



Korku Oyunlarında Anlatı ve Sinematografi:

Silent Hill'den The Quarry'ye Evrilen Yaklaşımlar

Narrative And Cinematography In Horror Games: Evolving Approaches From Silent Hill To The Quarry

Öğr. Gör. Sedef SARAÇ

0000-0002-0177-808X ♦ İstanbul Topkapı Üniversitesi, Web Tasarımı ve Kodlama

♦ sedefsarac@topkapi.edu.tr

Özet



Bu çalışma, korku video oyunlarında anlatı yapısının zaman içerisindeki evrimini ve bu evrimin sinematografik unsurlarla ilişkisini kapsamlı bir şekilde incelemektedir. Dijital oyun teknolojilerindeki hızlı ilerlemeler, son otuz yılda korku oyunlarının hikâye çerçevelerinde ve oyuncu katılımında önemli değişikliklere yol açmıştır. Mevcut literatürde korku oyunlarının teknik gelişimi sıklıkla ele alınsa da anlatı biçimindeki dönüşümün sinematografik anlatımla birlikte nasıl şekillendiğine dair bütüncül ve derinlemesine çalışmalar sınırlıdır. Özellikle, değişen anlatı dinamiklerinin, sinematik öğelerle birleşerek oyuncu deneyimini nasıl dönüştürdüğüne dair kapsamlı araştırmalar eksiktir. Bu bağlamda çalışmanın temel amacı, klasik korku oyunları ile modern korku oyunları arasında anlatı yapısı, oyuncu etkileşimi ve sinematografik uygulamalar açısından karşılaştırmalı bir analiz gerçekleştirmektir.

Nitel araştırma yöntemine dayalı olarak yapılandırılan bu çalışmada, korku türünün tarihsel ve biçimsel dönüşümünü temsil eden Silent Hill ve The Quarry video oyunları örneklem olarak seçilmiştir, betimsel analiz tekniği ile detaylı bir şekilde incelenmiştir. Her bir oyunun sahne yapıları, kamera tercihleri, ışık kullanımı, çevresel ipuçları ve ses tasarımları sistematik olarak kayıt altına alınmıştır. Oyunların belirli bölümleri tekrarlı biçimde analiz edilerek, anlatı ritmi, atmosfer kurma yöntemleri ve oyuncunun karar anlarındaki yönlendirme biçimleri çözümlenmiştir. Elde edilen bulgular, klasik korku oyunlarında doğrusal anlatı ve sınırlı oyuncu etkisinin hâkim olduğunu, oyuncunun eylemlerinin hikâye akışını büyük ölçüde değiştiremediğini ortaya koymaktadır. Bu yapımlarda korku, genellikle sabit kamera açıları, kısıtlı görüş alanı ve önceden belirlenmiş "jump scare" anları gibi geliştirici kontrollü unsurlarla sağlanmaktadır.

Bunun aksine, modern yapımlarda ise oyuncu seçimlerine dayalı dinamik anlatı yapılarının, dallanan hikâyelerin ve çoklu sonların öne çıktığı gözlemlenmiştir. Ayrıca, sinematografik tekniklerin (dinamik kamera açıları, düşük ışık ayarları, özenle seçilmiş renk şemaları, çevresel ses tasarımı) korku atmosferinin inşasında giderek daha belirleyici ve anlatının ayrılmaz bir parçası olarak rol üstlendiği gözlemlenmiştir. Bu teknikler, sadece görsel ve işitsel birer araç olmakla kalmayıp, oyuncunun duygusal ve bilişsel katılımını derinleştiren, korkuyu daha kişisel ve öznel bir deneyime dönüştüren unsurlar haline gelmiştir. Bu çalışma, hem oyun anlatılarının doğrusal pasiflikten etkileşimli aktifliğe evrimine ışık tutmakta hem de sinematik estetiğin oyun pratiğine ve oyuncu deneyimine etkisine dair literatüre önemli katkılar sunmaktadır. Nihayetinde, bu araştırma korku oyunlarının karmaşık, interaktif anlatı ortamları olarak işlev görme kapasitesini vurgulamakta, hikâye anlatımı ile estetik tasarımın kesişim noktasını incelemektedir.

Keywords: Dijital Oyun, Sinematografi, Video Oyunu Anlatısı, Silent Hill, The Quarry.

Extended Abstract



Over the last 30 years, rapid advances in digital gaming technologies have brought about substantial changes in the storytelling frameworks and player involvement in horror video games. While traditional horror games from the late '90s featured static camera perspectives, restricted movement, and strictly linear plots, contemporary horror titles offer more immersive, cinematic, and player-centered experiences. The development of narrative frameworks in horror games has been fueled not only by technological enhancements but also by shifts in aesthetic tastes, narrative approaches, and a rethinking of player interaction. Today's horror games transcend mere fear-induction; they deliver intricate narratives molded by player choices, thus elevating interactivity to unprecedented heights.

Despite existing research addressing numerous dimensions of horror games, including atmosphere creation, lighting, audio design, and adversary mechanics, the historical progression of narrative forms and their amalgamation with cinematic storytelling techniques remains comparatively underappreciated. Notably absent are thorough investigations that scrutinize how these shifting narrative dynamics, combined with cinematic elements, have transformed the player experience. This study seeks to bridge that gap by exploring the evolution of narrative structures in horror games through a comparative framework that juxtaposes classic and contemporary examples. It aims to provide a comprehensive analysis of how storytelling and cinematic aesthetics have intertwined to reshape the horror experience in video games.

The primary objective of this research is to compare the narrative design, player engagement, and cinematic strategies of traditional and modern horror games. It aims to address the following research question: How is the narrative configured in classic horror games, and how does it influence player experience? In what respects do modern horror games vary in narrative tactics, and how do cinematic components shape overall gameplay? To address these inquiries, a qualitative investigation was conducted, along with a descriptive-analytical methodology. Five representative titles (Silent Hill, Resident Evil, Outlast, Amnesia, and The Quarry) were chosen for their historical significance and profound impact on the genre. These games were selected to enable a meaningful comparison between linear classic narratives and player-driven modern narrative structures.

In the examination, the classic titles Silent Hill (1999) and Resident Evil (1996) were scrutinized first. These games generally feature predetermined, linear storylines in which the player's agency is significantly constrained. The narrative follows a fixed path, and player choices do not substantially alter the story's course. Fixed camera perspectives, limited exploration choices, and linear mission structures characterize the gameplay experience. Fear in these titles is chiefly derived from spatial disorientation, uncertainty, and scant resources, all of which enhance a sense of vulnerability and claustrophobia in the player. The use of static camera angles, restricted visibility, and pre-scripted jump scares is a prominent tool for fear induction, controlled directly by the developers. The deliberate manipulation of light, shadow, and sound design creates a pervasive sense of unease, compelling the player to rely on audio cues and intuition rather than complete visual clarity.

Conversely, modern titles like Outlast (2013), Amnesia: The Dark Descent (2010), and The Quarry (2022) supply flexible, player-oriented narrative frameworks that highlight choice and consequence. These games often feature branching storylines and multiple endings, allowing players to influence the narrative's progression and outcome actively. Specifically, The Quarry features a highly interactive branching storyline in which nearly every decision directly affects the game's trajectory and ultimate conclusion, resulting in an experience that closely resembles interactive cinema. Moreover, these games incorporate cinematic elements not merely in traditional cutscenes but throughout the gameplay experience. Dynamic camera movements, low-light settings, carefully curated color schemes, and intricate environmental sound design are woven into the game's core aesthetic and emotional essence. These techniques contribute to a more immersive and psychologically intense horror experience, where the player's actions and perceptions are central to the unfolding narrative.

These findings imply a fundamental transformation in horror game design: whereas developer-driven narrative paths govern classic horror games, modern titles adopt open-ended, player-adaptive storytelling models. This evolution has also modified fear-inducing tactics. While older games invoke fear through feelings of powerlessness, spatial cton, and the unknown, newer games tend to capitalize on emotional strain, moral ambiguity, and narrative unpredictability through the direct consequences of player choices. Cinematic tools

accentuate this effect, enabling developers to create richly atmospheric and emotionally engaging horror experiences that respond dynamically to player input. For instance, in *The Quarry*, players are relentlessly confronted with choices framed within dramatic, film-like visuals. Camera angles adjust according to player actions, and lighting shifts to highlight crucial narrative moments. A solitary flickering lamp, for example, might cast a character's silhouette, evoking dread not through overt threats but through stylistic tension and psychological unease. Such moments exemplify how cinematic techniques have become integral to the dynamic narrative fabric of contemporary horror games.

In summary, this study delivers a thorough analysis of the evolution of narrative structures in horror video games, with particular emphasis on the increasing influence of cinematic aesthetics. By scrutinizing the intersection of storytelling, game mechanics, and player experience, it adds to the scholarly discourse on digital narratives and horror game design. The findings provide invaluable insights for researchers interested in interactive storytelling as well as for game developers eager to leverage cinematic techniques to enhance immersion and emotional resonance. Ultimately, this research highlights the profound capacity of horror games to function as intricate, interactive narrative environments where storytelling and aesthetic design intersect, offering players a deeply personal and psychologically impactful experience that transcends traditional gaming boundaries.

Anahtar Sözcükler: Digital Game, Cinematography, Video Game Narrative, Silent Hill, The Quarry.

Giriş

Video oyunları, anlatım yöntemleri ve görsel-işitsel estetik bakımlarından giderek daha karmaşık ve çok katmanlı yapılar sunan kültürel ürünler haline dönüşmüştür. Korku türü, oyunların sunduğu teknik ve duygusal deneyim açısından öne çıkan bir alan olarak dikkat çekmektedir. Bu tür, oyunculara hem heyecan verici hem de duygusal derinliği olan bir deneyim yaşatmaktadır. Korku oyunlarının tarihsel gelişimi üzerine yapılan incelemeler, anlatı yapılarında doğrusal ve geliştirici odaklı tasarımlardan, oyuncu yönlendirmeli ve çoklu anlatı yollarına kadar uzanan bir evrim sürecinin yaşandığını ortaya koymaktadır.

Bu dönüşüm, hikâyenin akışını etkilediği kadar, oyuncunun oyuna olan duygusal ve bilişsel katılımını da önemli ölçüde şekillendirmiştir. Mevcut literatüre göz attığımızda, korku oyunlarının teknik özellikleri, atmosfer tasarımı ve ses ile mekân arasındaki ilişki üzerine pek çok çalışma bulunduğu görülmektedir. Ancak, bu alandaki araştırmaların sınırlı bir kısmı, anlatı yapılarına dair tarihsel dönüşümler ve bu yapıların sinematografik tekniklerle nasıl bir araya geldiği konusunda bütüncül bir analiz sunmamaktadır. Bu durum, korku oyunlarının anlatı mimarisinin derinlemesine incelenmesi gerektiğini ortaya koymaktadır. Klasik korku oyunlarında sıkça rastlanan doğrusal anlatım ile modern oyunlardaki dallanan ve oyuncunun seçimlerine dayanan anlatım biçimleri arasındaki fark, literatürde genellikle yalnızca oyun mekanikleri açısından incelenmektedir. Bu durum, anlatı ve estetik bütünlüğünün yeterince dikkate alınmadığını göstermektedir. Bu araştırma, belirtilen eksikliği ortadan kaldırmayı amaçlamaktadır.

