Premium e-Journal of Social Sciences

Premium Sosyal Bilimler E-Dergisi
Uluslararası Hakemli Dergi- International Refereed Journal
ISSN: 2687-5640

Received / Makale Geliş Tarihi 30.09.2025
Published / Yayınlanma Tarihi 31.12.2025
Volume (Issue) Cilt (Sayı) 9 (61)
pp / ss 1541-1550

Research Article /Araştırma Makalesi
10.5281/zenodo.18118059
Mail: editor@pejoss.com

Doğaç Erinç
https://orcid.org/0009-0004-8904-8509
Yıldız Teknik Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul / TÜRKİYE
ROR Id: https://ror.org/0547yzj13

Doç. Dr. Ece Merve Yüceer Nishida
https://orcid.org/0000-0002-5595-2223
Yıldız Teknik Üniversitesi, Sanat ve Tasarım Fakültesi, İstanbul / TÜRKİYE
ROR Id: https://ror.org/0547yzj13

Gerilim, Mutluluk, Akış: Oyun Müzikleri Oyuncunun Duygularını Nasıl Yönlendiriyor? [1]

Tension, Happiness, and Flow: How do Video Game Music Shape the Player's Emotions?

ÖZET

Video oyun müziklerinin oyuncu deneyimini yönlendiren bir etkiye sahip olduğu bilinen bir gerçektir. Bu çalışma, video oyun müziklerinin oyuncu duygudurumunu nasıl şekillendirdiğini ve yönlendirdiğini incelemektedir. Çalışmada, özellikle üç temel deneyim boyutuna odaklanılmaktadır: gerilim, mutluluk ve akış. Çalışmadaki üç eksen yoluyla, hem oyun içi gerilim–rahatlama dengesi hem de oyuncunun oyunda kalma isteği ve duygusal bağlılığını anlamak için kavramsal bir çerçeve sunulmaktadır. Oyun müziklerinin tempo, tonalite, armonik yapı, enstrümantasyon ve dinamikler (nüanslar) gibi bileşenleri aracılığıyla oyuncuda nasıl duygusal beklentiler yarattığı, bu beklentilerin sahnenin bağlamına göre nasıl yönetildiği ve dönüştürüldüğü tartışılmaktadır. Çalışmada, psikoloji ve müzikoloji temelli literatürden yararlanılırken, farklı türlerdeki video oyunlarından seçilen sahneler üzerinden nitel bir analiz sunulmaktadır. Korku, aksiyon, açık dünya ve bağımsız yapımlar gibi çeşitli örnekler üzerinden, müziksel örgünün oyundaki görsel katman ve etkileşim tasarımıyla birlikte nasıl işlediği incelenmektedir. Bulgular, yüksek tempolu ve dissonans seslerden oluşan müziklerin gerilim ve tehlike algısını artırdığını; majör tonalite, konsonant armoniler ve ritmik istikrarın mutluluk ve güven hissini desteklediğini; tekrar eden motifler, mikro varyasyonlarla zenginleşen dokular ve adaptif (dinamik) müzik sistemlerinin ise akış deneyimini güçlendirdiği örnekler üzerinden ele alınacaktır. Çalışmanın özgün yönü, bu üç deneyim boyutunu aynı çerçeve içinde ele alarak hem farklı oyun türleri arasındaki ortak müzikal stratejileri görünür kılması hem de belirli sahne türlerine özgü duygusal örüntüleri karşılaştırmalı olarak ortaya koymasıdır. Bu çerçevede oyun müzikleri, yalnızca arka planı dolduran ikincil bir unsur değil, oyuncunun duygusal yolculuğunu tasarlayan aktif bir anlatı ve tasarım aracı olarak konumlanmaktadır. Elde edilen bulgular, oyun tasarımcıları ve besteciler için, hedeflenen duygusal deneyime, oyun türüne ve sahnenin dramatik işlevine uygun müzikal stratejiler geliştirme konusunda pratik bir rehber sunmakta; oyun müziğinin çağdaş görsel-işitsel kültür içinde merkezî bir ifade alanı olarak değerlendirilmesine katkıda bulunmaktadır.
Anahtar Kelimeler: video oyun müziği, gerilim, mutluluk, akış deneyimi, müzik ve duygu, oyun psikolojisi.

ABSTRACT

It is a known fact that video game music has a guiding effect on the player experience. This study examines how video game music shapes and guides player mood. The study particularly focuses on three core dimensions of experience: tension, happiness, and flow. Through these three axes in the study, a conceptual framework is presented to understand both the in-game tension-relaxation balance and the player's desire to stay in the game and their emotional attachment. It discusses how game music creates emotional expectations in the player through components such as tempo, tonality, harmonic structure, instrumentation, and dynamics (nuances), and how these expectations are managed and transformed according to the context of the scene. The study utilizes literature based on psychology and musicology, offering a qualitative analysis through selected scenes from different genres of video games. Through various examples such as horror, action, open-world, and independent productions, it examines how the musical fabric operates in conjunction with the visual layer and interaction design in the game. The findings will discuss, through examples, how high-tempo music consisting of dissonant sounds increases the perception of tension and danger; how major tonality, consonant harmonies, and rhythmic stability support feelings of happiness and security; and how repetitive motifs, textures enriched with micro-variations, and adaptive (dynamic) music systems enhance the flow experience. The unique aspect of this study is that by addressing these three dimensions of experience within the same framework, it not only reveals common musical strategies across different game genres but also comparatively presents emotional patterns specific to certain scene types. In this context, game music is positioned not merely as a secondary element filling the background, but as an active narrative and design tool that shapes the player's emotional journey. The findings provide a practical guide for game designers and composers in developing musical strategies appropriate for the targeted emotional experience, game genre, and dramatic function of the scene; contributing to the evaluation of game music as a central expressive domain within contemporary audiovisual culture.
Keywords: video game music, tension, happiness, flow experience, music and emotion, game psychology.

[1] Bu çalışma Yıldız Teknik Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Müzik ve Sahne Sanatları Yüksek Lisans Programında Doğaç ERİNÇ'in Doç. Dr. Ece Merve YÜCEER NISHIDA danışmanlığında yürütmekte olduğu "Video Oyunlarında Karakter Temsili Bağlamında Müzikal Enstrümantasyon: League of Legends Örneği'' başlıklı tezinden üretilmiştir.

