuya yakınlarda bir düşman olduğunu, önemli ve işe yarar bir eşya elde ettiğini, ateş altında olduğunu bildirebilir. Bu nedenle duygusal durumları da tetikleyebilir. Bu anlamıyla ses, bir bilgi taşıyıcısı olarak işlev görür. İkinci olarak, ses oyuncuyu oyuna daldırmanın bir yolu olarak tercih edilir: Ses yoluyla dalma, düşük sağlık durumuna gönderme yapan kalp atışı gibi çeşitli işitsel nesneler aracılığıyla oyuncuya avatari somutlaştırma hissi verebilir (Kromand, 2008, s. 16).⁵²

Korku video oyunlarında ses kullanımı ve tasarımı, oyuncu deneyimlerine doğrudan etki eder. Korku türü, korku, endişe ve gerilim hissi uyandırmak için büyük ölçüde işitsel olanaklardan yararlanır ve bu nedenle ses, türün atmosferinin önemli bir bileşeni olarak düşünülebilir (Perron, 2004). Diegetik ve non-diegetik sesler arasındaki etkileşim, misofonik unsurların uygulaması ve sessizliğin kimi zaman kullanımı, korku video oyunlarının sürükleyiciliğini destekler. Bununla birlikte bu türden oyunlarda ses yalnızca sürükleyici bir araç olarak değil, aynı zamanda oyuncuya bir tür ön uyarı veren bir mekanizma olarak rol oynar. Perron'un (2004, s. 138) vurguladığı gibi ön uyarı, yaklaşan korkutucu ve ürkütücü olaylara karşı oyuncunun kendisini duygusal açıdan hazırlamasına neden olarak yaşanacak hissi hazırlar. Perron (2005) bir başka yerde yine aynı şeyi vurgular: Tehdidin tam olarak nereden geleceğinin bilenemediği yerde, en kötüsü hayal edilir ve karşılaşılana dek tetikte kalınır. Beklenen bu his, yaklaşmakta olan bir tehdidi işaret eden ses ipuçlarının kullanılmasıyla oyun geliştiricileri ve tasarımcıları

⁵² Video oyunu çalışmaları alanındaki kimi araştırmalar oyuncuda duygusal uyarılmayı artırmanın bir yolu olarak sesle geniş biçimde ilgilenmektedir (Shilling vd., 2022). Örneğin Grimshaw (2009, s. 22) tarafından yapılan bir araştırmada, duygusal uyarılmanın oyuncu katılımına ve dalmaya yol açtığı öne sürülmüştür.

tarafından inşa edilir. Örneğin *Silent Hill 2*, oyuncuları yaklaşan düşmanlara karşı uyarmak için radyo paraziti ses dosyalarıyla bu tekniği kullanır. Benzer şekilde *Resident Evil*'da da zombilerin çıkardığı inilti veya ayak sesleri gibi işitsel ipuçları aracılığıyla tehlikeler yaşanmadan tahmin edilebilir. Keza *Left 4 Dead*'de de yaklaşan zombi sürüsüne dikkat çekmek için alarm benzeri işitsel uyarılar kullanılır; oyundaki meşhur uluma sesi, oyuncuyu sonraki saldırıyı tahmin etmeye koşullandıran işitsel bir tetikleyicidir. Bu yönlendirici alarm sesleri, görünmeyen tehditlerin habercisi olarak korku, dehşet ve endişe uyandırır (Grimshaw, 2009, s. 23). Korku oyunlarında korkutucu sesler genellikle görünmeyen kaynaklardan gelir ve bu özellik istenen duygusal etkiyi yaratmak için oldukça önemlidir. Korku oyunlarında düşman tarafından üretilen seslerin uzamsal farkındalığa ve tehdit algısına nasıl katkıda bulunduğunu araştıran Roux-Girard (2011, s. 198), *Resident Evil*'da yaklaşan zombilerin hırıltıları ve tiz çığlıkları gibi düşman seslerinin yakınlık göstergeleri olarak çalıştığını ve oyuncunun tamamen karanlık bir sahnede bile tehlikeyi ölçmesine olanak sağladığını ifade eder.

Korku video oyunlarının temel bir tasarımsal yönlerinden biri olarak önemsenen belirsizlik ve bunun sürdürülmesi konusunda da sesten yararlanılır. Grimshaw (2009, s. 23) ses işlemede belirsiz ya da bozuk ses dosyalarından kaynaklanan akıcılık eksikliğinin aciliyet ve sıkıntı yaratarak oyuncunun korku deneyimini güçlendirdiğini tartışır. Kromand (2008, s. 17) korku video oyunlarında ses manzaralarının diegetik ve non-diegetik sesler arasındaki çizgiyi kasıtlı olarak bulanıklaştırdığını ve oyuncunun bir sesin oyun dünyasından mı kaynaklandığı yoksa ayrıca bir işitsel halüsinasyon mu olduğu konusunda belirsiz bıraktığını öne sürer. Benzer şekilde Parker ve Heerema (2008) kaynağı bilinmeyen korku seslerinin akustik doğasının içgüdüsel olarak tehdit hissini tetikleyeceğini belirtir. Örneğin *Eternal Darkness: Sanity's Requiem*'de (Silicon Knights, 2002) çarpıtılmış fısıltılar ve doğal olmayan yankıların genel bir huzursuzluğa katkıda

bulunurken *Dead Space*'teki çevresel gürültü, oyuncuyu tedirgin tutmak için boş koridorların uzaktan gelen çığlıklar ve anlaşılamayan fısıltılarla doludur.

Dahası sessizlikten de korku video oyunlarının ses tasarımında yararlanır. Birçok korku oyunu yaşanan deneyimi yoğunlaştırmak için çok sayı da ses dosyası kullanırken sessizliğin de ölçülü kullanımı aynı deneyimi yaşatmada etkili olabilir. Graja ve meslektaşları (2021), sessizliğin, tıpkı korku sinemasında olduğu gibi oyuncunun dikkatini anlatı değişimlerine çektiğini söylerler. Bu durum, uzun süreli sessizliğin ani ve sarsıcı seslerin anlatısal ağırlığına yol açan *Silent Hill 2*'de görülebilir.

Sonuçta korku video oyunlarında sesin rolü atmosfere ilişkin olmakla birlikte, buna ek olarak, oyuncu deneyimini yönlendiren bir bilişsel ve/veya duygusal manipülatör olmasıyla açıklanabilir. Ön uyarı, diegetik belirsizlik ya da sessizlik gibi çeşitli teknikler, oyuncu gerilimini artırmak ve oyun boyunca bunu sürdürmek için bir arada kullanılır. Oyun tasarımcıları da bu farklı tekniklerin bir arada kullanılmasıyla oyuncuyu uyanıklık durumuna ve her işitsel ipucunu potansiyel bir tehdit olarak düşünme yönlendirir.

2.3. Oyuncu Failliği (Agency), Eylemliliği ve Etkileşim

Video oyunlarının en belirgin özelliği etkileşim kabiliyetleri ve dereceleridir. Oyun tasarımcısı Richard Rouse (2001, s. xviii) tarafından belirtildiği gibi, bir oyunun oynanışı, onun içerdiği etkileşimin derecesi ve niteliğiyle tanımlanır; yani oyuncunun oyun dünyasıyla nasıl etkileşime girebildiği ve oyun dünyasının oyuncunun seçimlerine nasıl tepki verdiğiyle. Bu noktada Landay (2023, s. 243) video oyunu gibi yapay bir nesnenin etkileşimli yapısının, oyuncunun sistemle karşılıklı bir aktiviteye katılmak için yaptıklarını kapsaması nedeniyle oyun oynamanın kendisiyle yakından ilgili olduğuna dikkat çeker. Öyleyse video oyununun etkileşimli yapısı oyuncunun deneyimiyle de kesinlikle ilişkilidir; oyuncunun dalma hissini, oyun-hissini ve akış hissini derinden etkiler.

Etkileşim genellikle iki veya daha fazla katılımcının karşılıklı bilgi alışverişinde bulunduğu, her birinin diğerinin eylem ve tepkilerinden etkilendiği bir süreç olarak anlaşılabilir. Temelinde ise Nobert Wiener’in öncü sibernetik teorisinin ilkeleri bulunur ve bu teoride etkileşim tüm alışverişleri birbirine bağlı sistemler arasındaki iletişim ve kontrol süreçleri olarak tanımlanır (Landay, 2023, s. 243). Yani sibernetik, özünde sistemler içindeki iletişim ve kontrolle ilgilidir. Bu iki süreç bir insan ile bir bilgisayar arasındaki iletişime dayanan video oyunlarında ve etkileşimli dijital sanat gibi diğer yeni medya biçimlerinde özellikle önemlidir.

Landay (2023, s. 248) yeni medya çalışmaları alanında etkileşimi tanımlaya yönelik üç ana yaklaşımın bulunduğunu belirtir. Bunlardan ilki belirli teknolojilerin ve özelliklerin işlevine odaklanan yaklaşımlardır ve var olan sistemin yapısal boyutu burada önem kazanır. İkincisi değişim ve yanıt verme süreçlerine odaklanan yaklaşımlardır ki, bu yaklaşımlar girdi ile çıktıların karşılıklı olarak nasıl bir tepki döngüsü oluşturduğu konusuna yakından eğilirler. Üçüncüsü ise etkileşimi katılımcı tarafından algılanan öznel bir deneyim olarak gören yaklaşımlardır. Bu ayrımların ve odakların her biri kendi başlarına oldukça kıymetli olsalar da video oyunlarındaki etkileşimi anlamak için bütünlükle değerlendirilmeleri gerekir. Zira oyunlar tasarımları gereği kodlanmış sistemlerken aynı zamanda oyuncu ile oyun arasındaki geribildirim döngüleri aracılığıyla gerçek zamanlı olarak tarihsel oyuncu tarafından deneyimlenen süreçlerdir. İlaveten, oyuncunun katılım hissini oyun kalitesini şekillendirdiği deneyimlerdir. Dolayısıyla oyun alanında etkileşimi sistemsel, prosedürel duyarlılık ve oyuncu deneyiminin bir arada bulunduğu bir şey olarak görmek iyi olabilir.

Espen Aarseth (1997, s. 1) okuyucunun ve oyuncunun siber metni aşmak üzere gösterdiği, gerekli fiziksel çabasını tanımlamak için “ergodik” terimini kullanır. Buna göre oyuncular fare tıklamaları, joystick üzerinde hareketler, kinetik veya dokunsal kontrol gibi fiziksel hareketler gibi çeşitli girdiler sağlar ve video oyunlarında oyuncunun

fiziksel olarak yaptığı şeyler ile oyunda olanlar arasında doğrudan bir ilişki bulunur. Daha açık bir ifadeyle oyuncuların oyun ortamlarında klavye, fare ve benzeri gibi araçlarla etkileşim kurarak oyunu canlandırır ve yönlendirir. Bu düşünce video oyunları ile etkileşimli olmayan medya arasındaki temel farkı vurgular, ki bu fark eserin anlamının ve ilerleyişinin kullanıcının aktif müdahalesine bağlı olması üzerine kuruludur. Bir oyunun metni, oyuncu somut eylemlerle oyuna dahil olmadıkça tam olarak ortaya çıkamaz.

Steve Swink (2008, s. 36) bu döngüyü sürecin bir tarafında oyuncu ve gerçek zamanlı kontrol sürecinin ilk üç aşaması, diğer tarafında da bilgisayar ve ikinci üç aşama bulunan bir süreç olarak detaylandırır: Duyular (giriş); beyin; kaslar (çıktı) ile kontrolör (çıktı); işlemci; ekran (çıktı). Burada oyuncunun bedensel eylemleri hesaplama işlemlerine dönüştürülür ve ardından görsel ve işitsel geri bildirim olarak sunulur, böylece etkileşim döngüsü tamamlanır. Dolayısıyla Eugenia Siapera'nın (2017, s. 242) önemle dikkat çektiği üzere, “oyunların yalnızca oyunu yorumlamada değil, oyunu gerçekten hareket ettirmede aktif katılım gerektirdiği açıktır.” Bu aktif katılım, oyuncuyu deneyimin ortak yaratıcısına dönüştürür ve bu türden bir ergodik döngü oyuncu girdisi ile makine çıktısı arasında yinelemeli geribildirime dayanır.

Jesper Juul (2005, s. 36-37) ise Aarseth'in önemli çabaya vurgu yapan düşüncesinden yola çıkarak oyun yapısının temel unsurlarından biri olarak oyuncu çabasını (player effort) özellikle vurgular. Juul için oyuncunun çabası, oyunun sonucunu etkilemek için yaptığı kasıtlı eylemleri ve sürdürdüğü katılımı ifade eder. Ancak buradaki önemli yenilik, çoğu oyun oyuncunun eylemlerinin oyun durumunu ve sonucunu nasıl etkilediğini belirleyen bir kurallar etrafında işlediğinden, Juul'un oyuncu çabasını oyun oynamanın sıradan değil, ayrılmaz bir parçası olduğunu savunmasıdır. Bu kapsamda Juul, oyuncu çabasını, oyun sisteminin kendi içinde tasarlanmış, öngörölmüş ve yapılandırılmış bir özelliği olarak resmî model içerisinde konumlandırır.

Eskelinen'in (2001) oyuncuların eylemlerinin yalnızca yorumlayıcı olmadığını, aynı zamanda yapılandırmacı bir etkinlik olduğunu öne sürmesi de tam olarak bu nedenledir. Zira oyuncular önceden var olan bir metni deşifre etmekle kalmaz, oyun dünyasının yapısını, kendi deneyimleri yoluyla aktif olarak inşa ederler. Bu yapılandırıcı etkenlik oyun ortamını oyuncunun somut kararlarına bağlı olarak gerçekleşen bir olasılık alanı olarak tanımlar: Herhangi bir oyunda oyuncunun ilerlemek için veya bazı durumlarda sadece oyuna devam edebilmek için oyun ortamını yapılandırması veya manipüle etmesi ya da başka şekilde etki etmesi gereken belirli olaylar ve varlıklar bulunur. Benzer şekilde Bernard Perron (2005; 2012; 2018) da yalnızca video oyunlarında bulunan ve sistemle etkileşimden kaynaklanan deneyim hissinin, tehlikeleri gözlemlemek ya da onları yorumlamakla sınırlı olmadığını belirtir. Oyunların sağladığı deneyimi, anlatı ipuçları, görsel-işitsel uyaranlar, oyuncular hareket ettiği kural tabanlı yapılar, kontrol şemaları ve mekanikler tarafından üretilir (Perron, 2018, s. 93). Dolayısıyla bu deneyim, oyuncunun kasıtlı eylemi ile oyun sisteminin duyarlı geribildiriminin kesiştiği noktada ortaya çıkar.

Torben Grodal'ın (2000, s. 201) video oyunlarının, duyguları filmlerden daha çok gerçek yaşam deneyimlerine yakın şekilde simüle ettiği yönündeki etkili iddiası da bu bakış açısını pekiştirmektedir. Grodal için duygular, eylemleri ve tepkileri yönlendiren motivasyon sistemleridir ve oyunlarda oyuncular ilerlemek için sürekli hareket etmek zorunda ve dolayısıyla da duyguları aktif olarak başa çıkma stratejileriyle bağlantılı olarak işlemektedir. Bu nedenle video oyunlarında duygular, özellikle korku oyunları aracılığıyla algılama, karar verme ve motor hareketlerin döngüsü yoluyla somutlaşmış bir deneyim oluşturur.

Gelgelelim oyuncuların video oyunlarını kendi istekleri doğrultusunda sonsuz bir özgürlük içerisinde manipüle edemedikleri ve oyunun kendi kısıtlamaları ve olanaklarıyla sınırlandırılmış olduklarını da ayrıca belirtmek gerekir (Crawford, 2012). Farklı bir

anlatımla, oyuncu eylemleri, bu eylemleri zorunlu olarak gerektiren mekanikler ve sistem tarafından filtrelenir (Bostan ve Çatak, 2016, s. 151). Örneğin Giddings (2009, s. 151) oyuncularının hareket ettikleri kadar hareket ettirildiklerini de öne sürerken, Charles (2009, s. 286) oyuncu eylemliliğinin önceden belirlenmiş veya tasarlanmış olduğu vurgusunu güçlü biçimde ortaya çıkarır. Daha da ileri giden Tulloch (2015, s. 336) oyuncu eylemliliğini, var olan çelişkiler içerisinde anlamlandırır. Ona göre oyuncu “sistemin tutsağı ve temsilcisi; olayların yaratıcısı ve oyunun kölesi; yaratıcı bir katılımcı ve düşüncesiz bir otomattır.” Dolayısıyla video oyunlarının, yapısal olarak “yönlendirilmiş bir özgürlük” alanı sunduğuna dikkat çekilmiştir (Navarro-Remesal ve García-Catalán, 2015; Muriel ve Crawford, 2018). Salen ve Zimmerman’ın (2003, s. 61) “anlamli oyun” yaklaşımı aracılığıyla vurguladıkları gibi, etkileşimin derinliği, eylem ve sonuç arasındaki ilişkilerde sistemin oyuncu seçimlerine nasıl tepki verdiğiyle karakterize olur. Oyuncunun etkileşime dayalı çabasından oyunun sisteminin oyuncuya tanıdığı sınırlı özgürlük kapsamına kadar etkileşimin sınırları farklı şekilde tartışılrsa da mesele nihayetinde oyuncu ile oyun sistemi arasındaki karşılıklı ilişkinin ve ilişkiselliğin meselesidir.

Oyuncu eylemleri ile oyun ortamı arasındaki bu etkileşim, anlamli seçimler yapma ve sonuçları etkileme kapasitesini tanımlayan faillik (agency) kavramıyla oldukça yakından ilişkilidir. Bu kapsamda Ahearn (2001) failliğin sosyal ve kültürel olarak aracılık edilen eylem kapasitesini ifade ettiğini belirtir. Dijital ortamlarda bu kapasite, bir yandan hesaplama sistemi tarafından sağlanan yapısal olanaklar ve kısıtlamalar, diğer yandan ise belirli bir kültürel bağlamda kullanıcının eylemlerinin sosyal yorumlaması olarak iki yönlü bir aracılık tarafından şekillenir. Video oyunları bağlamında da faillik oyuncunun niyeti ile sistem tasarımı arasındaki etkileşimin ortaya çıkan bir yönüdür. Wardrip-Fruin ve meslektaşları (2009, s. 1) tarafından söylendiği gibi faillik, oyuncunun gerçekleştirmek istediği eylemler, altta yatan hesaplama modelinin desteklemek üzere

tasarlandığı eylem yelpazesıyla yakından uyumlu olduğunda etkili şekilde gerçekleşmiş olur. Bu uyum, oyuncu girdisinin teknik olarak desteklenen oyun mantığıyla birleştiğinde anlamlı bir eylemlilik hâli olacağını anırtır.

Bernard Perron (2009) aktif oyunsal faaliyetin, diegetik karakterle daha derin bir özdeşleşme sağladığını ve böylece korku deneyimini yoğunlaştırdığını savunur. Genellikle pasiflik, çaresizlik veya kontrol kaybı gibi durumların korkuya yol açacağını vurgulayan korkuya ilişkin geleneksel anlayışlara göre, oyuncunun sahip olduğu etki gücü ne denli fazla olursa, oyuncu kendini o kadar az savunmasız hisseder ve dolayısıyla korku etkisi o kadar zayıflar. Avatari kontrol etme, yönlendirme ve seçim yapma gibi eylemlerin kendisi, oyuncuyu korkunun merkezinde yer alan güçsüzlük hissinden koruduğu izlenimini verebilir. Ancak daha yakından bakıldığında, Perron'ın iddiası, korku oyunları için ikna edici görünüyor. Aktif katılım oyuncuyu karakterin savunmasız konumuna daha da yaklaştırır. Oyuncu karakterin hayatta kalmasından sorumlu olduğu için özdeşleşme derinleşir ve bu sorumluluk bir çeşit deneyimsel uyum yaratıyor olabilir. Bununla birlikte aktif biçimde oyuncunun kontrol sahibi olması, oyuncunun kendi yetersizliği nedeniyle başarısızlık olasılığını ortaya çıkararak korku hissini artırıyor olabilir. Örneğin yanlış zamanlanmış bir hareket, yanlış değerlendirilmiş bir kaynak kullanımı veya gecikmiş bir tepki karakterin kaderini belirler. Bu anlamda kontrol rahatlık değil baskı getirir, çünkü her seçim ya hayatta kalma potansiyeli ya da geri dönüşü olmayan bir risk taşır. Böylece korku, oyunlar söz konusu olduğunda oyuncunun yetkinliğiyle iç içe geçmiş bir şekilde gerçek zamanlı olarak yaşanır. Bu kapsamda Richard Rouse (2009, s. 22) hiçbir oyunun oyunculara sonsuz özgürlük sunmamasına rağmen nispeten sınırlı seçenekler arasından yapılacak seçimlerin bile oyuncuların kendilerini güçlü hissetmelerine yol açacağını söylerken, dolaylı olarak Perron'ı destekler.

Bununla birlikte korku oyunları alanında özenle tasarlanmış bir eylem ilişkisi bulunmaktadır. Bu eylem ilişkisi, Krzywinska'nın (2002) belirttiği üzere korkunun eylem

ve eylemsizlik arasındaki ritmi biçimlendirmesine dayanmaktadır. Yani, “yapmak” ve “yapmamak” arasındaki salınıma dayanan eylem biçimi, oyuncunun hareket ve duraklama, savaş ve saklanma arasında gidip gelmesinin yanı sıra, aynı zamanda müdahale etme kapasitesinin zamansal olarak dengesiz hâle getirilmesiyle ilişkilidir. Krzywinska (2002, s. 13) bu ritmin tüm video oyunlarında bulunmakla birlikte esas olarak korku oyunlarında önemli olduğunu, çünkü “korku oyunlarında sıklıkla rastlanan, doğaüstü güçlerin insan eylemliliğinin alanına etki ettiği ve düzenli olarak tehdit ettiği temayı biçimsel olarak bağlayıp pekiştirdiğini” belirtir. Bu, korku oyunlarında oyuncunun kontrol hissinin oyun sistemi tarafından kasıtlı olarak değiştirilerek ve kontrol edilebilirliği bir tasarım değişkeni olarak sınırlandırarak oyuncunun farklı anlarda ne kadar çok veya ne kadar az hareket özgürlüğüne sahip olduğu yoluyla da korku yaratılmasının hedeflendiği anlamına gelmektedir. Oyuncu bazen özgürce hareket edebilir, savaşabilir veya kaçabilir, ancak diğer zamanlarda oyun onu, örneğin cephanesi bittiğinde ya da bir cutscene aracılığıyla kısıtlar.

Yapmak ve yapmamak arasında gidip gelen kontrol edilebilirliğin bu değişkenliği, kaçınılmaz bir tehdit ortaya çıktığında, çok fazla seçenek olduğunda, hiçbir şey yapılamadığında, farklı düzeylerde korkuların ve paniklerin yaşanmasına neden olabilir. Dolayısıyla kontrolün bu şekilde sınırlandırılması ya da genişletilmesi yoluyla oyun tasarımcıları korku deneyiminin merkezindeki hisleri tetiklemek için eylemliliğin yapısını bir tasarım değişkeni olarak kullanır. Harrell ve Zhu (2009), kaygı yaratmayı ve oyuncuları korkutmayı amaçlayan bir türde oyuncunun oyun dünyası üzerinde sahip olduğu kontrol derecesinin, oyun geliştiricileri tarafından manipüle edilebilen bir ifade aracı olarak kasıtlı şekilde kullanılabildiğinde dikkat çekerler ve failliği sınırlandırmanın korku türüyle ilgili olarak duyguları veyahut mesajları iletme için kullanılabildiğini söylerler. Onlara göre korku oyunlarında faillik kısıtlaması bir çeşit ifade aracıdır ve tasarımcılar, koşmayı zorlaştıran yük sistemleri, savaştan kaçarak öldürülemeyen

düşmanlar, belirleyici anlarda senaryo gereği tökezlemeler ya da kamera hareketleri gibi kısıtlamalarla çalışır. Oyuncuları zaman zaman kontrol sahibi, zaman zaman da kontrol dışı durumlara sokan bu tasarım mantığı, Krzywinska'ya (2002, s. 14) göre korku oyunlarının sunduğu duygu temelli zevklerin en önemli kaynağı olarak işlev görür.

Ewan Kirkland (2009b, s. 64) korku oyunlarında en önemli unsurlardan birinin etkileşimin kısıtlanması ve oyunculara diğer türlerdeki gibi geniş faillik biçimlerinin ve özelliklerinin sunulmaması olduğunu vurgulamaktadır. Oyuncuların modifikasyon, keşif ve çevre manipülasyonu yoluyla oyun dünyasını serbestçe değiştirebileceği *GTA* benzeri açık dünya oyunlarının aksine *Resident Evil*, *Fatal Frame* veya *Silent Hill* gibi korku oyunları bu özgürlükleri kasıtlı olarak kısıtlar. Oyuncular bu nedenle geçtikleri alanları yeniden tasarlayamazlar, oyunun tarihini veya anlatısını temelden değiştiremezler. Baskıcı, kapalı ve önceden belirlenmiş ortamlara yerleştirilen oyuncular bilinçli bir tercih olarak çaresizliğe ve kaderciliğe yönlendirilir. Dolayısıyla korku oyunlarının bir tasarım ilkesi olarak failliğin sınırlarını nasıl kullandığını tartışan Kirkland, oyunculara vaat edilen tam hakimiyeti reddederek düşmanca ve kontrol edilemez dünyalar içindeki oyuncunun güvencesiz konumunu öne çıkarır, ki etkileşimin kısıtlanması, eylem ve eylemsizliğin ritmini şekillendirerek korkuyu yoğunluğu değişken bir deneyime dönüştürür. Paralel şekilde Eskelinen (2001) korku oyunlarının “kurcalanmaması gereken hazır ilişkiler” içerdiğini söyler ve bu türden oyunlar ona göre oyuncunun sistem üzerinde sürekli olarak dinamik biçimde oynayıp kurcalayabileceği bir yapı sunmaz. Yani oyuncu dünyayı değiştiremez ve mekânları yeniden düzenleyemez. Onun “kurcalanmaması gereken hazır ilişkiler” derken kastettiği, oyun dünyasında tasarımcıların zaten belirlemiş olduğu kısıtlı etkileşim biçimleridir.

Yapma ve yapmama ritmi olarak tartışılan bu şeyi, Bernard Perron (2018, s. 102) “kontrol altında olmak” ve “kontrol dışında olmak” olarak adlandırır. Ona göre de faillik ve güçlenme anları, savunmasızlık, çaresizlik veya zorla pasiflik anlarıyla dönüşümlü

olan korku oyunlarının salınımlı yapısını öne çıkarır. Hakikaten de birçok korku oyununda oyuncunun deneyimi kesintisiz bir kontrol değil, daha ziyade dalgalanan bir güçsüzleşme hâlidir: Yapma eylemi, oyuncunun öğrendiği beceriler ve seçtiği taktiklerle etki gücünü ortaya koyduğu anlara karşılık gelirken yapmama eylemi, eylemin askıya alınması, tereddüt veya etki gücünün kırılmasını ortaya koyan bir durumla örtüşür. Bu açıdan Perron’ın fikri, oyuncuyu psikolojik olarak oyuna bağlı ve duygusal olarak savunmasız tutan düzenli bir salınım bulunduğu yönündedir. Bu salınım oyuncunun duygusal gidişatını, hayatta kalmak için yeterli iradeyi sağlarken kaygı ve korkuyu tırmandırmak üzere bu iradeyi tekrar tekrar zayıflatarak yapılandırır. Bu açıdan yaklaşıldığında korku oyunları, failliğin ve güçsüzleştiriminin tasarlanmış bir etkileşimi olarak yorumlanabilir.

Boonen ve Mieritz (2018, s. 5) korku oyunlarında oyuncu failliğini kısıtlayabilecek ve sağlayabilecek farklı unsurları tanımlayan bir faillik modeli aracılığıyla korku oyunlarındaki “yapma” ve “yapmama” arasındaki ritmi, yapılandırılmış bir mimariye dayanan kavramsal bir çerçeve içinde sunarlar. Modelin merkezinde oyuncu-karakter parametreleri; sistem parametreleri; oyuncu parametreleri olmak üzere üç ana kategori bulunmaktadır. Oyuncu-karakter parametreleri oyuncu karakteriyle ilgili fiziksel ve psikolojik parametreleri içerir; yani avatarın hissedilen bedeni ve zihnidir. Sistem parametreleri oyunun sisteminden ve dünyasından ortaya çıkan kısıtlamaları ve olanakları, yani teknik ve maddi parametreleri kapsarken oyuncu parametreleri ise oyuncunun amaçladığı eylemleri gerçekleştirme yeteneklerinin ifadesidir. Ek olarak, korku oyunlarındaki sahneleme oyuncu-karakter ile sistem parametrelerinin kesiştiği noktada yer alır. Örneğin *Resident Evil*’ın ilk versiyonlarındaki sabit kamera açıları, dar koridorları bir sahne düzenlemesi olarak ifade ederken *Dead Space*’teki diegetik kullanıcı arayüzleri, bilgi yönetimini oyuncu-karakterinin fiziksel duruşuna bağlar. Dolayısıyla sahneleme, oyuncunun, önündeki otuz saniye içerisinde

bilebileceği, yapabileceği ve umabileceği şeyleri oluşturan bir faillik mimarisidir. Boonen ve Mieritz (2018) tarafından sunulan bu model, korku oyunlarının failliği dinamik ve esnek bir tasarım kaynağı olarak kasıtlı bir şekilde nasıl sahnelediğini göstermektedir.

Dolayısıyla korku oyunlarında failliğin sabit bir kapasite değil de oyuncu-karakter somutluğu, sistemik kurallar ve oyuncu becerisi gibi farklı katmanlar arasında yapılandırılmış ve dinamik şekilde ortaya çıkan bir deneyim olduğunu öne sürebiliriz. Perron, Krzywinska ve Bonen ile Mieritz'in vurgularında öne çıktığı üzere korku oyunları istikrarsızlığı kontrolün kendisini estetik bir kaynağa dönüştürmek için kullanmaktadır. Bu tasarım stratejilerinin eylem kapasitesinin kendisinin korkunun bir kaynağı hâline geldiği özgül bir faillik gramerini oluşturduğunu kabul ederek bunların somut mekaniklerde nasıl yerleşik olduğu konusuna geçebiliriz. Nitekim Perron'ın (2018, s. 93) belirttiği gibi, videoludik duygusal alanı incelemek için kontroller, kurallar, mekanikler ve sistemler gibi oyun özellikleriyle oyuncunun deneyimlerini şekillendirmek için girilen etkileşimin nasıl tasarlandığını da incelemek gerekir.

2.3.1. Kaynak kıtlığı ve envanter yönetiminin duygusal etkileri

Korku video oyunlarında korkuyu inşa eden unsurları incelemek için yalnızca çevresel ve atmosferik tasarımı değil, aynı zamanda oyuncu etkileşimini yöneten mekanikleri de dikkate almak gereklidir. Korku deneyimini şekillendirmek üzere kullanılan temel unsurlardan biri, oyuncunun savunmasızlık hissini ve hayatta kalma stratejilerini doğrudan etkileyen kaynak yönetimidir ve bu, oyunların faillik yapısını şekillendiren temel bir unsurdur.

Korku video oyunlarının pek çoğunda, özellikle hayatta kalma korkusunun öne çıktıklarında, kaynak kıtlığı vurgulanmakta ve envanter yönetimi özel bir anlam kazanmaktadır. Gücün ve savaşma mekaniğinin egemenliğinin bulunduğu ve oyuncuya bol miktarda mühimmat ve sağlık ikmali sunan aksiyon oyunlarının aksine (Bycer, 2022,

s. 21), genellikle savunmasızlık ve endişe hissi oluşturmak amacıyla korku video oyunlarında oyuncuların silah, mühimmat, sağlık malzemeleri ve ışık kaynakları gibi temel nesnelere erişimi kasıtlı olarak kısıtlıdır (Lynch ve Martins, 2015). Kelly ve Nardi'nin (2014) altını çizdiği üzere, korku oyunlarının zorluğunu ve heyecanını artırmak için dünya kıtlık etrafında tasarlanmıştır ve oyuncunun mühimmatını muhafaza etmesini ve taşıyabileceği eşyaları sınırlamasını gerektirir. Oyuncu-karakterinin hayatta kalmasına olanak sağlayan temel araçlara olan erişimin sınırlandırılması olan kıtlık, temel bir tasarım ilkesidir.

Envanterlerin etkili kullanımı ve kaynak yönetimi, korku video oyunlarında temel bir mekaniktir. Oyuncuyu sahip olunan kaynakları etkili ve verimli bir şekilde yönetmeye ve kullanmaya teşvik eden bu temel mekanik, oynanış açısından önemli işlevler görür. İlk olarak, oyuncunun savunmasızlığını güçlendirmekle ilişkilidir ve oyuncu davranışını doğrudan etkiler. Korku oyunlarının kahramanları genellikle yetersiz donanıma sahiptir ve bu da çaresizlik yaratır (Lynch ve Martins, 2015). İkincisi, oyuncu, düşmanla karşılaşmanın mücadeleye değer olup olmadığına ya da kaçmanın gerekli olup olmadığına ilişkin bir karar almaya zorlanır. Zira oyuncu her zaman için en güçlü silahlara etkili bir şekilde erişebiliyorsa kontrolün kendisinde olacağını bilir ve tedirgin olmaz (Bycer, 2022, s. 47). Örneğin *Resident Evil*'da, ilerlemeyi kaydetmek için mürekkep şeritlerinin mevcudiyeti stratejik bir gerilim katmanı yaratır, çünkü oyuncular potansiyel ilerleme kaybına karşı kaydetmeden devam etmenin risklerini tartmalıdır. Benzer şekilde, *Silent Hill 2* oyuncuları temel eşyalara öncelik vermeye zorlayan ve hayatta kalma zihniyetini güçlendiren sınırlı bir envanter sistemi uygulamaktadır. Kelly ve Nardi (2014), hayatta kalma korku oyunlarının kaynak kıtlığı mekaniğini sadece bireysel stratejik kararları değil, aynı zamanda toplumsal düzeyde kıtlık yönetimini simüle eden bir unsur olarak kullanarak geleneksel “vur ve ganimet ara” yaklaşımına derinlik kattığını öne sürerler. Buna ek olarak, sahip olunan kaynağın ne zaman kullanılacağına ilişkin sürekli

bir değerlendirme uğraşı, oyuncuya karar verme kaygısı da yaşatabilir. Üstelik kaynak sınırlamasına ek olarak silahların dayanıklılığına ilişkin mekanik de oyuncu kontrolünü kısıtlar (Bycer, 2022, s. 48). Örneğin bazı oyunlarda silahlar zamanla bozulur ya da sopa gibi silahlar kırılır. Böylece oyuncu kaçmak veya gizlenmek gibi alternatif stratejileri gerçekleştirmeye yönlendirilir.

Daha yakın zamandaki kimi oyunlar sürükleyiciliği güçlendirmek veyahut bu alternatif stratejileri gerçekleştirmeye yönlendirmek noktasında kaynak kısıtlamalarını geliştirmektedir. Örneğin *Alien: Isolation* dinamik bir kıtlık sistemi kullanır; üretim bileşenleri azdır ve mayınlar ya da ses çıkarıcılar gibi araçlar inşa etmek için dikkatli şekilde kullanılmalıdır. Üstelik Xenomorph düşmanının oyuncu davranışına uyum sağlayabilen bir yapay zekâyla programlandığı da düşünüldüğünde, dikkatsiz kaynak harcamaları kaçınılmaz karşılaşmalarla sonuçlanabilir. Bu türden bir sistem oyuncuları etkili bir şekilde yüksek farkındalık durumuna zorlar (Perron, 2018, s. 237). Bir başka örnek, envanterlere ciddi sınırlamalar getiren *The Last of Us*'tır (Naughty Dog, 2013). Gerçek zamanlı üretim mekaniklerini⁵³ içeren oyun baskı altında karar verme katmanını kaynak yönetimine ekler: Oyuncular düşmanla karşılaştıklarında hangi envanteri kullanacağına hızlıca karar verir.

Korku video oyunları kaynak ve envantere ilişkin yaşanan oyuncu kaygısını daha da derinleştirmek amacıyla sağlık mekaniklerini de manipüle eder. Sağlığın otomatik olarak yenilendiği pek çok oyunun aksine, çoğu korku oyununda oyuncular kasıtlı olarak sınırlı miktarda oyun dünyasına yerleştirilmiş sağlık ve kurtarma nesnelerini aramak durumdadır (Bycer, 2022, s. 49). Bazı durumlarda oyuncu, sahip olduğu envanterleri birleştirerek bu envanterlerin kullanım alanlarını da genişletmek zorunda kalır.

⁵³ Gerçek zamanlı üretim mekaniği (real-time crafting mechanics), oyun içindeki üretim süreçlerinin oyun duraklatılmadan ve oyuncu gerçek zamanlı tehdit altındayken gerçekleştiği bir sistemdir. Geleneksel *crafting* sistemlerinden farklı olarak, oyuncu envanter menüsüne girip rahat bir şekilde kaynaklarını birleştirmek yerine, oyun dünyasının aktif bir parçası olarak bu işlemi yapmak zorundadır.

Dolayısıyla bu durum oyuncuyu yalnızca mühimmat ve silahını değil, yanı sıra tıbbi envanterlerini de dengeli bir şekilde kullanmaya zorlar.

Bununla birlikte oyunlarda oyuncu-karakterinin görüş mesafesi ve ışığı da genellikle kısıtlanmış durumdadır. Çoğu oyun, oyuncunun bir el feneri ya da buna benzer bir ışık kaynağı yönetmesini zorunlu tutar. Zira ışık, tehditlerden kaçınmada gereklidir ve çoğu durumda sınırlı pil ömrüne sahiptir (Bycer, 2022, s. 49). Oyuncu bu durumun üstesinden yedek pilleri toplayarak gelmeye çalışır. Dolayısıyla korku video oyunlarında kaynak ve envanter yönetiminin çok önemli mekanik bir kısıtlama olarak rol oynadığını söyleyebiliriz.

Bu açıdan düşünüldüğünde kaynak kıtlığı ve envanter yönetimi korku oyunlarında oyuncu iradesinin sınırlarını belirleyen merkezî araçlar olarak kullanıldığı fikrine ulaşabiliriz. Oyun sistemi, mühimmatı kısıtlayarak, envanter alanını sınırlayarak ve ışığa erişimi zorlaştırarak oyuncunun kontrol alanını daraltmakta ve böylece oyuncunun eylemler hakkında sürekli olarak düşünmesini tetiklemektedir. Bu noktada oyuncu iradesi kırılğan, geçici ve durumsal hâle gelir. Örneğin bir kaynağı harcamak ya da saklamak için verilen her karar aynı zamanda oyuncunun yakın gelecekte oyun içinde ne kadar güce sahip olacağına ilişkin bir karardır. Bu noktada alınacak kararlar ve oyuncunun anlık seçimleri, oyuncunun etkenlik hissini kontrol ve güvensizlik arasında gidip gelen, kırılğanlıkla dolu duygusal karşılaşmalara dönüşür, tıpkı Krzywinska'nın (2002) belirttiği yapma ve yapmama ritmi gibi.

2.3.2. Bulmacalar ve bilişsel meydan okuma

Korku video oyunlarının temel belirleyici yönlerinden bir diğeri bulmacalardır ve bunların oyuna dahil edilmesi, oyuncu failliğini bilişsel türden bir çabanın içine yerleştirir. Bulmacalar aracılığıyla eylem ve eylemsizlik ritmi yeniden ayarlanır.

Bulmacalar, macera oyunlarının yükselişinden itibaren video oyunlarının temel bir unsuru olmuş ve hikâyenin ilerlemesi için mekanizma rolü olarak kullanılmıştır. Bycer'ın (2022, s. 58) belirttiği gibi, korku oyunları da klasik macera oyunlarından ilham alarak bulmaca çözmeyi temel tasarıma ve anlatıma dahil etmiştir. Korku oyunları hem anlatı ilerlemesinin bir aracı hem de oyun dünyasındaki psikolojik gerilimi güçlendirmek için bir araç olarak hizmet eden bulmaca mekaniklerini de uygular.

Korku video oyunlarında yaygın bir bulmaca tasarımı, oyuncunun kalıpları analiz etme, bilgileri hatırlama becerisine gönderme yapmak üzere, oyuncunun tekrar eden dizileri tanımlamasını, görsel öğeleri hizalamasını veya yeni yolların kilidini açmak ya da gizli nesnelere erişmek için sembolleri düzenlemesini gerektiren örüntü tanımayı içerir (Adams, 2010, s. 585). Bu türden tasarımlar oyun dünyasının tematik uzantılarıdır ve mantık temelli engeller sunarak oyuncunun dikkatini düzenler. Bununla birlikte oyunlarda bulmacalar genellikle zorluk seviyelerinin belirlenmesini oyuncuya bırakır ve bu da oyuncunun problem çözme sürecinin kişiselleştirilmesine imkân yaratır: Zorluk arttıkça çözüme ilişkin ipuçları daha soyut hâle gelir ve bu da oyuncunun oyun dünyasıyla daha fazla etkileşime girmesini gerektirir.

Oyuncunun oyun dünyasına daha fazla keşfetmesine yönelik tasarlanan bulmacalar, genellikle oyuncunun çevresini ve farklı mekânları dikkatlice incelemesini ve ipuçlarını bir araya getirmesini gerektirir. Bunun için oyuncu mekânsal farkındalık geliştirmeleri ve çevrede saklı olan nesne ya da şifreleri açığa çıkarmalıdır. Örneğin *Silent Hill 2 Remake*'te yer alan Grand Market Keycode Puzzle bulmacasında oyuncu kodu bulabilmesi için cesedin yanında bulunan notları keşfederken *Resident Evil 2 Remake*'teki (Capcom, 2019) Lion Statue bulmacasında oyuncu Polis Karakolunda bulunan heykellerden üç madalyon toplayarak Tanrıça Heykelini aktive etmeye çalışır. Öte yandan bazı bulmacalar oyun dünyasının keşfinden daha ziyade oyuncu karakterinin fiziksel olarak bir mekânda mahsur kalmasına odaklanır. Böyle durumda bir bulmaca

çözülmeden o mekândan çıkış mümkün olamaz ve bu da sıkışmışlık hissiyle ilişkilidir. Örneğin *Silent Hill 2*'de bir bulmacada oyuncu bir odaya kilitlenir ve duvara yazılmış şiirden yola çıkarak mekândaki bulmacayı çözmek zorunda kalır.

Görülebileceği gibi bulmacaların korku video oyunlarında sıklıkla kullanılmasının önemli bir nedeni, oyun içi ilerlemedir. Birçok oyunda oyuncunun ilerlemesi için açması ya da çözmesi gereken kilitli kapılar ve şifreli kasalar gibi oyun nesneleri bulunur. Bu, oyuncunun yeni alanlara erişiminin kasıtlı olarak engellendiği anlamına gelir ve bulmacalar oyuncuyu çevrelerini keşfetmeye ve nesnelerle anlamlı şekilde etkileşime girmeye yönlendirir (Bycer, 2022, s. 59). Bu yönüyle oyuncunun bir sonraki seviye ya da daha sonraki bir zorluk için kritik bilgilere erişmesine yardımcı olarak video oyunu bilmeceleri oyuncunun oyunda ilerlemesini kolaylaştırır (Vahlo ve Karhulahti, 2020). Carr (2006, s. 60) bu tasarımın sınırlı karakterini öne çıkararak bulmacaların oyuncuyu tutarlı bir şekilde tek bir yöne, yani ileriye yönlendirdiğini belirtir. Hareketleri kısıtlayarak ve ilerlemenin yalnızca bulmacaların başarıyla çözülmesiyle gerçekleşmesini sağlayarak oyun tasarımcıları kaçınılmaz hissi artırmayı amaçlar. Zira oyuncu sıkı şekilde kontrol edilen uzamsal ve zamansal bir ritmin içine hapsolür. Ewan Kirkland (2009b, s. 63) korku oyunlarında bulmacaların “özerk zekâ testleri” olmaktan daha çok, olağan etkileşim döngülerini bozan ayrıntılı sahneler olduğunu söyler. Genellikle oyun içinde sınırlı simülasyonlar olarak ortaya çıkan ve savaş veya keşif gibi diğer eylem biçimlerini geçici olarak askıya alan bulmacalar, bilişsel katılım gerektirir. Eylemlilik perspektifinden bakıldığında bulmacalar oyuncuyu korkuyu tanımlayan yapma ve yapmama ilişkisini belirten, eylemin doğaçlama olmadığı ve önceden yazılmış bir çözüme uymak zorunda olduğu düşünme, duraklama veya deneme-yanılma yöntemine zorlanır. Böylece oyuncu failliğinin varlığı tasarlanmış şekilde askıya alınır. Bulmacaların genellikle tek bir doğru çözümünün bulunması ve oyuncunun bunu bulma

zorunluluđu her ne kadar bu eylemin kendisi bilişsel bir çaba ve beceri gerektirse de oyuncunun oyun mantığına karşı savunmasızlığını ortaya koyar.

Bulmacanın çevreyle etkileşime dayalı olarak kullanılması, korku video oyunlarındaki hikâye anlatımının bir parçası olarak görülebilir ve anlatıya dayalı olabilir. Oyunlardaki bulmacalar, oyun dünyasının tarihine, karakterlerin geçmişine ya da yaşanan olaylara ilişkin bilgi vermek üzere kullanılır (Adams, 2009, s. 583). Oyuncu bir alandaki olayları öğrenmek için, zihnini bulmacalar aracılığıyla eleştirel olarak zorlar (Randle, 2024). Bu nedenle bazı durumlarda oyuncunun bulmacayı çözmesi için karakter konuşmaları gibi kimi ses dosyalarını dinlemesi gerekebilir. Bilmecelerin çözülebilmesi, önceki konuşmaların uygun şekilde dinlenmesini ve kavranmasını gerektirdiği için oyunda anlamın kurulmasına yardımcı olur (Randle, 2024). Dahası bu anlatım biçimi anlatının keşfedilmesini aktif ve etkileşimli bir sürece dönüştürerek oyunun sürükleyiciliğini artırır ve bulmacaların varlığıyla oyuncu oyun dünyasıyla ilişki kurar. Örneğin *Silent Hill 2*'nin bulmacaları gizli şiirler, kazınmış işaretler ve notlar gibi anlatısal unsurlar içererek oyuncunun oyun dünyasına ilişkin daha detaylı ve kapsamlı bilgi edinmesine neden olur (Wilde vd., 2024).

Bununla birlikte korku video oyunlarında bulmacaların tasarımsal işlevleri de bulunur. Örneğin bulmacalar yüksek stresli durumların yumuşatılmasında gerilim düzenleyici olarak kullanılır. Zira sürekli stresli ve tedirgin olmak duygusal yorgunluğa yol açarak korku uyaranlarının olası etkilerini zayıflatabilir. Dolayısıyla bunlar, “kısa bir moladır” (Bycer, 2022, s. 60) ve oyuncuyu ürkütücü karşılaşmalara yeniden girmeden önce hazırlar. Bulmacalar kontrol sahibi olmak ile çaresizlik hissetmek arasında bir denge yaratarak oyunda geçici bir eylemlilik hissi de sunar (Bycer, 2022, s. 58). Ancak oyuncu bir bulmacayı çözdüğünde çevresi üzerindeki kontrolünü yeniden kazandığını hissedebilir ve bu, oyunun sunacağı sonraki savunmasızlık hislerini güçlendirebilir. Buna karşın Ron Tomkins (2017) korku oyunlarında bulmacaların, bilişsel katılım ile korku

hissi arasında doğal bir gerilim olduğunu tartışmakta ve bulmaca çözmenin oyuncunun odağını tehdit hissinden rasyonel çıkarıma kaydıran yönlendiriciliğinin, korku deneyimini ve atmosferi bozabileceğini vurgulamaktadır. Bu açıdan düşünüldüğünde bulmacaların kullanımı, ister korku deneyimini zayıflatmak, isterse de bu deneyime kısa bir mola vermek amacıyla olsun, korku video oyunlarında temel bir tasarım felsefesi olarak yer alır, denebilir.

Öyleyse korku oyunlarında bulmacalar oyuncu etkisini düzenlemek ve yeniden tanımlamak için önemli tasarım araçlarıdır. Genellikle ani bedensel reflekslere dayanan dövüş veya kaçma gibi eylemlerin aksine bulmacalar daha yavaş, daha düşünceli bir katılım gerektirir bu da oyuncu etkisini bilişsel düzeye yönlendirir. Bu yönüyle hafızaya ve detaylara dikkat gerektiren bulmacalar eylemliliği zihinsel düzleme taşıyarak oyuncunun oyun dünyasıyla etkileşim kurma biçimlerini çeşitlendirmiş olur. Oyuncular bir bulmacayı çözdüklerinde bir kontrolü geri kazanmış olur, fakat bu sonraki savunmasız anların zemini hazırlar ve oyunda oyuncular bir bulmacayı çözdüklerinde, geri kazandıkları kontrol geçicidir ve sonraki savunmasız anların zeminini hazırlar, ancak gerilimi ve oyuna dalmayı sürdüren tam da bu değişimdir. Açık bir anlatımla, eylemlilik ritmi yeniden yaratılır. Dolayısıyla bulmacalar eylemliliği belirsiz, durumsal ve etkileşim yoluyla sürekli yeniden müzakere edilen bir hâle getirerek onu ifade eder.

2.3.3. *Jumpscare*'ler, tetikleyici olaylar ve oyuncu kontrolü

Kaynak kısıtlamaları ve bulmaca çözümlerinin yanı sıra tetiklenen olaylar ve atlama sahneleri (jumpscares), korku deneyimi için önemli rol oynamakta ve bunlar oyun mekanikleri ve oynanış oyuncu deneyimine yönelik geliştirilen temel tasarım unsurları olarak öne çıkmaktadır. Ani görsel ve işitsel şoklar ve senaryoya bağlı tetikleyiciler, oyuncu kontrolünün sınırlarını ortaya çıkararak kasıtlı faillik ile istemsiz tepki arasındaki kırılma eşiği dramatize eder.

Tetikleyici olaylar oyuncu eylemlerine dayalı olarak oyun içi olayları belirleyen etkileşimi sistemler olarak hizmet ederken (Bycer, 2022, s. 28) jumpscare’ler anlık şok ve korku taktikleri olarak kullanılmaktadır (Papale, 2014, s. 5). Her iki mekanik de korku türünün temel oynanışına katkıda bulunur.

Tetikleyici olaylar, en genel anlamda oyun içinde herhangi bir şey olmasına neden olan koşullu bir durumdur ve bunlar oyun endüstrinin başlangıcından bu yana oyuncunun ne zaman kazandığını veya kaybettiğini oyuna bildirmenin yolları olarak kullanılmıştır (Bycer, 2022, s. 28). Bugün de birçok oyun, oyuncuyu yüksek riskli bir sahnede yönlendirmek için tetikleyici olaylardan yararlanır. Korku video oyunları da *Alone in the Dark*’tan (Infogrames, 1992) beri oyuncuları yönlendirmek, korku atmosferini perçinlemek ve hikâyeyi ilerletmek için olay tetikleyicilerini etkili şekilde kullanır. Örneğin bu oyunlarda oyuncu belirli bir noktaya ulaştığında canavar harekete geçer ve oyuncu karakterine saldırır. Bu, bir çeşit tuzaktır ve oyuncunun eylemiyle olaylar tetiklenir.

Tetiklenen olaylardan korku oyunlarında en çok kullanılanı jumpscare, yani atlama korkusudur. Saf korku yaratan klasik korkutma taktiklerinden birisi olarak jumpscare’ler (Papale, 2014, s. 5), oyuncunun bir davranışıyla tetiklenen bir olay olarak görülebilir. Örneğin türün gelişmiş örneklerinde oyuncunun aniden ortaya çıkan bir şeyle korkutulmasını sağlamak, oyuncunun nereye baktığına bağlı olarak tetiklenebilir. Bunu yapmak için oyun geliştiricileri oyuncuyu belirli bir alana bakmaya yönlendirmek için ses ya da görüntüler kullanır ve kamera ya da karakter konumu o noktaya eriştiğinde, oyun önceden tanımlanmış bir jumpscare üretir (Bycer, 2022, s. 29).

Oyuncunun üzerine aniden saldıran ve şok etkisi yaratan jumpscare’ler, korku filmlerinin geleneksel tekniklerinden ödünç alınarak oyunlarda da sıklıkla uygulanmaktadır. Bu uygulama herhangi bir uyarı olmaksızın gerçekleşen sürpriz saldırılar, aniden beliren düşmanlar veya diğer rahatsız edici olaylar yoluyla

gerçekleştirilmektedir. Ancak bu teknikler giderek daha kolay elde edilebilir hâle geldiği için “ucuz” olarak değerlendirilmekte (Zhang vd., 2024) ve birçok kişi yeniliğin eksikliği ve uygulamanın kolaylığı nedeniyle jumpscare’leri “klişe” olarak görmektedir (McDaniel, 2015, s. 423). Oyun tasarımcıları jumpscare’lerin dozunda kullanıldığında etkili olduğunu söylemektedir. Örneğin Bycer (2022, s. 36), ani korkutmaların aşırı kullanımının oyuncuyu bunlara karşı dirençli hâle getireceğini belirtmektedir. Benzer şekilde Adams (2010, s. 104) Alfred Hitchcock’a referans vererek şok etkisinin nadiren kullanıldığında daha büyük bir etkiye sahip olduğu kanaatindedir.

Korku video oyunlarındaki tetiklenen olaylar ve ani korkutma teknikleri, oyuncu failliğinin tasarım yoluyla kasıtlı olarak istikrarsızlaştırıldığını da göstermektedir. Oyuncuları, kontrolün kasıtlı eylemler ve istemsiz tepkiler arasında gidip geldiği durumları yaşamaya zorlayarak bu mekanikler etkileşimli ortamlarda failliğin kırılmasını öne çıkarmaktadır. Senaryoya bağlı tetikleyiciler ve jumpscare’ler arasındaki etkileşim, oyuncunun sonuçlar üzerinde hiçbir zaman tam anlamıyla kontrol sahibi olamadığı katmanlı bir etkileşim yapısı oluşturmaktadır. Bir yandan jumpscare’ler oyuncunun anlamlı seçim yapma kapasitesini refleksif bir şaşkınlığa çevirerek failliğin çöküşüne neden olurken diğer yandan dinamik tetikleyici sistemler failliği durumsal ve istikrarsız hâle getirerek oyunun uyarlanabilir sistemlerine yanıt olarak sürekli değişmektedir. Her iki durumda da tasarım mantığı, etkileşimin yapısının kendisindedir. Böylece korku oyunları tetiklenen olayları ve jumpscare’leri oyuncuların bilebileceği, öngörebileceği ve kontrol edebileceği sınırları test eden araçlar olarak kullanır ve eylemlilik, oyun deneyiminin merkezinde yer alan performatif bir deneyime dönüştürülür.

2.3.4. Yapay zekâ (AI) davranış tasarımı

Düşman yapay zekâsı ve davranış tasarımı, oyuncunun öngörme, uyum sağlama ve güvenle hareket etme yeteneğini bozan, öngörülemeyen karşılaşmalar yaratarak oyuncu failliğini daha da karmaşık hâle getirir.

Oyun yapay zekâsı etkileşimli ve gerçek zamanlı dijital eğlence deneyimlerinin oluşturulmasına ve yönetilmesine yardımcı olmak üzere özel olarak geliştirilen algoritmalar ve temsiller gibi bir dizi araç kümesini ifade eder (Riedl ve Zook, 2013). Dijital oyun tasarımında yapay zekâ oyunlara ilişkin gerçeklik algısının, yani gerçek yaşama uygunluğun şekillenmesinde ve dolayısıyla da oyuncu deneyimi konusunda oldukça özel ve önemli rol oynamaktadır. Bununla birlikte oyuncu deneyimi kadar türü tanımlayan genel tematik unsurlara da muhakkak katkıda bulunur.

Çoğu video oyununda destek rolündeki müttefikler, tarafsız ajanlar veya yenilmeden önce yalnızca kısa bir süre hayatta kalması gereken düşmanlar gibi oyuncu olmayan karakterlerin (NPC'ler) davranışları, anlatı ve oyun tutarlılığını koruyacak şekilde otomatikleştirilmektedir. Korku video oyunları söz konusu olduğunda da örneğin bir yaratığın davranışı, yavaş ve sendeleyeen bir zombi ya da zeki bir canavar gibi oyun varlıkları, oyunun kurgusal dünyası içinde mantıklı ve tutarlı şekilde davranmalıdır, ki bu yapay zekâ algoritmalarıyla mümkün olabilmektedir. Eğer yapay zekâ oyun dünyasının mantığına uygun davranmazsa oyuncunun oyuna olan inancı ve oyun deneyimi derinden zedelenabilir.

Bu tür düşman davranışlarının gerçek zamanlı ortamlarda nasıl ikna edici bir şekilde uygulanabileceğini daha iyi anlamak için, Craig Reynolds'un (1999) çığır açan "yönlendirme davranışları" çerçevesi, oyunlarda otonom ajan hareketleri için temel bir model sunar. Reynolds (1999), *Steering Behaviors For Autonomous Characters* çalışmasında oyun yapay zekâsı ile otonom ajanların modellenmesi alanında, geleneksel kural tabanlı hareket sistemlerinin aksine, yapay zekâ karakterlerinin çevrelerinde olup

bitene daha duyarlı ve gerçekçi şekilde gezinmelerine imkân sağlayan dinamik ve modüler bir yaklaşım önermiştir. Yönlendirme davranışları (steering behaviors) bu yaklaşımın temelidir ve bu türden davranışlar, karmaşık ajanların hareketi için geniş olanaklar sunmaktadır. Yönlendirme davranışlarının nihai amacı, otonom ajanların önceden planlanmış bir yol bilgisi gerektirmeden bir ortamda hedefe odaklanmış şekilde hareket etmelerini sağlamaktır. Tüm rotaları önceden planlamak yerine yapay zekâ karakterleri mevcut koşullara tepkiler verir ve hareketlerini dinamik olarak uyarlar. Reynolds bu yöntemi kinematik davranışlarla kıyaslayarak, algısal ipuçları tarafından yönlendirilen hız ve yöndeki gerçek zamanlı hesaplamaları önemsemektedir. Zira bu türden davranışlar, hesaplama açısından verimlidir ve görsel bakımdan daha inandırıcıdır, ki grafiksel gerçekliğin özellikle önemli olduğu oyunlarda ve simülasyonlarda bu durum kritik öneme sahiptir.

Reynolds her biri belirli hareket hedefini temsil eden bir dizi davranış önermiştir. İlk olarak *Seek* davranışı, bir ajanı, konumundan hedefe giden vektörle hizalanmış bir kuvvet oluşturarak belirli bir hedefe doğru hareket etmeye yönlendirmektedir. Hedefe doğru maksimum hızlanmayı varsaymaktadır ve bu, onu kovalama senaryoları için epey etkili hâle getirmektedir. *Flee* davranışı ise tersine, kuvveti tersine çevirerek ajanı hedeften uzaklaştırmaktadır ve tehditten kaçmak için etkilidir. Üçüncü olarak *Arrive* davranışı, hedefe yakınlığa bağlı olarak hızı modüle ederek *seek* davranışını geliştirmektedir. Bu geliştirilmiş davranış, bir hedefe yaklaşırken aşırı hızlanmayı ve salınımı önlenmektedir. Buna göre ajan hedefe yaklaştıkça yavaşlamaktadır. *Wandering* davranışı serbest, rastgele, hedef olmadan volta atma durumlarını ifade etmektedir. Burada yapay zekâ algoritması belirli bir yönde maksimum hızla hareket etmektedir. Amaçsız ancak gerçekçi hareketleri simüle etmek için tasarlanan *wandering*, Reynolds'a göre tamamen rastgele yön değişiklikleri yerine ajanın önünde bir daire varsayarak bu

daire üzerindeki çeşitli noktaları geçici hedefler olarak rastgele seçmektedir ve bu da yavaşta değişen bir yön ortaya çıkarmaktadır.

Bu türden yönlendirme davranışlarının korku oyunlarında uygulanması hem öngörülemez hem de bağlamsal düşman hareket kalıplarının oluşturulmasını desteklediği için gereklidir. Hareket mantığı önceden yazılmış devriye rotaları yerine gerçek zamanlı uyarılara dayanan yapay zekâ davranışları oyuncunun eylemlerine ve oyunun uzamsal tasarımına dinamik olarak yanıt vermektedir. Hesaplama açısından verimli fakat görsel olarak ikna edici olan bu davranış kalıplarının oyun deneyiminin önemli bir boyutunu oluşturduğu düşünüldüğünden, korku oyunlarında yaygın şekilde göze çapar. Örneğin çoğu korku oyunu, arama davranışının çeşitli varyasyonlarını kullanır. Bu oyunlarda, yapay zekâ ses ve görüş hattı ipuçlarını kullanarak oyuncunun yaklaşık konumunu aktif olarak takip eder ve oyuncuyu stratejisini dinamik olarak uyarlamaya zorlar. *Flee* davranışına bir örnek ise *Alien: Isolation* oyununda görülebilir. Oyunda, bazı sentetik düşmanlar önemli hasar aldıklarında geri çekilirler ve oyuncu tehdidin gerçekten ortadan kalktığını mı yoksa düşmanların başka bir saldırı için yeniden toplanıp toplanmadığını belirleyemediği kısa ama gergin anlar yaşar. *Arrive* davranışı, düşmanların yavaşça yaklaşarak gerilimi artırdığı sahnelerde önemli bir rol oynar. *Silent Hill 2* oyununda, bazı yaratıklar oyuncuya doğru sendeleyerek yaklaşır ve mesafe azaldıkça hızları yavaşlar. Bu tempo, tehdidin hemen saldırmadan yakınlarda dolaştığı, oyuncunun beklentisiyle korkunun arttığı, son derece rahatsız edici bir oyun ritmi yaratır. Benzer şekilde, *The Evil Within* (Tango Gameworks, 2014) oyunda görünür hâle gelen bazı hayalet düşmanlar için *arrive* benzeri bir yavaşlama kullanır. Ancak belirtmek gerekir ki Reynolds'ın yönlendirme davranışları öncelikle uzamsal navigasyon ve anlık hareket mantığına odaklanırken çağdaş korku yapay zekâsı bunları genellikle daha üst düzey taktiksel karar sistemleriyle birleştirerek daha karmaşık, bağlama duyarlı davranışlar yaratır.

Görülebileceği gibi, yapay zekâ yönlendirme davranışları korku oyunu tasarımının daha geniş bağlamına yerleştirildiğinde, atmosferi düzenlemek ve oyuncu etkisini ayarlamak için kullanıldığı ortaya çıkmaktadır. Korku oyunlarında NPC'lerin hareketleri kasıtlı bir hızlandırma, belirsizlik ve uzamsal kontrol eylemidir. Yönlendirme davranışlarının sağladığı öngörülemezlik, oyuncunun sonuçları tahmin etme yeteneğini zayıflatır ve böylece daha yüksek bir uyanıklık hâli yaratır. Oyuncu eylemlerine gösterilen bu duyarlılık, aynı zamanda canlı ve tepkisel bir dünya illüzyonunu güçlendirir ve bu da oyuncunun algıladığı etki gücünü doğrudan şekillendirir. Oyuncuların tehditlerin ne zaman ve nerede ortaya çıkacağını tahmin etmelerini engelleyerek uzun süreli bir kaygı durumu yaratan öngörülemeyen korku mekanikleri daha dinamik bir oyun hissi sunarak öngörülebilir düşman davranış kalıplarını ortadan kaldırır. Bu tasarım felsefesi, oyuncuların bir tehdidin tam olarak ne zaman harekete geçeceğini tahmin edememesini sağlayarak onların psikolojik durumlarını sürdürmelerine neden olur (McDaniel, 2016).

Bunun etkili uygulamalarından biri, Xenomorph düşmanının oyuncu davranışlarından öğrenmesini sağlayan karmaşık bir yapay zekâ tarafından yönetildiği *Alien: Isolation*'da bulunabilir. Önceden senaryolaştırılmış karşılaşmaların aksine, yaratığın hareketleri doğrusal değildir ve oyuncunun güvenli bölgelerden yararlanmasını engeller. Bu prosedürel korku seviyesi, oyunun öngörülemez kalmasını sağlar (Zaib ve Yamamura, 2022). Benzer şekilde *Fatal Frame* oyun dünyası boyunca hayalet karşılaşmalarını rastgele hâle getirerek öngörülemeyen korku dinamiklerine ilişkin erken bir temsil oluşturur. Oyun sabit düşman yerleşimlerine güvenmek yerine oyuncu eylemlerine dayalı olarak hayaletleri tetikleyen dinamik sistemlerin ilk kullanımlarından biridir. Bu açıdan doğrusal olmayan yapay zekâ prosedürel yerleşimlerin kullanılmasıyla oyuncunun kontrol yeteneğini zedeler. Bu mekaniklerle hiçbir karşılaşma birbirinin aynısı olamaz, ki bu da kalıcı bir endişelenme yaratabilir.

Bununla birlikte navigasyon ve nasıl hareket edileceğine ilişkin alınacak kararların ötesinde korku oyunlarında oyun yapay zekâsı, düşman NPC'lerin davranış kalıplarını genişletmek üzere genellikle daha üst düzey karar verme sistemlerini de içermektedir. Bu sistemler, ortam izin verdiğiğinde siper almak, pencerelerden atlamak veya merdivenlere tırmanmak gibi karakterlerin durumsal değişkenlere dinamik şekilde kendilerini ayarlamasını sağlar (Castro, 2005). Bu türden bir ayarlama sonlu durum makineleri (final state machine)⁵⁴ ve hedef odaklı eylem planlaması (GOAP)⁵⁵ yoluyla uygulanarak NPC'lerin sabit senaryoları takip etmek yerine bağlama uygun eylemlerini seçmeleri anlamına gelir. Bu yenilikçi yapay zekâ yaklaşımının öncüsü olarak bilinen *F.E.A.R.* (Monolith Productions, 2005) bu konuda önemli bir örnektir (Bramwell, 2005). Bu türden yapay zekâ uygulamaları bir yandan oyunu daha gerçekçi yapmaya olanak tanırken diğer yandan da öngörülebilir oyun kalıplarını alt üst edebilecek becerikli düşmanların yaşadığı bir dünyada bulunma hissine de katkı sunuyor olabilir.

Korku video oyunlarında yapay zekâ oyuncunun eylemlerini doğrudan etkileyen yapısal ve performatif bir katman olarak işlev görmektedir. Çünkü yapay zekâ tarafından yönlendirilen varlıklar duyarlı, uyarlanabilir ve belki de daha önemli olarak öngörülemez davranışlara sahiptir. Bu öngörülemezlik ise tesadüfi değildir. Karmaşık yapay zekâ ve algoritmalarına dayanan öngörülemezlik, oyuncunun sonuçları tahmin etme ve kontrol etme becerisine ilişkin güveni sarsacak türde bir tedirginlik yaratmak için kasıtlı olarak tasarlanır.

⁵⁴ Sonlu durum makineleri olarak Türkçeleştirilen FSM, bilgisayar bilimlerinde (computer science) hesaplamının matematiksel bir modelidir ve herhangi bir anda tam olarak sonlu sayıda durumdan birinde olabilen soyut bir durumdur. FSM'ler video oyunları söz konusu olduğunda oyuncu olmayan karakterlerin ve yapay zekânın düzenlenmesi için son derece önemlidir. Çünkü oyuncu dışındaki tüm karakterler ve bunların davranışları FSM'dir: FSM'ler, oyunda NPC'lerin devriye gezme, oyuncuyu takip etme, saldırma veya kaçma gibi davranışlarını yönetmektedir.

⁵⁵ Hedef Odaklı Eylem Planlaması (GOAP), video oyunlarında yapay zekânın düzenlenmesine ilişkindir. Oyunlarda NPC'lerin yalnızca ne yapacaklarına değil, yapacakları şeyi nasıl yapacaklarına da karar vermelerini sağlayan bir karar verme mimarisi olarak kullanılmaktadır (Orkin, n.d.). Dolayısıyla bu mimari NPC'lere yalnızca oyuncuya tepki vermekten daha fazla özerklik sağlamaktadır.

Dolayısıyla korku oyunlarında yapay zekâ etrafındaki sistemler oyuncu etkileşiminin önemli araçlarıdır. Uyarlanabilir ve öngörülemez yapay zekâ bir yandan oyuncunun sonuçları güvenilir şekilde tahmin etme kapasitesini ve yeteneğini azaltır ve böylece belirsizliğin artması ve kontrolün kaybedilmesi yoluyla failliği kısıtlarken, diğer yandan da oyuncunun etkileşim ve katılım hissini güçlendirir, çünkü saklanmak, savaşmak veya kaçmak gibi her karar, aslında önceden belirlenmiş bir senaryo yerine duyarlı bir oyun sistemi tarafından şekillendirilen sonuçlar doğurur. Bu anlamda yapay zekâ tasarımı korku oyunlarında kontrol ve kontrolün kaybedilmesi arasındaki dengeyi ayarlayan bir sistem tasarımı olarak işlev görmektedir. Korku yapay zekâsı, karşılaşmaların öngörülebilirliğini zayıflatarak failliği, dinamik bir ortamla anlamlı etkileşim yoluyla güçlenip, aynı anda bu durumun failliği zayıflatma olasılığı nedeniyle bir gerilimin içine yerleştirir.