Dijital oyunlar, geleneksel medya araçlarından farklı olarak etkileşimli ve katılımcı unsurlar barındırır; bu durum oyuncunun anlatıyı şekillendirmede aktif rol almasını sağlar. Geleneksel anlatılarda gidişat önceden belirlenmişken ve oyuncu bunu değiştiremezken, dijital oyunlarda teknik imkanlar dahilinde oyuncu eylemleri anlatının gidişatını doğrudan etkileyebilir. Bu bağlamda, dijital oyunlardaki anlatı yapısı genellikle 'ortaya çıkan anlatı' (emergent narrative) olarak tanımlanmakta ve geleneksel anlatıbilimsel modellere meydan okumaktadır (Murray, 1997; Jenkins, 2004).

Korku oyunlarında sinematografi ve atmosfer, oyuncunun duyusal ve duygusal deneyimini şekillendiren temel anlatı araçlarıdır. Janet H. Murray'nin de belirttiği gibi, bir medyumun tasarımı, onun kültürel ihtiyaçlara ve estetik beklentilere nasıl karşılık verdiğini biçimlendirir (Murray, 2012, s.

13). Bu bağlamda sabit kamera açıları, loş ışık kullanımı, dar mekanlar ve ses tasarımı gibi ögeler, korku türünün deneyimsel boyutunu destekleyen araçlardır.

Korku oyunları, sinema ile oyun dünyasının kesişiminde yer alan hibrit bir anlatı alanı sunar. Bu tür, yalnızca oyuncuya korku hissi yaşatmayı değil, aynı zamanda bu hissi anlamlı bir anlatı ve atmosfer aracılığıyla inşa etmeyi amaçlar. Bu nedenle, korku oyunlarının analizinde hem anlatı kuramı hem de sinematografik estetik üzerine kurulu kavramsal bir çerçeve gereklidir. Bu bağlamda çalışmada üç ana kavramsal eksene odaklanılmıştır:

Oyun anlatısı ve yapısal dönüşüm, sinematografik anlatım teknikleri ve oyuncu-yönlendirmeli etkileşimli anlatı biçimleri.

Sinematografi ve atmosfer, korku oyunlarında anlatının en önemli bileşenlerinden biri olmuştur. Özellikle sabit kamera açıları, düşük ışık kullanımı, dar mekân tasarımı ve etkili ses tasarımı gibi unsurlar, oyuncunun korku deneyimini güçlendiren başlıca faktörlerdir (Krzywinska, 2002, s.206-223).

Korku oyunlarında kamera açıları gibi görsel öğelerin deneyim üzerindeki etkisini anlamak için, oyunların yapısal bileşenlerinin bağlamdan bağımsız olarak incelenmesi gereklidir. Bu da formal analiz yaklaşımıyla mümkündür (Lankoski & Björk, 2015, s. 23).

Korku oyunları üzerine yapılan akademik çalışmaların önemli bir kısmı (Krzywinska, 2002; Perron, 2009; Carstens, 2016) daha çok atmosfer, korku yaratma stratejileri ve görsel-işitsel gerilim teknikleri üzerine yoğunlaşmıştır. Ancak bu çalışmaların çoğu, anlatının sinematografi ile birleşerek nasıl dinamikleştiği ve oyuncu deneyimini nasıl dönüştürdüğü konusunu ikinci planda bırakmaktadır. Bu çalışma ise, sinematografik tekniklerle iç içe geçmiş anlatı biçimlerinin, korku deneyimini nasıl yeniden yapılandırıldığını ortaya koyması açısından literatüre özgün bir katkı sunmayı hedeflemektedir.



Resim 1: *The Texas Chainsaw Massacre*, (IMDB, 2025)

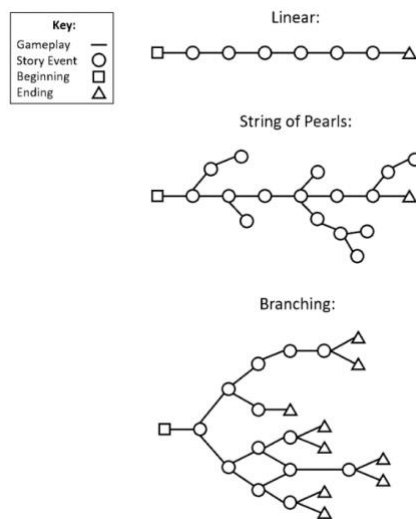
Korku Oyunlarında Anlatı Yapıları

Dijital oyunlar, yalnızca etkileşimli eğlence ürünleri olmaktan çıkarak çağdaş kültürel üretimin temel anlatı ortamlarından biri haline gelmiştir. Sinema, edebiyat ve televizyon gibi geleneksel anlatı mecralarından farklı olarak oyunlar, anlatıyı önceden tamamlanmış bir yapı olarak sunmak yerine, oyuncunun eylemleriyle sürekli yeniden kurulan bir süreç olarak üretir. Bu durum, oyun anlatısının ne olduğu ve nasıl çözümlenmesi gerektiği sorusunu yalnızca estetik değil, aynı zamanda kuramsal bir problem haline getirir. Oyunlarda anlatı; metin, görüntü, mekân, kurallar ve oyuncu eylemliliğinin kesişiminde şekillenen çok katmanlı bir yapıdır ve bu çoklu yapı, klasik anlatı kuramlarının doğrudan

uygulanmasını güçleştirir (Murray, 1997; Aarseth, 1997). Oyun anlatısının özgünlüğü, oyuncunun yalnızca hikâyeyi izleyen pasif bir alıcı değil, anlatının ilerleyişine müdahil olan aktif bir özne olmasından kaynaklanır. Bu nedenle dijital oyunlar, anlatıyı sabit bir olay örgüsü olarak değil, potansiyeller alanı olarak sunar. Muriel ve Crawford'un (2018) vurguladığı üzere, oyun deneyimi yalnızca anlatılan hikâyeden değil, oyuncunun bu hikâye içinde konumlanma biçiminden, karar alma süreçlerinden ve karşılaştığı etik ya da duygusal gerilimlerden oluşur. Dolayısıyla oyun anlatısı, yalnızca "ne anlatıldığı" ile değil, "nasıl deneyimlendiği" ile anlam kazanır. Bu durum, anlatı kavramını oyun bağlamında yeniden düşünmeyi zorunlu kılar. Özellikle korku türü oyunlar, anlatı meselesini daha da kritik bir noktaya taşır. Korku, oyuncunun duygusal ve bedensel tepkileri üzerinden işleyen bir türdür ve bu nedenle anlatı yapısı ile oynanış arasındaki uyum, deneyimin etkileyciliğini doğrudan belirler. Korku oyunlarında anlatı; belirsizlik, kontrol kaybı, tekinsizlik ve tehdit algısı gibi duygularla iç içe geçerek ilerler. Bu bağlamda anlatının doğrusal, yarı doğrusal ya da dallanan yapılarda kurgulanması, yalnızca hikâye akışını değil, oyuncunun korkuyla kurduğu ilişkiyi de dönüştürür. Oyuncuya sunulan eylem özgürlüğü arttıkça, korkunun biçimi de sabit sahnelerden ziyade olasılıklar üzerinden inşa edilir (Perron, 2009).

Video oyun anlatılarının artan karmaşıklığı, onları derin insan duygularını ve çatışmalarını keşfetme yetenekleriyle edebiyat ve filmle paralellik gösteren güçlü öykü anlatma araçları olarak konumlandırılmıştır (Wolf, 2010; Berger, 2017). The Last of Us, Life is Strange ve Bioshock Infinite gibi anlatı odaklı oyunların yükselişi, video oyunlarının oyuncularını psikolojik ve duygusal öykü anlatımına dahil eden etkileşimli ortamlar olarak hizmet etme potansiyelini vurgulamaktadır (Anable, 2018; Petry & Petry, 2012). Bu artan farkındalık, araştırmacıları video oyunlarını yalnızca bir eğlence biçimi olarak değil, aynı zamanda psikanaliz, medya çalışmaları ve bilişsel psikoloji alanlarında akademik incelemeye konu olan bir araştırma nesnesi olarak ele almaya yöneltmiştir (Keogh & Jayemanne, 2018; Goetz, 2017).

Oyundaki farklı anlatı yapıları, grafikler aracılığıyla etkili biçimde temsil edilebilir. Grafiklerde düğümler (nodes) hikâye öğelerini ya da anlatı sekanslarını temsil ederken, bunları birbirine bağlayan çizgiler oynanış yollarını gösterir. Birden fazla alt düğüme sahip bir düğüm, bir seçimi temsil eder; her alt düğüm ise olası bir seçeneği ifade eder. Üç anlatı yapısı grafikler aracılığıyla gösterilmektedir:



Resim 2: Anlatı Yapıları Tablosu (Milne, 2025).

Doğrusal (Linear) Anlatı

Doğrusal anlatı, oyuncular hikâye akışını takip etmeye zorlayan her türlü hikâye anlatma tekniğidir. Hikâye, karakterin ya başarılı olması ya da başarısız olması (ki bu durum oyunu sonlandırır) gereken tek bir hat üzerine kurulabilir veya anlatının başka bir koşullar kümesine dallandığı başarısızlık durumlarını içerebilir. Her ne kadar safiyet yanlıları (purists) tarafından video oyununa özgü değil de sinematik bir gelenek olduğu gerekçesiyle mesafeli yaklaşılsa da, doğrusal hikâye anlatımının avantajı, yazarın daha odaklanmış bir olay örgüsü oluşturabilmesidir. Her türden doğrusal hikâyede, hikâye anlatımı daha odaklanmıştır ve olaylar daha anlıktır. Belirgin bir baskı hissi vardır ve ortamlar bile daha dardır. Bu öyküleme tarzı, gerilimi inşa etmede daha başarılıdır ve aksiyonu sinematik bir heyecan fırtınası (nail biter) temposunda sürdürebilir. Esasen, doğrusal hikâye anlatımı genellikle yüksek yoğunluklu olay örgüleri ve aksiyon dolu oyunlar için en uygun olanıdır (Soulban & Orkin, 2009, s. 51-67).

Doğrusal anlatılar, oyunun olay örgüsünün önceden tanımlanmış bir senaryoya göre geliştiği kontrollü bir deneyim sunar. Bu yapı hikâye aktarımında başarılı olsa da, oyuncu eylemliliğini ve deneyimin değişkenliğini sınırlar. Sabit yapı, hikâyenin gidişatını oyuncu için öngörülebilir hale getirerek heyecan ve bilinmezlik duygusunu ortadan kaldırabilir; bu da oyuncunun oyunu tekrar etme isteğini azaltan bir unsurdur (Murray, 1997; Muriel & Crawford, 2018).

Oyunların çoğu, belirli bir hikâye akışı içinde ilerlemektedir. Doğrusal anlatıya sahip korku oyunlarında, oyuncular belirlenmiş bir senaryo çerçevesinde ilerlemektedir. Oyun, önceden yazılmış olay örgüsü, karakter gelişimi ve belirli olayların sıralı bir şekilde sunulmasıyla dikkat çekmektedir. Resident Evil ve Silent Hill gibi oyunlar, önceden yazılmış senaryolarla oyunculara korku dolu bir deneyim sunmaktadır. Doğrusal anlatıda, oyuncunun seçimleri hikâyenin gidişatını değiştiremez. Atmosfer ve oluşturulan gerilim, olaylar örgüsü ve sahneler üzerinden sağlanmaktadır. Sinematik anlatımın ön planda olduğu güçlü yapılar içermektedir. Doğrusal anlatı, oyuncuların belirli bir hikâye sıralamasını takip ettiği, geliştiricilerin anlatıyı sıkı bir şekilde kontrol edebildiği bir hikâye anlatım biçimidir (Juul, 2011, s. 139).

