



## DEĞİŞEN EĞLENCE ANLAYIŞININ YENİ MEKÂNLARI: KORKU EVİ/ODADAN KAÇIŞ OYUNLARI (TRABZON İLİ ÖRNEĞİ)

### NEW SPACES OF CHANGING SENSE OF ENTERTAINMENT: HORROR HOUSE/ESCAPE ROOM GAMES (TRABZON PROVINCE CASE)

Mine GÖZÜBÜYÜK TAMER\*

#### Öz

Korku evi /odadan kaçış oyunları, interaktif oynanan bir eğlence türüdür. Dört bir yanı kameralarla izlenen, minimum 2, maksimum 5 kişilik ekiple oynanan oyunların ana teması, verilen süre içerisinde oyuncuların birlikte bulmaca ve ipuçlarını çözüp kilitli kapıları açarak evden dışarı çıkabilmesidir. 2007’de Japonya’da ortaya çıkan bu oyunlar daha sonraları Asya ve Avrupa ülkelerine yayılmış ve 2013 yılından itibaren Türkiye’ye gelmiştir. Bu çalışmanın amacı, giderek popüler hale gelen eğlence anlayışının yeni trendleri arasında görülen korku evleri/odadan kaçış oyunlarının gençler tarafından deneyimlenme sürecini ortaya koymak, Trabzon’da bu evlerin ortaya çıkış serüvenini mekân sahipleri perspektifinden anlamaya çalışmaktır. Araştırma, nitel araştırma yaklaşımı içerisinde yarı yapılandırılmış mülakat tekniği kullanılarak Trabzon özelinde gerçekleştirilmiştir. Araştırmaya korku evi/odadan kaçış oyunları deneyimine sahip 12 üniversite öğrencisi ile Trabzon’da korku evi/odadan kaçış oyun mekânı işleten iki kişi dâhil edilmiştir. Elde edilen veriler betimsel analize dayanılarak yorumlanmıştır. Araştırma sonucunda, gençlerin korku evi/odadan kaçış deneyimleri ile bu mekânları işleten kişilerin deneyimleri ortaya konmuştur.

**Anahtar Kelimeler:** Korku, Korku Evi, Odadan Kaçış Oyunları.

#### Abstract

Horror house/ escape room games are a type of entertainment played interactively. The main theme of the games played with a team of minimum 2, maximum 5 people followed by cameras is to solve the puzzles and clues with the team within the given time and open the locked doors and get out of the house. This game appeared in Japan in 2007, and later spread to Asia and Europe and arrived in Turkey from 2013. The aim of this study is to reveal and try to understand the process of young people’s experiencing of the escape rooms games/ horror houses seen as a new trends among the of the popular entertainment concept among the young people and the emergence of these houses from the perspective of the space owners in Trabzon. The research was carried out in Trabzon by using semi-structured interview technique within the qualitative research approach. The study included 12 university students who had experience of escape from room/ horror house and two persons who were running the escape house / room escape game room in Trabzon. The data were interpreted based on descriptive analysis. As a result of the research, the experiences of the people who running these places and the experiences of escape from the horror house/room were revealed.

**Keywords:** Fear, Horror House, Escape Room Games.

#### Giriş

İnsanoğlu, tarih boyunca neşeli ve hoşça vakit geçirmek için farklı yollara başvurmuştur. Bunu oyun, sözlü edebiyat ürünleri (destan, masal, fıkra, bilmece vb.), yarış, spor, müzik ve dans gibi çeşitli etkinliklerle gerçekleştirmeye çalışmıştır. Bu etkinlikler günümüze kadar değişmekle ve çeşitlenmekle birlikte zengin bir kültür oluşturmaktadır. Eğlence anlayış ve tarzları, zamanla kültürden kültüre farklılık gösterse de eğlenmek için mekânsal zeminin varlığı- açık ya da kapalı mekânlar vb.- çoğu zaman kaçınılmaz olmuştur.