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

İMA EDİLEN OYUNCU İÇİN TASARLANAN KORKUDAN GERÇEK OYUNCUNUN DENEYİMLEDİĞİ KORKUYA:

TÜRKİYE’DE KORKU ÜRETMEK VE OYNAMAK

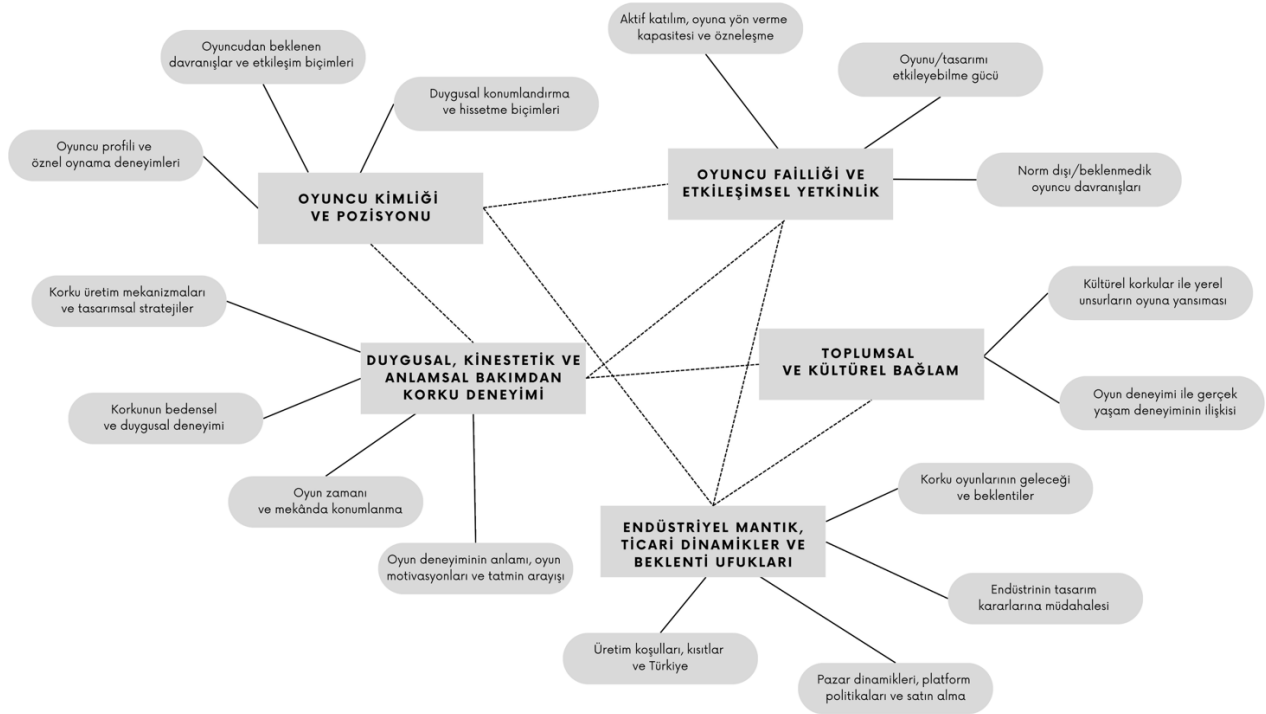
Bu bölüm, Türkiye’nin oyun ekosistemi içinde korku video oyunu tasarlayan oyun geliştiricileri ile bu oyunları oynayan oyuncularla yapılan saha çalışmasının bulgularını ve tartışmalarını içermektedir. Burada tartışılan bulgular, tezin yöntem kısmında da belirtildiği üzere 02.09-2025 ile 30.09.2025 tarihleri arasında 9 oyun geliştiricisi ve 10 oyuncuyla yapılan nitel desenli, yarı-yapılandırılmış derinlemesine görüşmelerden elde edildi. Bu görüşmeler korku oyunu deneyiminin ve tasarımının, duygusal, teknik ve toplumsal boyutlarını temellendirilmiş ve yerelleştirilmiş bir perspektiften incelemek üzere tasarlanmıştı. Çünkü mevzubahis saha araştırması, katılımcıların öznel ve söylemsel olarak inşa edilmiş deneyimlerine vurgu yapmak niyetindedir. Tezin takip ettiği metodolojik yaklaşım, korku oyunlarına gömülü ve içkin tasarım niyetleri ve yapısal olanaklar ile oyuncuların yaşadıkları deneyimler ve oyun geliştiricilerinin maddi kısıtlamalarıyla nasıl kesiştiğini veya çatıştığını yakalamaya odaklanmaktadır. Bu kapsamda araştırmacı için özellikle ilgi çekici olan, oyun tasarımı ve endüstri uygulamaları tarafından varsayılan ima edilen oyuncu ile kültürel, ekonomik ve duygusal bir toplumsallıkta var olan gerçek oyuncu arasındaki ilişkidir.⁵⁶

Tezin olgusal dayanakları Türkiye’de korku oyunlarının üretildiği, dolaşıma girdiği ve deneyimlendiği karmaşık alana ışık tutan beş birbiriyle ilişkili tematik küme etrafında yapılandırılmıştır. Bu temalar saha araştırmasında yapılan derinlemesine görüşmelerin metne dönüştürülmesinden sonra bunlar içerisinde yer alan ortak anlam örüntüleri keşfetmek amacıyla verilerin yinelemeli bir kodlaması yoluyla ortaya

⁵⁶ Tezin arkasını yasladığını metodolojik paradigma, takip ettiği yöntem, kullandığı teknikler ve saha araştırmasının betimlemesine yeniden göz atmak için şu başlığa gidiniz: “Araştırmanın Tasarımı, Metodolojik Paradigma ve Sahadan Notlar”

çıkarılmıştır. Temalar şöyledir: (1) Oyuncu Kimliği ve Pozisyonu; (2) Oyuncu Failliği ve Etkileşimsel Yetkinlik; (3) Duygusal, Kinestetik ve Anlamsal Bakımdan Korku Deneyimi (4); Toplumsal ve Kültürel Bağlam; (5) Endüstriyel Mantık, Ticari Dinamikler ve Beklenti Ufukları.

Nihayetinde her bir tema bağımsız olarak okunabilse de bunlar ne ayrı ne de hiyerarşiktir. Aksine, iç içe geçmiş ve birbirini tamamlayıcı niteliktedir ve oyunlarda korkunun bireysel, duygusal, endüstriyel ve kültürel alanlarda nasıl deneyimlendiği, müzakere edildiği ve birlikte inşa edildiğine dair ilişkisel bir bağlam sunmaktadır. Bu yönüyle temalar birbirleriyle kesinlikle bağlantılıdır ve ilişki içerisinde birbirilerini oluşturmaktadır. Görsel 4, temaları, temalara ait kategorileri ve temalar arasındaki ilişkileri göstermektedir:



Görsel 4. Korku Oyunu Geliştirme ve Deneyimine Dair Tematik İlişkiler Haritası

Yukarıdaki görselde de görülebileceği gibi tematik ilişkiler; oyuncu kimliği, etkileşime dayalı faillik, korkunun çok boyutlu deneyimleri, sosyal ve kültürel bağlamlar ile endüstriyel dinamikler arasındaki etkileşimi göstermektedir.

3.1. Oyuncu Kimliğı ve Pozisyonu

Bu ana temanın merkezinde, oyun geliştiricileri ve tasarımcıları tarafından hayal edilen idealize edilmiş, duygusal ve davranışsal olarak varsayılmış bir özne olarak ima edilen oyuncu ile kendi duygusal, sosyal ve kültürel geçmişine sahip gerçek, tarihsel oyuncu arasındaki kavramsal ayrım yer alıyor. Bu bakış açısıyla tema, oyun geliştiricilerinin oyuncu davranışı, oyuna katılımı ve duygusallıkları hakkında beklentilerini nasıl ifade ettiklerini ve bu beklentilerin oyuncuların kendi anlatılarıyla uyumlu olup olmadığını ve bunlarla çelişip çelişmediğini sorgulamaktadır.

3.1.1. Oyuncu profili ve (öznel) oynama deneyimleri

Bu alt tema, oyun geliştiricileri ve tasarımcıları ile oyuncuların, korku oyunu oyuncusu kimliğini nasıl inşa ettiklerini ve hayal ettiklerini incelemektedir. Sahadan elde edilen veriler, oyun geliştiricilerinin oyuncuları meraklı, savunmasız ve duygusal olarak verilen alan pasif öznel olarak hayal ederken gerçek oyuncuların kendilerini daha aktif ve çoğulcu şekilde tanımladıklarını göstermektedir.

İdeal bir oyuncu profilinin olup olmadığı sorulup bunu tarif etmeleri istendiğinde bir yayıncı (publisher) (D8), bu soruyu tamamen pazar konumlandırma ve hedef kitle belirleme terimleri içinde çerçeveleyerek yanıtladı:

Yani *marketing*'in en önemli sorularından biri şu: “Bu oyunu ne tür bir oyuncu oynar ve o oyuncuya nerede ulaşabilirim?” Gerçekten de en temel mesele bu. Çünkü pazarlama dediğimiz şey, doğru ürünü, doğru insana, doğru zamanda göstermek. Korku oyunları genellikle daha genele hitap eden bir tür olduğu için, mümkün mertebe herkese hitap edecek korku oyunları yapmaya çalışılıyor bildiğim kadarıyla (D8).

Burada dikkat çeken nokta, D8'in “oyuncuya ulaşmak” söyleminin, oyuncuyu duygusal veya kültürel bir özne olarak değil, erişilmesi gereken bir pazar noktası olarak konumlandırmasıdır. Katılımcının ifadeleri, tasarım sürecinde duygusal deneyimden çok erişilebilirlik ve satış potansiyeline öncelik veren bir geliştirici mantığını yansıtmaktadır.

Bununla birlikte katılımcının (D8) ifadeleri korku türünün algılanan evrenselliğini de vurgulamaktadır. Onun ifadesiyle, korkunun “genellikle daha geniş kitlelere hitap eden” bir tür olması, oyuncuyu ticari uygulanabilirlik tarafından tüketici olarak inşa eden hayalî bir müşteri segmenti hâline getirmektedir. Korku oyunlarının geniş pazar potansiyeline ilişkin bu algı, oyun geliştiricilerinin hedef kitlelerini ve tasarım niyetlerini tanımlama biçimlerini de somut biçime şekillendirmektedir. Diğer birkaç katılımcı (D1, D6) da oyunlarını, yalnızca korku hayranlarına yönelik olarak değil de daha geniş bir oyuncu kitlesine ve hatta genellikle korkudan hoşlanmayanlar da dahil olmak üzere, hitap etme niyetini açıkça dile getirdi. Örneğin bir oyun geliştiricisi (D1), türe “aşına olmayan ama meraklı” kişileri çekebilecek korku deneyimleri yaratma hedefini anlattı:

Oyunlarımı illa ki sadece korkuyu seven oyuncular için yapmıyorum. Korkuya tamamen aşına olmayan ama merak eden oyuncular da hedef kitlenin içinde yer alıyor (D1).

İkinci bir geliştirici (D6) bu erişim mantığını yineleyerek amacını, türün, oyuncu tabanını genişletmek olduğunu dile getirdi:

Biz aslında ekip olarak tüm oyunlarımızı yaparken genel kitleye, yani sadece korku kitlesine değil; korku kitlesini de aşan, korku oyunu sevmeyen veya oynamayan insanlara da sunabilmek istiyoruz. Bu zamana kadar da hedef kitemizi bu şekilde belirledik (D6).

Hem D1 hem de D6, türün sınırlarını genişletmeyi ve korkuya aşına olmayan oyuncuları da kapsayan yeni bir müşteri tabanı yaratmayı hedeflemektedir.

Bu pazar mantığı, oyuncuların yalnızca tür tercihlerine göre değil, aynı zamanda ödeme alışkanlıkları ve bütçe hassasiyetlerine göre de kategorize edildiğini ve bağımsız (indie) korku oyunlarına yönelik özel bir ilginin geliştiriciler açısından stratejik bir hedefleme alanı hâline geldiğini göstermektedir. Örneğin bir oyun geliştiricisi (D4), *Resident Evil* gibi yüksek bütçeli oyunları satın alanlar ile 10 doların altındaki bağımsız oyunlara yönelen oyuncular arasında keskin bir ayrım yaptı. Ondan dinleyelim:

Korku oyunu dediğiniz zaman benim aklıma mesela *Resident Evil* gelir ve bu oyunlar genellikle daha yüksek prodüksiyonlu işlerdir. Bu oyunlara daha fazla para ödemeyi kabul etmiş bir kitle var. Dolayısıyla biz *indie* korku oyunu

yaparken hedeflediğimiz kitle *Resident Evil* alan kitle değil. Bizim için daha uygun olan kitlenin oynadığı oyunlar *Madison*, *Outlast* gibi yapımlar. Hedefimiz 10 doların altında korku oyunu oynayan kitle oluyor. Biz bu kitleye korku oyunu geliştiriyoruz. Çünkü bu oyuncular, 30 dolarlık oyunlar almak yerine, daha düşük bütçeli ve daha kısa sürede bitecek deneyimler satın almayı tercih ediyorlar (D4).

Burada ima edilen oyuncu yalnızca tür beğenilerine göre değil, aynı zamanda ödeme alışkanlıklarına ilişkin beklentiler temelinde de varsayılmaktadır. Bağımsız oyun geliştiricileri için daha düşük bütçeli, kısa süreli ve erişilebilir deneyimlere yönelen oyuncular hem sürdürülebilir hem de potansiyel olarak genişletilebilir bir tüketici grubu olarak değerlendirilmektedir. Benzer şekilde diğer bir katılımcı (D7) da aynı noktaya dikkat çekerek *indie* korku kitlesi ile anaakım oyuncular arasında ayrım yapmıştı:

Indie korku oyunlarını aktif şekilde oynayan belirli bir kesim var ve bu kesim oldukça güçlü. Biz öncelikle bu kitleyi hedefledik. Yaptığımız tasarımla amacımız, oyunumuzu önce bu kitleye sunabilmektir. Bu kesimi çekmeyi başardıktan sonra da daha geniş, ana kitleye ulaşmayı hedefliyorduk. Gözlemlediğim kadarıyla, belirli bir ilerleyişe sahip atmosferik korku oyunlarını seven ve özellikle *indie* piyasasına ilgi duyan, bu türle doğrudan ilgilenen bir oyuncu grubu var (D7).

Bu bağlamda D7'nin tanımladığı oyuncu figürü, D4'ün daha ekonomik motivasyonlara dayalı oyuncu profiliyle örtüşmekle birlikte, ek olarak, estetik ve deneyimsel bir bilinç taşıyan kullanıcıyı ima etmektedir. Gerek D4 gerekse D7, *indie* korku kitlesini hem erişilebilirlik hem de türle kurduğu özel bağ açısından ayrı bir hedef olarak düşünmekte birleşmektedir.

Bağımsız korku oyunlarına olan ilgi yalnızca ekonomik faktörlerden kaynaklanmamakta ve belirli estetik ve deneyimsel beklentilerden etkilenmektedir. Katılımcı D7'ye göre, bağımsız korku oyunları ile ilgilenen belirgin ve güçlü bir oyuncu grubu bulunmakta ve bu oyuncular aynı zamanda oyunların değerlendirilme ve oynanma biçimine yönelik belirli bir eğilimi temsil etmektedir:

Bu grup, benim gözlemlerime göre oyundaki görsel varlıkların birebir aynı olmasına pek takılmıyor. Yani, bölüm tasarımı yaparken kullanılan objelerin çeşitliliğine değil, daha çok bunların kullanım şekline, atmosferin başarısına, etkisine ve varsa hikâyenin sunumuna odaklanıyorlar. Bu kitleyi kazanabilirseniz, oyununuzu severlerse, oyunu ana kitleye taşımakta da size yardımcı olabilecek potansiyele sahipler (D7).

Katılımcıya göre özellikle düşük bütçeli bağımsız yapımlara yönelen oyuncular, oyun içi varlıkların yeniden kullanıp kullanılmadığı veya ortamların çok çeşitli olup olmadığıyla ilgilenmektense, bu varlıkların nasıl kullanıldığı ve atmosferin etkinliği ve deneyimin genel etkisiyle daha çok ilgilenmektedir. Bu açıdan bakıldığında ima edilen oyuncu, oyun değerini kendi deneyimi üzerinden ölçendir.

Oyun geliştiricileri yalnızca oyuncunun oyun içi deneyim pratiklerine değil, aynı zamanda toplumsal konumuna ve ilişki biçimlerine göre de ima edilmiş oyuncu profilleri varsaymaktadır. Pazara ilişkin bu bilinç, başka bir katılımcının (D2) 14 ila 30 yaş arası oyuncularından oluşan, işbirliğine yönelik bir “segment” olan “arkadaş grubu” demografisi için tasarım yapma konusundaki düşüncelerinde özellikle belirgindir. Burada ideal oyuncu, sadece korku oyunları ile ilgilenen bir oyuncu değil, önceden tanımlanmış bir demografik profile uyan biri, yani 14 ila 30 yaşları arasında, bir arkadaş grubuna erişimi olan ve en az bir üyesi oyun sistemlerini akıcı bir şekilde kullanabilen *co-op* oyuncularındır.

Birçok oyun geliştiricisi, oyunu için hedef kitle olarak belirledikleri oyuncu gruplarını, ideal oyuncu olarak ifade etti. Örneğin D2 sosyal co-op oyuncusunu merkeze alırken; D4 ve D7 ekonomik ve estetik tercihleriyle şekillenen bağımsız korku oyuncusunu; D1 ise korkuya mesafeli ama meraklı yeni oyuncuyu tasarımında hedeflemiştir.

Oyun geliştiricilerinin zihninde şekillenen bu hayalî oyuncu figürlerinin, oyuncular tarafından nasıl karşılandığı ya da yorumlandığını da dikkate almak gerekir. Nitekim geliştiricilerin oyun tasarımında odaklandıkları bu ima edilen figür, oyuncuların bakış açılarında farklılık gösterebilir. Bir katılımcı (P9), geliştiricilerin belirli oyuncu profillerini göz önünde bulundurarak oyunlar tasarlayabileceklerini, ancak bu profillerin her zaman şeffaf bir şekilde iletilmediğini veya sistematik olarak takip edilmediğini belirterek düşünceli bir tutum sergiledi. Oyuncu şöyle diyor:

Ya, her tasarımcının kafasında “oyuncuya göre şunu yapmalıyız” gibi net bir şey yoktur bence. Genellikle oyun tasarımcısı, kendi kafasına koyduğu şeyi yapar diye

düşünüyorum. Kendi tasarladığı şeyi uygular yani. Tabii işin ucunda maddi meseleler de var. “Şunu yaparsak oyuncular sever, daha çok satarız” düşüncesi de etkili oluyor. Yani tam olarak oyunculara göre bir içerik üretiliyor bence... (P9).

Katılımcı P9’un bakış açısı, tür stratejilerinin arkasında aslında maddi kaygıların yattığını ve oyun geliştiricilerinin kendi yaratıcı tasavvurlarının yanı sıra piyasada neyin iş göreceğine göre yön aldıklarını ima etmektedir. Dolayısıyla bu oyuncunun gözünden oyun geliştiricisi, ima edilen oyuncuyu kuran bir figürden ziyade satış potansiyelini şekillendiren kimsedir. Bu kapsamda P9, oyun geliştirmenin ikili doğasına dair önemli bir farkındalığa dikkat çekmiştir: Bir yandan oyun tasarımcıları kendi yaratıcı düşüncelerini takip edebilirler, ama pazar mantığından muaf değildirler. Bu durum, oyuncuların yalnızca hedeflenen pazar segmenti olmadığını ve bu sürece ilişkin belli düzeyde bilinç geliştirdiklerini de ortaya koymaktadır. Çünkü oyuncu, “kendisine göre üretilmiş” içeriği fark etmekte ve bunun arkasındaki niyeti sorgulamaktadır.

Oyun geliştiricileri ve tasarımcılarının bazıları ise ima edilen oyuncu için daha kavramsal bir düşünceye sahiptir. Katılımcılar, genellikle meraklı, duygusal olarak duyarlı ve oyun dünyasına kendilerini kaptırmaya istekli bir oyuncu hayal ettiler. Bu oyuncu ürkütücü mekânlarda dolaşan, korkunun rahatsızlığını hoş karşılayan ve yavaş keşiflerden anlam çıkaran oyuncudur. Bir geliştiricinin (D5) ifadesiyle:

Bizim düşündüğümüz oyuncu, sağa sola dolaşp kahvesini alıp ipucu toplayacak, kafasından “ne olmuş olabilir acaba?” diye akıl yürütecek ve gidip bulmacayı çözecek insan (D5).

Ancak bu ifadelerin sahibi olan oyun geliştiricisi (D5) bu tür oyuncuların giderek daha nadir hâle geldiğini düşünmektedir. Katılımcı D5, söz konusu oyuncuların günümüz oyun dünyasının artık geleneksel macera oyunları ile özdeşleşen yavaş tempolu, keşif odaklı etkileşimi sürdürmediğini ima eder. Ona göre çağdaş oyun kültürü, klasik macera korku oyunları ile özdeşleştirilen yavaş tempolu ve keşif odaklı katılımı sürdürmemektedir.

Ne var ki oyun geliştiricilerinin kaybolduğunu düşündüğü bu oyuncu figürü, oyuncuların ifadelerinde hâlâ yaşayan bir tutum olarak karşımıza çıktı. Bu araştırmaya

katılan bazı oyuncular kendilerini ve tarzlarını katılımcı D5'in nadir veya ortadan kaybolmakta olan oyun tarzına çok yakın bir şekilde tanımladılar. Yavaş tempolu ve keşif odaklı oyuncuların artık modası geçmiş olduğu kanısının aksine söz konusu katılımcılar (P2, P3, P5) oyun esnasında kapsamlı araştırmaya ve keşfe oldukça önem verdiklerini ve bilinçli bir tempo tercih ettiklerini belirttiler. Örneğin P3, kendini temkinli ve tereddütlü bir oyuncu olarak tanımladı ve oyunun ortamına alışmak için genellikle zamana ihtiyaç duyduğunu belirtti. Ayrıca kendini kâşif olarak tanımladı:

Mesela bir görev veriliyor, ben onu belki ikinci dakikada yapacaksam 10-15 dakikada falan bitirebiliyorum. Biraz oyuna alışmam gerekiyor. Alıştıktan sonra, ortamını bildikten sonra daha rahat oynayabiliyorum ama en çok ölen genelde ben oluyorum. Ya da bir bölümü geçmek 15 dakikamı alacaksa, bir saatimi falan alıyor. Aslında oyunu tamamen özümsemek istediğim için bu kadar uzun tutuyorum (P3).

Benzer şekilde P5 de kendini kâşif olarak tanımladı ve oyunun sunduğu her ayrıntıyı keşfetmeye olan ilgisini vurgulayarak şunları söyledi:

Keşif oyuncusuyum ve bir oyunun sunduğu her detayı görmek benim için çok önemli. Eğer tamamını bitirmiş olsam bile, küçük bir notu kaçırmışsam ya da duvardaki bir afişi fark edememişsem kendimi eksik hissediyorum. Sanki oyunu gerçekten bitirememişim gibi geliyor (P5).

Böylece her iki katılımcı da korku oyunlarını keşfedilmesi gereken katmanlı oyun alanları olarak yaklaştıklarını söylemiş oldu.

Bir başka oyuncu (P2) da konuya benzer yaklaşarak meraklı bir oyuncu olduğunu söyledi ve iyi bir korku oyununun her şeyi kolayca açığa çıkarmaması gerektiğini öne sürdü:

Ya korku oyununda biraz meraklı bir oyuncuyum ben. Hani girip orayı burayı karıştırırım, ne bileyim bir şeylerin altını üstüne getiririm, her şeye bakarım. Oyun her şeyi açık açık vermesin istiyorum. Biraz araştırmak zorunda kalmalıyım. Tam anlatabildim mi bilmiyorum ama yani oyun keşfetmeye açık olsun, onu teşvik etsin (P2).

Farklı oyuncuların bu görüşleri, oyun geliştiricilerinin özlem duyduğu bir oyuncu profiline işaret etmektedir: Bu oyuncular hızlı tüketime direnmekte, keşif yoluyla anlam aramakta ve çevresel hikâye anlatımına değer vermektedir. D5'in bu tür oyuncuların ortadan kaybolduğu görüşünü düşündüğümüzde, bu katılımcılar keşif temelli ve yavaş

tempolu oyuna olan ilginin varsayılan tasarım beklentilerinde her zaman ön planda olmasa bile hâlâ canlı olduğunu göstermektedir.

Diğer oyun geliştiricileri için ima edilen oyuncu, oyun mekanikleri açısından yetkin veya ekonomik açıdan pazar mantığı içerisinde değil, oyunun anlatısına gömülü varsayımsal bir figürdür. Bir oyun geliştiricisi (D9), metinlerarası referansları tanıyan ve korkuyu bir anlam alanı olarak gören bir oyuncu ima ediyor:

Anlatı tasarıma önem veren oyuncular olsa mutlu olurum. Benim bazı referans noktalarım var kafamda. Örneğin, bilimkurgu türünde bir korku oyunu yapıyorsam Stanley Kubrick filmlerine değinmeden edemem. Kendimi mecbur hissediyorum, çünkü o filmlerle büyüdüm. Mesela Ay'da geçen bir korku oyunu yaptım, her yerinde Kubrick etkisi vardı. Ama sonra fark ettim ki oyuncu, özellikle 25 yaşındaki bir oyuncu, hayatında Kubrick'in adını bile duymamış. Duymak zorunda da değil. O, sosyal medyayla büyümüş; gözünü açtığında YouTube, TikTok, Instagram görmüş. Sinema klasiği dediğimiz bir yönetmeni tanımıyor, merak da etmiyor. E ben ona "Bak, bu referansları anlarsan oyunu daha çok seversin" desem de bir anlamı yok. Ama piyasa böyle bir şey talep etmiyor. Siz karmaşık bir *narrative design* oluşturun, David Lynch'ten alıntılar yapın... Oyuncu gelip basit zombili bir oyunu sizin oyununuza tercih edip "bu daha korkunç" diyebiliyor (D9).

Bu ifadelerden anlaşıldığı üzere oyun geliştiricisi korkuyu katmanlı ve referanslı bir ortam olarak gören bir yorumlama biçimine başvurarak bir oyuncu ima ederken gerçek oyuncuların birçoğu, katılımcıya (D9) göre daha çok eylem odaklı anlık duygulanıma önem veren bir bakış açısı taşımaktadır. Bu ima edilen oyuncu figürü, yalnızca oyunu oynayan değil, oyunun kültürel kodlarını çözümleyen, referansları tanıyan ve tasarımcının göndermelerine anlam atfeden aktif bir yorumlayıcı olarak şekillenir. Ancak oyunlarına zengin semiyotik katmanlar ekleyen oyun geliştiricisi, bu katmanların oyunun oyuncularını için görünmez olduğunu düşünmektedir.

Bazı oyuncular D9 gibi oyun geliştiricilerinin hayal ettiği yorumlama derinliğine sahip oyuncu profiliyle yakından örtüşen bakış açılarını dile getirdiler. D9, sinematik veya metinlerarası referansları fark eden oyuncuların yokluğundan şikâyet ederken bazı oyuncular aynı kültürel referansları kullanmasalar da tam da bu türden anlam odaklı katılımı işaret ettiler. Oyuncu P3'in sözleriyle:

Eğer ben bir korku oyunu tasarlayan birisi olsam, işte yaptığım en basitinden bir oda olsun, her yerine bakmasını isterim. Hani en ufak bir... Diyelim masadaki bir saatin bile bir anlamını anlayabilmesini, bir tuvalin ya da bir görselin, hani bir şeyin anlamını anlayabilmesine, bakmasını isterim. Benim gibi (P3).

Her ne kadar P3, D9'un belirttiği spesifik kültürel referansları doğrudan tanımlamasa da oyunun detaylarında anlam arayan bu yaklaşım, geliştiricinin arzuladığı yorumlayıcı oyuncu figürüyle yapısal bir paralellik taşımaktadır.

Tür tercihlerinin ötesine geçerek, birçok oyuncu yaşam tarzı rutinleri, duygusal eğilimleri ve motivasyonel yönelimleri aracılığıyla oyuncu kimliklerini daha geniş anlamda tanımladı ve kendilerini *casual* (gündelik), rekabetçi (*competitive*), yalnız, *chill* veya *immersive*⁵⁷ oyuncu olarak adlandırdı. Bu katılımcılar için oyun oynamak dinlenme, odaklanma ve kaçış rutinlerine işleyen dinamik ifade biçimlerinden biridir ve oyuncu kimliğini buradan kurarlar.

Bu çeşitlilik oyun geliştiricilerinin pazar mantığı içinde inşa ettiği oyuncu kategorilerinin aslında oyuncuların kendi yaşam döngüleri ve duygusal motivasyonlarıyla belli ölçüde kesiştiğini ve belli ölçüde zıt düştüğünü göstermektedir. Oyun geliştiricilerinin tanımladığı ideal oyuncu profilleri, oyuncuların kendi deneyimlerinde kısmen karşılık bulmaktadır. P10'un belirttiği gibi, "belki sabrımın kalmamasından dolayıdır ya da oyunların süreleri uzadı... Şu anda kendimi *casual* bir oyuncu olarak tanımlayabilirim. *Hardcore* ile *casual* arasında bir yerdeyim diye düşünüyorum." Burada oyuncunun kendini tanımlaması zaman kısıtlamaları ve değişen yaşam ritimleriyle iç içedir ve bu, tür tercihlerinin kişinin değişen yaşam tarzına göre dalgalandığına işaret etmektedir.

⁵⁷ Gündelik oyuncu, beceri geliştirmeye veya ilerlemeye pek önem vermeden, rahatlamak veya kısa süreli eğlence için oyunlarla ilgilenenleri; rekabetçi oyuncu, zorluklar ve başarılarla motive olan ve genellikle diğer oyuncularından daha iyi performans göstermeye çalışanları; *chill* oyuncu, stres ve aciliyet olmadan gevşemek için oyun oynayarak rahatlatıcı deneyimler arayanları; *immersive* oyuncu, oyun dünyasına duygusal ve bilişsel olarak kendini kaptırmayı amaçlayarak, oyun hikâyelerine ve ortamlarına derinlemesine dalanları imlemektedir.

Başka bir oyuncu (P9) oyun oynamayı yalnız ve sürükleyici, kişisel bir aktivite olarak vurgulamıştı:

Eve girdiğimde kolay kolay çıkmam. O süreçte de genellikle oyun oynarım. Bazen bir oyuna saplantılı olduğum zaman, uzun süre o oyunu oynarım. Yani, 2-3 saat hiç başından kalkmam; yalnızca temel ihtiyaçlarım için ara veririm. Biraz saplantılıyım (P9).

Başka oyuncuların söylemleri de çok oyunculu bağlamlarda yalnızlığa işaret etmektedir. Örneğin bir oyuncu (P4) kendini “niş zevklere sahip bir oyuncu” olarak tanımladı ve *Phasmophobia* (Kinetic Games, 2020) veya *Dead by Daylight* gibi popüler oyunlar dışında co-op korku oyunları oynayacak arkadaşlar bulamadığını belirtti. Bu tanımlama, bir oyun geliştiricisinin “friend slot” olarak tarif ettiği oyunları oynayan oyuncularla aslında bir tezat oluşturmaktadır: Oyun geliştiricileri bir yandan sosyalleşmiş ve koordineli kalabalık oyuncu grupları hayal ederken P4 gibi oyuncuların yaşanan deneyimleri, aşırı doymuş bir oyun kültürü içerisinde, yalnızlık anlamına geliyor.

Sessiz ve sakin bir oyuncu olarak kendini tanımlayan P9 rekabetçiliği önemsizleştirirken diğer katılımcılar oyun oynamayı yoğunluk veya performans için bir alan görüyor. Örneğin bir oyuncu (P6) şöyle diyor:

Hırslı, yani rekabetçi bir oyuncuyum. Hikâyeli oyunlardan bir süre sonra, özellikle çok fazla oynadıktan sonra sıkıldığımda online oyunlara geçiyorum. Bu benim için bir nevi stres atma dönemi oluyor. Hikâyeli oyunlarda ne kadar rahat oluyorsam, online oyunlarda da tam tersi şekilde tamamen odaklanıyor ve hırs yapıyorum (P6).

P6 ve P2 gibi oyuncular için sürükleyici hikâye tabanlı oyunlar ile adrenalin dolu rekabet arasındaki bu zıtlık, duygusal ihtiyaçlara göre değişen dinamik bir oyun stilini yansıtmaktadır. P2’nin söylediği gibi:

Rekabetçilik var yani biraz bende. Hani “iyi olayım, karşımdakine kafa tutabileyim” hissiyatı geliyor ama bu genelde online oyunlarda geçerli. *Single-player* oyunlarda ise daha çok *chill* takılmak istiyorum. Hikâye beni alsın bir yere götürsün, kafam dağılsın istiyorum. O yüzden canım kafa dağıtmak istiyorsa daha çok *single-player* oyunlara yöneliyorum (P2).

Bu ifadeler, oyun deneyimini yalnızca bir eğlence biçimi olarak değil, duygusal düzenleme ve stres yönetiminin bir aracı olarak da konumlandırmaktadır. Özellikle P2 ve

P6'nın vurguladığı bu geçişlilik, oyuncuların hem *casual* hem de *immersive* kipler arasında salınabileceklerini, dolayısıyla tek bir sabit profil içinde tanımlanamayacak kadar dinamik pozisyonlar benimseyebileceklerini göstermektedir.

3.1.2. Oyuncuların beklenen davranışları ve katılım şekilleri

İma edilen oyuncu ile gerçek, tarihsel oyuncu kavramları arasındaki ilişkinin görülebileceği önemli başlıklardan biri de oyun geliştiricilerinin ima edilen oyuncudan beklediği oyun içi davranış biçimleri ve oyuna katılım şekilleridir. Bu alt tema oyunculardan beklenen davranışları ortaya çıkarmayı ve oyuncuların kendilerinden beklenenlere uygun davranıp davranmadıklarını belirginleştirmeye odaklanmaktadır.

Derinlemesine görüşmeler boyunca oyun geliştiricileri oyuncuların oyun dünyasıyla belirli, genellikle özenle düzenlenmiş şekillerde etkileşime girmelerini istediklerini defalarca vurguladılar. Bu, oyun dünyasının hangi bölümlerinin hangi sırayla keşfedileceğini değil, aynı zamanda oyuncuların anlatı ve çevresel ipuçlarına ne kadar dikkat edeceklerini de içermektedir. Bir oyun geliştiricisinin (D5) ifadesinde oldukça somutlaştığı biçimiyle, oyun geliştiricileri “tasarlanana uygun tepkiler verilmesini” beklemektedir. Fakat bazı oyun geliştiricileri, amaçlanan oyun ile gerçek oyun, yani tasarlanan korku ile deneyimlenen korku arasındaki farkın son derece farkında olduklarını dile getirdi. Bir katılımcı (D6) bunu şöyle ifade etti: “Bu yüzden hiçbir zaman hayal ettiğin gibi oynamaz oyuncular.” Bu basit ifade, korku oyunu tasarımının merkezindeki tekrarlayan bir gerilimi özetlemektedir: Oyun geliştiricileri tempo, atmosfer ve duygusal ritimleri incelikte oluştururken genellikle oyuncular bunları görmezden gelirler veya tasarımcının kontrolünü zorlayan öngörülemeyen sonuçlar ortaya çıkarırlar.

Başka bir oyun geliştiricisi (D4) bu sorunu daha keskin bir şekilde ifade ederek deneyimlenen korkunun tasarlanan korkudan farklı olduğu durumlarda oyun tasarımındaki temel kusurların ortaya çıkabileceğini öne sürdü:

Yani senin planladığın gibi oynamıyorsa *player*, burada bir sorun vardır. Şunu öngöremezsiniz: Çok korkmuş olabilirsiniz, sizin için çok iyi bir korku oyunu olmuş olabilir ama *player*'ın da aynı derecede korkmasını bekleyemezsiniz. Ama bir de *player* oyunun bozuk olduğunu düşünüyorsa, işte o zaman analitik olarak ortada net bir tasarım hatası vardır diye düşünüyorum (D4).

D4'ün ifadesi, oyun geliştiricilerinin oyuncu davranışlarını gözlemlemekle kalmayıp, bu davranışlar üzerinden tasarım çıktılarının geçerliliğini sorguladıklarını göstermektedir. Bu açıdan bakıldığında tasarım hatası, amaçlanan duygusal sonuçlar ile oyuncunun deneyimsel gidişatı arasındaki uyumsuzluktur. Dolayısıyla D4 gibi oyun geliştiricileri için sorun, oyuncuların farklı davranması değil, bu farklılığın tasarlanan deneyimin tutarlılığını tehdit etmesidir. Bu anlamda ima edilen oyuncu, tasarımdan sapmaların ölçüldüğü hem yaratıcı hem de analitik bir dayanak noktası hâline gelmektedir.

Tasarlanan korku ile deneyimlenen korku arasındaki önemli farklardan biri, oyunun nasıl oynanmasının istendiği ile oyunun gerçekte nasıl oynandığı arasındaki ilişkide belirgindir. Bu ayrım, tasarımcının öngördüğü gidişatın genellikle oyuncunun yaptığı seçimlerle çeliştiği, tasarımcının niyeti ile ortaya çıkan oyun akışı arasındaki daha geniş bir gerilimi yansıtmaktadır. Oyun geliştiricileri arasında en sık dile getirilen hayal kırıklıklarından ve yakınmalardan biri, oyuncuların farklı oyun tarzları nedeniyle titizlikle tasarlanmış alanları atlamaları veya çevresel ayrıntıları gözden kaçırmalarıydı. Bir oyun geliştiricisi (D4) “her şey boşa gitti” diyerek bir örnek veriyor:

Mesela biz bir oyunda, çok detaylı ve korkutucu bir köşe hazırlamıştık ama oyuncu kapıyı açıp direkt geçti, hiç görmedi. O zaman tüm o detaylar boşa gitmiş oluyor. Teknik olarak mükemmel olsa da oyuncu deneyimlemiyorsa anlamı kalmıyor (D4).

Bu tür anlar, tasarımcının iletişimsel niyetinin bozulduğunu göstermektedir. Çünkü bir oyun geliştiricisinin (D6) söylediği gibi, “her tasarımcı oyuna yerleştirdiği her ayrıntıya dikkat edilmesini ister.” Benzer şekilde, başka bir oyun geliştiricisi (D9) de oyuncuların hem görsel hem de anlatımsal ipuçlarını gözden kaçırma eğiliminden duyduğu hayal kırıklığını dile getiriyor:

Oyuncular ipuçlarına dikkat etmezler. Etrafa bir sürü görsel ve *narrative* ipucu koyarsın, o yine böyle “kör parmağım gözüne” bir ipucu ister. Mesela ben şunu hep saçma bulurum: Bir kasanın şifresi olması lazım; o kasanın şifresini insanlar genelde bir not diye bir yere yazarlar. Yani bu gerçek hayatta böyledir. Ya ezberimize yazarız ya da ezberimize yazmadıysak bir kâğıda yazarız. Hele eski usulde... O kâğıdı okumamak için elinden geleni yapar *player*, çünkü o ona dikkat etmez. Etrafı dolanıp “bu kasanın şifresi ne?” der (D9).

Katılımcının ifadelerinden anlaşıldığına göre, korku tasarımını anlatımsal bir sanat formundan basitleştirilmiş bir kovalamaca ve kaçış mekaniği döngüsüne dönüştüren bu eğilim, ima edilen oyuncunun oyun dünyasının bir tür ideal okuyucusu olarak işlemediğine, yani tasarımcının düşündüğü ile gerçekte olanın farklı olduğuna ilişkin bir farkındalığa işaret etmektedir.

Şaşırtıcı olmayan biçimde bir oyuncu (P10), D9 gibi oyun geliştiricileri tarafından dile getirilen bu beklentinin açık bir şekilde farkındaydı. Kendi korku oyunu yaklaşımını değerlendirirken P10, tasarımcının amaçladığı etkileşim ritmini fark edip, aktif olarak benimsediğini şöyle anlattı:

Oyunun içinde verilen görevleri ya da hedefleri, sadece tamamlamak değil, etrafı keşfederek, karşımıza çıkabilecek tüm korku öğelerini deneyimleyerek ilerlememiz bekleniyor. Sonuca ulaşmak değil, yolculuğun kendisi de önemli. Atmosferi hissetmek, ürpermek, o karanlık mekânlarda gezinmek... Geliştirici bence oyuncunun her şeyi sindire sindire yaşamasını istiyor (P10).

Yine bir başka oyuncu (P2), oyun tasarımcılarının kendilerinden beklenen etkileşim biçimlerinin gayet farkında olduğunu söyledi:

Bazen fazlaca tetikte olmanı istiyor oyunlar. Etrafına sürekli bakmanı, hafif paranoyak bir ruh hâline girmeni bekliyor. Sağında solunda bir şeyler oynuyor olabilir havası yaratıyor. Genelde çoğu korku oyununda bu tarz bir role bürünmeye zorlanıyor gibi hissediyorum (P2).

Her iki oyuncunun (P2, P10) açıklamaları, D9’un daha sık olmasını istediği, dikkatli, düşünceli ve anlatıya kendini kaptıran oyuncu tipiyle büyük ölçüde örtüşmektedir: D9 için korku oyunlarının en etkili olduğu zaman, oyuncuların çevredeki ipuçlarını özümsemek, anlatıdaki ipuçlarını yorumlamak ve semiyotik düzeyde mekânla etkileşime girmek için ayırdıkları zamandır. Bu, birçok oyun geliştiricisinin dikkatsiz veya aşırı hedef odaklı oyun tarzlarından duyduğu hayal kırıklığını ifade ederken beklenen

davranışları sergileyen oyuncuların da olduğunu göstermektedir. Başka bir oyuncunun (P8) söylediği gibi, “Ben bütün oyunları içine girerek oynarım.” Nitekim bir oyun geliştiricisi (D7) ideal oynama biçiminin hikâyeye tam bir dalma ve duygusal yoğunlukla ilişkilendiğini vurgulamıştı:

Elbette tercih ettiğimiz oynama şekli, hikâyenin içine girilerek oynanması. Bu şekilde oyuncunun daha iyi bir deneyim yaşadığını düşünüyorum (D7).

Öyleyse sorun bu türden oyuncuların yokluğu değil, daha geniş oyuncu grupları içinde görünmez olmalarıdır. Bu görünmezlik verimlilik, hızlı ilerleme veya hedef odaklı oyunu önceliklendiren anaakım oyuncu davranışlarının hâkimiyetinden kaynaklanıyor olabilir.

Bu noktada ima edilen ve tarihsel oyuncu arasındaki ikilik, korkunun duygusal olarak nasıl deneyimlendiğiyle olduğu kadar oyuncuların oyun dünyasında nasıl gezinmeleri ve onu nasıl çözmeleri beklendiğinde de ortaya çıkmaktadır. P8 ve P10 gibi birkaç oyuncu, oyun tarzlarını “kâşif” ve “titiz” olarak tanımladı. Onların deneyimleri, oyun geliştiricilerinin yansıtıcı ve sürükleyici bir oyuncuya yönelik beklentileriyle büyük ölçüde uyum taşımakta ve “yorumlayıcı oyuncu” olarak adlandırılabilir, gömülü anlatı ve çevresel göstergeleri aktif olarak yorumlayan ve bunlara yanıt veren türden oyuncu profilini örneklemektedir. P8, korku oyununda düşman tarafından kovalanmak gibi gergin durumlarda bile yavaşlayıp çevrenin her köşesini çeşitli kaynaklar veya gizlenmiş hikâye detayları için aradığını söyledi:

Mesela bir oyunda peşinde yaratık varken, gergin bir atmosferde oynaman bekleniyor. Ben buna rağmen keşfetmeyi seviyorum. O yüzden mesela bir odaya girdiğimde “Burada ne varmış? Şuraya da bir bakayım...” diye dolanırım. Hatta ekstra *loot* var mı, gizli bir bilgi ya da kaynak bulabilir miyim diye detaylıca araştırırım. *Resident Evil* gibi oyunlarda da bu nedenle çok fazla kaynak biriktiririm. Çünkü her yere bakarım, her çekmeceyi açarım, her köşeyi kurcalarım. Cephanem kolay kolay bitmez çünkü sistemli ilerlerim. (P8).

Benzer şekilde, P10 da dünyayla tam olarak etkileşime girmeye, oyun içi metinleri dikkatlice okumaya ve deneyimi en üst düzeye çıkarmak için mümkün olan her başarıyı açmaya çalıştığını ifade etti. Sonuçta oyuncuların açıklamaları, D9 gibi birçok

tasarımcının oyuncularında görmek istediği detaylara dikkat etme, hikâyeye karşı duyarlı olma ve çevresel hikâye anlatımına odaklanma gibi nitelikleri yansıtmaktadır.

Ancak oyuncu davranışları ile geliştiricilerin beklentileri arasındaki uyum, her zaman için kesin, tutarlı ya da garantili değildir. Bir oyun geliştiricisinin (D6) belirttiği gibi, oyuncular he zaman tasarımcıların hayal ettiği anlatı yollarını izlemezler. Bu katılımcıyı dinleyelim:

Mesela bir yapımcı şöyle düşünüyorsa: “Şu kapıdan girsin, şu kâğıdı bulsun, bu kâğıdı okusun. Ondan sonra diğer kapıya girsin, diğer kâğıdı okusun, ikisini birleştirsin, hikâyeyi biraz anlasın.” Ama diyelim ki o kapılar solda, oyuncu ise sağdan başlıyor. Oyuna sağdan başladığı zaman, yapımcıya göre önce ilk iki kâğıdı okusa, sonra sağ tarafa gidip oradaki şeyleri incelese hikâyeyi daha iyi öğrenebilir. Ama bunun için oyuncuyu kısıtlaman gerekir; mesela oyunun başında sağ tarafa gidemeyecek bir blok koymak gerekir. Bu da oyuncuyu kısıtlamak oluyor, halbuki oyuncu biraz özgür takılmayı istiyor (D6).

Görülebileceği gibi D6, oyuncunun beklendiği gibi davranması istendiği durumda, özgürlük ve irade duygusunu tehlikeye atabilecek görünmez duvarlar veya kilitli kapılar gibi kısıtlayıcı tasarım öğeleri kullanmak gerektiğini belirtmektedir. Bu ikilem, oyuncuları yönlendirmek ile özerklik yanılmasını korumak arasındaki ince dengeyi tartışan bir başka oyun geliştiricisi (D4) tarafından da vurgulanmıştı:

Player’a zorunlu görevmiş gibi hissettirmeden evi keşfetmeyi mecbur bırakıyoruz ama bunu doğrudan söylemiyoruz. Komutlar *player*’a verince, bunu görevi yerine getirmek gibi gördüğü için oyundan uzaklaşıyor. Bunun yerine evin içinde serbestçe gezinirken, kendi merakıyla keşfetmesini sağlıyoruz. Bu sırada da onu korku unsuruyla yakalıyoruz. Daha doğal ve akışkan bir deneyim oluyor (D4).

Oyun geliştiricileri açık hedefler vermek yerine doğal, merak odaklı keşifleri teşvik eden alanlar tasarlamaya çalışmaktadırlar. Onlara göre bu yol sayesinde oyuncular, belirli oyun deneyimlerine ince bir şekilde yönlendirilseler bile kontrolün kendilerinde olduğunu hissederler.

Bu tasarım felsefesi, bilinçli olarak doğrudan “komutlara” direnen P3 gibi oyunculara karşılık bulmaktadır. Oyuncu (P3), oyunun kendisinden davranması beklendiği gibi davrandığı durumlarda yaşadığı rahatsızlığı ifade etti:

Oyunlar bence bizden belirli talimatları yerine getirmemizi istiyor. Ama ben çoğu zaman bu talimatlara doğrudan uyan bir oyuncu değilim. Oyunun yönlendirdiği şekilde doğrudan hareket etmek bana sanki biraz “oyunun istediğini hemen yapan” biriymişim gibi geliyor ve bu beni rahatsız ediyor (P3).

Benzer şekilde başka bir oyuncu (P6) ilerlemenin genellikle sıralı hedefleri tamamlamaya dayalı doğrusal bir model izlediği korku oyunlarında aşırı yönlendirildiğini hissettiğini dile getirdi. Bu türden oyuncular için oyunun belirlediği yoldan sapmak, kendinden beklendiği gibi davranmamak, aynı zamanda pasif bir aktör olarak konumlandırılma karşısında takınılan bir tavidir. Bu noktada oyuncuların yönlendirmelere karşı geliştirdikleri çeşitli stratejiler, oyun geliştiricilerinin niyetlerini hem doğrulamakta hem de zaman zaman boşa çıkarabilmektedir.

Oyuncuların oyun dünyasında nasıl gezinmeleri ve hareket etmeleri gerektiği sorusu, doğal olarak ne kadar hızlı gezinmeleri gerektiği sorusunu da içermektedir. Önceki söylemler oyuncunun hareketlerini ve dikkatini yönlendirmeye odaklanırken geliştiriciler arasında tekrarlanan bir başka endişe de oyunun temposu, yani korkunun hissedildiği, sürdürüldüğü veya kaybolduğu ritimdi.

Oyun geliştiricilerinin bakış açısına göre atmosfer, ses ve mekânsal tasarımın oyuncu ilerlemeden önce tam olarak karşılık bulmasını sağlayan “ideal bir oynanış ritmi” vardır. Bir oyun geliştiricisi (D7) şöyle açıkladı:

Günün sonunda, her oyunun ideal bir oynanış ritmi vardır. Bizim oyunumuzda da bu ritim, yavaş yavaş ve dikkatli şekilde ilerleyerek deneyimlemeye dayanıyordu (D7).

Ancak başka bir oyun geliştiricisinin (D6) açıkça söylediği gibi, “oyuncular oyunu hiçbir zaman senin beklediğin gibi oynamazlar.” Bu katılımcı, oyun temposu konusunda yaşanan bir olayı aktardı:

Biz bir averaj *gameplay* süresi belirliyoruz diyelim, örneğin 2 saat. Bu süreyi belirlerken yaklaşık 20-30 kişiye oyunumuzu test ettiriyoruz. Normal *bug* testinin dışında *gameplay* testleri de yapıyoruz, süreyi ölçmek için ve gerçekten çok komik rakamlar çıkıyor. Bizim hedeflediğimiz gibi 2 saatte oynayan insanlar da oluyor ama bu sürenin çok altında bitiren de var, çok üstünde bitiren de. Çünkü oyuncu profilleri hiçbir zaman aynı olmuyor, biz bunu testlerde fark ettik. O yüzden

dediğim gibi, oyuncular oyunu hiçbir zaman senin beklediğin gibi oynamazlar (D6).

D6'nın vurguladığı bu farklı oyun tempoları beceri farklılıklarından kaynaklanabileceği gibi, belki de daha önemli olarak acele etme, oyalanma, deneme, keşfetme gibi farklı oyun içi davranışların varlığını göstermektedir. Bu durumda çıkarılabilecek önemli bir sonuç, oyuncuların acele ettiklerinde, ayrıntıları atladıklarında veya hedeflere doğrusal olarak ilerlediklerinde veya tersine çok uzun süre oyalandıklarında, özenle inşa edilmiş korku tasarımının rutin hâle gelme riskinin varlığıdır. Bazı oyuncular da bu durumun farkındadır. Örneğin P5, verimlilik ve dalma (immersion) arasında gidip gelen, keşifsel bir oyun stilini şöyle anlatıyor:

Tasarımın benden beklediği şey ise genellikle minimum oynama süresi içinde ana görevlere odaklanıp oyunu tamamlamam gibi geliyor. Ama ben dallanıp budaklanma olayını seviyorum. Yan görevler varsa, oradan ya da buradan gitmeyi denemek istiyorum. Doğru olduğunu düşündüğüm seçimleri vererek ilerlemeyi tercih ediyorum. Çok yönlü oynamaya çalışıyorum sevmişsem (P5).

Bu açıklamalar, korku oyunlarının nasıl oynanması gerektiğinin yalnızca bir hız konusu olmadığını; duygusal yoğunluğun oluşturulduğu ve sürdürüldüğü bir katılım biçimi olduğunu göstermektedir.

3.1.3. Duygusal konumlandırma ve hissetme biçimleri

İma edilen oyuncu, oyun içi eylemler ve davranış biçimleriyle olduğu kadar oyunun duygusal ve fiziksel düzeyde nasıl deneyimleneceğine ilişkin varsayımları da kapsar. Korku oyunu tasarımında oyun geliştiricilerinin hayal ettiği oyuncu figürü, belirli duyguları hisseden bir özne olarak da kurgulanır. Bu oyuncunun korku, endişe, merak ya da çaresizlik hissetmesi beklenir ve oyunlar belirli duygusal yörüngeleri tetiklemek için tasarlanır. Bu alt tema, korkunun nasıl hissedilmesi gerektiğine ilişkin tasarım niyetlerini, oyuncuların oyunda gerçekte ne hissettiklerine ilişkin anlatımlarıyla ilişkisel biçimde ele alarak duygusal katılımın oyun deneyimini şekillendiren temel bir bileşen olduğunu tartışmaktadır.

Bir oyun geliştiricisi (D8), korku türünün üretmeyi ya da ortaya çıkarmayı amaçladığı duygusal durumla açıkça tanımlanmasının benzersizliğine vurgu yaptı. Ona göre ikincil duygular uyandırabilen simülasyon oyunları gibi diğerlerinin aksine, korku oyunlarının temel tasarım hedefleri arasında korku ve tedirginlik yaratmak bulunmaktadır.

D8, türün temel amacını şöyle ifade etti:

Korku oyunlarının olmazsa olmazı, oyuncuyu korkutması, girmesi, huzursuz etmesi. Hiçbir oyunun türünün isminde çünkü yaşattığı duygu yok. Komedi oyunları, efendime söyleyeyim drama oyunları, ağlatan oyunlar diye bir janra yok ama “korku oyunu” bir janra olmuş durumda, kendi başına (D8).

Benzer şekilde, bir oyun geliştiricisi (D2) hem kişisel motivasyonunu hem de bu duygusal yoğunluğun oyuncular tarafından içselleştirilmesine ilişkin beklentisini dile getirdi:

İnsanların korkuyu yaşamalarını, hatta bunu kendi hayatlarında hissetmelerini istedim. Bu yüzden korku türünü seçtim. Zaten kendim de korku oyunlarını çok seviyorum. En sevdiğim oyunlar korku oyunları olduğu için, bu alanda çalışmak bana çok daha büyük bir zevk veriyor (D2).

Katılımcının ifadesi duygusal tasarımı oyunun kendi sınırları içinde yoğunlaştırarak oyuncunun korkuyu doğrudan deneyimlemesi gereken bir duygu hâline getirmek istediğini göstermektedir.

Neredeyse araştırmaya katılan tüm oyuncular, oyun geliştiricileri tarafından kendilerinden beklenen duygusal konumlandırmanın bilinceydiler. Oyun geliştiricilerinin oyuncularından nasıl bir duygu durumu bekledikleri sorulduğunda bazıları kısa ve öz şekilde bu soruyu yanıtladı:

Korkmam bekleniyor gibi hissediyorum (P5).

Bence korkutması gereken bir kişi olarak hayal ediyor en başında. Yani ben böyle düşünüyorum ki oyunun türünün amacı da bu (P7).

Korkmamı bekliyorlar. Onun dışında, çaresiz hissetmeni beklerler muhtemelen (P9).

Örnek söylemlerden görülebileceği gibi oyuncuların pek çoğu korku oyunlarına korku, şaşkınlık veya çaresizlik hissetmeleri gerektiği varsayımıyla girdiklerini belirtti. Burada gözlemlenen şey, oyun geliştiricilerinin ifade ettiği kasıtlı tasarım mantığı ile oyuncuların

oyun içinde nasıl hissetmeleri gerektiğine ilişkin yorumlayıcı anlayışlarının birbirini tamamladığıdır.

Katılımcı P10, tasarımcıların, kendilerini korkak veya çaresiz; ima edilen oyuncuyu açıkça güçsüz hissetmesi için tasarlanmış bir oyuncu olarak kurduklarını söyledi ve kendisini ima edilen oyuncuyla örtüşen şekilde yorumladı. Başka bir oyuncu (P3) da kendinin “korkak” bir oyuncu olduğunu ifade etmişti. Bu düşünceler, ima edilen oyuncu ile tarihsel oyuncu arasındaki farkın her zaman sürtüşme anlamına gelmediğini göstermektedir. Bazı durumlarda oyuncular kendileri için hayal edilen figürlerde kendilerini tanımlamaktadır.

Başka bir oyuncunun (P6) yorumu, bu konuya tamamlayıcı bir boyut eklemektedir. Bir oyun, gerginliği ve korkuya rağmen devam etme arzusunu başarılı bir şekilde uyandırdığında, oyuncu bunu geliştiricinin duygusal çerçevesine başarılı bir şekilde ulaştığının kanıtı olarak algılar:

Bazen oyunlar arasında değişiklik gösterebiliyor ama genel olarak bir oyunun başına geçtiğimde eğer bana o gerilim hissini verebiliyorsa ve ben de oyunu bitirmek istiyorsam, bu büyük ihtimalle oyunun geliştiricisinin duygularına hitap ettiğini gösteriyor (P6).

Oyuncunun oyun tasarımcısının bilinçli niyetine ilişkin farkındalığına ve ima edilen oyuncu ile tarihsel, gerçek oyuncunun hissetme biçimlerinin büyük ölçüde örtüştüğüne ilişkin çarpıcı bir örnek, katılımcı P2’nin söyleminde de hâkimdir. Bu oyuncu, oyuna ilk girdiğinde hissettiği şeyi şöyle anlattı:

Oyunun başında özellikle bir çaresizlik hissi oluyor. Ama bu hissiyat ilerledikçe yavaş yavaş açılıyor. Mesela, ilk defa bir korku oyununa girdiğim zamanı hatırlıyorum. Daha önce izlememişim, oynamamışım, sadece duymuşum. Oyuna girdiğimde direkt bir çaresizlik hissediyorsun. “Ulan ne yapacağım, nereye gideceğim, beni neler bekliyor?” gibi bir sürü soru beliriyor kafanda. O bilinmezlik duygusu çok baskın oluyor başta. Genel olarak oyunların seni bu tür bir ruh hâline, yani tedirginlik ve bilinmezlik duygusuyla dolu bir role bürümeye çalıştığını düşünüyorum (P2).

Oyuncu, oyun alanına girdiğinde hissettiği ani çaresizlik, belirsizlik ve yönelim bozukluğu duygularını anlatmakta ve onun sözleri oyuncuların korku oyunu

tasarımcılarının amaçladığı duygusal konumlandırmayı içselleştirdiklerini ifade etmektedir.

Bununla birlikte duygusal tepkilerin her zaman tasarım amaçlarıyla öngörülebilir bir şekilde uyumlu olmadığını önemle belirtmek gerekir. Birçok oyuncu (P2, P5, P6, P7, P9) oyun tasarımcılarının ve geliştiricilerinin duygusal niyetlerini ve ima edilen oyuncuya biçilen duygusal rolü içselleştiriyor olsa da bir oyun geliştiricisi (D4) “her zaman doğru tahminlerde bulunamayacağımızı, oyuncunun neye nasıl tepki vereceğini kestirmenin gerçekten çok zor olduğunu yaşadık” diyerek yaptıkları oyuna ilişkin bir deneyimini anlatıyor:

Çok emek verdiğimiz bir süreç vardı. Devlet Konservatuarı’ndan oyuncularla çalıştık, büyük bir stüdyoda *greenbox* kurulumu yaptık, sahne ışıklarını ayarladık ve gerçek insanlarla *jumpscare* sahneleri çektik. Gerçek insanların kamera önünde olması, korkuyu daha etkili aktarır diye düşünmüştük. Ama oyun yayımlandıktan sonra fark ettik ki, oyun oynanıyor ama bir şey eksik. Bu eksikliği kapatmak için sonunda ilginç ve biraz da alaycı bir fikir ortaya attık: “Gotik bir atmosferde geçiyor madem, neden sonunda ürkütücü bir keçi eklemiyoruz?” dedik. *Chill* bir şekilde oyunu bitirmek istedik. Basit bir sahne: Keçi karakteri sizi kovalıyor, yakalanırsanız oyun bitiyor. Ama beklenmedik olan şeydi: Tüm o ciddi çabalarımıza, gerçek oyuncularla stüdyo çekimlerine, kostüm provalarına rağmen, oyuncular en çok o keçiden korktular. Bizim espri olsun diye koyduğumuz sahne, oyunun en etkili korku anına dönüştü. Bu beni gerçekten çok şaşırttı. Demek ki bazen tüm planlamalara rağmen en büyük etkiyi en plansız öge yaratabiliyor (P4).

Bu oyun geliştiricisi profesyonel aktörler, stüdyo aydınlatması ve gelişmiş kurgu teknikleri kullanarak oyuncuda korku yaratmak için gösterdikleri yoğun çabalara rağmen oyundaki en etkili anın, şaka amaçlı eklenen ve keçi karakterinin yer aldığı bir sahne olduğunu anlatmaktadır. D4’ün anlatısı, duygusal algılamanın öngörülemezliğini ve tasarımda düşünülen ile oyuncunun alımlaması arasındaki gerilimi yeniden hatırlatmaktadır.

3.2. Oyuncu Failliği ve Etkileşimsel Yetkinlik

Oyun içindeki öznelliğin varlığından tasarımın gidişatını etkilemeye ve normlara aykırı davranışlar sergileme kadar bu tema, korku oyunu deneyiminin failliği nasıl ortaya

koyduğunu izlemekte ve oyuncuların duygusal, davranışsal ve yaratıcı etkileşimler yoluyla anlamı nasıl kurduklarını soruşturmaktadır.

3.2.1. Aktif katılım, oyuna yön verme kapasitesi ve özneleşme

Bu alt tema, oyuncuların önceden yazılmış bir dizi kodun pasif alıcıları veya hem oyun içi hem de oyuna ilişkin kültürel alanda fail olup olmadığıyla ilgilenmektedir. Dolayısıyla oyuncuların ne ölçüde aktif katılımcılar hâline geldikleri ve bu aktif katılımın oyuncu öznelliğinin inşasına nasıl katkıda bulunduğu hakkındadır.

Korku oyunlarında oyuncular, kendileri için önceden tasarlanmış ve hazırlanmış uyaranlara tepki vermekle birlikte, aynı zamanda oyun dünyasında aktif olarak hareket eder, anlatı ipuçlarını yorumlar ve öyle ya da böyle duygusal ve bilişsel deneyimlerini şekillendiren kararlar alırlar (Kirkland, 2009b, s. 63). Bu aktif katılım, oyunların oyuna dalma, özdeşleşme ve duygusal katılım boyutlarının merkezinde yer almaktadır.

Aktif katılım söz konusu olduğunda bir oyuncu (P3), korku filmlerini izlemek ile korku oyunlarını oynamayı karşılaştırdı ve oynamayı tercih etmesinin nedenini oyunların sağladığı kontrol hissiyle ilişkilendirdi:

Korku filmi izlemeyi hiç sevmem. Ama korku oyunu oynamayı çok seviyorum. Belki de kontrolün bende olmasıyla ilgili bir durum bu. Filmde sadece izliyorsun ama oyunda sen ilerliyorsun, sen karar veriyorsun. Sanırım bu yüzden korku oyunları beni daha çok çekiyor (P3).

Katılımcının “filmde sadece izlersiniz, ama oyunlarda ilerlersiniz ve kararlar alırsınız” fikrinde açıkça görülebilen etkinlik algısı, onun oyun içindeki öznel konumuyla bağlantıdır ve bu kapsamda oyuncu korkuyu gözlemlemenin ötesinde onunla etkileşime geçmektedir.⁵⁸ Bu da deneyimi izleyici pozisyonunun ötesine taşıyarak oyuncuyu anlatının etkin bir bileşenine dönüştürmektedir.

⁵⁸ Bu konuyla ilgili tartışma için bu tezin, “Oyuncu Failliği (Agency), Eylemliliği ve Etkileşim” başlıklı kısmına bakılabilir.

Benzer şekilde bir başka oyuncu (P8) da aynı noktaya dikkat çekti ve oyunları filmlerle ilişkili olarak ele aldı:

Kontrolü kendimde hissediyorum. Mesela, korku filminde onu hissetmiyorum, çünkü edilgenim zaten, yüzde yüz yani. İşte o edilgen olma hâinden çıkartıyor oyun beni. Yani oynuyor olma deneyiminin kendisinin *fake* bir şey olduğunun farkında olsam da ben bir kontrol hissediyorum (P8).

Katılımcı P8'in ve P3'ün fikirleri, korku oyunlarını film gibi diğer medyalardan ayıran temel faktör olarak kontrol hissini öne çıkarmaktadır. Her iki katılımcı da filmlerden çok oyunları tercih etmelerinin merkezinde kontrol hissini olduğunu vurgulamış olmakla birlikte, P8'in ifadesi bu kontrolün performatif, hatta illüzyonist doğasını kabul ederek nüanslı bir boyut kazandırmaktadır. Bu, algılanan etki gücünün, yapay olarak kabul edildiğinde bile oyuncular için duygusal ve deneyimsel gücünü koruduğunu göstermektedir.

Buradaki etkinlik kavramı oyun geliştiricileri tarafından da özellikle vurgulandı. Bir oyun geliştiricisi (D6) tarafından ifade edildiği gibi, oyuncunun deneyimi nihayetinde oyunun duygusal ve anlatımsal sonucunu belirleyen unsurdur:

Bence oyunun büyük bir kısmını oyuncunun oynama şekli belirliyor. Bu durum kitap okumaya da benziyor; bir kitabı nasıl yorumlamak istiyorsan öyle yorumlarsın. İnsanların kitapları ya da filmleri yorumlayış şekli farklı olabilir. Yönetmen ya da yapımcı her detayı ayarlayıp “burada şu duyguyu hissetsin” diye düşünür ama oyuncu o şekilde hissetmek istemiyorsa hissetmez. Bu yüzden bence oyuncunun oynayışı belirleyici oluyor. Bazı oyuncular korku oyunlarını gerçekten sever ve hem korkmak hem de hikâyeyi öğrenmek için oynar. Ona göre hareket eder, detayları inceler, nereden ne çıkabilir diye bakar. Ama bazı oyuncular sadece vakit geçirmek için oynar. Yine korku oyunlarını seviyor olabilir ama hızlıca oynayıp bitirmek ister (D6).

Katılımcı D6'nın sözleri, korku oyununu önceden, tamamen yazılmış bir duygusal beklenti ağları olarak değil, oyuncunun yorumlayıcı katılımıyla şekillenen ve “ortak olarak yaratılmış bir duygusal olay” olarak yeniden tanımlamaktadır. Bu türden bir çerçeveleme oyuncuyu pasif bir korku tüketicisi olarak değil, yorumlayıcı seçimleri ve katılım düzeyinin korku deneyimini ve anlamını aktif olarak düzenlediği *ilişkisel* bir yerde konumlandırmaktadır.

Benzer bir etkinlik vurgusu katılımı oyunun minimum yönlendirme sunduğu anlarla ilişkilendiren birkaç oyuncu arasında da ortaya çıkmıştır. P2, P4, P5 ve P7 gibi oyuncular, senaryoya bağlı doğrusal ilerlemenin “gerçekten oynama” hissini azaldığını ifade ettiler ve ayrıca kendi başlarına oyun dünyasını keşfetmelerine veya anlamlandırmalarına izin verildiğinde daha güçlü bir dalma yaşadıklarını söylediler. Katılımcı P5, oyunlar hedefleri veya çözümleri aşırı derecede işaretlemekten kaçındığında, “o zaman sadece izlemek yerine gerçekten oynadığımı hissediyorum” dedi:

Gerekmediği durumlarda oyuncunun kendi bulması daha doğru, ancak o zaman gerçekten “oynamış” oluyorum. Aksi hâlde sadece izlemek gibi geliyor (P5).

Bu noktada P4, bazı korku oyunlarında oyuncuya verilen seçimlerin yüzeysel kaldığını, ilerlemenin çoğu zaman çizgisel bir rota üzerinde gerçekleştiğini ve oyunun etkileşime ve katılıma dayalı yönünü zayıflattığını şöyle anlattı:

Mesela *Silent Hill* oynarken seçimlerimin sonucunu görebiliyorum çünkü farklı sonlar var. Mesela 2018’de çıkan *Call of Cthulhu*’yu oynarken de yine farklı *ending*’ler var. Bunların olması güzel. Ama oraya giderken, çok düz bir yoldan ilerliyorsun. Hikâye akıp gidiyor ve bizim “walking simulator” dediğimiz konseptte ilerleyip gidiyorsun. Sadece etrafındaki eşyalarla bir etkileşimin var, biraz bulmaca çözüyorsun, o kadar. Bu bana o oyun için çok sıkıcı gelmişti (P4).

P4’ün anlatısında, oyun içindeki bazı karar anlarının varlığına rağmen, bu kararların çevrelendiği yapıların oyuncunun eylem alanını daralttığı görülmektedir. Her ne kadar oyun sonunda farklı sonlara ulaşmak mümkün olsa da bu sonlara giden yolun çizgisel ve etkileşimden yoksun olması, oyuncuda edilgen bir deneyim algısı yaratmaktadır. Bu da oyuncunun, oyunu “gerçekten oynuyormuş gibi” değil, bir anlatıyı izliyormuş gibi deneyimlemesine yol açmaktadır. Böylece oyuncunun aktif katılım düzeyi, yüzeydeki seçim çeşitliliğine rağmen yapısal sınırlamalar nedeniyle zayıflamaktadır.

Ancak kontrol hissi tüm oyuncular tarafından mutlak olarak deneyimlenmemekte ve buna ilişkin bir farkındalık bulunmaktadır. Bazı katılımcılar (P3, P4), oyunların sunduğu bu “karar alma” alanının sınırlı ve yönlendirilmiş olduğunu, gerçek anlamda bir özgürlük değil, kontrollü bir illüzyon olduğunu vurgulamıştır. Bu türden bir farkındalık

katılımcı P3'ün oyun oynarken yaşadığı “illüzyonun kırılması” anına dair ifadesinde de yer almaktadır. Oyuncu, oyun deneyimi sırasında aktif katılımın yalnızca mekanik seçimler yapmaktan ibaret olmadığını, bu seçimlerin gerçekten anlamlı sonuçlar doğurduğuna inanma gerekliliğini şöyle dile getirdi:

Ben oyunun beni yönlendirdiğini düşünüyorum. Eğer gerçekten bir söz hakkım olsaydı, kendi kararlarımla hareket edebilirdim ama oyun çoğu zaman beni belirli alanlara sıkıştırıyor. Bir yere gitmemi istiyor ve gitmediğim sürece hikâye ilerlemiyor. Ben farklı bir şey yapmaya çalışsam bile, eninde sonunda yine oyunun istediğini yapmak zorunda kalıyorum. Bu da benim özgürlüğümü kısıtlıyor. Oyun içindeki seçimlerin bazen sadece illüzyon olduğunu düşünüyorum (P3).

Oyuncunun bu ifadeleri, oyuncu öznelliğinin yalnızca etkileşimle değil, daha geniş anlamda, etkileşimin algılanan sahiciliğiyle birlikte inşa edildiğini ortaya koymaktadır.

Yine başka bir oyuncu (P7), bazı oyunların oyuncuya gerçek anlamda bir tercih hakkı tanımadığını ve bunun oyun deneyimini edilgenleştirdiğini belirterek senaryoya sıkı sıkıya bağlı tasarımların özneleşmeyi de sınırladığını ifade etti:

Yani sonuçta o korku oyunlarında pek fazla tercih yapamıyoruz. Yazılmış bir senaryo var. Önceden hazırlanmış bölüm tasarımları var. Doğal olarak da bir tercih imkânımız olmuyor (P7).

Katılımcı P7'nin sözleri, etkileşimli görünen bazı korku oyunlarının oyuncuya gerçek anlamda bir tercih alanı sunmadığını ve bu nedenle öznellik hissinin zedelendiğini göstermektedir. Bu noktada başka bir oyuncunun (P1) “interaktif korku” türünü tanımlarken öne çıkardığı çoklu seçimler ve alternatif sonlar, katılımcı P7'nin aradığı özneleşme fırsatlarını örnekleyen türde oyunlar olarak öne çıkmaktadır:

Mesela *Until Dawn*, *The Dark Pictures Anthology* gibi oyunlar... Bunlar interaktif korku oyunları... Yani sana çoklu seçenek veriyor; diyaloglarını kendin seçiyorsun, hangi yoldan gideceğini vs. Bunların asıl olayı, bu. Yani kaderini kendin belirliyorsun ve çoklu sonu var. Ne yapıyorsun; karakterlerin sağ salım oyunun sonuna ulaşması için seçenekleri seçmeye çalışıyorsun (P1).