Korku türü, diğer oyun türlerinden farklı olarak, oyunculara belirli bir his ve gerilim yaşatmayı hedefler. Bu nedenle doğrusal anlatım, geliştiricilerin hikâyeyi dikkatlice şekillendirmesine ve belirli sahneleri stratejik bir şekilde sunmasına olanak tanır. Korkunun doruk noktasını belirlemek, gerilimi tırmandırmak ve beklenmedik olaylarla oyuncuları şaşırtmak için doğrusal anlatı büyük bir avantaj sağlar (Perron, 2009, s.77).

Bu türde, oyuncuların korkuyu belirli bir kurgu içinde deneyimlemesi sağlanmaktadır. Geliştiriciler, anlatının temposunu kontrol ederek sürükleyici ve dramatik bir korku deneyimi yaratmaktadır. Örneğin, Resident Evil 2 Remake, korkuyu artırmak için belirli noktalarda scripted (önceden belirlenmiş) sahneleri ve jump scare (ani korkutma) mekaniklerini kullanmaktadır.

Doğrusal Olmayan (String of Pearls) Anlatı

Oyun anlatıbilimi (ludonarratology) içerisinde "İnci Dizisi" (String of Pearls) modeli, doğrusal (linear) hikâye anlatımı ile oyuncu özgürlüğü (agency) arasında kurulan en dengeli hibrid yapılardan biri olarak kabul edilir. Bu yapı, ismini doğrusal bir hat (string) üzerine dizilmiş etkileşimli deneyim alanlarından (pearls) almaktadır. Schell'e göre bu model, tasarımcıya hikâye üzerindeki mutlak kontrolünü (authorial control) sürdürme imkanı tanırken, oyuncuya da belirli sınırlar içerisinde keşif yapma özgürlüğü sunar (Schell, 2008). Sistemin işleyişinde "ip", oyunun ana olay örgüsünü ve ilerlemesini temsil eder; oyuncu hikâyede yol alabilmek için tasarımcı tarafından belirlenen kritik

eşikleri (bottlenecks) geçmek zorundadır. Bu eşiklerin arasında yer alan "inciler" ise Schell'in (2008) "Nehirler ve Göller" metaforuyla örtüşür; nehir oyuncuyu bir sonraki aşamaya taşıırken, göl oyuncunun durup çevreyle etkileşime girdiği yerdir (Schell, 2008).

Bu yapının oyun tasarımıındaki pratik uygulamaları, oyuncuya sunulan "algılanan özgürlük" (perceived agency) kavramını pekiştirir. Örneğin, The Last of Us serisinde oyuncu, geniş ve detaylı tasarlanmış bir mahallede (inci) kaynak toplayıp çevresel anlatıyı keşfedebilir; ancak anlatının devamı için belirli bir kapıyı açması veya bir ara sahneyi tetiklemesi (ip) şarttır. Benzer şekilde God of War (2018), "Dokuzlar Gölü" (Lake of Nine) bölgesiyle oyuncuya geniş bir keşif alanı sunarken, makro ölçekte ana senaryo hattını koruyarak Adams'ın (2014) vurguladığı "hikâyeyi kendi hızıyla deneyimleme" olanağını sağlar (Adams, 2014).

Korku ve gerilim türü bağlamında incelendiğinde ise bu yapı, tekinsizlik (uncanny) atmosferini yönetmek için stratejik bir araca dönüşür. Resident Evil Village (2021) veya BioShock (2007) gibi yapımlarda görüldüğü üzere, oyuncu geniş bir "inci" alanında serbest bırakılarak geçici bir rahatlama hissine sevk edilir; ancak bir sonraki doğrusal aşamaya geçişte oyuncunun dar bir koridora veya zorunlu bir çatışmaya sokulması gerilimi maksimize eder. Bu tür mekansal düzenlemelerin oyuncunun dramatik yoğunluğunu artırdığını savunulur (Nitsche, 2008). Sonuç olarak İnci Dizisi modeli, anlatısal tutarlılıktan ödün vermeden etkileşimli bir dünya sunmanın ve özellikle korku türünde oyuncu psikolojisini yönlendirmenin en etkili yollarından biridir.

Açık Uçlu (Branching) Anlatı

Açık dünya oyunları, sandbox oyunlar ve Batılı RYO'lar (Rol Yapma Oyunları) olmak üzere iki kategoriye ayrılır. Sandbox oyunlarını tanımlayan Saad, bunları çocukların içinde oynadığı gerçek kum havuzlarıyla karşılaştırır:

Kavramsal düzlemde "sandbox" (kum havuzu) terminolojisi, bireyin çocukluk evresinde deneyimlediği oyun alanlarındaki materyal esnekliğine (malleability) atıfta bulunur. Kumun manipülasyona açık yapısı, öznenin dışsal bir dayatma olmaksızın kendi formlarını inşa etmesine veya mevcut olanı dekonstrüksiyona uğratmasına olanak tanır. Bu bağlamda, sandbox oyun mekanikleri, geleneksel oyun yapılarındaki kısıtlamaları minimize ederek oyuncuya mutlak bir eylem serbestisi ve yaratıcı otonomi sunan dijital bir oyun sahası vadetmektedir (Saad, 2009, s. 137).

Açık dünya oyunları çoğunlukla iki farklı olay türü barındırır: Oyunun ana hikâyesini ilerleten ana olaylar (major events) ve yan karakterlerin hikâyelerini betimleyerek alt olay örgüleri oluşturan ve genel deneyimi zenginleştiren yan görevler (side quests). Ayrıca bu görevler, oyun dünyasının hikâyesini tamamlayıcı niteliktedir (Saad, 2009, s. 143). Daha önce tanımlandığı üzere, ana hikâyeye ait olayları çekirdek olaylar (kernels) ve onları takip edenleri uydu olaylar (satellites) olarak adlandıracağım. Yan görevler ise oyun dünyası üzerindeki etkilerine bağlı olarak bu iki tanımın arasında bir yerde konumlanacaktır. Bir yan görevin "çekirdek olay" statüsüne ulaştığı durumlara örnek olarak Fallout 3 verilebilir. Bir yan görevde oyuncu, oyunun ana şehirlerinden biri olan Megaton'u içine bir nükleer bomba atarak yok etmek ya da söz konusu bombayı etkisiz hale getirmek arasında bir seçim yapmak zorundadır.

Bu anlatıma sahip korku oyunları ise oyunculara seçimler yapma ve oyunun gidişatını değiştirme imkanı tanımaktadır. Oyuncuların seçimleri, karakterlerin kaderini belirleyebilir ve farklı sonlarla karşılaşmalarına neden olabilmektedir. Etkileşimli diyalog seçenekleri ve seçim tabanlı oynanış biçimi mevcuttur. Korku unsurları da oyuncunun seçimlerine bağlı olarak eylemlerine göre

değişebilmektedir. Melissa Kagen, "Walking Simulator" türü oyunların başlangıçta oyun dünyasında küçümsenerek tanımlandığını, ancak bu oyunların kurmaca, felsefe, hac yolculuğu, performans sanatı ve protesto kültüründeki yürüyüş kavramlarının zengin tarihsel ve düşünsel mirasına istemeden de olsa temas ettiğini belirtir. Ona göre bu tür oyunlar, geleneksel görev odaklı yapılar yerine, daha yavaş tempolu, keşfe ve deneyime dayalı anlatı biçimleri sunarak oyun anlatısını dönüştürmüştür (Kagen, 2022, s. 2). Bunlar etkileşimli hikâye anlatımına dayanan Until Dawn ve The Quarry, Amnesia: The Dark Descent gibi oyunlardır.

Oyuncu odaklı veya ortaya çıkan hikâye anlatımı, anlatı tasarımında oyuncu eylemlerini ve özgür karar alma ayrıcalığını merkeze alan bir yaklaşımdır (Murray, 1997). Bu yapıda oyuncu tercihleri yalnızca yüzeysel bir illüzyon değil, anlatıyı şekillendiren kümülatif bir itici güçtür (Murray, 1997; Muriel & Crawford, 2018). Oyuncu seçimlerinin çok sayıda olası sonuca yol açması, tekrar oynanabilirliği artırırken oyuncuyu kararlarının farklı sonuçlarına tanıklık etmesine davet eder (Tuominen, 2020).

Örneğin, Until Dawn oyunculara "Kelebek Etkisi" mekanizmasını sunarak her seçimlerinin hikâyeyi değiştirdiği bir korku deneyimi sağlamaktadır. Oyuncuların aldığı kararlar, karakterlerin



Resim 3: Until Dawn'daki Kelebek Etkisi Butterfly Effect ((Until Dawn Fandom, 2025)

hayatta kalmasını veya ölümünü etkiler, böylece her oynayış farklı bir deneyim sunar. Oyun geliştiriciler oyunu bu şekilde ifade etmiştir: "Until Dawn, oyuncunun seçtiği her eylemin ileride farklı sonuçlara yol açabildiği, dallanan hikâye anlatımına sahip bir hayatta kalma korku oyunudur. Oyun boyunca oyuncu, etik ve ahlaki ikilemler içinde zor kararlar vermek durumundadır. Yapılan seçimler; karakterlerin düşüp ölmesi, kan ve iç organlar görünecek şekilde parçalanması, başının kesilmesi, silahla vurulması gibi yoğun şiddet ve kan içeren ölüm sahneleriyle sonuçlanabilir. Oyunda sıkça hakaret içeren konuşmalara, müstehcen diyaloglara ve ara sıra alkol ve tütün kullanımına yer verilmektedir" (Steam, 2025).

Korku Oyunlarında Sinematografi: Kamera, Işık ve Atmosferin Bütüncül Sanatı

Korku oyunları, oyuncuları yalnızca oyuna katılmakla kalmayıp, aynı zamanda hissetmeye, gerilimi deneyimlemeye ve derin bir atmosferin içine dalmaya yönlendiren etkileşimli deneyimlerdir. Bu oyunların başarısı, yalnızca hikâye anlatımı veya oyun mekaniği ile sınırlı kalmayıp, aynı zamanda sinematografik anlatım düzenlemeleri, özellikle kamera açıları, ışık kullanımı ve atmosfer tasarımı gibi unsurlara da derinlemesine bağlıdır. Korku oyunları, oyuncuların duygusal ve fizyolojik tepki vermelerini sağlama potansiyeli bakımından eşsiz bir medya biçimi haline gelmektedir. Bu etkileşim, genellikle sinematografik tekniklerin ustaca icra edilmesiyle mümkün kılınmıştır. Kamera kullanımı, oyuncunun dünyayla olan etkileşimini şekillendirir; perspektifini daraltabilir veya genişletebilir, kontrol hissini artırabilir ya da azaltabilir. Bu durum, korkunun yoğunluğu ve etkisini belirleyen unsurlar arasında en önde gelenlerden birini temsil etmektedir (Fernández-Vara, 2015, s. 96–98).

Korku oyunlarında karşılaşılan teknik sınırlamalar, tasarımcılar tarafından çoğu zaman estetik birer avantaja dönüştürülmüştür. Nitekim Mengi, oyunlardaki animasyon ve görsel yapıların kalıcı evrenseller olmadığını, aksine bulundukları mecranın yapısal koşullarına uyum sağlayan dinamik çerçeveler olduğunu savunmaktadır. Mengi'nin Atari dönemi oyunları üzerinden geliştirdiği “kısıtlamalara yaratıcı tepki” yaklaşımı, Silent Hill örneğindeki sis mekaniği veya Resident Evil'daki sabit kamera açılarının teknik birer zorunluluktan çıkıp nasıl özgün birer interaktif anlatım estetiğine dönüştüğünü kuramsal olarak desteklemektedir (Mengi, 2026).