1. GİRİŞ

Günümüzde video oyunları, artık yalnızca boş zamanı dolduran basit eğlence ürünleri olarak görülmemektedir. Özgün anlatı yapıları, karmaşık etkileşim biçimleri ve güçlü görsel–işitsel dünyaları sayesinde kültürel üretimin önemli alanlarından biri hâline gelmişlerdir (Galloway, 2006; Juul, 2011). Bu deneyimin çoğu zaman gözden kaçan, fakat bütününe derinlemesine etki eden ögelerinden biri ise müziktir. Bu anlamda müziksiz bir oyunun, oyuncuya duygu aktarımı konusunda yetersiz kalması, oyuncuyu oyun deneyimiyle bütünleştirmesi oldukça zor olabilmektedir. Collins'in (2008) vurguladığı gibi, oyun müzikleri sahnenin duygusal tonunu belirleme, oyuncunun dikkatini belirli olaylara çekme, gerilim kurma ya da rahatlama sağlama gibi işlevlerle oynanışın hem duygusal hem de bilişsel boyutuna doğrudan katkıda bulunur. Buna karşın, özellikle Türkçe literatürde, oyun müziğinin oyuncu duygudurumuyla ilişkisini ayrıntılı biçimde inceleyen çalışmaların sınırlı olduğu görülmektedir. Çalışmada oyun deneyiminin önemli bir bileşeni olan ve literatürde sıklıkla "akış'', "oyun içinde kalma'' veya "daldırma''gibi farklı terimlerle ifade edilen kavram ele alınacaktır. Bu terimler, oyuncunun bir aktiviteye tamamen odaklanması ve zaman algısını yitirmesi durumunu tanımlamakta olup, bu makale boyunca birbirinin yerine kullanılacaktır.

Müziğin insan duygularıyla ilişkisi üzerine yapılan çalışmalar, belirli müzikal parametrelerin duygulanım süreçlerinde belirleyici rol oynadığını göstermektedir. Juslin ve Sloboda (2001) ile Juslin ve Västfjäll'in (2008) derlemelerinde, tempo, tonal yapı, armonik yoğunluk, ritim ve enstrümantasyon gibi bileşenlerin dinleyicinin ruh hâlini, uyarılma düzeyini ve değerlendirme süreçlerini etkilediği, müzik psikolojisi literatüründe ayrıntılı biçimde tartışılmaktadır. Örneğin, bu alandaki deneysel çalışmalar daha hızlı ve yoğun ritmik örgülerin, yüksek ses düzeylerinin ve dissonans ağırlıklı armonilerin çoğunlukla gerilim, huzursuzluk ve belirsizlik duygularıyla ilişkilendirildiğini; buna karşılık majör tonaliteye dayalı, konsonant armonilere ve düzenli, öngörülebilir ritmik kalıplara sahip müziklerin genel olarak daha olumlu duygulanım biçimlerini, güven ve kontrol hissini ve kimi durumlarda rahatlama duygusunu destekleme eğiliminde olduğunu göstermektedir. Bu bağlamda baktığımızda bu müzik ifadelerinin, yalnızca duygusal atmosfer yaratmakla kalmadığını, oyuncunun oyun içi kararlarını, risk algısını ve dikkatin odaklanma süresini de dolaylı olarak şekillendirebileceği görülmektedir.

Oyun müziklerini sinema ya da geleneksel müzik dinleme pratiklerinden ayıran temel özelliklerden biri, etkileşim unsurudur. Etkileşim unsuru oyuncuya bir karar verme, seçenekler arasında tercih yapma imkânı vermekte; bu seçenekler ise oyunun devamının nasıl olacağını belirlemektedir. Bakıldığında film müziği genellikle sabit bir zaman çizelgesi içinde, önceden belirlenmiş bir akışa göre işlerken, oyun müzikleri oyuncunun eylemlerine, oyun dünyasındaki konumuna, tehlike düzeyine veya anlatısal ilerleyişe bağlı olarak anlık biçimde değişebilen bir karakter taşır. Adaptif müzik sistemlerinin, müziği oyuncunun durumuna tepki veren ve sahnenin duygusal yönünü gerçek zamanlı olarak yeniden biçimlendiren bir unsur hâline getirdiği bilinir (Stevens ve Raybould, 2016). Böyle bir yapının hem duygusal yoğunluğun kontrol edilmesine hem de oyuna dalmışlık (akış) hissinin sürdürülmesine katkı sağlayacağı, oyuncuya hedeflerine ulaşana kadar çaba sarfetmek isteyebileceğini gösterebilmektedir.

Akış kavramı, oyun müziğinin bu bağlamdaki rolünü anlamak için önemli bir kuramsal çerçeve sunar. Csikszentmihalyi'nin (1990) tanımına göre akış, kişinin dikkatinin bütünüyle etkinlik üzerinde toplandığı, zaman algısının değiştiği ve etkinlikten yüksek düzeyde haz aldığı bir deneyim durumudur. Bu deneyim durumuna baktığımızda, aslında oyun müziğinin oyunların zorluk düzeyini, tempo ve duygusal yoğunluk arasındaki dengeyi desteklediğini, oyuncunun dikkatini oyuna yönlendirebilmesine katkıda bulunabileceğini söyleyebiliriz. Oyun araştırmalarında bu durumun ortaya çıkması ve sürdürülebilmesi, genellikle başarılı oyun tasarımının temel göstergelerinden biri olarak kabul edildiği düşünülür. Müziğin, tekrar eden ritmik ve melodik kalıpların, istikrarlı bir ses dokusu ve gerektiğinde yoğunluğu ayarlanabilen katmanlı yapıların, oyuncunun bu odaklanmış hâlini destekleyebileceği öne sürülmektedir.

Makalede oyuncuların, video oyun müziklerinin duygudurumunu nasıl değiştirebileceği ya da oynayış sırasında nasıl yönlendirdiği, üç odak alanı üzerinden ele alınmaktadır: tehdit ve tedirginlikle ilişkilenen gerilim, daha olumlu duygusal deneyimler ve son olarak oyuna bütünüyle dalmış olma hâli olarak akış. Bu sebeple, oyun müziğinin gerilim ve tehlike algısını artırma ya da yumuşatma, rahatlatma ve genel olarak oyun sonlarında ödül duygusunu destekleme ve akış deneyimine zemin hazırlama ya da bu süreci kesintiye uğratma biçimleri ayrıntılı olarak tartışılacaktır. Böylelikle hem oyun tasarımcıları hem de besteciler için, hedeflenen duygusal deneyimlere uygun müzikal stratejiler geliştirmeye yönelik, kuramsal temeli olan bir bakış açısı sunmak amaçlanmaktadır.

2. YÖNTEM

Bu araştırmada, müzik psikolojisi, oyun çalışmaları ve akış kuramı alanlarındaki kuramsal literatürle birlikte, seçilmiş oyun sahnelerinin müzikal ve duygusal çözümlemesine dayanan betimleyici–yorumlayıcı bir yaklaşım benimsenmiştir. Nicel ve deneysel bir düzenek kurmak yerine, müzikal parametrelerin (tempo, tonalite, armoni, dinamikler, enstrümantasyon) duygusal deneyimle ilişkisini bağlam içinde ve bütüncül biçimde ele almak amaçlanmıştır. Bu bağlamda, müzik psikolojisi literatüründe tanımlanan temel ilişkiler, oyun sahnelerinin somut örnekleri üzerinden tartışılmıştır.