Çalışma konusu gereği, değişen eğlence anlayışının yeni mekânlarından olan korku evleri/odadan kaçış oyunları üzerinde yoğunlaşılacaktır. Son yıllarda özellikle teknoloji ve iletişim imkânlarındaki gelişmeler, şehir yaşamındaki hızlı değişim ve dönüşümlerle birlikte modern insanların eğlence anlayışlarında ve tarzlarında değişiklikler olduğu görülmektedir. Türkiye Kültür, Sanat ve Eğlence Trendleri Araştırması (2013), dünyadaki ve Türkiye’deki yeni eğlence trendlerine dair önemli bulgular içermektedir. Ortaya çıkan sonuçlardan biri eğlence anlayışının büyük ölçüde değiştiği yönündedir. Araştırmaya göre bu değişimin en önemli sebebi dünyadaki çeşitlenmiş ve daha çok bireyselleşmiş yaşam tarzının, eğlence trendlerini etkilemesidir. Buna ilişkin tespit araştırma kapsamında şu şekilde dile getirilmiştir: “Yaşam tarzlarının değişimi, farklı müzik tercihlerine ve eğlence anlayışlarına yönelik alternatiflerin artmasına sebep oluyor. Sonuçlar, insanların kendilerini daha ‘özel’ ve ‘biricik’ hissettikleri mekânlara yöneldiğini ve özel

\* Doç. Dr., KTÜ, Edebiyat Fakültesi, Sosyoloji Bölümü, mgozubuyuk@hotmail.com



deneyimler yaşamak istediklerini göstermektedir. Günümüz yaşamının bir parçası haline gelen sanal dünya ve sosyal medya kullanımının insanları 'içeriye' çektiği iddia ediliyor. Fakat araştırma gösteriyor ki, 'etkileşimi' ve 'deneyim ekonomisini' ön plana çıkaran eğlence mekânları ve formları başarıyı yakalıyor". Araştırma, bu tespitlerin Türkiye'de de geçerli olduğunu ileri sürmektedir ([www.bau.edu.tr](http://www.bau.edu.tr)).

2000'li yıllarda eğlence anlayışındaki değişimlerden biri Korku Evi ya da odadan kaçış oyunları şeklinde karşımıza çıkmaktadır. Zira bu eğlence mekânları dünyada olduğu gibi ülkemizde de popüler olmakta ve giderek yaygınlaşmaktadır. Yakın bir geçmişte popüler olan lunaparklar artık yerini daha üst düzey eğlence parklarına ya da kapalı alanlardaki eğlence mekânlarına bırakmaktadır. Lunaparklardaki korku tünellerinin yerini günümüzde daha detaylandırılmış korku evleri almaktadır. Bu evlerdeki dekorasyon, oyun kurgusu, senaryo ve efektler özellikle gençlerin dikkatini çekmektedir. Bilgisayarın ilk zamanlarında korku evi ya da kaçış evi gibi adlarla oynanan oyunlar artık interaktif bir şekilde bu mekânlarda oynanmaktadır. Böylece dijital ortam yerini gerçeğe bırakmaktadır. Bilgisayardaki gibi korku evi ya da odadan kaçış konseptindeki oyunlar da tamamen stratejik ve dikkate dayanmakta; tıpkı bilgisayar oyunlarında olduğu gibi bu mekânlarda da bir odanın veya evin içine kilitli kalan oyuncular, etraftaki ipuçlarını toplayarak, bulmacaları çözerek evden, odadan kurtaracak anahtara ulaşmakta ve oyun böylece sonlanmaktadır. Başka bir deyişle, önceden klavyeler ve simülatif karakterler aracılığıyla oynanan oyunlar şimdi bedenen ve karşılıklı etkileşimle oynanabilmektedir. Bu kapsamda, gerçek ile simülasyonun iç içe geçtiği dünyamızda artık insanlar daha fazlasını istemektedir, demek mümkündür. Bu yüzden, modern dünyanın ve teknolojik evrenin ortaklaşa gücüyle oyunlarında değişim sürecine girdiğini ve çağa ayak uydurduğunu söylemek mümkündür.