Kameranın Gücü

Sabit Kamera Açıları

Korku oyunlarında sabit kamera açıları, özellikle 1990'lı yıllarda önemli bir etki yaratmıştır. Bu teknik, sinematografi başlığı altında oldukça estetik ve sahneleme odaklı bir atmosfer yaratmaktadır. Belirsizlik, korkunun en esas unsurlarından birini teşkil etmektedir (Carroll, 1990, s. 13-16). Kamera açısının oyuncunun vizyonunu kısıtlaması, bir düşmanın varlığını hissettirmek ve göstermekten kaçınarak gerilimi artırmaktadır. Bu durum, oyuncunun zihninde sürekli bir tehdit algısının varlığını devam ettirmesine yol açar. Bu yaklaşım, Alfred Hitchcock'un “görünmeyen tehdit” kavramıyla uyumlu bir paralellik sergilemektedir. Kamera, oyuncunun dikkatini belirli külliyatlara yönlendirerek, rakibin zihinsel algılarını tehdit unsurlarıyla tamamlamasına olanak tanır. Korku, burada yalnızca görsel unsurlarla değil, zihinsel süreçlerle de şekillendirilir.

Sabit kamera, oyuncunun karakterle olan mesafesini artırır. Bu mesafe, oyuncunun empatisini azaltmaz; aksine, onu bir gözlemci pozisyonuna yönlendirir. Bu izleyici pozisyonu, klasik sinematik anlatımlarda görüldüğü üzere, oyuncunun duygusal tepkilerini derinleştirir. Kamera, oyuncuyu pasif bir seyirci pozisyonunda hissettirirken, gerçekte onu sahneye etkin bir biçimde entegre eder. Oyuncu, kısıtlı bir vizyon çerçevesinde kararlar almak ve tehditlere karşı etkili bir strateji oluşturmak durumundadır. Oyuncu, kısıtlı bir vizyon çerçevesinde kararlar almak ve tehditlere karşı etkili bir strateji oluşturmak durumundadır. Örneğin, 1992 yapımı *Alone in the Dark*, sabit kamera teknikleriyle korku unsurlarını daha da belirgin hale getirir. Oyuncunun odalara girişi esnasında kamera açısı değişir ve bu geçişler çoğu zaman oyuncunun birkaç saniyelik kontrolsüz kalmasına neden olur. Bu bilinçli ayrışma, oyuncunun savunmasızlık duygusunu pekiştirir. Ayrıca, kameranın bir köşeye yerleştirilmesi veya yukarıdan aşağıya bakacak şekilde konumlandırılması, oyuncunun karakterini küçük ve kırılgan kılarak korkunun fiziksel boyutunu vurgulamaktadır (Kirkland, 2021, s. 91).

Sabit kamera açılarının başka bir önemli özelliği, mekansal hafızayı teşvik etmesidir. Oyuncu, bir mekanın yalnızca belirli bir perspektiften gözlemlenebildiği durumlarda, diğer yönlerden gelebilecek tehditleri sezgisel olarak analiz etmek durumunda bırakılır. Olası tehdit henüz ortaya çıkmadan oyuncuya bu şekilde korkunun hissedilmesi sağlanmaktadır. Kameranın mekanın tümünü sergilemediği durumlarda da, görünmeyen bölgede bir tehdidin yer aldığı düşünülebilmektedir. Yukarıdan bakılan bir kamera, karakterin savunmasızlığını ve küçüklüğünü simgelerken, yere yakın ve dar açılar tehdit algısını kuvvetlendirir. Oyuncuya neyin gösterilip gösterilmeyeceği konusunda seçimler yaparken yönetmen izlenimi taşımaktadır. Bu belirsizliğin yanı sıra, sahne geçişlerindeki kamera açısının değiştirilmesi yön bulma konusunda da oyuncuya zorluk yaratmaktadır. Sadece mekan değil zamansal olarak da bir gerginlik yaratılması söz konusu olmaktadır. Bu teknikle, sahneleri düzenleyerek sinematik bir anlatım biçimi yaratılır.

Sabit kamera açıları yalnızca bir görsel ya da teknik strateji değil, aynı zamanda kültürel bir hafıza aracı olarak da işlev görmektedir. Oyuncular, geçmişteki deneyimlerine dair imgeleri yeniden canlandırarak, korkunun geçmişle olan bağlantısını da ortaya çıkarmış olurlar.

Birinci Şahıs Perspektifi

Birinci şahıs bakış açısı (FPP), oyuncuların dünyayı bir karakterin gözünden deneyimlemelerine olanak tanır ve bu bakımdan korku oyunlarında en doğrudan etkili kamera çalışma biçimlerinden biridir. FPP, oyuncu ile oyun arasındaki mesafeyi neredeyse ortadan kaldırır; karakterin gördüğünü görebilir, duyduğunu duyabilir ve onunla birlikte tehlikeleri deneyimleyebilir. Bu tam özdeşleşme, korkuyu bilişsel ve duygusal düzeyde daha yoğun hale getirir (Fernández-Vara, 2015, s. 97).

Birinci şahıs bakış açısı oyunculara sürükleyici bir his verir. Bu duygu özellikle korku oyunlarında gerilimin artmasında önemli bir etkidir. Oyuncu, yalnızca baktığı yönü bilerek karanlık bir odaya kendi gözleriyle girer. Görüş alanının sınırlı olması, tehditlerin yalnızca gözlemlenmesine neden olmakta, bu da insanları bilinmeyen korkusuna karşı sürekli tetikte kılmaktadır. Carroll'un belirttiği gibi korkunun en yoğun biçimleri, tehdidin doğrudan gözlemlenemediği ancak hissedilebildiği durumlarda ortaya çıkar (Carroll, 1990, s. 16-17).

Bu bakış açısının psikolojik etkisi sadece korku anlarında değil, boşluk ve sessizlik anlarında da hissedilmektedir. Özellikle boş alanların keşfedilmesi oyunculara yalnızlık duygusunu tetiklenebilmektedir. FPP, diğer karakterin yüzünü göremediği için oyuncunun yalnızlık duygusunu yoğunlaştırmakta olup; yalnızca kendi nefesini, kendi ayak seslerini duymaktadır. Bu varoluşsal bir tehdit duygusu yaratmaktadır. Yani birinci şahıs bakış açısı sadece korku oyunlarında bir seçenek değil, aynı zamanda atmosferin temel bir parçası haline gelmektedir.

Omuz Üstü Kamera: Katarsis ve Kontrol Yanılsaması

Omuz üstü kamera açısı, sabit kameraların sinematik yapısını büyük ölçüde korurken, oyuncunun çevresel farkındalığını artıran ve karakterle olan özdeşliği güçlendiren bir bakış açısı sunmaktadır. Bu teknik, Resident Evil 4 (2005) ile tür içerisinde norm haline gelmiş; oyuncunun bakışını karakterin hemen arkasından sunarak hem mekanla etkileşimi artırmış hem de gerilim hissini doğrudan deneyimlemesine olanak tanımıştır. Bu yapı, oyuncuya yalnızca görsel bir yönelim değil, aynı zamanda korku deneyiminin merkezinde yer alma hissi sunar (Perron, 2018, s. 122; Fernández-Vara, 2015, s. 96–98).

Omuz üstü kameranın psikolojik etkilerinden biri de oyuncuya yanlış bir kontrol hissi vermesidir. Kamera hareket ettikçe karakterle birlikte akmakta olup, oyuncu sanki çevresini görebilmekte ve tehditleri fark edebiliyormuş gibi hissetmektedir. Ancak bu esneklik her zaman eksiksiz bir görüş sağlamaz. Fiziksel hareketiyle oyuncuyla birebir etkileşim içinde olan kamera, korku duygusunun bedenselleştirilmesine katkı sağlamaktadır. Grodal'a (2004) göre, "embodied simulation" kuramı çerçevesinde oyuncular, oyun karakterinin beden hareketlerini ve duygusal tepkilerini içselleştirme eğilimindedir. Özellikle omuz üstü kamera açısı gibi teknikler bu içselleştirmeyi destekleyerek, korkunun yalnızca zihinsel değil, aynı zamanda bedensel olarak da hissedilmesine olanak tanır (Grodal, 2004, ss. 135–137). Anlatı açısından da belirleyici olan bu teknik, The Last of Us (2013) oyununda Joel karakteriyle örnek gösterilebilmektedir. Karakterin duygusal yolculuğuna oyuncuyu şahit eden kamera, aynı zamanda aksiyonu da takip etmektedir.

Omuz üstü kamera sistemleri genellikle TPS (third-person shooter) türüyle özdeşleşmiş olsa da korku oyunlarında bu sistemin kullanımı daha incelikli bir yapı taşır. Özellikle tehdit unsurunun

doğrudan gösterilmemesi, kameranın sınırlarının bilinçli olarak daraltılması gibi tekniklerle kamera hem rehber hem de baskı unsuru haline gelmektedir. Örneğin, Dead Space (2008) oyununda omuz üstü kamera sabittir, ancak dar alanlar, sınırlı görüş ve yavaş kamera dönüşü nedeniyle oyuncu kendisini sürekli tehdit altında hisseder.

Sonuç olarak omuz üstü kamera sistemi, oyuncunun hem mekanla hem de karakterle kurduğu ilişkiyi yeniden tanımlar. Korkunun duygusal ve bedensel olarak hissedilmesini sağlayan bu sistem, sinematografik yönüyle de korku oyunlarının estetik yapısını zenginleştirir. Kontrol hissi ile belirsizlik arasında kurduğu dinamik denge, bu kamerayı modern korku anlatımının vazgeçilmez bir aracı haline getirmektedir.

Dinamik Kamera

Dinamik kamera, çağdaş korku oyunlarının en önemli sinematografik araçlarından biridir; anlatının duygusal etkisini derinleştirir, oyuncunun çevreyle ilişkisini güçlendirir ve sahnenin görsel gücünü artırır. Bu kamera stili, oyuncuların dramatik anlatıyı yönetirken karakterlerini kontrol etmelerine olanak tanır. Sabit bir kameradan farklı olarak dinamik kamera, oyuncunun pozisyonuna, bakış yönüne, çevredeki olaylara ve oyunun hızına göre hareket eder. Bu şekilde oyuncu ile sanal mekan arasında sürekli bir görsel ve duygusal bağ kurulmaktadır.

Korku oyunlarında dinamik kameranın etkinliği doğrudan gerilim yaratma stratejisiyle ilgilidir. Özellikle oyuncuların arkasından takip edildiğinde omuz üstü kamera, karakterlerin kırılganlığını ve yalnızlığını vurgular. Kamera, oyuncunun göremediği alanları sıklıkla görmezden geliyor ve bu da oyuncunun tehditleri tahmin etmesini zorlaştırıyor ve oyunun atmosferik dehşetine katkıda bulunmaktadır. Aniden yaklaşan kamera, dar alanlarda sıkışma hissi verirken; yavaşça uzaklaşan ya da dönerek çevreyi tarayan kamera ise bilinmezlik duygusunu pekiştirir. Bu teknikler, yalnızca oyuncuya bilgi sunmakla kalmaz, aynı zamanda onun psikolojik durumunu da yönlendirir.