Çalışma kapsamında, farklı türlerdeki oyun müziklerinin gerilim, mutluluk ve akış deneyimleriyle ilişkisini derinlemesine incelemek amacıyla Resident Evil 2, Dark Souls, The Legend of Zelda: Breath of the Wild ve Journey olmak üzere dört farklı oyun seçilmiştir. Bu oyunlar, müziklerinin duygusal yönlendirme kapasiteleri, türsel çeşitlilikleri ve oyun dünyasında geniş kitlelerce tanınan örnekler olmaları nedeniyle örneklem olarak belirlenmiştir. Özellikle, her bir oyunun müzikal yapısının, çalışmanın odaklandığı gerilim, mutluluk ve akış deneyimlerini farklı ve belirgin şekillerde temsil etmesi, bu seçimin temel gerekçesini oluşturmuştur.

Seçilen sahnelerde kullanılan müzikler; tempo, tonalite, armonik gerilim, dinamik yoğunluk ve enstrümantasyon açısından çözümlenmiş, bu ögelerin sahnedeki anlatı, görsel kompozisyon ve oyun mekaniğiyle kurduğu ilişkiler nitel olarak yorumlanmıştır. Çalışmada, özellikle müziğin duygusal atmosferi, oyuncunun olası dikkat odağı ve akış deneyimiyle kurduğu bağlantılar üzerinde durulmuş, bulgular ilgili kuramsal çerçeve ile karşılaştırmalı biçimde tartışılmıştır.

Veri toplama süreci iki ana kaynağa dayanmaktadır. İlk olarak, ilgili sahneler oyun içinde deneyimlenerek veya oyunun oynayış içerikleri videolar üzerinden izlenerek tekrarlı biçimde gözlemlenmiştir. Bu süreçte sahnelerde kullanılan müzikler mümkün olduğunca yüksek ses kalitesinde dinlenmiş, düzenlenmiş nota partisyonları incelenmiş, gerektiğinde bu parçalara ilişkin bağımsız ses kayıtları, yani resmî ya da yayımlanmış soundtrack albümleri referans olarak kullanılmıştır. İkinci olarak, müzik ve duygu ilişkisini açıklayan kuramsal modeller, oyun deneyimi ve akış/daldırma (oyun içinde kalma) üzerine çalışmalar ile oyun müziği ve ses tasarımı alanındaki temel kaynaklar sistematik biçimde taranmıştır. Bu literatür taraması, sahne analizlerinde kullanılacak kuramsal çerçevenin oluşturulmasına temel sağlamıştır.

Veri analizi, içerik analizi ve tematik analiz tekniklerinin birlikte kullanılmasıyla yürütülmüştür. Öncelikle her sahne için müzikal ve duygusal özellikleri içeren betimleyici notlar hazırlanmış, ardından bu notlar üç ana kategori altında kodlanmıştır: gerilim odaklı müzik, mutluluk (ya da ödül) odaklı müzik, akış destekleyici müzik. Analizlerde üç temel müzik kategorisi kullanılmıştır. Gerilim odaklı müzik için orta-yüksek tempo, artan ritmik yoğunluk, minör/modal tonalite, dissonans, kromatik yürüyüşler, ani dinamik yükselişler ve karanlık tınılı enstrümantasyon (yoğun bas ve vurmalı çalgılar) ölçüt alınmıştır. Mutluluk (ya da ödül odaklı) müzik majör tonalite, konsonant armoniler, akılda kalıcı melodik motifler (sekvens veya leitmotif) ve aydınlık tınılarla değerlendirilmiştir. Akış destekleyici müzik ise tekrar eden ritmik/melodik yapılar, yapısal süreklilik, ani kesintilerden kaçınma ve adaptif müzik katmanları üzerinden analiz edilmiştir. Müziksel ögelerin nota üzerindeki gösterimi için, ilgili motifler, sesler ve yapısal özellikler farklı renklerle işaretlenerek belirtilmiştir. Bu işaretlemeler, analiz edilen müzik parçalarının teknik detaylarını ve duygusal etkileşimlerini görsel olarak desteklemiştir. Her sahne, baskın olarak hangi duygusal boyutu destekliyorsa o kategori altında ayrıntılı biçimde çözümlenmiş; birden fazla duygusal boyutu aynı anda barındıran sahnelerde ise ikincil işlevler ayrıca not edilerek tartışma bölümünde ele alınmıştır.

Çalışmada, nitel araştırmalarda geçerlik ve güvenirliğin artırılması için önerilen çeşitli stratejilerden yararlanılmıştır (Creswell, 2013; Patton, 2002). Kuramsal üçgenleme yoluyla hem müzik psikolojisi hem de oyun çalışmaları literatüründen faydalanılarak, bulguların tek bir kuramsal yaklaşıma indirgenmesinin önüne geçilmiştir. Veri kaynağı olarak müzik kayıtları (düzenlenmiş partisyonlar) ve ilgili akademik çalışmalar birlikte kullanılmış; böylece sahnelerin yorumlanmasında çoklu veri setinden yararlanılmıştır. Ayrıca kullanılan analiz kategorileri ve kodlama kararları metin içinde açıkça tanımlanarak analiz sürecinin izlenebilirliği ve şeffaflığı artırılmaya çalışılmıştır. Bu yöntemsel yaklaşım sayesinde, oyun müziklerinin gerilim, mutluluk ve akış deneyimi ile ilişkisine dair elde edilen bulguların hem kuramsal hem de uygulamaya dönük açılardan tartışılabilmesi amaçlanmaktadır.
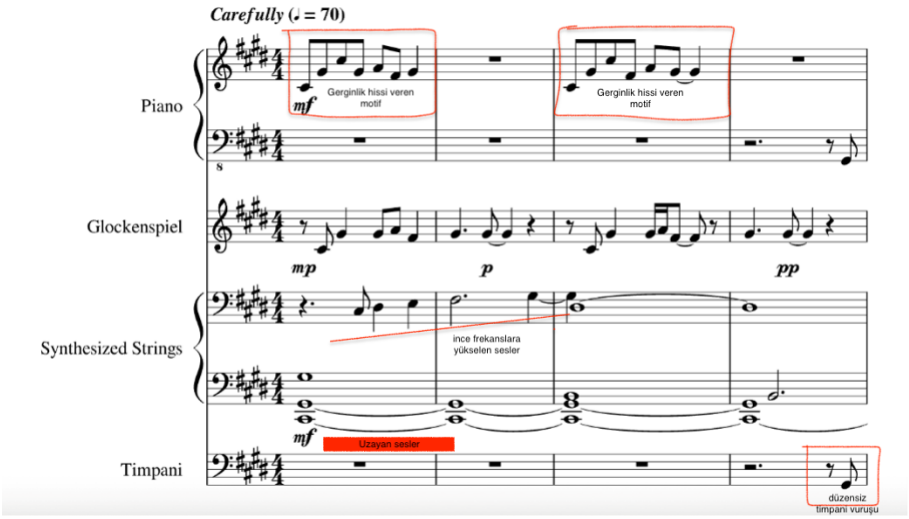
3. SINIRLILIKLAR