Korku evi ya da odadan kaçış oyununun geçmişi ise oldukça yenidir. 2007 yılında 35 yaşındaki Takao Kato tarafından SCRAP firması bünyesinde geliştirilmiş ve Japonya'nın Kyoto şehrinde bilgisayar oyunlarını gerçeğe dönüştürmek üzere bu oyunların temelleri atılmıştır (Nicholsan, 2015, 3). Japonya'nın hemen arkasından 2011 yılı itibarıyla kaçış oyunları Singapur'da hızlı bir yayılma göstermiştir. 2015 yılına kadar da 50 tane birbirinden farklı evden kaçış oyunu ortaya çıkmıştır. Kato'nun arkadaşı olan Kazuya Iwata evden kaçış oyununu 2012 yılında San Francisco'ya getirmiştir ([www.korkueviyounlari.com](http://www.korkueviyounlari.com), [www.armagan.me](http://www.armagan.me)). Avrupa'da ilk olarak Macaristan'da popülerlik kazanan oyun, 2011 yılında Budapeşte'de Parapark adında Macar bir firma tarafından kurulmuştur ([www.entertainment.howstuffworks.com](http://www.entertainment.howstuffworks.com)). Macaristan'daki kaçış oyunlarının farklı bir karakteri bulunmaktadır. Burada amaç korkutmak değildir. Macaristan'daki oyunların esin kaynağını 1975 yılında Mihaly Csikszentmihalyi'nin "suyun akışından esinlenerek geliştirmiş olduğu "akış (flow)" adını verdiği teorisi oluşturmaktadır. Csikszentmihalyi'e göre, en mutlu anlarımız yan gelip yatarak beynimizi boşaltığımız sandığımız zamanlar değil, bir ödül ya da bir amaç uğruna zihnimizin ya da bedenimizin limitlerini bilerek zorladığımız anlardır. Bunun için de yeteneğiniz ile giriştiğiniz mücadele arasında, sizi strese sokmayacak bir denge olması gerekmektedir. 2011'de Budapeşte'deki ilk kaçış oyunu evini açan Attila Gyurkovics, 2010 yılında Birleşik Krallık'ta yayımlanan Independent gazetesine verdiği röportajda, Mihaly Csikszentmihalyi'nin akış teorisinden etkilenecek bu teoriyi hayata geçirmek üzere işini gücünü bırakıp şehrin ilk kaçış odası oyununu tasarladığını anlatmıştır ([www.gazeteduvar.com.tr/2018](http://www.gazeteduvar.com.tr/2018)). Ayrıca, Attila Gyurkovics, Japonya'da ilk kez hayata geçirilen evden kaçış oyunları hakkında hiçbir bilgisinin olmadığını da ifade etmiştir ([www.korkueviyounlari.com](http://www.korkueviyounlari.com), [www.armagan.me](http://www.armagan.me)). Daha sonraları korku evi/kaçış oyunları Macaristan üzerinden Avrupa'ya yayılarak Avustralya ve Kanada'ya ulaşmış, 20 noktada faaliyet göstermeye başlamıştır. Kısaca, 2007 yılında ilk kez Japonya'da ortaya çıkarılan bu oyun sonra Asya'ya ve ardından Avrupa'ya sıçramış, 2013 yılında ise Türkiye'ye ulaşmıştır. Bu yüzden, Türkiye için korku evi fikrinin dünyada yayılmakta olan popüler eğlence kültürünün bir uzantısı olarak ithal edilmiş bir fikir olduğunu söylemek mümkündür. İlk olarak İstanbul'da birkaç üniversiteli gencin kiraladığı evde başlattıkları oyun, İzmir ve Ankara gibi büyük kentlere de sıçramış ve adeta bir salgın halini almıştır ([www.haberturk.com/2016](http://www.haberturk.com/2016)). 2013 yılından evden kaçış oyunu olarak başlayan hikâye 2015 yılına doğru yerini korku evine bırakmıştır. 2019 yılı itibarıyla, Türkiye'nin birçok ilinde odadan kaçış ya da korku evi olup sayıları toplamda 700'ü aşmış bulunmaktadır ([www.kacismerkezi.com](http://www.kacismerkezi.com)). Türkiye'de de özellikle büyükşehirler de giderek artmakta olan korku evleri de, gençler arasında popüler olmakta ve yaygınlaşmaktadır.

Korku evi ya da odadan kaçış oyunlarının hedef kitlesi 7'den 70'e kadar geniş bir yaş aralığını kapsamakla birlikte bazen yaş sınırının da getirildiği gözlenmektedir ([www.sozcu.com.tr/2017](http://www.sozcu.com.tr/2017)). Genelde korku temalı ve farklı senaryolar üzerine kurulu oyunlarla bu mekânlarda, insanlar takım arkadaşlarıyla birlikte vakit geçirmektedir. Bu oyun evlerinde sonuca ulaşmak için bireysellikten uzak, takım ruhunun ön planda olması gerekmektedir. Özellikle bazı şirketler, çalışanları arasında takım ruhunu geliştirmek



amacıyla bu oyunlardan yararlanmaktadır. Ayrıca şirketler, çalışanların oyundaki performansına bakarak kimin liderlik özelliklerini sahip ve kimin daha çekingen olduğunu belirleyebilmekte; böylelikle şirkette sorumluluk alabilecek kişilerde ön plana çıkmaktadır (www.gzt.com/2016).