Katılımcı P1'in deneyimi, özneleşmenin fiziksel hareket serbestisinden değil, anlamlı ve sonuç doğuran seçim yapma fırsatından kaynaklandığını göstermektedir. Bu tür oyunlar,

oyuncunun yalnızca eylem değil, aynı zamanda anlatı üzerinde etkili olma kapasitesini de vurgulayarak daha yüksek bir katılım düzeyi yaratmaktadır.

Benzer türden bir eleştiri, yine başka bir oyuncunun (P2) korku oyunlarının oyuncuyu belirli rotalara zorladığı ve bu durumun keşfetme arzusunu bastırarak aktif katılımı ve dolayısıyla oyuncu olma hissini sınırladığına ilişkin değerlendirmesinde de görülebilir:

Korku oyunu biraz da şey gibi oluyor ya, koridor oyunu hissi veriyor bazen. Mesela *Baldur's Gate 3* gibi oyunlarda hissettiğin kadar özgür hissetmiyorsun. Korku oyunlarında çoğu zaman seni belirli bir rotadan götürüyorlar (P2).

Her üç katılımcının (P1, P2, P7) vurguladığı ortak nokta, korku oyunlarının sıkı yapılandırılmış anlatı çizgilerinin oyuncunun özneleşmesini engelleyebileceği yönündedir. Bu tür tasarımlar, oyuncunun karar alma kapasitesini kısıtlayarak deneyimi daha pasif ve izlemeye dayalı bir hâle getirmekte, böylece oyuncunun aktif katılım hissi zayıflamaktadır. Bu da aktif katılımın seçimlerin oyun dünyasını dönüştürebilme gücüyle ilişkili olduğunu ortaya bir kez daha koymaktadır.

Yapısal kısıtlamaların yanı sıra katılımcılar kendi ruh hâlleri ve yorumlayıcı tutumlarının oyunun olanaklarıyla etkileşimlerini nasıl şekillendirdiğini de değerlendirdiler. Bu, özneliliğin oyuncunun oyuna nasıl yaklaşmayı seçtiğiyle de ilgili olmasını göstermektedir. Örneğin katılımcı P2 özneleşme deneyimini oyunun ona sunduğu seçenekler ile kendi ruh hâli arasındaki ilişki üzerinden tanımladı:

Mesela bazı oyunlarda yaptığın tercihler oyunun sonunu ya da gidişatını etkiler ya, işte o zaman diyorsun ki, “tamam, burada etkili olan benim. Yaptıklarım önemli.” Bu tarz durumlarda daha dikkatli ve bilinçli oynuyorum. Ama bazen de eğer çok yormak istemiyorsam kendimi, oyunun yönlendirmesine kapılıp gidiyorum. Yani moduma bağlı biraz. O an ne hissediyorsam ona göre davranıyorum (P2).

P2'nin bu yaklaşımı, oyuncu olmanın dinamik bir deneyime dayalı özneleşme olduğuna işaret etmektedir. Burada oyuncu, sistemin içinde tanımlanan seçimlerin yanı sıra bu sistemle olan etkileşimini de yönlendiren bir faildir. Böylece faillik hem oyunun yapısal

sınırları hem de oyuncunun kişisel eğilimleri ve ruh hâliyle biçimlendiği bir ilişkisellik içinde düşünülebilir.

Bununla birlikte oyuncuların oldukça önemli bir kısmı, oyunun belirlediği yollardan sapma isteğini dile getirerek, kendileri için açıkça tasarlanmış olanın ötesinde alternatif yollar ve olasılıkları keşfetme isteklerini ve arzularını vurguladı. Bu oyuncular için oyun deneyimi, beklenen yörüngenin dışına çıkıp sistemin sınırlarını test ederek oyunun özerklik girişimlerine uyum sağlayıp sağlamayacağını keşfettiklerinde anlamlıdır. Bir oyuncu (P3), alternatif sonları keşfetme deneyimini, oyun sonunda anlamlı bir anlatı failliği kısıtladığında bir hayal kırıklığı kaynağı olarak tanımladı:

Alternatif yollar ve sonlar aramayı çok seviyorum. Oyun bittikten sonra, özellikle final sahnesine yakın bir *save* aldıysam, oraya geri dönüp farklı yolları denemek benim için çok keyifli oluyor. Ama çoğu zaman alternatif sonla oyunu bitirmek beni tatmin etmiyor. Çünkü o genellikle herkesin gittiği, herkesin gördüğü son oluyor. Ben daha çok ender olanı, kimsenin tercih etmediği yolu bulmayı seviyorum. Mesela *Resident Evil: Village* oyununda, Ethan Winters'ın ölmesini hiç istemiyordum. Oyunun sonunda Ethan'ın küften yok olması fikri beni çok rahatsız etmişti. O yüzden iki gün boyunca sabah akşam oyunu oynadım; acaba onu kurtarabilecek bir iksir var mı, küfü vücuttan atmanın bir yolu var mı diye Mother Miranda'nın evini didik didik aradım. Ama istediğim sona ulaşamadım. Aslında orada hissettiğim şey bir tür haksızlıktı. Oyunu yapanlar kendi yazdıkları sonu dayatıyorlardı ve ben bunu bir oyuncu olarak istemiyordum. Ethan'a çok bağlanmışım, 40-50 saatimi geçirmiştım onunla ve onun yaşamasını istiyordum. Ama oyun buna izin vermedi. Genelde korku oyunlarında bile bir umut, bir mutlu son ihtimali olur. Ama *Resident Evil* serisi buna çok kapalı (P3).

Katılımcı P3'ün bu açıklamaları, korku oyunlarında anlatının açıklığı yanılması ile önceden yazılmış sonuçların gerçekliği arasındaki karmaşık ilişkiyi nispeten görünür hâle getirmektedir. Oyuncu aktif olarak alternatif sonlar ararken ve olasılık alanıyla ilgilenirken oyunun, bir karaktere olan duygusal bağlılığını kabul etmemesi, güçsüzlük hissi ve anlatıdaki adaletsizlik duygusu yaratmaktadır.

Benzer şekilde başka bir oyuncu (P4) alternatif yolları hem aktif olarak aradığını hem de bu yolların bulunabilirliğinin oyuncuya tatmin sağladığını vurguladı. Diğer başka oyuncular da oyunun zevkini önceden belirlenmiş yolu takip etmektense oyun sisteminin sınırları içerisinde alternatif yollar oluşturmaktan aldıklarını ifade ettiler. Örneğin bir

tanesi (P6), bunu oyun dünyasıyla duygusal bağı derinleştiren ve kendi kendini motive eden yaratıcı bir eylem olarak tanımladı:

Özellikle de bir oyun farklı ilerleme biçimlerine imkân tanıyorsa, ben her zaman o alternatifleri denemekten yanayım. Bu, oyunla kurduğum bağın daha derinleşmesini sağlıyor... (P6)

Katılımcının ifadeleri, oyuncunun yorumlayıcı failliğini ve tasarımcıların dayattığı yapıları kişisel katılım stratejilerine dönüştürebilme yeteneğini göstermektedir. Burada oyuncunun failliği, tasarım kısıtlamaları içinde müzakere edilen bir türden, koşullu özerklidir.

Farklı olmayan şekilde başka bir oyuncu da (P5), her oyuncunun farklı oynama biçimlerine sahip olabileceğini ve bu farklılıkların oyun tarafından desteklenmesi gerektiğini savundu:

Oyunun tek bir oynama şekli olmamalı. Her oyuncunun oynama tarzı birbirinden farklı ve bu farklılıkların desteklenmesi gerektiğini düşünüyorum. Oyunu kendi tarzımda oynayıp bitirdikten sonra, acaba başka nasıl oynanabilirdi diye düşünüyorum. Şuradan gitseydim ne olurdu, başka bir kararı seçseydim hikâye nasıl değişirdi gibi sorularla tekrar denemek hoşuma gidiyor (P5).

Katılımcı P5'in bu yorumu, oyuncuların deneyimlerini tekrar ve tekrar gözden geçirerek, yeniden yapılandırarak ve keşfederek derinleştirme eğiliminde olduklarını ortaya koymaktadır. Tekrar oynama motivasyonları aynı zamanda oyun dünyasının esnekliğini test etmek ve bu esneklik içinde kendi oyun stillerini fark etmekle de ilgilidir. Benzer bir yorum, başka bir oyuncunun (P8) anlatımında da mevcuttur. P8, ilk ve ikinci oynanışları iki farklı katılım biçimi, iki farklı oyun stili ve muhtemelen iki farklı oyun dünyası olarak ayırmaktadır:

İlk oynayışında, eğer bir oyunu çok seviyorsam, bana yaşatılmak, deneyimletilmek istenen neyse onu deneyimlemeyi seçerim. Bundan hiç gocunmam yani. Ama sonra oyunu ikinci defa oynuyorsam, elbette artık konusunu bildiğim için sağına soluna biraz daha dikkat ederim, alt metinlerine vesaire (P8).

Fark edilebileceği üzere P8, video oyunlarında faillik konusuna zamansal derinlik katarak tekrar oynamayı yorumlayıcı bir eylem olarak konumlandırmaktadır. Buna göre ilk oynanış tasarımcının amaçladığı deneyime dalmak ve teslim olmakla ilgiliyken ikinci

oynanış oyuncunun analitik kontrolü ele aldığı eleştirel ve düşündürücü bir yeniden katılımdır. Bu değişim oyuncunun öznelliğinin zamana bağlı olarak nasıl geliştiğini de örneklemekte ve oyuncu alıcı konumundaki bir tanıktan anlamın yansıtıcısı konumundaki ortak üreticiye dönüşmektedir.

3.2.2. Oyunu/tasarımı etkileyebilme gücü

Korku oyunlarında oyuncu failliğini ve yetkinliğini anlamının diğer önemli boyutu, oyuncuların oyunun tasarımını ve gelişimini ne ölçüde etkileyebildikleriyle ilgilidir. Oyun dünyasının sınırları içindeki oyuncu failliğiyle ilgili önceki tartışmadan farklı olarak buradaki odak nokta, oyuncuların etki alanlarını oyun dünyasının sınırlarının ötesine doğru nasıl genişlettikleri; tasarım seçimleri, teknik ayarlamalar ve hatta bir oyunun gelecekteki versiyonlarına nasıl yön verdikleridir.

Bu araştırmaya katılan birçok oyun geliştiricisi, oyuncuların sadece tasarlanmış deneyimlerin alıcıları değil, geribildirim, yorum ve beklenmedik müdahalelerle oyunları şekillendirebilen etkili özneler oldukları konusunda ciddi bir farkındalık dile getirdi. Bu farkındalık oyuncunun potansiyel bir yaratıcı olduğu bilinciyle hareket eden oyun geliştiricilerinin, özellikle kamuya açık incelemeler ve platform tabanlı yorumlar aracılığıyla oyuncuların geribildirimlerinin tasarım kararlarını şekillendirdiğini açıklayan somut örneklerde görülmektedir. Örneğin bir oyun geliştiricisi (D1), Steam incelemelerinden ve topluluk tepkilerinden gelen geribildirimlerin çevre tasarımı ve ses mühendisliğinde nasıl doğrudan değişikliklere dönüştüğünü bir örnek üzerinden net şekilde anlattı.

Oyuncu geribildirimlerinin önemine değinen ve olumsuz yorumlara dayalı gerçek zamanlı düzeltmeleri vurgulayan başka bir örnek farklı bir oyun geliştiricisinin (D8) yorumlarında da görülebilmektedir. Katılımcı D8, geribildirim oyun tasarımına entegrasyonunun daha sistematik versiyonunu öne çıkardı:

Özellikle Steam yorumları bu konuda çok etkili. Daha dün bir oyun yayınladık, gelen negatif yorumlara ekip anlık olarak bakıyordu. Yorumlarda belirtilen hataları tek tek değerlendirip, “Bunu düzeltebilir miyiz?” diye tartışıyorlardı. Neyi düzeltebileceklerse hemen düzeltip “Evet, şimdi *hotfix* attık” diyerek o oyuncuya doğrudan yorumla geri dönüyorlardı. Bu sayede, ilk başta olumsuz yorum bırakan pek çok oyuncu yorumunu pozitifte çevirdi. “Düzeltilmişsiniz, çok tebrik ederim” gibi dönüşler oldu (D8).

Katılımcı D8’in açıklaması, geribildirim anlık olarak tasarımı iyileştirmeye yarayan çevik yazılım geliştirme (agile development)⁵⁹ anlayışını örneklemektedir. Bu gibi durumlarda oyuncu oyun üretiminin dolaylı bir ortağına dönüşmektedir.

Başka bir oyun geliştiricisi (D6) oyuncu geribildirimlerinin, özellikle erken erişim aşamasında, oyun tasarımında önemli bir etkiye sahip olabileceğini ve oyuncunun oyun üzerinde değişim gücüne sahip olduğunu vurguladı:

Eğer oyunu erken erişimde çıkardıysak, gelen geribildirimler oyunun yüzde 80’ini bile değiştirmemize yardımcı olabilir. O derece etkili oluyor geribildirimler... Ama tam sürüm olarak bir oyun çıkardıysak, o zaman sadece bana kalırsa yüzde 30’luk bir kısmı ancak etkilenebilir; baştan sona tüm oyunu değiştiremeyiz (D6).

Katılımcı D6’nın bu sözleri, erken erişim ve tam sürüm oyunlar arasında, tasarımın geribildirime yanıt vermesi açısından önemli bir ayrım olduğunu göstermektedir. Buna göre erken erişim oyun sürümlerinde oyuncu geribildirimleri oyunu radikal şekilde yeniden yapılandırmaya izin verebilirken sürüm sonrası geribildirimler genellikle yüzeysel düzeltmelerle sınırlıdır.

Buna karşılık bir oyuncu (P1) da oyunların şekillendirilmesinde geribildirim artan öneminin, özellikle erken erişim sürümü bağlamında, oyun geliştiricileri tarafından kabul edildiğini söyledi:

Son 3-4 yılda birçok oyun geliştirici stüdyo artık oyunları doğrudan erken erişim şeklinde yayınlıyor. Oyun tam olarak bitmeden önce, oyunculara sunuluyor. Oyuncuların yorumlarına göre de oyun geliştirilmeye devam ediyor ve ancak *feedback*’ler toplandıktan sonra tam sürüm yayınlanıyor. Stüdyoların amacı artık şu: Oyunun tam sürümünü yayınlamadan önce gelen yorumlara göre oyunu şekillendirmek. Her gün gelen yorumlarla oyunda değişiklik yapıyorlar. Oyun sürekli geliyor. korku oyunlarında, oyuncu yorumlarının etkisi çok büyük (P1).

⁵⁹ Çevik yazılım geliştirme, yazılım geliştirme sürecinde esnek, yinelemeli (iterative) ve hızlı geribildirim odaklı bir yaklaşımı ifade eden şemsiye bir terimdir.

Katılımcı P1'in bu açıklaması, erken erişim modellerinde oyun geliştirmenin yinelemeli ve oyuncu öznesinin etkisine açık doğasını vurgulamakta ve oyuncunun rolünü oyun sistemlerinin ve hikâye akışlarının oluşturulmasına aktif olarak katılan, biçimlendirici bir aktör olarak yeniden tanımlamaktadır.

Araştırmaya katılan diğer bazı oyuncular (P3, P5, P10) da kendi yorum ve düşüncelerinin oyun geliştirme sürecini doğrudan etkileyebileceğine inanıyordu. Örneğin birine göre (10), oyunlar oynanmak için yapılıyorsa, “oyuncunun sesi” oyunların evriminde merkezi bir rol oynamaktadır. Bu fikir, kullanıcı tercihlerinin üretimi yönlendirdiği ve oyuncunun ihtiyaçlarını tasarımın bir zorunluluğu olarak konumlandıran diğer medya endüstrilerindeki katılımcı modelleri yansıtmakla birlikte, aynı zamanda bu tezin kavramsal çerçevesinde bulunan oyun ile oyuncunun ilişkisel ontolojisine duyulan ihtiyacı da hatırlara getirmektedir. Bu türden bir anlayış oyun ile oyuncunun birbiriyle kurduğu ilişki aracılığıyla varlıklarının anlam kazandığını öne çıkarmaktadır.

Başka bir oyuncu (P3) da oyuncu yorumlarının oyunları etkileyebileceğini düşünüyordu:

Bence oyuncu yorumları oyunları etkileyebilir. Çünkü ben her oyunu bitirdiğimde onunla ilgili bir yerde mutlaka bir şeyler yazan biriyim. (P3).

Fakat başka bir oyuncu (P5), bambaşka bir açıdan “ben oyunu değiştirme gücüne sahibim” diyor. Onun sözlerine kulak verelim:

Bence sahibim. Çünkü benim oyun algılama biçimimle başka birinin oyunu algılama biçimi aynı olmayabilir. Birisi benim fikrimi okuduğunda, oyunu nasıl gördüğümü, nasıl deneyimlediğimi anladığında belki kendi düşüncelerinde oturmayan ya da eksik kalan bir parçayı tamamlayabilir (P5).

Katılımcı P5'in oyunu ve tasarımı etkileme çerçevesinin odak noktası ilginç şekilde diğer oyuncularından farklı olarak, oyun sistemini değiştirebilme kabiliyeti konusuyla değil, yorumlayıcı bir katkıyla ilgilidir. Burada geribildirim, oyunun dayandığı kodları veya mekanikleri değiştirmekten daha çok, başkalarının oyunu görme ve anlama biçimlerini genişletmek için değerlidir.

Gelgelelim bir oyun geliştiricisi (D3) gelen oyuncu yorumlarından oyun içi hataları düzeltmek konusunda pragmatik şekilde yararlandığını dile getirdi:

Yaptığım hatayı bazen tabii ki ben de göremeyebiliyorum. Gelen yorumlar üzerine, eğer gerçekten düzeltilebilecek bir şeyse, ister tasarım ister kod kısmı olsun, gerekli düzeltmeyi yapıyorum. Ama benim kafamdaki bir şey bir başkasına saçma geliyor olabilir. Bu gibi durumlarda ise müdahalede bulunmuyorum, çünkü orada olması gereken şey odur (D3).

Katılımcı D3'ün ifadeleri, oyuncu geribildirimlerine seçici ve yorumlayıcı bir yaklaşımı göstermektedir. Daha sistematik bir yanıt verme yaklaşımı benimseyen D1'den farklı olarak D3, geribildirimde değişiklik gerektirip gerektirmediğine karar verirken kendi yetkisini vurgulamaktadır. Düzeltilbilir teknik sorunlar ile kasıtlı bir amaca hizmet eden estetik veya anlatı kararları arasında bir çizgi çekerek bu oyun geliştiricisi, oyuncu geribildirimlerinin tamamını uygulanması gereken öneriler olarak değil, kendisinin niyetini sağlama alan bir ilişki fırsatı olarak çerçevelemektedir. Oyuncu failliği burada sınırsız değildir.

Düzeltilbilir teknik sorunlar ile kasıtlı bir amaca hizmet eden estetik veya anlatı kararları arasında çizgi, başka bir oyun geliştiricisinin (D4) söylemlerinde de net şekilde açığa çıktı:

Ama video oyunları doğrudan insan duygusuna hitap ediyor. Siz bir evren kuruyorsunuz, bir dünya yaratıyorsunuz ve o dünyaya oyuncuyu davet ediyorsunuz. O evrende karakterler, zaman dilimi, atmosfer, duygular... hepsi bir bütün. Dolayısıyla oyuncudan gelen “şunu değiştirin” önerileri teknik olarak mümkün olsa da evrenin ruhuna aykırı olabiliyor (D4).

Bu ifadelerden anlaşıldığı üzere katılımcı D4, oyuncu geribildirimlerinin sınırlarının aynı zamanda oyun dünyasının tutarlılığıyla da belirlendiği fikrini öne çıkarmaktadır. Oyunu kendi karakterleri, zamansal mantığı ve duygusal tonuyla birlikte tamamlanmış ya da kurgulanmış bir evren olarak çerçeveleyen D4, oyun geliştiricisini tutarlı bir sanatsal niyete sahip olan bir dünyanın kurucusu olarak konumlandırmaktadır. Buna göre oyun ortamının anlatısal ve duygusal bütünlüğünü korumak, oyun geliştiricisinin sorumluluğunun parçasıdır. Bu açıdan oyuncuların önerileri, teknik olarak uygulanabilir

olsalar bile oyunun diegetik alanın “ruhunu” veya iç mantığını bozma potansiyeli açısından değerlendirilmektedir: Geribildirimler tamamen reddedilmez, ancak inşa edilen dünyanın duygusal ve tematik tutarlılığıyla uyumluluk açısından değerlendirilerek nihayete erdirilir.

Bazı katılımcılar oyuncu geribildirimlerinin, isteklerinin veya yorumlarının mevcut oyunu hiç etkilemeyebileceğini, ancak ve ancak gelecekteki projeleri şekillendirmede önemli rol oynayabileceğini vurguladı. Bu ileriye dönük duyarlılık, tasarımcı-oyuncu ilişkisinin mutlaka şimdideki ortak yaratımdan ibaret olmadığını, fakat geribildirim devam oyunlarında veya yeni oyunlarda potansiyel olarak hayata geçirildiği ertelenmiş bir etki olabileceğini göstermektedir. Örneğin bir oyuncu (P9), geribildirim daha çok gelecekteki tasarım kararları için bir kaynak olarak işlediğini şöyle anlattı:

Gelecek oyunları etkileyebilir. Özellikle diyelim ki ikinci oyunu çıkaracak, üçüncü oyunu çıkaracak... O zaman *feedback* olarak benim dediğim şeyi alır, değerlendirir (P9).

Bir oyun geliştiricisinin (D1) anlatımında bu düşünce belirginleşti. Bu katılımcı daha önce hiç çok oyunculu korku oyunu yapmadığını, ancak oyuncu yorumlarından anladığı kadarıyla bu yönde belirgin bir talep olduğunu fark etmişti. Buna göre oyuncu talepleri zamanla birikmekte ve oyun geliştiricisinin gelecekteki yeni projelerinin yaratıcı gündemini etkilemektedir.

Başka bir oyun geliştiricisi (D2), oyuncuların başlangıçta önemsiz olarak algılanan spontane gözlemlerinin, oyun tasarımında önemli değişiklikleri nasıl tetikleyebileceğini etkileyici şekilde anlattı. Katılımcı D2, bir oyuncunun eşya fırlatma mekaniğiyle ilgili görünüşte absürt bir önerisini anlatarak geribildirimlerin oyun mantığı ve etkileşiminde nasıl anlamlı değişikliklere yol açabileceğini gösterdi:

Örneğin bir *bug* oldu ve oyuncunun elindeki eşya atılması gerekenden çok daha uzağa gitti. Ve çocuk dedi ki: “Abi bu *item*’ler atılsa güzel olmaz mı?” İlk başta saçma geldi. Neden bütün eşyaları böyle fırlatıp atalım ki? Sonuçta jet gibi uçtu elindeki *engine core*, kocaman nükleer bir şeydi. İlk etapta mantıksız geldi, “ne

alaka” dedim. Ama sonra düşününce, bunu yaratıkların sese duyarlılığıyla alakalı mekaniklere entegre edebileceğimizi fark ettik ve ekledik. Şu anda oyunda bütün eşyalar ok gibi fırlatılabilir (D2).

Bu anekdot, geribildirim alınması, değerlendirilmesi ve sonra da oyuna dahil edilmesinin genellikle doğrusal olmayan ve doğaçlama niteliğini de özetlemektedir.

Ancak tüm oyuncuların oyuna ya da tasarıma anlamlı bir katkı yapma konusunda kendilerini yetkin hissetmediklerini belirtmek de önemlidir. Mesela bir oyuncu (P4), geribildirim etkinliği konusunda oldukça olumsuz ve hayal kırıklığına uğramış bir tutum sergiledi:

Ya bence oyuncunun oyunu etkileme şansı yok. Oyunu oynayıp da “ya şurası kötü olmuş, burası kötü olmuş” diyen insanların çok büyük bir kısmı yorum yapmıyor. Oyunu siliyor. Eğer oynama süresi dolmadıysa iade ediyor. Yorum yapıldığı zaman da olumsuz yorum yapıldığında çok tepki alabiliyorsun ya da hiç tepki almayabiliyorsun. Adam okudu mu? Okumadı mı? Belli değil yani (P4).

Katılımcı P4’ün ifadeleri, geribildirim vermek ile dikkate alınmak arasındaki genellikle görünmez olan ikilemi ortaya koymaktadır. Bu oyuncu için oyuncuların oyunları şekillendirebileceği varsayımı, pratik gerçekler tarafından zayıflatılmaktadır: Birçok oyuncu düşüncelerini ifade etmek yerine kayıtsızlığı tercih etmektedir ve yorum yaptıklarında bile belirsizlikle karşılanmaktadır.

Geribildirimlerin ve oyuncu yorumlarının oyunu/tasarımı etkileyebilme gücüne ilişkin görüşleri sorulduğunda iki oyuncu (P5, P7) ve bir oyun geliştiricisi (D7) bu konuyu, oyun geliştiricisi firmaların endüstrideki pazar payları ve üretim biçimlerine referansla açıkladı. Hem P5 hem de P7, büyük bütçeli oyunlar ve büyük ölçekte etkinlik gösteren firmalar için geribildirimlerin anlamlı bir etkide bulunmadığını ve buna karşılık *indie* oyun geliştiricilerinin ise topluluk taleplerine daha duyarlı olduklarını söylediler. Her iki katılımcının söylemleri, oyuncu failliğinin aynı zamanda oyun üretiminin endüstriyel bağlamı ve özellikle de stüdyo ölçeği ve oyun geliştirme kültürü tarafından da şekillendirildiğine ilişkin ilgi çekici bir boyut kazandırmaktadır.

Ancak bir oyun geliştiricisi (D7), oyuncuların görüşlerine değer vermek ile bağımsız üretimin pratik gerçeklikleri arasında yaşanan bir gerilime dikkat çekti ve geribildirimlerin önemli olmakla birlikte, bunların her birinin endüstriyel kimi nedenler nedeniyle uygulanabilir olmadığını söyledi:

Korku tarafında özellikle müzik ve ses tasarımı gibi alanlarda düzenlemelere gidebiliyoruz. *Indie* oyunlar geliştiren ekiplerin, bütçe ve kaynak kısıtları sebebiyle genellikle yalnızca bu alanlarda değişiklik yapabildiğini gözlemliyorum. Çünkü bir bölümün baştan sona yeniden tasarlanması, ciddi zaman ve efor gerektiriyor (D7).

Katılımcı D7'nin bu açıklamaları, bağımsız oyun geliştirmenin pratik gerçeklerini ve oyuna ilişkin kapsamlı yapısal düzenlemelerin emek-yoğun doğasını öne çıkarmaktadır. Bu noktada zaman, bütçe ve üretim takvimleri, oyun geliştiricilerinin yanıt verebilirliği gündeme almak zorunda oldukları yapısal sınırlar oluşturmaktadır.

Oyuncuların failliğine vurgu yapan geribildirimle ilgili tartışmaların çoğu oyun tasarımı ve geliştirme üzerindeki etkisine odaklanırken bazı katılımcılar (P2, P9) farklı bir etkiye dikkat çekti. Buna göre geribildirim, geliştiricilere ulaşmak için bir araç olarak değil, diğer oyuncular arasındaki söylemi şekillendirmek için bir yol olarak da görülebilir. Buradaki faillik ise oyunun toplumsal çerçevesine ve alımlanmasına yapılan katkıyla oluşmaktadır ve tasarımın ve yinelemeli üretimin ötesine geçmektedir. Oyuncular bu bağlamda oyunların diğerleri tarafından nasıl yorumlandığını, tartışıldığını ve nihayetinde nasıl değer verildiğini de şekillendirebilecek kültürel bir etki alanına sahiptir.

3.2.3. Norm dışı/beklenmedik oyuncu davranışları

Buradaki odak nokta, norm dışı oyuncu davranışlarının oyuncu failliğiyle ilişkisi üzerinedir. Önceki alt temalarda oyuncu failliği, aktif katılım ve yapılandırılmış yorumlar yoluyla incelenirken bu alt tema oyunun zımni kurallarına ve anlatı tutarlılığına meydan okuyan bozucu, doğaçlama veya normlara aykırı uygulamalara odaklanmaktadır. Bu alt

tema, oyuncuların tasarımcıların beklentilerinin dışında davranmaları veya kasıtlı olarak amaçlanan oyun deneyimini zedelemeleriyle ilgili durumları içermektedir.

Örneğin bir oyun geliştiricisi (D2), görünüşte küçük istismarların bir korku oyununun amaçlanan duygusal yapısını bozabileceğini vurguladı:

Bir avantaj üzerine yapılan *bug*'lar kesinlikle oyun deneyimini bozuyor. Atıyorum, beni yaratığın daha az görebilmesini sağlasam, artık yaratık benimle etkileşime geçemese ya da bir güç kazansam, bu kesinlikle oyunu bozar. Korku unsurları çok ince ayarla yapılan ve oldukça narin yapılar olduğu için, böyle şeyleri kabul etmiyor. Bir *shooter* oyununda, attığın mermiler on yerine yirmi vursa, belki deneyimim inanılmaz değişmez. Sadece zorluğu “zor”dan “kolay”a almış gibi olurum. Ama korku oyunlarında bu durum tamamen farklı bir oyuna çeviriyor deneyimi; korkudan çıkarıyor, janra değişiyor (D2).

Katılımcı D2'ye göre kırılğan bir korku ve gerilim yapısına dayanan korku oyunlarının bu dengesinde meydana gelen herhangi bir değişiklik, amaçlanan duygusal ritmi bozabilir ve korku deneyimini tamamen farklı bir şeye dönüştürebilir. Bu nedenle oyunun *bug*'larından yararlanarak avantaj sağlamaya yönelik herhangi bir oyuncu davranışı, oyuncunun gücünü pekiştirmek yerine, türün duygusal temelini zayıflatmaktadır.

Başka bir oyun geliştiricisi (D3), açık bir tasarım hatasının, özellikle de tanınmış bir YouTube içerik oluşturucusu tarafından yaygınlaştırıldığında bir korku oyununun amaçlanan sürükleyiciliğini nasıl bozabileceğine ilişkin yaşanmış bir örnek verdi:

Oyun içerisinde okul kısmında bir sandık var, oyuncunun bunu alıp üstüne basarak yukarıdaki anahtarı alması gerekiyor. Ama çok tanınmış bir yayıncı öyle bir *bug* keşfetti ki, sandığı alıp okuldan dışarı çıkardıktan sonra sandık havada durmaya başlıyor. Uçmaya başlayınca da ne oldu? Oyunun tasarımı tepeden görünmeye başladı ve bütün oyun bozuldu. Oyunun haritasında aslında evler, objeler var ama doğal olarak oyuncunun normalde görmemesi gereken şekilde, havada kalmış gibi duruyorlar. Oyunun büyüü orada resmen dağıldı. Maalesef oyunun dosyaları da bende silinmişti. Bu yüzden o *bug*'a hiçbir şekilde müdahale etme şansım olmadı. İşin kötüsü bu yayıncının takipçisi çok fazla. Benim için resmen bir rezaletti (D3).

Bu hata, görülmemesi gereken arka plan öğelerini ortaya çıkararak mekânsal ve görsel tutarlılığı bozmuş ve dolayısıyla oyunun hikâyesine dalma hissini de ortadan kaldırmıştı. Yaşanan bu olay, oyuncuların istemeden sergilediği davranışların bir korku oyununun alımlanmasını ve duygusal tonunu ne denli etkileyebileceğini göstermektedir.

Bu gerilimi daha ayrıntılı olarak ele alan başka bir oyun geliştiricisi (D9), özellikle bu uygulamaların dalma hissinden çok görünürlük ve viralliteye öncelik verilen durumlarda, hataları, hileleri veya *speedrun*'ları tasarımı istismar etmek şeklinde çerçeveleyerek oyuncu davranışlarına daha geniş bir eleştiri getirdi:

Hatalar veya hileler asla yeni bir deneyim yaratmaz. Elbette, bunlar kaçınılmaz olarak kullanılır, ancak bir bulmaca gerçekten zorsa ve çevrimiçi bir ipucu ararsanız, bu gerçekten hile sayılmaz. Bunun dışında *Speedrun*'lar da sosyal medyayla yaygınlaştı: “Sen oyunu iki saatte bitirdin, ben on dakikada bitirdim.” Aferin sana (!) Bunun için gerçekten on dolar ödedin mi? Oyun deneyimi bu değildir. Benim hayal ettiğim korku deneyimini kaçıracaklar, ama bu sadece onların içerik üretme şekli (D9).

Katılımcı D9'un düşünceleri, normlara aykırı oyuncu davranışlarını hem tasarım bütünlüğüne ve tasarımın amaçladığı duygusal atmosfere karşı hem de oyunun piyasaya sürülmesinin ardından yeni türden bir içerik üretimi için bir kaynak hâline geldiğini imlemektedir. Burada “özenle tasarlanmış korku deneyimi” olarak oyun tasarımcısının niyeti göz ardı edilmektedir. Üstelik oyun geliştiricisi bu durumun oyun kültürünün daha geniş anlamda bir parçası olduğunu vurgulamaktadır: Buna göre sosyal medya etkisinin sürükleyici ve duygusal olarak potansiyel barından korku deneyimlerinin yerini zedelediği fikri öne çıkmaktadır.

Oyuncular korku oyunları ile bazen kazara, bazen de deneyimi bozmak ya da yeniden şekillendirmek amacıyla, amaçlanan oyundan saparak etkileşime girerler. Bu davranışlar ilk başta tasarım beklentilerinin ihlali gibi görünebilir. Ancak bu durum oyuncuların oyun sistemlerini yaratıcı şekilde nasıl yeniden yorumladıklarının da göstergeleri olabilir. Bir oyun geliştiricisi (D6) bu karmaşıklık üzerine şu yorumu yaptı:

Eğer bir oyuncu bir korku oyununun hikâyesini öğrenmek ve gerçekten korkarak oynamak istiyorsa, oyunu normal bir şekilde oynar. Ama farklı deneyimler yaşamak istiyorsa, oyunun *bug*'larından yararlanabilir veya özel olarak yapılmış modları kullanarak hile yapabilir. Ben şöyle düşünüyorum: Bir oyuncu, oyunu oynamaya başlamadan önce ya tamamını izlemeli ya da doğrudan oynamalı. Ancak bu şekilde, oyundan maksimum verimi alabilir. Hile yapılacaksa ya da *speedrun* denenecekse, bu mutlaka oyunu tam deneyimledikten sonra yapılmalı. Bu şekilde oyuncu açısından daha doyurucu olur. Ayrıca, ben bu tür şeylere karşı değilim. İnsanların oyunumu *speedrun* yapmaya çalışması ya da oyundaki *bug*'ları kullanarak bitirmeye çalışması hoşuma gider. Bu bana ilginç geliyor (D6).

Katılımcı D6'nın bakış açısı, tüm istenmeyen davranışların oyunu baltaladığı fikrini savunan diğer oyun geliştiricileri karşısında başka bir düşünceye işaret etmektedir. D6, kuralları çiğnemekle bir arada var olan ve hatta bundan beslenen bir tür oyuncu failliğini vurgulamaktadır. Tek bir “doğru” oyun modunu dayatmak yerine, oyun geliştiricisi alternatif yollara ve yeniden yorumlamalara açık olduğunu ifade ederek, oyun tasarımı ve algılanmasına daha çoğulcu bir yaklaşım sergilemektedir.

Başka bir oyun geliştiricisi (D7) de katılımcı D6'yla benzer bir görüşü paylaşmaktadır:

Biz, ikinci oyunun başlangıcında oyunumuzu *speedrun*'a da uygun şekilde yapmaya çalıştık. Yani oyuncu isterse atmosferik şekilde oynayabilsin, isterse de tekrar tekrar oynayıp *speedrun* yapabilecek bir yapıda olsun diye yaklaşmıştık. Çünkü, bence *speedrun* muhabbetleri oyun tarafında gerçekten güzel. Bana sorarsanız, iş hileye gelmediği sürece, oyuncunun oyunu kendi istediği şekilde bitirme özgürlüğüne sahip olması çok değerli. Biz her türlü oyuncu deneyimini düşünerek oyun tasarlamaya çalışıyoruz. Oyuncunun oyunu nasıl bitireceği tamamen ona bağlı (D7).

Görülebileceği gibi bu oyun geliştiricisi farklı oyun tarzlarına açıktır ve aynı oyun içinde çok farklı duygusal deneyimler aranabileceğini kabul etmektedir. Bu yorumu özellikle anlamlı kılan nokta, geliştiricinin tutumudur: Hile içermediği sürece farklı oynama tarzları korku oyununun hedefleriyle doğası gereği çelişmez. Bu, *speedrun* gibi farklı türden bir oynamayı zenginleştirici bir katılım biçimi olarak konumlandırmaktadır.

Oyuncuların oyun dünyasının amaçlanmamış yönleriyle yaratıcı şekilde etkileşime girdiklerine ilişkin bir başka örnek ise katılımcı D5'ten geldi. Bu oyun geliştiricisi, bir oyuncunun iyi bilinen bir fizik hatasını kullanarak oyundaki tamamlanmamış bir alana eriştiği bir vakayı anlatıyor:

Hâlâ görüştüğümüz bir hayranımız, bir oyuncu var. Bu oyuncu fark etmişti bir detayı; fizik kullanan oyun motorlarında genelde şöyle bir durum olur: Kapının yanına iyice yaklaşınca, kapıya sırtınızı yaslayıp karakterinizi mouse ile çevirerek kapının arkasına geçebilirsiniz. Bu küçük bir hatadır. Bu oyuncu bunu kullanarak normalde bizim boş bıraktığımız, sadece model olarak koyduğumuz odalardan birine girmiş. Yani o odalar aslında sadece duruyor, planlı bir şeyimiz yoktu; ileride belki bir şey yaparız diye kalmıştı. Ama o çocuk oraya girip bize mail attı: “Burada ne vardı acaba?” diye sordu. Bu çok hoşuma gitti çünkü şunu gösteriyor:

Oyuncu kafasında öyle bir dünya kurmuş ki, oradaki boş oda bile ona eksik gelen bir şey olmuş. “Burada bir şey olmalıydı” demiş. Yani bizim için sadece bir model olan şey, onun gözünde artık o dünyanın bir parçası hâline gelmişti. Bu çok güzel bir şeydi benim için (D5).

Katılımcının paylaştığı bu hatıra, tasarım hatalarının ya da boşluklarının yalnızca düzeltilmesi gereken zayıflıklar veya hatalar olarak değil, hayal gücünün genişletilmesine olanak tanıyan potansiyel alanlar olarak da görülebileceğini önermektedir. Onun görüşüne göre teknik olarak fizikten istifade edilse de bu oyuncunun eylemleri oyun akışını ya da hikâyeyi olumsuz yönde etkilememiştir. Aksine bu davranış, oyuncuların eksik ya da tesadüfi tasarım alanlarına bile anlam ve hikâye derinliği atfedebileceklerini ortaya koymaktadır. Geliştiricinin bakış açısından söylemek gerekirse, oyuncunun oyun dünyasını hayal etmesi, oyunun sürükleyici gücünü pekiştirmekte ve beklenmeyen oyuncu davranışlarının amaçlanan tasarımın uzantılarıyla nasıl sonuçlanabileceğini de göstermektedir: Tasarımdaki bir gözden kaçırma başarısızlık olarak değil, oyuncunun merakı ve yorumlama yeteneğiyle harekete geçirilen gizil bir anlatı fırsatı olarak düşünülebilir. Bu noktada bir oyun geliştiricisi (D9) oyuncuların etkileşim biçimleri ışığında kısa ama etkili bir yorumda bulundu:

Oyuncu deneyimi her zaman sizi şaşırtır. Çünkü oyuncular asla sizin tasarladığınız şekilde oynamazlar (D9).

Katılımcının bu gözlemi yukarıda tartışılan tüm örneklerde tekrarlanan bir anlam kalıbını özetlemektedir: Oyuncu davranışları doğası gereği öngörülemezdir. İster hatalardan faydalanmak, ister amaçlanan tasarımın dışına çıkmak, ister duygusal tonları yeniden yorumlamak olsun, oyuncular sürekli olarak oyunu kendi mantıklarında oynarlar; bazen tasarımla uyum içinde, bazen de onunla çelişkili şekilde.

3.3. Duygusal, Kinestetik ve Anlamsal Bakımdan Korku Deneyimi

Bu ana temada, korkunun oyun geliştiricileri tarafından prosedürel olarak nasıl oluşturulduğunu ve bunun oyuncular tarafından nasıl yorumlandığı; korku deneyiminin

oyuncu tarafına fiziksel ve duygusal olarak nasıl hissedildiği, belirli uzamsal ve zamansal yapılandırmalarda nasıl ortaya çıktığı ve oyuncuların nihayetinde bu deneyimleri nasıl anladığını ve bunlara nasıl motive olduğu konu edilmektedir.

3.3.1. Korku üretim mekanizmaları ve tasarımsal stratejiler

Bu alt temada korkunun belirli tasarım mekanizmaları aracılığıyla nasıl oluşturulduğu, yapılandırıldığı ve aktarıldığı incelenirken bu stratejilerin ve tasarımların oyuncular tarafından nasıl alımlandığı ele alınmaktadır.

Kaynak sınırlaması ve envanter yönetimi

Korku oyunlarında korku uyandırmak için oyun geliştiricilerinin kullandığı stratejilerin en önemlilerinden biri, oyuncu-karakterinin kaynaklarının sınırlandırılması ve envanter yönetimi mekaniğidir. Oyun geliştiricileri bu kısıtlamaları duygusal ve deneyime yönelik bilinçli tasarım seçimleri olarak tanımladılar. Onların aktarımlarına göre korkunun etkili biçimde deneyimlenebilmesi için oyuncunun oyun dünyasında sınırlı kaynaklara ve karar alma baskısına maruz kalması gerekmektedir. Bu doğrultuda “cephane kıtlığı” ve “envanter yönetimi” gibi mekanikler bilinçli olarak duygusal gerilim yaratmak amacıyla kullanılmaktadır. Bir oyun geliştiricisi (D2) bu stratejiyi şöyle açıkladı:

Oyuncuya kaynakları sınırlı veriyoruz. Hem bu kaynak kısıtı hem de oyuncuya aşırı güçlü silahlar vermeyişimiz, oyundaki gerilim hissini artırmak için bilinçli tercihler. Örneğin mermi sayısı sınırlı, envanter kapasitesi sınırlı. Oyuncu her zaman neye sahip olduğunu, neyi ne zaman kullanacağını dikkatle düşünmek zorunda kalıyor (D2).

Katılımcı D2’nin söylemlerine göre bu strateji, oyuncunun sahip olduğu imkânları dikkatle değerlendirmeye zorlandığı bir ortam yaratmakta ve bu durum fiziksel güçsüzlük kadar bilişsel anlamda da bir korku yaratmaktadır.

Benzer şekilde başka bir oyuncu geliştiricisi (D3) de oyuncuya fiziksel güç tanımamanın, silah vermemenin, onu bilinçli olarak çaresizliğe sürüklediğinin altını çizdi:

Oyunda amacım oyuncuyu çaresiz bırakmak. Örneğin, bir evin içindeyiz ve çıkamıyoruz. Çıkmak için belli şeyleri yapmak zorundayız ama karşımıza bir şey çıkacaksa, buna nasıl karşılık vereceğiz? Hiçbir şey yok elimizde. Karşıdan garip sesler geliyor ama buna da cevap verememek, tamamen bir çaresizlik duygusu yaratıyor. Bence asıl korkuyu da bu başlatıyor (D3).

Katılımcı D3'ün anlatısında korku, karşı koyamama ve anlamlandıramama biçimindedir. Oyuncunun yapacak bir şeyinin olmaması onun özneliğini zayıflatmakta ve bu da onu savunmasız kılmaktadır. Envanter sistemleri bu anlamda bir oynanış mekaniği olduğu kadar oyuncunun kendi kapasitesini sorguladığı, özne olma hâlinin sarsıldığı bir tasarımsal stratejidir.

Oyun geliştiricisi diğer katılımcılar (D6, D7, D9) da oyunlarda korkunun duygusal gücünün, oyuncunun ne kadar kısıtlı hareket edebildiğinden ve sahip olduğu oyun içi varlıkların kısıtlanmasıyla ilişki olduğundan kaynaklandığını vurguladılar. Bu yönüyle korku, var olan tehditler karşısında bunlara nasıl tepki verileceği konusunda kontrol eksikliğinden kaynaklanmaktadır. Bir oyuncu geliştiricisi (D9) bu dinamiği, kasıtlı olarak etki gücünü ortadan kaldırmaya odaklanan bir tasarım felsefesi olarak ifade etti:

Player'ın elinden neyi alıyoruz? Mesela silah vermemek, her zaman korku oyunları için çok iyi bir taktiktir. Çünkü silahı varsa, korku azalır. Canavar da gelse, zombi de gelse, atmosfer eksik kalabilir. O korkuyu oluşturmak kolay değil. Ama oyuncudan *inventory*'yi alırsak, ya da şöyle şeyler yaparsak: kapı kolu kırık, camdan çıkmam lazım ama önünde tahtalar var, çatı katı kilitli, mahzen kilitli... Böyle çok basit ama etkili mekaniklerle oyuncuyu sıkıntının içine sokuyoruz (D9).

“Bir şeyi oyuncunun elinden almak” üzerine yapılan bu vurgu, oyuncunun istekleri ile yetenekleri arasında kasıtlı bir asimetri yaratmanın korku üretme taktiği olduğunu ortaya koymaktadır.

Başka bir oyun geliştiricisi (D6), oyuncu-karakterine yönelik sınırlı dayanıklılık gibi bedensel kısıtlamaların savunmasızlık hissine katkıda bulunduğunu vurgulayarak bu düşüncüyü daha genişletti:

Kısıtlamalar korkuyu etkiliyor. Mesela *stamina* en basit örneği, çoğu korku oyununda olan bir şey. Oyunda bir yapay zekânın seni takip ettiğini fark ettin. Ama *stamina* var. Seni kovalasa, bir anda *stamina*'n biterse ne olacak? Yakalanırsın. Bu durum insanı çok tedirgin ediyor. Korkuya ciddi anlamda destek olan bir unsur bu (D6).

Katılımcı D6'ya göre dayanıklılık sınırlamaları gibi mekanikler de gerilimi artırmak konusunda önemli rol oynamaktadır. Bir oyuncu yapay zekâ kontrollü bir düşman tarafından kovalanıyorsa ve dayanıklılığı bu sırada biterse yakalanma riski gerçek olmaktadır.

Öte yandan oyuncular genellikle bu tasarım kısıtlamalarını, sürekli bir gerginlik ve tedirginlik hissi yaratan sistemler olarak algılamaktadırlar. Sınırlı dayanıklılık, kısıtlı cephane ve sıkı envanter yönetimi mekanikleri, anlık olarak korku yaratmayabilir, ancak zamanla savunmasızlığı, aciliyeti ve stresi artırarak oyun deneyiminin duygusal tonunu kesinlikle şekillendirmektedir. Zira araştırmaya katılan çoğu oyuncu bunu vurguladı. Örneğin bir katılımcı (P10), bu duygusal gerilime dikkat çekerek kaynak kullanımını sürekli planlamak zorunda olmanın yarattığı stresin, korku deneyimine önemli ölçüde katkıda bulunduğunu açıkladı:

Bence çaresizlik duygusunu artırmak, oyuncuyu doğrudan korkutmasa bile onu ciddi şekilde geriyor. Kaynakların sınırlı; nasıl kullanacağını planlaman gerekiyor. Bunları dikkatli yönetme ihtiyacı, farkında olmadan bir stres yaratıyor (P10).

Burada korku, tehditten kaynaklanabileceği gibi, beklentiden ve oyuncunun kısıtlı araçlarını yanlış yönetmesi durumunda neler olabileceğinin sürekli biçimde farkında olmasından da kaynaklanmaktadır. Envanter kısıtlamaları gibi tasarım stratejileri ve oyun mekanikleri, oyuncuların her karşılaşmayı nasıl yorumlayacağını şekillendiren bir endişe yaratmaktadır.

Başka bir oyuncu (P3) da envanter kısıtlamalarının yaygın bir oyuncu davranışını nasıl engellediğini vurgulayarak bu gerilime yeni bir bakış açısı kazandırdı. “Her ihtimale karşı” her şeyi toplamayı seven oyuncular için neyi saklayıp neyi atacaklarını seçmek zorunda kalmak, sürekli biçimde mikro düzeyde stres ve gerginlik yaratmaktadır. Bu durumda korku kısıtlı karar verme sürecinden kaynaklanmaktadır.

Bu görüş bir oyun geliştiricisi (D7) tarafından da paralel şekilde dile getirildi. Katılımcı D7, sınırlı cephane gibi kısıtlamaların korku oyunu tasarımının temel ilkeleri

olduğunu vurguladı. Onun için korku yaratmak, görsel veya ses tasarımından daha fazlasını gerektirmektedir: Oyuncuyu, gerçekten güçsüz hissedeceği kaotik, kontrol edilemez durumlara sokulmalıdır. Onun ifadesiyle:

Zaten korku oyunlarında güçlü bir karakterin olması bana pek mantıklı gelmiyor. Oyuncunun kendini biraz çaresiz hissetmesi gerekiyor. Saçma sapan, kontrolsüz durumlara düşmesi lazım ki gerçekten korkabilsin, gerilebilsin (D7).

Bu oyun geliştiricisi, yapısal kısıtlamaların oyuncularını zihinsel olarak olası gelecek senaryoları düşünmeye zorladığını ve bunun da stresi ve oyuna dalma hissini artırdığına inanmaktadır. Ancak katılımcı D7 aynı zamanda önemli bir dengeye de dikkat çekmektedir: Bu mekanikler “ölçülü” şekilde uygulanmalıdır, çünkü aşırı kısıtlama deneyimi bozabilir ve dikkatlice ayarlanmış bir oyun sistemi çevre farkındalığını ve yapay zekâ sistemleriyle etkileşimi teşvik edebilir.

Korku oyunu tasarımında ölçülü kısıtlamaya verilen önem, yalnızca geliştiricilerle sınırlı değildir. Oyun geliştiricisinin bu perspektifi, birçok korku oyununda yer alan duygusal yörüngeyi değerlendiren bir oyuncunun (P6) görüşüyle örtüşmektedir. Katılımcı P6’ya göre bir korku oyununun başlangıcında oyuncunun özne konumu genellikle kurban olarak çerçevelenir ve bu konum savunmasızlıkla karakterizedir.

Oyuncu şöyle dedi:

Bence korku oyunlarında oyuncuya ilk başta kurban rolü biçiliyor. Oyuna başladığımızda hiçbir şeyi bilmiyoruz. Neyin nereden çıkacağı, nasıl bir tehlikeyle karşılaşacağımız, hangi canavarı nasıl alt edeceğimiz tamamen belirsiz. Bu belirsizlik de bizi doğrudan kurban konumuna yerleştiriyor. Bence bu durum her korku oyununda başlangıçta var (P6).

Bu noktada katılımcı P6, oyuncuyu sınırlandırmanın korku üretim stratejisi olarak nasıl işlev gördüğünü açıklamaktadır. Buna göre korku, en çok oyuncunun en az donanımda olduğunda etkilidir ve oyunun başlarındaki kısıtlamalar, çaresizlik yaratır.

Başka bir oyuncu (P9) da kullanıcı deneyimi açısından benzer bir endişeyi dile getirerek envanter sistemleri ve zorluk mekaniklerinde dengenin önemini vurguladı.

Katılımcı P9, kaynak kıtlığının sürükleyici değerini kabul etmekle birlikte, oyuncuları uzaklaştırma potansiyeli konusunda da uyarıda bulundu:

Mesela oyuncuyu çok fazla darlarsan, “Yeter ya, Allah kahretsin, oynamayacağım!” deyip oyunu yarıda bırakabiliyor. Çünkü bazı Steam istatistiklerinde görüyoruz; mesela adamların sadece yüzde 25’i oyunu bitirmiş. Neden? Çünkü zorluğundan yılmış (P9).

P9’un yorumları, sürükleyici gerilimin, ilgisizliğe dönüşebileceği bir durumu anlatmaktadır. *Resident Evil* ve *Silent Hill* gibi örneklerden yola çıkan P9, kaynakların aşırı cömertçe dağıtılmasının gerilimi azaltabileceğini, ancak aşırı kısıtlamanın oyunun erken terk edilmesine yol açabileceğini vurgulamaktadır.

Bu noktada bir oyun geliştiricisi (D7), mekanik zorlukların duygusal etkisini dengeleyen bir “ödül-ceza ayarı” ihtiyacına dikkat çekti. Ona göre kaynakların az olduğu ve çaresizlik hissettiren bir durumda oyuncuya yeni bir şey sunmak, ödüllendirici bir rahatlama hissi sağlamaktadır. Katılımcı D7’ye göre bu, oyun mekanikleri boğucu hâle gelmeden önce küçük bir soluklanma anıyla dengelenmelidir. Paralel şekilde diğer bir oyun geliştiricisine (D9) göre de sistemin işlemesi oyuncunun ilerleme deneyiminin gizli ama etkili biçimde ödüllendirilmesine bağlıdır.

Bir oyuncu (P4) da belli bir derecede çaresizliğin gerekli olduğunu vurgulamakla birlikte ölçüsüz kısıtlamanın ya da sınırsız güçlendirmenin duygusal gerilimi zedeleyeceğini ifade etti:

Oyuncunun çaresiz hissetmesi lazım. Eğer oyuncuya sen sonsuz mermi satabilme şeyi verersen, diyelim ki bir hasar versin, karşısındaki düşmanın da 10.000.000 canı olsun, sürekli aynı şeyi yaparak o düşmanı çok rahat öldürür. O zaman oyunun bir anlamı kalmaz. Hem sıkıcılaşır hem *combat* gereksiz yere uzar hem de işin içerisine bir *challenge* yok (P4).

Katılımcının bu yorumu, güçlendirme ile kısıtlama arasında ölçüsüz bir ayarlamanın oyunun hızını ve gerilimini bozan yapısal bir risk olarak çerçevelemektedir. Anlamlı sınırlamaların yokluğu korkuyu köreltmekte ve yerine monoton bir oyun deneyimi getirmektedir.

Benzer şekilde katılımcı P2, kaynak kıtlığının yarattığı çaresizliği vurgulayarak asıl heyecanın bu rahatsızlığı dikkatlice yönetmekte yattığını belirtti:

Kaynak yönetimi biraz zorlayıcı olabiliyor. Gelen her şeye tak tak tak vurayım geçeyim dersen, bu sefer elindeki mermi bitiyor. Diyelim sadece bıçağın kaldı; bu sefer *boss*'a geçiyorsun, doğramaya çalışıyorsun ama olmuyor. O kısım biraz zorlayıcı olabiliyor ama oyunun tadı da biraz zorlukta zaten. Ortalama bir denge tutturması benim için önemli. Bazen şöyle bir durum oluyor: “*Gariban gaming*” dediğimiz şey yaşanıyor. Yani yerden minicik bir parça toplamak için haritanın etrafında 40 dakika dolanıyorsun. Sonra diyorsun ki, “Bunu *craft*’layayım, silahın ucuna mermiyi takayım.” Bir yerden sonra da insanın canı çekiyor; “çıkayım, tak tak tak sıkayım geçeyim” diyorsun. O yüzden bazen bu kısımlar bayabiliyor (P2).

İlginç şekilde katılımcı P2, burada “gariban gaming” fikrini ortaya atmakta ve oyuncuyu zorlamaktan daha çok, aşırı cezalandırıcı oyun sistemleri için bu gayri resmî terimi kullanmaktadır. Bu noktada oyuncunun talebi, zorluğun olduğu ama gereksiz yorgunluğu engelleyen bir oyun deneyimidir.

Paralel olarak başka bir oyuncu (P7), *Resident Evil 4*’ün (Capcom, 2005) iki versiyonunu karşılaştırarak orijinal oyunun agresif kıtlık modelinin korku potansiyeline önemli olarak katkıda bulunduğunu, oysa *remake* (Capcom, 2023) versiyonunun daha cömert kaynak dağıtımı nedeniyle nispeten korku deneyimini zedelediğini belirtti.

Jumpscare’ler

Kısıtlamaya dayalı oyun mekanikleri, gerilimin temel katmanını oluştururken korku oyunları genellikle içgüdüsel tepkiler uyandırmak için daha ani tekniklere de başvurmaktadır. Bunlar arasında ani korkutma yöntemleri ve tetikleyici olaylar, yani *jumpscare*’ler yaygın bir yöntem olarak öne çıkmaktadır. Derinlemesine görüşmelerde hem oyunculardan hem de oyun geliştiricilerinden, ani korkutma efektlerinin kullanımıyla ilgili görüşlerini ve beklentilerini paylaşmaları istendi.

Oyun geliştiricilerinin bakış açısından ani korkutma efektleri, giderek basitleştirilmiş, deyim yerindeyse “ucuz”, ve yüzeysel korkuyla ilişkilendirildi. Bir geliştirici (D1) anlamlı korku tasarımından uzaklaşıldığını söyledi:

Mesela kapıyı açtığınızda bir yaratığın bir anda önünüzde belirip sizi korkutması gibi daha yüzeysel bir korku yaklaşımı var artık. *Indie* geliştiriciler arasında bu tarz oyunlar çok yaygınlaştı. Ben bu çizgiden uzaklaşmaya çalışıyorum (D1).

Oyun geliştiricisi D1, özellikle ani korkutma taktiklerinin aşırı kullanımını eleştirmekte ve bunları formüle dayalı, derinlikten yoksun olarak görmektedir.

Başka bir oyun geliştiricisi (D2) de etkili korku tasarımı için anlatı ve kavramsal tutarlılığın merkezi önemini vurgulayarak bu felsefeyi genişletti:

Ucuz *jumpscare*'ler gibi yöntemleri kullanmamaya çalışıyorum. Yaratmış olduğum tüm yaratıkların ve konseptlerin belirli bir *lore*'a sahip olmasına, kendi içinde tutarlı olmasına dikkat ediyorum (D2).

Katılımcı D2, ucuz korkutma efektlerine güvenmek yerine korkuyu haklı ve inandırıcı kılan iç mantık ve arka plan hikayesi (*lore*) olan canavarlar ve ortamlar yaratmaya öncelik vermektedir. Bu türden teknikler anlık tepkiler yaratmada etkili olsa da anlatı veya atmosferik birikimden kopuk olduklarında duygusal olarak önemsizleştirici bir risk taşımaktadır. Bir oyun geliştiricisi (D7) şöyle söyledi:

Her korku oyunu aynı şekilde korku yaratmaz. Mesela bazı oyunlar korkusunu gerilimle vermeye çalışır ve *jumpscare* öğeleri kullanmaz; bunun yerine, bilinmezlik üzerinden korku yaratır. Örneğin gizli bir karakteri konumlandırır ve tüm oyunu onun üzerine kurgular. Bazı oyunlar ise *jumpscare*'i fazlasıyla kullanır. Örneğin *Five Nights at Freddy's* gibi. Çok basit, *point-and-click* türünde bir korku oyunu ama tüm korkusunu *jumpscare*'e dayandırıyor (D7).

Katılımcı D7 korku oyunlarında tasarım stratejilerinin çeşitliliğini gündeme getirmekte ve tüm korku oyunlarının aynı şekilde korkuyu kurgulamadığını savunmaktadır. Ona göre bazı oyunlar sürekli gerilim ve belirsizliğe dayanırken diğerleri sık sık ani korkutma efektleri kullanarak korku yaratmaktadır.

Oyuncular da ani korkutma efektlerinin etkinliğinin bu türden öğelerin yoğunluğuna değil, zamanlamasına ve atmosferin oluşturulmasına bağlı olduğunu sık sık vurguladılar. Örneğin katılımcı P1, etkili bir *jumpscare* kullanımında ani şokun kendisini değil, onu önceleyen özenle oluşturulmuş gerilimin önemli olduğunu vurgulamaktadır. Başka bir oyuncu (P9) da *jumpscare* öğelerinin iyi ayarlandığında “tadından yenmeyeceği” düşüncesine daha sade bir cümleyle katkıda bulundu:

Yani insanı geren sekanslar oyunun heyecanını artırıyor. Ama bunlar çok fazla olmamalı, yerinde olmalı (P9).

Ancak hazırlık olmadan ve gerilim zaten inşa edilmediğinden kullanıldığında, ani korkutmalar genellikle oyuncular tarafından reddedilmektedir. Bazı oyuncular (P2, P3) ani korkutmaların aşırı kullanımının bir hayal kırıklığı ve hatta yorgunluk kaynağı olduğunu belirttiler:

Gereksiz *jumpscare*'leri sevmiyorum. Beni çok geriyor. O kadar geriyor ki bir süre sonra oyuna devam edemeyeceğimi hissediyorum. Çünkü çok tetikte hissediyorum: “Sağımdan mı çıkacak, solumdan mı gelecek?” falan filan (P3).

Çok fazla *jumpscare* olması ise sıkabiliyor açıkçası. Sürekli *jumpscare* spamlandığında etkisini kaybediyor çünkü. Ama yerli yerinde, dozajı iyi ayarlanmış korku anları oldukça etkileyici olabiliyor (P2).

Bu oyunculara (P2, P3) göre ani korkutma unsurları çok sık veya zamanlaması kötü olduğunda etkilerini yitirmekte ve korku yerine yorgunluk hissi yaratmaktadır.

Birçok oyuncu ve oyun geliştiricisi, diğer unsurlarla birlikte kullanıldığında ani korkutma tekniklerin korku deneyimine olan olumlu katkısını kabul etti. Örneğin bir oyuncu (P5), *Outlast*'ı (Red Barrels, 2013) sık ama “zevkli bir şekilde yapılmış” korkutma unsurları nedeniyle övdü:

Jumpscare olayını *Outlast* bence gerçekten yedi bitirdi ama kötü bir şekilde yaptığını da düşünmüyorum. Evet çok fazlaydı belki ama bana kalırsa tadındaydı. Ondan sonra çıkan korku oyunlarında bu tarz korkutma yöntemleri hâlâ kullanılıyor ama artık sadece bunun yeterli olmadığını fark ettiler gibi geliyor (P5).

Özetle hem oyun geliştiricileri hem de oyuncular, ani korkutmaların doğası gereği etkisiz olmadığını, aksine güçlerinin nasıl çerçevelendirildiklerine bağlı olduğunu vurguladılar. *Jumpscare*'ler, tutarlı bir anlatı mantığına yerleştirildiklerinde ve psikolojik gerilimle desteklendiklerinde, daha geniş bir korku ritminde anlamlı stratejiler olarak görülmektedir. Ancak bu teknikler dikkatsizce veya aşırı kullanıldıklarında, “korkuyu ucuzlaştırıcı” bir gösteriye indirgeme riski taşımaktadır.

Canavarlar ve boss dövüşleri

Katılımcıların ani korkutma stratejileri hakkındaki düşüncelerinin ardından, saha verilerinde tekrarlanan bir konu, canavarlar ile *boss*'ların varlığı ve bu karşılaşmaların korku oyunlarında korkuyu nasıl şekillendirdiğiydi. Oyun geliştiricilerinin bakış açısına göre, düşmanların tasarımı iki temel ilkenin dikkatli bir şekilde dengelenmesini gerektirmektedir: belirsizlik ve güçsüzlük. Katılımcı D2'nin vurguladığı gibi, bu ikisinden biri kaybolduğunda korku azalmaktadır. Onun ifadeleriyle:

Bilinmezlik ve güçsüzlük, bir korku oyununun temel yapı taşları diyebilirim. Çünkü bu iki unsur kaybedildiğinde, yani oyuncu bir yaratığı öğrenmeye başladığında ya da ona karşı üstünlük kurabildiğinde, korku atmosferi ciddi anlamda zedeleniyor. Bu yüzden ben kendi oyunumuzun tanıtım sürecinde bile “sakın yaratığı göstermeyin, ne yaptığını anlatmayın” diye özellikle rica ediyorum arkadaşlara (D2).

Katılımcıya göre oyuncu bir düşmanın davranışını tahmin etmeye veya ona üstünlük kurmaya başladığında, o varlık korkutucu olmaktan çıkmakta ve bunun yerine yalnızca basit anlamda taktiksel bir engel hâline gelmektedir. Korkuyu korumak için katılımcı D2, kendi oyunlarının tanıtım materyallerinde düşmanların ortaya çıkmasını aktif olarak önlediğini ve belirsizlik atmosferini korumaya çalıştığını söylemektedir. Bu bağlamda ister görünüş, ister yapay zekâ kalıpları açısından olsun aşırı tanıdıklık, korkunun etkinliğine doğrudan bir tehdit olarak görülmektedir.

Bir oyuncu olan katılımcı P6, özellikle kaynaklar kısıtlı olduğunda güçlü bir düşmanla erken karşılaşmaların nasıl endişe yarattığını açıkladı: Ona göre zamanla ve eline daha fazla silah ya da mekanik olanaklar sunulunca o düşmanı nihayetinde yenme fırsatı ona tatmin kazandırmaktadır. Bu nokta, zorlu boss savaşlarını duygusal olarak yorucu ancak üstesinden gelindiğinde son derece tatmin edici olarak tanımlayan P1 tarafından da yinelendi: “Sevinç gözyaşları dökersiniz. ‘Tanrıya şükür’ dersiniz.”

Korku oyunlarında *boss fight* kolay olmamalı ama çok da zor olmamalı. Şimdi yalan söylemeyeyim, 20-30 kere deniyorsun, sinirleniyorsun, kapatıyorsun. Ertesi gün tekrar açıp “bu sefer olacak” diyorsun. Gerçi öyle *boss*'ları öldürdüğünde gelen his de çok iyi oluyor. Gözyaşı filan geliyor, “Şükürler olsun” diyorsun (P1).

Her iki düşünce de özenle kurgulanmış bir kırılmalı ve nihai güçlenme süreciyle korkunun nasıl artırılabilmesine işaret etmektedir. Bu yapı, boss çatışmalarını katartık hale getirmektedir.

Diğer oyuncular (P5, P7) örneğin cephane ve sağlık kitleri gibi kaynakların sıkça yerleştirilmesinin zorlu bir boss dövüşü için bir sinyal mekanizması olarak kullanılmasını vurguladı. “Güvenli” alanlarda ani bir şekilde bol miktarda malzeme bulunması, oyuncuları genellikle yaklaşan bir tehdide hazırlar ve tasarım kurallarının meta bilgisiyle beslenen bir beklenti yaratarak, korku ve tahrişin benzersiz bir karışımını oluşturmaktadır:

Korku deneyimimde beni en çok etkileyen şey, oyunların bana fazlasıyla *loot* verdiği anlar oluyor. Bu anlarda diyorum ki “tamam geliyor” ve kendimi hazırlamaya başlıyorum. Özellikle *loot*’ların en güvenli yerlerde veriliyor olması sinir bozucu (P5).

Görülebileceği gibi P5 gibi bazı oyuncuları için bu teknik, oyuncunun güvenlik beklentisini bozmakta ve rahatlama amaçlı anlarda bile gerilim hissini yoğunlaştırmaktadır. Kaynak bolluğunun yakın bir tehdidi işaret ettiği bu teknik, bir tür *oyunsu önsezi* işlevi görmektedir.

Bununla birlikte tüm oyuncular canavar, düşman ve boss’larla girilen yoğun mücadeleleri ve dolayısıyla dövüş mekaniklerini hoş karşılamadı. Örneğin katılımcı P4, savaş odaklı boss dövüşlerinin gerekliliğini sorguladı. Bu bakış açısı, savaştan ziyade hayatta kalmayı ve kaçmayı önceliklendiren ve daha psikolojik veya atmosfer odaklı korku oyunu tasarım geleneğinin de tercih edildiğini örneklemektedir.

Bulmacalar

Korku video oyunlarında bulmaca mekanikleri ise doğası gereği korkutucu olmasa da sahadaki görüşmelerde gerilimi ayarlamak ve oyuncuların savunmasızlık hissini etkilemek için kullanılan ve değerlendirilen ince ama etkili bir strateji olarak ortaya çıktı. Bir oyuncu (P8) bulmacalar ile korkunun daha geniş mantığı arasında bir uyum kurarak, özellikle bilinmeyene karşı duyulan korkunun, korku video oyunlarında bulmacalarla somutlaştığını belirtti:

Bence korku oyunlarının içerisinde işte o bilinmezlik duygusu, bilinmeyen korkma hâlinin fiziksel yansımaları gibi... Karşımızda çözmemiz gereken bir bilinmezlik var ve o bilinmezi ne şekilde çözeceğimizi bile bilmiyoruz. Önce bir süre uğraşıyoruz falan. Sonra anladığımızda diyoruz ki: “Ben şunu şöyle yapsam, bunu böyle yapsam?” Diyor ki, “Şu parça eksik.” Sonra hadi bakalım onu aramaya uğraşıyoruz falan gibi gibi... (P8).

Bu anlatımıyla katılımcı P8, özellikle korku oyunlarında belirsizlik ve bilinmeyen somutlaşmış hâli olarak bulmacaların varlığına ilişkin kavramsal bir yaklaşım getirmektedir. Ona göre bulmacalar korkunun kendisinin yapısını yansıtmaktadır ve temel psikolojik mekanizmasının tematik uzantılarıdır: Bilememenin soyut korkusu, burada somut, etkileşimli bir deneyime dönüşmektedir.

Bu türden bir fikir yalnızca ani korkutmalara ve refleks tetikleyicilere dayalı korku tasarımının genellikle reddedilmesi anlayışıyla birlikte düşünebilir. Bir oyuncu olan P5’e göre, etkili korku, sadece ani tepkiler değil, aynı zamanda oyuncunun zekâsını ve merakını da harekete geçirmelidir:

Bir korku oyununda bulmaca unsurları mutlaka olmalı. Sadece ani korkularla değil, oyuncunun düşünmesini ve keşfetmesini sağlayarak da gerilim yaratılmalı (P5).

Görüşmelerde bazı oyun geliştiricileri (D5, D6), bulmacaların anlatı ile bütünleşik olması gerektiği fikrini öne çıkardı. Katılımcı D6 bu konuda oldukça netti:

Korku oyunlarının zaten %90’ını bulmacalar oluşturuyor ve bu bulmacaların hikâyeye birleşik, katkısı olan şeyler olması gerektiğini düşünüyorum. (...) *Silent Hill*’deki tüm bulmacaların hikâyeye bir katkısı var diye biliyorum. Öyle boş olsun diye koyulmuş bir bulmaca yok (D6).

Burada ifade edilen tasarım anlayışı, bulmacaların yalnızca oyun süresini uzatmak ya da oyuncuya “iş” vermek için değil, atmosferin parçası olan anlatısal öğeler olarak yapılandırılması gerektiği fikrine dayanmaktadır. Katılımcı D6’nın örneklendirmesiyle bulmacalar mekân-anlatı ilişkisine yöneliktir.