İncelenecek oyunlar, araştırma soruları açısından bilgi bakımından zengin olduğu düşünüldüğünden ötürü, amaçlı örnekleme yöntemiyle belirlenmiştir. Seçim sürecinde tür çeşitliliği (aksiyon–macera, RPG/JRPG, korku–gerilim, platform/macera, bağımsız oyunlar), müzikal tanınırlık ve eserlere gösterilen eleştirel ilgi düzeyi, ayrıca aynı oyun içinde gerilim, mutluluk ve akış deneyimini temsil edebilecek sahnelerin bulunması temel ölçüt olarak alınmıştır. Bu doğrultuda, The Legend of Zelda: Breath of the Wild, Dark Souls serisi, Resident Evil ve Journey örneklemde yer alacak biçimde toplam dört oyun müziği seçilmiştir. Ek olarak, bu oyunların, farklı türlerin talep ettiği duygusal farklılıklara göre değişen müzikal ifadeleri karşılaştırmaya elverişli oldukları için tercih edilmiştir.

4. BULGULAR
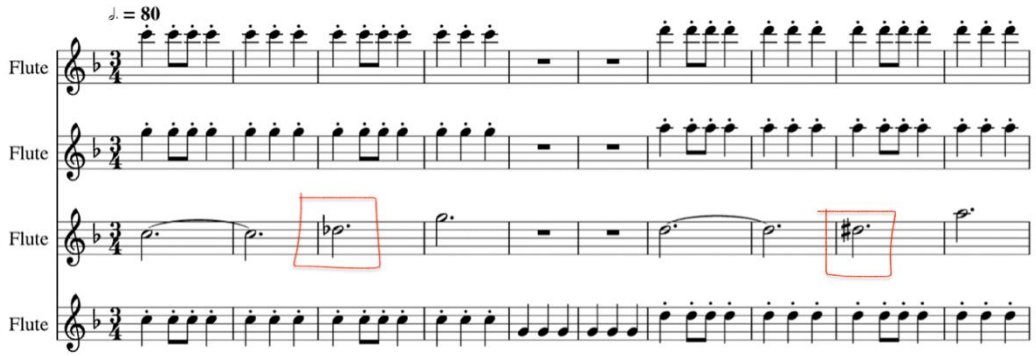
Bu bölümde, çalışmanın odağını oluşturan gerilim, mutluluk ve akış deneyimi çerçevesinde, seçilen oyunlardan elde edilen gözlemler değerlendirilmiştir. İnceleme sürecinde, Resident Evil 2, Dark Souls, The Legend of Zelda: Breath of the Wild ve Journey gibi oyunların müziksel ögelerinin sahne bağlamıyla birleşerek nasıl bir duygusal yönlendirme sağladığına odaklanılmıştır. Bu değerlendirmeler, oyun içi gözlemlerin yanı sıra, Resident Evil 2 için Luiishu tarafından düzenlenmiş nota örnekleri, Dark Souls için Caden J. R. tarafından düzenlenmiş nota örnekleri, The Legend of Zelda: Breath of the Wild'daki kısa melodik motifler ve Journey için Austin Wintory'nin orijinal bestesi temel alınarak Mateo Di Martino tarafından düzenlenmiş nota örnekleri incelenerek yapılmıştır. Özellikle tempo, tonal yapı, armonik yoğunluk, ses düzeyi ve tını tercihlerinin oyuncu deneyimini nasıl şekillendirdiği üzerinde durulmuştur.

Tehdit ve tedirginlik duygusuyla ilişkili kullanımlar, genellikle en açık biçimde korku türündeki oyunlarda ve yüksek risk içeren aksiyon sahnelerinde ortaya çıkmaktadır. Resident Evil 2'deki "Secure Place" örneğinde, Luiishu'nun (2018) Musescore üzerinde yayımladığı düzenlemeye dayanan incelemede görüldüğü üzere (Bkz. Şekil 1), alt frekanslarda uzayan sesler (bas ve eşlik partileri), düzensiz, aksak ve aralıklarla gelen timpani vuruşları ve beklenmedik biçimde yükselen gergin yaylı enstrümanlar belirsizlik duygusunu artırmakta ve oyuncunun çevresine karşı sürekli uyanık kalmasına yol açmaktadır. Bu tür bölümlerde genel ritim düzeni, pasajlar çok hızlı olmamakla birlikte, arka plandaki tınısal hareketlilik gerilim hissini canlı tutar. Dark Souls serisindeki "boss" karşılaşmalarında ise, Caden'in (2020) Musescore üzerinde yayımladığı nota düzenlemesine dayanan incelemede görüldüğü üzere (Bkz. Şekil 2), kalabalık orkestral doku, yüksek ses seviyeleri ve sık kullanılan uyumsuz armoniler çatışmanın ağırlığını kuvvetlendirebilmektedir. Bu sahnelerde müzik, yalnızca dramatik vurguyu pekiştirmekle kalmaz; aynı zamanda oyuncunun mücadeleyi "aşılması gereken bir eşik" olarak algılamasını da destekler (Grimshaw, Lindley ve Nacke, 2010).



Şekil 1. Resident Evil 2 – Secure Place temasında düşük frekanslı uzayan sesler ve düzensiz timpani vuruşlarıyla oluşturulan gerilimli dokuya ait temsilî nota örneği
Kaynak: Orijinal oyun müziği Masami Ueda tarafından bestelenmiş, burada kullanılan nota örneği ise Luiishu tarafından düzenlenmiştir.