Birçok modern korku oyunu, dinamik kamerayı hikâye anlatımının ayrılmaz bir parçası haline getirir. Karakterin ruh haline göre hareket eden kamera, bazen karakterin panik anında titreyerek kontrol kaybı hissi yaratır, bazen de sinematik geçişlerle bir karakterin iç dünyasını veya sahne değişimini sembolize eder. Dinamik kamera aynı zamanda geçiş anlarında yükleme ekranı gibi unsurların fark edilmeden aşılmasına da olanak tanır; böylece anlatı akışı kesintiye uğramaz. Özellikle film estetiğine yaklaşmak isteyen oyunlarda, kamera hareketleri neredeyse bir yönetmen vizyonu ile planlanır ve oyuncuya sahnenin “nasıl” görüneceği kadar “ne hissettireceği” de aktarılmaktadır.

Sonuç olarak dinamik kamera, korku oyunlarında yalnızca teknik bir çözüm değil, anlatı ile oyuncu arasında güçlü bir bağ kuran, sahneleri yaşayan bir göz haline gelen bir araçtır. Bu kameranın oyuncuyla birlikte “nefes alması”, korkunun yalnızca görsel değil psikolojik bir etki yaratmasına olanak tanır. Oyunun atmosferiyle senkronize şekilde çalışan kamera, korkunun sinematik ve etkileşimli sınırlarını yeniden çizer.

Işık ve Atmosferin Bütüncül Sanatı

Korku oyunlarının sağladığı sinematik deneyim, sadece görsel ve işitsel uyarıcıların bir araya gelmesi değil, aynı zamanda duygusal ve psikolojik bir hikâyenin bir parçasıdır. Bu deneyimin en önemli unsurlarından biri, ışığın ve atmosferin oyun dünyasındaki rolüdür. Özellikle klasik korku oyunlarında, örneğin Silent Hill ve Resident Evil serilerinde, görsel atmosfer, oyuncuyu gerçeklik ile hayal arasında belirsiz bir çizgide tutmak için bilinçli bir şekilde bozulmuş bir estetikle şekillendirilmiştir. Işık kullanımı

genellikle minimaldir; alanlar sınırlı görüş açısına indirgenmiş, sis, gölgeler ve düşük kontrastlı sahnelerle oyuncuya sürekli bir tehdit algısı sunulmuştur (Krzywinska, 2002, s. 206).

Günümüz korku oyunları arasında yer alan Outlast, Amnesia: The Dark Descent ve The Quarry, görsel atmosferlerini, gelişmiş render motorlarını ve gerçek zamanlı ışıklandırma sistemlerini kullanarak daha sofistike bir seviyeye taşımıştır. Ancak ilginç bir şekilde, teknolojik ilerlemelere rağmen korku deneyimi daha "açık" bir hale gelmiş, geleneksel oyunların sağladığı belirsizlik ve kaygı hissi zaman zaman zayıflamıştır. Örneğin, Outlast oyununda kullanılan gece görüş kamerası, bir yandan sınırlı görüş alanı üzerinden klasik estetiğe gönderme yaparken, diğer yandan aşırı kontrollü kamera yapısı korku unsurlarını fazlasıyla tahmin edilebilir hale getirir. Bu durum, "bilinmezlik korkusu" yerine "hazır korku" formatına geçilmesine neden olmaktadır.

Ses Tasarımı ve Oyuncu Deneyimi

Korku oyunlarındaki ses tasarımının rolü, sadece atmosfer yaratmakla sınırlı değildir. Aynı zamanda oyuncuların duygusal tepkilerini ve karar alma süreçlerini de etkiler. Özellikle Silent Hill ve Resident Evil gibi klasik korku oyunlarında ses, bilinmezlik ve tehdit duygusunu güçlendirmek için kullanılır. Fısıltılar, tavan arasında dolaşan ayak sesleri, uzaktan gelen çığlıklar ya da doğrudan kaynağı görünmeyen uğultular, oyuncunun zihninde tehdit senaryoları oluşturur.

Korku oyunlarında sesin önemi oldukça büyüktür. Bu tür anlık ses efektleri, korku oyunlarında gerilimi artırmak için sinemadaki etkili tekniklerden biri olarak karşımıza çıkmaktadır. Beklenmedik yüksek sesler, oyuncunun anlık tepki vermesine neden olur. Bu teknik, özellikle görsel tehdidin hemen öncesinde ya da eş zamanlı olarak kullanıldığında etkilidir. Branigan, film anlatısında sesin izleyicinin dikkatini yönlendirme gücünü vurgular. Ani ses kesintileri veya ani ses girişleri, izleyicinin beklentilerini yeniden yapılandırmak için kullanılır. Bu teknik, özellikle korku ya da gerilim sahnelerinde izleyiciyi hazırlıksız yakalayarak gerginliği artırır (Branigan, 1984, s. 61-64).

Stratejik olarak kullanılan sessizlik, korkunun en yoğun biçimlerinden biridir. Müzik ya da ses efektlerinin tamamen sustuğu anlar, oyuncunun bilinçli olarak dikkat kesilmesine neden olur. Bu sessizlikler, yaklaşan tehlikenin habercisidir.

Silent Hill: Anlatı Yapısı ve Sinematografi

Anlatı Yapısı

Silent Hill, korku oyunları türünün en etkili örneklerinden olup, doğrusal anlatı yapılarıyla oyuncuları derinlemesine hikâyelerin içine çekerler. Bu oyunlar, belirli bir başlangıç ve bitiş noktası arasında ilerleyen, önceden belirlenmiş olay örgüleri sunar. Bu yapı, oyuncuların hikâyeye odaklanmasını ve karakterlerin yaşadığı korku ve gerilimi daha yoğun hissetmesini sağlar. Silent Hill'de çevre, sadece bir dekor değil, anlatının kendisidir. "Çevresel Anlatı" (Environmental Storytelling), diyalog veya ara sahnelere ihtiyaç duymadan, mekanın fiziksel detayları (nesneler, dokular, mekansal düzenlemeler) aracılığıyla hikâyeye anlatma sanatıdır (Dolinski, 2025). Bu fiziksel detayların oluşturulmasında 3 boyutlu dijital teknolojilerinin sağladığı olanaklar, mekanın anlatısal gücünü ve atmosferik derinliğini artıran önemli bir faktör olarak öne çıkmaktadır (Dervişoğlu, 2025).

Bu anlatı odaklı deneyimler arasında Silent Hill 2, psikolojik korku türünün bir başyapıtı olarak öne çıkmaktadır. Konami tarafından 2001 yılında yayımlanan oyun, sürükleyici atmosferi, karakter gelişimi ve sembolizmi aracılığıyla suçluluk, travma ve kefarete temalarını inceliklerle örmektedir (Kirkland, 2015). Sıçrama korkularına dayanan geleneksel korku oyunlarının aksine, Silent Hill 2 çok katmanlı

anlatımı, rahatsız edici imgeleri ve başkahramanın parçalanmış zihnini yansıtan huzursuz edici çevresi aracılığıyla psikolojik bir dehşet duygusu yaratmaktadır (Rehak, 2013).

Silent Hill serisi, doğrusal anlatımı en başarılı şekilde kullanan korku oyunlarından biridir. Özellikle Silent Hill 2, psikolojik korkunun doğrusal anlatım ile nasıl etkileyici bir şekilde sunulabileceğini gösteren en iyi örneklerden biridir. Oyunun ana karakteri James Sunderland, kayıp eşinden aldığı bir mektup üzerine Silent Hill kasabasına gider. Oyunun başından itibaren oyuncular, James'in zihinsel durumunun giderek bozulduğunu fark ederler. Doğrusal anlatım sayesinde, oyunun ilerleyişiyle birlikte James'in bilinçaltındaki suçluluk duygusu ve bastırılmış korkuları ortaya çıkar. Oyuncular, belirli olayları takip etmek zorundadır ve bu olaylar, James'in iç dünyasını açığa çıkaran korkutucu ve rahatsız edici sahnelerle sunulur (Kirkland, 2009, s. 115-126).

Silent Hill serisi ise psikolojik korku unsurlarını ön planda tutar. Oyuncular, kasabanın sisli ve ürkütücü atmosferinde kaybolmuş karakterleri kontrol ederler. Doğrusal anlatı yapısı, oyuncuların karakterlerin içsel dünyalarını ve travmalarını keşfetmelerine olanak tanır. Örnek olarak, Silent Hill 2'de oyuncu, eşinin ölümünden sonra aldığı bir mektup üzerine kasabaya gelen James Sunderland'i kontrol eder. Oyuncu, James'in geçmişiyle yüzleşirken, kasabanın karanlık sırlarını da ortaya çıkarır. Bu doğrusal yapı, oyuncunun karakterle empati kurmasını ve hikâyenin derinliklerine inmesini sağlar.

Silent Hill 2'de düşman tasarımları bile doğrusal anlatının bir parçasıdır. Oyundaki ikonik yaratıklardan Pyramid Head, James'in bastırılmış suçluluk duygusunun bir yansımasıdır. Yaratık, James'in geçmişteki hatalarını temsil eder ve belirli noktalarda ortaya çıkarak oyuncunun psikolojik baskıyı hissetmesini sağlar. Bu canavarların tasarımı, oyuncuya karakterin zihnindeki "tekinsiz" bölgeleri keşfettirir. Bu noktada korku, fiziksel bir tiksinden ziyade, "hayal gücünün ötesindeki derin bir dehşet" olarak tanımlanır. Eğer oyun açık uçlu olsaydı, oyuncular belirli sahneleri kaçırabilir ve bu yoğun psikolojik deneyimi tam anlamıyla yaşayamayabilirdi. Ancak doğrusal anlatı, her oyuncunun aynı psikolojik korku yolculuğunu deneyimlemesini sağlar. Ayrıca, kasabanın değişken doğası ve sisli atmosferi, doğrusal bir anlatı içinde James'in zihinsel durumuyla paralel olarak şekillenir. Geliştiriciler, hikâyenin ilerlemesiyle birlikte mekansal değişiklikleri ve oyuncunun algısını bozan unsurları devreye sokarak korku unsurunu pekiştirirler. Doğrusal anlatım sayesinde geliştiriciler, korkunun zamanlamasını ve yoğunluğunu kontrol edebilirler (Kirkland, 2009, s. 115-126).



Resim 4: Pyramid Head Karakteri (Steam, 2025)

Doğrusal anlatı yapısı, oyuncuların belirli bir hikâye akışını takip etmelerini sağlar ve bu da oyun tasarımcılarının belirli duygusal tepkileri tetiklemesine olanak tanır. Örneğin, belirli bir noktada beklenmedik bir olayın gerçekleşmesi, oyuncunun korku seviyesini artırabilir. Bu yapı, oyuncuların hikâyeye daha derinlemesine dalmalarına ve karakterlerle daha güçlü bir bağ kurmalarına yardımcı olur.

Sinematografi

Serinin kullandığı sabit ve dinamik kamera açıları, yönetmen Jean Renoir'ın "derin odak" (deep focus) ve "L-hareketi" teknikleriyle paralellik gösterir (Renoir, 2025). Kamera, oyuncunun kontrolünden bağımsız olarak belirli noktalarda sabitlenerek oyuncuya neyi göreceğini (ve daha önemlisi neyi göremeyeceğini) dikte eder. Örneğin, bir koridorda yürürken kameranin aniden tavana veya köşedeki karanlık bir boşluğa dönmesi, oyuncuda "izlendiği" hissini uyandırır.