Hikâye odaklı ve anlatıya ilişkin bulmacalara verilen önem, oyuncularla yaptığım görüşmelerde de kesinlikle karşılık buldu. Örneğin bir oyuncu (P3), hikâyeye anlamlı bir katkı sağlayan bulmacaları açıkça tercih ettiğini ifade etti. Başka bir oyuncu (P6) da

ayrıca bulmacaların oyun ortamına doğal bir şekilde dahil edilmesinin verdiği keyfi vurguladı:

Ben daha ziyade *puzzle*'ı oyuna yedirilmiş şekilde severim. Ona ulaşmam için teşvik edici yerlere giderim. Çeşitli yerlerden ekipman alırım veya kasanın anahtarını çözmeye çalışırım. Bu bana daha çok zevk veriyor (P6).

Katılımcı P6'nın yanıtında bulmacalar, yuncuyu ortamdan uzaklaştırmak yerine onu ortamda dolaşmaya ve keşif yapmaya daha da motive hâle getirmektedir.

Bu gözlem, kasıtlı olarak yavaşlamanın zevkini vurgulayan başka bir oyuncunun (P5) sözleriyle yakından bağlantılıdır:

Ben seviyorum bulmaca çözmeyi, eğlenceli geliyor. Hem o gergin ortamda bir şeyleri birleştirmeye çalışmak, hem de gözünden kaçabilecek detayları tekrar incelemeye çalışmak... Korkarken bir şeyleri gözden kaçırabiliyorsun ve bu yüzden oyun seni zorla durdurup o inceleme fırsatını veriyor. Bence bu çok iyi bir şey ve ben bu yönünü seviyorum (P5).

Katılımcı P5, bulmaca bölümlerinin bilişsel değerini, özellikle korkunun algıyı bulanıklaştırabileceği duygusal olarak yoğun anlarda, oyuncuyu yavaşlamaya ve dikkatlice gözlemlemeye zorladığını vurgulayarak öne çıkarmaktadır. P5 için bulmacalar oyun için dikkat dağıtıcı unsurlar değil, düşünme ve yeniden katılım için yapılandırılmış fırsatlardır. Benzer olarak, başka bir oyuncu (P6) da bulmaca bölümlerinin keşif ve aksiyonu kesintiye uğratmaktan daha ziyade bunlara iyi entegre edilmiş bulmacaların keşif ve ilerlemeyi bir araya getirerek oyuna dalma hissini sürdürdüğünü vurguladı.

Keşifsel değeri vurgulayan olumlu görüşlerin ardından başka bir oyuncu (P2), bulmacaların anlatıya içkinleştirilmediği durumlarda oyun deneyiminin sekteye uğradığını hissettiren ters örnekleri gündeme getirdi:

Ben bulmaca yaparken çok darlanıyorum ya. (...) Ama çok kompleks bir şey olunca da bu sefer 'Ya şimdi otur bununla uğraş...' diye geriliyorum. (...) Yani eğer bulmaca hikayeye bağlansa, *lore* ile bağlantılı bir şey olsa, bir nebze okey olabilirim. Ama çok alakasız bir şeyi çöz deyince sıkılıyorum açıkçası (P2).

Katılımcı P2'nin açıklamaları bulmacaların deneyimi güçlendirmek yerine oyuncuda "darlanma" hissi yaratılabileceği durumları ortaya koymaktadır. Bu oyuncu için problem

bulmacaların varlığı değil, bu bulmacaların oynanışa anlatıyla ne kadar anlamlı bir ilişki kurduğudur.

Anlatısal bütünlüğün yanı sıra bulmacalar korku oyunlarında oyun ritminin yönetilmesinde de merkezi bir rol oynayabilmektedir. Birçok oyuncu (P3, P5, P6, P7, P10) yoğun aksiyon veya gerilimli sahnelerin ardından gelen bulmaca kısımlarını hem oyun temposunu dengeleyen hem de duygusal gerilimi farklı bir düzeye çeken geçiş anları olarak tanımladı. Bir oyuncu (P3), bulmacaların korkunun duygusal yoğunluğundan kısa bir bilişsel mola sağladığını şöyle tarif etti:

Bulmaca çözme anlarında oyunun atmosferinden biraz kopuyoruz, sanki kısa süreliğine farklı bir moda geçiyoruz. Bu kötü mü? Hayır, değil. Hatta bazen iyi geliyor (P3).

Katılımcı P3, bulmaca bölümlerini oyuna dalma sürecine verilmiş bir ara olarak değil, oyuncuların oyuna daha etkili bir şekilde yeniden katılmalarını sağlayan, bilişsel olarak dinlendirici bir mola olarak tanımlamaktadır.

Başka bir oyuncu (P7) bulmacaları, korku deneyimi içinde kasıtlı olarak yerleştirilmiş ve oyuncuyu kısa süreliğine korkudan uzaklaştırarak güvenlik hissi veren bölümler olarak tanımladı. *Silent Hill 2 Remake* üzerine düşünürken katılımcı P7 bu tür ara bölümlerin geçici olarak korkuyu azaltsa da sonuçta oyunun oynanabilirliğini ve temposunu artırdığını belirtti.

Benzer şekilde başka bir oyuncu (P10) bulmaca sekanslarıyla karşılaştığında “oh be!” diyerek rahatladığını söyledi. Katılımcı, bu türden bulmaca anlarını şöyle betimledi:

Bulmacalar tam tersine, oyuncuya geçici bir nefes alma fırsatı sunuyor gibi geliyor bana. Oyunda sürekli bir koşturma, kaçış halindeyken karşına bir bulmaca çıktığında “Oh be!” diyorsun; çünkü bir rahatlama geliyor. O an için kimse seni kovalamıyor. Bu yüzden bulmacalar hem dinlenme hem de odaklanma anı gibi. Ayrıca çözmekten de keyif alıyorum (P10).

Görülebileceği gibi katılımcı P10, bulmacaları, sürekli takip veya tehdidin yoğunluğunu kesintiye uğratan kısa molalardan oluşan “nefes alma anı” olarak tanımlamaktadır.

Ancak oyun geliştiricileri ve oyuncularla yapılan derinlemesine görüşmelerde gündeme gelen önemli bir konu da bulmaca zorluğunun dengesi idi. Anlaşılan odur ki bu faktör, yanlış değerlendirildiğinde oyuncuyu sinirlendirebilir ya da oyundan uzaklaştırabilir. Oyun geliştiricileri genellikle bunu merkezî bir tasarım ikilemi olarak kabul ettiler. Bir oyun geliştiricisi (D5) şöyle söyledi:

Bulmacaların olması çok önemli. Ama bu biraz denge meselesi. En azından bizim yaptığımız türden oyuncuların, zor bulmacaları seven insanlar olduğunu düşünüyorum. Tek bir yerde çözülen değil de birkaç farklı mekâna gidip ipuçları toplayarak, akıl yürütmeye çözülen bulmacaların daha çok sevildiğini düşündüğümüz için genelde bu şekilde tasarladık eskiden. Tabii bazı oyuncular için bu sıkıntı olabilir. İki tarafı da anlıyorum. Evet, ben de artık bu yaşlılığımda oturup çok karmaşık bir bulmaca çözmek istemem. (D5).

Katılımcı D5, korku oyunlarındaki bulmaca zorluğunun temelde bir denge meselesi olduğunu vurgulamaktadır. Bu ekibin hedef kitleleri mantık ve keşif içeren karmaşık, çok adımlı bulmacaları sevme eğiliminde olsa da aşırı zorlu tasarımların bazı oyuncularını uzaklaştırabileceğini de kabul etmektedirler. Bu bakış açısı, bulmaca zorluğunun oyuna katılımı doğrudan etkilediğini vurgulayan bir oyuncunun (P3) deneyimiyle örtüşmektedir. Oyuncunun ifadesiyle:

Bulmacaların zorluk seviyesi de benim için oyunun ilerleyişini doğrudan etkiliyor. Eğer bir bulmacayı üçüncü ya da dördüncü denemeden sonra hâlâ çözemiyorsam, sinirlenip oyunu kapatıyorum. Ama eğer oyunu çok seviyorsam, çözene kadar uğraşırım (P3).

Görülebileceği gibi oyuncuların bulmacaya geri dönmeleri, doğru zorluk seviyesinin bağlama ve oyuncunun bağlılığına bağlı olarak hem engel hem de motivasyon kaynağı olabileceğini göstermektedir.

Başka bir oyuncu (P1) bulmacaların zorluk derecesinin oldukça hassas şekilde ayarlanması gerektiğine ilişkin “kendimi salak gibi hissetmek istemiyorum” diyerek ilginç bir yorumda bulundu:

Abi ben kendimi zeki biri olarak görmüyorum ama kendimi salak gibi de hissetmek istemiyorum. Korku oyunlarında *puzzle* çıkınca şunu diyorum: “Ne gerek var abi, bulmaca çözmek istesem *Sherlock Holmes* serisini oynarım.” Çünkü gerçekten kendini aptal gibi hissettirebiliyor. Çözememek değil mesele; ipucunu görememek daha çok kendini aptal gibi hissettiriyor (P1).

Katılımcı P1'in bu ifadeleri, önemli bir hayal kırıklığını ortaya koymaktadır: Bulmacalar oyuna kötü bir şekilde dahil edildiğinde ya da yeterince işaretlenmediğinde oyuncular bu zorluğu oldukça derinden algılamaktadırlar.

Bu noktada oyuncu deneyimiyle ilgili dile getirilen hayal kırıklığı oyun geliştiricileri tarafından da açıkça tanınan bir tasarım problemine işaret etmektedir. Tam da oyuncuların “zorlanmak” ile “salak hissetmek” arasında çizdiği bu hassas sınırdan, bir oyun geliştiricisi (D4) şu ifadeleri kullandı:

Player, çözmesi gereken *puzzle*'ı çözemiyorsa burada *player*'ı suçlayamayız. Sonuçta belli bir ücret ödemeyi kabul etmiş, senin yaptığın tasarımdan, belki reklamdan, belki altındaki yorumlardan etkilenmiş ve senin oyununa zaman ayırmayı kabul etmiş bir kitle var. Eğer bu kitle, bulmacayı bozuk, kötü ya da aşırı zor olarak düşünüyorsa, bu durumda *player*'ı değil, kendimizi sorgulamamız gerekir. Demek ki bizde bir dizayn hatası var (D4).

Katılımcı D4'ün görüşü, bulmacaların aşırı zorluğundan ya da oyuncunun oyun içine yerleştirilmiş ipuçları yeterince anlaşılır bulmamasından kaynaklanan başarısızlığın her zaman oyuncunun yetersizliğine bağlanamayacağını, aksine belirli durumlarda bunun doğrudan oyun tasarımının kusurlu bir yönünden kaynaklanabileceğini göstermektedir.

Bulmaca zorluğunun dengelenmesinin ve tasarım netliğinin duygusal etkisinin önemi üzerine yapılan tartışmanın ardından, diğer oyuncular da bulmacaların iyi uygulandığında değerini vurguladılar. Bir oyuncu (P8), iyi entegre edilmiş ve uygun şekilde ayarlanmış bulmacaları oldukça olumlu karşıladığını söyledi:

Bulmacalar tadında yapıldığında müthiş olduğunu düşünüyorum. (...) Bu tarz oyunlarda eğer ki güzel, böyle tadında şey bir bulmaca ise, ya müthiş, tabii ki keyif artıran bir şey yani (P8).

Ölçülü olma vurgusu, başka bir oyuncu (P9) tarafından da yinelenildi:

Ben bulmacayı seviyorum ama basit bulmacaları seviyorum. Hani iki saat boyunca “onu oradan al, oraya götür, şunu getir” tarzı şeyleri pek sevmiyorum (P9).

Buradan çıkarılabilir ki, aşırı uzayan veya (örneğin uzun süren parça getirme görevleri veya iç içe geçmiş geri dönüşler gibi tekrarlayan mekanikler oyuncunun motivasyonunu azaltabilir.

Bununla birlikte bir oyuncu (P7) ise tatmin edici bulmacaları çözmenin beraberinde “zeki hissetmeyi” getirdiğini söyledi:

Böyle düz korku oyunu oynamaktansa araya bir bulmaca koyunca hem düz bir zombi oyunu oynamaktan çıkıyor, insanın kafası daha çok çalışıyor. Hani daha zeki hissettiriyor aslında oyun (P7).

Katılımcının bu yorumu, bulmacaların yalnızca zorluk dengesini değil aynı zamanda bu zorluğun üstesinden gelmenin duygusal ödülleri öne çıkarmaktadır. Oyuncunun vurguladığı “daha zeki hissetme” deneyimi, bulmacanın başarılı çözümünün oyunculara öz-yeterliliği artırabileceğini ve korku oyunlarına entelektüel ve bilişsel bir katman ekleyerek oyuncuya kendini daha yetkin hissettiren farklı bir tatmin alanı yaratabileceğini de göstermektedir.

Bu noktada oyun geliştiricileri de bulmacaların çözüldükten sonra oyuncuya sağladığı ödülün ve tatmin duygusunun oyun deneyimi etkilediği olduğunu düşünmektedirler. Örneğin bir oyun geliştiricisi (D5) şöyle söyledi:

Bir bulmaca çözüldükten sonra verilen ödül gerçekten çok önemli. Çünkü biz nispeten zor bulmacalar sunuyoruz. Bu tip bulmacalardan sonra iyi bir ödül verilmesi gerekiyor, bu bir mecburiyet gibi. Yani oyuncu bir bulmaca çözüp boş bir odaya girerse, bu çok anlamsız olur. Örneğin kapısına bulmaca koyulmuş ama içerisi boş; bu, mantıksız. O yüzden bu konuda oyuncuyu haklı buluyorum (D5).

Katılımcı D5’e göre iyi bir bulmacanın başarıyla çözümü sonrası oyuncuya anlamlı bir geri dönüş sağlanmalıdır; aksi durumda oyuncu çabasının karşılığını bulamaz ve oyunun temposundan kopabilir.

Ses tasarımı ve müzikal gerilim

Araştırma sırasında ayrıca oyun geliştiricilerine tasarım sürecinde hangi korku yaratma stratejilerini önceliklendirdikleri; oyunculara ise bu unsurların hangilerinin kendileri için daha önemli sorulduğunda önemli bir başlık olarak ses tasarımı öne çıktı.

Buna göre korku oyunlarının doğasında var olan gerilimi sürdürmede ses tasarımının rolü kritiktir. Bir oyun geliştiricisine (D1) göre sesi, çeşitli görsel stillerin ortak paydasıdır:

Sanırım korku oyunlarında en özelleştirici unsur ses tasarımı olabilir. Çünkü korku türünde oyuncuyu korkutmak için yalnızca görsellere bel bağlamak zorunda değilsiniz; bu tamamen oyunun yapısına ve tarzına göre değişebilir. Örneğin, üç boyutlu bir korku oyununda gerçekçi grafiklerle doğrudan görsel korku yaratabilirsiniz. Ancak iki boyutlu bir korku oyununda, görsellik bu kadar güçlü olmayabilir. Böyle durumlarda anlatı ya da ses tasarımı üzerinden korku hissi yaratmak daha etkili hâle gelir. Bu iki türü birleştiren ortak payda ise bence ses tasarımıdır. Çünkü ses, oyuncuyu atmosferin içine çekmekte çok büyük rol oynuyor (D1).

Sesin korku video oyunlarında temel duygusal itici güç olduğu vurgusu, başka oyun geliştiricileri (D7, D8) tarafından da öne çıkarılmış ve korku deneyimlerini şekillendirmede sesin önceliği pekiştirilmiştir. Örneğin bir oyun geliştiricisi (D8) korku oyunlarında “ses atmosferini” en etkili unsur olarak önceliklendirdi:

Bir oyuncunun hissiyatını en çok etkileyen şey ses ve müzik olduğu için ben birinci sıraya bunu koyuyorum (D8).

Tasarımcılar perspektifinden ilerlersek başka bir oyun geliştiricisi (D7), sesin bağlamsal kullanımının teknik kalitesinden daha önemli olduğunu belirtti:

Korku oyunlarında sadece sesin kalitesi değil, nasıl ve nerede kullanıldığı çok daha önemli. Farklı ses kullanımları, farklı korku türlerini ortaya çıkarıyor. Ben de bu farklı yaklaşımların korkuyu şekillendirdiğine inanıyorum (D7).

Burada katılımcı D7, odak noktasını ses kalitesinden sesin bağlamsal kullanımına kaydırarak özel olarak tasarlanmış ses manzaralarının korku, panik veya psikolojik tedirginlik gibi aktarılan korku türlerini nasıl değiştirebileceğini vurgulamaktadır.

Oyuncular tarafında da ses tasarımı duygusal bağlılığı ve korku yoğunluğunu şekillendiren önemli bir unsur olarak ortaya çıkmış ve onların görüşleri, oyun geliştiricilerinin bu unsurun rolüne verdikleri önemi yansıtmıştır. Örneğin bir oyuncu (P10) etkili bir korku deneyiminin en belirleyici iki unsurunun hikâye veya oyun mekaniklerinden bile daha önemli olan atmosfer ve ses tasarımı olduğunu açıkça belirtti:

Bence mekaniklerin pek bir önemi yok ama ses tasarımı kesinlikle etkiliyor. Ve o mekânın arka planından gelen sesler, müzikler... Bence bunlar çok daha etkileyici. Hikâye bir yere kadar sonuçta; ne olacağını biliyorsun. Hikâye sana “şimdi

korkacaksın” diyor. Ama bunu nasıl yapacaksın? Ya atmosferin çok iyi olacak ya da sesleri çok iyi vereceksin (P10).

Benzer şekilde P6 uzamsallaştırılmış ses ve çevresel ipuçlarının bedensel gerginliği artırdığını vurguladı:

Gerilim ve korku hissiyatını vermek için sesler gerçekten çok önemli. Bir odada yürüyorsundur, bir çığlık sesi ya da yürüme sesi duyarsın... Bu ses öyle iyi yedirilmiştir ki oyuna, kulaklıkla oynadığında sağdan gelen bir ses seni gerçekten ürpertebilir (P6).

Katılımcının yorumları etkili bir korku oyununun görsel efektlerden ve tasarımdan daha çok, sesin korku ortamında oyuncuyu nasıl konumlandığına bağlı olduğunu imlemektedir.

Bununla birlikte yine katılımcılardan korku oyunu deneyimleri ve oyun geliştirme sürecindeki öncelikleri düşünmeleri istendiğinde, atmosfer tasarımı tutarlı şekilde vurgulanan unsurlardan biri olarak ortaya çıktı. Bir oyun geliştiricisi (D1), görsel tasarımı birincil atmosferik araç olarak öne çıkardı:

Görsel olarak korkutmaya oldukça açığım ve bu yönüyle oyun geliştirmeyi seviyorum. Grafik tasarımı benim için, oyuncuya atmosferi doğrudan hissettirmek ve korku hissinin pekiştirmek açısından çok değerli bir araç (D1).

Görsel tasarımın ve atmosfer inşasının, oyuncuyu atmosferin içine çeken birincil duygusal araç olarak görüldüğü fikriyle ilişkili olarak, oyuncular tarafından da korku deneyimini şekillendirmede güçlü rol oynadığı belirtilmiştir. Örneğin katılımcı P4, ani korkutma efektlerine daha az, pasif gözlem yoluyla rahatsızlık uyandıran ortamlara daha fazla dayanan oyunları tercih ettiğini söyledi:

Jumpscare gibi öğelerin mümkün olduğu kadar az kullanıldığı bir ortamdayken, sadece ortamı incelediğimde bile rahatsızlık hissi verebilen bir atmosfer tasarımı gerçekten hoşuma gider (P4).

Bu oyuncunun ideal korku deneyimi, yalnızca alanı keşfetmek ve ayrıntılarını gözlemlemekle bile rahatsızlık uyandırabilen bir deneyimdir.

Bazı başka katılımcılar atmosferin oyunun mekanik karmaşıklığı telafi edebileceğini bile söylediler. Örneğin katılımcı P3, oyun mekaniğinin önemli olduğunu,

ancak kişisel olarak yüksek beceri gerektiren karşılaşmalarda kontrollerde zorlandığını, saldırıları kaçırdığını, paniğe kapıldığını ve hızlı karar verme sürecinde bunaldığını belirterek atmosferin önemine dikkat çekti:

Ben bir kere atmosferin çok iyi yansıtılması gerektiğini düşünüyorum. Evet, mekanik de çok önemli ama ben mekanikleri çok iyi kullanan bir oyuncu değilim. Kaçamam, zıplayamam, koşamam. Bir canavar üzerime geliyorsa ilk birkaç saniye donup kalıyorum. Sağa mı gitmeliyim, sola mı? Haritaya mı bakmalıyım, nereye kaçmalıyım? Bu gibi şeyleri hemen çözemiyorum. *Silent Hill 1*'de mekanikler kötüydü mesela. Çok ıskalıyor, düşmana vuramıyordum. Elimde sopa olduğunda bile doğru düzgün isabet ettiremiyordum, ayağına falan denk geliyor, sürekli ölüyordum. Ama bu gibi durumlarda, kötü mekanikleri kapatabilecek bir unsur varsa, o da atmosfer oluyor bence. Oyunun dünyası, evreni... Ortam tasarımları, karakterler... Tüm bunlar kötü mekanikleri telafi edebiliyor (P3).

Oyuncuya (P3) göre mekanikler konusundaki sınırlamalar kendi oyun deneyimini azaltmak yerine güçlü bir atmosferik tasarım, oyun mekaniklerini tamamen telafi edebilmektedir. Bu, çekici bir atmosferin oyun sınırlamalarını aşabileceğini ve korku deneyimini oyuncunun dünyayla olan duygusal ve duysal etkileşimiyle sağlamlaştırdığını düşündürmektedir.

Buna dayanarak, görsel anlatımın ve atmosfer tasarımının önemi bir oyuncu tarafından (P5) oyunun tasarımının amaçlarını açık ve etkili şekilde ifade edebileceği konusundan anlaşıldı:

Beklentim, oyunun bana minik mesajları iyi verebilmesi ve tasarımın kendini net şekilde ifade edebilmesi. Bence bu çok önemli çünkü bir oyun oynuyorum, kitap okumuyorum. Gördüğüm şeyi doğrudan alıyorum. Eğer bana anlatmak istediği hikâyeyi görsel bir şekilde veremiyorsa bunun pek bir anlamı kalmıyor (P5).

Katılımcı P5'in görüşü atmosferin aynı zamanda görsel diliyle hikâye anlatımı, ruh hâli yaratmaya yönelik iletişimsel bir katman olduğu fikrine denk düşmektedir.

Anlatı yapısı ve hikâyeye dalma

Atmosfer, ses ve görseller korku oyunlarına duygusal olarak girmenin anahtar unsurları olsa da oyuncular tarafında birçok katılımcı gerçek duygusal derinliğin ve uzun vadeli bağlılığın hikâyeden kaynaklandığını vurguladı.

Şaşırtıcı şekilde oyun geliştiricilerinden ise yalnızca bir katılımcı ilgi çekici bir hikâye olmadan, oyun mekanikleri ne kadar iyi olursa olsun oyuncuların ilgisini sürdüremeyeceklerini savundu. Bu oyun geliştiricisi (D6), hikâyeyi ilk sıraya, ardından mekanikleri ve sonra da karakterleri yerleştiren yapılandırılmış bir önceliklendirme modeli ortaya koydu:

Bence üç tane temel kriter var. Birincisi kesinlikle hikâye. Oyunun hikâyesi kötü olursa, mekanikler ne kadar iyi olursa olsun, oyuncuya oyunu sevdirmek ya da onu oynatmak zorlaşır. İkincisi mekanikler. Sadece “yürü, kapı aç, eşya topla” gibi basit mekaniklerle gidersen, çok iyi bir hikâyen olsa bile oyun yine eksik kalır. Üçüncü olarak da karakterler. Korku oyunlarında karakterler çok önemli çünkü oyuncunun onlara bağlanması gerekiyor. Oyuncu o karaktere üzülmeli, onun başına gelen olayları umursamalı (D6).

Katılımcı D6, korku oyunları için tasarım önceliklerinin açık bir hiyerarşisini ortaya koymakta ve hikâyenin temel olduğunu vurgulamaktadır. En iyi oyun mekanikleri bile, anlatı zayıfsa başarısız olur, çünkü hikâye, oyuncuyu içine çeken duygusal bir bağ sağlamaktadır. Ek olarak, oyuncu, karakterlerle ne kadar iyi ilişki kurup onlara ne kadar değer verirse, korku o kadar güçlü hâle gelmektedir.

Oyun geliştiricisinin bu önceliklendirmesi ve oyuncunun karakterle bağ kurabilecek iyi bir hikâyenin önemine değinmesi, oyuncularda güçlü şekilde karşılık bulmaktadır. Araştırmaya katılan oyuncuların çoğu korku oyunu deneyimlerinde hikâye odaklı empati yapabilme, karakterle özdeşleşebilme ve karakter derinliğinin kesinlikle önemini vurguladı. Örneğin bir katılımcı (P1) şöyle diyor:

Korku oyunundan sadece korkmayı beklemiyorum. Benim için kendimi karakterin yerine koyabilmem çok önemli. Teknik olarak bunu nasıl tarif ederim bilmiyorum ama karakterle *empati kurabilmem* gerekiyor. Mesela *Silent Hill*’deki hikâye... Adam eşini kaybediyor, yas tutuyor, gizemli bir atmosfer içinde korku yaşıyor. Bu, herkesin başına gelebilecek bir şey. İşte bu noktada empati kurulabiliyor (P1).

Katılımcı P1 için bu bağlantı sadece ana karakterle değil, aynı zamanda yan karakterlerin geçmişi ve motivasyonlarıyla da ilgilidir:

Ana karakterin geçmişi benim için en önemli şey, açık ara. Onu genel hikâye ve yan karakterlerin, kötü karakterlerin ve NPC’lerin geçmişleri izliyor. Her birinin orada olmasının kendi nedeni olmalı. Hikâyesi tembel veya ucuz heyecan uğruna

bir araya getirilmiş gibi hissettiren bir oyun gerçekten dağılıyor. Bağlantı kuramazsınız, hiçbir şey hissetmezsiniz (P1).

Oyuncunun görüşü, zayıf veya tutarsız karakter yazımının oyuna dalma hissini bozabileceği inancını vurgulamaktadır. Buna göre yan karakterlerin inandırıcı bir amacı olmadığında, korkutucu sahneler bile duygusal etkisini yitirmekte ve hem anlatının hem de korkunun etkinliği azalmaktadır.

Başka bir oyuncu (P2) da hikâyenin sürükleyiciliğini ve kahramanla özdeşleşmeyi vurguladı:

Hikâyenin içinde kaybolabiliyorsun, o çok hoş oluyor. Ana karakterin yanına kendini koyabiliyorsun, onun gibi düşünmeye başlıyorsun. Bu tarz bir bağ kurabilmek gerçekten oyunu özel kılıyor (P2).

Diğer oyuncular da bu görüşü paylaşmaktadır. Örneğin, P9, diğer unsurların yanı sıra iyi bir hikâyenin de gerekli olduğunu “diğer şeyleri yaparken güzel bir hikâye de lazım” diyerek belirtti. Başka bir oyuncu ise (P8) ise hikâye basit olsa bile korku ve anlatının birbirinden ayrılamaz olduğunu ve bunun da oyuna bağlam ve duygusal temel sağladığını dile getirdi. Anlamlı hikâye anlatımına verilen bu önem, katılımcı P6 tarafından belki de en iyi şekilde ifade edildi:

Hikâye çok önemli diyebilirim. Oyun yavaş yavaş akarken arka planda güçlü bir hikâyenin işlenmesini isterim. Ve bu hikâye öyle bir hikâye olmalı ki oyun bittikten sonra “Vay be, bu neymiş?” diyeyim. Buna yakın zamanda oynadığım *Martha is Dead* oyununu örnek verebilirim. Oyunu bitirdiğimde açıkçası “Ne oldu şimdi? Bu hikâye nasıl bitti böyle?” diye kaldım. Yani beni ciddi anlamda ikilemede bıraktı (P6).

Anlaşılabileceği üzere katılımcı P6, sonsuz kovalamacalar veya sürekli ani korkutmaya dayanan basit mekanikler yerine oyun bittikten sonra bile kalıcı bir izlenim bırakan hikâyeler aradığını belirtmektedir.

Bu noktada oyuncular hikâyenin sürekliliğine ve tatmin edici bir bütünlük taşımasına da önem vermektedirler. Örneğin katılımcı P4, hikâyenin öngörülebilirliğinden sıkıldığını ve farklı bir anlatı beklediğini belirtmektedir. Benzer şekilde katılımcı P8 de bir hikâyenin yalnızca var olmasını değil, “tamamlanmış” ve

anamlı bir karakter gelişimi sunan bir yapıda ilerlemesi gerektiğini savunmaktadır. Oyunun sonunda, başından beri inşa edilen anlatının karşılığını almak isteyen bu oyuncu için, yarım kalmış ya da zayıf hikâyeler zaman kaybı olarak değerlendirilmektedir.

3.3.2. Korkunun bedensel ve duygusal deneyimi

Bu alt temada oyuncuların oyun sırasında yaşadığı, gerginlik, kalp atışının hızlanması, “tüylerin diken diken olması” gibi fiziksel tepkileri ile kaygı, gerilim, yalnızlık gibi duygusal yanıtları ele alınmakta ve bu deneyimlerin nasıl ortaya çıktığı, oyun geliştiricilerinin öngördükleri ile oyuncuların kendi anlatıları üzerinden korkunun bedensel ve duygusal deneyimi ilişkili şekilde incelenmektedir.

Oyun sırasında

Birçok oyun geliştiricisi ve tasarımcı, oyunculara fiziksel tepkiler uyandırmayı açıkça hedeflemektedir. Örneğin oyun geliştirici olan katılımcı D1, karakterin zorlu nefes alıp verme sesi gibi ince tasarım kararlarının bile oyuncunun kalp atış hızını etkileyebileceğini belirtti:

Oyun içindeki atmosfer, oyuncunun kendisini ana karakterin yerine koymasını sağlayabilir. Bu da fiziksel tepkiler yaratabilir; örneğin kalp atışının hızlanması gibi basit bir detay bile mesela ana karakterin ağır ağır nefes alması gibi, oyuncunun kendi kalp ritmini etkileyebilir diye düşünüyorum. Bu durum aslında tasarım sürecinde ne kadar detaylı düşünüldüğüyle alakalı. Örneğin ben bir oyunu yaparken “Buraya şu sesi koyarsam oyuncudan muhtemelen şöyle bir tepki alırım” diye düşünürüm. Ve genelde bu tahminlerim %90 oranında doğru çıkar. Oyunu tasarlarken kendi verdiğim tepkilerle oyuncunun vereceği tepkiler birbiriyle örtüşmüş olur (D1).

Bu oyun geliştiricisi, tasarımcıların planlama yoluyla oyuncu tepkilerini tahmin edip şekillendirebileceklerini belirtmektedir. Bu yönüyle tasarım niyeti ile oyuncunun beden deneyimi arasındaki ilişkiyi vurgulayan katılımcı D1’e göre, karakterin nefes alması gibi duygusal ipuçlarının dikkatli bir şekilde kullanılması, oyuncunun fizyolojik durumunu doğrudan etkileyebilir. Bu görüş, geliştirici ile oyuncu arasında ortak bir duygusal temel

olduğunu varsayar ve tasarımcının niyetinden oyuncu deneyimine neredeyse kesintisiz bir duygusal aktarım olduğunu öne sürer.

Benzer şekilde başka bir oyun geliştiricisi (D2), geliştirdikleri oyunun standart korku öğeleri içerdiğini belirterek oyunculara buna uygun tepkiler görmeyi beklemektedir:

Bizim oyun psikolojik korkuya girmiyor. Bu yüzden çok büyük bir fark olacağını düşünmüyorum. Bireysel deneyimlerin, tasarlanandan çok farklılaşacağı bir unsur yok yani. Oyunda *body horror* var, normal korku öğeleri de mevcut. Dolayısıyla %90–95 oranında hedeflediğimiz deneyime ulaşacağımızı düşünüyorum (D2).

Görülebileceği gibi katılımcı D2’nin ifadesi, oyuncuların fiziksel ve duygusal tepkilerinin önceden planlanmış uyaranlarla büyük ölçüde uyumlu olacağını varsayan, öngörülebilirlik ve kontrol temelli bir tasarım felsefesini yansıtmaktadır. Bu katılımcı, tasarımcının amaçladığı çerçeve içinde büyük ölçüde programlanabilir tepkiler veren ima edilmiş bir oyuncu hayal etmektedir.

Paralel biçimde diğer oyun geliştiricileri (D6, D7) de korku oyunlarının güçlü fiziksel ve duygusal tepkiler uyandırmak üzere tasarlandıklarını vurguladılar. Katılımcı D6, tiksinti ve içgüdüsel korku gibi ilkel tepkileri uyandırmak için kan, vücut parçaları ve düşen nesneler gibi unsurların kasıtlı olarak kullanıldığını belirtirken katılımcı D7, farklılığın kaçınılmaz olduğunu kabul etse de amaçlanan duygusal ve bedensel tepkiler ile oyuncuların gerçek tepkileri arasında genel bir uyum olduğunu gördüğünü söylemiştir.

Oyuncular da aslında katılımcı D1, D2, D6 ve D7’nin öngördüğü ve varsaydığına uygun benzer bedensel tepkiler yaşadıklarını anlattılar. Bir katılımcı (P6), *Five Nights at Freddy’s* (ScottGames, 2014) oyunundaki bir ani korkutma sahnesini hatırlayarak şöyle diyor:

Five Nights at Freddy’s, önceki oyunlarına göre daha farklıydı; 3 boyutlu bir forma geçmişti. Etrafımda canavarlar geziyordu. Ben de “Ne olabilir ki en fazla?” diyerek oyuna başladım. Kulaklığımı taktım, sesi yüksek açtım ve ilerlemeye başladım. O esnada arkamda Freddy dolanıyordu ama bu çok da korkutmadı beni, derken bir telefon çaldı. Telefona ulaşmam gerekiyordu ama Freddy’i atlatmam şarttı. Ancak o sürekli önüme çıkıyor, beni öldürüyordu. O kadar çok denedim ki

artık oyun korkutmamaya başlamıştı. Sonunda telefona ulaşmayı başardım. Telefonu açtığım anda inanılmaz yüksek bir ses geldi ve aynı anda Freddy boynumdan tuttu, kelimenin tam anlamıyla beni yere çaldı. İşte o an, hayatımda en çok korktuğum anlardandı. Yerimden sıçradım, kalbim deli gibi atmaya başladı. Çünkü gerçekten hiç beklemiyordum. Yüksek ses, ani *jumpscare* ve Freddy'nin bir anda karşımda belirmesi... Bu üçlü birleşince, resmen beynim durdu diyebilirim (P6).

Katılımcının anlattığı bu an, korku tasarımının ölçülebilir bedensel tepkileri nasıl tetiklediğini canlı şekilde göstererek oyun geliştiricisi olan D1'in somutlaşmış korku hakkındaki varsayımlarını doğrulamaktadır. Oyuncu P6 için ses, sürpriz ve zamanlamanın birleşimi, zıplama, kalp atışlarının hızlanması ve geçici felç gibi kontrol edilemeyen fiziksel tepkilere neden olmuş ve zamanlaması iyi olan duyuşsal uyarıların bilişsel beklentileri geçersiz kılabileceğini ve gerçek fizyolojik korkuyu tetikleyebileceğini göstermiştir.

Başka bir oyuncu (P5), *Poppy Playtime*'daki (Mob Entertainment, 2021) klostrofobik bir kovalamaca sahnesinde ellerinin titrediğini ve fareyi kontrol edemediğini anlatmaktadır. Bu sahnede, oyun mekaniği paniğe tamamen yenik düşmüştü:

Poppy Playtime beni en çok Huggy Wuggy'nin tüpten arkamdan koştuğu sahnelerde gerdi. Oyun çok tatlı, şeker gibi görünüyor ama o tüp kaydırdıktan arkandan bir şeyin seni kovalaması gerçekten çok panikletiyor. Özellikle arkana bakmadan koşmak zorunda kalmak, alanın dar olması ve takıldığın anda canavarın hemen önüne çıkması çok korkutucu. O sahnede ellerim resmen titriyordu (P5).

Katılımcı P5'in söylemi klostrofobik kovalamaca mekaniklerinin rasyonel kontrolü geçersiz kılabileceği ile el titremeleri ve motor fonksiyon bozukluğu gibi istemsiz fiziksel tepkileri tetikleyebileceğini ortaya koymaktadır. Bu bedensel savunmasızlık anları, korkunun oyuncunun sinir sistemini doğrudan etkilediğini açıklamaktadır.

Benzer şekilde bir oyuncu (P3), *Devour* (Straight Back Games, 2021) oyunundaki korkunç bir karşılaşmayı hatırlıyor. Bu karşılaşma, ekranın ötesinde de etkisini sürdürecektir kadar büyük bir etki yaratmıştı:

Tabi ki *jumpscare* ile korktuğum anlar da oldu. Özellikle en son oynadığım oyun olan *Devour*'da yakalanınca gerçekten korktum. Hatta o korku gece rüyama bile girdi (P3).

Katılımcı P3'ün anlatısı, bedensel korku tepkilerinin oyunun kendisinden daha uzun süreli olabileceğini göstermektedir: *Devour*'un *jumpscare*'inin şoku o kadar yoğundu ki, kâbus olarak oyuncunun uykusuna bile girmiştir. Bu, korku oyunlarının uzun süreli fizyolojik ve psikolojik etkiler yaratabileceğini göstermektedir. Ani korku, kısa süreli fiziksel uyarılmaya neden olmakta ve bu uyarılma daha sonra oyun dışında duygusal kalıntılara dönüşebilmektedir.

Bu arada başka bir oyuncu (P2), *Phasmophobia* 'da unutulmaz, kolektif bir korku anını anlattı:

Phasmophobia'da böyle bir *jumpscare* olmuştu bir ara; o zaman arkadaşlarla bayağı hepimiz bağırıyorduk falan. Sonra aramızdan birini koparmıştı zaten. Birdenbire çıkınca herkes aynı anda bağırıyordu (P2).

Yine bir başka oyuncu (P4), ani tehdit karşısında yaşanan panik halinin motor kontrolü nasıl etkileyebileceğini çarpıcı biçimde ortaya koydu:

Hâlâ onlarca kez bitirdiğim oyunu oynarken bir yerden aniden bir şey çıkıyor, bir tırsıyorum. Mermim bitiyor. O sırada bir yerden başka bir yaratık daha yürüyor ve “lan ne yapacağım?” falan oluyorum böyle ve gitmem gereken yere gidemiyorum. Biraz böyle elim ayağıma dolanıyor (P4).

Oyuncunun mermisinin bitmesi, yaratıkların baskısı ve oyunlardaki sınırlı kontrol mekanikleri bir araya gelince, bedensel koordinasyon bozulmakta, oyuncu “elim ayağıma dolanıyor” ifadesiyle bu durumu ifade etmektedir. Bu tür fiziksel karmaşa, korkunun yalnızca zihinsel değil aynı zamanda kinestetik bir deneyim olarak da ortaya çıktığını göstermektedir.

Bir katılımcı (D4) bunu şöyle ifade etti:

Korku oyunlarının “başarılı” sayılabilmesi için, oyuncunun sadece bölümleri geçmesi değil, gerçekten korkması gerekiyor. Yani bir kapıyı açtıktan sonra bir *jumpscare* çalıştıysa, teknik olarak oyun doğru çalışıyor olabilir. Ama o an oyuncu korkmadıysa, aslında o mekanik hiçbir işe yaramıyor. Korku oyunları duygusal tepkilerle ölçülüyor. O yüzden bu türdeki başarı, çok daha zor (D4).

Katılımcı D4, korku oyunu deneyimini ortaya çıkaran korkunun hem arzu edilen hem de doğası gereği anlaşılması zor bir duygu olarak konumlandırmaktadır. Aynı oyun

geliştiricisi, korkunun “derinlemesine öznel” olduğunu, bir oyuncuyu dehşete düşüren şeyin başka bir oyuncuyu etkisiz bırakabileceğini belirtmektedir.

Bununla birlikte birçok korku deneyimi ani şoklara dayanırken bazı oyuncular daha derin düzeyde duygusal olarak etkilenmektedir. Bir oyuncu (P3), *Silent Hill 2*'deki sıçrama korkusundan değil, hikâyenin beklenmedik bir dönüşüyle sarsıldığını anlattı:

Silent Hill'den bahsedeceğim. En çok korktuğum an, bir *jumpscare* ya da önüme bir şeyin atılması değildi. Pyramid Head'in aslında James olduğunu öğrendiğim anda çok korkmuştum. Ama bu bildiğimiz anlamda “Hii!” diye bağırma bir korku değildi. Gerçekten beni sarsan bir korkuydu. O gerçeği öğrenmek; onun böyle biri olduğunu bilmek beni hem çok germişti hem de üzmüştü. O sahnede sevinç dışında neredeyse tüm duyguları yaşadım (P3).

Bu türden bir duygusal korku daha çok psikolojik bir tedirginliktir ve anlatı ile ona ilişkin anlamda kök salmış, uzun süreli bir rahatsızlık yaratmaktadır. Buna göre oyuncunun oyun dünyasının gerçeğiyle yüzleşmesi, korkuyla birlikte düşünme ve varoluşsal kaygı da uyandırmaktadır.

Bu noktada bazı oyun geliştiricileri de oyuncularda psikolojik açıdan korku deneyimleri yaratmayı oldukça önemsediklerini dile getirdi. Örneğin bir oyun geliştiricisi (D3), tasarım sürecinde psikolojik bir rahatsızlık yaratmayı amaçladığını açıklıkla ifade etti. Katılımcı D3'e göre oyuncuların oyun sırasında sessizleşmeleri, fiziksel hareketlerinin yavaşlaması gibi belirtiler, oyun geliştiricisi için hedeflenen etkinin gerçekleştiğinin doğrudan göstergeleridir. Bu söylem, tasarlanan atmosferin oyuncu üzerinde bilişsel ve bedensel düzeyde etkili olduğuna işaret etmektedir.

Oyun sonrasında

Son olarak önemle belirtmek gerekir ki oyuncularla yaptığım görüşmeler sırasında öne çıkan önemli başlıklardan birisi de korku oyunlarının oynanma sonrasındaki etkileri üzerineydi. Korku oyunları oyun sonrasında da etkisini sürdürme potansiyeline sahiptir ve oyuncuların düşüncelerinde, duygulanımlarında ve hatta davranışlarında da çeşitli izler bırakabilir. Bu türden etkiler farklı katılımcılar (P3, P6, P8, P9) tarafından vurgulanmıştı.

Örneğin bir oyuncu (P8) *SOMA* (Frictional Games, 2015) oyununu bitirdikten sonra günlerce ağlamasına neden olacak kadar derin bir etki yaşadığını hatırladı:

Mesela *Soma*'da günler ağlamıştım yani. Sonunda... Yani finalde artık anladığımız zaman, adamın da aslında gerçek olmadığını adam fark ettiğinde yaşadığı o şey, duygu... Ve birkaç gün benimle kalmıştı (P8).

Bu noktada oyun, katılımcı P8'e oyun deneyimi sona erdikten sonra da bazı fiziksel reaksiyonlar içeren daha geniş bir duygu durumu sunmuştu. Oyun sonrasında yaşanan duygusal etki, oyuncuyu kimlik, gerçeklik ve ölüm gibi rahatsız edici sorularla yüzleşmeye zorlayan varoluşsal bir anlatı dönüşünden kaynaklanmaktadır.

Benzer şekilde katılımcı P6, hikâye odaklı bir korku oyunu olan *Sally Face*'te (Portable Moose, 2016) kahramanla kurduğu derin duygusal bağı şöyle anlattı:

2D olmasına rağmen oyun tamamen hikâye odaklı. Yani oynanış mekanikleri çok da iyi değil ama oyunun başında öyle bir karakter dizayn etmişler ki... Karakterin tipi, hikayesi beni etkiledi. Ben etkilendikten sonra da o oyuna karşı bir duygusal bağ besledim açıkçası. Evet, oyun oynuyorum ama artık o noktadan sonra oyun oynamaktan ziyade o karakteri merak etmeye başlıyorum. Onunla empati kuruyorum. Ne olacak, ne bitecek? Oyun ilerledikçe karakterimiz büyüyor, başından iyi kötü birçok olay geçiyor. Ve ben onunla birlikte hepsini yaşadığım için ister istemez etkileniyorum. Oyun bittiğinde ise karakterin başına gelen şey beni gerçekten üzüyor çünkü onunla bir bağ kurmuş oluyorum (P6).

Katılımcı P6'nın anlatımı, korku oyunlarında duygusal bağlanmanın oyun sonrasında korkuyu aşarak gerçek bir empati bağına dönüşebileceğini vurgulamaktadır. Bu korkunun oyun sonrası etkisinin şoktan ziyade anlatı ve karakter gelişimine dayandığında kalıcı duygusal bağlar oluşturabileceğini ve korku deneyimini tamamen reaktif olmaktan ziyade derinlemesine kişisel hâle getirebileceğini göstermektedir.

Yanı sıra katılımcı P3 gibi diğer oyuncular korkunun oyun sonrası etkilerinin gündelik yaşama nasıl yansıdığını anlatıyor:

Ne zaman korku oyunu oynasam, o duygu hep o gün boyunca benimle oluyor. Diyelim ki mesela arkamda birinin olduğu bir oyun oynuyorum ya da *jumpscare* yediğim bir oyun oynuyorum, onun etkisi bütün gün bende devam ediyor. Ortam bir anda sessizleşince, oynadığım oyunun seslerini duymaya falan başlıyorum. Aslında o duygu beni biraz da olsa dinç tutuyor. O duyguda olmayı seviyorum; diken üstünde olmayı (P3).

Oyuncunun anlatımlarına göre sıçrama korkusu veya gizlilik mekânı içeren yoğun oynama deneyimlerinin ardından, korku ve aşırı farkındalık duyguları saatlerce sürmektedir. Katılımcı P3, oyunlardaki korkunun oyun süresinin ötesine geçtiğini ve gün boyunca artan duyuşal farkındalık ve duyuşal uyanıklık olarak devam ettiğini söylemektedir.

Aynı oyuncu oyun sonrası etkileri anlatmaya devam etti. Bazı durumlarda oyun sonrası oyuna ilişkin ilgisi, oyunla ilgili içerik tüketimine kadar uzanıyordu. Katılımcı P3, belirli korku oyunlarını oynadıktan sonra wiki'leri okumak, oyun geliştiricilerinin röportajlarını takip etmek, karakterleri ve müzikleri araştırmak gibi oyunun hikâyesine derinlemesine dalmak zorunda hissettiğini belirtti:

Bir oyunun içine girdiğimde, sadece onunla ilgili içerikler tüketiyorum. Evrenini anlayabilmek, karakterin yaşamını derinlemesine kavrayabilmek için birkaç gün boyunca internette yalnızca onu araştırıyorum. Karakterin geçmişinde ne yaşadığını, nelerden hoşlandığını, neleri sevmediğini öğrenmeye çalışıyorum. Oyunu yapan kişilere, karakter tasarımcılarına, oyunun müziklerini yapan sanatçılara kadar iniyorum. Sadece oyunu oynamakla kalmıyor, o oyunun bir parçası olmak istiyorum (P3).

Katılımcının ifadeleri oyun oynamak ile oyunun kurgusal dünyasına ait olmak arasındaki sınırı bulanıklaştırmakta ve korku hikâyelerinin belirli oyuncular üzerinde yaratabileceği sürükleyici ve kalıcı etkiyi vurgulamaktadır.

Başka bir oyuncu (P9) ise yalnızlık ve doğaüstü korkuya odaklanan bir oyunun, o dönemdeki kendi yaşam durumunu yansıttığı için özellikle etkileyici olduğunu anlattı. Oyunun örtük mesajı oyuncuya göre yalnızlıktır ve o dönemde yalnız yaşayan oyuncu için rahatsız edici bir özdeşleşme hissi yaratmış; oyuncu da oyunu oynadıktan sonraki birkaç gün ev içerisinde huzursuz hissetmiştir.

3.3.3. Oyun zamanı ve mekânda konumlanma

Oyunlarda korku deneyimi aynı zamanda oyuncuların oyunun zamansal ve mekânsal mantığı içinde nasıl konumlandıkları ve konumlandırıldıklarıyla

şekillenmektedir. Bu alt temada çok oyunculu ya da tek oyunculu oyun biçimleri, oynama süresi ve oyun ortamlarının korkunun duygusal ve kinestetik boyutunu nasıl etkilediği hem tasarım seçimleri hem de oyuncu deneyimleri üzerinden ele alınmaktadır.

Derinlemesine görüşmeler boyunca oyun geliştiricileri ve oyuncular, oyun modunun (tek oyunculu/*single player* ya da işbirliğine dayalı/*co-op*) korkunun yoğunluğunu ve ritmini nasıl etkilediği üzerine söylemlerde bulundular. Bir oyun geliştiricisine (D6) göre işbirliğine dayalı oyun, geleneksel korku oyunlarının izole edici dehşetini yumuşatan bir güvenlik duygusu getirmektedir. Ondan dinleyelim:

Tek başıma bir korku oyunu oynayamıyorum. Ama arkadaşlarımla oynarken bir güven hissi geliyor, oynamak daha kolaylaşıyor. Hatta bence korku oyunlarında işbirliği yaparak, birbirimizi koruyarak, ortak bir görev üzerinde çalışarak oynamak daha mantıklı ve daha eğlenceli (D6).

Bu noktada katılımcı D6'ya göre yalnızlık, çaresizlik ve atmosferik korku üzerine kurulu geleneksel korku formülü, işbirliğine dayalı oyunda sosyal bağlar ve karşılıklı yardımlaşmayla yumuşatılmaktadır. Önemli olarak, katılımcının görüşü, çok oyunculu korku oyunu tasarlamının aynı zamanda duygusal bir seçim olduğunu da ima etmektedir: Çünkü bu tasarım mantığı oyuncuların korkuyu nasıl ve neden hissettiklerini şekillendirmektedir.

Başka bir oyun geliştiricisi (D7) de benzer şekilde işbirliğine dayalı korku oyunlarının genellikle dehşet ve eğlence arasında, belirsiz bir çizgide yer aldığını belirtti:

Ya, *co-op* olunca arkadaşlarınızla oynadığınız için ister istemez ortama mizah kaçıyor. Mesela birbirinize baktığınızda bile gülmeye başlıyorsunuz. Oyunu arkadaşlarınızla oynadığınızda ortam garip bir şekilde eğlenceli hâle geliyor. *Co-op* tarafında, özellikle korku türüyle birleştğinde, inanılmaz bir potansiyel var. Zaten şu sıralar her sene minimum iki tane bu alanda öne çıkan büyük korku oyunu çıkıyor (D7).

Bu oyun geliştiricisi *co-op* korku oyunlarının genellikle korku ve eğlence arasındaki çizgiyi bulanıklaştırdığını belirtmekte ve arkadaşlarla oynamanın, korkutucu bağlamlarda bile doğal olarak mizah ve neşe getirdiğini söylemektedir.

Özellikle co-op korku oyunlarının yükselişyle ilgili olarak, pazar eğilimlerinin ve tüketici tercihlerinin tasarım kararlarını nasıl şekillendirdiğini dikkate almak önem kazanmaktadır. Oyuncular arasında birlikte oynamaya dayanan korku oyunlarının artan popülaritesi, oyun geliştiricilerine yaratıcı kararlarını işbirliğine dayalı çerçevelere uydurmaları için deyim yerindeyse baskı uygulamaktadır. Örneğin bir oyun geliştiricisi (D6), stüdyolarının ilk projesinin büyük ölçüde pazar trendlerine yanıt olarak çok oyunculu bir format benimsediğini açıkladı:

İlk oyunumuzu yaparken *multiplayer*'ı tercih etme sebebimiz, başta da söylediğim gibi, dönem dönem tutan oyun türlerinin değişmesiydi. Bazen simülasyon oyunları öne çıkıyor, bazen masa oyunları. Bizim oyunu yapmaya başladığımız dönemdeyse çok oyunculu korku oyunları revaçtaydı (D6).

Buradan anlaşıldığı üzere pazar talebi korku oyunu tasarımının formel yapısını nasıl doğrudan etkileyebileceğini ortaya koymaktadır.

Ancak bu durum bazen anlatıdan veya atmosferden ödün vermek anlamına gelmektedir. Diğer bazı oyun geliştiricileri (D8, D9) video oyunu endüstrisinde ve oyuncu tüketim tercihlerinde co-op oyun moduna daha eleştirel yaklaşarak bunu korku oyunlarının ontolojik varlığına ilişkin temel bir değişim olarak görmektedirler. Örneğin katılımcı D9, çok oyunculu deneyimlere olan talebin korkuyu sosyal eğlence türüne dönüştürme riskini taşıdığını ve bunun da oyunun anlatısal derinliğini aşındırdığını savundu:

Korku oyunlarında şöyle bir furya başladı, insanlar *multiplayer* oynamayı çok seviyorlar. Ben hiç yapmadım ama denemek istiyorum. *Multiplayer* yapınca, araya kakara kikiri giriyor, oyuncular arkadaşlarıyla çok eğleniyorlar. Bu da artık senin tasarladığın *single player* deneyiminden çok, “arkadaşım ile birlikte oynayıp sohbet ederek eğleneyim” mantığına dönüşüyor. Görevleri beraber yaparken ortaya çıkan komikliklerle korku oyunu bile aslında bir sosyalleşme aracına dönüşüyor. Bu ciddi bir talep hâline geldi. Bakarsan, son dönemdeki en çok satan 10 korku oyununun neredeyse hepsi *co-op* oyunlar. Hikâyenin bunu kaldırıp kaldırmadığı tartışılır. Ama talep çok yüksek olunca, bir noktadan sonra mecburen *co-op* modu eklemek zorunda kalıyorsun. Dolayısıyla senaryoyu değiştirmek zorunda kalıyorsun. Bu da hikâyenin bütün yapısını alt üst ediyor (D9).

Oyun geliştiricisi işbirliğine dayalı korku oyunlarının formel yapısının anlatı bütünlüğü bozduğunu düşünmektedir. Katılımcı D9 için bu durum hareket kısıtlaması ve izolasyon

üzerine kurulu bir tür olarak korkunun ontolojik özünü tehlikeye atmakta ve bu formel yapıyı destekleyen anlatı mimarisinin çözülüşüne neden olmaktadır.

Diğer bir oyun geliştiricisi (D8) ise söz konusu modlar arasındaki kontrol dengesinin farklı olduğunu; co-op oyunlarda deneyimin küçümsenemeyecek denli büyük kısmının oyun sistemi tarafından belirlendiğini ve tek oyunculu oyunlarda korku deneyiminin oyuncunun kendi ruh hâline de bağlı olduğunu söyledi:

Bence *co-op* oyunlarda %100 olmasa da %80 oranında *game design* belirleyici oluyor, %20'si ise oyuncuların kendi davranışlarına kalıyor. Ama *single-player* (tek oyunculu) oyunlarda bu oran daha çok %50 - %50 diyebilirim. Çünkü tek oyunculu oyunlarda akış az çok bellidir, belirli bir sırayla ilerler. Ama oyuncunun korkup korkmaması, o korkudan haz alıp almaması tamamen kendi iradesine, psikolojisine bağlıdır. Mesela 4 kişi birlikte oynarken, içlerinden biri korksa bile, diğerlerinin “kakara kikiri” havası, o kişiye de sirayet eder, ortamın havasını dağıtır. Ama yalnız başınayken, bir *Amnesia* oyununu oynamayı denemek lazım gerçekten. İşte o zaman oyunla baş başa kaldığında, ne kadar etkileyici olabileceğini anlayabiliyorsun (D8).

Katılımcı D8, göre co-op korku oyunlarında deneyimin büyük kısmının oyun tasarımı tarafından şekillendirildiğini ve buna karşın, tek oyunculu korku oyunlarında oyuncunun bireysel ruh hâli ve duygusal duyarlılığının tasarımın kendisi kadar etkili olduğunu savunmaktadır. Bu ayrım, işbirliğine dayalı yapıların, kahkaha, şakalaşmak ve kolektif olma gibi özellikleriyle doğası gereği duygusal yoğunluğu dağıttığını göstermektedir.

Co-op oyunların duygusal etki gücüne ilişkin yapılan bu ayrım, *Phasmophobia* ve *Dead by Daylight* gibi korku oyunlarının mekaniklerinin tekrarlanabilirliğini eleştiren bir oyuncu (P4) tarafından da gündeme getirilmişti. Katılımcı P4 bu oyunların birbirleri tekrar eden basit oyun mekaniklerine dayandığını ve oyunların bu özelliği dolayısıyla oyunun döngüsü bir kez anlaşıldığında, duygusal etkinin azaldığını ve bunun da oyuncuyu yeni duygusal veya anlatı arayışına yönlendirdiği söylemektedir.

Oyun tasarım kararları oyun mekanikleri, tempo ve mekânsallık yoluyla korkuyu yapılandırırken korkunun gerçek deneyime ilişkin anlamı da oyuncuların kendileri tarafından inşa edilir; onların yalnızlık veya sosyallik tercihleri, ilişkisel alışkanlıkları ve bir oyunda aradıkları duygusal bağ türü bu inşada etkilidir. Bazı oyuncular (P7, P8) tek

kişilik korku oyunlarını, duyuşal odaklanma, hikâyeye dikkat ve karakterlere empati duymanın bir araya gelerek izolasyon yarattığı, derin bir atmosferik dalma deneyimi olarak tanımladı. Örneğin katılımcılar P8 ve P7, tek kişilik oyunları sosyal kalabalığın aracılık etmediği, dalma hissinin yoğunlaştığı ve anlamın derinleştiği daha saf bir korku biçimi ile ilişkilendirdiler:

Gayet solo bir oyuncuyum. Bir oyunu oynarken, oyunu gerçekten hissetmek, içine girebilmek, o atmosferi doyasıya yaşamak benim için çok önemli. Bu nedenle arkadaşlarla birlikte oynadığımda o deneyimi aynı şekilde yaşayamıyorum açıkçası (P8).

Kesinlikle tek başıma oyun oynarım. Sebebi şu, korku oyununu aslında bir nevi korkmak için oynarsın. Ben böyle düşünüyorum. Etrafımda biri varken de bir şeyden korkmam daha zorlaşıyor benim. Eğer bir korku oyunu oynayacaksam benim tek olmam lazım ki daha çok korkayım (P7).

Katılımcı P8 için tek başına oynamak, dış uyaranlar tarafından kesintiye uğramadan daha derin bir duygusal dalma sağlamaktadır. Katılımcı P7 ise korkunun etkili olabilmesi için yalnızlık gerektiğini ifade etmekte ve korkunun izolasyona bağlı olduğunu öne sürmektedir. Oyuncuların bu ifadeleri, tek oyunculu korku oyunlarının sürükleyici boyutunu vurgulamakta ve korkuyu başka bir sosyal varlık olmadan en güçlü şekilde yaşanabilecek, yalnız bir estetik deneyim olarak tasvir etmektedir. Bu tür oyuncular için korku, kurgusal dünyanın bütünlüğünü korumaya, yani kesintisiz bir şekilde dinleme, fark etme ve duygusal olarak yatırım yapma becerisine bağlıdır. Bu yönüyle oyuncuların görüşleri, özellikle oyun geliştiricileri D8 ve D9'ile örtüşmektedir.

Benzer şekilde başka bir oyuncu (P9) da co-op oyunlarda arkadaşlarıyla korku oyunu oynadığında korku oyununun ona sunduğu atmosferin ve yalnızlık hissinin zedelendiğini ve korku deneyiminin bozulduğunu düşünüyor:

Ya, arkadaşlarla beraberken o ambiyans birazcık azalıyor. Çünkü birileri var yanında, yani kulağının ötesinde... O yalnızlığı hissedemiyorsun. Daha çok korkmuyorsun; birazcık daha kendine özgüven geliyor. Ama *single-player*'da durum daha farklı. Daha çok korku oluyor çünkü gerçekten yalnızsın. Evde de yalnızsın mesela, bu da ambiyansa daha çok girmeni sağlıyor (P9).

Katılımcı, co-op oyunlardaki sosyal varlığın, oyuncuya istemsiz bir güvenlik hissi sağladığını ve bu nedenle korkunun etkisini azalttığını ifade etmekte ve böylece oyun geliştiricisi D6'nın geleneksel korkunun dehşet vericiliğini yumuşatan ortak bir güvenlik duygusu getirdiği görüşüne benzer bir yaklaşım sergilemektedir.

Başka bir oyuncu olan katılımcı P3 ise oyuna dalma hissini artırmak, anlatıya ait hissetmek ve karakterle özdeşleşmek için korku oyunlarını genelde tek başına oynadığını söyledi:

Genelde tek başıma oynuyorum. Kendim bir şeyleri bulmayı daha çok seviyorum çünkü arkadaşlarım olduğunda biraz da olsa cıvıtlıyorum. Onlarla beraberken hani daha çok gülmek ve eğlenmek için oynuyorum. Oyunun temelini, oyunun ne anlattığını ya da ne öğrenmem gerektiğini bilmemek amaçlı oynuyorum. Bir de hikâyeli oyunları seviyorum. Kendimi karakterlerle bağdaştırıyorum çok. Onların hikayelerini anlamak, onların evrenini bilmek falan daha çok hoşuma gittiği için genelde hikâyeli oyunlar oynuyorum (P3).

Katılımcı P3, işbirliğine dayalı oyunların genellikle dikkat dağınıklığına yol açtığı ve duygusal odaklanmayı bozduğu için tek kişilik oyunun oyuna dalma ve hikâyeye bağlanma hissini artırdığını vurgulamaktadır.

Diğer oyuncular (P4, P5) da co-op ya da çok oyunculu gibi kolektif korku oyunlarını keyif verici bulsalar da oyun tarzları ve oynama istekleriyle ilişkili olarak hikâyeye odaklanmak ya da keşif yoluyla gömülü anlatıyı ortaya çıkarmak istediklerinde genellikle yalnız başına, tek oyunculu oyunları tercih ettiklerini söylediler. Örneğin birinin (P4) ifadelerine yakından bakalım:

Beni oyunun odağından koparmadığı sürece, arkadaşlarımla birlikte de oyun oynarım, tek başıma da fark etmez. Benim için önemli olan, oyunun beni olaydan koparmaması. Çünkü arkadaş ortamında sohbet, muhabbet, geyik olunca dikkat dağılabiliyor ve olayın içine girmekte zorlanabiliyorum. Ama güzel tasarlanmış bir oyunun hikâyesini öğrenmeye çalışmak ya da beni bekleyen o şaşırtma mekaniklerine karşı hazırlıklı olmak benim için daha önemli. Oyunla olan bağımlı koruyabildiğim sürece ister yalnız ister birlikte, her türlü keyif alırım (P4).

Görülebileceği gibi katılımcı P4, oyuna dalmayla esnek ancak seçici bir ilişki kurmaktadır.

Bu oyuncu hem sosyal hem de tek başına oynamayı eğlenceli bulmaktadır ancak onun için önemli olan anlatıya odaklanmaktır.

Anlatı tutarlılığı ve sürükleyici katılım üzerindeki bu vurgu, katılımcı P5'in anlatımında da görülmektedir:

Arkadaşlarımla oynamayı gerçekten çok seviyorum, birlikte oynarken çok fazla eğleniyorum. Ama eğer hikâyesini ciddiye aldığım bir oyun varsa, onu tek başıma oynamayı tercih ediyorum. Çünkü o oyunu sadece geçip bitirmek değil, detayları görmek ve incelemek benim için önemli oluyor. Genelde uzun uzun oynarım, çok dikkat ederim (P5).

Katılımcı P5, arkadaşlarıyla birlikte oynadığı korku oyunlarının sosyal boyutundan keyif alırken dikkat gerektiren ve yakından gözlemlemeyi ödüllendirmeye dayalı hikâye odaklı deneyimler için açıkça tek başına oynamayı tercih etmektedir. Oyuncunun yavaş ve detay odaklı yaklaşımı, anlatı açısından zengin korku oyunlarının bir korku kaynağı oldukları kadar aynı zamanda kişisel anlamda keşif ve anlam yaratma için de gördüğü işlevi örneklemektedir.

Bu yalnız ve sürükleyici oyun tercihini, *Phasmophobia* ve *Dead by Daylight* gibi çok oyunculu korku oyunlarının yükselişinden keyif almasına rağmen yine de hikâye odaklı tek oyunculu oyunlara özellikle yönelen başka bir oyuncu (P1) da paylaşmaktadır. Katılımcı P1'in *Resident Evil* ve *Silent Hill* gibi oyunlara olan bağlılığı, hikâyenin derinliği ve atmosferin bütünlüğünün, içe dönük, duygusal olarak etkili korku deneyimlerine değer veren oyuncular için ne kadar önemli olduğunu göstermiştir.

Buna karşılık oyuncunun yalnız olmadığı oyun bağlamları, genellikle korkuyu paylaşılan ve performatif bir fenomene dönüştürmekte ve “saf” olduğu düşünülen korkuyu zedelememektedir. Örneğin katılımcı P2 oyuncular arkadaşlarla oynamanın mizah ve şaka nedeniyle korku yoğunluğunu azaltan ancak topluluk duygusunu güçlendiren bir koruma hissi getirdiğini söylemiştir.

Gelgelelim görüşmeler yapılırken bir oyun geliştiricisi (D5), oyun deneyiminin başarısının yalnızca oyun içi ipuçlarına değil, oyuncunun bulunduğu fiziksel koşullara da bağlı olduğunu vurguladı:

Yakın bir arkadaşım oyunumu test ediyordu. Oyun yapımcısı biri olduğu için gözlemleri önemliydi. Oyunun bir yerinde kocaman bir kutu koymuşuz; kutunun

üzerinde dev bir *hotspot* var ve yanında sürekli yanıp sönen bir ışık. Elektrik arızası var, kıvılcım çıkıyor, ışık parlıyor, ortam kısa süreliğine aydınlanıyor. Test videosunu izliyorum; arkadaşım çarpıyor kutuya, sağa gidiyor, sola gidiyor, “Allah Allah ne yapacağım?” diyor. “Işık mı yapacağım?” diyor. Halbuki ipucu orada; ışık açıkça gösteriyor. Ama göremedi. Bayağı buna güldük sonra. Bir araya geldiğimizde sorduk, “Bunu nasıl göremedin?” diye. O da dedi ki, “Ya hocam nasıl görememişim, ortada duruyor ama fark etmedim işte.” İşte böyle şeyler oluyor. Bu da bizi şaşırtmıştı. “Acaba biz mi hata yaptık?” dedik. Burada devreye şu da giriyor: Belki monitör çok karanlıktı. Karanlık üzerine tasarlamak her zaman risklidir. Karşı tarafın monitör parlaklığını bilemeyiz. Hangi ortamda oynuyor, bunu da bilemeyiz. Çok aydınlık bir ortamda mı oynuyor, gece karanlıkta mı? Biz ne kadar “kulaklıkla oynayın, karanlıkta oynayın” desek de oyuncunun oynayacağı zamanı tahmin edemeyiz. Belki okula gitmeden önce, sabah oynuyor. Bunları bilemeyiz. İşte bu tarz şeyler bizim için en sıkıntılı olan konular. Genelde karanlık tasarlanmış bir oyun, aydınlık ortamda oynandığında tasarlandığı atmosferi veremiyor (D5).

Bu alıntıda oyun geliştiricisi olan katılımcı D5, bir test oturumu sırasında, bir oyuncunun yanıp sönen ışıklarla belirtilen oldukça görünür bir sıcak noktayı fark edemediğini söylerken bu gözden kaçma, oyun geliştiricisini şaşırtmıştır. Katılımcı, bu başarısızlığı yalnızca kötü tasarım veya oyuncu hatasına bağlamak yerine, ekran parlaklığı veya ortam ışığı koşulları gibi faktörlerin görsel ipucunu gizlemiş olabileceğini düşünmektedir. D5’in görüşü, korku oyunu tasarımının önemli ancak genellikle göz ardı edilen bir yönünü vurgulamaktadır: Bu, oyuncuların fiziksel oyun ortamlarının öngörülemezliğidir.

Oyun geliştiricisinin bu düşünceleriyle ilişkili olarak oyuncuların kendileri de çevresel ve zamansal koşulların korku oyunlarının deneyimini aktif olarak şekillendirdiğini daha net bir şekilde ortaya koydular. Örneğin bir oyuncu (P7) korkunun aydınlık veya gürültülü ortamlarda etkisini yitirdiğini savunarak ortam üzerinde oyuncunun kontrolünün önemini vurguladı:

Korku oyunu oynarken ortam çok önemli. Mesela hiçbir şekilde aydınlıkta oynanmamalı. En önemli şeylerden birisi bu. Karanlık ve sessiz bir ortamda oynanmalı ki kişi tam anlamıyla o atmosfere girsin, o oyunun içerisine girebilsin. Oyunun atmosferini daha iyi yaşayabilsin. Dikkat dağınıcı bir şeyler olmamalı bence (P7).

P7 için karanlık ve sessizlik hem atmosferi zenginleştiren unsur hem de gerçek bir dalma hissi için en önemli koşullar arasındadır. Katılımcının korku oyunlarının asla ışıktaki

oyanmaması gerektiği konusundaki ısrarı, dikkat dağınıklığı ve görünürlüğün bu türün duygusal yapısını zayıflattığına ilişkin inancını ortaya koymaktadır.

Başka bir oyuncu (P3) ise korkunun yoğunluğunu günün saatine açıkça bağlayarak, gündüz oynadığında korku hissinin neredeyse tamamen ortadan kalktığını, gece ise aynı oyunun içgüdüsel, adrenalin dolu bir deneyime dönüştüğünü anlatıyor:

Ben genelde gündüz oynayan bir oyuncuyum. Çünkü çok korkuyorum. Son zamanlarda şunu fark ettim: Gündüz oynadığımda neredeyse hiç korkmuyorum ama gece oynadığımda ne oluyorsa daha fazla bir adrenalin geliyor. Gece oynarken sanki kendime adrenalin enjekte etmişim gibi deli gibi oynuyorum. Gece oynamanın ayrı bir gerilimi var. Eğer kişi korkmayan biriyse tabii ki gece de oynayabilir ama ben aşırı korktuğum için gece oynadığımda rüyama giriyor. Bu da beni geriyor, ister istemez etkileniyorum (P3).

Bu ifadeleriyle katılımcı P3, zamansal bağlamın korku oyunlarının duygusal deneyimini şekillendirdiğine kişisel bir açıklama sunmaktadır. Oyuncu, gündüz oynamanın korku hissini önemli ölçüde azalttığını, gece oynamanın ise bu hissi önemli ölçüde artırdığını ve “adrenalin enjeksiyonuna” benzer bir heyecan uyandırdığını belirtmektedir.