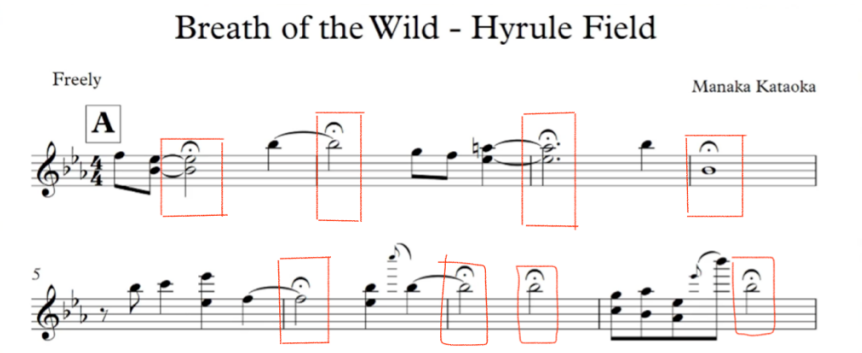
Şekil 1.1 Resident Evil 2 – "Secure Place" temasının geçtiği oyun içi anın video kaydına erişim QR kodu.
Kaynak: YouTube, Shaye Playz, "Resident Evil 2 Remake Safe Room Theme", (RE2 Remake Clips, 2023)



Şekil 2. Dark Souls serisinde "boss" karşılaşmalarında çatışmanın ağırlığını ve "aşılması gereken eşik" hissini güçlendiren dissonans yapıya ait temsili nota örneği.
Kaynak: Oyun müziği Matoi Sakaruba tarafından bestelenmiş, burada kullanılan nota örneği ise Caden J. R. tarafından flüt dörtlüsü olarak düzenlenmiştir.

Şekil 2.1 Dark Souls "boss" temasının geçtiği oyun içi anın video kaydına erişim QR kodu.
Kaynak: YouTube, Shinwin, "Dark Souls Boss Theme", (2016)
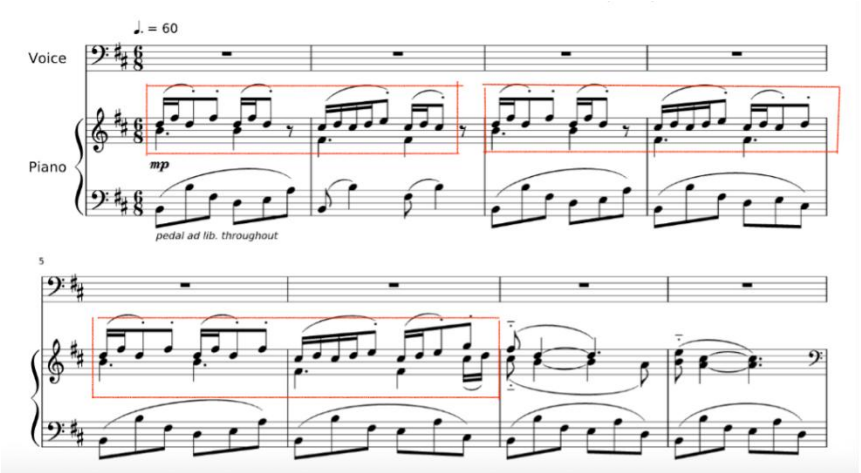
Daha pozitif duygularla ilişkili örneklerde, rahatlama, güven ve başarı hissi ön plana çıkmaktadır. The Legend of Zelda: Breath of the Wild içindeki köyler, kamp alanları ve görece risksiz bölgelerde 8-bit Music Theory'nin (2017) video analizinde de görülebileceği üzere, geniş aralıklar ve kolay hatırlanabilir kısa melodiler kullanılmaktadır. Bu pasajlarda ritmik yapı daha düzenli, ses yoğunluğu ise daha düşüktür; bu durum, önceki çatışmalı sahnelerin bıraktığı baskının azalmasına katkı sunar ve oyuncuya, Hunter ve Schellenberg'in (2010) tanımladığı şekilde kısa bir "duygusal aralık" sağlar. The Legends of Zelda: Breath of the Wild bağlamında incelendiğinde, Hyrule Field temasında ilk iki notada müziğin akışını ve dinleyicinin algısını sürekli ileriye taşıyan bir yönlendirme işlevi üstlendiği görülmektedir. (Bkz. Şekil 3) Ardından melodinin 5. derecede (dominant üzerinde) bir süre kalması ve puandorg işaretiyle bu durağanlığın uzatılması, tonal çözülmenin ertelenmesi yoluyla oyuncuda hem merak duygusunu hem de melodinin nasıl ve nereye çözümleneceğine ilişkin güçlü bir "devamını bekleme" arzusunu tetiklemektedir. Gomez ve Danuser (2007), Celeste gibi bağımsız yapımlarda, zorlu platform bölümlerinden sonra karşılaşılan dinlenme noktalarında, daha parlak tınılar ve görece sade melodik çizgiler tercih edilmekte; bu tercih, güçlükle başa çıkmanın ardından gelen hafifleme ve tatmin duygusunu öne çıkarır şeklinde ifade etmektedir.



Şekil 3. The Legend of Zelda: Breath of the Wild-Hyrule Field'da güvenli alan müziğinde kullanılan kısa melodik bir temsili motif örneği
Kaynak: Orijinal müzik Manaka Kataoka tarafından bestelenmiş olup, burada kullanılan nota örneği, 8-bit Music Theory adlı YouTube'da paylaşılan bir videodan alınan ekran görüntüsüne dayanmaktadır.

Şekil 3.1 The Legend of Zelda: Breath of the Wild-Hyrule Field temasının geçtiği oyun içi anın video kaydına erişim QR kodu
Kaynak: YouTube, Nobody, "The Legends of Zelda: Breath of the Wild-Hyrule Field Theme", (Nobody, 2017)

Akış deneyimini destekleyen müziksel düzenlemeler incelendiğinde, özellikle uzun süreli keşif ve tekrar gerektiren görevlerde dikkat dağıtmayan, ancak ortamı "boş" da bırakmayan yapılara yönelim göze çarpmaktadır. Şekil 4'te Journey nota örneğinde, müzik çoğu zaman sahnenin önüne geçmeden, arkada süreklilik hissi veren, tekrar eden ama ufak farklılıklarla zenginleşen bir örgü sunar. Bu müzikal yapı, minimalist müzik estetiğindeki bazı unsurları anımsatmakla birlikte, oyunun genel atmosferine katkıda bulunarak oyuncunun akış deneyimini destekleyebilmektedir. Oyuncunun hareket temposu, çevreyi keşfetme biçimi ve etkileşim yoğunluğu değiştikçe, müzik katmanlarının yoğunluğu da buna paralel olarak ayarlanır; böylece ne tam bir sessizlik hâkim olur, ne de sürekli dikkat çeken bir ses duvarı oluşur. Breath of the Wild'da açık dünya dolaşımı sırasında duyulan kısa piyano motifleri de benzer bir işleve sahiptir. Basit ve seyrek melodik figürlerin, çevresel seslerle birlikte ele alındığında, oyuncunun oyuna gömülmesini destekleyen, fakat düşünsel odağı parçalamayan bir zemin sağladığı görülmektedir.