Silent Hill serisi, video oyunlarında "dolaysızlık" (immediacy) hissini artırmak amacıyla sinema dilini yoğun bir şekilde taklit etmektedir (Nae, 2016). Silent Hill 2, sabit kamera açıları, kesmeler (cuts), devamlılık kurgusu ve genişletilmiş ara sahneler kullanarak film mecrasını "remediasyon" (yeniden dolaylama) sürecine tabi tutar (Nae, 2016). Geleneksel birinci şahıs oyunlarının doğal insan görüşünü taklit etme çabasının aksine, bu yapımda bazen bir insanın fiziksel olarak bulunamayacağı açılardan çekimler yapılarak teknolojik ve kültürel bir bakış açısı sunulur (Nae, 2016). Ayrıca oyun, karakteri keşif sırasında takip eden "takip çekimleri" (tracking shots) ile Resident Evil gibi seleflerinden daha ileri bir sinematik seviyeye ulaşmıştır (Nae, 2016).

Ses tasarımı açısından, serinin en belirgin ögesi "Öteki Dünya"nın gelişini haber veren hava akını sirenidir (Pratama, 2023). Bu siren, Japon kolektif hafızasında yer alan atom bombası dehşeti ve nükleer saldırı tehdidi gibi tarihsel travmaların bir dışavurumu olarak işlev görür (Pratama, 2023). Besteci Akira Yamaoka, ses tasarımında "klasik Amerikan korku" atmosferini Japon bir bakış açısıyla harmanlamayı amaçlamıştır (Pratama, 2023). Görsel ve işitsel öğelerin birleşimi, izleyicide veya oyuncuda eser bittikten sonra bile devam eden bir dehşet hissi (ato ni tsuzukeru kyōfukan) yaratmayı hedefler (Pratama, 2023).

Silent Hill 2'de kullanılan radyo paraziti mekaniği, oyunculara yaklaşan tehlikeleri hissettiren önemli bir unsurdur. Radyo paraziti, yakındaki düşmanların varlığını bildirir ancak konumlarını kesin olarak göstermez. Bu durum, oyuncuların sadece görsel ipuçlarına değil, aynı zamanda ses ipuçlarına da güvenmelerini gerektirir. Bu tür ses tasarımı, oyuncuların duyularını hassaslaştırarak korku hissini artırır. Silent Hill gibi oyunlardaki yoğun ve değişken ses atmosferleri, Carroll'un betimlediği "art-horror" kavramıyla uyumludur: Ses, doğrudan bir tehdit yerine beklenen ama görünmeyen bir varlığın hissini yaratır. Bu, Carroll'un bahsettiği "görünmeyen ama hissedilen tehdit" formuna karşılık gelir (Carroll, 1990, s. 16–20).

Martin'in Oblivion örneğinde tartıştığı "yücelik" kavramı, korku oyunlarında tersine çevrilerek kullanılır; Silent Hill gibi yapımlarda açık ve huzurlu manzaraların yerini alan kısıtlı görüş alanı ve tekinsiz çevre tasarımı, oyuncuda hayranlık yerine derin bir kaygı ve belirsizlik hissi doğurur (Martin, 2011). Silent Hill serisi, atmosferik sisin sadece görsel bir filtre olmadığı, aynı zamanda oyuncunun algısını manipüle eden aktif bir araç haline geldiği bir örnek olarak görülebilir. Sis, bir yandan donanımsal sınırlamaları maskeleyerek psikolojik gerilimi arttırmaktadır. Bu bağlamda, ışığın bir "bütüncül sanat" anlayışıyla ele alınması gerekmektedir. Işık, sadece alanı aydınlatmakla kalmaz; aynı zamanda karakterin zihinsel durumunu, anlatının ritmini ve mekansal yönlendirme stratejilerini de temsil eder.

The Quarry: Doğrusal Anlatı ve Sinematografi

Anlatı Yapısı ve Etkileşimli Dramaturji

The Quarry, oyuncunun kararlarının hikâyeyi kökten değiştirdiği "Kelebek Etkisi" mekanizması üzerine kurulu sofistike bir etkileşimli drama örneğidir. Oyunun anlatı mimarisi, geleneksel çizgisel yapıların aksine oyuncuyu bir "hikâye yönetmeni" konumuna yerleştirir. "Nitelik Tabanlı" ve "Belirginlik Tabanlı" sistemlerin bir sentezini kullanan bu yapıda, oyuncunun seçimleri arka planda karakter ilişkilerini ve becerilerini etkileyen sayısal değişkenler olarak çalışır (Short, 2016). Bu sistemde oyuncu seçimleri, sadece anlık yol ayrımlarını belirlemekle kalmaz; arka planda karakterlerin kişilik özelliklerini, birbirleriyle olan ilişkilerini ve sahip oldukları envanterleri birer "nitelik" değişkeni olarak sürekli günceller. Bu birikimli anlatı mantığı, geleneksel çizgisel hikâyelerin aksine, oyuncunun her eyleminin veya eylemsizliğinin uzun vadeli sonuçlar doğurduğu "Kelebek Etkisi" mekanizmasını tetikler. Sonuç olarak, bu karmaşık dallanma mimarisi 186 farklı oyun sonunun oluşmasına imkan tanıyarak oyunun "yeniden oynanabilirlik" değerini ve anlatısal derinliğini maksimize eder. Bu sistem, 186 farklı oyun sonunun oluşmasına imkan tanıyan devasa bir çeşitlilik sunar. Ayrıca oyun, dokuz farklı kamp danışmanından oluşan çeşitli (diverse) bir kadro üzerinden toplumsal kimlikleri ve hayatta kalmanın "visseral gerçekliğini" keşfeder.

Sinematografi

Oyunun en belirgin ve tartışmalı sinematografik tercihlerinden biri, serbest hareket eden bir kamera yerine sabit (fixed) veya yarı-sabit kamera açılarının yoğun kullanımıdır (Deitz, 2022). Bu teknik, 1970'lerin ve 80'lerin korku sinemasına bir gönderme yapmanın ötesinde, oyuncunun görüş alanını kısıtlayarak belirsizliği ve dolayısıyla korkuyu artırmayı hedefler (Jancsovcics, 2022). Jancsovcics'e göre, korku türünde duygu, dehşet verici bir şeyin gerçekleşeceğini bilmekten ancak bunun ne zaman ve nereden geleceğini kestirememekten doğmuştur.

Kadrajlama süreci, The Quarry'de sadece görsel bir estetik değil, aynı zamanda bir oyun mekaniği olarak işler. Geleneksel sinemada montaj sahneler arası geçişi sağlarken, interaktif medyada bu geçiş oyuncunun hareketiyle tetiklenir. The Quarry'nin keşif bölümlerinde, kameranın bir pencerenin hemen arkasında veya bir sütunun gölgesinde durması, oyuncuya "izlendiği" mesajını verir. Bu durum, Fiona'nın bir şatoda hapsedildiği Haunting Ground gibi klasik korku oyunlarındaki izleyici yaklaşımıyla paralellik gösterir. Kameranın bazı alanları kasten gizlemesi (pillars, doors), oyuncunun saklanabileceği yerleri işaret ederken aynı zamanda saldırganın her an belirebileceği ölü noktalar yaratır (Tessier, 2025).

Amaç

Bu çalışmanın temel amacı, korku video oyunlarında anlatı yapılarının tarihsel gelişimini ve bu yapılarla sinematografik teknikler arasındaki etkileşimi incelemektir. Klasik korku oyunlarında hakim olan doğrusal ve geliştirici odaklı anlatım biçimlerinin, modern korku oyunlarında yerini oyuncu yönlendirmeli, çoklu sonlara açık ve etkileşim temelli anlatılara bırakması, bu araştırmanın merkezini oluşturmaktadır. Bu dönüşüm süreci, yalnızca teknik ve yapısal bir değişim olarak değil; aynı zamanda estetik, duygusal ve anlatısal bir yeniden yapılanma olarak ele alınmaktadır.

Bu çalışma, klasik korku oyunlarından modern korku oyunlarına geçiş sürecinde anlatı yapılarında meydana gelen değişimleri incelemeyi ve bu değişimlerin sinematografik anlatımla nasıl bir etkileşim içinde olduğunu araştırmayı hedeflemektedir. Bu makalede, doğrusal ve oyuncu yönlendirmeli anlatı yapıları arasındaki farkların incelenmesi ile korku deneyiminin oyuncu üzerinde

yarattığı etkiler ele alınacaktır. Oyun estetiği ile anlatı yapısının kesişim noktasında farklı bir perspektif oluşturmayı hedeflemektedir.

Çalışmada, klasik ve modern korku oyunları arasında anlatı biçimleri açısından karşılaştırmalı bir analiz gerçekleştirilmekte, bu yapıların oyuncu deneyimi üzerindeki etkileri tartışılmaktadır. Ayrıca, sinematografik unsurların; özellikle kamera açıları, ışık kullanımı, ses tasarımı ve atmosfer kurma teknikleri, bu anlatı yapılarına nasıl entegre edildiği değerlendirilerek, interaktif sinematik deneyimin oyun içi anlatı üzerindeki etkileri ortaya konulmaktadır. Bu doğrultuda, çalışmanın özgün yönü, anlatı biçimlerinin sinematografik estetik ile nasıl iç içe geçerek korku deneyimini yeniden yapılandırıldığını kuramsal ve uygulamalı düzeyde ortaya koymasıdır.

Bulgular

Bu araştırma kapsamında gerçekleştirilen karşılaştırmalı analiz, Silent Hill ile The Quarry arasında anlatı yapısı ve sinematografik tercihlerin yalnızca teknik bir farklılaşmaya değil, aynı zamanda korku deneyiminin ontolojik dönüşümüne işaret ettiğini ortaya koymaktadır. İnceleme sonucunda iki oyun arasında üç temel düzeyde belirgin farklılık tespit edilmiştir: anlatının kontrol mekanizması, kamera ve görsel kompozisyon stratejileri, korkunun üretim biçimi ve oyuncu konumlanışı.

Öncelikle anlatı yapısı bakımından Silent Hill, doğrusal ve geliştirici kontrollü bir hikâye mimarisine sahiptir. Oyuncu, önceden tasarlanmış bir olay örgüsünü takip eder ve anlatının genel akışını değiştirme gücüne sahip değildir. Seçimler, hikâyenin sonucunu dönüştüren kırılma noktaları yaratmaz; daha çok mekansal ilerlemeyi ve bulmaca çözümünü düzenleyen araçlar olarak işlev görür. Bu yapı, korkunun dramaturjik ritmini tamamen tasarımcının belirlemesine olanak tanır. Gerilim artışı, mekansal sınırlılık, sis kullanımı, karanlık alanlar ve ani karşılaşmalar üzerinden inşa edilir. Oyuncu burada anlatının öznesi değil, daha çok önceden yazılmış bir trajedinin tanığıdır. Bu durum, korkunun kaderci ve kaçınılmaz bir deneyim olarak yapılandırılmasına yol açmaktadır.