Oyuncular, oyun sırasında aydınlatma koşullarını değiştirmek ya da örneğin kulaklık takmayı reddetmek gibi oyun içi olmayan davranış değişiklikleriyle korku deneyimlerini düzenlemekte ve bu deneyim üzerinde söz sahibi olmaktadır. Bir oyuncu (P10) bunu açıkça dile getirdi:

Korku oyununu kulaklıkla kesinlikle oynayamam. Çünkü seni daha yalnız hissettiriyor, oyunun içinde daha fazla hissettiriyor. Ve benim de tam olarak bunu hissetmemem gerekiyor. O derece korkmamam lazım. Biraz da bir yerden o güvenlik duygusunu almak gerekiyor. O yüzden kulaklıkla oynamayı tercih etmiyorum açıkçası (P10).

Bu alıntısında katılımcı P10, kulaklık kullanmak veya kullanmamak gibi görünüşte sıradan olan bir teknik seçimin aslında duygusal sınırları belirlemenin stratejik ve önemli karar aşamasına dönüşebileceği göstermektedir. İlginç olarak aynı oyuncu bu davranışı bir tür kural ihlali olarak de çerçeveledi:

Onun istediği kuralların dışına çıkıyorum. Yani o çaresiz bir oyuncu arıyorsa da ben onun kurallarının dışına çıkarak daha güvenli bir oyuncu olmayı tercih ediyorum ve kulaklıkla oynamıyorum. Bu arada karanlıkta oyun oynama konusunda bir sıkıntım yok, ama kulaklık kısmı biraz sıkıntılı tabii. O işin içine

kulaklık girdiğinde, korku ya da o duygu benim için daha çok artıyor. Ama kulaklık olmadığında, dışarıdaki sesleri de duyabildiğin için korku duygusu daha az oluyor. Sonuçta oyunu sana oynatabilen şey de bu oluyor aslında: o dış güvence (P10).

Bu noktada duygusal deneyimden alınan keyif, oyunun duygusal senaryosunun, yani bu tezdeki ifadeyle tasarlanan duygunun kasıtlı olarak bozulmasından kaynaklanmaktadır.

Oyuncu, eylemlerini kendi kontrolünün bir ifadesi olarak yeniden çerçevelemekte ve tasarımcının amaçladığı duygusal gidişatı reddederek kendi koşullarına uygun bir deneyim oluşturmaktadır.

Nihayetinde katılımcıların açıklamaları, oyuncuların çevresel koşullarının, mekânsal koşullanmalarının ve zamansal uzamlarının korku deneyimini kritik şekilde yeniden şekillendirdiğini göstermektedir.

3.3.4. Oyun deneyiminin anlamı, oyun motivasyonları ve tatmin arayışı

Bu alt tema, oyuncuların korku oyunları ile olan ilişkilerini şekillendiren temel motivasyonları, anlam oluşturma süreçlerini ve tatmin kaynaklarını gündeme getirmektedir.

Araştırmaya katılan oyuncular arasında öne çıkan bir motivasyon, fizyolojik uyarılmanın, özellikle de korkunun tetiklediği adrenalin patlamasının keyfini çıkarmaktır. Bir katılımcı (P9) bunu doğrudan açıklayarak korkuyu hem keyifli hem de fizyolojik olarak tatmin edici bir deneyim olarak tanımladı:

Korkmak genellikle aslında eğlenceli bir şey. Vücutta bir şey salgılıyor ya sonuçta... İşte ben o hissi seviyorum. Korkmak dediğim gibi, günlük hayatta karşımıza sık çıkan bir şey değil. İnsan bir şeyleri kaybetmekten korkar ama onu göz göre göre, anlık olarak hissetmez. Oysa bir oyundayken o duyguyu yoğun şekilde hissediyorsun. Daha derin, daha fiziksel bir korku oluyor (P9).

Bu oyuncu için korku oyunları, korkunun fizyolojik heyecanını deneyimlemek ve tadını çıkarmak için bir alan sunmaktadır.

Benzer şekilde katılımcı P1 de türe yönelmenin asıl nedeni olarak adrenalin faktörünü belirtti:

Bak, 33 yaşımdayım ve hâlâ özellikle akşamları korku oyunu oynuyorum. Işıkları kapatıp, tamamen karanlık bir ortamda oynayınca o kalp atışları var ya... Güp güp güp... Onları hissediyorum. Beni korku oyunlarına çeken şey, yaşattığı adrenalin ve heyecan. O hisleri başka hiçbir şeyde kolay kolay bulamıyorsun (P1).

Bu oyuncu korku oyunlarının sürükleyici gücünü kalp atışlarının hızlanması gibi bedensel hislerle ilişkilendirerek korku oyunlarının cazibesini vurgulamaktadır. Bu tepki, korku oyunlarının uyandırdığı adrenalin ve heyecanın, yaş ve deneyim ne olursa olsun eşsiz olduğunu göstermektedir.

Bu türden oyuncular için artan kalp atış hızı, farkındalık ve “saf” korku dalgası gibi bedensel yoğunluk korku oyunlarının temel cazibesini oluşturmaktadır. Katılımcı P6 da benzer bir heyecan arama mantığını dile getirdi:

Yani oynamamın asıl amacı aslında o korku hissiyatını yaşamak. O gerilim, o “bir şey beni takip ediyor, ben de kaçıyorum” duygusu... İşte tam olarak onun verdiği heyecan, o anlık baskı ve duygu hali beni korku oyunları oynamaya itiyor. Çünkü gerçek hayatta böyle bir şeyi yaşayamayız (P6).

Bu oyuncu, tam da “korku hissiyatı” olarak dile getirdiği fizyolojik uyarılmayı yaşamak için korku oyunlarına yönelmektedir.

Başka bir oyuncu (P3), buna kendi deneyiminden bir anekdot ekleyerek korkunun öngörülemez ve hatta komik bedensel tepkilere dönüşebileceğini açıkladı:

Korkarken eğleniyorum. Eğlenceli korkuyorsun. Mesela ağzından bir küfür çıkıyor, annen kızıyor ya da o an o kadar odaklanmışsın ki annen arkadan geliyor, omzuna dokunuyor; geçenlerde başıma geldi mesela. Evin içinde çılgılık çılgılığa kaldım. *Devour* oynuyorduk yine, artık delirmişim. Peşimde koşuyorlar, öldürüyorlar, beni alıyorlar. Biri diyor “domuz kafası bul,” biri diyor “pasta bul, kafa bul.” O kadar gerilmişim ki annem kapıyı açıp yanıma gelmiş, fark etmemişim bile. Omzuma dokundu, yerimden fırladım. Öyle bir korku yok! Oyunun içinden biri sandım (P3).

Oyuncunun bu anlatımı korkunun hem dehşet verici bir hem de keyfe denk düşen boyutlarını ortaya koymaktadır. Buna göre korku bir yandan beklenmedik bir mizahken, aynı zamanda kaosa dönüşebilen fizyolojik bir tepkidir. Katılımcı P3’ün hikâyesi, korkunun somut bir deneyime nasıl dönüştüğünü ve bu deneyimde eğlenenin de aynı duygusal spektrumun parçası olarak var olabileceğini düşündürmektedir.

Katılımcı P7 ise ayrıca bu heyecan arayışını anlatıya dalmayla ilişkilendirerek kurgusal korku ortamlarının genellikle gerçek yaşamdaki senaryolardan çok daha etkili olduğunu öne sürdü:

Ya benim korkuya yönelmem bir tık daha yeni macera arayışı. Çünkü kurgusal ortamda yaratılan hikâyeler, gerçek ortamda yaratılan hikâyelerden daha unutulmaz oluyor bence. Çok daha derine işliyor insana. Gerçeklikten kopuk olduğu için değil, tam tersine seni içine çekip başka bir dünyaya soktuğu için daha çok kalıcı oluyor. Yani bir şeyleri gerçekten yaşamıyorsun ama hissettiriyor ve bu yüzden de daha akılda kalıyor. Bu da zaten korku oyunlarında çok etkili bir şey (P7).

P7, korku oyunlarının sürükleyici anlatımlarının gerçek dünya senaryolarından daha derin ve kalıcı bir duygusal etki yarattığını vurgulamaktadır. Bu oyuncu için korku oyunları, yarattığı yeni bir macera ve adrenalin patlamasıyla birlikte, aynı zamanda onu başka bir dünyaya çekerek kalıcı duygusal deneyimler yaratması nedeniyle unutulmazdır.

Bununla birlikte birkaç katılımcı korku oyunu deneyimini bir tür duygusal düzenleme veya katarsis olarak tanımladı. Katılımcı P8'in düşünceleri bunu doğrudan ortaya koyuyor ve artan gerilimin ardından gelen duygusal rahatlamayı şöyle anlatıyor:

Korku oyunlarında hissettiğim temel duygu, yükselen bir adrenalinle birlikte gelen katarsis. Özellikle zor bir bölümü geçtikten sonra yaşadığım bu rahatlama hissi, korku türünü sevmemin en büyük nedenlerinden biri (P8).

P8, korku oyunu deneyimini duygusal bir düzenleme olarak çerçevelendirerek yoğun gerilimin ardından gelen katarsisin onu oyunlara yönlendirdiğini söylemektedir.

P6 ve P5 de bu mantığı yineleyerek yüksek riskli korku yoğunluğunu artan bir tatminle ilişkilendirdiler:

Korkuya çeken ve beni oyunda tutan şey, sanırım oynarken yaşadığım o gerilim hissi. O duygu beni oyuna daha çok bağlıyor. Diyelim ki bir odaya giriyoruz, zombiler çıkıyor karşımıza. Evet, onları öldürmemiz gerekiyor ama elimdeki mermi sayısı az. Bu yüzden ateş etmek istemiyorum çünkü ileride daha tehlikeli zombilerle karşılaşsam onlara karşı savunmasız kalabilirim. Bu da bende bir stres yaratıyor, gerilim oluşturuyor. İşte o an yaşadığım o baskı ve karar verme süreci beni mutlu ediyor, tuhaf ama tatmin edici bir duygu yaşıyorum (P6)

O gerilme hissi benim çok hoşuma gidiyor. Çok korkmuyorum, yani böyle panikleyip hiçbir şey yapamayacak hale gelmiyorum ama o gerginlik hâli gerçekten eğlenceli geliyor bana. Özellikle o gerilim içindeyken bir şeyleri

başarmak çok daha tatmin edici. Gülerek ya da rahat rahat bir şeyler yapmak da güzel ama o baskı altında başarıya ulaşmak bana daha çok keyif veriyor (P5).

Katılımcıların bu söylemlerinde korku oyunlarının gerilimi, artan bir tatmin ve başarı hissiyle ilişkilendirilmektedir. Katılımcı P6, kaynak kısıtlamaları altında yüksek riskli karar vermenin duygusal ağırlığını öne çıkarmakta ve bu durumun yarattığı baskı ve psikolojik bağılıktan zevk almaktadır. Benzer şekilde katılımcı P5 de stres altında elde edilen başarının, rahat oyun senaryolarında elde edilenden daha tatmin edici olduğunu düşünmektedir.

Katılımcı P8 ise bu duygusal süreci ahlaki güvenceyle de ilişkilendirerek korku oyunlarının gerçek dünyadaki belirsizliklere geçici bir sembolik çözüm sağladığını öne sürdü:

Korku türünde çoğunlukla kötü olan karakter, mesela canavar, katil ya da başka bir varlık, sonunda alt ediliyor, cezalandırılıyor ya da yok ediliyor. Bu, günümüzde nadiren gördüğümüz bir durum. Gerçek dünyada kötülüğün alt edilmesi her zaman mümkün olmuyor ya da görünmüyor. Ancak korku filmleri ve oyunları bize bu çözüm duygusunu sunuyor. Hatta hikâyenin sonunda bir devam ihtimali olsa bile, yine de bize “şimdilik” bir huzur ve kapanış sağlıyor. Bu yüzden korku, bana sadece heyecan değil, aynı zamanda bir rahatlama da veriyor (P8).

Bu oyuncu korku oyunlarında kötülüğün genellikle yenilgiye uğradığı ahlaki bir çerçeve sunulduğunu söylemektedir. Ona göre bu, gerçek yaşamdaki ahlaki belirsizliğin tam tersidir. Bu nedenle P8 için korku, heyecan verici olduğu kadar ahlaki temelli bir duygusal güvence biçimidir.

Bu düşünce bir oyun geliştiricisinin ifadelerinde de neredeyse aynı şekilde yer alıyordu. Oyun geliştiricisi olan katılımcı D8, korku oyunlarını oyuncular için gerçek yaşamda genellikle ulaşılamayan adalet veya kontrol arzularını gerçekleştirebilecekleri alanlar olarak gördüğünü söyledi:

Yani, gerçek hayatta görüyoruz işte katliamları, haksızlıkları, şunları bunları... İnsan olarak bunları yenmeye gücümüz yetmiyor. Ama burada, yani oyunlarda oyuncunun gücü yettiğinde, gerçek hayattan alamadığımız bir tatmini alıyoruz (D8).

D8'in bakış açısına göre korku oyunları, oyuncuların gerçek yaşamda bulunmayan kontrol ve adaleti sembolik olarak geri kazanabilecekleri telafi edici alanlar olarak işlev görmektedir.

Korku oyunlarının sunduğu çaresizliğin çözülebildiği bu tatmin, belirsiz endişelerin de bu oyunlarda çözülebilir sorunlara dönüştürüldüğüne bir işarettir. Duygusal olarak sıkıntılı hissettiğinde korku oyunları oynayan bir oyuncu (P3) bunu çarpıcı şekilde örnekledi:

Psikolojik korku oyunlarında olmak, sanki o an yaşadığım duruma dair bir çözüm arayabileceğim bir ortam sağlıyormuş gibi geliyor. Mesela, diyelim ki karakter bir kayıp yaşamış. Onun hissettikleriyle benim hissettiklerim ne kadar benzer, acaba o karakter nasıl baş ediyor, bana da bir yol gösterebilir mi gibi düşüncelerle yaklaşıyorum bu oyunlara. Oyun içinde karakterin yaşadıklarıyla empati kurarak, kendi duygusal sürecime dair bir şeyler keşfetmeye çalışıyorum (P3).

P3'ün bu anlatımı, korku oyunlarının anlam yaratma için bir araç olabileceğini gösterdiği gibi oyuncu kontrolünün estetik bir kontrollü çerçeve içinde oyuncunun kendi duygusal mücadelelerini çözüme kavuşturmaya çabaladığı bir sembolik problem çözme anlamında işlev gördüğünü de göstermektedir. Kaybı veya travmayı yaşayan karakterlerle empati kurarak bu oyuncu, oyunu yansıtıcı bir terapi eylemine dönüştürmektedir; burada karakterle özdeşleşme hem katarsis hem de anlam alanı sağlamaktadır.

Benzer şekilde katılımcı P5 korku oyunlarının oyuncuların bir çeşit etik öznelliği denemelerine olanak sağladığını söyledi:

Karar verirken bazı şeyleri önceden görme fırsatı tanıdığı için belki de bazı konularda iki kere düşünmemi ve tereddüt etmemi sağlıyor. Üzülüyorum, üzücü bir şey olmuşsa veya saçma bir şey olmuşsa ona gülüyorum. Korku oyunu oynarken de izlerken de veya diğer içerikleri tüketirken de genelde diğer taraftan baktığım için çok korkmuyorum. Yani bir ekrana bir şey fırlamadıysa ya da *jump* yememişsem çok korkmam genelde, çünkü o tarafıyla da düşünmüş oluyorum. Genelde üzülüyorum oluyorum (P5).

Katılımcı P5'in ifadeleri hem P8 hem de P3 gibi oyuncuların korku oyunlarının ahlaki ve duygusal düşünme alanı olarak dile getirdikleri rolünü yinelemektedir. Karakterlerin eylemlerini ve sonuçlarını uzak bir bakış açısıyla gözlemleyip değerlendiren P5, etik anlam yaratma sürecine girmekte ve genellikle korku yerine üzüntü hissetmekte veya

düşünmeye eğilim göstermektedir. Anlamlandırma bağlamında, P5 korku oyunlarını sadece heyecan için değil empati duymak ve etik ikilemleri keşfetmek için kullanmaktadır.

Birçok katılımcı için korku oyunları varoluşsal düşüncenin de aracıdır. P1, sıkıntı içindeki hikâye karakterlerine yardım etmek konusunda kişisel bir anlam bulduğunu şöyle ifade etti:

Zorda olan karaktere yardım etme hissi de benim için önemli bir motivasyon. Bir karakterin eşine, çocuğuna ya da geçmişine ulaşmasına yardımcı olmak; onun hikâyesini tamamlamasına, rahat bir sona ulaşmasına vesile olmak bana iyi hissettiriyor. Ethan'ın kaybolan eşini bulmasına yardım etmek, *The Evil Within*'deki karakterin zihinsel kaosu aşmasına destek olmak ya da *Silent Hill*'de karakterin geçmişte yaşadığı trajediyi çözmesi... Bunların hepsi bana bir anlam ifade ediyor (P1).

Katılımcı P1'in söylemi korku oyunlarını, zor durumda bulunan oyun karakterlerine yardım etmenin ahlaki bir amaç ve duygusal tatmin sağladığı varoluşsal olarak anlamlı alanlar olarak çerçevelemektedir. Oyuncu, karakterlerin çözüme veya kurtuluşa ulaşmasına yardımcı olarak sembolik bir eylem sergilemektedir.

Kahramanlarla kurulan etik ilişki, P7'nin anlatımında da daha da ileri giderek korku oyunlarında oyuncu-karakter birleşimine değiniyor:

Korku oyunları hani daha çok herhangi bir aksiyon oyunundan bağımsız olarak insana ekstra bir tecrübe kattığı için, bende yeri farklı. Bunlarda bir karakterle bütünleşiyorsun ve gerçekten o an oradaymış gibi oynuyorsun oyunu. Çünkü o esnada korku da yaşadığın için aslında karakter sensin ya. Ben korku oyunlarına öyle bakıyorum (P7).

Katılımcı P7 için karakterle özdeşleşmek, karakterin psikolojisini birinci şahıs olarak deneyimlemek anlamına gelmektedir. Bu noktada başka bir katılımcı (P4), *Silent Hill 2* oyununu psikolojik bir ayna olarak yorumlayarak içe dönük bir bakış açısı sergiledi:

Silent Hill bize aslında bir karakterin psikolojisi üzerine düşünme fırsatı veriyor. Aynı zamanda kendi içimize de bakmamızı sağlayan bazı öğeler barındırıyor. Ne gibi? Mesela *Silent Hill 2*'de James'in başından geçen olaylara bakıyorsun ve bir an durup düşünüyorsun: "Ben hayatta nasıl bir insanım acaba?" Çünkü oyunda karşılaştığın bütün korku ve tehdit unsurları senin bilinçaltına özgü şekilde karşına çıkıyor. Bu, şu soruyu beraberinde getiriyor: *Gerçek nedir?* Bizim algılayabildiğimiz şey midir? Daha ötesini düşünmeyiz. Bizim için doğru, bizim bakış açımıza göre doğru olandır. Bu da hakikat değildir aslında (P4).

Bu ifadesinde katılımcı P4, Silent Hill 2'yi oyunculara hem kahramanın hem de kendi iç dünyalarını yansıtmaya fırsatı sunan bir ayna olarak sunmaktadır. Oyunun korku unsurlarının bilinçaltında kök saldiğını ve oyuncunun algısı tarafından şekillendirildiğini söyleyen bu oyuncu, korku oyunlarının derin bir varoluşsal ve felsefi iç gözleme yol açabileceğini örneklemektedir.

Bir oyuncu (P3) korku oyunlarını yaratıcı bir düşünce süreciyle ilişkilendirerek depresif dönemlerde hayal gücünü beslediğini dile getirdi:

Korku oyunlarını genellikle üzgün ve depresif hissettiğim dönemlerde oynuyorum. Mutlu olduğum zamanlarda bir korku oyunu açtığımda, o dönemde oyunu tam olarak anlayamıyor ve içine giremiyorum. Ama depresif ya da duygusal olarak çökmüş hissettiğimde, o oyun bana daha anlamlı geliyor. Çünkü zaten üzücü bir ruh hâli içerisindeyim ve o duyguyla bağ kurmak daha kolay oluyor (P3).

Bu noktada katılımcı P3, oyuncunun ruh hâli ile oyunun tonu arasındaki duygusal uyuma dikkat çekmekte ve bu durumun daha derin bir dalma ve anlam yaratma imkânı üzerine yorumda bulunmaktadır.

3.4. Toplumsal ve Kültürel Bağlam

Korku oyunlarının duygusal ve sürükleyici boyutlarını incelerken oyuncu deneyimlerinin kültürel bir boşlukta oluşmadığı, aksine sosyal ve kültürel bağlamlara derinlemesine gömülü olduğu fikri giderek daha belirgin hâle geliyor. Bu ana tema, kültürel olarak konumlandırılmış korkuların ve toplumsal değerlerin korku oyunlarında nasıl yansıtıldığı veya yansıtılmadığını; bu varlık ya da yokluğun hem oyun geliştiricileri hem de oyuncular tarafından nasıl değerlendirildiğini konu etmektedir. Ayrıca oyun içi deneyimler ile oyuncular gerçek yaşamlarındaki sosyal ve kültürel ortamları arasındaki kesişim noktalarını sorunsallaştırarak kişisel ya da kolektif travmaların, normatif bozulmaların veya toplumsal kaygıların korku oyunları alanında nasıl yankı bulunduğu da burada ele alınmaktadır.

3.4.1. Oyun deneyimi ile gerçek yaşam deneyiminin ilişkisi

Bu alt tema oyuncuların ve oyun geliştiricilerinin gerçek dünyayla ile oyun deneyimlerinin kesişim noktasını nasıl yönlendirdikleri biraz daha netleştirmektedir. Çünkü oyuncular sık sık kendi kişisel korkularını, travmalarını veya arzularını oyun dünyasıyla ilişkili biçimde değerlendirdiler.

Görüşmeciler açısından oyun deneyimi ile gerçek yaşam deneyiminin ilişkisi, her şeyden önce oyunun anlatısına içkin bir içerik meselesidir. Buna göre korku oyunları toplumsal bir yorum aracı olarak da işlev görmektedir. Nitekim bir oyun geliştiricisi (D8) sektörün daha küçük üretim döngülerinin bu tür geçişleri geciktirdiğini, ancak oyunlarda da “mesaj odaklı” eğilimin yavaş yavaş ortaya çıktığını gözlemledi:

Sinema tarafında bir “mesaj verme” endişesinin çok belirgin şekilde öne çıktığını görüyoruz. Hepsinin arkasında mutlaka sosyal bir mesaj var. Bunun oyunlara da yavaş yavaş sirayet edeceğini düşünüyorum. Şu anda piyasada olan 4 kişilik *co-op* tecrübe sunan oyunlar, bu ihtiyacı (mesaj verme arayışını) bir nebze örtüyor, bastırıyor bence. Ama tek kişilik oyunlarda, yavaş yavaş belli mesajları, belli kaygıları görmeye başlayacağımızı düşünüyorum. Oyunlarda bu durum biraz daha yavaş ilerliyor çünkü oyun geliştirmek, nispeten çok küçük ekipler tarafından, çok uzun sürelerde yapılıyor (D8).

Katılımcı D8, kültürel değişimler ile bunların oyun tasarımına yansımaları arasında zamansal bir fark olduğunu da hesaba katarak toplumsal sorunların oyunlara giderek daha fazla dahil edildiğini belirtmektedir. Bu görüş, korku oyunlarını, içindeki üretildikleri toplumsal bağlamın ve zamanın korku ve gerilimlerini yansıtabilen, kültürel yorumlar olarak konumlandırmaktadır.

Bu eğilime bir örnek, bir oyun geliştiricisinin (D2) kapitalist yapıları eleştirmek için toplumsal sınıf hareketliliği yansımasını kullanmasında ve bunu oyununun hem anlatısına hem de mekaniklerine kasıtlı olarak eklemesinde görülebilir:

Oyunda kapitalizm eleştirisi yaptım. Oyunda sürekli, bir yerin altında ve bir yerin üstünde iki toplum olduğu söyleniyor. Yerin üstü tamamen suyla kaplı, biz ise yerin altındaki denizaltı istasyonlarında bir yerlere gidip geliyoruz. Üsttekiler ise kocaman bir yerde yaşıyor, eğleniyorlar. Asıl hedef ise yeterince iş yapıp kredi biriktirerek üst topluma erişmek, yani sınıf atlamak. Ama bizim oyunda sınıf atlamak mümkün değil. Oyunu bitirdiğinizde sınıf atlamaya çalıştığınızda aslında *fake* bir son oluyor. Sınıf atlama diye bir şey yok; karakterin kafasına sıkıyorlar

ve seni yerine koyuyorlar, *replace* ediyorlar. Bu, aslında kapitalizmin bir eleştirisi: sistemin işçiyi yaratması ve onun harcanabilir olması. Oyuncu karakterler de sürekli harcanabilir konumdadır. Öldüklerinde hemen ID'leri değişiyor ve yerine yenisi geliyor; bir kimlikleri olmuyor. Bunları alt tondan vermeye çalıştım. Kapitalizm, tüm dünyayı ilgilendiren bir sorun olduğu için bu eleştiriye yerleştirdik (D2).

Oyun içinde, yüzeydeki elitler ve su altındaki işçiler arasında bölünmüş bir dünya inşa ederek D2, kapitalizmin yapısal eşitsizliği için bir metafor oluşturmuştur. Bu, oyun tasarımcıları için korkunun çağdaş toplumsal gerçekliklere eleştirel bir bakış açısı olarak da işlev gördüğünü göstermektedir.

Korku oyunları, kapitalizm gibi egemen ideolojilere ya da çağdaş toplumsal sorunlara yönelik makro düzeyde eleştiriler yapmanın yanı sıra, daha geniş anlamda toplumsal kaygıların içselleştirilebileceği ve hissedilebileceği derin kişisel alanlar üzerine düşünme fırsatı da sunmaktadır. Örneğin bir oyuncu (P5) korku anlatılarında bulunan ahlaki belirsizliği vurgulayarak karakterlerin genellikle başkalarına korkunç gelebilecek ancak içsel olarak haklı görülen eylemlerde bulunduğunu gözlemledi:

Bu iyilik-kötülük meselesi önemli. Aynı şekilde *Resident Evil* serisinde de geçerli bu durum. Mesela Mother Miranda... Yaptığımız her şeyin bir sebebi var. Biz kendimizi haklı görürken, başkaları tarafından korkunç olarak algılanabilecek şeyler yapabiliyoruz. Ve bazen bu durumu kabul edip, o korkunç şeyi yapmaya devam edebiliyoruz. İnsan doğası gereği yaptığı yanlış bir hareketten sonra bir teselli arar (P5).

Katılımcıya göre korku oyunları, oyuncuların ahlaki belirsizlik ve insanın yanılabilirliği konusuyla samimi bir düzeyde yüzleşmelerine olanak tanımakta ve etik düşünceyi duygusal bir deneyime dönüştürmektedir.

Benzer şekilde katılımcı P4, *Silent Hill* gibi korku oyunlarının, metafor ve analogi kullanarak gerçek hayattaki deneyimleri kurgusal olanlarla birleştirerek, insanların gerçek hayatta karşılaştıkları psikolojik mücadeleleri ve ahlaki sonuçları yansıttığını vurguladı:

Mesela *Silent Hill* karakter psikolojisine çok önem veren bir oyun serisi ve insanlarda şeyi görüyorsun; yanlış hayatlarında yanlış kararlar veriyorlar. Bu yanlış kararlardan kaçmaya çalışıyorlar ve bu kararlar dönüp dolaşıp onları

bulabiliyor. Bu, gerçek hayatta bizim deneyimleyebildiğimiz, kendimizde olmasa bile çevremizde görebildiğimiz bir şey ve oyunlar da bunu yansıtıyor (P4).

Katılımcı P4, korku oyunlarının pişmanlık, yaşlanma ve depresyon gibi gerçek yaşamdaki duygusal ve psikolojik mücadeleleri metaforik hikâye anlatımıyla yansıttığını vurgulamaktadır. Bu oyunlar, insanların gerçek yaşamlarındaki tanıdık olan deneyimlerini sembolik bir biçimde sunarak oyunculara hem kişisel hem de toplumsal ikilemler üzerine düşünmeleri için olanak tanımaktadır.

Birçok oyun geliştiricisi de korkunun gündelik yaşamın tanınabilir yönleriyle ilişki içerisinde anlam kazandığını vurguladı. Örneğin katılımcı D4, “atmosferin oyuncunun bildiği bir şeyle bağlantılı olması gerektiğini” vurgulayarak oyuncuya gerçek yaşama yakın referanslar vermenin korkuyu inandırıcı kıldığını söyledi:

Korku oyunlarında sunduğunuz atmosferin oyuncunun gerçek hayatıyla bağ kurabilmesi bence çok önemli. Bu yüzden simülasyon oyunları da etkili oluyor. Çünkü oyuncu, “bu benim başıma gelebilir” hissine kapılıyor. Karaktere verdiğiniz rol burada kilit nokta. Örneğin küçük çaplı bir projede biz oyuncuya bir kapıcı rolü verdik. Oyuncu kendini o apartmanda yaşayan bir görevli olarak gördü ve bu atmosferin içine daha rahat girebildi. Bu basit ama güçlü bir bağ kurma yöntemi. Yani senaryoda “Sen busun, bu roldesin” diyebildiğiniz an oyuncu çok daha hızlı bağ kurabiliyor (D4).

Bu oyun geliştiricisi etkili korku oyunu tasarımının gündelik aşinalığa dayandığını vurgulamaktadır. Katılımcıya göre korku, oyuncuların yaşam deneyimleriyle ilişki kurabildiğinde daha somut ya da deneyimlenebilir hâle gelmektedir.

Bu noktada bir oyuncu olan P1 oyunun inandırıcı olmamasının ve dolayısıyla gerçek yaşamdaki normlarla uyuşmamasının korku deneyimini zayıflattığını gözlemledi. Örneğin *Little Nightmares*’te (Tarsier Studios, 2014) olduğu gibi, ortam aşırı derecede fantastik veya inandırıcı olmaktan uzak hâle geldiğinde, bu oyuncu şüpheciliğini kenara bırakmakta zorlanmakta ve bu da oyuna dalma hissini azaltmaktadır.

Oyun deneyimi ile gerçek yaşam arasındaki ilişki şimdiye kadar anlatı içeriği olarak ele alınmış olsa da bu ilişkinin ikinci ve aynı derecede önemli bir boyutu, oyunun içeriğinin oyuncunun gerçek yaşamındaki pratikleri, duyguları ve sosyal konumuyla

kesiřtięi noktalara iliřkindir. Bu anlamda oyun aynı zamanda oyuncuların g ndelik gerekliklerinin eřitli y nleri  zerinde d ř nd kleri ve hatta yeniden canland rdıkları bir ortamdır. Bir kadın oyuncu (P3), oynadıęı oyunun karakteri ve konusu ile o d nemde kendi yařamındaki g ndelik pratikler arasında bir iliřki kurarak yařanan  rt řmenin onu tedirgin ettięini aıkladı:

Japonların yaptıęı bir oyun vardı. Bu oyun bir baristanın hayatını anlatıyordu ve baristanın peřine takılan bir sapık vardı. O d nem ben de baristalık yapıyordum ve oyundaki bu hik ye beni ok etkiledi. İře giderken sapıęın onu takip etmesi, evine kadar girmesi ve en sonunda onu  ld rmesi gibi sahneler hep aklımda kaldı. O d nem karanlık bir yerden geerken bile, acaba b yle biri var mı diye d ř nd ę m oluyordu (P3).

Katılımcı P3' n anlatımı, oyuncunun kendi yařam baęlamı oyundaki baęlamı yansıttıęında, korku oyunlarının kurgu ile g ndelik yařam arasındaki sınırları nasıl bulanıklařtırabileceęi konusunu  ne ıkarmaktadır. Barista olarak gerek iřiyle, oyundaki bir baristanın takip edilmesiyle ilgili oyun hik yesinin  rt řmesi, sanal ortamda yařanan oyun deneyiminin gerek korkularının bir uzantısı h line getirerek, ekranın  tesine geen kalıcı bir his yaratmıřtır.

Paralel olarak, bir kadın oyuncu (P8), *Amnesia*'daki g lgeli tehditleri kamusal alanlarda yařanan cinsiyete dayalı korkularla iliřkilendirdi. Onun iin oyunda belirsiz fig rlerle karřılařmak, gece yalnız y r rken hissettięi aynı tedirginlięi uyandırdı:

Korku oyunlarında, formunu bilemedięimiz yaratıklar,  rneęin *Amnesia* oyunundaki gibi g lge fig rler, bende gerek hayatla ok  rt řen duygular uyandırıyor.  zellikle bir kadın olarak, sokakta karanlık bir g lge g rmek ya da arkamdan birinin geldięini hissetmek gibi g ndelik korkuları oyunlarda da deneyimliyorum. Ancak bu oyunlarda iten ie biliyorum ki bu tehdit gerek deęil ve mutlaka bir  z m  var. Bu bana g ven veren bir řey. Gerek hayatta ise aynı kesinlikle hibir zaman sahip olamıyoruz; o karanlık sokaktan gemenin neye yol aacaęını kestiremiyoruz (P8).

Oyuncu, bu s yleminde korku oyunlarındaki d řman karakterler ile gerek yařamda kadınların kamusal alanlarda yařadıkları cinsiyete dayalı korkular ya da tedirginlikler arasında bir baęlantı kurmaktadır. Oyunların  rk t c  atmosferi, gece yalnız y r mek gibi g nl k endiřeleri yansıtmaktadır; ancak bu, tehdidin kontrol edilebilir olduęu sanal

ortamın güvenliği içindedir. Nihayetinde bu ilişki, korku oyunlarının gündelik endişeleri hem yansıtabildiğini hem de geçici olarak yatıştırabildiğini göstermektedir.

Oyun içi tehdit ile gerçek yaşamda cinsiyete bağlı savunmasızlık arasındaki ilişki, başka bir kadın oyuncunun P3'ün anlatımında da karşılık buldu:

Genelde oyunlarda ana karakterler erkek oluyor. Ana karakter “ben” olsam bile, ilk birkaç saat o karaktere ait hissetmiyorum. Onun geçmişini bilmiyorum, benliğini bilmiyorum. Zamanla öğrenmeye başlıyorum ama yine de arada bir mesafe oluyor. Belki de bu karakterin erkek olmasından kaynaklanıyor. Daha önce hiç erkek olmadığım için, onun hissettiklerini de tam anlamıyla hissedemiyorum. O yüzden erkek karakterlerle bağım yüzeysel kalıyor. Ama kadın karakterlerin yaşadığı şeyleri hayal edebiliyorum ve hissedebiliyorum. Bu yüzden oyunlarda genellikle kadın karakterlerle daha güçlü bir bağ kuruyorum (P3).

Katılımcı P3'ün düşünceleri, oyuncunun kişisel dünyasının, özellikle de cinsiyet kimliğinin, korku oyunlarında anlatı uyumunu da yeniden şekillendirdiğini göstermektedir. P3, birkaç ifadesinde erkek kahraman olarak oynarken hissettiği duygusal kopukluğu vurgulamakta ve bu tür karakterlerin genellikle uzak veya duygusal olarak ulaşılmaz hissettirdiğini belirtmektedir. Bu kopukluk, katılımcı P3'ün *Silent Hill* 3'teki (Team Silent, 2003) Heather Mason gibi “çok daha bağlı” hissettiği kadın karakterleri veya Lady Dimitrescu gibi çatışmada bile duygusal ilişkinin ortaya çıktığı antagonistleri kontrol etme deneyimleriyle keskin bir tezat oluşturmaktadır. Bu ifadeler, özdeşleşmenin yalnızca anlatı işlevine dayalı olmadığını, paylaşılan cinsiyet deneyimi ve somutlaştırılmış empati kapasitesi tarafından koşullandırıldığını vurgulamaktadır.

Korku oyunlarındaki deneyim, birçok oyuncu için kültürel olarak yerleşik endişeler aracılığıyla da deneyimlendi. Örneğin P1, *Resident Evil 7*'de Ethan'ın kayıp eşini arayışını, kendi ailesine ilişkin kültürel olarak şekillenmiş kayıp korkularını harekete geçirdiğini anlattı:

Mesela kayıp konusu benim için çok önemli. Kaybetmekten kastım bu arada sadece ölmesi değil. Gerçek anlamda kaybolması da korkutucu olabilir. Mesela *Resident Evil 7*'de Ethan eşini, Mia'yı bildiğin kaybediyor. “Öldü” deniliyor, adam 3 yıl sonra eşinden bir video alıyor. Böyle garip bir yerde, mahzen gibi bir yere kapatılmış. Ethan o videoyu izlerken ağlıyor, çaresiz. Ben kendimi karakterin yerine koyuyorum: Ablamı kaybettiğimi düşünsem ve ablamdan 3 yıl sonra ağzı

yüzü pislik içinde, mahzen gibi bir yerde kapatılmış bir video gelse elime... Mahvolurum. Bir yandan “çok şükür ölmemiş” dersin ama bir yandan da “nasıl çıkaracağım onu” diye şoka girersin. Tam bir duygu silsilesi, bir duygu karmaşası kokteyli, rollercoaster gibi. Sevinir misin, üzülür müsün, sinirlenir misin, onu kaçıran kişiye mi odaklanırsın... Hepsi bir arada gelir. Bu bağlamda aileden birinin kaybolması, kaçırılması, ölmesi; hepsi kendi içinde çok kötü şeyler ve farklı duygular uyandırıyor. Biraz da sanırım bu bendeki kültürel bir şey. Türk aile yapısı dediğimiz bir şey var ya; anne, baba, kardeşler, ablalar... Ne kadar tartışsan da kavga etsen de birbirine zincirlisindir. Bu bağın olması, kültürel olarak bizde yerleşik ve benim kişisel olarak ailemden birini kaybetme gibi bir korkum var. Oyunlarda da dolayısıyla eşini, çocuğunu, annesini, ablasını, küçük kız kardeşini kaybetmiş karakterler beni çok etkiliyor. Özellikle kadın karakter kaybı ise... Çünkü benim eşim yok, kızım yok ama annem var, ablam var; bu benim yumuşak karnım oluyor (P1).

Katılımcı P1’in anlatımı, korku oyunlarının kültürel olarak belirli duygusal manzaraları yansıttığında epey etkili olduğunu göstermektedir. P1 bunu sadece kurgusal bir senaryoya tepki veren bir oyuncu olarak değil, kendi değerleri ve sosyal dünyasıyla bağlantılı, duygusal olarak güçlü bir “eğer” senaryosunu hayal gücüyle yeniden yaşayan biri olarak deneyimlemektedir.

Son olarak bazı oyuncular, gerçekçiliğin sınırlarını vurgulayarak özdeşleşmeyi reddetti. Örneğin katılımcı P6, oyunların gerçek travmanın derinliğini tam olarak yansıtamayacağını söyledi. Katılımcı P7 de benzer şekilde, depresif karakterlerle duygusal olarak özdeşleştiğini kabul etse de korku senaryolarının “gerçekçi olamayacak kadar abartılı” olduğunu savundu. Oyuncuların bu bakış açıları, korku oyunlarının duygusal olarak etkileyici olsalar da sınırlı simülasyonlar olarak kaldıklarını düşündürmektedir. Buna göre korku oyunları, korku ve travmayı sembolik olarak temsil edebilirler, ancak bunların yaşanmış yoğunluğunu tam olarak yansıtamazlar. Bu durum, tasarlanan korku ile deneyimlenen korku arasındaki kalıcı farkı ortaya koyarak oyuna dalma hissinin mutlaka gerçekçilikle eşdeğer olmadığını hatırlatmaktadır.

3.4.2. Kültürel korkular ile yerel unsurların oyuna yansımaları

Tezin ilk bölümünde korkunun sosyal ve kültürel yapısıyla ilgili yapılan tartışmalarda olduğu gibi özel olarak korku ve genel olarak duygular toplumsal ve

kültürel olarak şekillendirilirler (Lutz, 1998; Lupton, 2002). Bir ifade biçimi olarak korku, bir kültürün duygusal hayal gücüdür ve ortaya çıktığı toplumun endişelerini, değer yapılarını veyahut tabularını somutlaştırır. Buna dayanarak korku oyunlarında kültürel korkuların ve yerel unsurların yansımaları, korkunun bir fenomen olarak nasıl işlediğini ortaya koyar. Bu alt temada ana odak, katılımcıların Türk korku oyunlarını dini inanç, folklor ve daha geniş kültürel hayal gücünün bir yansıması olarak nasıl yorumladıklarını ve bu yerel unsurların oyun tasarımında korkunun duygusal ve estetik yapısını nasıl şekillendirdiğini veya sınırladığını ortaya koymaktır.

Araştırmaya katılan oyun geliştiricileri, yerel inançların, folklorun ve kültürel hafızanın Türk korku oyunlarında korkutucu olarak kabul edilen unsurları şekillendirdiğini sıkça tartışarak özellikle din ya da görünmeyenle ilişkili olan kültürel temelli korkuların oyun tasarımını zenginleştirdiğini vurguladılar. Bu kapsamda bir oyun geliştiricisi (D3) Türk ve Batı korku gelenekleri arasındaki kültürel farkı vurguladı:

Hep diyorum ya, onlardaki kültür şudur: “Ölü dirildi, bize saldırdı.” Gördükleri şeylerden korkarlar. Gece ortaya çıkarlar, gündüz yok olurlar. Ama bizdeki kültür tamamen farklı. Hatta bununla ilgili bir örnek vereyim: Adana’da bir zombi şakası yapılıyor. Yoldan biri geliyor, karşısına birden zombi çıkıyor. Ama adam zombiyi dövüyor. Bizde korku değil de tam tersine tepki oluyor. Onlarda doğaüstü olaylar pek yok. Bizde çok daha baskın. Atmosfer benzer olabilir ama onlar vahşete yöneliyor, bizde o yok. Bizde ani korkular var, psikolojik korku var. Onlardaysa daha çok fiziksel tehditler, görsellik var (D3).

Katılımcı D3, Batı korku sanatının görünür ve fiziksel tehditlere vurgu yapmasıyla Türk korku oyunlarının görünmez ve psikolojik unsurlara odaklanması arasındaki farkı ortaya koyarak korkunun kültürel özgüllüğünü vurgulamaktadır. Onun gözlemi, Türk oyuncuların görünmez ve ruhani unsurlara dayanan kültürel bir hayal gücüyle şartlandırıldıklarını ve korkunun belirsizlik ve bilinmeyenden kaynaklandığını imlemektedir. Dolayısıyla onun yorumunda bu farklılık estetik olduğu kadar kültürelidir de.

Görünen ile bilinmeyen arasındaki bu ayrım, diğer oyun geliştiricilerinin düşüncelerinde de ortaya çıktı. Örneğin katılımcı D1 hem Batı hem de Türk korku

geleneklerinin dinî sembolizmden yararlandığını, ancak duygusal dayanaklarının farklı olduğunu vurguladı:

Yani daha çok Batı dünyasında, Hristiyan dünyasında diyeyim... Mesela kiliseye gitmek gibi durumlar, oradaki koro sesleri... Bunlar ses tasarımı açısından bana yardımcı olabiliyor. Bahsettiğim gibi, biraz daha dinî temelli korkular var. Türk kültüründe de var, yabancı kültürlerde de. Mesela bizde daha çok cin korkusu baskındır. Yabancılarda ise daha çok şeytan çıkarma, ritüeller, ayinler gibi korkular öne çıkar. Yani bu tarz dinsel temalar da korkunun temel yapı taşlarından biri olabilir, baz alındığında iyi işler çıkarılabilir (D1).

Katılımcı D1, dinî sembolizmin kültürel bağlamlara göre farklılık gösterse de evrensel bir korku dili olarak işlev gördüğünü söylemektedir. Türkiye’de korkunun merkezî kaynağı olarak *cin* teması üzerinde yapılan vurgu, katılımcı için, kolektif inanç sistemlerinin Türk korku oyunları alanının duygusal manzarasını nasıl şekillendirdiğini ve korku temasını bedensel şiddetten ziyade görünmeyen şeylere dayandırdığı anlamına gelmektedir.

Bazı oyun geliştiricileri bu farklılıkları daha geniş sosyal ve tarihsel bağlamlarla ilişkilendirdi. Örneğin katılımcı D9’a göre, “Amerikalılar bir gün tüm toplumun zombilere dönüşebileceğine gerçekten inanıyorlar... Bu onların kültürünün bir parçası”, oysa, “Türkiye’de kimse Kadıköy veya Kızılay’da bir zombi istilası olacağını hayal bile edemez.” Bunun yerine Türk korku oyunları dinî inançlar ve sözlü geleneklerin şekillendirdiği metafizik korkulardan yararlanmaktadır. Bu düşünceler, korku türünü sadece bir tür olarak değil, kolektif tarihlerin bir yansıması olarak konumlandırmaktadır. Bu, korkunun evrensel olmaktan daha çok kültürel olarak inşa edilmiş olduğu şeklindeki sosyal yapılandırmacı fikri desteklemektedir.

Bazı katılımcılar Türklerin gündelik yaşamının korku anlatıları için verimli bir zemin olduğunu düşünüyordu. Bir oyuncunun (P3) belirttiği üzere, “Türk toplumu zaten korku uyandıran olaylar ve söylemlerle doludur” ve bu durum oyun geliştiricileri için ilham kaynağı olabilir:

Türkiye bence zaten gündelik hayatında bile korku öğeleri taşıyan bir ülke. Bu yüzden korku türü oyunlar için ilham verecek çok fazla materyale sahibiz. Müge

Anlı'yı izliyor musunuz bilmiyorum ama, oradaki bazı cinayet olayları ya da büyü hikâyeleri bile korku oyunu yapmak isteyenler için ciddi kaynak olabilir. Elimizde bir sürü içerik var—kanıtlar, bilgiler, olay örüntüleri... (P3).

Katılımcı popüler medya içeriklerine atıfta bulunarak gerçek suçlar ve yerel doğaüstü anlatıların korku oyunu geliştirmede hem özgünlük hem de orijinallik sağlayabileceğini düşünmektedir.

Bazı oyun geliştiricileri yerel ile küreseldeki farklı korku kaynaklarına ilişkin yoğunlaşmayı bir avantaj olarak görürken, diğerleri bunu uluslararası tanınırlık için bir engel olarak gördü. Örneğin bir oyun geliştiricisi (D1) cin temasının manevi ve dinî çağrışımları nedeniyle Türk oyuncularında karşılık bulduğunu ve yerel korkunun en güçlü örneklerinden biri olmaya devam ettiğini belirtti:

Aslında kültürel korkuyu konuşabiliriz ve buna en iyi örnek olarak “cin” teması verilebilir; bu tarz daha çok din üzerinden kurgulanan bir korku yapımı Türk kültüründe oyuncu kitlesini etkileyebiliyor. Ancak dezavantaj olarak şunu söyleyebilirim: Küresel ölçekte bu tarz oyunlar biraz daha az ilgi görebiliyor çünkü bizim kültürümüzün korku anlayışıyla küresel oyuncuların korkuyu algılama biçimi farklı olabiliyor. Ayrıca, eğer bir Türk korku oyunu geliştiriyorsan ve hedef kitlen Türkiye ise, genelde İslami temalı korkular tercih ediliyor (D1).

Katılımcı D1, kültürel açıdan özgül korku unsurlarının hem gücünü hem de sınırlarını vurgulamakta ve cin temasının manevi ve dinî alt tonları nedeniyle Türk oyuncular arasında güçlü bir etki uyandırmasına karşın, bu kültürel kodlara aşina olmayan küresel kitleleri çekmekte başarısız olabileceğini belirtmektedir.

Benzer şekilde oyun geliştiricisi D4 de kültürel özgünlük ile küresel pazarlanabilirlik arasındaki gerilimi değerlendirdi:

Eğer Türk oyun endüstrisini ayağa kaldırmak gibi bir derdimiz varsa, Türk oyun sektörünün başarılı olması için çalışıyorsak, kendi kültürümüzü oyunun içerisine koymak tabii ki önemli. Ama bunu yaparken sadece Türk mitolojisinden karakterler olduğu için, ısrarla globale hitap etmeyecek şekilde bir karakter yerleştirmek bence doğru bir şey değil. Yani sadece “bizim kültürümüzde var” diye karakter koymak oyunu başarılı kılmıyor (D4).

Katılımcı D4, yerel kültürü dahil etmenin ulusal kimlik açısından değerli olduğunu, ancak bunu küresel çekiciliği göz önünde bulundurmadan yapmanın oyunun başarısını

sınırlayabileceğini vurgulayarak kültürel özgünlüğün evrensel erişilebilirlikle dengelenmesi gerektiğini öne sürmektedir.

Bu noktada oyun geliştiricileri için önemli olan bu toplumsal bağlama özgü olan kolektif endişeleri birer oyun teması hâline getirmek değil, aynı zamanda bunları küresel video oyunu piyasasında karşılık bulabilecek biçimlere dönüştürmektir. Bir oyun geliştiricisi (D8), Türkiye'nin benzersiz korku potansiyelinin “ılımlılıkta” ve “dengede” yattığını vurguladı. Ona göre ruhlar veya cinler gibi tanıdık figürleri “abartmadan” kullanmak ve onları sansasyonel unsurlar yerine atmosferik unsurlara dönüştürmek gerekmektedir. Katılımcıya göre Alkarısı gibi figürlerin yer aldığı Türk mitolojisinin büyük ölçüde keşfedilmemiştir ve oyun geliştiricileri tarafından keşfedildiğinde zengin bir anlatı kaynağı olabilir.

Paralel olarak, başka bir oyun geliştiricisi (D9) bunu, türün kendisinin daha geniş ilgi çekebileceğinin kanıtı olarak gördü:

Şu an her ay bir tane Türk korku filmi vizyona giriyor. Eskiden böyle bir şey imkânsızdı. Çok ciddi bir *resistance* vardı: “Türk korku filmi olmaz.” Bence o kırıldı. Yakında şu da kırılabilir: Gerçekten tamamen Türk motifleriyle, uluslararası arenada başarılı olmuş bir tane Türk korku oyunu yapılabilir. Çünkü şunu ben biliyorum: Farklı kültürlerle her *gamer* çok ilgi duyuyor. Yani şunu gözlemledim: Bazı Amerikalı *gamer*’lar gerçekten *Japanese Horror* diye bir alt türü çok seviyor. Onun üzerinden gitmek istiyorlar. Hatta alıp *remake*’ini yapıyorlar falan. Yani *Japanese Horror* diye bir tür var. Çünkü yeterli malzeme var Japon kültüründe. Bence Türklerde de olabilir. Türklerin alt kültürü buna müsait (D9).

Katılımcı D9, Türk korku oyunlarının küresel potansiyeline olan güvenin arttığını ifade ederek Japon korku oyunlarının kültürel özgüllüğü sayesinde uluslararası ilgi görmesi gibi, Türk folkloru ve mitlerinin de benzer şekilde kendine özgü ve pazarlanabilir bir korku kimliği oluşturabileceğini öne sürmektedir.

Ancak oyuncular kültüre özgü korku temalarının etki uyandırabileceği konusunda oyun geliştiricileriyle eşit derecede iyimser değildiler. Katılımcılardan biri (P10) yerli korku yapımları ile küresel olarak etkili korku gelenekleri arasında önemli bir uyumsuzluk olduğunu ifade etmektedir. Katılımcıya göre Türk oyunları genellikle cinler

veya ezan gibi dinî seslere dayandığı için Batı veya Doğu Asya korku türlerinde bulunan atmosferik, anlatımsal veya psikolojik korku oyunları ile uyumsuzdur. Anlaşılan odur ki katılımcı diğer kültürlerin korku oyunlarından keyif almasına rağmen, Türk korku oyunlarının uluslararası standartlara ulaşmak için gereken anlatımsal karmaşıklığı içermediğini düşünmektedir.

Bu yerel korku temaları ile küresel korku gelenekleri arasındaki algılanan kültürel kopukluk, korku içeriklerinin yaratılma ve algılanma biçimini de etkilemektedir. Örneğin bir oyuncuya (P5) Türkiye’deki geleneksel normalar nedeniyle travma, cinsellik veya grotesk temalar doğrudan tasvir edilememekte ve bu da korku deneyimini sınırlamaktadır.

Katılımcı P5 şöyle diyor:

Ayrıca Türk korku oyunları kültürel değerler ve örf-adet anlayışı da bazı şeyleri olduğu gibi gösterme konusunda kısıtlayıcı bir etki yaratıyor. Bu özellikle korkuyu etkiliyor çünkü korku, rahatsız edici olanı açıkça gösterebilmeyi gerektiriyor. Ama burada bu özgürlük her zaman tanınmıyor. Bu da yaratıcıların elini kolunu bağlıyor bence. Çıplaklık, cinsellik ya da bununla ilgili travmalar korku oyunlarında çok sık işlenen konular ama Türkiye’de bence genel yaşamda da ciddi tabular var (P5).

Katılımcı P5, oyun tasarımında oto-sansür gibi epey önemli bir konuyu gündeme getirmektedir. Oyuncuya göre küresel korku anlatılarının merkezinde yer alan bu konular, Türkiye bağlamında kamuoyunun tepkisini çekebilir ve bu da onları açıkça bu konuları ele almayı zorlaştırabilir.

3.5. Endüstriyel Mantık, Ticari Dinamikler ve Beklenti Ufukları

Bu temada daha geniş anlamda video oyunu endüstrisinin koşulları, ekonomik etki, platformlar politikalarının ve pazar eğilimlerinin Türkiye’deki korku oyunlarının tasarımını ve bu oyunlara yönelik beklentileri nasıl şekillendirdiği konu edilmektedir. Korku oyunu geliştirmenin aynı zamanda ekonomik kısıtlamalar, ticari uygulanabilirlik ve oyuncu talepleriyle ilişkili yaratıcı bir alan olduğunu bu kapsamda ele alınmaktadır.

3.5.1. Üretim koşulları, kısıtlar ve Türkiye

Bu alt tema yapısal sınırlamalar, maddi kısıtlamalar ve Türk oyun endüstrisinin daha geniş ekosisteminin korku oyunlarının tasarımı, kalitesini ve alımlanmasını nasıl şekillendirdiğini incelemektedir.

Araştırmaya katılan bazı oyun geliştiricileri *solo-developer* olarak oyunlarını tamamen kendileri yapmakta, bazıları da az sayıda kişiyle bir araya gelerek üretimlerini bağımsız olarak (indie game developing) sürdürmektedirler. Örneğin katılımcı D3 bazı konularda dışarıdan destek alsa da bir solo-developer'dır:

İlk oyunumu tek başıma yaptım. Zaten ilk oyuna bakıldığında çok kapsamlı bir proje değildi. Daha sonrasında işi biraz daha büyütmek istedim. Online olarak birkaç arkadaş kodlama kısmında bana destek oldu. Ancak şu an üzerinde çalıştığım oyunda tamamen tek başımayım (D3).

Buna karşılık örnek olarak diğer katılımcılar D2, D5 ve D6, oyun geliştirme faaliyetini küçük bir ekibin parçası olarak deneyimliyorlar:

Oyunun tasarımı tarafında tek başıma çalışıyorum (D2).

3 kişilik bir ekip olarak başladık biz. Maksimum herhalde 8 kişiye çıktık, en son projemizde. Ondan önce hep 3 kişilik çekirdek ekip olarak devam ettik (D5).

Ekipte yaklaşık 5-6 kişiyiz ama ekibimizde yan işler için destek veren, tam olarak ekibe dahil olmayan arkadaşlarımız da var. Ekipte tek *developer* benim; zaman zaman yardımcı olan bir *developer* arkadaşım da oluyor. Bir *game designer*'ımız var. Oyunumuzun müziklerini yapan bir arkadaşımız var. 3D modelleme ile ilgilenen bir arkadaşımız var. Ayrıca oyundaki karakterleri seslendiren bir seslendirme ekibimiz var (D6).

Katılımcıların anlatılarından görülebileceği gibi, D3 ilk oyununu tamamen kendi başına yaptığını belirterek tek başına oyun geliştirmenin kaynak kısıtlamalarını vurgulamakta; D2, D5 ve D6 gibi diğer katılımcılar ise birkaç programcı, tasarımcı ve ses sanatçısının dahil olduğu mütevazı işbirliği yapılarını anlatmaktadır. Bu parçalı, küçük ölçekli işbirlikleri, sistematik finansal ve altyapısal eksiklikleri tutkuyla çalışan işgücüyle telafi etmeye çalışan daha geniş bir endüstri manzarasını yansıtmaktadır.

Büyük ölçüde bireysel emek ve gayri resmi ekip çalışmasıyla yürütülen bu üretim ekolojisi, Türkiye'de sürdürülebilir bir oyun geliştirme altyapısının bulunmadığını da

ortaya koymaktadır. Kurumsal destek yerine tutkuya, doğaçlamaya ve asgari düzeyde işbirliğine dayalı bu üretim yapısı, bağımsız korku oyunu geliştirmeyi hem yaratıcı bir fırsat hem de yapısal bir sınırlama hâline getirmektedir.

Fırsatlar söz konusu olduğunda, Türkiye'deki bağımsız korku oyunu geliştiriciliğinin parçalı ve düşük kaynaklı doğası üzerine yapılan tartışmadan yapılabilecek bir çıkarım, kurumsal destekten çok kişisel bağlılıkla beslenen bu yaratıcı sürecin, oyun geliştiricilerinin küresel bağımsız oyun sahnesindeki kimlik ve amaç duygularını da şekillendirdiğidir. Yapısal sınırlamalara rağmen, birçok oyun geliştiricisi bağımsız üretimi yalnızca zorunluluktan değil, bilinçli bir sanatsal ve profesyonel tercih olarak benimsemektedir. Örneğin D9 bunu şöyle anlatıyor:

Biz zaten bağımsızız. Ben hiçbir zaman bağımsızlık dışında bir şey düşünmedim çünkü gerçekten zevkli değil. Bak, çok net söylüyorum; bana bazen eleştiri getiriyorlar, haklılar da; tanımadan söyler insanlar. “Meşhur oyunun yok, büyük bir firmada çalışmadın, altında 50 kişi çalışmıyor” diyorlar. Hiç istemezdim zaten. Ben sinemada Zeki Demirkubuz’u seviyorum; nasıl ki o kendi kafasına göre film yapıyor, ben de onun gibi oyun yapmayı seviyorum (D9).

Katılımcı D9 bu söyleminde kurumsal üretim yapılarını açıkça reddederek, özerk yaratıcı özgürlüğünü sinemadaki *auteur*⁶⁰ yaklaşımıyla karşılaştırmakta ve bağımsız çalışmanın, endüstri müdahalesi ya da yayıncı baskısı olmadan yaratıcılığa sadık kalmasını sağladığını vurgulamaktadır.

Benzer şekilde başka bir oyun geliştiricisi (D5), oyun geliştirme pratiklerini “öğrenci kafası” ifadesiyle anlattı:

Hâlâ çok bağımsız geliştirici kafasıyla, hatta öğrenci kafasıyla ilerliyoruz diyeyim. Ne yapıyoruz? Kendi çapımızda yapabildiğimiz kadar reklam yapıyoruz (D5).

Burada D5, oyun geliştirme yaklaşımlarının hâlâ bir öğrenci projesine benzediğini kabul etmekle birlikte yaratıcı özerkliği önceliklendiren pragmatik ve hibrit bir modeli anlatmaktadır.

⁶⁰ Auteur kuramı, bir filmin, eserin birincil yazarı olarak kabul edilen yönetmenin kişisel yaratıcı vizyonunu ve stilistik imzasını yansıttığını savunur (Katz, 1996, s. 64).

Katılımcı D1 ise bağımsız oyun geliştiricilerinin sayısının önemli ölçüde arttığını belirtmekle birlikte bunun özgünlüğü azaltan bir eğilim olarak çerçeveledi:

Üç-dört yıl önce *indie* geliştirici algısı küresel çapta daha farklıydı. Günümüzde ise benim gibi çok daha fazla bağımsız geliştirici ortaya çıktı. Şu anda çok daha fazla oyun geliştiriliyor ve *indie* geliştiricilerin sayısı da artmış durumda. Ama eskiye kıyasla özgün içerik üretimi azaldı; onun yerine daha basitleştirilmiş bir korku türü yaygınlaştı (D1).

Bu oyun geliştiricisi, küresel bağımsız oyun dünyasında bir değişime dikkat çekerek oyun geliştiricisi sayısının artmasına rağmen bu büyümenin özgünlüğün azalmasıyla eşzamanlı olduğunu düşünmektedir.

Bu noktada bir oyuncu (P6), Türkiye’de bireysel çabalarla ve kısıtlı bütçelerle oyun yapıldığının bilinciyle Türkiye’de oyun sektörünü yorumluyor:

Yurtdışında oyun sektörü çok büyük bir topluluğa sahip; ciddi yatırımlar yapılıyor ve bu alan tamamen bir işkolu olarak görülüyor. Bizde ise oyun sektörü henüz o kadar gelişmiş değil. Türkiye’de genellikle bireysel çabalarla, daha kısıtlı bütçelerle işler yürütülüyor. O yüzden de finansal açıdan daha zorlu bir süreç yaşıyor. Geliştiriciler, kendi bütçelerine uygun, küçük ama etkili işler çıkarmaya çalışıyor (P6).

Bununla birlikte çoğu oyun geliştiricisi Türkiye’nin bağımsız oyun geliştirme manzarasında korku oyunları üretmekten sınırlı bir finansal tatmin elde ettiklerini belirtti. Büyük çoğunluğu tek başına veya küçük, kendi kendini finanse eden ekipler hâlinde çalıştığı için, gelirler genellikle asgari düzeyde kalmaktadır. Örneğin katılımcı D6’nın ifadesiyle “geçimini sağlayacak, ancak düzenli bir gelir elde etmeye yetecek kadar.” Katılımcı D1 ve D3, finansal kazançların yaratıcı veya manevi tatmin için ikincil öneme sahip olduğunu vurguladı. D5 ve D7 gibi diğerleri ise başlangıçta tutkunun kârdan daha önemli olduğunu, ancak rekabet ve üretim standartlarının yükselmesiyle birlikte finansal baskıların kaçınılmaz olarak yoğunlaştığını belirtti.

Bu zorluklar hem oyun geliştiricilerinin hem de oyuncuların oyun yapımının maddi gerçekleri üzerine yaptıkları değerlendirmelerde ortaya çıktı. Bir oyuncu (P6) yerel ve uluslararası ekipler arasındaki üretim koşullarındaki eşitsizliğe dikkat çekerek Türk

korku oyunlarının genellikle küçük ekipler tarafından yapılmasına rağmen yine de küresel piyasada etki yaratmayı başardığını söyledi.

Bu noktada önemli bir sınırlılık Türkiye’deki oyun geliştiren kişi ya da ekiplerin bütçelerine ilişkindir. Bir oyuncu olan katılımcı P9’un açıkladığı gibi, Türkiye’deki birçok proje tutkuyla başlıyor, ancak finansal destek bulunmadığı için oyun geliştiricileri kendi zamanlarını ve paralarını bu işe yatırmak zorunda kalıyor:

Türkiye’de birçok oyun projesi tutkuyla başlıyor. Adam tek başına oturuyor, yapıyor, ama para veren yok, destekleyen yok. Misal bu adam 3 ayını o oyuna verdiyse, 3 ay cebinden yemiştir; babasının parasını yemiştir bir şekilde. Tabii bazı projeler üniversite ödevi gibi yapılıyor, onlar zaten düşük kalite oluyor (P9).

Finansal sınırlılıkların yanı sıra oyun geliştiricileri “oyunlara doymuş” bir pazarda çalışmaktadır. Yazılım araçları ve oyun motorları yaygın olarak erişilebilir hâle gelse de bu kolaylık düşük kaliteli veya tekrarlayan içeriklerin üretilmesine yol açmaktadır. Bir oyun geliştiricisi (D9) sürdürülebilirliğin oyun geliştiricilerinin yalnızca ne yapmak istediklerini değil, oyunlarının kalabalık bir pazarda nasıl öne çıkıp hayatta kalabileceğini de sormalarını gerektirdiğini savunmaktadır: Katılımcı D9, ücretsiz yazılım araçları ve oyun motorları sayesinde oyun geliştirmenin teknik olarak daha erişilebilir hâle geldiğini, ancak bu kolaylığın özellikle az çaba gerektiren veya türev oyunlarla pazarın aşırı doygunluğuna yol açtığını vurgulamaktadır.

Üstelik oyuncular da bu gerilimin farkındadır. Örneğin P10, oyun geliştiricilerinin ticari kaygı gütmelerini oldukça olağan karşıladı:

Sonuçta bu oyunları üretenler şirketler ve bu işe büyük miktarda paralar harcıyorlar, yüzlerce binlerce kişi çalıştırıyorlar, bu nedenle bir ticari kaygı gütmeleri de oldukça normal geliyor bana (P10).

Bu tartışma finansal konuların ve piyasa baskılarının yaratıcı kararları nasıl şekillendirdiğine doğal olarak uzanmaktadır. Türkiye’de bağımsız oyun üretimi ve korku oyunu geliştirmeye ilişkin bu gerçeklik oyuncular açısından başka bir sorun yaratmaktadır. Araştırmaya katılan oyuncuların sıklıkla dillendirdiği üzere, yetersiz finansman ve bağımsız oyun geliştirme, daha düşük görsel kalite, oyun mekaniklerine

ilişkin sorunlar ve aceleye getirilmiş tasarım seçimlerine yol açmaktadır. Katılımcılar özellikle düşük kare hızları, düşük *asset* (oyun içi varlık) kalitesi, kötü optimizasyon ve anlatıya dalmaya katkıda bulunmayan, gereksiz jumpscare’lerden bahsettiler. Örneğin bir oyuncu (P4) finansal sınırlamaların bazen kötü tasarımın mazereti olarak kullanıldığını düşündüğünü söyledi:

Gülüyorum sadece burada yapılan oyunlara. Bir tane oyun oynadım en son. Çok kötü tasarlanmış. Böyle üst kattaki ışık alt katı belirliyor, olmaması gereken bir yerden bir ışık beliriyor. Evler böyle kocaman kocaman *Minecraft* evleri gibi, ortada küçücük karakterler duruyor. Seslendirme çok kötü. “Ya bak şurası kötü olmuş, bak burası böyle olmuş, burası yanlış olmuş.” dediğin zaman şey oluyor: “Ya işte biz iki kişi, bütün zorluklara karşı bir araya geldik, böyle bir oyun yaptık. Her şeyini biz uğraştık. Elimizden gelen her çabayı gösterdik. Bunun karşılığı bu mu?” İyi de sen bana olmamış bir oyunu satmaya çalışıyorsun yani. Bu mu? Paramı hak etmiyor. Ve ben sana neyin, neresinde yanlış olduğunu söylüyorum çünkü görüyorum. Işık dediğin bir ışık kaynağı, ne bileyim, bir lambadan çıkar, etrafı aydınlatır. Senin üst katta koyduğun ışık, duvardan geçiyor, bodrum katındaki arabanın önüne kadar geliyor. Bunu düzeltmen lazım. Yani bu yanlış. Ya böyle saçma sapan şeyler var (P4).

Katılımcı P4, bazı bağımsız oyun geliştiricilerinin finansal zorlukları, standartların altında kalan oyun tasarımlarını haklı çıkarmak için kullandıklarını eleştirerek oyunun değerini düşüren bariz teknik ve estetik kusurlara işaret etmektedir. Bu oyuncunun yaşadığı hayal kırıklığı, kendi görüşüne göre sektörün temel beklentilerini bile karşılamayan oyunlar için para ödemeleri istenmesinden kaynaklanmaktadır.

Benzer şekilde başka bir oyuncu, Türk korku oyunlarına “özenilmediğini” ve bunun da zaman probleminden kaynaklandığını belirtti:

Bazı işlere özenilmiyor. Adamın oturup tek tek kod yazması, çizim yapması lazım ki bir eşyanın kenarını bile düzgün yerleştiresin. Ama kimin o kadar vakti var? Kolay değil. 10 kişilik bir ekip olacak ki biri evin içeriğini yapsın, biri ortamı kurcalasın... Onu da ancak büyük şirketler yapabiliyor (P9).

Katılımcı P9, sınırlı zaman ve küçük ekip büyüklüklerinin Türk geliştiricilerin oyunlarını iyileştirmelerini engellediğini vurgulayarak özen eksikliğinin ihmalden değil yapısal kısıtlamalardan kaynaklandığını öne sürmektedir.

Sınırlı zanaatkarlık eleştirisini temel alan diğer katılımcılar (P8, P7), konuşmayı Türk korku oyunu endüstrisinin genel durumuna genişleterek endüstriyi gelişmemiş, niş

ve küresel AAA yapımlarıyla karşılaştırılabilecek büyük ölçekli, yüksek kaliteli oyunlar üretmekten hâlâ uzak olarak tanımladılar:

Çok kısır tabii ki yani. Ama aynı şey korku yazarları, korku romanları vesaire falan için de geçerli. Küçük, çok niş bir kitleye hitap ediyor. Dolayısıyla elbet, yani yurt dışındaki örnekleriyle asla kıyaslayamayacağım bir noktada. Yani Türkiye’deki korku oyunları sektörü maalesef... (P8).

Açıkçası burada “inanılmaz korku oyunları çıktı” falan filan diyemiyorum. Türkiye’de oyun sektörü de çok fazla gelişmiş durumda değil. Bence özellikle AAA tarafında hâlâ ciddi bir eksiklik var. Henüz bu alanda elle tutulur bir şey yapılmadı (P7).

Bunun yanı sıra birçok oyun geliştiricisi bütçe kısıtlamaları nedeniyle ücretsiz ya da ucuz varlık paketleri kullanmaktadır. Bu bir açıdan oyun geliştirmeyi kolaylaştırırsa da genellikle görsel ve işitsel tutarsızlığa yol açarak oyuna dalma hissini bozmakta, diğer açıdan da “az çaba harcandığı” izlenimini oluşturarak oyunlara ilişkin oyuncu yorumlarını derinden etkilemektedir. Nitekim bir oyun geliştiricisi (D3), her oyunun birbirine benzemeye başladığını söyledi:

Çok fazla kişi bu işe girdi. Ama zamanla ne oldu? Benim yaptığım oyunun bile havası kalmadı. Herkes benzer şeyleri yapmaya başladı. Türk evi, aynı sesler, aynı mekanikler... Bu tekrar eden yapı, oyunun etkisini düşürdü. Kendi içimizde kaliteyi düşürdük (D3).

Katılımcı D3, daha fazla oyun geliştiricisinin bu alana girmesi ve bunların aynı ya da benzer oyun içi varlıkları ya da unsurları kullanması nedeniyle taklit etme eğiliminin ortaya çıktığını gözlemlemektedir.

Bir oyuncu (P9) da tesadüfen bir Türk yapımı korku oyununu Steam üzerinde incelerken yorumların çoğunun asset’ler hakkında olduğunu fark etmişti:

Bir oyun oynamıştım, fena değildi, böyle 1-2 saatlik bir şeydi. Ama Steam’deki incelemelere baktığımda insanlar karışık yorum yapmış, özellikle *asset*’leri kötü diyen çok. Muhtemelen çoğu *asset* zaten ücretsizdir, sanmıyorum adamın hepsini para verip yaptırdığını. Asset’ler genel olarak kötüydü (P9).