Şekil 4. Journey oyununda arka planda süreklilik hissi veren, tekrar eden ve küçük varyasyonlarla zenginleşen müzikal dokuya ait nota örneği
Kaynak: Orijinal oyun müziği Austin Wintory tarafından bestelenmiş olup, burada kullanılan nota örneği bu kayıt temel alınarak Mateo Di Martino tarafından düzenlenmiştir.

Şekil 4.1 Journey orijinal oyun müziği albümünden tekrar eden ve küçük varyasyonlarla zenginleşen temaya ait müziğe erişim QR kodu.
Kaynak: Youtube, Journey Soundtrack, (2012, Mart 13). Journey – I Was Born for This [Video]. (Journey Soundtrack, 2012)

Oyunlar ve sahneler karşılaştırıldığında, aynı melodik malzemenin farklı bağlamlarda bambaşka duygusal anlamlar kazanabildiği durumlar özellikle dikkat çekicidir. Bazen tek bir tema, müzikal anlamda soru-cevap form yapısı olmadan, kimi zaman sözlü, kimi zaman yalnızca enstrümantal, kimi zaman da ritmik açıdan yoğunlaştırılmış ya da seyreltilmiş düzenlemelerle duyulur. Bu varyasyonlar, hikâyenin gidişatına bağlı olarak aynı melodiyi hüzün, gerginlik ya da dinginlik ile ilişkilendirebilir. Juslin ve Sloboda (2001) ile Collins (2013), bu tür tekrarların *leitmotif* anlayışına yakın bir yaklaşım olarak değerlendirilebileceğini ve oyuncunun daha önce yaşadığı sahneleri hatırlamasına, dolayısıyla duygusal çağrışımların derinleşmesine aracılık ettiğini söylemektedir.

Elde edilen gözlemler, gerilim, olumlu duygulanım ve akış hâlinin birbirinden tamamen ayrışmadığını, zaman zaman birbirini beslediğini ortaya koymaktadır. Süregelen tehdit hissi, belirli bir zorluk seviyesinde ve uygun ritmik örgüyle birleştiğinde, oyuncunun dikkati tek noktada toplanabilir; bu durumda Csikszentmihalyi (1990) ile Sweetser ve Wyeth (2005) müzikal gerilim unsurlarının, paradoksal biçimde akış yaşantısına da katkı sağlayabileceğini söylemektediler. Öte yandan, güvenli alanlarda duyulan melodik temaların daha sonra çatışma sahnelerinde farklı armonik çerçeveler içinde geri dönmesi hem tanıdıklık hissi yaratmakta hem de sahnedeki gerginliği daha karmaşık bir duygusal yapıya dönüştürmektedir. Lipscomb ve Zehnder (2004) ile Stevens ve Raybould (2016), bu tür ilişkilerin oyuncunun önceki deneyimlerini ve oyuna dair belleğini devreye sokarak, müziğin tek seferlik bir "arka plan unsuru" olmaktan çok, sürekliliği olan bir anlatı bileşenine dönüşmesine zemin hazırladığını belirtmektedir.

Bu çalışmada incelenen Resident Evil 2, Dark Souls, The Legend of Zelda: Breath of the Wild ve Journey oyunlarının müziklerine dair bulgulara göre, gerilimle bağlantılı sahnelerde daha hızlı ya da yoğun ritmik hareket, uyumsuz armoniler ve yüksek ses düzeyleri, risk ve huzursuzluk hissini öne çıkaran başlıca araçlar olarak görünmektedir. Buna karşılık, daha olumlu duygulanım gerektiren anlarda, açık tonalite, daha sade armonik diziler ve hafızada yer eden kısa melodiler öne çıkarak güven ve rahatlama hislerini desteklediği gözlemlenmiştir. Akışla ilişkili bölümlerde ise, tekrar eden fakat aşırı dikkat çekmeyen temalar, yumuşak dinamikler ve gerektiğinde yoğunluğu ayarlanabilen katmanlı yapılar, oyuncunun oyunda kalma süresini ve dikkat derinliğini artıran temel unsurlar olarak öne çıkmaktadır. Bu bulgular, müziksel ögelerin tek tek teknik özellikleri kadar, sahne bağlamı, tür özellikleri ve oyuncunun önceki deneyimlerinin de duygusal yönlendirme süreçlerinde belirleyici olduğunu göstermektedir.

5. TARTIŞMA

Yapılan gözlemler, video oyun müziklerinin yalnızca sahne atmosferini destekleyen bir arka plan unsuru olmadığını; oyuncunun duygusal yönelimini, dikkat düzeyini ve oyunda kalma isteğini doğrudan etkileyen bir bileşen olarak kurgulandığını göstermektedir. Özellikle gerilim, olumlu duygulanım ve akış deneyimi etrafında yapılan çözümlemeler, müziksel ögelerin oyun bağlamında çok katmanlı bir rol üstlendiğini ortaya koymuştur. Bu durum, müzik ve duygu ilişkisine dair deneysel bulgularla da uyumludur; çünkü belirli tempo, tonalite ve tını kombinasyonlarının farklı duygusal tepkilerle birlikte seyrettiği daha önce de çeşitli çalışmalarda gösterilmiştir (Gomez ve Danuser, 2007; Juslin ve Västfjäll, 2008).

Tehdit algısının ön planda olduğu sahnelerde, dissonans armoni, yoğun dinamikler ve baskın tınıların öne çıkması, müzik ve duygusal uyarılma arasındaki bağlantıyı destekleyen çalışmalara paralel bir tablo sunmaktadır. Korku ve aksiyon türündeki örnekler, bu tür bir müzikal dilin hem bilişsel hem de bedensel düzeyde tetikte olma hâlini güçlendirdiğini düşündürmektedir. Bu bağlamda oyun müzikleri, yalnızca duygusal tonu işaret etmekle kalmayıp, oynanışın zorluk algısıyla da etkileşim hâline girmekte; oyuncunun risk değerlendirmesini ve stratejik kararlarını dolaylı biçimde yönlendirebilmektedir.

Daha olumlu duygulanımların ağır bastığı sahnelerde, uyumlu armonik diziler ve kolay takip edilebilir melodik yapıların tercih edilmesi, müziğin rahatlatıcı ve dengelendirici yönüne işaret eden literatürle örtüşmektedir (Hunter ve Schellenberg, 2010; Juslin ve Sloboda, 2001). Keşif, güvenli alanlar ve ödüllendirme anlarında kullanılan bu tür müzikal kurgular, hem önceki gerilimli sahnelerin bıraktığı yükü hafifletmekte hem de oyuncuya oyun içi "nefes alma" fırsatları sunmaktadır. Böylece duygusal iniş çıkışlar daha kontrollü bir biçimde kurgulanmakta, oyunun genel akışı tekdüze bir hatta sıkışmadan ilerleyebilmektedir. Sweetser (2005) ve Wyeth (2005)'e göre bu tür geçişlerin, oyuncu memnuniyetine ilişkin modellerde vurgulanan "denge" ve "odaklanmayı sürdürme" ölçütleriyle de bağlantılı olduğu ifade edilmektedir.