Buna karşılık The Quarry, açık uçlu (branching) anlatı modeli üzerine kurulmuş, seçim temelli ve çoklu sonlara sahip bir yapı sunmaktadır. Oyuncunun verdiği kararlar karakterlerin yaşayıp yaşamamasını doğrudan belirlemekte; hikâye, lineer bir çizgi yerine olasılıklar ağı şeklinde ilerlemektedir. Bu bağlamda anlatı, sabit bir metin olmaktan çıkarak performatif bir yapıya dönüşmektedir. Oyuncu yalnızca olayların tanığı değil, aynı zamanda dramatik yapının kurucu unsurudur. Bu durum korkunun kaynağını da dönüştürmektedir: Silent Hill’de korku bilinmezlik ve mekansal tekinsizlik üzerinden inşa edilirken, The Quarry’de korku çoğunlukla etik kararların sonuçlarından doğmaktadır. Böylece korku, fiziksel tehditten ziyade sorumluluk ve suçluluk hissi üzerinden psikolojik bir boyut kazanmaktadır.



Resim 5: Silent Hill Kamera Açıları (Playstation, 2025)

Sinematografik açıdan incelendiğinde ise iki oyun arasındaki fark daha da belirginleşmektedir. Silent Hill'de sabit kamera açıları, sınırlı görüş alanı ve önceden belirlenmiş kadrarlar kullanılmıştır. Kamera, oyuncunun görsel hakimiyetini bilinçli biçimde kısıtlayarak tehdit algısını artırır. Çerçeve dışı alan (off-screen space) aktif bir korku unsuruna dönüşür. Oyuncu, kadrarın dışında ne olduğunu bilmediği için sürekli bir tedirginlik halindedir. Sis efekti, düşük kontrastlı ışıklandırma ve monokromatik renk paleti, mekânı belirsizleştirerek psikolojik bir baskı üretir. Bu sinematografik tercihler, klasik korku sinemasının estetik kodlarıyla paralellik göstermekte ve kontrol kaybı hissini güçlendirmektedir.

The Quarry'de ise dinamik kamera hareketleri, sinematik geçişler, yakın plan yüz ifadeleri ve dramatik ışık kullanımı ön plana çıkmaktadır. Oyun, görsel dilini doğrudan gençlik slasher filmlerinin estetiğinden devralmaktadır. Kamera çoğu zaman karakterlerin yüzüne yaklaşarak duygusal yoğunluğu artırmakta; alan derinliği ve ışık kontrastı dramatik anları vurgulamaktadır. Ayrıca hızlı kurgu hissi veren açı değişimleri ve dramatik müzik eşlikleri, oyuncuya interaktif bir film deneyimi sunmaktadır. Bu yapı, korkuyu yalnızca mekansal bir tehdit olmaktan çıkarıp duygusal gerilimin parçası haline getirmektedir.



Resim 6: The Quarry Kamera Açılırları (Playstation, 2025)

Işık ve atmosfer kullanımı da dönüşümü destekler niteliktedir. Silent Hill'de ışık, çoğunlukla sınırlı ve yönsüzdür; el feneri mekânı parçalı biçimde görünür kılar. Bu durum oyuncunun çevresel bütünlüğü algılamasını engeller ve bilinmezlik duygusunu güçlendirir. Atmosfer, sessizlik ve endüstriyel ses tasarımıyla desteklenerek tekinsiz bir boşluk hissi yaratır. Buna karşın The Quarry'de ışık dramatik bir anlatı aracıdır; ay ışığı, kamp ateşi, el fenerleri ve renkli iç mekân aydınlatmaları sahnelerin duygusal tonunu belirler. Atmosfer, sinematik müzik ve karakter diyaloglarıyla bütünleşerek gerilimi teatral bir biçimde yükseltir.

Oyuncu konumlanışı açısından bakıldığında, Silent Hill oyuncuyu savunmasız, yalnız ve yönünü kaybetmiş bir birey olarak konumlandırırken; The Quarry oyuncuyu karar verici, sorumluluk taşıyan ve olayların kaderini belirleyen bir fail konumuna yerleştirir. Bu farklılık, korkunun deneyimlenme biçimini doğrudan etkiler. İlki varoluşsal bir yalnızlık ve bilinmezlik üretirken, ikincisi dramatik kayıp ve sonuç korkusu yaratır.

Sonuç olarak elde edilen bulgular, korku oyunlarında anlatı ve sinematografinin birlikte evrildiğini göstermektedir. Silent Hill'de geliştirici merkezli, kontrol edilmiş ve atmosfer odaklı bir korku estetiği hâkimken; The Quarry'de oyuncu merkezli, sinematik ve performatif bir anlatı yapısı öne çıkmaktadır. Bu dönüşüm, korku deneyiminin sabit ve kaçınılmaz bir yapıdan, etkileşimli ve olasılıklara dayalı bir dramatik yapıya evrildiğini ortaya koymaktadır. Böylece korku oyunları, klasik sinema

estetikinden beslenen ancak oyuncu katılımı sayesinde onu dönüştüren hibrit anlatı ortamları hâline gelmiştir.

Tablo 1: *The Quarry ve Silent Hill Oyunu Karşılaştırması*

Kriter	The Quarry	Silent Hill (Klasik Seri)
Korku Türü	Gençlik Korkusu / Slasher / Canavar	Psikolojik Korku / Sembolik / Sürreal
Anlatı Motoru	Açık Uçlu Anlatı (Kelebek Etkisi)	Doğrusal Anlatı
Sinematografi	Fotorealistik, Serbest Kamera	Atmosferik, Sabit/Dinamik Sinematik Açılar
Atmosfer Aracı	Görsel Detay, Hollywood Performansları	Sis, Karanlık, Endüstriyel Ses Tasarımı
Oyuncu Etkisi	"Ne Karar Vereceğim?" (Aktif Sorumluluk)	"Burada Ne Oldu?" (Pasif Keşif ve Dehşet)

Yöntem

Bu araştırma, nitel araştırma yöntemine dayalı olarak yapılandırılmıştır. Çalışmada, anlatı yapılarının ve sinematografik tekniklerin oyun deneyimi üzerindeki etkilerini derinlemesine inceleyebilmek amacıyla betimsel analiz tekniği uygulanmıştır. Nitel yöntem, görsel-işitsel medyanın anlam katmanlarını ortaya çıkarmak ve anlatı yapısındaki dönüşümü yorumlamak için uygun bir yöntem olarak seçilmiştir.

Bu çalışmada nitel araştırma yöntemi uygulanarak, belirli klasik ve modern korku oyunları (Silent Hill, The Quarry) karşılaştırmalı bir şekilde analiz edilmiştir. Analizler, anlatı yapısı, oyuncu etkileşimi ve sinematografik uygulamalar etrafında şekillenmiş; bu doğrultuda oyunların korku yaratma stratejileri ile bu stratejilerin oyuncu deneyimini nasıl dönüştürdüğü incelenmiştir.

Bu yöntem bilimsel yaklaşım sayesinde hem klasik hem de modern korku oyunlarının sinematografi ile kurduğu ilişkinin oyuncu üzerindeki etkisi, anlatısal yoğunluk ve estetik tercihler üzerinden kapsamlı biçimde değerlendirilmiştir.

Araştırma Sınırlılıkları

Araştırma kapsamında örneklem olarak, korku türünün tarihsel ve biçimsel dönüşümünü temsil eden iki temel video oyunu seçilmiştir: Silent Hill ve The Quarry (2022). Bu oyunlar, doğrusal klasik anlatı ile oyuncu yönlendirmeli modern anlatı yapıları arasında anlamlı bir karşılaştırma yapılmasına imkan tanımaktadır.

Veri Toplama Süreci

Veri toplama sürecinde, her bir oyun oynanarak sahne yapıları, kamera tercihleri, ışık kullanımı, çevresel ipuçları ve ses tasarımları kayıt altına alınmıştır. Oyunların belirli bölümleri tekrarlı şekilde analiz edilerek, anlatı ritmi, atmosfer kurma yöntemleri ve oyuncunun karar anlarındaki yönlendirme biçimleri çözümlenmiştir. Ayrıca, oyunların görsel-işitsel yapıları incelenirken, Grodal (2003), Krzywinska (2002), Perron (2009), Fernández-Vara (2015) gibi araştırmacıların sinematografi, oyun estetiği ve anlatı kuramları üzerine geliştirdiği kuramsal modeller referans olarak kullanılmıştır.

Sonuç ve Tartışma

Bu çalışma, korku video oyunlarında anlatı ve sinematografik tekniklerin nasıl evrildiğini kapsamlı bir şekilde ortaya koymuştur. Klasik korku oyunlarının doğrusal anlatı yapılarından, modern oyunların oyuncu seçimlerine dayalı etkileşimli anlatılarına geçişi; oyuncu deneyimini daha kişisel, daha yoğun ve daha öznel bir hale getirmiştir. Özellikle Silent Hill ve The Quarry gibi yapımların sabit kamera açıları, düşük ışık ve atmosferik ses tasarımı ile sağladığı psikolojik korku hissi, zamanla Outlast, The Quarry gibi oyunlarda daha sinematik ve kontrollü biçimlere evrilmiştir. Işık, ses ve kamera kullanımı artık yalnızca görselliğin değil, duygunun da biçimleyicisi haline gelmiştir. Bu dönüşüm, korku oyunlarını yalnızca etkileşimli deneyimler değil, aynı zamanda oyuncunun duygusal ve bilişsel katılımını gerektiren sanatsal eserler konumuna taşımıştır. Gelecekte, yapay zeka destekli dinamik kamera sistemleri ve gelişmiş ses tasarımlarıyla birlikte, korku oyunlarının hem teknik hem anlatısal olarak daha da zenginleşmesi ve sinematik dilin ötesine geçerek oyuncu ile doğrudan duygusal bağ kuran yapılar haline gelmesi beklenmektedir.

Makale boyunca incelenen oyunlar; Silent Hill, The Quarry oyununda korkunun kavramsallaştırılma biçimlerini de temsil etmektedir. Klasik korku oyunları, oyuncuya sınırlı bilgi vererek belirsizlik duygusu yaratmış; sabit kamera açıları, düşük ışık, sis, arka plan sesleri ve bozulmuş mekanlar aracılığıyla psikolojik gerilimi sürekli kılmıştır. Silent Hill gibi oyunlarda, korku oyuncunun zihninde şekillenen bir süreçtir; düşman görünmeden önce hissedilir, tehdidin kaynağı net değildir ama varlığı her an deneyimlenir. Bu yapılar, sinematografik anlatının doğrudan oyuncunun psikolojisini hedef aldığı örnekler olarak öne çıkar.

Öte yandan, The Quarry gibi çağdaş yapımlarda korku, sinematik kurgu ve oyuncu seçimine dayalı interaktif anlatı üzerine kurulmuştur. Kameranın kontrolünün oyuncuda olmadığı ama seçimlerin anlatıyı yönlendirdiği bu tür yapılar, sinema ve oyun arasındaki sınırları daha da bulanıklaştırmış, oyuncuyu klasik anlamda bir karakterin yerine koymaktan çok, olayların akışını şekillendiren bir tanık veya anlatıcı konumuna yerleştirmiştir.

Bu bağlamda, sinematografi artık yalnızca estetik bir araç değil; oyuncunun duygusal rezonansını yapılandıran bir etken haline gelmiştir. Işık ve gölge oyunları, sahneleme, kamera geçişleri ve atmosferik sesler, anlatının ritmini belirlerken oyuncunun dikkatini nereye yönelteceğini de belirler. Kamera sabitken bile kadraj içindeki düzenlemeler (görsel hiyerarşi) aracılığıyla tehdidin konumu, şiddetin yakınlığı veya huzursuzluğun niteliği sezdirilir. Burada sinematografi, anlatının bir uzantısı değil, doğrudan kendisidir.