Görülebileceği gibi P9, Türk korku oyunlarındaki varlıkların kalitesizliğini eleştirerek birçok oyun geliştiricisinin ücretsiz veya az çaba gerektiren varlıklara güvendiğini ve bunun da genel oyuncu deneyimini bozduğunu düşünmektedir.

Diğer oyun geliştiricileri için de bu durumun yorumlanması farklı değildir ve finansal sınırlamalar oyun geliştirme ve tasarlama süreçlerini doğrudan etkilemektedir. Örneğin bir katılımcı (D4) için, bütçe kısıtı, animasyonun kalitesinden tasarım kararlarına kadar her şeyi belirleyebilmektedir. Oyun geliştiricisine kulak verelim:

Sonuçta projelere karar verirken tamamen bütçeye göre karar veriyoruz aslında. Yani daha yüksek prodüksiyonlu işler çok iyi ama bir kere bence “iyi oyun” dediğimiz bütün oyunların animasyonları çok iyidir. Ve oyun üretiminde hâlâ en yüksek kalem animasyonlara ait. Yapılması da bence en zor şey o. Özellikle mesela farkındaysan, biz yeni başladığımızda küçük bütçeyle bir oyun yapacağımızı bildiğimiz için karakterlerin dudak animasyonlarını yaptırmak çok yüksek maliyetli oluyordu. Ama biz karakterlere de bir şey söyletmek istiyorduk. Ne yapalım dedik? O zaman *player*’ın yüzünü kapatalım. Oyuncuların yüzünü kapattık mesela. İçindeki karakterlerin animasyonlarının eksikliğini de böylece göstermemiş olduk aslında (D4).

Katılımcı D4’ün anlatımı, maddi kısıtlamaların Türk bağımsız korku oyunu geliştirmede yaratıcı ve teknik kararları doğrudan etkilediğini göstermektedir. Oyuncu-karakterinin pahalı dudak senkronizasyonu animasyonundan kaçınmak için karakterlerin yüzlerini gizlemeyi tercih eden ekibin bu çözümü, kısıtlamalara rağmen yaratıcılık sergilemeye odaklanmaktadır.

Bundan başka olarak bir oyun geliştiricisi olan D6, Türkiye’de topluluk desteğinin eksikliğinden duydukları hayal kırıklığını dile getirdi. Oyun geliştiricileri Türkiye’de desteklenmek yerine genellikle rekabetle karşılaşmaktadırlar. Rekabetçi ve destekleyici olmayan yerel ortam oyun geliştiricilerini finansal ve üretim zorluklarıyla sınıadığı kadar, aynı zamanda görünürlikle de mücadele etmeye zorladığını göstermektedir.

Ayrıca bazı oyuncular ve oyun geliştiricileri Türkiye’de oyun sektörünün ve korku oyunu geliştirmenin henüz emekleme aşamasında olduğunu kabul ederken geleceğe yönelik ihtiyatlı bir iyimserlik sergiledi. Katılımcılar arasında açık şekilde oyun geliştiricilerinin sayısının artması ve başarılı küçük ölçekli oyunların sektörü güçlendirebileceği umudu vardı. Bu umut bir oyuncunun (P6) yorumunda görülüyor:

Son zamanlarda çıkan bazı korku oyunlarımızın yurt dışında da iyi satış rakamlarına ulaştığını biliyorum. Bu da bence Türkiye için çok güzel bir örnek oldu. “Demek ki böyle küçük ekiplerle de başarı elde edilebiliyor” dedirtti.

Türkiye’den de böyle oyunların çıkabileceğini göstermesi açısından çok değerliydi (P6).

Benzer şekilde bir oyun geliştiricisi (D2) Türkiye’de korku alanının büyümesini vurguladı:

Türkiye’de korku oyunu geliştiren çok fazla insan var ve bu insanlar genellikle benzer deneyimleri yaşıyor, benzer problemlerle karşılaşıyorlar. Dolayısıyla bu insanların bir araya gelmesiyle, daha önce yaşanmış sorunlara dair çözüm oranı da artıyor. Yani, sektör geliştikçe bu tarz problemlerin çok daha hızlı çözülebileceğine inanıyorum. Türk korku oyunları özelinde de kötü oyun algısı olabilir ama zamanla bu da aşılr bence (D2).

Her iki katılımcının bu düşünceleri hem topluluk oluşturma hem de erken dönemdeki başarı hikâyelerinin, Türkiye’de daha olgun ve dikkat çeken bir korku oyunu geliştirme ortamı oluşturmak için ne kadar önemli adımlar olduğunu ortaya koymaktadır.

3.5.2. Pazar dinamikleri, platform politikaları ve satın alma davranışları

Bu alt tema, oyun geliştiricilerinin ve oyuncuların mevcut yapısal koşullar içinde kendilerini nasıl konumlandıklarını konu edinmekte ve böylece pazar dinamiklerinin, platform politikalarının ve satın alma davranışlarının ima edilen oyuncuyu nasıl kurduğuna; buna karşılık gerçek oyuncuların deneyimlerinin, ekonomik gerçeklikler ve gündelik oyun uygulamalarıyla nasıl ilişkiye girdiğine perspektif sağlamaktadır.

Oyun geliştiricileri hem oyun tasarımı ve geliştirme sürecinde hem de bu süreci takip eden tanıtım, pazarlama ve dağıtım gibi postprodüksiyon süreçlerinde zorluklarla karşı karşıyadır. Özellikle bağımsız oyun geliştiricileri için profesyonel reklamcılığın erişilemezliği, pazarlama stratejilerini sınırlamakta ve onları, *YouTuber*’lar gibi içerik üreticilerine ve diğer topluluk tabanlı araçlara yönlendirmektedir. Bir oyun geliştiricisinin (D3) söylediği üzere sınırlı finansal kaynaklar, pazarlama süreciyle ilgili beklentiler ile oyun geliştiricilerinin gerçekliği arasında bir uçurum yaratmaktadır:

Kafamda bir düşünce vardı: “Oyunu yaparım, dünyada 8 milyar insan var, bunun kaçını oyunu oynuyor, nasıl olsa biri oynar.” Steam üzerinden satacağız, derken... İşler öyle yürümüyormuş. Oyun bittikten sonraki reklam süreci, pazarlama süreci aslında çok başka bir dünya. Ben biraz şanslıydım. Reklamımı *YouTuber*’lar

üzerinden yapabildim. Ama onun dışında profesyonel reklam ve pazarlama kısmına hiç giremedim. Bu konuda maddi desteğinizin olması gerekiyor (D3).

Burada D3, bağımsız oyun geliştiricilerinin sınırlı kaynakları ile küresel oyun pazarlama ekosisteminin talepleri arasındaki uyumsuzluğu konu etmekte ve finansal kısıtlamaların oyun geliştiricilerini resmî ve profesyonel reklam altyapıları yerine gayri-resmî tanıtım kanallarına yönlendirdiğini belirtmektedir.

Benzer şekilde başka bir oyun geliştiricisi (D7), içerik üreticilerine dayanan oyun pazarlama sürecindeki deneyimlerini anlattı:

Yayıncılarla birlikte çalıştık ve şunu fark ettik: Türkiye’de korku oyunlarına ilgi var, evet, ama bu ilgi, içerik derinliği ya da değerlendirme biçimi açısından henüz yurt dışındaki kadar gelişmiş değil. Özellikle tecrübeli isimlerin azlığı, oyunlarımızı doğru bir şekilde anlatabilecek ya da tanıtılabilecek kişi sayısını sınırlıyor. Bu yüzden pazarlama stratejimizi hem Türkiye’ye hem de yurt dışına göre dengelemeye çalıştık. Ama açıkçası, Türkiye tarafında hedef kitleyi çekmek, yurt dışına kıyasla çok daha zorlu. Korku oyunları biliniyor ama incelenme ve değerlendirilme biçimi, ülkemizde daha sert ve sabırsız bir çerçevede gerçekleşiyor. Bunun da ekonomik şartlarla doğrudan bağlantılı olduğunu düşünüyorum (D7).

Bu oyun geliştiricisi Türkiye'deki oyuncuların korkuya açık bir ilgi gösterdiği hâlde, deneyimli içerik üreticilerinin bulunmaması nedeniyle oyuna erişimin sınırlı olduğunu belirtmektedir. Katılımcı D7, yorumunda bu sorunu daha geniş ekonomik baskılarla da ilişkilendirmekte ve finansal istikrarsızlığın daha sabırsız ve daha az hoşgörülü bir oyuncu kültürü oluşturduğunu, bunun da yerel pazarlamayı zorlaştırdığını öne sürmektedir.

Bu noktada YouTube'un bir keşif aracı olarak rolü, bu araştırmaya katılan oyuncuların korku türüyle ilk kez tanışmalarında önemli bir faktör olarak dikkat çekmekte ve birçok bağımsız oyun geliştiricisinin tanıtım için güvendiği resmî olmayan kanalların stratejik önemini pekiştirmektedir. Örneğin katılımcı P3, *Silent Hill 2*'yle ilgili bir YouTube videosunun psikolojik korku oyunlarına olan ilgisini oluşturduğunu açıkça hatırlayarak şöyle diyor:

İşyerinde bir arkadaşım vardı. *Silent Hill 2*'den bahsediyordu sürekli. Ana karakterimiz var, karısını öldürüyor, onun gizemini falan filan buluyoruz gibi

şeyler söyleyip duruyordu. Hani o zamana kadar korku oyunu hiç oynamamıştım. Sonra bir gün oturuyordum, *keşfetime* çıktı bu video. İzleyince dedim ki böyle bir tür de varmış, hani psikolojik korku türü böyle bir şeymiş dedim ve oynamaya başladım. Ondan sonra gerisi geldi zaten. Hikâyesi beni aldı, işte o korku duygusunun beni ele geçirme hissi çok hoşuma gitmişti (P3).

Benzer şekilde başka bir oyuncu (P2) da korku oyunları ile ilk karşılaşmasını bir arkadaşının YouTube kanalında *Outlast* videolarını izlemesine bağlıyor:

Komik olacak ama bu, liseden bir arkadaşım ile beraber başladı. Bir yayıncının *Outlast* oynadığı videoları izlemeye başlamıştık, *Outlast* oynuyorum diyordu, işte o videolar sayesinde sardı bana. Sonra işte beraber falan oynamaya başladık. Buluşup korku oyunları oynuyorduk birlikte. O zaman çok hoşuma gitmeye başladı, öyle akıp gitti yani (P2).

P2 ve P3 gibi oyuncuların bu anlatımları, içerik üreticilerinin ve algoritma tabanlı video platformlarının, korku oyunlarının tanıtımında gayri-resmî ancak güçlü araçlar olarak işlev gördüklerini ortaya çıkarmaktadır. D3 gibi birçok geliştiricinin profesyonel pazarlama altyapısına erişimi olmadığı ve bunun yerine yayıncılar veya YouTuber'lara bağımlı olduğu göz önüne alındığında, bu oyuncuların ifadeleri bu türden tanıtım yollarının gerçekten etkili olduğunu düşündürmektedir.

Bir oyun geliştiricisi (D1) uzun vadeli tanıtım süreçlerinin projelerin başarısı için belirleyici olduğunu söylüyor:

Bir tane Türk yapımcı var. Bence reklam anlamında başarılı bir iş çıkardı. Çünkü bildiğim kadarıyla beş-altı yıldır aynı oyun üzerinde çalışıyor ve reklam süreci de oyunun gelişimiyle paralel ilerledi. Bu da tabii ki oyunun çıkışına büyük etki yapıyor (D1).

Katılımcı D1 ise geliştirme ve tanıtıma ilişkin uzun vadeli ve paralel çabaların, bir oyunun görünürlüğünü ve başarısını artırabileceğini vurgulamaktadır.

Ayrıca bilgisayar tabanlı video oyunlarının yapısı, yatırım bulma sürecinde bir engel teşkil etmektedir. Katılımcı D4'e göre mobil oyunların aksine PC oyunlarında yatırımcılara “ölçülebilir başarı” garantisi vermek zordur:

Video oyunları ile mobil oyunlar arasında oyuncu geri bildirimi ve yatırım açısından büyük farklar olduğunu düşünüyorum. Video oyunlarının yatırım almasının zor olmasının temel sebebi, oyuncunun son aşamada neyle karşılaşacağını bilmemesi. Yani siz oyun üzerinde ne kadar uğraşmış olsanız da yatırımcıya, mobil oyunlardaki gibi net ve ölçülebilir metrikler sunamıyorsunuz.

Bu da yatırımcıyı, *exit* ihtimali belirsiz bir projeye yatırım yapmaktan alıkoyuyor. Bu çok anlaşılabilir bir durum ama aslında video oyunlarının dinamiği gereği kaçınılmaz bir zorluk (D4).

Katılımcı D4, mobil oyunların aksine, bilgisayar projelerinin yatırımcılara kolayca ölçülebilir veya öngörülebilir başarı ölçütleri sunmadığını söylemektedir. Bu belirsizlik sektörde fon/yatırım bulmayı zorlaştırmaktadır.

Oyun geliştiricileri tür beklentileri, platform politikaları ve finansal beklentilerin yaratıcı uygulamaları toplu biçimde kısıtladığı, istikrarsız ve son derece rekabetçi bir pazar yapısı içinde faaliyet göstermektedir. Özellikle korku oyunları için ticari başarı, normdan ziyade istisnai bir durum olarak görülmektedir. Bir yayıncı (publisher) olan D8'in açıkladığı gibi, "Metacritic'te 80'in üzerinde puan almak büyük bir başarı olarak kabul edilir. Çünkü korku türü hem doymuş hem de üretimi nispeten düşük maliyetlidir."

Katılımcı açıklamasına şöyle devam ediyor:

Neden? Çünkü birini korkutmak için bir şeyi göstermene gerek yok; ama diğer oyun türlerinde bir şeyi çok güzel göstermen gerekiyor. Yani modelleme yapman, 3D artistine para ödemen, ışıklandırmasını iyi yapman lazım. Ama korkuda sadece ima ederek bile o hissi verebilirsin (D8).

Burada katılımcı D8, korku oyunlarında ekonomik verimliliği gündeme getirmekte ve korkunun pahalı görsel detaylardan daha ziyade ima yoluyla yaratılabileceğini de öne sürmektedir. Bu yorum korku türünün aşırı doygun bir pazarda hem sanatsal bir strateji hem de maliyet tasarrufu sağlayan bir üretim mantığı olarak işleyebileceğini göstermektedir.

Bununla birlikte bölgesel dezavantaj, ABD veya Japonya gibi büyük merkezlerin dışında çalışan oyun geliştiricileri için oyun geliştirmenin pazar dinamikleriyle ilişkili olan zorluklarını daha da artırmaktadır. Örneğin bir oyun geliştiricisi konuya (D5) şöyle yaklaştı:

Bizim durumumuz biraz zor aslında. Mesela Amerikalı birinin ya da Japon bir yapımcının oyun yapması sektörde zaten alışılmış bir durum. Ama Türkiye'den bir oyun çıkması, hele ki bu oyun, Amerikalı bir yazarın eserlerinden esinlenerek yapılmışsa, bu biraz daha ilginç bir hâl alıyor. Reklam açısından bir artı sağlayabilir. Ama buna gerçekten "avantaj" diyebilir miyiz? Bilmiyorum (D5).

Katılımcı D5, Türk oyun geliştiricilerinin küresel pazardaki konumunu ele alarak coğrafi farklılığın zaman zaman merak uyandırıcı veya yenilikçi bir değer yaratabileceğini, ancak bunun sektörde sürdürülebilir bir yapısal avantaja dönüşmesinin nadir olduğunu öne sürmektedir.

Dahası, oyun geliştiricileri değişen oyuncu beklentileri ve fiyatlandırma stratejileri konusunda da sık sık endişelerini getirdiler. Katılımcı D6 çarpıcı bir şekilde “oyun ekonomisi çok kötü durumda” dedi:

Oyun ekonomisi çok kötü durumda. Türkiye’de oyunlar çok pahalı olduğu için, oyuncular her oyunu satın almak istemiyor. Bir oyun ne kadar çok satarsa, Steam’de o kadar öne çıkar. Türkiye’de satarsan globalde görünür olursun ama insanlar yüksek fiyatlardan dolayı almak istemiyor. Oyunlar dolar bazında fiyatladığı için, mesela 4 dolarlık bir oyun yaklaşık 160 TL yapıyor ve çoğu oyuncu bu parayı vermek istemiyor. “Biraz daha para koyar, daha iyi bir oyun alırım,” diyorlar. Ekonomik açıdan da global yapımcılara kıyasla Türkiye’de oyun yapmak çok daha zorlu hâle geliyor (D6).

D6’nın açıklaması, yerel ekonomik istikrarsızlığın hem oyuncuların satın alma davranışlarını hem de oyun geliştiricilerinin sürdürülebilirliğini doğrudan etkilediğini göstermektedir.

Buna karşılık oyuncuların korku oyunlarına olan ilgisi genellikle satın alınabilirlik ve platforma olan bağlılık tarafından belirlenmektedir. Birkaç oyuncu artan oyun satış fiyatlarına yanıt olarak tüketim davranışlarını değiştirdiklerini söyledi. Örneğin P10 kendisini sadece indirimli oyunları satın alan bir “indirimli oyuncu” olarak tanımlarken, P2 anaakım ve bağımsız oyunları satın alırken kendince etik bir ayrım yapmaktadır:

Oyunları da çok sevdiğim bir seri değilse eğer, tam fiyatıyla satın almıyorum. Genellikle indirimleri bekliyorum. Biraz böyle “indirimci” bir oyuncuyum. Bütçesini gözetken, ama oyunculuğa da oyunlara da hâlâ göz kırpan biriyim diyebilirim (P10).

Single player oyun oynayacaksam, oyun fiyatları da pahalı olduğu için dürüst olayım, bazılarını korsanlıyorum. AAA ise korsanlıyorum, *indie* oyunla satın alıyorum. Yani etik korsan yapıyorum diyelim (P2).

Oyuncuların bu yorumları, fiyatlamanın ve platforma bağlılığın korku türündeki çağdaş tüketim alışkanlıklarını şekillendirdiğini göstermektedir. P10’un “indirimli oyuncu”

kimliği ve P2'nin "etik korsanlık" kavramı, oyuncuların finansal kısıtlamalar ile küçük yaratıcılara verdikleri destek arasında denge kurarak ekonomik faydacılık ile kültürel katılım arasında bir denge kurdukları, uyarlanabilir bir ekonomiyi örneklemektedir. Bir oyun geliştiricisi (D7) de "ekonomik durum, insanların oyunlara para verme alışkanlarını doğrudan etkiliyor" diyerek bu durumu doğrulamaktadır.

3.5.3. Endüstrinin tasarıma müdahale kapasitesi

Oyun geliştiricileriyle yapılan derinlemesine görüşmelerde az da olsa tekrar eden bir tema, özellikle yayıncılar (publishers) ve piyasa güçlerinden oluşan oyun endüstrisinin korku oyunu geliştirmenin yaratıcı sürecine ne ölçüde müdahale edebileceğiydi.

Yayıncıların oyun geliştirme sürecine müdahalesinin kritik bir yönü kalite güvencesi ve pazar konumlandırmasıyla ilgilidir. Bir yayıncı olan katılımcı D8, yayıncıların bakış açısından ayrıntılı bir açıklama yaparak günümüzün aşırı doymuş oyun pazarında, oyunların her şeyden önce teknik olarak kusursuz olması ve korkutma amacıyla uyum taşıması gerektiğini söyledi:

Oyun korkuysa, korkutmalı. *Level design* iddialıysa, bunu kusursuz sunmalı. *Core gameplay* varsa, oturmuş ve tatmin edici olmalı. Teknik altyapıyı zaten söylemiyorum bile, mesela çökme, donma, kilitlenme gibi şeylerin asla yaşanmaması gerekiyor. Bizim en dikkat ettiğimiz unsurlar bunlar. Tabii bu da doğrudan ekibin yetenekleriyle, zamanlamasıyla, bütçesiyle ve genel ihtiyaçlarıyla alakalı olarak oldukça kompleks bir sürece dönüşüyor (D8).

Katılımcı D8'in açıklamaları, yayıncıların oyun geliştiricilerinden teknik anlamda mükemmellik ve türe ilişkin tutarlılık beklendiğini vurgulamaktadır. İstikrarlı kare hızları, iyi çalışan mekanikler ve kusursuz uygulama gibi endüstriyel standartlar, sanatsal veya anlatımsal yeniliklerden daha ağır basan belirleyici kriterler hâline gelmektedir.

Bu noktada teknik mükemmeliyet ve pazarda öne çıkma baskısının oyun geliştiricileri üzerinde nasıl bir ağırlık oluşturduğunu görmek mümkündür. Katılımcı D8'in yüksek beklentileri ve yayıncıların yönlendirici rolü, bazı oyun geliştiricileri için

yaratıcı süreci kısıtlayıcı bir faktör olarak algılanabilir. Bir oyun geliştiricisi (D9), bu dışsal yönlendirmelere karşı özgürlüğü önceliklendirdiğini açıkça ifade etti:

Yani gerçekten şu anda bana 50 milyon, 1 milyon dolar versen ve “altına 10 kişi koy, çalış” desen, “ben ne yapacağım?” derim. Çünkü ben oyunun mekaniğiyle uğraşmayı seviyorum. Dolayısıyla yayıncı kararlarıyla uğraşmamak benim için özgürlük. PlayStation ve Xbox gibi devasa platformlar sana karışmıyor, bu çok güzel bir şey ve her zaman savunduğum bir durum (D9).

Bu aktarım bazı oyun geliştiricileri için yayıncı müdahalesinden uzak durmanın sadece bir tercih değil, aynı zamanda yaratıcı odağı korumanın ve içsel motivasyonu (Ryan ve Deci, 2000a) sürdürebilmenin bir yolu olduğunu ortaya koymaktadır.

Ancak oyun geliştiricileri tarafında araştırmaya katılan bir katılımcı (D7), tüm oyunların yayıncıların ağır etkisine maruz kalmadığını belirtti. Katılımcı D7’nin aktarımına göre kendi projelerinde yayıncıların müdahalesi olmadığından, tam anlamda yaratıcı özerkliğe sahiptiler; ama katılımcı, yayıncılar devreye girdiğinde, genellikle pazarlama kısıtlamaları veya yaş sınırlamaları nedeniyle kanlı sahneler ya da diğer yetişkin temaları gibi bazı içerik unsurlarının genellikle revizyona tabi tutulduğunu kabul etti:

Korku oyunları tarafında, yayıncıların etkileri aslında projeden projeye değişiyor. Bizim kendi çalışmamızda, yani geliştirdiğimiz oyunda herhangi bir yayıncıyla doğrudan bir iş birliğimiz yoktu. Oyun tasarımı ve ilerleyişiyle ilgili tüm kararları tamamen biz kendimiz verdik. Biz kendi tarafımızda daha serbest, bağımsız bir yapıyla ilerledik ve oyunumuzu bu doğrultuda geliştirdik. Ancak bazı yayıncıların, özellikle içerik konusunda, örneğin “gore oranı” gibi konularda, müdahalede bulunabileceğini düşünüyorum. Özellikle yaş sınırlamalarını ve kullanıcı kitlesini göz önünde bulundurarak içerikte bazı düzenlemeler talep edebiliyorlar. Bu durum, oyunların nasıl sunulacağına ve tasarım detaylarına doğrudan etki edebiliyor (D7).

Bu ifadeler, temel konsept aynı kalsa bile endüstri paydaşlarının bir oyunun nihai hâlini şekillendirebileceğini göstermektedir.

Bir başka oyun geliştiricisinin (D2) yorumu, konuyu örneklemesi bakımından kritiktir. Katılımcı D2, kişisel yaratıcılığını feda etmek pahasına bile daha geniş kitlelere hitap etmenin baskısını şöyle tartıştı:

Ben çok daha vahşi şeyler içeren bir oyun yapmak isterdim. Daha karanlık ve insanların bakınca kusmak isteyeceği türde... Ama belli bir yaş kitlesi, hedef kitle ve insanların oyunu oynamak istemesi gibi konular var. Yani benim yapmak istediğim şeyi oynayacak kişi sayısı, şu an yaptığımız oyuna kıyasla çok daha az olurdu. Bu yüzden bunları hesaba katmak gerekiyor. Kendi istediğinden çok, insanların istediği oyunu yapmak gerekiyor. Bu sektörün hamuru böyle (D2).

Bu oyun geliştiricisi, kişisel sanatsal kaygı ile pazar beklentileri arasındaki gerilimi örneklemede ve daha karanlık, daha “aşırı” içerikler yaratma arzusunu dile getirirken böyle bir projenin ticari olarak uygulanabilir olmadığını söylemektedir.

Oyun geliştiricisi olan katılımcı D2 daha geniş bir kitleye ulaşmak için yaratıcı dürtülerini kısıtladığını ve deyim yerindeyse otosansür uyguladığını anlatırken bazı oyuncular tam tersi bir hayal kırıklığını dile getirerek Türkiye’deki korku oyunlarının fazla “steril” hâle geldiğini savunarak aşırılığa duydukları önemi vurguladı. Örneğin katılımcı P10, birçok korku oyununun pazarlanabilirliğini ve yaş erişilebilirliğini korumak için yoğun veya açık içerikten kaçındığını söyledi:

Bence biraz daha vahşi olmaları gerektiğini düşünüyorum. Genelde bu tür oyunlarda, özellikle de yaş sınırı sebebiyle, içerik kısıllıyor. Sonuçta bu oyunları 18 yaşından küçükler de oynuyor ve belli bir kesime satmak, satış başarısı yakalamak gerekiyor. O yüzden vahşet öğesini minimum seviyede tutmaya çalışıyorlar. Ama bence bir korku oyunu vahşi olmalı (P10).

Görülebileceği gibi katılımcı P10, korku oyunlarındaki otosansürü eleştirerek oyunların gerçekten etkili olabilmeleri için, geliştiricilerin izleyici kitlesini sınırlama riski olsa bile şiddet temsili içeren veya aşırı grafik içerikten kaçınmamaları gerektiğini savunmaktadır.

Benzer şekilde başka bir oyuncu (P9) da tiksinti ve şokun korkunun duygusal etkisinin vazgeçilmez unsurları olduğunu ifade ederek, “pislik” ve “iğrenç” oyunlara duyduğu özlemi dile getirdi:

Bence bir korku oyununda pislik olması lazım. Yani bu iğrençlik olmalı ki insan “Ya ben neredeyim, Allah kahretsin!” diyebilsin. Herkes her gün pislik görmüyor. Kan, vahşet, iğrenç şeyler... Herkes her gün bunlarla karşılaşmıyor. Ama bir oyunda bunu deneyimlediğinde, gördüğünde ya da şahit olduğunda, “Bu ne ya?!” gibi bir reaksiyon veriyorsun. O yüzden benim için iğrençlik, pislik olmalı korku oyununda (P9).

Her iki katılımcının yorumları bir arada düşünüldüğünde, bunlar, oyun geliştiricilerinin temkinli özdenetimleri ile oyuncuların daha aşırı korku biçimlerine olan beklenti arasında bir uyumsuzluk olduğunu ortaya koymaktadır.

Diğer yandan Steam gibi dijital oyun mağazaları, belirli tasarım standartlarını teşvik etmekle birlikte oyun üretim sürecine dolaylı yoldan müdahale etmektedir. Katılımcı D5'e göre Steam'de yer alan "başarım sistemleri" gibi oyunculara hitap eden unsurlar, aslında oyun geliştiricilerinin bilinçli tasarım kararlarından daha çok, platform politikalarının bir sonucudur. Oyun geliştiricisi "ben hiç sevmem" dediği bu sistemi anlattı:

Ben mesela *achievement*'ları hiç sevmem; Steam *achievement*'ları bana çok angarya geliyor artık. Ama Steam olduğu için, platform bizden beklediği için, öfleyip püfleyerek yaptığımız şeyler oluyor; içimize çok sinmese de. Şimdi bu işin iki türü var aslında. Bir, genel anlamda Steam'in beklentisi... Steam, *achievement* koymayı mecbur tutmuyor ama "bulunsa iyi olur" diyor. Şimdi bu bizde şöyle bir algı yaratıyor: *Achievement* koymazsak belki de Steam'deki görünürlüğümüz bir şekilde etkilenebilir. Emin değiliz. Çünkü biz bunu zamanla öğrendik. Steam öncesi-sonrası diye bir şey var artık; insanlar ve geliştiriciler için. Bütün dijital marketlerin genel olarak kuralları var ve onlara uymak zorundayız (D5).

D5'e göre, başarı sistemlerinin dahil edilmesi yaratıcı bir tercihi değil, platform yönetimi tarafından uygulanan örtülü baskıyı yansıtmaktadır. Steam, başarıları resmî olarak zorunlu kılmaya da platformun beklentileri geliştiricilerin kararlarını dolaylı olarak şekillendirmekte ve platform normlarından sapmanın oyunun görünürlüğünü tehlikeye atabileceği endişesiyle oyun geliştiricilerini kişisel olarak sevmedikleri özellikleri uygulamaya yönlendirmektedir.

3.5.4. Korku oyunlarının geleceği ve beklentiler

Bu alt tema, sektör odaklı değişimlerden teknik ve donanımsal gelişmelere, oyuncu deneyiminden sanatsal niyetlere kadar korku oyunlarının geleceği hakkında katılımcıların düşüncelerini ve beklentilerini konu edinmektedir.

Birkaç oyun geliştiricisi (D1, D6, D7) statik ve hikâye odaklı yaklaşımlardan etkileşim sistemleri ve ayırt edici oynanış mekanikleriyle ön plana çıkan deneysel yaklaşımlara doğru bir geçişle karakterize olan, korku oyunu tasarımındaki devam eden bir değişime dikkat çekmektedir. Örneğin katılımcı D1, bu gelişmeleri şekillendirmede büyük şirketlerin etkisine dikkat çekerek *Resident Evil Requiem*'i (Capcom, 2026) bir dönüm noktası olarak işaret etti. Ona göre tek bir düğmeyle birinci şahıs kamera ve üçüncü şahıs kamera modları arasında geçiş yapabilen oyunun yenilikçi özelliği, farklı oyuncu tercihlerine cevap vermektedir.

Benzer şekilde başka bir oyun geliştiricisi (D6), gelecekteki oyunların hikâyeye dayalı tasarımdan mekanik odaklı deneyselliğe doğru bir kaymayı yansıtan, mikrofon tabanlı oyun veya görünürlük algılama sistemleri gibi benzersiz oyun mekaniklerini daha fazla dayalı olacağını öngördü:

Artık son dönemlerde çok fazla yeni mekanik ortaya çıkmaya başladı. Yapımcılar doğrudan oyunlarını bu yeni mekaniklerin üzerine kuruyor. Örneğin, “mikrofon benim ana oyun kaynağım olacak” diyor ve bunun üzerine sıfırdan bir yapı inşa ediliyor. Şimdi yeni çıkacak bir oyunda, eğer bir yapay zekâ seni kovalıyorsa, bu sefer kameradan saklanman gerekiyor. Görünür olmaman lazım. Artık oyunlar hikâye odaklı değil, bir sistem ya da mekanik üzerine inşa ediliyor. Bence bu mantıklı bir yönelim. Oyunculara yeni bir şey sunuyor (D6).

Katılımcı D6'nın bakış açısı, endüstrinin anlatı odaklı tasarımdan mekanik odaklı tasarıma doğru geniş bir geçiş yaşadığını vurgulamakta ve gelecekteki korku oyunlarının, sürükleyici deneyimler sunmak için geleneksel hikâye anlatımından ziyade etkileşimli sistemlere ve duyuşsal yeniliklere öncelik vereceğini öne sürmektedir.

Oyuncular da yeni duyuşsal ve somut deneyimler için korku oyunlarının geleceği açısından potansiyel görmektedirler. Örneğin P10, oyuncuların titreşimler, duyarlı giysiler veya gelişmiş kontrol cihazları aracılığıyla korkuyu fiziksel olarak hissetmelerini sağlayan dokunsal geribildirim ve giyilebilir teknolojileri entegre eden gelecekteki korku oyunlarını şöyle hayal etti:

Bence deneyim aşamasından birtakım geliştirmeler olabilir ki bunlar heyecan verici. Mesela PlayStation kontrolcüsünde *haptik feedback* falan diyorlar,

titreşimle geribildirim yapıyor. O tarz şeyler olabilir. Hani insanı o korku ögesini yaşatacak; atıyorum bir giysi, kıyafet ya da VR gözlük. O tarz teknolojik gelişmeler, korku oyunlarının geleceği olabilir diye düşünüyorum (P10).

Başka bir oyuncu (P8), bu beklentiyi artırılmış gerçekliğe (AR) genişleterek korkunun evlerde yaşanılan bir deneyim hâline geldiği, teknolojik donanımların ağır fiziksel kısıtlamaları olmadan fiziksel ve dijital dünyalar arasındaki sınırları bulanıklaştıran bir gelecek öngörüyordu:

Geleceğini düşündüğümde beni en çok heyecanlandıran şeylerden bir tanesi AR teknolojisi. Eğer belli bir noktaya daha *household*, daha böyle herkesin evinde olabilecek bir noktaya gelirse ve sanal gerçeklik tarafı biraz daha inandırıcı bir tarafa gelirse gözümüzde böyle devasa kafamıza aşırı çeken gözlükler olmadan, giderek de grafiklerin daha gerçekçi boyutlara geldiğini düşünürsek şayet, o zaman korku oyunlarını daha da yaşayabileceğimiz bir gelecek beni heyecanlandırıyor açıkçası. Ve isterim de yani bunun olmasını (P8).

Burada katılımcı AR'ın evlerde erişilebilir hâle geldiği ve VR başlıklarının hantal engelini ortadan kaldırdığı bir gelecek beklemektedir. Onun için korku özellikle diğer türlerle karşılaştırıldığında ne kadar sürükleyici ve gerçekçi olursa, o kadar eğlenceli olacaktır.

Diğer yandan gelişmekte olan teknolojilerle ilgili düşünceler, katılımcıların VR'ın gerçekleşmemiş vaatleriyle ilişkili olarak hem iyimserliği hem de hayal kırıklığını ortaya çıkarmaktadır. D5, D6 ve D9 gibi oyun geliştiricileri ile P1 ve P6 gibi oyuncular sanal gerçekliğin (VR) henüz gerçekleştirilememiş potansiyelini değerlendirdiler. Örneğin katılımcı D5'e göre VR'ın yüksek maliyeti ve donanım gereksinimleri onun başarısını engellemiştir ancak teknoloji yine de güçlü bir potansiyele sahiptir. Benzer şekilde, bir oyuncu olan P6, oyun geliştiricisi D5'in ihtiyatlı iyimser tutumunu yineleyerek VR'ın korku oyunlarını mevcut duygusal sınırlarının ötesine taşıyabileceği bir gelecek beklemektedir:

Korku oyunu deneyimi, ileride VR teknolojisine iyice entegre edilirse... Düşünsene, kaskı taktığımızda şu an bilgisayar başında hissettiğimiz korkunun bile ötesine geçebiliriz. Gerçekten oyunun içinde olacağız (P6).

Katılımcı P6, sanal gerçeklik teknolojisinin korku oyunlarında duygusal dalmayı artırma potansiyeli hakkında heyecanını dile getirerek oyuncuların kendilerini oyunun içinde hissettikleri bir gelecek hayal etmektedir.

D9 gibi diğerleri daha eleştirel bir tutum sergileyerek bu teknolojinin son on yılda durgunlaştığını belirtirken kendi oyununu VR'a taşıma deneyimini anlattı:

Benim bir oyunum vardı, onu bir gün VR'a aktarmıştım. İlk çıktığında Steam sağ olsun bize VR cihazı göndermişti. Hemen kafamıza taktık, denedik ve ben kendi oyunumdan korktum. Ciddi söylüyorum, çok gerçekçiydi. VR'ın sunduğu deneyim bambaşka çünkü. Gerçekten korku oyunu deneyimi için ideal bir platform. Ama nedense VR yaygınlaşmadı. Fiyatlar mı yüksekti? Teknoloji mi yeterince olgunlaşmadı? Yoksa Facebook gibi firmalar mı yanlış pazarladı? Belki hepsi. Sonuç olarak insanlar hâlâ cep telefonundan korku oyunu oynamaya devam ediyor. Oysa ben 2014'te ilk defa VR taktığımda demiştim ki: “Bu iş bitti, bir daha monitöre bakmayız, bütün korku oyunlarını artık böyle oynarız.” Ama öyle olmadı (D9).

Bu ifadesinde D9, VR teknolojisinin durgunluğuna, erken dönemdeki umut verici görünümü ve korku oyunları için sunduğu sürükleyici potansiyeline değinmektedir. Ancak VR'ın yaygın olarak benimsenmemesini yüksek maliyetler, gelişmemiş teknoloji ve yanlış yönlendirilmiş pazarlama stratejilerinin bir karışımıyla açıklayan katılımcı D9, bunun sonucunda deneyimsel formatları kenara iten “kitlese tüketim algoritması” olarak adlandırdığı bir durum yaşandığını söylemektedir.

Bu noktada bir oyuncu (P1) da katılımcı D9'la aynı noktaya dikkat çekerek VR'ın geleceği için duyduğu ilk heyecanı hatırlandığında yaşadığı hayal kırıklığını yineledi. Çünkü VR'ın anaakım olarak benimsenmesi asla gerçekleşmemiştir. Ona kulak verelim:

VR teknolojisi başlangıçta gerçekten büyük bir potansiyel taşıyordu. Özellikle korku oyunlarında VR deneyimi çok güçlüydü. O dönem ben de “VR patlayacak, herkes buna geçecek” diye düşünmüştüm. Gerçekten de birkaç defa VR deneyimledim, oynadım. Atmosferin içine girmek açısından muazzam bir şeydi; ekranın dışına çıkıyorsun ve resmen oyunun içindesin. Bir oyuncu ya da özellikle bir korku oyuncusu için bundan daha iyi ne olabilir ki? Ama sonrasında beklediğim etkiyi yaratmadığını gördüm. İlk etapta yarattığı o büyük heyecan, zamanla sönümlendi. Yaygınlaşmadı, erişilebilir hâle gelmedi. Şu an belki 10 evin sadece 1-2'sinde VR vardır. Hâlâ oyuncuların %90'ı geleneksel oyun sistemlerinde, yani ekran karşısında, elinde kontrolcü ya da klavye-mouse ile oyun oynuyor (P1).

Video oyunu sektöründe yayıncı olmanın perspektifini araştırmaya sunan katılımcı D8 ise yapay zekâya odaklandı. Katılımcı yapay zekânın henüz tamamen bir komutla harika bir korku oyunu üretmediğini, ancak bunun kaçınılmaz olduğunu düşünüyor:

Henüz “sıfırdan bana güzel bir korku oyunu yap” şeklindeki bir *prompt*’la ortaya çıkmış, gerçekten başarılı bir şey görmedik. Ama eminim, bu da gelecek. Oyun geliştirmenin her alanına yapay zekâ sızacak. Her ne kadar insanlar “AI slop” diyerek bazı şeyleri aforoz etmeye çalışsa da ya da *AI asset* kullandığınızda Steam’e bunu bildirme zorunluluğunuz olsa da, bu süreç artık üretimin doğal bir parçası hâline gelecek. Toptan yapay zekâ tarafından üretilen oyunlar ne zaman gelir, gerçekten bilmiyorum (D8).

Ancak tüm oyun geliştiricileri ve tasarımcıları teknolojinin ve donanımların bu denli gelişmesinin ve korku oyunlarına dahil edilmesinin, oyunları daha gerçekçi ve dolayısıyla daha korkutucu hâle getirdiğine ilişkin yaygın fikri benimsememektedir. Örneğin katılımcı D2, gerçekçiliğin oyunları doğası gereği daha korkutucu hâle getireceğine şüpheyi yaklaştı ve klasik korku oyunlarının genellikle atmosfer yoluyla korku uyandırdığını iddia etti:

Korku oyunlarının teknolojik gelişmeyle birlikte daha iyi hâle geldiğini düşünmüyorum. Bence eski korku oyunları daha korkunç. Gerçekçi fiziklerin, teknolojinin, realistik detayların oyunun korku faktörünü artırdığına inanmıyorum. Realizm, oyunu daha korkunç yapmıyor bana göre (D2).

Katılımcı D2, gerçekçiliğin tek başına korkuyu mutlaka yoğunlaştırmadığını savunarak teknolojik ilerlemenin korkuyu artırdığına ya da yoğunlaştırdığına ilişkin sektördeki hâkim görüşe meydan okumaktadır. Bunun yerine bu oyun geliştiricisi, eski korku oyunlarının daha kalıcı ve rahatsız edici duygular uyandırmak için yüksek kaliteli grafikler veya gerçekçi fizik yerine genellikle atmosfere ve imalara dayandığını vurgulamaktadır.

Buna karşılık bazı oyuncular ise korku oyunlarının geleceğine anlatı, hikâye ve içerik açısından yaklaşmaktadır. Örneğin P3, “daha fazla insan hissini barındıran” oyunların “daha gerçekçi” olduğunu söyledi:

Artık oyunların daha insancıl hislerle ilerleyeceğini düşünüyorum. Şahsen bir yaratık, bir büyücü gibi fantastik bir şeyden kaçmak beni çok korkutmuyor. Evet, ürkütücü olabilir ama asıl korkuyu ben psikolojik korkularda hissediyorum. Oyun boyunca sürekli bir tetikte olma hali, karakterle bağ kurabilme duygusu... Bunlar beni daha çok etkiliyor (P3).

Katılımcı P3, korku türünde anlatı merkezli bir yaklaşım benimsemekte ve psikolojik tedirginlik ve karakterle empati kurmak gibi duygusal gerçekçiliğin, doğaüstü veya fantastik tehditlerden daha derin bir korku uyandırdığını savunmaktadır.

Anlatı odaklı bakış açısını temel alan başka bir oyuncu P7'ydi. Bu oyuncu da benzer şekilde psikolojik korkunun artan cazibesini vurguladı. Son yıllarda dövüşme ve savaşma mekaniğinden daha çok duygusal gerilimi ön plana çıkaran hayatta kalma korku oyunlarının sayısında artış olduğunu belirten katılımcı P7, akılda kalan hikâyeler, ayırt edici karakterler ve yenilikçi mekaniklerin bu türün geleceğini belirleyeceğini savunuyordu.

SONUÇ

Bu tezde, oyun geliştiricileri tarafından hayal edilen ima edilen oyuncu (implied player) ile duygusal, kültürel ve toplumsal bağlamlarda öznelliğe sahip gerçek, tarihsel oyuncu arasındaki gerilimi, korku video oyunlarında *tasarlanan korku* ile *deneyimlenen korku* ayrımı üzerinden araştırmayı amaçlamıştım. Tezin niyeti, oyun tasarımı uygulamaları ile oyuncu deneyimlerinin korkunun oluşumunda ve deneyimlenmesinde nasıl kesiştiğini ve bu kesişimlerin daha geniş kültürel yapılar, teknolojik olanaklar ile oyun içi somut uygulamalar ve oyun unsurlarıyla nasıl iç içe geçtiğini aydınlatmaktır.

Bu genel hedefi ele almak için tezimi iki ana araştırma sorusu etrafında yapılandırımdım. Birincisi, oyun geliştiricileri tasarım kararları, varsayımları ve içinde var oldukları endüstriyel ortamla ima edilen oyuncuyu nasıl inşa ederler? İkincisi, gerçek oyuncular, gerçek oyun deneyimlerinde bu beklentilerle nasıl etkileşime girerler; onlara nasıl uyarlar, direnirler veya yeniden yorumlarlar ve gündelik yaşamın toplumsal ve duygusal bağlamı, oyuncuların korkuyu deneyimleme ve anlamlandırma biçimlerine nasıl etkide bulunur?

Amaçladıklarımı mümkün kılabilmek ve araştırma sorularına yanıtlar üretebilmek için yorumsayıcı paradigmada konumlanan, nitel desenli, refleksiviteye önem veren ve katılımcıların kendi yaşamları ve deneyimleri hakkındaki söylemlerine odaklanan bir araştırma tasarımı benimsedim. Bu kapsamda Türkiye’de korku video oyunu tasarımı, geliştirmesi ve yayımı yapan 9 oyun geliştiricisi ile korku video oyunlarını oynayan 10 oyuncuyla yarı-yapılandırılmış derinlemesine görüşmeler yaptım. Önemli olarak, oyun ile oyuncunun ontolojik açıdan ilişkisel olması nedeniyle hem oyun geliştiricileri hem de oyuncularla birbirlerinden ayrı ve bağımsız aktörler olarak değil, aksine, tasarım, yorumlama ve duygusal deneyimden oluşan oyun sisteminin birbirine bağlı katılımcıları olarak konuştum. Böylece tezime tereddütsüz arkadaşlık eden bilimsel paradigmanın

gereği olarak, katılımcıların kavramsal dünyalarına erişmeyi ve onlarla sohbet etmeyi amaçladım.

Çalışmanın bulguları saha araştırmasında yapılan derinlemesine görüşmelerin yinelemeli kodlamasıyla keşfedilen, birbirleriyle ilişkili beş tematik küme etrafında yapılandırıldı. **İlk ana tema**, tasarım süreci içinde ima edilen oyuncunun kimlik, davranış ve hissetme biçimlerini konu alan inşası ile bunların oyuncuların anlatılarıyla uyumlu olup olmadığını sorguluyordu. Oyuncu profili ve öznel oynama deneyimleri söz konusu olduğunda bulgular, oyun geliştiricilerinin oyuncuyu pazar odaklı bir figür olarak kavramsallaştırma eğiliminde olduklarını ortaya koymaktadır. Bu figür, yaşanmış deneyimlerden çok ekonomik mantık ve türe ilişkin piyasa beklentileriyle hayal edilen idealize edilmiş bir kullanıcıdır. Bu eğilim, oyun geliştirmenin pazarlama gereklilikleri, kitle segmentasyonu ve para kazanma stratejileri tarafından yönlendirilen endüstriyel bir mantıkla şekillendiğini gösteren analizlerle örtüşmektedir (Binark ve Bayraktutan, 2008, s. 36). Bu bağlamda ima edilen oyuncu, yalnızca oyun içi davranışlara değil, aynı zamanda geliştiricilerin ekonomik rasyonaliteyle şekillendirdiği hedef temsillere dayanan bir kurgu olarak görülebilir. Başka bir deyişle, ideal oyuncu hem tasarım kararlarını yönlendiren varsayımsal bir kullanıcı hem de pazarlama stratejilerinin merkezinde yer alan bir tüketici modelidir. Ancak piyasa mantığı içerisinde ticari olarak varsayılan bu oyuncu profili, gerçek oyuncuların kendilerini konumlandıkları ve kendi deneyimlerini yorumladıkları söylemlerle sıklıkla çelişmiştir. Bazı oyuncular oyun geliştiricileri tarafından hayal edilen “tüketici kalıplarına” uymuşken, diğerleri oyunları kişisel anlam üretimi ve duygusal keşif için kullanarak bu profilin sınırlarını aşmakta ve böylece ideal olarak ima edilen oyuncu modelinin tutarlılığını bozmaktadır. Bu, oyuncuların yalnızca edilgen hedefler değil, aynı zamanda oyun sistemini ve tasarım niyetini çözümlerken kendi pozisyonlarını da yeniden tanımlayan aktif yorumlayıcılar olduğunu göstermektedir.

Bu ana temadaki bir diğ er  ne  ıkan nokta, oyuncuarın korku oyunlarındaki  zellikle gezinme hızı, etkileşim kalıpları ve anlatı katılımı a ısından  ng r lemez y r ngeleri ve  znel oyun tarzlarının, oyun geliřtiricilerinin oyuncuardan beklediğı davranıřların sıklıkla  tesine ge mesidir. Oyun sistemleri belirli eylemleri “uygun” olarak  nceden varsaymasına rağmen oyuncuar bu normların dıřında hareket edebilmektedirler. Bu uyuşmazlık, oyuncuarın oyunun ritmini değıřtirdiklerinde en belirgin řekilde ortaya  ıkmıřtır: Bazıları oyun i eriğini aceleyle ge iřtirirken diğ erleriye oyunda aşırı derecede oyalanarak oyun geliřtiricilerinin ve tasarımcıarının ama ladığı davranıř  r nt lerinin dıřına  ıkmıřtır. Bu farklılık tasarımın bir eksikliği değıl, daha  ok oynamanın ger ekleşmesi i in gerekli bir kořuldur. İma edilen oyuncu tasarımın i  mantığını anlamak i in kavramsal bir ara ken, ger ek oyuncu yařanmış bir deneyim olarak oyun deneyiminin, bařlangı ta varsayılanın bi imsel parametrelerini ařtığını bize hatırlatmaktadır.

Duygusal konumlandırma ve hissetme bi imleri a ısındansa oyun geliřtiricileri oyuncuarın korku ve  aresizlik hissetmelerini  ng rmekte, beklemekte ve varsaymaktadır. Oyuncuar da genellikle bu “duygusal daveti” fark etmekte ve hatta yerine getirmektedirler. Oyuncuarın duygusal olarak  zellikle korku,  aresizlik veya “tetikte olma” hissi gibi oyun geliřtiricilerinin kendilerinden ne beklediklerini s rekli olarak g   l  řekilde ifade etmeleri, oyun geliřtiricilerinin yaratmayı hedefledikleri duygusal konum ile oyuncuarın algıladıkları konumlandırmanın b y  k  l  de  rt řt ğ n  g stermektedir. Oyun geliřtiricileri a ık duygusal niyetlerle deneyimler oluřturabilirler ve oyuncuar bu niyetleri fark edip yerine getirmeye  alıřabilirler; ancak duygu,  zellikle bu tezin ilk ana b l m nde ele alındığı řekliyle, basit ve tahmin edilebilir bir etki-tepki iliřkisinin i erisinde yařanmaz. Korku en nihayetinde sosyal olarak inřa edilmiş/edilen ve toplumsal bağlama  zg  bir fenomen olduğı i in, oyuncuarın ge miřlerine, oyun sermayelerine, g ndelik yařam deneyimlerine ve dolayısıyla

öngörülemezliğe özellikle açıktır. Massumi (2002, s. 28) tarafından vurgulandığı üzere duygu, yoğunluğun sosyal ve dilbilimsel olarak sabitlendiği, nitelendirildiği ve kişisel bir his olarak kabul edildiği öznel içeriktir. Bu bakış açısına göre, duygu basitçe tasarlanmış veya aktarılmış değildir ve bu nedenle oyun tasarımında duygusal uyum sıklıkla ortaya çıksa da korkunun hissettirilmesi veya hissedilmesi şartlı ve bağlama özgüdür. Buraya kadar ele alınan bakış açıları, oyun geliştiricilerin duygusal niyetleri ile oyuncuların tepkilerinin genellikle uyumlu olduğunu, ancak her zaman öngörülebilir şekilde olmadığını ortaya koymaktadır. Oyun geliştiricileri korku, gerilim ve çaresizlik hissettirmeyi hedeflerken oyuncular oyuna kendi geçmişleri, tercihleri ve içinde yaşadıkları toplumsallığı ve buraya özgü duygu yapılarını dahil etmektedirler.

İkinci tematik küme, korku oyunu deneyiminde oyuncu failliğinin nasıl ortaya çıktığına ve oyuncuların etkileşim yoluyla anlamı nasıl kurduklarına odaklanıyordu. Oyuna aktif katılım ve oyuna yön verme kapasitesi bağlamında özneleşme söz konusu olduğunda araştırmanın bulguları oyuncuların genellikle doğrusal, yazılmış bir deneyim boyunca yönlendirilme fikrini reddettiklerini ve bunun yerine kendilerini oyunun duygusal alanını sürekli olarak yorumlayan failler olarak gördüklerini öne çıkarmaktadır. Bu, bir korku oyununun duygusal değerinin kesin olarak önceden saptanamayacağı ve ancak etkileşim yoluyla ortaya çıkabileceği anlamına gelmektedir ve deneyim, oyun tasarımcısının niyeti ile gerçek oyuncunun performansı tarafından ilişkisel alanda ortaklaşa şekilde üretilmektedir. Katılımcılar kendilerini genellikle önceden yazılmış bir korku deneyiminin pasif alıcıları olarak değil, bu deneyimi anlamlı şekilde yeniden üreten özneler olarak görmektedirler. Korku oyunlarında anlamın bu dinamik ve oyuncu merkezli inşası, oyunun aktif, anlam yaratma süreci olarak daha geniş kavramlaştırmalarıyla da örtüşmektedir. Eskelinen'in (2001) oyuncu eyleminin *sadece* yorumlayıcı değil, *temelde* yapılandırıcı olduğu iddiasıyla uyumlu olarak bu çalışmanın

bulguları, oyuncuların önceden yazılmış bir metni deşifre etmekten çok daha fazlasını yaptıklarını göstermektedir.

Üstelik oyuncuların etki gücü, sadece seçeneklerin mevcudiyetine değil, aynı zamanda bu seçeneklerin oyunun anlatısı ve duygusal yapısı içinde algılanan önemi ve sonuçlarına da bağlıdır. Oyunun çizgisel şekilde ilerlediği veya seçimlerin yalnızca görünürde olduğu durumlarda oyuncular kendi varlıklarını edilgen bir takipçiye indirgenmiş hissedebilmektedir. Yani, oyuncular için aktif katılım hem oyun içi seçimlerin görünürlüğü hem de bu seçimlerin oyunun anlatısal ve duygusal sonucuna etkisiyle anlam kazanmaktadır. Birçok oyuncu için etkileşim tek başına yeterli değildir; bunların sonuçları da hissedilir olmalıdır.

Oyuncuların alternatif yollar, sonlar veya bunlara benzer diğer yorumlayıcı pozisyonlar arama çabaları, oynamanın genellikle tasarımın, anlatının tutarlılığının ve oyuncunun kendi duygusal özerkliğinin sınırlarını keşfetmeye yönelik bir deneyim olarak algılandığını da göstermektedir. Herhangi bir oyunun mevcut, bilindik ya da tek sonuna “direnmek” için harcanan oyuncu çabası, oyuncunun kendi anlatı tercihlerini yansıtan sonlar istediği anlamına gelmektedir. Bu da nihayetinde faillik konusunda oyuna aktif katılımın, basit şekilde oyunu diğer medyalardan ayıran etkileşime dayalı bir işlev değil, tasarım kısıtlamaları ile kişisel anlam yaratma arasındaki ilişkisel bir mesele olduğunu ortaya koymaktadır. Dolayısıyla katılımcıların anlatımları korku oyunlarında oyuncu iradesinin ve failliğinin, verili olmaktan daha çok oyun sistemi, oyuncu duygulanımı ve etkinlik hissi arasında gidip gelen ortak bir anlam oluşturma kapasitesine bağlı olduğunu göstermektedir. Bu noktada oynamanın, Janey Murray’in (1997) evvelden “prosedürel yazarlık” olarak ifade ettiği şeye referans verecek şekilde, anlamın kural tabanlı etkileşim yoluyla etkinleştirildiği yapılandırıcı ve yorumlayıcı deneyimler olduğu pekâlâ öne sürülebilir. Bu anlamda oyuncu kasıtlı eylemlere yanıt veren tasarlanmış olanakların bulunduğu bir alanda etkileşim yoluyla anlatının ilerlemesinin ortak mimarı hâline

gelmektedir. Bu bakış açısı etkileşimin araçsal modellerine meydan okumakta (Landay, 2023, s. 248) ve oyuncu failliğini, kısıtlamalar ve olanaklarla iç içe geçmiş, yorumlayıcı ve duygusal bir çaba olarak yeniden konumlandırmaktadır.

Bu yöndeki öneriyi, Espen Aarseth'in (1997) *ergodik edebiyat* kavramıyla biraz daha güçlendirebiliriz. Oyunların anlam üretimindeki açık uçlu yönünü açıklamaya yardımcı olan önemli bir çerçeve sunan Aarseth, ergodik metinlerde⁶¹ okuyucu ya da oyuncunun pasif bir alıcı olmaktan öteye geçerek anlamın ortaya çıkışı için aktif ve çaba gerektiren bir katılım göstermesi gerektiğini öne sürmüştü. Bu yaklaşım, oyunların hem kurallar, görseller ve anlatılar düzeyindeki temsil hem de oyuncunun somut eylemleri, stratejileri ve performansı olarak uygulama arasında kurulan öngörülemez mantığı kavramak açısından özellikle önemlidir. Zira oyun hem önceden yapılandırılmış sistemlere dayanır hem de bu sistemlerin ötesinde, oyuncu eylemleriyle sürekli yeniden üretilen ve dönüştürülen bir anlam alanıdır. Terry Eagleton'ın (2014, s. 96) da söylediği gibi, her metin kendi okuyucusunu ima eder. Bu nedenle oyunlarda üretilen anlam yalnızca metinsel ya da kurallara ilişkin çerçeveye sınırlı değildir; oyuncunun her bir eylemi, rastlantısal ya da stratejik tercihleri, performatif başarısı veya diğer oyuncularla etkileşimi, ortaya çıkan deneyimin ve anlamın ayrılmaz bir parçasıdır.

Ek olarak, oyuncuların failliği genellikle erken erişim oyun sürümler, topluluk testleri ve Steam yorumları gibi geribildirim mekanizmaları aracılığıyla oyunun sınırlarının ötesine uzanmaktadır. Bazı oyun geliştiricileri geribildirimlerin, geliştirilmesi devam eden bir oyunu nadiren değiştirdiğini vurgulamış olsa da bunların gelecekteki tasarım uygulamalarını ve kararlarını şekillendirmek konusunda özellikle belirleyici olabileceği sık sık belirtilmiştir. Bu anlamda oyuncu failliği uzamsal olmaktan çok, zamansal bir boyut hâlinde. Oyuncular var olanı değiştiremeyebilir, ancak olacak olanı

⁶¹ Yunanca iş ya da emek anlamına gelen *ergon* ile yol anlamına gelen *hodos* sözcüklerinden, Espen Aarseth (1997) tarafından ortaya atılan ergodik metin, okuyucunun veya kullanıcının anlamlı ve aktif bir çaba sarf ederek yorumlamasını gerektiren bir metin türünü işaret eder ve kullanıcının anlamlı bir ilerleme için çaba sarf etmesini gerektirir.

inşa etme eylemine katılabilirler. Oyuncuların yorumları ve geribildirimleri yeni yaratıcı yönler oluşturabilmekte ve bu nedenle oyuncu yinelemeli tasarım sürecinde bir üretime katılan bir özne olarak konumlanabilmektedir. Oyuncu failliğinin bu zamansal genişlemesi, oyunun anlık boyutunu aşan ve makro katılım (Calleja, 2011, s. 36-37) olarak ifade edilebilecek daha geniş bir katılım katmanına da işaret etmektedir.

Bu temada öne çıkan son nokta normları çiğneyen veya beklenmedik oyuncu davranışlarının rolüne ilişkindir. Hataları istismar etmek, amaçlanmayan şekillerde oynamak veya oyunun tasarlanan duygusal akışını reddetmek gibi farklı ve norm dışı oyuncu eylemleri, oyun geliştiricilerinin niyetlerini karmaşıktırmaktadır. Bazı oyun geliştiricileri hatalar ya da alternatif oyun tarzları yoluyla ortaya çıkan “sapmaları” oyuna dalmaya ve anlatın bütünlüğüne yönelik tehditler olarak görürken diğerleri bunları yaratıcı katılımın işaretleri olarak yorumlamaktadır. Bu çelişkili tutum ve yorumlar, korku oyunu tasarımında kontrol ve özgürlük arasındaki istikrarsız sınırı da ortaya koymaktadır: Normlara aykırı oyuncu davranışları, korku oyunlarında oyuncuların etkisinin ve failliğinin tam anlamıyla öngörülemediğini veya sınırlandırılmayacağını imlemektedir. Bu nedenle oyuncu bir oyunu “yanlış” bile oynayabilir, ipuçlarına ve yönlendirmelerine uymayabilir ve oyun mekaniklerini amaçlanmayan şekillerde kullanabilir. Yani, oyuncular, her zaman için ima edilen profilin gerektirdiği biçimde davranmazlar. Örneğin *emergent play*, oyunun sunduğu sistemler arasında yaratıcı ve öngörülmemiş etkileşimlerle ortaya çıkan oynanış biçimlerini (Salen ve Zimmerman, 2003), *trolleme* genellikle diğer oyuncuların deneyimini bozmayı veya provoke etmeyi amaçlayan davranışları, *transgresif oyun* ise oyunun sınırlarını bilinçli olarak ihlal ederek oynama biçimlerini (Consalvo, 2007) ifade etmek üzere dikkat çekmektedir. Oynamak, bazen kasıtlı “kural ihlali” (örneğin, yapay zekâ hatalarını istismar etme, oyun mekaniğini kırma) şeklinde, bazen de tasarımın öngörmediği yaratıcı keşifler biçiminde ortaya çıkabilir.

Oyuncular, durumlarına göre verdikleri kararlarla oyun ortamını aktif olarak yapılandırmakta, manipüle etmekte ve maddi olarak yeniden şekillendirmektedirler. Bu nedenle oyun dünyası sabit bir temsil alanı olarak değil, oyuncunun pratik müdahalelerine bağlı olarak gelişen bir olasılıklar alanıdır. Bu yapıcı etki, Perron'un (2005, 2012, 2018) korku oyunlarının deneyimsel dokusunun yalnızca anlatı ipuçları veya görsel-işitsel sinyallerle indirgenemeyeceği yönündeki düşüncesiyle de paralellik taşımaktadır. Bir korku oyununda hissedilen, korkulan ve yorumlanan şeyler, bu nedenle, oyuncu failliğinin oyun sistemine ilişkin olanaklarla kesiştiği noktada ortaya çıkmaktadır, ki anlam, gerilim ve duygunun sürekli olarak üretildiği etkileşimli bir bağlantı noktasıdır.

Bu bize tasarım sınırlarını yeniden tanımlayan ve video oyununun her zaman tasarımcının niyeti ile oyuncunun deneyimleri arasında ortaklaşa inşa edildiğini yeniden hatırlatmaktadır. Nihayetinde de oyuna dalma ve kontrolün genellikle titizlikle düzenlendiği korku oyunlarında bu türden oyuncu müdahalelerinin, oyunu, kapalı bir metinden ziyade anlam ve duyguların sürekli değiştiği, dengesiz ama üretken gerilimler yoluyla anlamın birlikte inşa edildiği canlı bir sistem olarak çerçevelemeye imkân vermektedir.

Üçüncü ana tema, diğerlerine nazaran çok daha kapsamlı ve karmaşıktı. Çünkü burada hem korkunun oyun geliştiricileri tarafından prosedürel olarak nasıl oluşturulduğu, yani oyunun formel yapısı hem de bunun oyuncular tarafından nasıl görüldüğü söz konusuydu; fakat tema bununla da sınırlı değildi. Korkunun nerede, nasıl, ne şekilde deneyimlendiği ve bu deneyime oyuncuları neyin motive ettiği ve oyuncuların buna nasıl anlamlar yüklediği de bu kapsamın içindeydi.

Oyunlarda korku üretim mekanizmaları söz konusu olduğunda saha araştırmasının bulguları, korkuyu statik ve önceden yazılmış bir duygusal beklenti olarak ele almak yerine, onu tasarım kararları ve stratejileri ile yaşanmış, deneyimlenmiş oyuncu deneyimleri arasındaki dinamik etkileşim ve ilişkiden doğan, müzakere edilmiş bir

toplumsal fenomen olarak ortaya koymaktadır. Oyun geliştiricileri, korku deneyimini yapılandırmak için bulmaca tasarımı, uzamsal ortamlar, ses manzaraları, tetikleyici olaylar ve envanter yönetimi gibi prosedürel sistemlere güvenmektedirler.

Onların aktarımlarına göre oyuncunun oyun dünyasında sınırlı kaynaklara ve bunlarla karar alma baskısına maruz kalması gerekmektedir. Dolayısıyla bu tasarım stratejisi, bir oynanış mekaniği olduğu kadar oyuncunun kendi kapasitesini sorguladığı, özne olma hâlinin geçici olarak sarsıldığı ve onu savunmasız kılmaya dönük tasarımsal bir stratejidir. Oyun geliştiricilerinin oyunun formel yapısına gömdüğü bu stratejiler, varsayıldığına benzer olarak oyuncular tarafından deneyimlenmekte ve kaynak kısıtlamaları ve diğer çeşitli sınırlılıklar, oyun deneyiminin duygusal tonunu zamanla şekillendirmektedir.

Yanı sıra bulmacalar, çift amaçlı tasarım öğeleri olarak işlev görmektedir: Bir yandan oyuncunun odak noktasını geçici olarak duygusal uyarılmadan problem çözmeye kaydırırken, diğer yandan da oyuncunun oyuna bilişsel katılımını sürdüren ve nihai duygusal getiriyi yoğunlaştıran bir ritim sağlamaktadır. Ancak bulmacaların bu işlevi onların dengeli kullanımına bağlıdır: Kötü ayarlanmış bir zorluk seviyesi hayal kırıklığına ya da ilgisizliğe neden olabilirken doğru zamanda sunulan bulmaca mekaniği duygusal tatmin ve anlatı açısından anlamlı ilerleme sağlamaktadır. Denge meselesi, iyi dengelenmiş bir zorluk sisteminin sadece bir tasarım tercihi değil, hikâye odaklı korku oyunlarında oyuncuyu oyunda tutma ve memnuniyetinin temel bir bileşeni olduğunu da ortaya koymaktadır. Bu, aynı zamanda akış deneyiminin tam olarak yaşanabilmesi için oyunun optimal bir zorluğa sahip olması gerektiğini öne süren araştırmacı ve kuramcıları (Csikszentmihalyi, 1997; Juul, 2013, s. 5) doğrulamaktadır. Bu anlamda bulmacalar, anlatı gerilimi ile bilişsel tatmin arasındaki gerilimde yüzergezer, psikolojik ödül sistemleri olarak görülebilir.

Bir başka öne çıkan unsur, korku oyunlarında *jumpscare*'lerin kullanımına ilişkindir. Bu ani korkutma efektleri katılımcılar tarafından tümüyle reddedilmese de ortaklaşılan nokta onun etkinliğinin zamanlamasına ve atmosferin oluşturulmasına bağlı olduğudur. Ani korkutma unsurları anlık tepkiler yaratmada etkili olsa da çok sık veya zamanlaması kötü olduğunda etkilerini yitirmekte ve anlatı veya atmosferik birikimden kopuk olduklarında duygusal olarak önemsizleştirici bir risk taşımaktadır.

Önemli olarak ses tasarımı da atmosferi sürdüren, dikkati düzenleyen ve ortamdaki tedirginliği hissedilen korkuya dönüştüren önemli bir formel bileşen olarak ortaya çıkmıştır. Oyun geliştiricilerine ve oyunculara göre ses, oyuncuyu korku alanına duygusal olarak bağlayan merkezî bir araçtır ve korkunun hissedilmesinde kritik önemdedir. Bu bulgular, sesin oyuncuların duygularını tetiklemede çok etkili olduğunu (Ekman ve Kajastila, 2009) ve dalmayı kimi zaman artırıp kimi zaman bozabildiğini (Roberts, 2014) ortaya koyan araştırmaları destekler niteliktedir.

Diğer yandan ima edilen oyuncu ile gerçek oyuncunun bedensel ve duygusal deneyimi bu ana temada ele alınmıştır. Oyuncuların anlatımları, oyunlarda korkunun hem bireysel hem de sosyal olarak hissedildiğini vurgulamakla birlikte, ister anlık ya da kalıcı olsun fiziksel tepkiler yaratan korkunun kişinin sinir sisteminde ve somatik boyutlarda başlayarak deneyimlendiğini ortaya koymaktadır. Bu, duygu araştırmalarında duygusal durumların algı ve karar vermeyi yönlendirdiği (Bechara ve Damasio, 2005) ile fizyolojik sinyaller ile anlam oluşturma arasındaki etkileşimi (Bettinger, 2017) öne süren açıklamaları akla getirmektedir. Öyleyse korku oyunlarının özgünlüğü, korkutma becerisindedir. Oyun geliştiricileri için bu, türün belirleyici özelliğidir: Korku, anlatı bütünlüğü veya mekanik hassasiyetle sınırlandırılmaz ve bedensel yoğunluğu uyandırma kapasitesiyle ölçülür. Üstelik bu yoğunluk genellikle oyunun ötesine uzanmaktadır. Oyuncuların anlatımları, kalıcı duygusal izler, oyun sonrası yansımalar ve hatta oyun dünyalarına ve karakterlerine duygusal bağlanmaları işaret ederek korku

deneyiminin sihirli çemberin ötesine geçip gündelik alana sızdığını göstermektedir. Oyun ve yaşam arasındaki sınırlar giderek daha geçirgen hâle gelmekte ve korku oyunları, oyun sürelerinin ötesinde süren, sürükleyici ve kalıcı bir deneyim sunmaktadır.

Oyunlarda korku deneyimi mekânsal olarak tasarlanan dünyanın formel yapısıyla da sınırlı değildir. Aynı zamanda oyuncuların oyun dışı tercihlerine, fiziksel çevrelerine ve duyu organlarını nasıl yönettiklerine göre de belirgin biçimde değişebilmektedir. Bu nedenle oyuncuların korkuyla ilişkili oyun içi sistemlerle olduğu kadar, oyun oynadıkları mekânsal-çevresel koşullarla da ilgilidir. Yaygın şekilde bilindiği gibi korku video oyunlarında deneyimi zenginleştirmek amacıyla oyunların karanlıkta ya da kulaklıkla oynanması gibi oyun geliştiricilerinin önerileri bulunmaktadır. Ancak oyuncular bu önerilere uyabilir ya da kendi stratejilerini geliştirebilir ve gerçek yaşamdaki oyun koşulları ise bu kapsamda değişken olabilir. Oyuncular sabahları, aydınlık odalarda veya yüksek monitör parlaklığında oynayabilir ve bunların tümü, amaçlanan duygusal etkiyi azaltabilir. Dolayısıyla korku için tasarım yapmak sadece oyun içi ipuçları meselesi değil, ek olarak bu dışsal ve genellikle kontrol edilemeyen ya da öngörülemeyen değişkenleri uyum sağlama becerisiyle de düşünülmelidir. Bu farklılıklar, amaçlanan duygusal tonu zedeleyebileceği gibi oyuncunun duygusal maruziyetini düzenlemedeki etkinliğini de vurgulayabilir: Bazı durumlarda oyuncular aşırı uyarılmayı düzenlemek için çevresel seçimleri strateji olarak kullanarak kasıtlı olarak tam duygusal dalmaya direnmektedirler. Bu direnç, yalnızca koşulların getirdiği bir sınırlama değil, oyuncuların duygusal sunumu müzakere ederek korkunun sınırlarını birlikte oluşturdukları bir tür duygusal yazarlık olarak yorumlanabilir ve oyuncu failliğini yeniden gündeme getirebilir. Korku oyunlarında korkunun ontolojik durumu bu nedenle oyun nesnesinin içinde sabit değildir ve oyuncunun deneyimsel olarak onu canlandırmasına bağlıdır. Bir sistem olarak oyun, korku deneyimi açısından yalnızca potansiyel bir taşıyıcıdır; bu potansiyelin gerçekleşmesi, oyuncunun algısal, duygusal ve bilişsel katılımına bağlıdır. Dolayısıyla

korku, oyunun içinde kodlanmış bir veri değil, oyuncunun oyunla kurduğu ilişkide inşa edilen dinamik bir kültürel deneyimdir.