Akışla ilişkili durumlarda, özellikle uzun süreli oynanışta arka planda kalabilen, ancak çevresel bağlamla uyumlu bir müzikal örgünün önemi yapılan analizlerle ortaya konulmuştur. Gözlemlenen çalışmalara göre oynayış sırasında "süreklilik" hissinin hiç kaybolmadığı ve oyunda geçen zaman anlaşılamadığı görülmektedir. Tekrara dayalı ama küçük varyasyonlarla zenginleşen yapıların, oyuncunun dikkatinin dağılmasını engellerken oyuna gömülme hâlini desteklediği anlaşılmaktadır. Bu bağlamda, Huiberts (2010) ve Collins (2013) adaptif müzik sistemlerinin, oyuncu eylemlerine göre yoğunluğu ve katman sayısını değiştirmesiyle akışın sürekliliğini koruma açısından işlevsel olduğunu belirtmektedirler.

Aynı melodik malzemenin farklı düzenlemelerle oyunda tekrar kullanılmasının, oyuncu belleği ve duygusal çağrışımlar açısından güçlü bir araç olduğu görülmektedir. *Leitmotif* benzeri bu yaklaşım, daha önce film müziği için tartışılan tematik süreklilik kavramının, etkileşimli ortamlara uyarlanmış bir versiyonu olarak okunabileceğini göstermektedir. Farklı armonik, ritmik veya tınısal varyasyonlarla yeniden duyulan temalar, aynı melodiyi kimi zaman güvenle, kimi zaman kayıpla, kimi zaman da gerilimle ilişkilendirebilmekte; böylece müzik, tekil sahnelerin ötesine geçen bir anlatı taşıyıcısı hâline gelebilmektedir

Araştırmanın, oyun müziği çalışmalarına getirdiği katkı, duygudurum yönlendirmesini üç odak başlık etrafında ele alması ve bu başlıkları hem müzik psikolojisi hem de oyun araştırmaları literatürüyle ilişkilendirmesidir. Bununla birlikte, incelemenin nitel ve sınırlı sayıda oyun üzerinden yürütülmesi, genelleme imkânını doğal olarak sınırlandırmaktadır. Farklı türlerde, daha geniş bir oyun yelpazesiyle yapılacak karşılaştırmalı çalışmalar, türler arası ortak ve ayrışan müzikal stratejilerin daha net görünmesine yardımcı olabilir. Ayrıca psikofizyolojik ölçümlerle desteklenecek deneysel araştırmalar, burada nitel olarak yorumlanan gerilim, rahatlama ve akış durumlarının, beden üzerinden doğrulanmasını sağlayabilir.

Çalışmanın ortaya koyduğu tablo, oyun tasarımcıları ve bestecilerin müziğe dair kararlarını salt estetik kaygılarla değil, yönlendirmek istedikleri duygusal süreçleri de dikkate alarak yapılandırmalarının önemli olabileceğini düşündürmektedir. Örneğin, risk algısını yükseltmek istenen sahnelerde, armonik yoğunluk ve dinamik değişimlerin daha belirgin kullanımı; rahatlama alanlarında daha sade dokular ve konsonant yapılar; uzun süreli görevlerde ise tekrar eden ama yorucu olmayan döngüsel kurgular, oyuncu deneyimini daha tutarlı hâle getirebilir. Bu tür bir yaklaşım hem oyun içi ritmi hem de duygusal dalgalanmaları daha bilinçli biçimde kontrol etmeye imkân tanıyabilmektedir.

Genel olarak bakıldığında, bu çalışma oyun müziğini, görsel ve etkileşimsel unsurlarla birlikte işleyen bir "duygusal tasarım katmanı" olarak kavramsallaştırmaktadır. Gelecekte yapılacak araştırmaların, ses efektleri, konuşma ve çevresel seslerle birlikte müziği daha bütüncül bir ses manzarası içinde ele alması; ayrıca farklı oyuncu profillerinin (deneyimli/deneyimsiz, tür tercihleri, müzik eğitimi düzeyi) duygusal tepkiler üzerindeki etkisini de dikkate alması, alandaki bilgi birikimini derinleştirebilir. Böylece oyun müziği hem kuramsal hem de uygulamalı düzlemde daha sistematik biçimde tartışılabilir hâle gelebilir.

6. SONUÇ VE DEĞERLENDİRME

Seçilen oyun sahneleri üzerinde yapılan nitel çözümlemelerle, müziksel örgünün oyundaki görsel ve etkileşimsel katmanlarla birlikte işleyerek, oyuncunun sahneyi yorumlama biçimi ve oyuna verdiği duygusal tepki üzerinde anlamlı bir rol oynayabildiği gözlemlenmiştir. Bu çerçevede oyun müzikleri, yalnızca estetik bir süsleme değil, tasarımın duygusal yönünü taşıyan temel bir bileşen olarak görünür hâle gelmektedir.

Gerilim odaklı bölümlerde dissonans, kromatik ses dizileri, yoğun dinamikler ve baskın tınıların öne çıkması, müzik ile uyarılmışlık düzeyi arasındaki ilişkiye işaret eden önceki bulgularla da uyumludur. İncelenen örneklerde bu tür müzikal stratejilerin, oyuncunun çevresini "tehlikeli" ve öngörülemez bir alan olarak algılamasına zemin hazırladığı, dikkat ve tetikte olma hâlini beslediği görülmektedir. Buna karşılık, uyumlu armoniler ve sade melodilerin baskın olduğu rahatlama ve ödül anları, güven ve huzur duygusunu

pekiştiren bir karşı ağırlık oluşturmakta; böylece oyun deneyimi, kesintisiz bir gerilim çizgisi hâline gelmek yerine kontrollü duygusal iniş çıkışlarla dengelenebilmektedir.

Akışla ilişkili sahnelerde ortaya çıkan tablo, tekrar eden fakat küçük değişikliklerle zenginleşen müzik yapılarının, oyuncunun odağını bölmeden oyuna gömülme hâlini destekleyebildiğini göstermektedir. Özellikle adaptif sistemlerin, oyuncu eylemlerine ve sahnenin yoğunluğuna göre müzik katmanlarını ayarlaması, akış kuramında vurgulanan süreklilik ve odaklanma koşullarıyla uyumlu bir işleyiş sunmaktadır. Bu tür bir yaklaşım, özellikle açık dünya ya da uzun süreli oynanış gerektiren yapımlarda, oyunda kalma isteğini ve deneyimin bütüncül algılanmasını destekleyen önemli bir araç olduğu sonucunu çıkarabiliriz.