Korku oyunlarındaki sinematografi, yalnızca “nasıl gösterildiğiyle” değil, “ne zaman ve ne kadar gösterildiğiyle” de ilgilidir. Bilinmeyen veya eksik kalan şey, oyuncunun hayal gücünü tetikleyerek doğrudan duygusal tepkiyi şekillendirir. Bu nedenle, teknik gelişmeler her ne kadar sinematografiyi daha zengin hale getirse de, asıl mesele hala oyuncuya neyin ne zaman sunulduğu değil, neyin ne zaman gizlendiğiyle ilgilidir.

Gelecek projeksiyonları düşünüldüğünde, yapay zeka destekli dinamik kamera sistemleri, duygusal analiz yapan ses sistemleri ve oyuncu davranışına göre değişkenleşen atmosfer kurulumları, korku oyunlarının anlatı ve sinematografi düzleminde yeni ufuklara ulaşmasını sağlayacaktır. Bu yeni teknolojiler, korkuyu daha kişisel, daha içselleştirilmiş ve daha duygusal bir deneyime dönüştürebilir. Artık soru yalnızca “ne görüyoruz?” değil, “gördüğümüz şey bizde ne bırakıyor?” olacaktır.

Sonuçta, korku oyunlarında sinematografi ve anlatının birleşimi; yalnızca görsel bir bütünlük değil, aynı zamanda oyuncunun zihninde yankı bulan bir deneyim tasarımıdır. Bu tasarım, hem korkunun kaynağını hem de etkisini yeniden düşünmemize neden olur. Belki de asıl korku, gördüğümüz şeyde değil; görmekten kaçındığımız ama varlığını hissettiğimiz şeyde olabilmektedir.

Kaynakça

Makale veya Süreli Yayın Kaynakları

Aarseth, E. (1997). *Cybertext: Perspectives on ergodic literature*. Johns Hopkins University Press.

Anable, A. (2018). *Playing with feelings: Video games and affect*. University of Minnesota.

<https://doi.org/10.5749/j.ctt20mvgwg>

Dervişoğlu, B. (2025). Dijital heykel üretim sürecinde yapay zekâ teknolojilerinin kullanımı. Nevşehir Hacı Bektaş Veli Üniversitesi SBE Dergisi, Sosyal Bilimlerde Yapay Zeka: Kuram, Uygulama ve Gelecek Perspektifleri, 69-86. <https://doi.org/10.30783/nevsosbilen.1741520>

Jancsovcics, K. (2022). Spatiality, focalization and temporality in horror games. *Acta Ludologica*, 5(2), 72–84.

Kirkland, E. (2009). Resident Evil's typewriter: Survival horror and its remediations. *Games and Culture*, 4(2), 115–126. <https://doi.org/10.1177/1555412008325482>

Krzywinska, T. (2002). Hands-on horror. *Spectator*, 22(2), 12–23.

Mengi, V. D. (2026). The Animation Structure of Atari Games According to Animation's Twelve Principles. *Gaziantep Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 25(1), 156-170. <https://doi.org/10.21547/jss.1686129>

Nae, A. (2016). Immersion at the intersection of technology, subjectivity and culture: An analysis of Silent Hill 2. *Acta Universitatis Sapientiae, Film and Media Studies*, 13, 7-19. <https://doi.org/10.1515/ausfm-2016-0011>

Pratama, A. J. (2023). Disembodied surreal tendencies of Silent Hill the film: Traces of Japanese abreaction terror. *Indonesian Journal of Visual Culture, Design, and Cinema*, 2(2), 1-11. <https://doi.org/10.21512/ijvcdc.v2i2.8244>

Tuominen, J. (2020). *Rockstar's open world video games as ideological apparatuses: A case study of Red Dead Redemption series* [Yayınlanmamış yüksek lisans tezi]. Tampere University.

Kitaplar

Adams, E. (2014). *Fundamentals of game design*. New Riders Press.

Berger, A. A. (2017). *Video games: A popular culture phenomenon*. Routledge.

Branigan, E. (1984). *Point of view in the cinema: A theory of narration and subjectivity in classical film*. Mouton.

- Carroll, N. (1990). *The philosophy of horror: Or, paradoxes of the heart*. Routledge.
- Drucker, M. (2021). *Silent Hill 2*. National Book Network.
- Fernández-Vara, C. (2015). *Introduction to game analysis*. Routledge.
- Goetz, C. (2017). Securing home base: Separation-individuation, attachment theory, and the “virtual worlds” paradigm in video games. *The Psychoanalytic Study of the Child*, 70(1), 101-116. <https://doi.org/10.1080/00797308.2016.1277879>
- Grodal, T. (2004). *Stories for Eye, Ear, and Muscles: Video Games, Media, and Embodied Experiences*. In M. J. P. Wolf & B. Perron (Eds.), *The Video Game Theory Reader* (s. 129–155). Routledge.
- Jenkins, H. (2004). *Game Design as Narrative Architecture*. *First Person: New Media as Story, Performance, and Game içinde* (ss. 118-130). MIT Press.
- Juul, J. (2011). *Half-real: Video games between real rules and fictional worlds* (2nd ed.). MIT Press.
- Keogh, B., & Jayemanne, D. (2018). “Game over, man. Game over”: Looking at the Alien in film and video games. *Arts*, 7(3), 43. <https://doi.org/10.3390/arts7030043>.
- Kagen, M. (2022). *Wandering games*. MIT Press.
- Kirkland, E. (2015). Resells Dreams and Shattered Memories: Psychoanalysis and Silent Hill. *Brumal. Revista de investigación sobre lo Fantástico*, 3(1), 161-182. <https://raco.cat/index.php/Brumal/article/view/297607>
- Kirkland, E. (2021). *Videogames and the gothic*. Routledge.
- Lankoski, P., & Björk, S. (Eds.). (2015). *Game research methods: An overview*. ETC Press.
- Martin, P. (2011). The pastoral and the sublime in *Elder Scrolls IV: Oblivion*. *Game Studies*, 11(3). <http://gamestudies.org/1103/articles/martin>.
- Muriel, D., & Crawford, G. (2018). *Video games as culture: Considering the role and importance of video games in contemporary society*. Routledge.
- Murray, J. H. (1997). *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. The Free Press.
- Murray, J. H. (2012). *Inventing the medium: Principles of interaction design as a cultural practice*. MIT Press.
- Nitsche, Michael. (2008). *Video Game Spaces: Image, Play, and Structure in 3D Worlds*. 10.7551/mitpress/9780262141017.001.0001.
- Perron, B. (2009). *Horror video games: Essays on the fusion of fear and play*. McFarland & Company.
- Perron, B. (2018). *The world of scary video games: A study in videoludic horror*. Bloomsbury Publishing.
- Perron, B. (2009). The survival horror: The extended body genre. *Horror video games: Essays on the fusion of fear and play*. 121–143. McFarland.
- Rehak, B. (2013). *Playing at being: Psychoanalysis and the avatar*. *The Video Game Theory Reader*. Taylor & Francis.
- Saad, Ahmad. “Writing for Sandbox Games.” *Writing for Video Game Genres. From FPS to RPG*. Ed. Wendy Despain. Wellesley, MA: Peters, 2009. 137-147.

Schell, J. (2008). *The Art of Game Design: A book of lenses* (1st ed.). CRC Press.
<https://doi.org/10.1201/9780080919171>

Soulban, L., & Orkin, H. "Writing for First-Person Shooters." *Writing for Video Game Genres. From FPS to RPG*. Ed. Wendy Despain. Wellesley, MA: Peters, 2009. 51-67.

Wolf, M. J. P. (2010). *The medium of the video game*. University of Texas Press.

İnternet Kaynakları

Deitz, M. (2025, Ocak 16). *The Quarry's interactive horror movie is marred by monstrous issues*. AV Club. <https://www.avclub.com/the-quarry-review>

Dolinski, B. (2025, Ocak 7). *Environmental storytelling in video games*. Game Design Skills. <https://gamedesignskills.com/game-design/environmental-storytelling/>

Fandom. (2025, Şubat 20). *Would You Kindly*. BioShock Fandom. https://bioshock.fandom.com/wiki/Would_You_Kindly

Fandom. (2025, Şubat 19). *Butterfly effect*. Until Dawn Fandom. https://until-dawn.fandom.com/wiki/Butterfly_Effect

Tessier, J. (2025, Aralık 15). *The best horror and survival horror video games to play this Halloween*. Son-Vidéo.com. <https://blog.son-video.com/en/2025/11/the-best-horror-and-survival-horror-video-games-to-play-this-halloween/>

Renoir, J. (Şubat 9, 2025). *Camera Angles Movement: Rules of the Game*. <https://wolfcrow.com/camera-angles-movement-rules-of-the-game-by-jean-renoir/>

Steam. (2025, Şubat 19). *Until Dawn* [Oyun sayfası]. Steam. https://store.steampowered.com/app/2172010/Until_Dawn/

Short, E. (2025, Ocak 12). *Beyond branching: Quality-based, salience-based, and waypoint narrative structures*. Emily Short's Interactive Storytelling. <https://emshort.blog/2016/04/12/beyond-branching-quality-based-and-salience-based-narrative-structures/>

Görsel:

BioShock Fandom. (2025, Nisan 9). *BioShock*. BioShock Fandom: <https://bioshock.fandom.com/wiki/BioShock> adresinden alındı

Fandom, U. D. (2025, Şubat 19). *Until Dawn Fandom*. Until Dawn Fandom: https://until-dawn.fandom.com/wiki/Butterfly_Effect adresinden alındı

IMDB. (2025, Nisan 1). *IMDB*. The Texas Chainsaw Massacre: <https://www.imdb.com/title/tt0296891/> adresinden alındı

Milne, C. (2025, Ocak 20). *Video game narrative: The different types and how-to start writing*. Pinnguaq. <https://pinnguaq.com/learn/video-game-narrative/> adresinden alındı

Sony Interactive Entertainment. (2026, Şubat 8). *The Quarry*. PlayStation: <https://www.playstation.com/tr-tr/concept/10004123> adresinden alındı

Sony Interactive Entertainment. (2026, Şubat 8). *The Quarry*. PlayStation: <https://store.playstation.com/tr-tr/concept/10005529> adresinden alındı

**** Önerilen Atıf**

Saraç, S. (2026). Korku Oyunlarında Anlatı ve Sinematografi: Silent Hill'den The Quarry'ye Evrilen Yaklaşımlar. *Uluslararası İnsan ve Sanat Araştırmaları Dergisi*, 11(1), 118-140. DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.18775395>

Çatışma Beyanı

Makalenin herhangi bir aşamasında maddi veya manevi çıkar sağlanmamıştır.

Yayın Etiği Beyanı

Bu makalenin planlanmasından, uygulanmasına, verilerin toplanmasından verilerin analizine kadar olan tüm süreçte “Yükseköğretim Kurumları Bilimsel Araştırma ve Yayın Etiği Yönergesi” kapsamında uyulması belirtilen tüm kurallara uyulmuştur. Yönergenin ikinci bölümü olan “Bilimsel Araştırma ve Yayın Etiğine Aykırı Eylemler” başlığı altında belirtilen eylemlerden hiçbiri gerçekleştirilmemiştir. Bu araştırmanın yazım sürecinde bilimsel, etik ve alıntı kurallarına uyulmuş; toplanan veriler üzerinde herhangi bir tahrifat yapılmamıştır. Bu çalışma herhangi başka bir akademik yayın ortamına değerlendirme için gönderilmemiştir.