Oyuncuların korku oyunlarına yüklediği anlamlar ve korkuyu oynama motivasyonları ise son derece heterojendir ve basit şekilde heyecan arayışının ötesine uzanmaktadır. Bazıları için korku psikolojik karmaşıklığı ve belirsizliği keşfetmek için yapılandırılmış bir yol sunarken diğerleri ise bunu gerçek yaşamdaki korkuların kontrollü bir simülasyonu, nostaljik bir ortam, hatta sembolik anlamda problem çözme ve yaratıcılık için bir alan olarak deneyimlemektedirler. Bulgular korku oyunlarında anlamın oyuncunun aktif ve yansıtıcı rolünü olan bağlılığını öne çıkarmakta ve türün zevk üretme konusundaki kapasitesini odağına yerleştirmektedir. Bununla birlikte oyuncular, korkunun kendisinden olduğu kadar, korkutucu zorlukların ve durumların üstesinden geldikten sonra gelen duygusal rahatlama da tatmin olmaktadır. Bu, korku oyunlarının kontrollü ve ödüllendirici bir döngü içinde hem stres hem de rahatlama sağlama potansiyelini öne çıkarmaktadır. Bundan başka olarak, korku oyunlarının korku, endişe ve stres gibi yoğun duygusal durumların güvenli şekilde tetiklendiği, yaşandığı ve nihayetinde çözüldüğü yapılandırılmış bir ortam sunduğu ve gündelik yaşamda kolayca bulunamayan benzersiz bir tatmin sağladığı öne sürülebilir. Bu, korku oyunlarının oyuncuların öznelliği deneyimledikleri, anlatıya dalarak ahlaki belirsizlikleri ve karmaşık duyguları düşündükleri duygusal açıdan zengin alanlar olduğunu göstermektedir. Böylece korku oyunu oynamak sembolik anlamda bir problem çözme yöntemine dönüşmekte ve oyuncuların başka türlü yönetilemeyecek duygusal durumları simüle etmelerine olanak tanımaktadır. Zira Sicart'ın (2021a) deyişiyle oyun, dünyada var olmanın ilişkisel pratiğidir ve öznel ile nesneler arasındaki ilişkilerin yaratılması, yeniden yaratılması ve benimsenmesiyle oluşur. Sonuçta oyuncuların anlatıları korku oyunlarını duygusal olarak arındırıcı, epistemolojik olarak güvenli, anlatı açısından anlamı, yaratıcı anlamda üretken ve etik olarak düşündürücü çok katmanlı ve işlevli

deneyimler olarak yapılandırmaktadır. Nitekim Malaby'nin (2007, s. 102) de söylediği gibi oyun devam eden bir süreçtir ve oynanırken yeni anlamlar üretme ve hatta oyunu yeniden şekillendirme potansiyeli içerir. Bu nedenle bir oyunu tanımlayan sadece kurallar değildir; oyunun her anı, mevcut normları yeniden üretme veya dönüştürme potansiyeli taşır. Bu, oyunların hem kurallar yoluyla hem de pratik ve kültürel düzeyde ona atfedilen anlamlar aracılığıyla yeniden şekillendirilebileceğini göstermektedir.

Bu tematik kümeden toplu şekilde ortaya çıkan şey, korku oyunlarının aynı zamanda hermenötik ortamlar olarak, yani oyuncuların anlatıyı ve duyguları deşifre ettiği, “kodaçımına uğrattığı” (Hall, 1980) ve ona direndiği, değiştirdiği veya nihayetinde birlikte yazdığı etkileşimli ortamlar olarak güçlü şekilde yeniden teorileştirilmesidir. Oyuncular korkuyu kendilerine sunulan şeyi pasif olarak kabul etmek yerine onun sunumunu yönetmekte, anlamlarını düşünmekte ve onu daha geniş anlam oluşturma süreçlerine dahil etmektedirler. Bu yönüyle korku oyunları, rahatsızlık ile tatminin sürekli olarak dengelendiği, yeniden çerçevelendiği ve kişiselleştirildiği sembolik ve duygusal çaba ortamı hâline gelmektedir.

Anlam ve duyguya dayalı bu yorumlama çabası, oyuncunun analitik bir rol üstlenerek anlatıya tutarlılık kazandırmaya çalışması olarak ifade edilebilecek hermenötik zevkle örtüşmektedir (Kirkland, 2009b). Santos ve White'ın (2005) kavramından yola çıkarak bu türden bir zevk, oyuncunun anlamı yeniden inşa etme çabasıyla ortaya çıkmaktadır. Bu, korku oyunlarının dinamik hermenötik alanlar olarak işlev gördüğü fikrini teyit etmektedir ve bu alanlarda, duygusal ve sembolik anlam yinelemeli ve yorumlayıcı oyun yoluyla ortaklaşa üretilmektedir.

Dördüncü ana tema ise korku oyunlarının toplumsal ve kültürel bağlamsallığıyla ilgilendi ve kültür ile toplumsal değerlere içkin korkuların oyunlarda nasıl yansıtıldığı veya yansıtılmadığını ele aldı. Bulguların ortaya koyduğu gibi korku oyunları gündelik endişelerin, özellikle cinsiyet ve toplumsal roller tarafından şekillendirilenlerin,

yüzleştirildiği, işlendiği ve bazen dönüştürüldüğü ifade alanları olarak hizmet etmektedir. Oyuncuların anlatımlarından çıkan önemli nokta oyun içi korkunun, kamusal alanda cinsiyete dayalı deneyim gibi gerçek yaşamdaki duygusal gerçekliklerle ilişkilendirilmesidir. Örneğin bazı oyuncular korku oyunlarında tehditlerle başa çıkmak ile gündelik yaşamda fiziksel güvenliğini sağlamak arasında bir paralellik kurmaktadır. Adams (2010, s. 6) da “gerçek dünya ile hayali gerçeklik arasındaki ayrımın her zaman için net olmadığını söyler. Bu çerçevede korku oyunları hem toplumsal korkuların sembolik bir yansıması hem de bu korkuların kontrol koşulları altında karşılaşılabileceği geçici bir sınırlama alanı sağlamaktadır. Böylece kurgusal dünya, oyuncunun kişisel rutinleri ya da yaşadığı sosyal ve kültürel gerçekliklerle ilişkili olduğunda korkunun duygusal gücü yoğunlaşmaktadır. Bu ilişki, ayrıca oyuncu-karakteriyile özdeşleşmenin yalnızca anlatı yapısına bağlı olmadığını ve paylaşılan sosyal konumlar aracılığıyla da ortaya çıktığını göstermektedir. Bu yönüyle oyuncunun gerçek yaşamı ve kişisel dünyası oyun dünyasını nasıl anlamlandırdığı üzerinde etkilidir ve oyun oyuncuların gündelik gerçekliklerinin çeşitli yönleri üzerinde düşündükleri ve hatta yeniden canlandırdıkları bir ortamdır.

Ek olarak, bir ifade biçimi olarak korku, bir kültürün ve toplumun duygusal hayal gücüdür ve ortaya çıktığı toplumun kolektif endişelerini, değer yapılarını veya tabularını somutlaştırmaktadır. Hem oyun geliştiricileri hem de oyuncular kültürel olarak özgün korkuların ve yerel temaların korku oyunu anlatılarına ve atmosferine kodlandığını belirtmektedirler. Ancak bu süreç kültürel özgünlük ve pazar dinamikleri arasındaki gerilimleri yönetmeyi gerektirmektedir. Oyun geliştiricileri için önemli olan bu toplumsal bağlama özgü olan kolektif endişeleri basit şekilde birer oyun teması hâline getirmek değil, aynı zamanda bunları küresel video oyunu piyasasında karşılık bulabilecek biçimlere dönüştürmektir. Öyleyse korkunun üretimi yalnızca yerel anlatılarla ilgili değil, neyin gösterilebileceği; neyden korkulmasının “uygun” olduğu ve hangi tür korku

türlerinin söylemsel olarak izin verildiğiyle ilgilidir. Bu, toplumların kültürel kodlar, dil ve medya yoluyla korkuyu düzenlediğini ve genellikle belirli türdeki travmaları veya rahatsız edici gerçekleri marjinalleştirdiğini savunan sosyal yapılandırmacı fikirlerle (Glassner, 1999) birlikte düşünülebilir.

Önemli olarak, korku oyunlarının yapısal unsurlarında kodlanmış olan tasarlanmış korku ile gerçek oyuncular tarafından öznel olarak yaşanan deneyimlenen korku arasında yapmaya çalıştığım ayırım, yalnızca teorik bir soyutlama değildir ve uygulamada somut bir farklılığı yansıtmaktadır. Çünkü deneyimlenen korku, oyuncuların kültürel, psikolojik ve duygusal çerçevelerine göre oyun tasarımcısı tarafından oynanmadan önce belirli bir nesne hâline getirilmiş bu yapıları nasıl alımladıklarına bağlı olarak ilişkisel şekilde ortaya çıkmaktadır. Bu ilişkiselliğe etkide bulunan önemli bir unsur, oyuncunun içinde bulunduğu daha geniş toplumsallığın bir parçası olma durumudur. Daha açık bir anlatımla, oyuncular, kendi sosyal ve kültürel konumları, oyun alışkanlıkları ve psikolojik durumlarına göre amaçlanan oyun deneyimini alımlamaktadırlar. Video oyunları belirli anlamlar, etkileşimler ve duygusal tepkiler üretmeyi amaçlayan, ifade gücü yüksek, deneyimsel eserler olarak tasarlanır ve oyun sırasında oyuncular, oyunun mekanikleri, anlatıları, estetiği ve olanaklarıyla etkileşimleri yoluyla bu amaçlananları, kendi geçmişlerine ve eğilimlerine göre yorumlarlar (Van de Mosselaer ve Gualeni, 2023). Yani gerçek oyuncu, tarihsel olarak konumlanmış, kültürel olarak gömülü bir özne olup oyun deneyimi bu öznenin duygusal, sosyal ve psikolojik bağlamlarından etkilenir. Bu nedenle korku oyunları söz konusu olduğunda deneyimlenen korku, bir yandan oyun sisteminin ürünüken aynı zamanda oyuncunun içinde bulunduğu daha geniş duygusal ortamın izlerini taşımaktadır.

Bu fikir, Roger Odin'in (2021) semio-pragmatik iletişim kuramındaki “gönderenin alanı” ve “alıcının alanı” ayrımıyla da örtüşüyor. Odin, iletişim sürecini gönderenin alanı (space of the sender) ve alıcının alanı (space of the reciever) olmak üzere

iki temel alan çerçevesinde ele alır ve iletişim bu iki alanın kesişiminde ortaya çıkar. Mesajın üretimi yalnızca gönderici tarafından başlatılan bir kodlama süreci değildir, bu aynı zamanda alıcının kendi bağlamına ve deneyimine göre yaptığı yeniden üretim sürecidir. Odin (2021, s. 14) şöyle der: “Bir metin asla kendi başına var olmaz, her zaman bir alanda var olur: üreticinin veya alıcının alanında. Ve bu alan, metnin mesaj olarak statüsünü belirler.” Bu yaklaşım mesajın alımlandığı bağlama ve bu bağlamda etkinleşen anlamlandırma sürecine odaklandığı içindir ki, iletişim alımlayıcısının koşullarıyla biçimlenir. Tasarımcının korku yaratma niyeti gönderenin alanında biçimlenirken bu korkunun alıcıda nasıl deneyimlendiği, yani oyuncunun kendi bağlamında bunu nasıl yorumladığı, alıcının alanına aittir. Gerçek oyuncuların tarihsel ve duygusal olarak bulunduğu bu alan, tasarımcının amaçladığı ile deneyimlenen korku arasında potansiyel ayrışmaya neden olan şeydir.

Beşinci ve sonuncu tematik kümede korku video oyunlarına ilişkin deneyimler, daha geniş anlamda video oyunu endüstrisinin koşulları, ekonomik etki ve pazar eğilimlerinin Türkiye’deki korku oyunlarının tasarımını ve bu oyunlara ilişkin beklentileri nasıl şekillendirdiğini konu etti. Özellikle bu temada üretim kısıtlamalarının ve zorluklarının, piyasa güçlerinin ve teknolojik imgelemlerin Türkiye bağlamında korku oyunlarının tasarımını, dolaşımını ve alımlanmasını nasıl etkilediğini soruşturulmuştur. Katılımcılar, Türkiye’deki çoğu korku oyununun kurumsal yapıların dışında çalışan küçük ve bağımsız ekipler ve hatta bir oyunun üretiminin tüm aşamalarını tek başına yapan oyun geliştiricileri tarafından üretildiğini ortaya koymaktadır. Bu üretim koşulları teknik anlamda istikrarsızlık, düşük üretim değeri ve oyun içi varlık (asset) bağımlılığından kurumsal destek ve yerel endüstri içindeki işbirliği eksikliğine kadar uzanan kalıcı zorluklar ortaya çıkarmaktadır. Bu bağlamda bağımsız oyun geliştirme genellikle kârdan ziyade tutkuyla yönlendirilmekte ve özerklik ve özgünlüğün ticari ölçeklenebilirlikten daha öncelikli olduğu, kasıtlı bir ifade alanıdır. Bu durum, oyun

geliřtirmenin çoęu zaman maddi kazançtan ziyade sevgi, tutku ve kiřisel baęlılıkla yřrřtřlen bir yaratıcı pratik olduęunu ortaya koyan řnceki çalıřmaları (Sezgin, 2019, s. 282) desteklemektedir.

Ancak unutmamak gerekir ki oyun geliřtirme řzřnde ticari bir faaliyettir ve křltřrel bir endřstri olarak řrgřtlenmiřtir (Kerr, 2017, s. 4). Třrkiye’deki řretim parçalı yapısı, bu sektörřn kurumsal destekten çok bireysel giriřimlerle ayakta kaldıęını ortaya koymaktadır. Tek bařına veya mikro ekipler halinde çalıřmak, břyřk çaplı denemeleri ve řlçeklenebilirlięi kısıtlayarak oyun geliřtiricilerini sanatsal hırsları ile finansal sřrdřrřlebilirlik ihtiyaçını dengelemek zorunda bırakmaktadır. Třrkiye’de baęımsız oyun řretimi ve korku oyunu geliřtirmeye iliřkin yetersiz finansman aynı zamanda oyuncular iin daha dřřřk gřrsel kalite, oyun mekaniklerine iliřkin sorunlar ve aceleye getirilmiř tasarım seimleri gibi sonular doęurmaktadır.

řretim alanının řtesinde korku oyunlarının dolařımı ve keřfedilebilirlięi, platformlara řzgř dinamikler ve gayri-resmř pazarlama uygulamaları tarafından giderek daha fazla řkillendirilmektedir. Geleneksel reklam yřntemlerine ekonomik olarak sınırlı eriřime sahip olan birok oyun geliřtiricisi, gřrřnřrlřk saęlamak iin YouTube gibi kanallara ve oyun topluluklarına gřvenmektedir. Bu noktada YouTube’un bir keřif aracı olarak rolř, arařtırmaya katılan oyuncuların korku třrřyle ilk kez tanışmalarında da řnemli bir faktřr olarak dikkat çekmekte ve birok baęımsız oyun geliřtiricisinin tanıtım iin gřvendięi resmř olmayan kanalların stratejik řnemini pekiřtirmektedir.

Bununla birlikte yaratıcı ifade řzerinde endřstriyel mantıęın artan etkisi, oyun geliřtiricilerinin řzerklięi ile piyasa uyumu arasında bir gerilim yaratmaktadır. Baęımsız oyun geliřtiricileri yaratıcı řzerklięi genellikle kendilerinin řnemli bir kimlięi olarak tanımlarken yayıncılar ve yatırımcılar pazar hazırlıęı, řretim kalitesi ve izleyici beklentileriyle olan uyumu řnceliklendirmektedir. Bu bulgular, yaratıcı řretim bireysel çabalarla sřrdřrřldřęř, kurumsal destekten yoksun, parçalı bir yapıda gerekleřtięini

ortaya koyarken yaratıcı emeğin piyasayla kurduğu çelişkili ilişkiyi de gözler önüne sermektedir. Özerklik ile piyasa uyumu arasındaki bu gerilim, finansal yatırımların, oyuncu hedeflemenin ve değişen oyun trendlerinin, ne türden korku deneyimlerinin tasarlanabileceğini, üretilebileceğini ve piyasaya sürülebileceğine etkide bulunmaktadır.

Hem oyun geliştiricileri hem de oyuncular, video oyunlarında korkunun geleceği için çeşitli yollar öngörmekte ve beklemektedir. Bazıları VR, AR ve AI gibi yeni teknolojiler sayesinde radikal dönüşümler öngörürken diğerleri korku oyunlarında yenilikçi oyun mekanikleri, sürükleyici hikâye anlatımı ya da psikolojik derinlik gibi oyun içeriğine yönelik beklentilere sahiptirler. Katılımcılar VR, Ar, yapay zekâ ve dokunsal geribildirim gibi kimi teknolojik yenilikler ile mekanik odaklı yeni sistemler, psikolojik gerçekçilik ve işbirliği oyun moduna dayalı sürükleyicilik gibi tasarım yaratıcılığını öne çıkararak korkunun tasvirinden daha ziyade deneyimlenme biçimini yeniden tanımlayan bir gelecek hayal etmektedirler. Birçoğu için asıl konu, hangi yeni araçların ortaya çıkacağı değil, bu araçların korku deneyimini gerçekten derinleştirip derinleştirmeyeceğidir. Böylece korku oyunu geliştirme, teknolojik olanaklar, ekonomik koşullar ve hem oyuncuların hem de yaratıcıların arzuları arasında dinamik bir ilişki olarak yorumlanabilir.

Bu öngörüler, korku video oyunlarının geleceğine ilişkin tartışmanın teknolojik belirlenimcilik ile tasarım odaklı yaratıcılık arasında salınan bir eksenle şekillendiğini göstermektedir. VR, AR ve yapay zekâ gibi teknolojiler, korkunun deneyimlenmesini ve oyun deneyiminin kendisini otomatik olarak iyileştiren ya da katmanlaştıran araçlar olmaktan ziyade, ancak belirli tasarım tercihleri ve anlatısal stratejilerle birleştiğinde anlamlı hâle gelen imkânlar olarak konumlanmaktadır. Dolayısıyla geleceğe dair beklentiler, teknolojik yenilikten çok, bu yeniliklerin oyuncu öznesiyle nasıl ilişkilendirileceğine dair bir kaygıyı yansıtmaktadır.

Tematik kümelerin tamamında, korku video oyunlarının tasarım niyeti, oyuncu failliği, duygusal somutlaşma, toplumsal ve kültürel anlam yaratma ve yapısal üretim koşullarının karmaşık bir etkileşimi yoluyla deneyimlendiği ortaya çıkmaktadır. Bu tezin merkezinde yer alan oyun ile oyuncu arasındaki ilişkisel durum, oyuncuların korkuyu etkileşimli oyun oynamanın sınırlarını aşan duygusal, bilişsel, yorum merkezli ve performatif etkileşimler yoluyla birlikte inşa etmesiyle birlikte düşünebilir. Endüstriyel, ekonomik ve kültürel kısıtlamalar içinde konumlanan oyun geliştiricileri korkuyu prosedürel ve formel olarak oluşturmaya çalışırken oyuncular kendi durumlarına uygun oyun performansları, bedensel tepkileri ve yorumlama çabalarıyla bu anlamları sürekli olarak yeniden kurmaktadır. Bu noktada korku tarafsız bir estetik kategori olarak değil; hem oyunun hem de oyun geliştirmenin gerçeklikleri tarafından şekillendirilen ve içinde bulunulan toplumun kolektif duygu yapısına yerleşik kültürel bir duygudur.

Soyutlayarak özetlemek gerekirse; bu çalışma korku oyunlarında deneyimin tek yönlü olarak tasarım tarafından belirlenmediğini, aksine, oyun geliştiricilerinin estetik tercihleri, teknik sınırlılıklar, pazar beklentileri ve endüstriyel normlarla şekillendirdikleri ima edilen oyuncu fikri ile gerçek oyuncular arasında sürekli müzakere edilen ilişkisel bir alanda geliştiğini öne sürmektedir. Oyun geliştiricileri ve tasarımcıları belirli duygusal akışları, etkileşim biçimlerini ve tepkileri varsayarak oyunun mekaniğine, anlatısına ve atmosferine yön verirler; böylece oyunun içinde belli bir “ideal” ya da “öngörülen” oyuncu davranışı kodlarlar. Ancak bu ima edilen oyuncu sabit bir kategori değildir ve onun ile gerçek oyuncu arasındaki uyum veya kopuş her oynanışta yeniden kurulan dinamik bir etkileşimdir. Oyuncular tasarlanmış yönlendirmeleri kimi zaman takip eder, kimi zaman dönüştürür ve kimi zaman da tamamen yeniden yorumlarlar. Tezin öne sürdüğü diğer bir nokta, korku deneyiminin kültürel olarak inşa edilmekte olduğudur. Oyun tasarımcıları ve geliştiricileri tarafından kodlanan korku tek başına korku deneyiminin ve oynamanın merkezinde değildir, çünkü korku her zaman için toplumsal

anlamlar, tarihsel duygu yapıları ve çağdaş endişelerle birlikte ortaklaşa olarak üretilmekte ve yeniden üretilmektedir. Dahası oyuncuların anlık ruh hâlleri, duygusal beklentileri ve gündelik yaşamdan oyun alanına taşıdıkları duygulanımlar, korku oyunlarının nasıl hissedildiğini aktif biçimde şekillendirir. Ayrıca oyuncular korku oyunlarında oyun sistemiyle olan etkileşimlerinin yanı sıra, yorum ve anlam temelli başka türden bir katılım sergilerler. Bu noktada korkunun nasıl hissedildiği, yönetildiği, anlamlandırıldığı ve yeniden üretildiği karmaşık bir kültürel pratik olarak deneyimlenmekte ve oyuncular bu pratiğin hem alımlayıcıları hem de ortak yaratıcıları hâline gelmektedir.

KAYNAKÇA

- Aarseth, E. (1997). *Cybertext: Perspectives on ergodic literature*. Johns Hopkins University Press.
- Aarseth, E. (2003, May). Playing research: Methodological approaches to game analysis. Paper presented at the *DAC Conference*, Melbourne, Australia. https://www.researchgate.net/publication/228739348_Playing_Research_Methodological_approaches_to_game_analysis
- Aarseth, E. (2007). I fought the law: Transgressive play and the implied player. In *Situated Play: Proceedings of the DiGRA 2007 Conference* (pp. 130–133). Digital Games Research Association (DiGRA).
- Aarseth, E. (2023). Ontology. In M. J. P. Wolf & B. Perron (Eds.), *The Routledge companion to video game studies* (2nd ed., pp. 597–606). Routledge.
- Aarseth, E., & Calleja, G. (2015). The word game: The ontology of an undefinable object. In *Proceedings of the 10th International Conference on the Foundations of Digital Games (FDG 2015)* (pp. 1–8). Society for the Advancement of the Science of Digital Games.
- Abu-Lughod, L. (2004). *Peçeli duygular* (S. Ertüzün, Çev.). Epsilon Yayıncılık.
- Abuhamdeh, S. (2021). Flow theory and cognitive evaluation theory: Two sides of the same coin? In C. Peifer & S. Engeser (Eds.), *Advances in flow research* (2nd ed., pp. 137–153). Springer Nature Switzerland AG. https://doi.org/10.1007/978-3-030-53468-4_5
- Adams, E. (2004, July 9). Postmodernism and the three types of immersion. *Gamasutra*. <https://www.gamasutra.com/>
- Adams, E. (2010). *Fundamentals of game design* (2nd ed.). Prentice Hall.
- Adams, E., & Rollings, A. (2006). *Fundamentals of game design* (Game design and development series). Prentice Hall.
- Ahearn, L. M. (2001). Language and agency. *Annual Review of Anthropology*, 30(1), 109–137. <https://doi.org/10.1146/annurev.anthro.30.1.109>
- Ahmed, S. (2015). *Duyguların kültürel politikası* (Sultan Komut, çev.). Sel Yayıncılık
- Anderson, J. (1996). *The reality of illusion: An ecological approach to cognitive film theory*. SIU Press.
- Ang, I. (2013). *Watching Dallas: Soap Opera and the Melodramatic Imagination*. Methuen.
- Ankara Kalkınma Ajansı. (2016). *Dijital oyun sektörü raporu*. <https://www.kalkinmakutuphanesi.gov.tr/assets/upload/dosyalar/dijital-oyun-sektoru-raporu.pdf>
- Aranguren, M. (2016). Reconstructing the social constructionist view of emotions: from language to culture, including nonhuman culture. *Journal for the Theory of Social Behaviour*, 47(2), 244–260. <https://doi.org/10.1111/jtsb.12132>
- Armon-Jones, C. (1986). Social function of emotion. In R. Harré (Ed.), *The social construction of emotions* (pp. 57–82). Basil Blackwell
- Ash, J. (2013). Technologies of captivity: Videogames and the attunement of affect. *Body & Society*, 19(1), 27–51. <https://doi.org/10.1177/1357034x11411737>
- Atkins, B., & Krzywinska, T. (Eds.). (2007). *Videogame, player, text*. Manchester University Press.
- Auerbach, N. (2012). *Our vampires, ourselves*. University of Chicago Press.
- Austin, J. L. (1962). *How to do things with words* (2nd ed.). Harvard University Press.
- Averill, J. R. (1980). A constructivist view of emotion. In R. Plutchik & H. Kellerman (Eds.), *Emotion: Theory, research, and experience* (Vol. 1, pp. 305–339). Academic Press.

- Averill, J. R. (2012). The future of social constructionism: Introduction to a special section of emotion review. *Emotion Review*, 4(3), 215-220. <https://doi.org/10.1177/1754073912439811>
- Balkaya, M., & Çatak, G. (2016). Why games are fun? The reward system in the human brain. In B. Bostan (Ed.), *Gamer psychology and behavior* (pp. 21–38). Springer International Publishing.
- Bamberg, M. (1997). Language, concepts and emotions: the role of language in the construction of emotions. *Language Sciences*, 19(4), 309-340. [https://doi.org/10.1016/S0388-0001\(97\)00004-1](https://doi.org/10.1016/S0388-0001(97)00004-1)
- Barad, K. (2007). *Meeting the universe halfway: Quantum physics and the entanglement of matter and meaning*. Duke University Press.
- Barnett, J. & Coulson, M. (2010). Virtually real: a psychological perspective on massively multiplayer online games. *Review of General Psychology*, 14(2), 167-179. <https://doi.org/10.1037/a0019442>
- Baron, S. (2012, March 9). Cognitive flow: The psychology of great game design. *Gamasutra*. https://www.gamasutra.com/view/feature/166972/cognitive_flow_the_psychology_of_php
- Barrett, L. F. (2017). *How emotions are made: The secret life of the brain*. Pan Macmillan.
- Bartle, R. (1996). Hearts, clubs, diamonds, spades: Players who suit MUDs. *Journal of MUD Research*, 1(1). <http://www.mud.co.uk/richard/hcds.htm>
- Bartle, R. A. (2004). *Designing virtual worlds*. New Riders.
- Başkarada, S. & Koronios, A. (2018). A philosophical discussion of qualitative, quantitative, and mixed methods research in social science. *Qualitative Research Journal*, 18(1), 2-21. <https://doi.org/10.1108/qrij-d-17-00042>
- Baugh, B. (1990). Sartre and James on the role of the body in emotion. *Dialogue*, 29(3), 357-374. <https://doi.org/10.1017/s0012217300013123>
- Bauman, Z. (2019). *Akışkan modernite* (Sinan Okan Çavuş, çev.). Can Yayınları.
- Bauman, Z. (2020). *Akışkan korku* (Cumhur Atay, çev.). Ayrıntı Yayınları.
- Baxa, J. P. (2008). *Effects of contingent and non-contingent audio on performance and quality of experience in a role-playing video game* [Doctoral dissertation]. Kalamazoo College. <https://cache.kzoo.edu/server/api/core/bitstreams/fb5a2ac8-b302-497b-b774-00c28c6a2a18/content>
- Bayraktutan-Sütcü, G. (2009). Dijital oyun çalışmalarında yöntem: Genel bir bakış. In M. Binark, G. Bayraktutan-Sütcü, & I. B. Fidaner (Eds.), *Dijital oyun rehberi: Oyun tasarımı, türler ve oyuncu* (pp. 325–348). Kalkedon Yayınları.
- Bechara, A. & Damásio, A. (2005). The somatic marker hypothesis: a neural theory of economic decision. *Games and Economic Behavior*, 52(2), 336-372. <https://doi.org/10.1016/j.geb.2004.06.010>
- Beck, A. T., Emery, G., & Greenberg, R. L. (1985). *Anxiety disorders and phobias: A cognitive perspective*. Basic Books
- Beck, U. (2019). *Risk toplumu* (Tamer Tosun, çev.). İthaki Yayınları.
- Bedford, E. (1957). Emotions. *Proceedings of the Aristotelian Society*, 57, 281-304.
- Belli, S., Harré, R. & İñiguez, L. (2010). What is Love? Discourse about Emotions in Social Sciences. *Human Affairs*, 20(3), 249-270. <https://doi.org/10.2478/v10023-010-0026-8>
- Belyaeva, Z., Petrosyan, A., & Shams, S. (2022). Stakeholder data analysis in the video gaming industry: Implications for regional development. *Euromed Journal of Business*, 17(3), 333–349. <https://doi.org/10.1108/emjb-10-2021-0150>
- Bertaux, D. (1981). From the life-history approach to the transformation of sociological practice. In D. Bertaux (Ed.), *Biography and society: The life history approach in the social sciences* (pp. 29–45). SAGE Publications.

- Berube, D. (2019, March 20). The flow applied to game design. *Game Developer*. <https://www.gamedeveloper.com/design/the-flow-applied-to-game-design>
- Bettinger, J. (2017). Interoception and the neurovisceral axis as a modal basis for computational neuroecology. *Journal of Advanced Neuroscience Research*, (Special), 20-36. <https://doi.org/10.15379/2409-3564.2017.04>
- Bhatnagar, P., Laattala, M., Dutta, S., & Hämäläinen, P. (2024, October). Understanding the design of emotionally impactful game feel. In *Companion Proceedings of the 2024 Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play* (pp. 24-30).
- Binark, M., & Bayraktutan S. G. (2008). *Kültür endüstrisi ürünü olarak dijital oyun*. Kalkedon Yayınları.
- Birsen, H., & Yıldız, M. E. (2018). Video oyun çalışmalarının geleceği: Oyuncu merkezli ve kullanıcı deneyimi odaklı yaklaşımlar. *Kurgu*, 26(3), 268–283.
- Bishop, K. W. (2010). The idle proletariat: *Dawn of the Dead*, consumer ideology, and the loss of productive labor. *The Journal of Popular Culture*, 43(2), 234–248. <https://doi.org/10.1111/j.1540-5931.2010.00739.x>
- Bissell, T. (2010). *Extra lives: Why video games matter*. Pantheon Books.
- Björk, S., & Holopainen, J. (2004). *Patterns in game design*. Charles River Media.
- Blackmore, K. L., Coppins, W., & Nesbitt, K. V. (2016, February). Using startle reflex to compare playing and watching in a horror game. In *Proceedings of the Australasian Computer Science Week Multiconference* (pp. 1–7). ACM.
- Blount, T., & Spawforth, C. (2019). Pathos in play: How game designers evoke negative emotions. *arXiv preprint arXiv:1909.06799*.
- Blumler, J. (1979). The role of theory in uses and gratifications studies. *Communication Research*, 6(1), 9-36. <https://doi.org/10.1177/009365027900600102>
- Boal, A. (2014). *Ezilenlerin tiyatrosu* (N. Hasgül, Çev., 4. bs.). Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi.
- Boiger, M., & Mesquita, B. (2012). The construction of emotion in interactions, relationships, and cultures. *Emotion Review*, 4(3), 221-229. <https://doi.org/10.1177/1754073912439765>
- Boonen, C. S., & Mieritz, D. (2018). Paralyzing fear: Player agency parameters in horror games. In *Proceedings of Nordic DiGRA 2018 Conference*. Digital Games Research Association (DiGRA). <https://doi.org/10.26503/dl.v2018i3.1051>
- Booth, W. C. (1983). *The rhetoric of fiction* (2nd ed.). University of Chicago Press.
- Bormann, D. & Greitemeyer, T. (2015). Immersed in virtual worlds and minds. *Social Psychological and Personality Science*, 6(6), 646-652. <https://doi.org/10.1177/1948550615578177>
- Bosse, T., Jonker, C., & Treur, J. (2008). Formalisation of damasio's theory of emotion, feeling and core consciousness. *Consciousness and Cognition*, 17(1), 94-113. <https://doi.org/10.1016/j.concog.2007.06.006>
- Bostan, B. (2009). Player motivations: A psychological perspective. *Computers in Entertainment*, 7(2), Article 22. <https://doi.org/10.1145/1541895.1541902>
- Bostan, B. (2010). A motivational framework for analyzing player and virtual agent behavior. *Entertainment Computing*, 1(3–4), 139–146. <https://doi.org/10.1016/j.entcom.2010.09.002>
- Bostan, B., & Çatak, G. (2016). Explorations in player motivations: Gamer profiles. In B. Bostan (Ed.), *Gamer psychology and behavior* (pp. 137–153). Springer International Publishing.
- Bramwell, T. (2005, June 14). Setting the scene for F.E.A.R. *Eurogamer*. Retrieved January 26, 2025, from <https://www.eurogamer.net/i-fear-pc-jan2005>
- Braun, V., & Clarke, V. (2006). Using thematic analysis in psychology. *Qualitative Research in Psychology*, 3(2), 77–101. <https://doi.org/10.1191/1478088706qp063oa>

- Braun, V., & Clarke, V. (2019). Reflecting on reflexive thematic analysis. *Qualitative Research in Sport, Exercise and Health*, 11(4), 589-597.
- Braun, V., & Clarke, V. (2022). Toward good practice in thematic analysis: Avoiding common problems and be(com)ing a knowing researcher. *International Journal of Transgender Health*, 24(1), 1–6. <https://doi.org/10.1080/26895269.2022.2129597>
- Brecht, B. (2011). *Epik tiyatro* (K. Şipal, Çev.). Agora Kitaplığı.
- Brinkmann, S. (2006). Damasio on mind and emotions: A conceptual critique. *Nordic Psychology*, 58(4), 366–380. <https://doi.org/10.1027/1901-2276.54.4.366>
- Brown, E., & Cairns, P. (2004, April). A grounded investigation of game immersion. In *CHI '04 extended abstracts on human factors in computing systems* (pp. 1297–1300). ACM Press. <https://doi.org/10.1145/985921.986048>
- Bycer, J. (2022). *Game design deep dive: Horror*. CRC Press.
- Caillois, R. (2001). *Man, play and games*. University of Illinois Press.
- Callahan, S. (1999). Storytelling through lighting: A computer graphics perspective. In A. A. Apodaca & L. Gritz (Eds.), *Advanced rendering* (pp. 337–382). Morgan Kaufmann.
- Calleja, G. (2011). *In-game: From immersion to incorporation*. MIT Press.
- Cannon, W. B. (1927). The James-Lange theory of emotions: A critical examination and an alternative theory. *The American Journal of Psychology*, 100(3/4), 567-586.
- Cantor, J. (1998). Children's attraction to violent television programming. In J. H. Goldstein (Ed.), *Why we watch: The attractions of violent entertainment* (pp. 88–115). Oxford University Press.
- Carr, D. (2003). Play dead: Genre and affect in Silent Hill and Planescape Torment. *Game Studies*, 3(1). <http://www.gamestudies.org/0301/carr/>
- Carr, D. (2006). Space, navigation and affect. In D. Carr, D. Buckingham, A. Burn, & G. Schott (Eds.), *Computer games: Text, narrative and play* (pp. 59–71). Polity.
- Carragee, K. M. (1990). Interpretive media study and interpretive social science. *Critical Studies in Mass Communication*, 7(2), 81–96. <https://doi.org/10.1080/15295039009360166>
- Carroll, N. (2020). *Korkunun felsefesi veya kalbin paradoksları* (Suzan Sarı, çev.). Hece Yayınları
- Carter, J. T. (2021). A conceptual framework of game feel: An evolutionary approach (*Doctoral dissertation*, Queensland University of Technology). Queensland University of Technology.
- Castro, J. (2005, January 10). CES 2004: F.E.A.R updated impressions. *IGN*. Retrieved January 26, 2025, from <https://www.ign.com/articles/2005/01/10/ces-2004-fear-updated-impressions>
- Charles, A. (2009). Playing with one's self: Notions of subjectivity and agency in digital games. *Eludamos: Journal for Computer Game Culture*, 3(2), 291–284.
- Charmaz, K. (2006). *Constructing grounded theory: A practical guide through qualitative analysis*. SAGE Publications.
- Chatman, S. B. (1978). *Story and discourse: Narrative structure in fiction and film*. Cornell University Press.
- Cho, H., Donovan, A., & Lee, J. H. (2018). Art in an algorithm: A taxonomy for describing video game visual styles. *Journal of the Association for Information Science and Technology*, 69, 633–646. <https://doi.org/10.1002/asi.23988>
- Chowdhury, M. F. (2014). Interpretivism in aiding our understanding of the contemporary social world. *Open Journal of Philosophy*, 04(03), 432-438. <https://doi.org/10.4236/ojpp.2014.43047>
- Clasen, M. (2017). *Why horror seduces*. Oxford University Press. <https://doi.org/10.1093/oso/9780190666507.001.0001>

- Clasen, M., & Kjeldgaard-Christiansen, J. (2016). A consilient approach to horror video games: Challenges and opportunities. *Academic Quarter*, 137-152.
- Clasen, M., Andersen, M., & Schjoedt, U. (2019). Adrenaline junkies and white-knucklers: A quantitative study of fear management in haunted house visitors. *Poetics*, 73, 61–71.
- Clément, F. (2023). Players/gamers. In M. J. P. Wolf & B. Perron (Eds.), *The Routledge companion to video game studies* (2nd ed., pp. 268-274). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781003214977>
- Cohen, J. J. (1996). Monster culture (seven theses). In J. J. Cohen (Ed.), *Monster theory: Reading culture* (pp. 3–25). University of Minnesota Press.
- Collins, J. (2012). Genericity in the nineties: Eclectic irony and the new sincerity. In J. Collins, A. P. Collins, & H. Radner (Eds.), *Film theory goes to the movies: Cultural analysis of contemporary film* (pp. 242–263). Routledge.
- Collins, R. (1975). *Conflict Sociology*. Academic Press.
- Consalvo, M. (2007). *Cheating: Gaining Advantage in Videogames*. MITPress
- Consalvo, M. (2009). There is No Magic Circle. *Games and Culture*, 4(4), 408-417. <https://doi.org/10.1177/1555412009343575>
- Copier, M. (2005). Connecting worlds: Fantasy role-playing games, ritual acts and the magic circle. In *Changing views – worlds in play: Proceedings of the DiGRA 2005 conference* (Vancouver, Canada, June 16–20). Digital Games Research Association.
- Cordoba-Pachon, J. R., & Loureiro-Koechlin, C. (2015). Online ethnography: A study of software developers and software development. *Baltic Journal of Management*, 10(2), 188-202.
- Cowley, B., Charles, D., Black, M., & Hickey, R. (2008). Toward an understanding of flow in video games. *Computers in Entertainment*, 6(2). <https://doi.org/10.1145/1371216.1371223>
- Crawford, G. (2012). *Video gamers*. Routledge.
- Creed, B. (1986). Horror and the monstrous-feminine: An imaginary abjection. *Screen*, 27(1), 44–71. <https://doi.org/10.1093/screen/27.1.44>
- Creed, B. (1993). *The monstrous-feminine: Film, feminism, psychoanalysis*. Routledge.
- Crick, T. (2011). The game body: Toward a phenomenology of contemporary video gaming. *Games and Culture*, 6(3), 259–269. <https://doi.org/10.1177/1555412010364980>
- Crilly, N., Good, D., Matravers, D., & Clarkson, P. J. (2008). Design as communication: exploring the validity and utility of relating intention to interpretation. *Design Studies*, 29(5), 425-457. <https://doi.org/10.1016/j.destud.2008.05.002>
- Critchley, H., Rotshtein, P., Nagai, Y., O'Doherty, J., Mathias, C., & Dolan, R. (2005). Activity in the human brain predicting differential heart rate responses to emotional facial expressions. *Neuroimage*, 24(3), 751-762. <https://doi.org/10.1016/j.neuroimage.2004.10.013>
- Csikszentmihalyi, M. (1997). Flow and the psychology of discovery and invention. *Harper Perennial*, 39, 1-16.
- Csikszentmihalyi, M. (2008). *Flow: The psychology of optimal experience* (1st ed.). Harper Perennial.
- Currie, G. (2010). *Narratives and narrators: A philosophy of stories*. Oxford University Press.
- Dahl, G., & Kraus, M. (2015). Measuring how game feel is influenced by the player avatar's acceleration and deceleration. In *Proceedings of the 19th International Academic MindTrek Conference* (pp. 59–66). <https://doi.org/10.1145/2818187.2818275>

- Damasio, A. R. (1994). *Descartes' error: Emotion, reason, and the human brain*. Putnam Publishing.
- Damasio, A. R. (1996). The somatic marker hypothesis and the possible functions of the prefrontal cortex. *Philosophical Transactions of the Royal Society of London. Series B: Biological Sciences*, 351(1346), 1413-1420. <https://doi.org/10.1098/rstb.1996.0125>
- Daniel, B. (2018). Empirical verification of the “tact” framework for teaching rigour in qualitative research methodology. *Qualitative Research Journal*, 18(3), 262-275. <https://doi.org/10.1108/qrj-d-17-00012>
- Darwin, C. (1897). *The expression of the emotions in man and animals*. John Murray.
- Davies, B., & Harré, R. (1990). Positioning: The discursive production of selves. *Journal for the Theory of Social Behaviour*, 20, 43–63
- De Paoli S. (2024). Performing an inductive thematic analysis of semi-structured interviews with a large language model: An exploration and provocation on the limits of the approach. *Social Science Computer Review*, 42(4), 997–1019. <https://doi.org/10.1177/08944393231220483>
- de Rivera, J. (2012). Emotions as Transformational Structures. *Emotion Review*, 4(3), 301-302. <https://doi.org/10.1177/1754073912439780>
- Dębiec, J., Heller, M., Brożek, B., & LeDoux, J. (Eds.). (2014). *The emotional brain revisited*. Copernicus Center Press.
- Demirel, D. (2016). Modernizmden postmodernizme kamu yönetimi. *Fırat Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 24(2). <https://doi.org/10.18069/fusbed.17885>
- Denzin, N. K. (1985). Emotion as lived experience. *Symbolic Interaction*, 8(2), 223–240. <https://doi.org/10.1525/si.1985.8.2.223>
- Derrida, J. (2001). *Marx'ın hayaletleri: Borç durumu, yas çalışması ve yeni enternasyonal* (A. Tümertekin, Çev.). Ayrıntı Yayınları.
- Dezecache, D., Grèzes, J., & Dahl, C. D. (2017). The nature and distribution of affiliative behavior during exposure to mild threat. *Royal Society Open Science*, 4(8), 170265. <https://doi.org/10.1098/rsos.170265>
- Dijkstra, B. (1986). *Idols of perversity: Fantasies of feminine evil in fin-de-siècle culture*. Oxford University Press.
- Dilthey, W. (1976). *W. Dilthey: Selected writings* (H. P. Rickman, Ed. & Trans.). Cambridge University Press.
- Dilthey, W. (1986). The Hermeneutics of the Human Sciences. In K. Mueller-Vollmer (Ed.), *The Hermeneutics Reader: Texts of the German Tradition from the Enlightenment to the Present* (pp. 148–164). New York: Basil Blackwell.
- Dilthey, W. (1996). *Hermeneutics and the Study of History* (R. A. Makkreel, Trans.). Princeton University Press.
- DiVittorio, R. (2024, October 31). The 10 most terrifying creatures in gaming. *CBR*. Retrieved February 7, 2025, from <https://www.cbr.com/most-terrifying-creatures-gaming/>
- Douglas, Y., & Hargadon, A. (2000, May). The pleasure principle: Immersion, engagement, flow. In *Proceedings of the Eleventh ACM Conference on Hypertext and Hypermedia* (pp. 153–160). ACM Press. <https://doi.org/10.1145/336296.336354>
- Dovey, J., & Kennedy, H. W. (2006). *Game cultures: Computer games as new media*. Open University Press.
- Dursun, Y. (2014). *Oyunun ontolojisi*. Doğu Batı Yayınları
- Eagleton, T. (2014). *Edebiyat kuramı: Giriş* (T. Birkan, çev.). Ayrıntı Yayınları.
- Eco, U. (1991). *Alımlama göstergebilimi* (Sema Rifat, çev.). Düzlem Yayınları.
- Eco, U. (2011). *Anlatı ormanlarında altı gezinti* (A. Kemal, Çev.). Can Yayınları.

- Ekman, I., & Kajastila, R. (2009, February). Localization cues affect emotional judgments: Results from a user study on scary sound. In *Audio Engineering Society Conference: 35th International Conference: Audio for Games*. Audio Engineering Society.
- Ekman, P. (2003). *Emotions revealed: Recognizing faces and feelings to improve communication and emotional life*. Times Books
- Elias, N. (1987). On human beings and their emotions: A process-sociological essay. *Theory, Culture & Society*, 4(2-3), 339-361. <https://doi.org/10.1177/026327687004002008>
- Ellis, C. (1991). Sociological introspection and emotional experience. *Symbolic Interaction*, 14(1), 23–50. <https://doi.org/10.1525/si.1991.14.1.23>
- Ermi, L., & Mäyrä, F. (2003). Power and control of games: Children as the actors of game cultures. In *Proceedings of DiGRA 2003 Conference: Level Up*. <https://doi.org/10.26503/dl.v2003i1.44>
- Ermi, L., & Mäyrä, F. (2005a). Players' emotional experiences with digital games. *Civilization*, 3, 20.
- Ermi, L., & Mäyrä, F. (2005b). Fundamental components of the gameplay experience: Analysing immersion. In *Proceedings of DiGRA 2005 Conference: Changing Views – Worlds in Play*. Digital Games Research Association (DiGRA). <https://doi.org/10.26503/dl.v2005i1.119>
- Eskelinen, M. (2001). The gaming situation. *Game Studies*, 1(1), n.p. <http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/>
- Eskelinen, M., & Tronstad, R. (2003). Video games as configurative performances. In M. J. P. Wolf & B. Perron (Eds.), *The video game theory reader* (pp. 195–220). Routledge.
- Fahs, F. (2009, October 30). IGN presents the history of survival horror. *IGN*. <https://www.ign.com/articles/2009/10/30/ign-presents-the-history-of-survival-horror>
- Fajans, J. (1985). The person in social context: the social character of baining “psychology.” In G. White & J. Kirkpatrick (Eds.), *The anthropology of the body* (A.S.A. Monograph No. 15, pp. 367–395). Academic Press.
- Fenigstein, A., & Heyduk, R. G. (1985). Thought and action as determinants of media exposure. In D. Zillmann & J. Bryant (Eds.), *Selective exposure to communication* (pp. 113–139). Lawrence Erlbaum Associates.
- Fields, J., Copp, M., & Kleinman, S. (2007). Symbolic interactionism, inequality, and emotions. In J. Stets & J. Turner (Eds.), *Handbook of the sociology of emotions* (pp. 155-178). Springer.
- Fink, M. (2010). AIDS vampires: Reimagining illness in Octavia Butler's *Fledgling*. *Science Fiction Studies*, 37(3), 416-432.
- Fisher, M. (2013). The metaphysics of crackle: Afrofuturism and hauntology. *Dancecult: Journal of Electronic Dance Music Culture*, 5(2), 42-55. <https://doi.org/10.12801/1947-5403.2013.05.02.03>
- Fisher, M. (2014). *Ghosts of my life: Writings on depression, hauntology, and lost futures*. Zero Books.
- Frasca, G. (2001). Rethinking agency and immersion: Video games as a means of consciousness-raising. *Digital Creativity*, 12(3), 167–174. <https://doi.org/10.1076/digc.12.3.167.3225>
- Frasca, G. (2003). Simulation versus narrative: Introduction to ludology. In M. J. P. Wolf & B. Perron (Eds.), *The video game theory reader* (pp. 221–235). Routledge.
- Fu, J. (2015). The influence of background music of video games on immersion. *Journal of Psychology & Psychotherapy*, 05(04). <https://doi.org/10.4172/2161-0487.1000191>

- Furedi, F. (2017). *Korku kültürü* (Ahmet Kot, çev.). İnkılâp Kitabevi.
- Füster, H., Carbonell, X., Lúsar, A., & Oberst, Ü. (2013). Interaction with the game and motivation among players of massively multiplayer online role-playing games. *The Spanish Journal of Psychology*, 16, E43. <https://doi.org/10.1017/sjp.2013.54>
- Gadamer, H.-G. (2008). *Hakikat ve yöntem* (Hüsamettin Arslan ve İsmail Yavuzcan, çev.). Paradigma Yayınları.
- Gaming in Turkey. (2024). *Türkiye Oyun Sektörü Raporu 2024*. Gaming in Turkey / MENA / EU. <https://www.turkiyeoyunsektoruraporu.com/tr/>
- Gantt, E., Lindstrom, J., & Williams, R. (2016). The generality of theory and the specificity of social behavior: contrasting experimental and hermeneutic social science. *Journal for the Theory of Social Behaviour*, 47(2), 130-153. <https://doi.org/10.1111/jtsb.12111>
- Gantz, M. (2019). *Analysis of the horror genre and its implementation in video games* (Bachelor's dissertation). TH Köln University of Applied Sciences, Cologne Game Lab.
- Gao, J., Guo, Y., Lim, G., Zhang, T., Zhang, Z., Li, T. J. J., & Perrault, S. T. (2024, May). CollabCoder: A lower-barrier, rigorous workflow for inductive collaborative qualitative analysis with large language models. In *Proceedings of the 2024 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems* (pp. 1–29). Association for Computing Machinery.
- Geertz, C. (1973). *The interpretation of cultures: Selected essays*. Basic Books.
- Geertz, H. (1959). The vocabulary of emotion. *Psychiatry*, 22(3), 225-237.
- Geng, Z. (2024). The constructed past in a galaxy far, far away: nostalgia in the star wars films. *Communications in Humanities Research*, 39(1), 7-10. <https://doi.org/10.54254/2753-7064/39/20242198>
- Geray, H. (2017). *İletişim Alanından Örneklerle Toplumsal Araştırmalarda Nicel ve Nitel Yöntemlere Giriş*. Ütopya Yayınevi
- Ghozland, D. (2007, June 7). Designing for motivation. *Game Developer*. <https://www.gamedeveloper.com/design/designing-for-motivation>
- Giddings, S. (2009). Events and collusions: A glossary for the microethnography of video game play. *Games and Culture*, 4(2), 144–157. <https://doi.org/10.1177/1555412008330232>
- Givner, J. (2000). The revolutionary turn: Mary Shelley's *Frankenstein*. *Gothic Studies*, 2(3), 274–291.
- Glaser, B. G., & Strauss, A. L. (2017). *Discovery of grounded theory: Strategies for qualitative research*. Routledge.
- Glass, S., Lingg, E., & Heuberger, E. (2014). Do ambient urban odors evoke basic emotions?. *Frontiers in Psychology*, 5. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2014.00340>
- Goldkuhl, G. (2012). Pragmatism vs interpretivism in qualitative information systems research. *European Journal of Information Systems*, 21(2), 135-146. <https://doi.org/10.1057/ejis.2011.54>
- Gordon, S. L. (1990). Social structural effects on emotions. In T. D. Kemper (Ed.), *Research agendas in the sociology of emotions* (pp. 145-179). SUNY Press.
- Graja, S., Lopes, P., & Chanel, G. (2021). Impact of visual and sound orchestration on physiological arousal and tension in a horror game. *IEEE Transactions on Games*, 13(3), 287–299. <https://doi.org/10.1109/TG.2020.3006053>
- Gray, A. (2006). *Video Playtime: The Gendering of a Leisure Technology*. Routledge.
- Gray, J. A. (1971). *The psychology of fear and stress*. McGraw-Hill. •
- Greaves, T. (2021). Magic, emotion and practical metabolism: affective praxis in sartre and collingwood. *Journal of the British Society for Phenomenology*, 53(3), 276-297. <https://doi.org/10.1080/00071773.2021.1906160>

- Green, J., & Thorogood, N. (2018). *Qualitative methods for health research* (4th ed.). SAGE Publications.
- Greenberg, L. S., & Safran, J. D. (1989). Emotion in psychotherapy. *American Psychologist*, 44, 19-29.
- Gregersen, A., & Grodal, T. (2008). Embodiment and interface. In M. J. P. Wolf & B. Perron (Eds.), *The video game theory reader 2* (pp. 87–106). Routledge.
- Grillon, C., Pellowski, M., Merikangas, K. R., & Davis, M. (1997). Darkness facilitates the acoustic startle reflex in humans. *Biological Psychiatry*, 42, 453–460. [https://doi.org/10.1016/S0006-3223\(96\)00466-0](https://doi.org/10.1016/S0006-3223(96)00466-0)
- Grimshaw, M. N. (2009). The audio Uncanny Valley: Sound, fear and the horror game. *Audio Mostly*, 21–26.
- Grodal, T. (2000). Video games and the pleasure of control. In D. Zillmann & P. Vorderer (Eds.), *Media entertainment: The psychology of its appeal* (pp. 197–213). Lawrence Erlbaum Associates
- Grosz, E. (1996). Animal sex: Libido as desire and death. In E. Grosz & E. Probyn (Eds.), *Sexy bodies: The strange carnalities of feminism* (pp. 278–299). Routledge.
- Guarneri, A., Maggiorini, D., Ripamonti, L. A., & Trubian, M. (2013). Golem: generator of life embedded into mmos. *Advances in Artificial Life*, ECAL 2013. <https://doi.org/10.7551/978-0-262-31709-2-ch084>
- Guidano, V. F., & Liotti, G. (1983). *Cognitive processes and emotional disorders*. Guilford.
- Gunter, B. (1994). The question of media violence. In J. Bryant & D. Zillmann (Eds.), *Media effects: Advances in theory and research* (pp. 163–211). Lawrence Erlbaum Associates.
- Halberstam, J. (1995). *Skin shows: Gothic horror and the technology of monsters*. Duke University Press.
- Hall, S. (1980). Encoding/decoding. In Stuart Hall, Dorothy Hobson, Andrew Love, and Paul Willis (Eds.), *Culture, Media, Language* (pp. 163-173). Routledge.
- Hammersley, M., & Atkinson, P. (2019). *Ethnography: Principles in practice* (4th ed.). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315146027>
- Han, B. C. (2023). *Kapitalizm ve ölüm dürtüsü* (Çağlar Tanyeri, çev.). İnka Kitap.
- Hand, R. J. (2004). Proliferating horrors: Survival horror and the Resident Evil franchise. In S. Hantke (Ed.), *Horror film* (pp. 117–134). University Press of Mississippi.
- Hanshans, C., Amler, T., Zauner, J., & Bröll, L. (2024). Inducing and measuring acute stress in virtual reality: Evaluation of canonical physiological stress markers and measuring methods. *Journal of Environmental Psychology*, 94, 102107. <https://doi.org/10.1016/j.jenvp.2023.102107>
- Harré R. (1986). *The social construction of emotions*. Blackwell.
- Harré, R. (2009). Emotions as Cognitive-Affective-Somatic Hybrids. *Emotion Review*, 1(4), 294-301. <https://doi.org/10.1177/1754073909338304>
- Harrell, D. F., & Zhu, J. (2009). Agency play: Dimensions of agency in interactive narrative design. In *AAAI Spring Symposium: Intelligent Narrative Technologies II* (pp. 44–52). AAAI Press.
- Harrington, E. (2018). *Women, monstrosity and horror film: Gynaehorror*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315546568>
- Haywood, N., & Cairns, P. (2006). Engagement with an interactive museum exhibit. In T. McEwan, J. Gulliksen, & D. Benyon (Eds.), *People and computers XIX—The bigger picture: Proceedings of HCI 2005* (pp. 113–129). Springer. https://doi.org/10.1007/1-84628-249-7_8
- He, M., Shan, R., Lu, J., & Tong, K. K. (2025). The effect of psychological needs satisfaction on protective gaming beliefs and behaviors. *Journal of Media*

- Psychology: Theories, Methods, and Applications*. Advance online publication. <https://doi.org/10.1027/1864-1105/a000458>
- Heidegger, M. (2011). *Varlık ve zaman* (K. H. Ökten, Trans.). Agora Kitaplığı
- Hendricks, T. S. (2016). *Play and the human condition*. University of Illinois Press
- Herman, L., & Vervaeck, B. (2011). The implied author: A secular excommunication. *Style*, 45(1), 13–26.
- Hobson, D. (1982). *Crossroads: The Drama of a Soap Opera*. Methuen.
- Hoffner, C. A., & Levine, K. J. (2005). Enjoyment of mediated fright and violence: A meta-analysis. *Media Psychology*, 7(2), 207–237. https://doi.org/10.1207/s1532785xmep0702_5
- Holland, D., & Quinn, N. (Eds.). (1987). *Cultural models in language and thought*. Cambridge University Press.
- Huizinga, J. (2023). *Homo ludens: Kültürün oyun unsuru üzerine bir inceleme* (A. Önal, çev.). Ayrıntı Yayınları.
- Hull, D. C., Williams, G. A., & Griffiths, M. D. (2013). Video game characteristics, happiness and flow as predictors of addiction among video game players: A pilot study. *Journal of Behavioral Addictions*, 2(3), 145–152. <https://doi.org/10.1556/JBA.2.2013.005>
- Huss, B. (2005). All you need is lav: madonna and postmodern kabbalah. *Jewish Quarterly Review*, 95(4), 611–624. <https://doi.org/10.1353/jqr.2005.0077>
- Iser, W. (1978). *The act of reading: A theory of aesthetic response*. Johns Hopkins University Press.
- James, W. (1890). *The principles of psychology* (Vol. II). Henry Holt and Company
- Jameson, F. (1985). Postmodernism and consumer society. In H. Foster (Ed.), *Postmodern culture* (pp. 192–205). Pluto Press.
- Jameson, F. (1988). The politics of theory: ideological positions in the postmodernism debate. In *The Ideologies of Theory Essays* (Vol. 2). Routledge.
- Jameson, F. (1991). *Postmodernism, or, the cultural logic of late capitalism*. Duke University Press.
- Järvinen, A. (2008). Understanding video games as emotional experiences. In B. Perron & M. J. P. Wolf (Eds.), *The video game theory reader 2* (pp. 107–130). Routledge.
- Jaume-i-Capó, A., Martínez-Bueso, P., Moyà-Alcover, B., & Varona, J. (2014). Improving vision-based motor rehabilitation interactive systems for users with disabilities using mirror feedback. *The Scientific World Journal*, 2014, 1–9. <https://doi.org/10.1155/2014/964576>
- Jellicoe, Z. (2010). Amnesia: The dark descent. *Irish Journal of Gothic Horror Studies*, 11, 129–130.
- Jenkins, H. (2012). *Textual poachers: Television fans and participatory culture*. Routledge.
- Jennett, C., Cox, A. L., Cairns, P., Dhoparee, S., Epps, A., Tijs, T., & Walton, A. (2008). Measuring and defining the experience of immersion in games. *International Journal of Human-Computer Studies*, 66(9), 641–661. <https://doi.org/10.1016/j.ijhcs.2008.04.004>
- Johansen, M., Pichlmair, M., & Risi, S. (2020). Squeezer - a tool for designing juicy effects. *Extended Abstracts of the 2020 Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play*, 282–286. <https://doi.org/10.1145/3383668.3419862>
- Johnson, C. (1992). The emergence of the emotional self: A developmental theory. *Symbolic Interaction*, 15(2), 183–202. <https://doi.org/10.1525/si.1992.15.2.183>
- Johnson, K. A. (2007). The construction of emotions in the Bhagavad Gita. *Journal of Religious Ethics*, 35(4), 655–679. <https://doi.org/10.1111/j.1467-9795.2007.00325.x>

- Jones, M. G. (1998). Creating electronic learning environments: Games, flow, and the user interface. In *Proceedings of Selected Research and Development Presentations at the National Convention of the Association for Educational Communications and Technology (AECT)*.
- Jowsey, T., Braun, V., Clarke, V., Clarke, V., Lupton, D., & Fine, M. (2025, October 20). We reject the use of generative artificial intelligence for reflexive qualitative research. SSRN. <https://doi.org/10.2139/ssrn.5676462>
- Juel Larsen, L., & Kampmann Walther, B. (2020). The ontology of gameplay: Toward a new theory. *Games and Culture*, 15(6), 609–631. <https://doi.org/10.1177/1555412019825929>
- Juul, J. (2005). *Half-real: Video games between real rules and fictional worlds*. MIT Press.
- Juul, J. (2013). *The art of failure: An essay on the pain of playing video games*. MIT Press.
- Juyal, S. (2021, August). An exploration into “perceived sense of challenge” in level design for fast-paced casual mobile games. In *2021 IEEE Conference on Games (CoG)* (pp. 1–8). IEEE. <https://doi.org/10.1109/CoG52621.2021.9619022>
- Kahl, K. (2012). “My god wants me to live simply”: the constructed selfhood of faith-based simple lovers. *Symbolic Interaction*, 35(3), 249–266. <https://doi.org/10.1002/symb.20>
- Kalinowski, A. M. (2019). Silent halls: P.T., Freud, and psychological horror. *Press Start*, 5(1), 57.
- Kalish, H. (1954). Strength of fear as a function of the number of acquisition and extinction trials. *Journal of Experimental Psychology*, 47(1), 1–9. <https://doi.org/10.1037/h0053732>
- Kasavin, G. (2011). Creating atmosphere in games. *GDC Vault*. <https://www.gdcvault.com/play/1015556/Creating-Atmosphere-in>
- Kasirye, F. (2021, May 27). *The importance of needs in uses and gratification theory* [Preprint]. Sage Preprints. <https://doi.org/10.31124/advance.14681667.v2>
- Katz, E. (1959). Mass communications research and the study of popular culture: An editorial note on a possible future for this journal. *Studies in Public Communication*, 2(165), 1–6.
- Katz, E. (1996). *The Macmillan international film encyclopedia* (2nd ed.). Macmillan.
- Katz, E., Blumler, J. G., & Gurevitch, M. (1973). Uses and gratifications research. *The Public Opinion Quarterly*, 37(4), 509–523. <https://doi.org/10.1086/268109>
- Kelly, S., & Nardi, B. (2014). Playing with sustainability: Using video games to simulate futures of scarcity. *First Monday*, 19(5). <https://doi.org/10.5210/fm.v19i5.5259>
- Kemper, T. D. (1978). *A social interactional theory of emotions*. Wiley & Sons.
- Kemper, T. D. (1981). Social Constructionist and Positivist Approaches to the sociology of emotions. *American Journal of Sociology*, 87(2), 336–362. <https://doi.org/10.1086/227461>
- Kemper, T. D., & Collins, R. (1990). Dimensions of microinteraction. *American Journal of Sociology*, 96(1), 32–68.
- Kenny, A. (1963). *Action, emotion, and will*. Routledge.
- Keogh, B. (2015). A play of bodies: A phenomenology of videogame experience (*Doctoral dissertation, RMIT University*). RMIT Research Repository. <https://researchrepository.rmit.edu.au/esploro/outputs/doctoral/A-play-of-bodies-a-phenomenology/9921863723501341#file-0>
- Keogh, B. (2018). *A play of bodies: How we perceive videogames*. MIT Press.
- Keogh, B. (2019). Instantaneously punctuated picture-music: Re-evaluating videogame expression through Pilgrim in the microworld. *Convergence*, 25(5–6), 970–984. <https://doi.org/10.1177/1354856517721801>

- Kerr, A. (2017). *Global games: Production, circulation and policy in the networked era*. Routledge.
- Kerr, M., Siegle, G., & Orsini, J. (2019). Voluntary arousing negative experiences (VANE): Why we like to be scared. *Emotion*, 19(4), 682–698.
- King, G., & Krzywinska, T. (2006). *Tomb raiders and space invaders: Videogame forms and contexts*. I. B. Tauris.
- Kirkland, E. (2009a). Resident Evil's typewriter. *Games and Culture*, 4, 115–126. <https://doi.org/10.1177/1555412008325483>
- Kirkland, E. (2009b). Storytelling in survival horror video games. In B. Perron (Ed.), *Horror video games: Essays on the fusion of fear and play* (pp. 62–78). McFarland.
- Kirkland, E. (2010). Discursively constructing the art of *Silent Hill*. *Games and Culture*, 5, 314–328. <https://doi.org/10.1177/1555412010364976>
- Kirkland, E. (2011). Survival horrority: Analysis of a videogame genre. *Irish Gothic Journal*, 10(1), 22–31.
- Kirkland, E. (2016). The self-reflexive funhouse of *Silent Hill*. *Convergence*, 13, 403–415. <https://doi.org/10.1177/1354856507081964>
- Klabbers, J. (2003). The gaming landscape: A taxonomy for classifying games and simulations. In M. Copier & J. Raessens (Eds.), *Level Up Conference Proceedings* (pp. 54–67). Utrecht University.
- Klevjer, R. (2002). In defense of cutscenes. In F. Mäyrä (Ed.), *Proceedings of Computer Games and Digital Cultures Conference* (p. 196). Tampere University Press.
- Klevjer, R. (2012). Enter the avatar: The phenomenology of prosthetic telepresence in computer games. In J. R. Sageng, H. Fossheim, & T. Mandt Larsen (Eds.), *The philosophy of computer games* (pp. 17–38). Springer. https://doi.org/10.1007/978-94-007-4249-9_3
- Knott, E., Rao, A. H., Summers, K., & Teeger, C. (2022). Interviews in the social sciences. *Nature Reviews Methods Primers*, 2(1), 73. <https://doi.org/10.1038/s43586-022-00150-6>
- Kocurek, C. A. (2015). Who hearkens to the monster's scream? death, violence and the veil of the monstrous in video games. *Visual Studies*, 30(1), 79–89. <https://doi.org/10.1080/1472586x.2015.996402>
- Kosiński, J., Szklanny, K., Wiczorkowska, A., & Wichrowski, M. (2018). An analysis of game-related emotions using EMOTIV EPOC. In *Proceedings of the 2018 Federated Conference on Computer Science and Information Systems (FedCSIS 2018)* (pp. 913–917). Institute of Electrical and Electronics Engineers. <https://doi.org/10.15439/2018F296>
- Kristeva, J. (2018). *Korkunun güçleri: İğrençlik üzerine deneme* (Nilgün Tural, çev.). Ayrintı Yayınları.
- Kromand, D. (2008, October 22–23). Sound and the diegesis in survival-horror games. In *Proceedings of the Audio Mostly Conference – A Conference on Interaction with Sound* (pp. 16–20). https://dlwqtxts1xzle7.cloudfront.net/30943522/proceedings_am08_low-libre.pdf
- Kuhn, T. S. (1996). *The structure of scientific revolutions*. The University of Chicago Press.
- Kücklich, J. (2001). Literary theory and computer games. Paper presented at the *Conference on Computational Semiotics for Games and New Media*, Amsterdam.
- Küller, R., Ballal, S., Laike, T., Mikellides, B., & Tonello, G. (2006). The impact of light and colour on psychological mood: A cross-cultural study of indoor work environments. *Ergonomics*, 49, 1496–1507. <https://doi.org/10.1080/00140130600858142>

- Lambie, J. (2020). The demanding world of emotion: a gestalt approach to emotion experience. *New Ideas in Psychology*, 56, 100751. <https://doi.org/10.1016/j.newideapsych.2019.100751>
- Landay, L. (2023). Interactivity. M. J. P. Wolf & B. Perron (Eds.), *The Routledge companion to video game studies* (2nd ed., pp. 243-254). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781003214977-35>
- Lange, C. (1922). *The emotions* (W. James & I. A. Haupt, Trans.). Williams & Wilkins.
- Lange, C. G. (1885). The mechanism of the emotions. In B. Rand (Ed.), *The classical psychologist* (pp. 672-685). Houghton Mifflin.
- Lantz, F. (2021). *Exploring the impact of familiarity on the emotional response to acousmatic sound effects in horror film* (Bachelor's thesis) Luleå University of Technology, Department of Social Sciences, Technology and Arts. DiVA – Academic Archive Online. <https://urn.kb.se/resolve?urn=urn:nbn:se:ltu:diva-84249>
- Lazarus, R. (1991a). Progress on a cognitive-motivational-relational theory of emotion. *American Psychologist*, 46(8), 819-834. <https://doi.org/10.1037/0003-066x.46.8.819>
- Lazarus, R. S. (1991b). *Emotion and adaptation*. Oxford University Press.
- Lazzaro, N. (2004, March). Why we play games: Four keys to more emotion in player experiences [Conference presentation]. *Game Developers Conference*, San Jose, CA. http://www.xeodesign.com/whyweplaygames/xeodesign_whyweplaygames.pdf
- LeDoux, J. (2014). Rethinking the emotional brain. In J. Dębiec, M. Heller, B. Brożek, & J. LeDoux (Eds.), *The emotional brain revisited* (pp. 13-84). Copernicus Center Press
- Lee V. V., van der Lubbe S. C., Goh L. H., Valderas J. M. (2024). Harnessing ChatGPT for thematic analysis: Are we ready? *Journal of Medical Internet Research*, 26, Article e54974. <https://doi.org/10.2196/54974>
- Lee, K. M. (2004). Presence, explicated. *Communication Theory*, 14(1), 27–50. <https://doi.org/10.1111/j.1468-2885.2004.tb00302.x>
- Leersnyder, D. J., Mesquita, B., & Boiger, M. (2021). What has culture got to do with emotions? (a lot), In Michele J. Gelfand, Chi-yue Chiu, and Ying-yi Hong (eds.), *Handbook of Advances in Culture and Psychology*, (pp. 62–119), Volume 8, <https://doi.org/10.1093/oso/9780190079741.003.0002>
- Leino, O. T. (2016). STONE + LIFE = EGG: Little Alchemy as a limit-idea for thinking about knowledge and discovery in computer games. Paper presented at the *Philosophy of Computer Games Conference*, Malta.
- Lin, J.-H. T., Wu, D.-Y., & Tao, C.-C. (2018). So scary, yet so fun: The role of self-efficacy in enjoyment of a virtual reality horror game. *New Media & Society*, 20(9), 3223-3242. <https://doi.org/10.1177/1461444817744850>
- Lindlof, T. R. (1988). Media audiences as interpretive communities. In J. A. Anderson (Ed.), *Communication yearbook* (Vol. 11, pp. 81–107). Sage.
- Lindlof, T. R. (1991). The qualitative study of media audiences. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 35(1), 23–42. <https://doi.org/10.1080/08838159109364100>
- Lindlof, T. R., & Meyer, T. P. (1987). Mediated communication as ways of seeing, acting, and constructing culture: The tools of qualitative research. In T. R. Lindlof (Ed.), *Natural audiences: Qualitative research of media uses and effects* (pp. 1-32). Ablex.
- Lindsay, S. (2009). Resident Evil 5. *Irish Journal of Gothic Horror Studies*, 82–83.
- Lombard, M., & Ditton, T. (1997). At the heart of it all: The concept of presence. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 3(2).