Çalışmanın önemli noktalarından biri, duygusal kategoriler arasında keskin sınırlar çizilememesidir. Gerilim amacıyla kullanılan müzikal stratejiler, belirli koşullarda akış deneyimini de besleyebilmekte; güvenli alanlarda duyulan temaların daha sonra risk içeren sahnelerde dönüştürülmüş hâlde tekrar edilmesi ise tek bir duyguya indirgenemeyen, daha karmaşık duygulanım örüntüleri yaratmaktadır. Bu durum, oyun müziklerinin yalnızca "korku", "rahatlama" ya da "coşku" gibi tekil etiketlerle açıklanamayacağını; oyunun tamamına yayılan, zaman içinde dönüşen dinamik bir anlatı örgüsü içinde değerlendirilmeleri gerektiğini göstermektedir.

Araştırmanın kapsamı, nitel bir çerçevede sınırlı sayıda oyun ve sahneyle çevrili olduğu için, elde edilen bulgular tüm oyun türlerine genellenemez. Bununla birlikte, farklı türlerden seçilen örnekler üzerinden kurulan karşılaştırmalar, oyun müziği tasarımında sık başvurulan bazı ortak eğilimleri görünür kılmıştır. Gelecekte yapılacak çalışmaların daha geniş bir oyun yelpazesini kapsayan karşılaştırmalı analizlere, deneysel ve psikofizyolojik ölçümlerle desteklenen düzeneklere ve farklı oyuncu profillerini dikkate alan araştırma tasarımlarına yönelmesi, bu alandaki bilgi birikimini önemli ölçüde derinleştirebilir.

Oyun geliştiren ekipler ve besteciler açısından bakıldığında, bu incelemenin işaret ettiği temel nokta, müzik kararlarının rastlantısal tercihlere bırakılmaması gerektiğidir. Gerilim, rahatlama ve akış hâllerinin hangi oyun düzlemlerinde, hangi yoğunlukta ve ne tür müzikal araçlarla kurgulanacağına dair bilinçli tasarımlar, yeni besteler hem oyuncu memnuniyetini hem de yapımın anlatısal tutarlılığını güçlendirecektir. Böylece video oyun müziği, yalnızca oyun deneyimine eşlik eden bir arka plan ögesi olmaktan çıkar; çağdaş görsel-işitsel kültür içinde merkezî bir ifade alanı ve anlam kurucu bir katman olarak anlaşılır.

KAYNAKÇA

8-bit Music Theory. (2017, March 23). *Breath of the Wild soundtrack analysis PART 1 of 4: Hyrule Field theme* [Video]. YouTube. Erişim adresi: https://www.youtube.com/watch?v=tl-6K3zrcr0

Caden, J. R. (2020). *Dark Souls – Gaping Dragon – Flute quartet* [Musical score arrangement]. MuseScore. Erişim adresi: https://musescore.com/user/325941/scores/6123138

Collins, K. (2008). *Game sound: An introduction to the history, theory, and practice of video game music and sound design*. MIT Press.

Collins, K. (2013). *Playing with sound: A theory of interacting with sound and music in video games*. MIT Press.

Creswell, J. W. (2013). *Qualitative inquiry & research design: Choosing among five approaches* (3rd ed.). SAGE.

Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow: The psychology of optimal experience*. Harper & Row.

Di Martino, M. (2022). *I was born for this – Journey* [Musical score arrangement]. MuseScore. Erişim adresi: https://musescore.com/user/9304111/scores/7721735

Galloway, A. R. (2006). *Gaming: Essays on algorithmic culture*. University of Minnesota Press.

Gomez, P., & Danuser, B. (2007). Relationships between musical structure and psychophysiological measures of emotion. *Emotion, 7*(2), 377–387. https://doi.org/10.1037/1528-3542.7.2.377

Huiberts, S. (2010). *Captivating sound: The role of audio for immersion in computer games* [Doctoral dissertation, Utrecht School of Arts].

Hunter, P. G., & Schellenberg, E. G. (2010). Music and emotion. In M. R. Jones, R. R. Fay, & A. N. Popper (Eds.), *Music perception* (pp. 129–164). Springer. https://doi.org/10.1007/978-1-4419-6114-3_5

Juul, J. (2011). *Half-real: Video games between real rules and fictional worlds*. MIT Press.

Journey Soundtrack. (2012, Mart 13). *Journey – I Was Born for This* [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=qizpBpHTzkU&list=RDqizpBpHTzkU&start_radio=1

Juslin, P. N., & Sloboda, J. A. (Eds.). (2001). *Music and emotion: Theory and research*. Oxford University Press.

Juslin, P. N., & Västfjäll, D. (2008). Emotional responses to music: The need to consider the underlying mechanisms. *Behavioral and Brain Sciences, 31*(5), 559–621.

Kataoka, M., Wakai, H., & Nogami, Y. (2017). *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* [Video game]. Nintendo.

Lipscomb, S. D., & Zehnder, S. M. (2004). Immersion in the virtual environment: The effect of a musical score on video gaming experience. *Journal of Physiological Anthropology and Applied Human Science, 23*(6), 337–343. https://doi.org/10.2114/jpa.23.337

Luiishu. (2018). *Resident Evil 2: Secure place (Save room theme)* [Musical score arrangement]. MuseScore. https://musescore.com/user/1984081/scores/5173726

Nacke, L. E., Grimshaw, M. N., & Lindley, C. A. (2010). More than a feeling: Measurement of sonic user experience and psychophysiology in a first-person shooter game. *Interacting with Computers, 22*(5), 336–343. https://doi.org/10.1016/j.intcom.2010.04.005

Nobody. (2017, Mart 3). *The Legends of Zelda: Breath of the Wild-Hyrule Field Theme* [Video]. YouTube, https://www.youtube.com/watch?v=LtQLKo0T4Co

Patton, M. Q. (2002). *Qualitative research and evaluation methods* (3rd ed.). SAGE.

RE2 Remake Clips. (2023, Ekim 27). *Resident Evil 2 Remake Safe Room Theme* [Video]. YouTube, https://www.youtube.com/shorts/3jDEs10vrZ0

Shinwin. (2016, 20 Mart). *Dark Souls Boss Theme* [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=xXEKke_jhBs

Stevens, R., & Raybould, D. (2016). *The game audio tutorial: A practical guide to sound and music for interactive games*. Focal Press.

Sweetser, P., & Wyeth, P. (2005). GameFlow: A model for evaluating player enjoyment in games. *Computers in Entertainment, 3*(3), 1–24. https://doi.org/10.1145/1077246.1077253