- Lopez-Garrido, G. (2023, July 10). Self-Determination Theory: How it explains motivation. *SimplyPsychology*. Retrieved August 6, 2025, from <https://www.simplypsychology.org/self-determination-theory.html>
- Lupton, D. (2002). *Duygusal yaşantı: Sosyo-kültürel bir inceleme* (Mustafa Cemal, çev.). Ayrıntı Yayınları
- Lutz, C. A. (1998). *Unnatural emotions: Everyday sentiments on a micronesia atoll and their challenge to Western theory*. The University of Chicago Press
- Lutz, C. A., & White, G. M. (1986). The Anthropology of Emotions. *Annual Review of Anthropology*, 15(1), 405–436.
- Lynch, T., & Martins, N. (2015). Nothing to fear? An analysis of college students' fear experiences with video games. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 59(2), 298–317. <https://doi.org/10.1080/08838151.2015.1029128>
- Macey, D. (2001). *The Penguin dictionary of critical theory*. Penguin.
- MacKinnon N. J., Heise D. R. (2010). *Self, identities, and social institutions*. Palgrave Macmillan.
- Macruz, A. (2023). Damasio's concept of homeostasis as a useful discourse for human wellbeing. *Diid*, 01(79). <https://doi.org/10.30682/diid7923k>
- Malaby, T. M. (2007). Beyond play: A new approach to games. *Games and Culture*, 2(2), 95–113. <https://doi.org/10.1177/1555412007299434>
- Mandel, E. (2013). *Geç Kapitalizm* (Candan Badem, çev.). Versus Kitap
- Martins, D., Zagalo, N., & Oliveira, A. P. (2023). Motivation and flow experience as crucial factors in the completion of narrative games. In *Conference Proceedings of DiGRA 2023 Conference: Limits and Margins of Games Settings*. Digital Games Research Association (DiGRA). <https://doi.org/10.26503/dl.v2023i1.1909>
- Martucci, A., Gursesli, M., Duradoni, M., & Guazzini, A. (2023). Overviewing gaming motivation and its associated psychological and sociodemographic variables: a prisma systematic review. *Human Behavior and Emerging Technologies*, 2023, 1-156. <https://doi.org/10.1155/2023/5640258>
- Mason, M. (2010). Sample size and saturation in PhD studies using qualitative interviews. *Forum: Qualitative Social Research*, 11(3), Article 8. <https://doi.org/10.17169/fqs-11.3.1428>
- Massumi, B. (2002). *Parables for the Virtual: Movement, Affect, Sensation*. Duke University Press.
- Maxwell, J. A. (2012). The importance of qualitative research for causal explanation in education. *Qualitative Inquiry*, 18(8), 655-661. <https://doi.org/10.1177/1077800412452856>
- Maxwell, J. A. (2021). The importance of qualitative research for investigating causation. *Qualitative Psychology*, 8(3), 378. <https://doi.org/10.1037/qup0000219>
- Mäyrä, F., & Ermi, L. (2011). Fundamental components of the gameplay experience. *DIGAREC Series*, 6, 88–115.
- McCarthy, E. D. (1994). The social construction of emotions: New directions from culture theory. *Fordham University Sociology Faculty Publications*, 4, 267-279.
- McDaniel, J. (2016). “You can point a finger at a zombie. Sometimes they fall off”: Contemporary zombie films, embedded ableism, and disability as metaphor. *The Midwest Quarterly*, 57(4), 423-446.
- McEachern, M. (2010). A nightmare, wide-awake. *Computer Graphics World*, 33, 10–20.
- McGonigal, J. (2011). *Reality is broken: Why games make us better and how they can change the world* (1st ed.). Penguin Press.
- McMahan, A. (2003). Immersion, engagement, and presence: A method for analyzing 3-D video games. In M. J. P. Wolf & B. Perron (Eds.), *The video game theory reader* (pp. 67–86). Routledge.

- Melnyk, V. (2017). Fear phenomenon in existential philosophy. *Anthropological Measurements of Philosophical Research*, (11), 41-48. <https://doi.org/10.15802/ampr.v0i11.105476>
- Menninghaus, W., Wagner, V., Hanich, J., Wassiliwizky, E., Jacobsen, T., & Koelsch, S. (2017). The distancing-embracing model of the enjoyment of negative emotions in art reception. *Behavioral and Brain Sciences*, 40, e347. <https://doi.org/10.1017/S0140525X17000309>
- Mikkelsen, R., & Wirman, H. (2024). Making sense of “game feel” through affective science. In *Conference proceedings of DiGRA 2024 Conference: Playgrounds*. Digital Games Research Association (DiGRA). <https://doi.org/10.26503/dl.v2024i1.2223>
- Minsky, M. (1980). Telepresence. In *PhilPapers*. Retrieved August 5, 2025, from <https://web.media.mit.edu/~minsky/papers/Telepresence.html>
- Moneta, G. B., & Csikszentmihalyi, M. (1996). The effect of perceived challenges and skills on the quality of subjective experience. *Journal of Personality*, 64(2), 275-310.
- Moors, A. (2014). Flavors of appraisal theories of emotion. *Emotion Review*, 6(4), 303-307. <https://doi.org/10.1177/1754073914534477>
- Moretti, F. (2005). *Signs taken for wonders: On the sociology of literary forms*. Verso.
- Morgado, L., & Beck, D. (2020, June 21–25). Unifying protocols for conducting systematic scoping reviews with application to immersive learning research. In *Proceedings of the 2020 6th International Conference of the Immersive Learning Research Network (iLRN)* (pp. 155-162). IEEE. <https://doi.org/10.23919/iLRN47897.2020.9155110>
- Mori, M., MacDorman, K., & Kageki, N. (2012). The uncanny valley [From the field]. *IEEE Robotics & Automation Magazine*, 19, 98–100. <https://doi.org/10.1109/MRA.2012.2192811>
- Morley, D. (1980). *The ‘Nationwide’ audience: Structure and decoding*. British Film Institute.
- Morley, D. & Silverstone, R. (2002). Media audiences: Communication and context: Ethnographic perspectives on the media audience. In K. B. Jensen and N. W. Jankowski (Eds.), *A handbook of qualitative methodologies for mass communication research* (pp. 149–162). Routledge.
- Morris, S. (2002). First-person shooters—A game apparatus. In G. King & T. Krzywinska (Eds.), *Screenplay: Cinema/videogames/interfaces* (pp. 81–97). Wallflower.
- Morse, J. M. (1995). The significance of saturation. *Qualitative Health Research*, 5(2), 147–149. <https://doi.org/10.1177/104973239500500201>
- Muriel, D., & Crawford, G. (2018). Video games and agency in contemporary society. *Games and Culture*, 15(2), 138–157. <https://doi.org/10.1177/1555412017750448>
- Murray, J. (1997). *Hamlet on the holodeck: the future of narrative in cyberspace*. The MIT Press.
- Myers, F. R. (1979). Emotions and the self: A theory of personhood and political order among Pintupi Aborigines. *Ethos*, 7(4), 343-370.
- Nae, A. (2022). *Immersion, narrative, and gender crisis in survival horror video games*. Routledge.
- Naeem M. (2025). Emerging trends in global E-retailing: Exploring the dark side of scan and go in-store technologies in consumer shopping journeys. *International Marketing Review*. <https://doi.org/10.1108/imr-06-2023-0110>
- Naeem M., Ozuem W., Howell K., Ranfagni S. (2023). A step-by-step process of thematic analysis to develop a conceptual model in qualitative research. *International Journal of Qualitative Methods*, 22(11), 1–18. <https://doi.org/10.1177/16094069231205789>

- Navarro-Remesal, V., & García-Catalán, S. (2015). Let's play master and servant: BDSM and directed freedom in game design. In M. Wysocki & E. W. Lauteria (Eds.), *Rated M for mature: Sex and sexuality in video games* (pp. 119–132). Bloomsbury Academic.
- Ndalianis, A. (1999). “‘Evil will walk once more.’ Phantasmagoria—The stalker film as interactive movie?” In G. M. Smith (Ed.), *On a silver plate: CD-ROMs and the promises of a new technology* (pp. 87–112). New York University Press.
- Negrón, A., Carranza, D., & Mora, J. (2020). Cutting-edge technology for video games. In M. Piattini, R. Caballero, & M. Genero (Eds.), *New perspectives in software engineering* (pp. 291–304). Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-030-63329-5_20
- Newman, J. (2002). The myth of the ergodic videogame: Some thoughts on player-character relationships in videogames. *Game Studies*, 1(2). <http://www.gamestudies.org/0102/newman/>
- Newman, J. (2004). *Videogames*. Routledge.
- Nguyen, C. T. (2020). *Games: Agency as art*. Oxford University Press.
- Niedenthal, S. (2007). Shadowplay: Simulated illumination in game worlds. In S. Niedenthal, S. D. Castell, & J. Jenson (Eds.), *Worlds in play*. New York, NY: Lang.
- Niedenthal, S. (2009, January). What we talk about when we talk about game aesthetics. In *Proceedings of DiGRA 2009 Conference: Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory*.
- Northoff, G. (2008). Are our emotional feelings relational? a neurophilosophical investigation of the james–lange theory. *Phenomenology and the Cognitive Sciences*, 7(4), 501–527. <https://doi.org/10.1007/s11097-008-9086-2>
- Nussbaum, M. C. (1996). *The therapy of desire: Theory and practice in Hellenistic ethics*. Princeton University Press.
- Nussbaum, M. C. (2008). *Upheavals of thought: The intelligence of emotions*. Cambridge University Press
- Odin, R. (2021). *Spaces of communication: Elements of a semio-pragmatics*. Amsterdam University Press. <https://library.oapen.org/handle/20.500.12657/51636>
- Orkin, J. (n.d.). Applying goal-oriented action planning to games (PDF). *CiteSeerX*. Retrieved January 31, 2025, from <https://citeseerx.ist.psu.edu/document?repid=rep1&type=pdf&doi=0c35d00a015c93bac68475e8e1283b02701ff46b>
- Oxford University Press. (n.d.). Reward, n. In *Oxford English Dictionary*. Retrieved from https://www.oed.com/dictionary/reward_n?tab=meaning_and_use
- Özçetin, B. (2018) *Kitle iletişim kuramları: Kavramlar, okullar, modeller*. İletişim Yayınları
- Pagulayan, R. J., Keeker, K., Fuller, T., Wixon, D., & Romero, R. L. (2009). User-centered design in games. In J. A. Jacko (Ed.), *Human-computer interaction: Designing for diverse users and domains* (pp. 217–235). CRC Press. <https://doi.org/10.1201/b11963-39>
- Panksepp, J. (2005). Affective consciousness: Core emotional feelings in animals and humans. *Consciousness and Cognition*, 14(1), 30–80.
- Pantić, R. (2012). Political unconscious of postmodernist nostalgia film. *Am Journal of Art and Media Studies*, (2), 57–62. <https://doi.org/10.25038/am.v0i2.22>
- Papacharissi, Z. (2008). Uses and gratifications. In D. W. Stacks & M. B. Salwen (Eds.), *An integrated approach to communication theory and research* (2nd ed., pp. 137–152). Routledge.
- Papale, L. (2014). Beyond identification: Defining the relationships between player and avatar. *Journal of Games Criticism*, 1(2), 1–12.

- Pargman, D., & Jakobsson, P. (2008). Do you believe in magic? Computer games in everyday life. *European Journal of Cultural Studies*, 11(2), 225–243. <https://doi.org/10.1177/1367549407088335>
- Parker, J. R., & Heerema, J. (2008). Audio interaction in computer mediated games. *International Journal of Computer Games Technology*, 2008, Article 178923.
- Parkinson, B. (2012). Piecing Together Emotion: Sites and Time-Scales for Social Construction. *Emotion Review*, 4(3), 291–298. <https://doi.org/10.1177/1754073912439764>
- Perinbanayagam, R. S. (1992). *Discursive Acts*. Aldine de Gruyter
- Perron, B. (2003). From gamers to players to gameplayers: The example of interactive movies. In M. J. P. Wolf & B. Perron (Eds.), *The video game theory reader* (pp. 237–258). Routledge.
- Perron, B. (2004, September 14). Sign of a threat: The effects of warning systems in survival horror games. *Cosign 2004 Proceedings*, 132–141.
- Perron, B. (2005, October 14–15). Coming to play at frightening yourself: Welcome to the world of horror video games. Paper presented at *the Aesthetics of Play Conference*, University of Bergen, Bergen, Norway <https://www.aestheticsofplay.org/papers/perron2.htm>
- Perron, B. (2009). The survival horror: The extended body genre. In B. Perron (Ed.), *Horror video games: Essays on the fusion of fear and play* (pp. 121–143). McFarland & Company.
- Perron, B. (2012a). *Silent Hill: The terror engine*. University of Michigan Press.
- Perron, B. (2012b). Survival horror. In M. J. P. Wolf (Ed.), *Encyclopedia of video games: The culture, technology, and art of gaming* (Vol. 2, pp. 636–638). Greenwood.
- Perron, B. (2018). *The world of scary video games: A study in videoludic horror*. Bloomsbury Academic.
- Peterson, G. (2016). Cultural theory and emotions. In J. E. Stets & J. H. Turner (Eds.), *Handbook of the sociology of emotions* (pp. 114–134). Springer US.
- PettyJohn, M. E., Anderson, G., & McCauley, H. L. (2021). Exploring survivor experiences on social media in the #metoo era: clinical recommendations for addressing impacts on mental health and relationships. *Journal of Interpersonal Violence*, 37(21-22), NP20677-NP20700. <https://doi.org/10.1177/08862605211055079>
- Pichlmair, M., & Johansen, M. (2022). Designing game feel: A survey. *IEEE Transactions on Games*, 14(2), 138–152. <https://doi.org/10.1109/TG.2021.3072241>
- Pinchbeck, D. (2009). Shock, horror: First-person gaming, horror, and the art of ludic manipulation. In B. Perron (Ed.), *Horror video games: Essays on the fusion of fear and play* (pp. 79–94). McFarland.
- Pine, B. J., & Gilmore, J. H. (1999). *The experience economy: Work is theatre & every business a stage*. Harvard Business School Press.
- Pinedo, I. (1996). Recreational terror: Postmodern elements of the contemporary horror film. *Journal of Film and Video*, 44(1–2), 17–31.
- Plutchik, R. (1982). A psychoevolutionary theory of emotions. *Social Science Information*, 21(4-5), 529–553. <https://doi.org/10.1177/053901882021004003>
- Prescott, J., & Bogg, J. (2011). Segregation in a male-dominated industry: Women working in the computer games industry. *International Journal of Gender, Science and Technology*, 3(1). <https://genderandset.open.ac.uk/index.php/genderandset/article/view/122>
- Presscott M. R., Yeager S., Ham L., Rivera Saldana C. D., Serrano V., Narez J., Paltin D., Delgado J., Moore D. J., Montoya J. (2024). *Comparing the efficacy and*

- efficiency of human and generative AI: *Qualitative thematic analyses*. JMIR AI, 3, Article e54482. <https://doi.org/10.2196/54482>
- Prinz, J. J. (2004). Emotions embodied. In R. C. Solomon (Ed.), *Thinking about feeling: Contemporary philosophers on emotions* (pp. 44-61). Oxford University Press USA.
- Prinz, J. J. (2020). *İçteki ses: Algısal bir duygu kuramı* (Çev. Barış Bayıksel). Fol Yayınları
- Prohászková, V. (2012). The genre of horror. *American International Journal of Contemporary Research*, 2, 132–142.
- Przybylski, A. K., Rigby, C. S., & Ryan, R. M. (2010). A motivational model of video game engagement. *Review of General Psychology*, 14(2), 154–166. <https://doi.org/10.1037/a0019440>
- Radoff, J. (2011). *Game on: energize your business with social media games*. Wiley.
- Radway, J. (1991). *Reading the Romance: Women, Patriarchy, and Popular Literature*. University of North Carolina Press.
- Randle, O. (2024). The roles of riddles, puzzles, and narratives as pedagogy in video games: A case of African-themed video games. *Journal of Black Studies*, 55(8), 661-683. <https://doi.org/10.1177/00219347241278383>
- Ratner C. (1989). A social constructionist critique of naturalistic theories of emotion. *Journal of Mind and Behavior*, 10, 211–230.
- Renkçi, T. (2014). Postmodernizmde yeni bir oluşum: durumsal estetik. *The Turkish Online Journal of Design Art and Communication*, 4(1), 61-68. <https://doi.org/10.7456/10401100/007>
- Reynolds, C. W. (1999, March). Steering behaviors for autonomous characters. In *Game developers conference* (Vol. 1999, pp. 763-782).
- Ribeiro, G., Rogers, K., Altmeyer, M., Terkildsen, T., & Nacke, L. E. (2020, November). Game atmosphere: Effects of audiovisual thematic cohesion on player experience and psychophysiology. In *Proceedings of the Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play* (pp. 107–119). Association for Computing Machinery. <https://doi.org/10.1145/3410404.3414255>
- Riedl, M. O., & Zook, A. (2013). AI for game production. *2013 IEEE Conference on Computational Intelligence in Games (CIG)*, 1–8. <https://doi.org/10.1109/CIG.2013.6633663>
- Rigby, S. (2004). *Player motivational analysis: A model for applied research into the motivational dynamics of virtual worlds* [Unpublished manuscript]. Motivation Research Group, University of Rochester.
- Riva, G., Waterworth, J. A., & Waterworth, E. L. (2004). The layers of presence: A bio-cultural approach to understanding presence in natural and mediated environments. *CyberPsychology & Behavior*, 7(4), 402–416. <https://doi.org/10.1089/cpb.2004.7.402>
- Robb, J., Garner, T., Collins, K., & Nacke, L. E. (2017). The impact of health-related user interface sounds on player experience. *Simulation & Gaming*, 48(3), 402–427. <https://doi.org/10.1177/1046878116688236>
- Roberts, R. (2014). Fear of the unknown: Music and sound design in psychological horror games. In K. J. Donnelly, W. Gibbons, & N. Lerner (Eds.), *Music in video games* (pp. 138–150). Routledge.
- Rogers, K. B., & Smith-Lovin, L. (2012). Answering the call for a sociological perspective on the multilevel social construction of emotion: A comment on Boiger and Mesquita. *Emotion Review*, 4(3), 232-233. <https://doi.org/10.1177/1754073912439779>
- Rouse, R. (2001). *Game design: Theory & practice*. Wordware Publishing.

- Rouse, R., III. (2009). Match made in hell: The inevitable success of the horror genre in video games. In B. Perron (Ed.), *Horror video games: Essays on the fusion of fear and play* (pp. 15–25). McFarland.
- Roux-Girard, G. (2011). Listening to fear: A study of sound in horror computer games. In M. Grimshaw (Ed.), *Game sound technology and player interaction: Concepts and developments* (pp. 192–212). IGI Global.
- Rozin, P., & Cohen, A. B. (2003). High frequency of facial expressions corresponding to confusion, concentration, and worry in an analysis of naturally occurring facial expressions of Americans. *Emotions*, 3(1), 68–75. <https://doi.org/10.1037/1528-3542.3.1.68>
- Rozin, P., Guillot, L., Fincher, K., Rozin, A., & Tsukayama, E. (2013). Glad to be sad, and other examples of benign masochism. *Judgment and Decision Making*, 8(4), 439–447.
- Ryan, M.-L. (1999). Immersion vs. interactivity: Virtual reality and literary theory. *SubStance*, 28(2), 110–137. <https://doi.org/10.1353/sub.1999.0025>
- Ryan, M.-L. (2001). *Narrative as virtual reality: Immersion and interactivity in literature and electronic media*. Johns Hopkins University Press.
- Ryan, M.-L. (2015). *Narrative as virtual reality 2: Revisiting immersion and interactivity in literature and electronic media*. Johns Hopkins University Press.
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000a). Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being. *American Psychologist*, 55(1), 68–78. <https://doi.org/10.1037/0003-066X.55.1.68>
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000b). Intrinsic and extrinsic motivations: Classic definitions and new directions. *Contemporary Educational Psychology*, 25(1), 54–67. <https://doi.org/10.1006/ceps.1999.1020>
- Ryan, R. M., Rigby, C. S., & Przybylski, A. (2006). The motivational pull of video games: A self-determination theory approach. *Motivation and Emotion*, 30(4), 344–360. <https://doi.org/10.1007/s11031-006-9051-8>
- Ryle, G. (1949). *The concept of mind*. Hutchinson
- Sahlins, M. (1976). *Culture and Practical Reason*. University of Chicago Press.
- Salen, K., & Zimmerman, E. (2003). *Rules of play: Game design fundamentals*. MIT Press.
- Santos, C. (2017). *Unbecoming female monsters: Witches, vampires, and virgins*. Lexington Books.
- Santos, M. C., & White, S. E. (2005). Playing with ourselves: A psychoanalytic investigation of Resident Evil and Silent Hill. In N. Garrelts (Ed.), *Digital gameplay: Essays on the nexus of game and gamer* (pp. 59–78). McFarland & Company.
- Sarbin, T. F. (1986). Emotion and act: Roles and rhetoric. In R. Harré (Ed.), *The social construction of emotions* (pp. 83–97). Blackwell.
- Sartre, J. P. (1948). *Emotions: Outline of a theory* (B. Frechtman, Trans.). Philosophical Library
- Schmid, W. (2009). Implied author. In P. Hühn, W. Schmid, & J. Schönert (Eds.), *Handbook of narratology* (pp. 161–174). De Gruyter.
- Schneider, S. J. (Ed.). (2004). *Horror film and psychoanalysis: Freud's worst nightmare*. Cambridge University Press.
- Schreiber, J. (2013). The importance of qualitative research to guide pediatric physical therapy practice. *Physical Therapy Reviews*, 18(2), 146–147. <https://doi.org/10.1179/1743288x12y.0000000049>
- Schutz, A. (1954). Concept and theory formation in the social sciences. *The Journal of Philosophy*, 51(9), 257–273. <https://doi.org/10.2307/2021873>

- Schuurman, D., De Moor, K., De Marez, L., & Van Looy, J. (2008). Fanboys, competers, escapists and timekillers: A typology based on gamers' motivations for playing video games. In *Proceedings of the 3rd ACM International Conference on Digital Interactive Media in Entertainment and Arts* (pp. 46–50). Association for Computing Machinery. <https://doi.org/10.1145/1413634.1413650>
- Schwandt, T. A. (2001). *Dictionary of qualitative inquiry* (2nd ed.). Sage Publications.
- Seaborn, K., Iseya, S., Hidaka, S., Kobuki, S., & Chandra, S. (2024). Play across boundaries: Exploring cross-cultural maldaimonic game experiences. In *Proceedings of the CHI Conference on Human Factors in Computing Systems* (Article No. 564, pp. 1–15). ACM. <https://doi.org/10.1145/3613904.3642273>
- Seah, M. L., & Cairns, P. (2008, September). From immersion to addiction in videogames. In *People and Computers XXII: Culture, Creativity, Interaction* (pp. 55–63). BCS Learning & Development. <https://doi.org/10.14236/ewic/HCI2008.39>
- Sear, J. W. (2019). Antihypertensive drugs and vasodilators. In H. C. Hemmings & T. D. Egan (Eds.), *Pharmacology and physiology for anesthesia* (2nd ed., pp. 535–555). Elsevier. <https://doi.org/10.1016/b978-0-323-48110-6.00026-0>
- Seers, K. (2014). Qualitative systematic reviews: their importance for our understanding of research relevant to pain. *British Journal of Pain*, 9(1), 36–40. <https://doi.org/10.1177/2049463714549777>
- Semin, G. R. (2012). Balancing emotions between constraints and construction: Comment on Boiger and Mesquita. *Emotion Review*, 4(3), 230–231. <https://doi.org/10.1177/1754073912439782>
- Sezgin, S. (2019). *Türkiye’de dijital oyun endüstrisi ve yaratıcı emek* [Doktora tezi]. Ankara Üniversitesi.
- Shahab, H., Ghazali, E., & Mohtar, M. (2022). A systematic literature review and future research agenda for the gratification discrepancies approach. *Contemporary Management Research*, 18(1), 1–33. <https://doi.org/10.7903/cmr.21583>
- Shakespeare, W. (2017). *Hamlet* (Sabahattin Eyüboğlu, çev.). Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Sharma, D., & Tygstrup, F. (2015). Introduction: Structures of feeling-Affect and the study of culture. In D. Sharma & F. Tygstrup (Eds.), *Structures of feeling: Affect and cultural practice* (pp. 1–19). De Gruyter. <https://doi.org/10.1515/9783110365481>
- Sherry, J. L., Lucas, K., Greenberg, B. S., & Lachlan, K. (2006). Video game uses and gratifications as predictors of use and game preference. In P. Vorderer & J. Bryant (Eds.), *Playing video games: Motives, responses, and consequences* (pp. 213–224). Lawrence Erlbaum Associates Publishers.
- Shilling, R., Zyda, M., & Wardynski, E. C. (2002, November). Introducing emotion into military simulation and videogame design: America’s Army: Operations and VIRTE. In *Proceedings of the GameOn Conference* (Vol. 3, pp. 1–6).
- Shott, S. (1979). Emotion and social life: A symbolic interactionist analysis. *American Journal of Sociology*, 84(6), 1317–1334. <https://doi.org/10.1086/226936>
- Shu-Hui, C., Wann-Yih, W., & Dennison, J. (2018). Validation of EGameFlow: A self-report scale for measuring user experience in video game play. *Computers in Entertainment*, 16(3). <https://doi.org/10.1145/3238249>
- Shweder, R. A. (1994). You’re not sick, you’re just in love: Emotion as interpretive system. In P. Ekman & R. J. Davidson (Eds.), *The nature of emotion: Fundamental questions* (pp. 32–44). Oxford University Press.
- Siapera, E. (2017). *Understanding new media* (2nd edition). SAGE Publications.
- Sicart, M. (2014). *Play matters*. The MIT Press.

- Sicart, M. (2020). Playing software: The role of the ludic in the software society. *Information, Communication & Society*, 23(14), 2081–2095. <https://doi.org/10.1080/1369118X.2020.1764078>
- Sicart, M. (2021a). *Playthings*. *Games and Culture*, 17(1), 140–155. <https://doi.org/10.1177/15554120211020380>
- Sicart, M. (2021b). Playful capitalism, or play as an instrument of capital. *Contracampo-Brazilian Journal of Communication*, 40(2), 1–15. <https://doi.org/10.22409/contracampo.v40i2.50103>
- Siemer, M., Mauss, I., & Gross, J. (2007). Same situation-different emotions: how appraisals shape our emotions. *Emotion*, 7(3), 592–600. <https://doi.org/10.1037/1528-3542.7.3.592>
- Slater, M., & Wilbur, S. (1997). A framework for immersive virtual environments (FIVE): Speculations on the role of presence in virtual environments. *Presence: Teleoperators and Virtual Environments*, 6(6), 603–616. <https://doi.org/10.1162/pres.1997.6.6.603>
- Slife, B. D. (2004). Taking practice seriously: Toward a relational ontology. *Journal of Theoretical and Philosophical Psychology*, 24(2), 157–178. <https://doi.org/10.1037/h0091239>
- Smith, L. (2023). *Creating tension through game-centric design in survival horror video games* (Bachelor's thesis) Tampere University of Applied Sciences.
- Solomon, R. (1980). Emotions and choice. In A. Rorty (Ed.), *Explaining emotions* (pp. 251–281). University of California Press.
- Solomon, R. C. (2003). Emotions, thoughts, and feelings: What is a cognitive theory of the emotions and does it neglect affectivity? In A. Hatzimoysis (Ed.), *Philosophy and the emotions* (pp. 1–18). Cambridge University Press.
- Spittle, S. (2011). “Did this game scare you? Because it sure as hell scared me!”: *F.E.A.R.*, the abject and the uncanny. *Games and Culture*, 6(4), 312–326. <https://doi.org/10.1177/1555412010391091>
- Spyrou, S. (2022, July 26). Relational ontologies. *Oxford Bibliographies*. <https://doi.org/10.1093/obo/9780199791231-0260>
- Stang, S. (2019). The broodmother as monstrous-feminine—abject maternity in video games. *Nordlit*, (42). <https://doi.org/10.7557/13.5014>
- Stang, S. & Trammell, A. (2019). The ludic bestiary: misogynistic tropes of female monstrosity in dungeons and dragons. *Games and Culture*, 15(6), 730–747. <https://doi.org/10.1177/1555412019850059>
- Staske, S. A. (1996). Talking feelings: The collaborative construction of emotion in talk between close relational partners. *Symbolic Interaction*, 19(2), 111–135. <https://doi.org/10.1525/si.1996.19.2.111>
- Stearns, P. N. (2015). Shame, and a challenge for emotions history. *Emotion Review*, 7(2), 1–10. <https://doi.org/10.1177/1754073915588981>
- Stearns, P. N., & Stearns, C. Z. (1985). Emotionology: Clarifying the history of emotions and emotional standards. *The American Historical Review*, 90(4), 813–836. <https://doi.org/10.2307/1858841>
- Steinhaeuser, S. C., Oberdörfer, S., von Mammen, S., Latoschik, M. E., & Lugin, B. (2022). Joyful adventures and frightening places: Designing emotion-inducing virtual environments. *Frontiers in Virtual Reality*, 3. <https://doi.org/10.3389/frvir.2022.919163>
- Steinmetz, K. F. (2018). Carceral horror: Punishment and control in *Silent Hill*. *Crime, Media, Culture*, 14, 265–287. <https://doi.org/10.1177/1741659017699045>
- Sterling, J. (2008, May 14). Fear 101: A beginner's guide to survival horror. *IGN*. <https://www.ign.com/articles/2008/05/14/fear-101-a-beginners-guide-to-survival-horror>

- Stets, J. E. (2010). The social psychology of the moral identity. In S. Hitlin & S. Vaisey (Eds.), *Handbook of the sociology of morality* (pp. 385–409). Springer.
- Storey, J. (2023). *Popüler teori ve popüler kültüre giriş* (Sait Gülsoy ve İsmail Öz, çev.). Bilge Kültür Sanat
- Suits, B. (1978). *The grasshopper: Games, life and utopia*. University of Toronto Press.
- Süngü, E., & Özyurda-Deniz, D. (2025). Türkiye dijital oyun ekosisteminde kadınlar: Alana erken dönem katkı süreçlerinde kadın çalışanların deneyimleri. *Fe Dergi*, 17(1), 143–178. <https://doi.org/10.46655/federgi.1642297>
- Swink, S. (2009). *Game feel: A game designer's guide to virtual sensation*. Morgan Kaufmann Publishers/Elsevier.
- Swyngedouw, E. (2013). Apocalypse now! Fear and doomsday pleasures. *Capitalism Nature Socialism*, 24(1), 9-18. <https://doi.org/10.1080/10455752.2012.759252>
- Tabone, W., & de Winter, J. (2023). Using ChatGPT for human-computer interaction research: A primer. *Royal Society Open Science*, 10(9), 231053. <https://doi.org/10.1098/rsos.231053>
- Tajeran, M. (2012, June 12). Fight or flight: The neuroscience of survival horror. *Game Developer*. <https://www.gamedeveloper.com/design/fight-or-flight-the-neuroscience-of-survival-horror>
- Tamborini, R. (1991). Responding to horror: Determinants of exposure and appeal. In J. Bryant & D. Zillmann (Eds.), *Responding to the screen: Reception and reaction processes* (pp. 305–328). Lawrence Erlbaum Associates.
- Tamborini, R. (1996). A model of empathy and emotional reactions to horror. In J. B. Weaver & R. Tamborini (Eds.), *Horror films: Current research on audience preferences and reactions* (pp. 103–123). Lawrence Erlbaum Associates.
- Tamborini, R., & Skalski, P. (2006). The role of presence in the experience of electronic games. In P. Vorderer & J. Bryant (Eds.), *Playing video games: Motives, responses, and consequences* (pp. 263–281). Lawrence Erlbaum Associates.
- Taylor, T. L. (2007). Pushing the boundaries: Player participation and game culture. In J. Karaganis (Ed.), *Structures of participation in digital culture* (pp. 112–130). Social Science Research Council.
- Taylor, Z. (2024). Using ChatGPT to clean interview transcriptions: A usability and feasibility analysis. *American Journal of Qualitative Research*, 8(2), 153–160.
- Thamm, R. A. (2006). The classification of emotions. In J. E. Stets & J. H. Turner (Eds.), *Handbook of the sociology of emotions* (pp. 11-37). Springer US.
- Therrien, C. (2023). Immersion. In M. J. P. Wolf & B. Perron (Eds.), *The Routledge companion to video game studies* (2nd ed., pp. 564-571). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781003214977>
- Thon, J.-N. (2009). Perspective in contemporary computer games. In P. Hühn, W. Schmid, & J. Schöner (Eds.), *Point of view, perspective, and focalization* (pp. 296–297). De Gruyter.
- Tomé, F., Pires, A., Jiskrová, A., Saial, A., & Campos, P. F. (2024). “I found it cathartic”: Exploring empathy and mental health awareness in psychological horror video games. In *Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction*, 8(CHI PLAY), 1–21. <https://doi.org/10.1145/3687246>
- Tomkins, R. (2017, April 29). Survival horror games: Can you be afraid while solving puzzles? *Medium*. Retrieved February 5, 2025, from <https://medium.com/@rontomkins/survival-horror-games-can-you-be-afraid-while-solving-puzzles-49c10efca5c0>
- Tomkins, S. S. (1962). *Affect, imagery, consciousness*. Springer.
- Toprac, P., & Abdel-Meguid, A. (2011). Causing fear, suspense, and anxiety using sound design in computer games. In M. Grimshaw (Ed.), *Game sound technology and player interaction: Concepts and developments* (pp. 176–191). IGI Global.

- Tulloch, R. (2014). The construction of play: Rules, restrictions, and the repressive hypothesis. *Games and Culture*, 9(5), 335–350. <https://doi.org/10.1177/1555412014549805>
- Turner, J. H. (2009). The Sociology of Emotions: Basic Theoretical Arguments. *Emotion Review*, 1(4), 340–354. <https://doi.org/10.1177/1754073909338305>
- Türkiye Bilimsel ve Teknolojik Araştırma Kurumu. (2025, Eylül). *Destek süreçlerinde üretken yapay zekânın (ÜYZ) sorumlu ve güvenilir kullanımı rehberi* (v. 0.3). https://tubitak.gov.tr/sites/default/files/2025-10/UYZ_Rehberi_v03_TR.pdf
- Tychsen, A., Hitchens, M., & Brolund, T. (2008). Motivations for play in computer role-playing games. In *Future Play '08: Proceedings of the 2008 International Academic Conference on the Future of Game Design and Technology* (pp. 57–64). Association for Computing Machinery. <https://doi.org/10.1145/1496984.1496995>
- Unger, M. (2005). Intersubjectivity, hermeneutics, and the production of knowledge in qualitative mennonite scholarship. *International Journal of Qualitative Methods*, 4(3), 50–62. <https://doi.org/10.1177/160940690500400304>
- Uslu, Y. (2017). *Grafik tasarımda mükemmellik kusurluluk afişler*. Ekin Yayınları.
- Uygur, N. (1984). *Kültür kuramı*. Remzi Kitabevi.
- Vahlo J., Karhulahti V. M. (2020). Challenge types in gaming validation of video game challenge inventory (CHA). *International Journal of Human-Computer Studies*, 143, 1–13. <https://doi.org/10.1016/j.ijhcs.2020.102473>
- Van de Mosselaer, N. & Gualeni, S. (2020). The implied designer and the experience of gameworlds. In *Proceedings of DiGRA 2020 Conference: Play Everywhere*. <https://doi.org/10.26503/dl.v2020i1.1219>
- Van de Mosselaer, N., & Gualeni, S. (2023). The implied designer of digital games. *Estetika: The European Journal of Aesthetics*, 60(1), 71–89. <https://doi.org/10.33134/eeja.303>
- Vermeulen, L., & Van Looy, J. (2016). “I play so I am?” A gender study into stereotype perception and genre choice of digital game players. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 60(2), 286–304.
- Voigt-Antons, J.-N., Spang, R., Kojić, T., Meier, L., Vergari, M., & Möller, S. (2021). Don't worry be happy: Using virtual environments to induce emotional states measured by subjective scales and heart rate parameters. In *2021 IEEE Virtual Reality and 3D User Interfaces (VR)* (pp. 679–686). IEEE. <https://doi.org/10.1109/VR50410.2021.00094>
- Vorderer, P., & Hartmann, T. (2009). Entertainment and enjoyment as media effects. In J. Bryant & M. B. Oliver (Eds.), *Media effects* (pp. 548–566). Routledge.
- Vorderer, P., Klimmt, C., & Ritterfeld, U. (2004). Enjoyment: At the heart of media entertainment. *Communication theory*, 14(4), 388–408.
- Wallbott H. G., Scherer K. R. (1986). The antecedents of emotional experience. In Scherer K. R., Wallbott H. G., Summerfield A. B. (Eds.), *Experiencing emotion: A cross-cultural study* (pp. 69–83). Cambridge University Press.
- Walters, A. J. (1995). The phenomenological movement: implications for nursing research. *Journal of Advanced Nursing*, 22(4), 791–799. <https://doi.org/10.1046/j.1365-2648.1995.22040791.x>
- Walton, C., Coyle, A., & Lyons, E. (2004). Death and football: an analysis of men's talk about emotions. *British Journal of Social Psychology*, 43(3), 401–416. <https://doi.org/10.1348/0144666042038024>
- Wang, H., & Sun, C.-T. (2011). Game reward systems: Gaming experiences and social meanings. In *Proceedings of DiGRA 2011 Conference: Think Design Play*. Digital Games Research Association (DiGRA). <https://doi.org/10.26503/dl.v2011i1.594>
- Wardrip-Fruin, N., Mateas, M., Dow, S., & Sali, S. (2009). Agency reconsidered. In *Proceedings of the 2009 DiGRA International Conference: Breaking New Ground*.

- Innovation in Games, Play, Practice and Theory (Vol. 5)*. Digital Games Research Association (DiGRA). <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/09287.41281.pdf>
- Watier, N. (2023). Subtle threat cues in marketing horror and children's entertainment. *Psychology of Popular Media*, 12(2), 231–241. <https://doi.org/10.1037/ppm0000401>
- Weaver, J. B., & Tamborini, R. (Eds.). (1996). *Horror films: Current research on audience preferences and reactions*. Lawrence Erlbaum Associates.
- Weber, M. (1978). *Economy and society: An outline of interpretive sociology* (G. Roth & C. Wittich, Eds.). University of California Press.
- Weiss, R. (1971). The functions of television. In D. McQuail & J. G. Blumler (Eds.), *Television in society* (pp. 49–62). Sage.
- Whiting, A. & Williams, D. (2013). Why people use social media: a uses and gratifications approach. *Qualitative Market Research an International Journal*, 16(4), 362-369. <https://doi.org/10.1108/qmr-06-2013-0041>
- Wierzbicka A. (1999). *Emotions across languages and cultures: Diversity and universals*. Cambridge University Press.
- Wilde, T., Legarie, D., & DeFreitas, C. (2024, October 18). *Puzzle guide*. IGN. Retrieved February 6, 2025, from https://www.ign.com/wikis/silent-hill-2-remake/Puzzle_Guide
- Wildman, W. J. (2006). An introduction to relational ontology. In J. Polkinghorne (Ed.), *The Trinity and an entangled world: Relationality in physical science and theology* (pp. 55–73). Eerdmans.
- Wilhelmsson, U., & Wallén, J. (2011). A combined model for the structuring of computer game audio. In M. Grimshaw (Ed.), *Game sound technology and player interaction: Concepts and developments* (pp. 98-132). IGI Global.
- Wilkins, A. C. (2008). “Happier than non-Christians”: Collective emotions and symbolic boundaries among evangelical Christians. *Social Psychology Quarterly*, 71(3), 281-301.
- Williams, L. (1991). Film bodies: Gender, genre, and excess. *Film Quarterly*, 44(4), 2–13. <https://doi.org/10.2307/1212758>
- Williams, R. (1961). *The long revolution*. Columbia University Press. <https://doi.org/10.7312/will93760>
- Williams, R. (1977). *Marxism and literature*. Oxford University Press.
- Williams, R. (1989). *Resources of hope: Culture, democracy, socialism*. Verso
- Wilson, D. (2016). A tale of two jousts: Multimedia, game feel, and imagination [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=hpdcek4hLA8>
- Wirman, H. (2014). Gender and identity in game-modifying communities. *Simulation & Gaming*, 45(1), 70–92. <https://doi.org/10.1177/1046878113519572>
- Witmer, B. G., & Singer, M. J. (1998). Measuring presence in virtual environments: A presence questionnaire. *Presence: Teleoperators and Virtual Environments*, 7(3), 225–240. <https://doi.org/10.1162/105474698565686>
- Wittgenstein, L. (2000). *Felsefi soruşturmalar* (Deniz Kandır, çev.). Küyerel Yayınları.
- Wood, R. T., Griffiths, M. D., & Parke, A. (2007). Experiences of time loss among videogame players: An empirical study. *CyberPsychology & Behavior*, 10(1), 38–44. <https://doi.org/10.1089/cpb.2006.9994>
- Worachat, K. and Satararui, K. (2022). Adult social engagement through video game community. *Kasetsart Journal of Social Sciences*, 43(1), 46-52. <https://doi.org/10.34044/j.kjss.2022.43.1.06>
- Wratt, C. (2018). *Developing procedural generation tools for video game audio designers* [Master's thesis] Te Herenga Waka–Victoria University of Wellington]. <https://doi.org/10.26686/wgtn.17134286>

- Wray, N., Markovic, M., & Manderson, L. (2007). Discourses of normality and difference: Responses to diagnosis and treatment of gynaecological cancer of Australian women. *Social Science & Medicine*, 64(11), 2260–2271. <https://doi.org/10.1016/j.socscimed.2007.02.034>
- Wrong, D. (1976). *Skeptical sociology*. Columbia University Press.
- Yağar, F. (2023). Nitel araştırmalarda örneklem büyüklüğünün belirlenmesi: veri doygunluğu. *Aksaray Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 7(2), 138–152. <https://doi.org/10.38122/ased.1030365>
- Yannakakis, G. N., & Melhart, D. (2023). Affective game computing: A survey. *Proceedings of the IEEE*, 111(10), 1423–1444.
- Yee, N. (2006). Motivations of play in online games. *CyberPsychology & Behavior*, 9(6), 772–775. <https://doi.org/10.1089/cpb.2006.9.772>
- Yi, Q., & Chung, J. (2023). A comparative study on the game experience of VR horror games and side-scrolling horror games. *International Journal of Advanced Culture Technology*, 11(2), 415–420. <https://doi.org/10.17703/IJACT.2023.11.2.415>
- Zackariasson, P., & Wilson, T. (2010). Paradigm shifts in the video game industry. *Competitiveness Review: An International Business Journal Incorporating Journal of Global Competitiveness*, 20(2), 139–151. <https://doi.org/10.1108/10595421011029857>
- Zaib, S. E., & Yamamura, M. (2022). Using heart rate and machine learning for VR horror game personalization. *2022 IEEE Conference on Games (CoG)*, 1–8. IEEE. <https://doi.org/10.1109/CoG51982.2022.9893723>
- Zhang, H., Li, X., Fu, X., Qiu, C., Zhang, J., & Carroll, J. (2024). Understanding fear responses and coping mechanisms in VR horror gaming: Insights from semistructured interviews. *IEEE Transactions on Games*, 16(4), 868–881. <https://doi.org/10.1109/TG.2024.3403768>
- Ziegfeld, R. (1989). Interactive fiction: A new literary genre? *New Literary History*, 20(2), 341–372.
- Zillmann, D. (1980). Anatomy of suspense. In P. H. Tannenbaum (Ed.), *The entertainment functions of television* (pp. 133–163). Lawrence Erlbaum Associates.
- Zillmann, D. (1996). The psychology of suspense in dramatic exposition. In P. Vorderer, H. J. Wulff, & M. Friedrichsen (Eds.), *Suspense: Conceptualizations, theoretical analyses, and empirical explorations* (pp. 199–231). Lawrence Erlbaum Associates.
- Zuckerman, M. (1996). Sensation seeking and the taste for vicarious horror. In J. B. Weaver & R. Tamborini (Eds.), *Horror films: Current research on audience preferences and reactions* (pp. 147–160). Lawrence Erlbaum Associates.

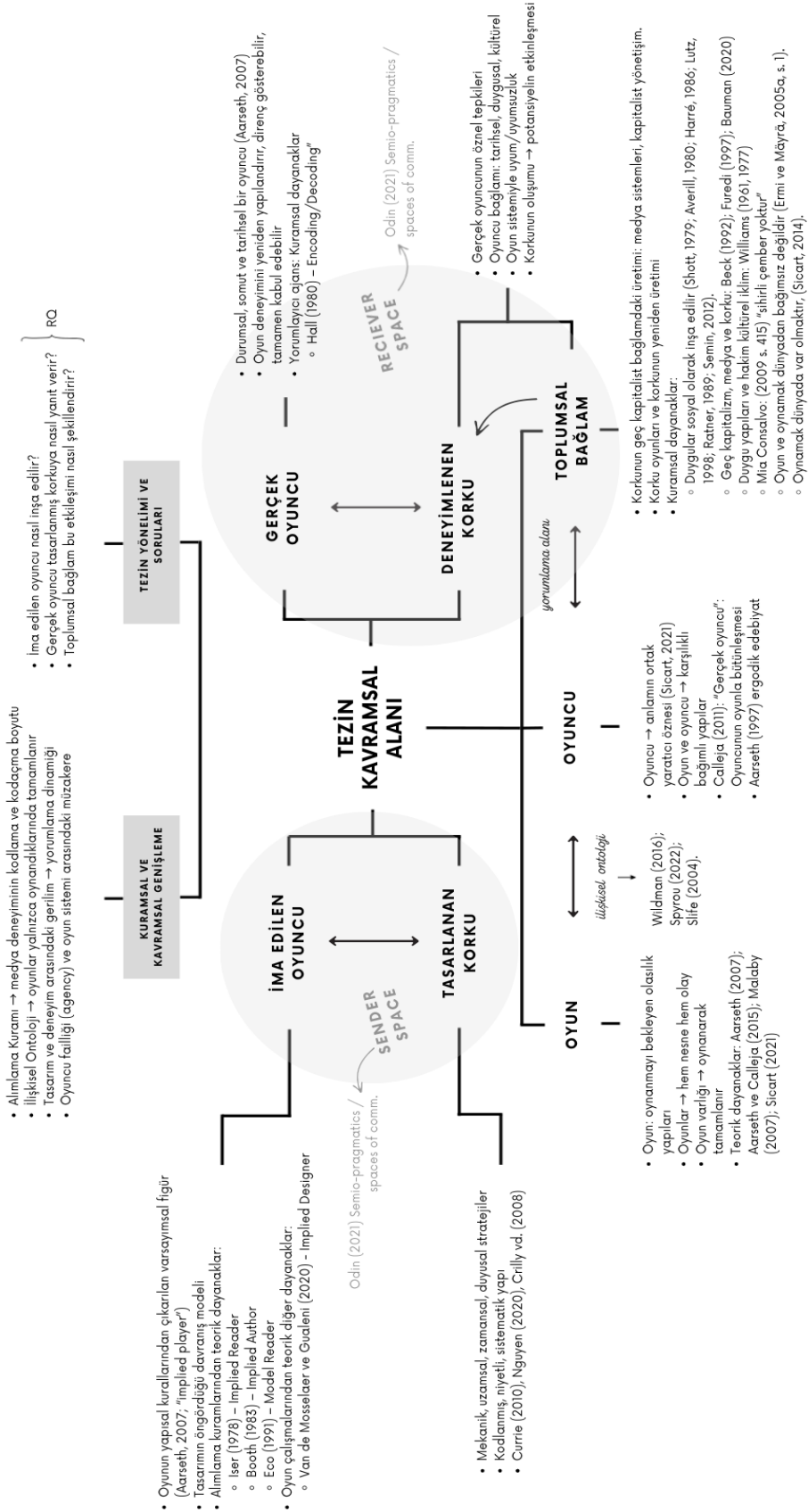
LUDOGRAFI

- Alexey Pajitnov. (1988). *Tetris*. Spectrum HoloByte; Mirrorsoft.
- Behaviour Interactive. (2016). *Dead by Daylight*. Behaviour Interactive; 505 Games; Deep Silver; NetEase Games; Starbreeze Studios.
- BioWare. (2009). *Dragon Age: Origins*. Electronic Arts.
- Bloober Team. (2017). *Observer*. Aspyr.
- Bloober Team. (2024). *Silent Hill 2 Remake*. Konami Digital Entertainment.
- Bloober Team. (2025). *Cronos: The New Dawn*. Bloober Team.
- Capcom. (1996). *Resident Evil*. Capcom.
- Capcom. (2005). *Resident Evil 4*. Capcom.
- Capcom. (2009). *Resident Evil 5*. Capcom.
- Capcom. (2017). *Resident Evil 7: Biohazard*. Capcom.
- Capcom. (2019). *Resident Evil 2 Remake*. Capcom.
- Capcom. (2023). *Resident Evil 4 Remake*. Capcom.
- Capcom. (2026). *Resident Evil: Requiem*. Capcom.
- Creative Assembly. (2014). *Alien: Isolation*. Sega.
- Cyanide. (2018). *Call of Cthulhu*. Focus Home Interactive.
- DMA Design. (2001). *Grand Theft Auto III*. Rockstar Games.
- Dreampainters Software. (2012). *Anna*. Kalypso Media.
- EA Redwood Shores. (2008). *Dead Space*. Electronic Arts.
- Frictional Games. (2010). *Amnesia: The Dark Descent*. Frictional Games.
- Frictional Games. (2015). *SOMA*. Frictional Games.
- Gary Gygax & Dave Arneson. (1974). *Dungeons & Dragons*. TSR.
- Human Entertainment. (1995). *Clock Tower*. Human Entertainment.
- Infinity Ward. (2003). *Call of Duty*. Activision; Aspyr.
- Infogrames. (1992). *Alone in the Dark*. Infogrames; IMotion/Interplay.
- Kinetic Games. (2020). *Phasmophobia*. Kinetic Games.
- Kojima Productions. (2014). *P.T.* Konami Digital Entertainment.
- Larian Studios. (2023). *Baldur's Gate 3*. Larian Studios.
- LKA. (2022). *Martha Is Dead*. Wired Productions.
- Malcolm Evans. (1981). *3D Monster Maze*. J. K. Greye Software.
- Maxis. (2000). *The Sims*. Electronic Arts.
- Maxis. (2008). *Spore*. Electronic Arts.
- Mob Entertainment. (2021). *Poppy Playtime*. Mob Entertainment.
- Mojang Studios. (2011). *Minecraft*. Mojang Studios; Xbox Game Studios; Sony Interactive Entertainment.
- Monolith Productions. (2005). *F.E.A.R.* Vivendi Games.
- Namco. (1981). *Galaga*. Namco; Midway Manufacturing.
- Namco. (1988). *Splatterhouse*. Namco; Sharp Image Electronics.
- Naughty Dog. (2013). *The Last of Us*. Sony Computer Entertainment.
- Nintendo R&D1. (1981). *Donkey Kong*. Nintendo.
- Portable Moose. (2016). *Sally Face*. Portable Moose.
- Red Barrels. (2013). *Outlast*. Red Barrels.
- Remedy Entertainment. (2019). *Control*. 505 Games; Remedy Entertainment.
- ScottGames. (2014). *Five Nights at Freddy's*. ScottGames.
- Silicon Knights. (2002). *Eternal Darkness: Sanity's Requiem*. Nintendo.
- Square. (1987). *Final Fantasy*. Square; Square Enix.
- Square. (1998). *Parasite Eve*. Square; Electronic Arts.
- Straight Back Games. (2021). *Devour*. Straight Back Games.
- Supermassive Games. (2015). *Until Dawn*. Sony Computer Entertainment.
- Supermassive Games. (2019). *The Dark Pictures Anthology: Man of Medan*. Bandai Namco Entertainment.

Tango Gameworks. (2014). *The Evil Within*. Bethesda Softworks.
Tarsier Studios. (2017). *Little Nightmares*. Bandai Namco Entertainment.
Team Silent. (1999). *Silent Hill*. Konami.
Team Silent. (2001). *Silent Hill 2*. Konami.
Team Silent. (2003). *Silent Hill 3*. Konami.
Tecmo. (2001). *Fatal Frame*. Tecmo; Wanadoo Edition; Microsoft Game Studios.
Tecmo. (2003). *Fatal Frame II: Crimson Butterfly*. Tecmo; Ubisoft; Microsoft Game Studios.
Tecmo. (2005). *Fatal Frame III: The Tormented*. Tecmo; Take-Two Interactive.
Valve South. (2008). *Left 4 Dead*. Valve.
Frogwares. (2002). *Sherlock Holmes: The Mystery of the Mummy*. Wanadoo; The Adventure Company; Frogwares.

EKLER

EK-1: Zihin Haritası



EK-2: Oyuncular İçin Ön Görüşme Anketi

Katılımcı Adı-Soyadı:

Tarih: ____ / ____ / 2025

1. **Yaş:** ____
2. **Cinsiyet:**
 - ☐ Kadın
 - ☐ Erkek
 - ☐ Diğer / Belirtmek istemiyorum
3. **Eğitim durumu:**
 - ☐ Lise
 - ☐ Ön Lisans
 - ☐ Lisans
 - ☐ Yüksek Lisans
 - ☐ Doktora
4. **Oyun oynama sıklığınız:**
 - ☐ Her gün
 - ☐ Haftada birkaç kez
 - ☐ Haftada bir
 - ☐ Daha seyrek
5. **Korku türü oyun oynama sıklığınız:**
 - ☐ Çok sık (türün çoğu yeni oyunu)
 - ☐ Ara sıra (yılda birkaç)
6. **Yaklaşık olarak şimdiye kadar bitirdiğiniz korku oyunu sayısı:** _____
7. **En çok tercih ettiğiniz oyun platformu:** *(Birden fazla seçebilirsiniz)*
 - ☐ PC
 - ☐ Konsol (PlayStation, Xbox, vb.)
 - ☐ Mobil
 - ☐ Diğer: _____
8. **En çok sevdiğiniz korku alt türleri:** *(Birden fazla seçebilirsiniz)*
 - ☐ Hayatta kalma (survival horror)
 - ☐ Psikolojik korku
 - ☐ Aksiyon-korku
 - ☐ Çok oyunculu korku
 - ☐ Diğer: _____
9. **Korku oyunlarını genellikle nasıl oynarsınız?**
 - ☐ Tek başıma
 - ☐ Arkadaşlarla (aynı mekân)
 - ☐ Online arkadaşlarla
10. **Oynadığınız Türk yapımı korku oyunlarına örnekler veriniz:** _____

EK-3: Oyun Geliştiricileri/Tasarımcıları İçin Ön Görüşme Anketi

Katılımcı Adı-Soyadı:

Tarih: ____ / ____ / 2025

1. **Yaş:** ____
2. **Cinsiyet:**
 - ☐ Kadın
 - ☐ Erkek
 - ☐ Diğer / Belirtmek istemiyorum
3. **Eğitim durumu:**
 - ☐ Lise
 - ☐ Ön Lisans
 - ☐ Lisans
 - ☐ Yüksek Lisans
 - ☐ Doktora
4. **Meslekteki toplam deneyim süresi:** _____ yıl
5. **Oyun sektöründeki rol(ler):** *(Birden fazla seçebilirsiniz)*
 - ☐ Oyun tasarımcısı
 - ☐ Programcı
 - ☐ Görsel tasarımcı / İllüstratör
 - ☐ Ses / Müzik tasarımcısı
 - ☐ Hikâye / Senaryo yazarı
 - ☐ Testçi
 - ☐ Pazarlama / Yayıncı
 - ☐ Diğer: _____
6. **Korku türünde çalışılan yaklaşık proje sayısı:** _____
7. **Bağımsız (indie) / AAA / Diğer üretim biçimi:**
 - ☐ Bağımsız (indie)
 - ☐ AAA / büyük stüdyo
 - ☐ Karma
8. **En son üzerinde çalıştığınız korku oyunu:** _____
9. **Projedeki görev(ler)iniz:** _____
10. **Daha önce Türkiye dışı pazara yönelik üretim deneyiminiz oldu mu?**
 - ☐ Evet
 - ☐ Hayır

EK-4: Katılımcılar Tablosu

Katılımcı Kodu	Yaşı	Yaşadığı Şehir	Cinsiyeti	Eğitimi	Korku oynama sıklığı	Bitirdiği korku oyunu sayısı (yaklaşık)
P1	33	Samsun	Erkek	Lisans	Çok sık (türün çoğu yeni oyunu)	35
P2	29	İstanbul	Erkek	Lisans	Ara sıra (yılda birkaç)	4-5
P3	23	İstanbul	Kadın	Lisans	Çok sık (türün çoğu yeni oyunu)	15
P4	34	Denizli	Erkek	Lisans	Çok sık (türün çoğu yeni oyunu)	50
P5	22	İstanbul	Kadın	Lisans	Çok sık (türün çoğu yeni oyunu)	20-25
P6	24	İzmir	Erkek	Yüksek lisans	Çok sık (türün çoğu yeni oyunu)	35
P7	22	İstanbul	Erkek	Lisans	Çok sık (türün çoğu yeni oyunu)	35
P8	45	İstanbul	Kadın	Lisans	Çok sık (türün çoğu yeni oyunu)	35
P9	32	Giresun	Erkek	Doktora	Ara sıra (yılda birkaç)	20
P10	30	İstanbul	Erkek	Ön lisans	Çok sık (türün çoğu yeni oyunu)	40

Katılımcı Kodu	Yaşı	Yaşadığı Şehir	Cinsiyeti	Eğitimi	Mesleki deneyim (yıl)	Çalıştığı korku proje sayısı	Sektörde Çalıştığı Roller
D1	24	İstanbul	Erkek	Lise	5	4	Oyun tasarımcısı; Programcı; Görsel tasarımcı; Ses tasarımcısı; Hikâye yazarı
D2	24	İstanbul	Erkek	Lise	2	1	Oyun tasarımcısı; görsel tasarımcı; hikâye yazarı
D3	40	Ankara	Erkek	Lise	5	4	Oyun tasarımcısı; Programcı; Görsel tasarımcı; Ses tasarımcısı; Hikâye yazarı; Testçi; Pazarlama/yayıncı
D4	26	Ankara	Kadın	Yüksek lisans	4	5	Oyun tasarımcısı; Programcı; Seviye Tasarımcısı
D5	43	İstanbul	Erkek	Ön lisans	22	5	Oyun tasarımcısı; Görsel tasarımcı; Ses tasarımcısı; Hikâye yazarı; Testçi
D6	19	Eskişehir	Erkek	Ön lisans	6	2	Programcı; Hikâye yazarı
D7	18	İstanbul	Erkek	Lise	3	2	Oyun tasarımcısı; Görsel tasarımcı; Hikâye yazarı; Testçi; Bölüm tasarımcısı
D8	49	İstanbul	Erkek	Lisans	28	1	Yayıncı
D9	53	Ankara	Erkek	Lisans	15	10	Oyun tasarımcısı; Programcı

EK-5: Aydınlatılmış Onam Formu

AYDINLATILMIŞ ONAM FORMU

Araştırmanın adı:

Korku video oyunlarında endüstri dinamikleri ve oyuncu deneyimleri üzerine ilişkisel bir analiz

A. Giriş

Sayın gönüllü,

Doktora Tezi Projesi kapsamında planlanmış olan yukarıda adı yazılı araştırmaya katılmak üzere davet edilmiş bulunuyorsunuz. Bu araştırmada yer almayı kabul etmeden önce, araştırmanın ne amaçla yapılmak istendiğini anlamanız ve kararınızı bu bilgilendirme çerçevesinde özgürce vermeniz gerekmektedir. Aşağıdaki bilgileri lütfen dikkatlice okuyunuz, sorularınız olursa sorunuz ve açık yanıtlar isteyiniz.

B. Bilgilendirme

Katılmayı kabul edeceğiniz bu araştırma, korku video oyunlarının endüstriyel manzarasını, oyuncuların bu oyunlardan beklentilerini ve korku oyunları alanını şekillendiren kültürel, toplumsal ve ekonomik boyutlar arasındaki etkileşimi kapsamlı bir şekilde incelemeyi amaçlamaktadır. Araştırma kapsamında en az iki korku oyununu daha önce oynamış 18-44 yaş arasındaki Türkiye’den oyuncular ile Türk korku oyunlarının geliştiricileri ve yapımcılarıyla derinlemesine görüşmeler yapılmaktadır. Görüşmeler yapıldıkça alınan yanıtların birbirlerini tekrar etmeye başladığı görülünce görüşmelere son verilecektir. Araştırmaya yüz yüze ya da çevrimiçi görüntülü görüşme programları aracılığıyla katılabilirsiniz. Görüşmeler boyunca araştırmacı size bazıları önceden hazırlanmış sorular yöneltecek ve sizden gelecek yanıtları not edecektir. Görüşmeler ses kayıt programı aracılığıyla kaydedilecek, bulut depolamayla saklanacak ve fakat araştırma tez formatında başarılı şekilde savunulduğunda tüm veriler geri dönüşümsüz şekilde yok edilecektir. Görüşmeler tahmini olarak minimum 30 dakika maksimum 150 dakikada tamamlanacaktır. Araştırmaya katılmanız halinde karşılaşabileceğiniz herhangi bir risk bulunmamaktadır. Bununla birlikte araştırmaya katılmayı kabul etmemeniz ya da araştırmadan ayrılmanız durumunda herhangi bir olumsuz sonuçla karşı karşıya kalmayacaksınız. Araştırmaya katılımınız halinde herhangi bir ücret ödenmesi söz konusu değildir ve sizden ücret talep edilmeyecektir.

C. Güvence

Bu araştırmada yer almak tümüyle sizin isteğinize bağlıdır. Araştırmada yer almayı reddedebilirsiniz ya da başladıktan sonra yarıda bırakabilirsiniz. Bu araştırmanın sonuçları bilimsel amaçlarla kullanılacaktır. Araştırmadan çekilmeniz ya da araştırmacı tarafından araştırmadan çıkarılmanız halinde, sizle ilgili veriler kullanılmayacaktır. Ancak veriler bir kez anonimleştikten sonra araştırmadan çekilmeniz mümkün olmayacaktır. Sizden elde edilen tüm bilgiler gizli tutulacak, araştırma yayınlandığında da varsa kimlik bilgilerinizin gizliliği korunacaktır.

D. Onay

Yukarıda yer alan ve araştırmaya başlanmadan önce gönüllülere verilmesi gereken bilgileri içeren metni okudum (ya da sözlü olarak dinledim). Eksik kaldığını düşündüğüm konularda sorularımı araştırmacılara sordum ve doyurucu yanıtlar aldım. Yazılı ve sözlü olarak tarafıma sunulan tüm açıklamaları ayrıntılarıyla anladığım kanısındayım. Çalışmaya katılmayı isteyip istemediğim konusunda karar vermem için yeterince zaman tanındı. Bu koşullar altında, araştırma kapsamında elde edilen şahsıma ait bilgilerin bilimsel amaçlarla kullanılmasını, gizlilik kurallarına uyulmak kaydıyla sunulmasını ve yayınlanmasını, hiçbir baskı ve zorlama altında kalmaksızın, kendi özgür irademle kabul ettiğimi beyan ederim.

E. İmza

İmza/Tarih
Gönüllünün adı/soyadı

İmza/Tarih
Araştırmacının adı/soyadı

EK-6: Etik Kurul Karar Örneđi

ANKARA ÜNİVERSİTESİ ETİK KURULU KARAR ÖRNEĐİ

Karar Tarihi : 11.11.2024
Toplantı Sayısı : 12
Karar Sayısı : 71

71-Üniversitemiz İletişim Fakültesi, Gazetecilik Bölümü, Genel Gazetecilik Anabilim Dalı öğretim üyesi Prof. Dr. Çiler DURSUN'un danışmanlığını yapmış olduđu, Sosyal Bilimler Enstitüsü öğrencisi Ferhat Erdiñ KAYGUSUZ'un TÜBİTAK tarafından desteklenen "Korku Video Oyunu Türünde Endüstri Dinamikleri ve Oyuncu Deneyimleri Üzerine İlişkisel Bir Analiz" başlıklı doktora tez başvurusu ile ilgili İnsan Üzerinde Yapılan Klinik Dışı Araştırmalar Başvuru Formu" Etik Kurulumuzca incelenmiştir.

Üniversitemiz İletişim Fakültesi, Gazetecilik Bölümü, Genel Gazetecilik Anabilim Dalı öğretim üyesi Prof. Dr. Çiler DURSUN'un danışmanlığını yapmış olduđu, Sosyal Bilimler Enstitüsü öğrencisi Ferhat Erdiñ KAYGUSUZ'un TÜBİTAK tarafından desteklenen "Korku Video Oyunu Türünde Endüstri Dinamikleri ve Oyuncu Deneyimleri Üzerine İlişkisel Bir Analiz" başlıklı doktora tez başvurusu ile ilgili araştırma protokolüne uyulması ve etik onay tarihinden itibaren geçerli olması koşuluyla uygulanmasının etik açıdan uygun olduğuna oy birliği ile karar verildi.

ASLININ AYNIDIR

ÖZET

Bu tez, oyun geliştiricileri tarafından hayal edilen ima edilen oyuncu ile duygusal, kültürel ve toplumsal bağlamlarda öznelliğe sahip gerçek, tarihsel oyuncu arasındaki gerilimi, korku video oyunlarında tasarlanan korku ile deneyimlenen korku ayrımı üzerinden inceliyor. Bu kapsamda ima edilen oyuncunun nasıl inşa edildiği, gerçek oyuncuların bu ima edilenle nasıl ilişkilendiği ve gündelik yaşam ile toplumsal bağlamın deneyimlenen korkuya nasıl etkide bulunduğu soruşturuluyor. Bunlara yanıt üretmek için tez, Türkiye'deki oyunu geliştiricileri ve oyuncularla yapılan yarı-yapılandırılmış derinlemesine görüşmelerden oluşan yorumsayıcı, nitel bir araştırma tasarımı benimsiyor.

Araştırmanın bulguları söz konusu olduğunda, ima edilen oyuncuların öncelikle piyasa odaklı varsayımlar ve oyuncuların özelliklerinden uzaklaşan türden idealize edilmiş profiller olarak inşa edildiği, fakat oyuncuların buna tam olarak uymadığı ortaya çıkıyor. Bununla birlikte korku oyunlarında oyuncu failliğinin oyun sistemlerinin yorumlayıcı, yapılandırıcı ve duygusal bir uygulama olarak belirginleştiği dikkat çekiyor; oyuncular seçimleri, düşünceleri, yaratıcı uygulamaları, dirençleri aracılığıyla oyunun prosedürel yapısını ve anlatısını aktif olarak şekillendiriyor ve bu nedenle tasarlanan ile deneyimlenen farklılaşabiliyor. Üçüncüsü korku oyunlarında korkunun deneyimi oyun geliştiricilerinin varsayımlarıyla zaman zaman örtüşüyor ve oyunun formel yapısı ile oyuncuların somut, duygusal ve durumsal katılımlarının etkileşiminin bileşkesiyle yaşanıyor. Ayrıca bu tez, korkunun kültürel ve toplumsal inşasını vurguluyor ve korku oyunlarının cinsiyet, toplumsal yaşam ve kolektif duygusal yapılar tarafından şekillendirilen gündelik endişeleri yansıttığını, kırdığını ve bazen dönüştürdüğünü gösteriyor. Son olarak, korku oyunu üretimini ve alımlanmasını yaratıcı özerklik, pazar kısıtlamaları ve teknolojik imgelemlerin hangi türden korku deneyimlerinin oluşturulabileceğini ve dolaşıma girebileceğini sürekli olarak yeniden şekillendirdiği, parçalı ve yetersiz finanse edilmiş bağımsız oyun geliştirmenin manzarası içinde

konumlandırıyor. Böylece tez, korku oyunları üzerinden ima edilen oyuncu ile gerçek oyuncunun yaşanmış deneyimlerini arasındaki farklılığın tasarımcıların niyetleri ile oyuncuların öznellikleri arasındaki gerilimden kaynaklandığını belirterek oyun deneyiminin toplumsal bağlamın etkide bulunduğu ilişkisel bir alanda sistem (oyun geliştiricileri) ile oyuncu tarafından birlikte inşa edilen bir fenomen olduğunu öneriyor.

Anahtar Sözcükler: ima edilen oyuncu, oyun geliştirme, oyuncu deneyimi, oyuncu failliği, korku oyunları, dijital oyun, oyun çalışmaları

ABSTRACT

This thesis examines the difference between the implied player imagined by game developers and the real, historical player with subjectivity in emotional, cultural and social contexts, through the distinction between the horror designed and the horror experienced in horror video games. The research questions are that how the implied player is constructed by game developers; how actual players experience this implied player; and how the social context and everyday life contributes to the experience of horror. To answer these questions, the thesis uses an interpretative, qualitative research design based on semi-structured in-depth interviews with game developers and players in Türkiye.

One of the findings of the research that the implied players are constructed primarily as market-oriented projections and idealised profiles that are detached from the players' subjectivity, but that the players do not fully conform to these. In horror video games, it is noteworthy that player agency becomes apparent as an interpretative, constructive, and emotional application of game systems; players actively shape the procedural structure and narrative of the game through their choices, thoughts, creative applications, and resistance, and therefore what is designed can differ from what is experienced. Thirdly, the experience of horror sometimes matches the assumptions of game developers in horror games and is experienced through the combination of the game's formal structure and the interaction of players' concrete, emotional and situational participation. Furthermore, this thesis emphasises the social construction of fear and demonstrates that horror games reflect, disrupt and sometimes transform everyday anxieties shaped by gender, social life and collective emotional structures. Finally, the thesis situates horror game production and its reception within the ecosystem of fragmented and underfunded independent game development, where creativity, market constraints, and technological imaginaries constantly reshape what kinds of horror

experiences can be created and circulated. Thereby, the thesis suggests that the difference between the implied player and the actual player's lived experiences through horror games stems from the tension between the designers' intentions and the players' subjectivities, proposing that the gaming experience is a phenomenon jointly constructed by the system, which is created by game developers, and the player within a relational space influenced by the social context.

Keywords: implied player, game development, player experience, player agency,
horror games, digital games, game studies