Bu meyanda özellikle şehir merkezlerinde değişen eğlence anlayışının mekânsal değişimi olarak "korku evlerinin/odadan kaçış oyunlarının" popüler oluşu ve yaygınlık göstermesi, bu eğlence anlayışının parametrelerinin bilinmesini ve bu mekânların mercek altına alınmasını zorunlu kılmaktadır. Trabzon özelinde anlaşılmaya çalışılan bu konu öncelikle bu deneyime sahip gençler ve ardından bu mekânların sahipleri ile yapılan görüşmelerle anlaşılmaya çalışılmıştır.

#### A. Araştırmanın Amacı ve Önemi

Çalışmanın amacı, şehir merkezlerinde giderek artmakta olan ve Türkiye genelinde birçok ile yayılan gençler arasında giderek popüler hale gelen eğlence anlayışının yeni trendleri arasında görülen korku evleri/odadan kaçış oyunlarının gençler arasında deneyimlenme süreci ile Trabzon'da bu evlerin ortaya çıkış serüvenini mekân sahipleri/işletmecileri perspektifinden anlamaya çalışmaktır. Bu kapsamda, korku evlerini tercih eden üniversite öğrencilerinin (19-24 yaş grubu) genel görünümünün, bu mekânları/oyunu tercih etme nedenlerinin ve bu sürece ilişkin deneyimlerinin ortaya konulması hedeflenmektedir. Bu minvalde çalışma, bu yaş grubunun eğlence tercihlerine yön veren süreçlerin bilinmesi, Trabzon özelinde eğlence anlayışının tanınması ve bu sektörün olumlu ve aksayan yönlerinin ortaya konması açısından önemlidir. Aynı zamanda, gençlerin tercihleri, beklenti ve talepleri üzerinden eğlence anlayışına yön verilmesinin sektörde sunulan hizmetlerin daha kaliteli ve verimli olmasına katkı sağlayacağı düşünülmektedir. Mekân sahipleri nezdinde de konunun ele alınmasının özellikle değişen eğlence anlayışında yeni mekânların ortaya çıkış gerekçesi, bu mekânların özellikleri ve senaryo konseptinin belirlenmesi, mekân sahipleri perspektifinden eğlence anlayışının tanıtılması açısından önem taşımaktadır.

#### B. Araştırmanın Yöntemi

Araştırma nitel araştırma modeline dayanmaktadır. Nitel araştırmayı, gözlem, görüşme ve doküman analizi gibi nitel bilgi toplama yöntemlerinin kullanıldığı, algıların ve olayların doğal ortamda gerçekçi ve bütüncül bir biçimde ortaya konmasına yönelik nitel bir sürecin izlendiği araştırma olarak tanımlamak mümkündür. Başka bir deyişle nitel araştırma, teori oluşturmayı temel alan bir anlayışla sosyal olguları bağlı buldukları çevre içerisinde araştırmayı ve anlamayı ön plana alan bir yaklaşımdır (Yıldırım, 1994, 12).

Trabzon'da Karadeniz Teknik Üniversitesinde öğrenim gören ve korku evi/odadan kaçış deneyimine sahip 12 öğrenci ile Trabzon'da aktif olarak hizmet veren korku evlerinin işletmecileri/sahipleri (2 kişi) bu araştırmanın örneklemini oluşturmaktadır. Çalışma grubu, nitel araştırma deseninin bir gereği olarak amaçlı örnekleme türü içinden benzeşik (homojen) örnekleme tekniğine bağlı kalınarak seçilmiş, sadece bu ev/oyun deneyimine sahip gençlere ve işletmecilere ulaşmak hedeflenmiştir.

Her iki grupta da yüz yüze görüşmeler yapmak suretiyle aşağıdaki sorulara yanıt aranmıştır:

##### I- Korku evi deneyimine sahip gençlere yöneltilen soru başlıkları:

- 1- Bu mekânları tercih eden gençlerin sosyo-demografik görünümleri nasıldır? (Cinsiyet, Yaş, Eğitim düzeyi/okunan fakülte/bölüm/sınıfı; memleketi, Trabzon'da ikamet süresi, ailesinin aylık gelir düzeyi/öğrencinin aylık geliri/bütçesi, boş zaman aktiviteleri, hobileri vb.)
- 2- Gençler korku evlerini neden tercih etmektedirler? (Kaç kez geldiği, kimlerle geldiği, burayı nereden bildiği, ne kadar süre kaldığı vb.)
- 3- Gidilen korku evinin mekânsal görünümü neleri içermektedir? (Mekân alanı-büyüklüğü, dizaynı, donatı, ses ve ışık efekti, bakım ve temizlik vb.)
- 4- Gidilen korku evinde dâhil olunan oyunların senaryosu nasıldır? Aktör var mıdır? Temas var mıdır? Bu mekânda korku ve heyecan temeline dayalı aktiviteler sonrası gençler deneyimlerini nasıl dile getirmektedir? Ne şekilde korkulmakta ya da korku nasıl yaşanmaktadır? (Korku evi deneyiminizi üç kelime ile özetler misiniz? Korku anında kendinizi nasıl savunmaya aldınız? Ne hissettiniz, ne düşündünüz, Korku anında sıklıkla kullandığımız kelimeler ne oldu? Bu deneyimin beğendiğiniz/beğenmediğiniz hususları nelerdir? vb.)
- 5- İşletme sahiplerine ve bu deneyimi yaşamak isteyen gençlere tavsiyeleri nelerdir?

##### II- İşletme sahiplerine yöneltilen soru başlıkları:

- 1- Korku evini-mekânı işleten kişilerin genel görünümleri nasıldı? (Yaş, cinsiyet, eğitim düzeyi, memleketi, aylık gelir, medeni durumu, ilgi alanları-hobi vb.),



- 2- Korku evini-mekânı açma fikrini nasıl/nereden bulundu? Böyle bir mekânı işletmenin olumlu ve olumsuz yönleri nelerdir? Mekânın tercih eden kitlenin genel görünümü/hedef kitlenin özelliği nasıldır?
- 3- Mekân konseptinin belirlenmesi nasıl gerçekleştirildi? Mekânının özellikleri nelerdir? Korku konsepti nasıl oluşturulmaktadır/kurgulanmaktadır?

Trabzon'da açılan ve faaliyet gösteren korku evlerinin bilgisi internet ortamından derlenmiş, telefonla yapılan görüşmeler neticesinde 19.01.2019 tarihi itibarıyla halen aktif olan iki işletmenin olduğu tespit edilmiş ve her iki işletme sahipleriyle/ortaklarıyla görüşme talep edilmiş ve bu görüşmeler Şubat 2019 tarihi itibarıyla gerçekleştirilmiştir. Bunun yanı sıra, bu mekânları tercih eden gençlerle görüşmeler yapılmıştır.

### C. Araştırmanın Veri Toplama ve Değerlendirme Teknikleri

Çalışmada nitel araştırma modeli içerisinde görüşme tekniğine bağlı olarak elde edilen veriler betimsel bir analizle sunulmuştur. Betimsel analiz, elde edilmiş verilerin daha önceden belirlenmiş temalara göre özetlenmesi ve yorumlanmasını içeren bir nitel veri analiz türüdür. Bu analiz türünde araştırmacı görüştüğü ya da gözlemiş olduğu bireylerin görüşlerini çarpıcı bir biçimde yansıtabilmek amacıyla doğrudan alıntılara sık sık yer verebilmektedir. Bu analiz türünde temel amaç elde edilmiş olan bulguların düzenlenmiş ve yorumlanmış bir biçimde okuyucuya sunulmasıdır (Yıldırım ve Şimşek, 2016, 235).

Betimsel analiz dört aşamadan oluşur: Birinci aşamada araştırmacı araştırma sorularından, araştırmanın kavramsal çerçevesinden ya da görüşme ve gözlemlerde yer alan boyutlardan hareket ederek veri analizi için bir çerçeve oluşturur. Bu çerçeveye göre verilerin hangi temalar altında düzenleneceği ve sunulacağı belirlenmiş olur. İkinci aşamada, tematik çerçeveye göre veriler işlenir. Yani, araştırmacı daha önce oluşturmuş olduğu çerçeveye dayalı olarak verileri okur ve düzenler. Bu aşamada, verilerin tanımlama amacıyla seçilmesi, anlamlı ve mantıklı bir biçimde bir araya getirilmesi önem taşımaktadır. Bu aşamadan sonra araştırmacı düzenlemiş olduğu verileri tanımlar ve gerekli yerlerde doğrudan alıntılarla bu verileri destekler. Bu sürecin sonunda araştırmacı tanımlamış olduğu bulguları açıklar, ilişkilendirir ve anlamlandırır. Araştırmacı bu aşamada ayrıca yapmış olduğu yorumların daha nitelikli olmasını sağlamak amacıyla bulgular arasındaki neden sonuç ilişkilerini açıklar ve ihtiyaç duyulması durumunda farklı olgular arasında karşılaştırma yapar (Yıldırım ve Şimşek, 2016, 239). Bu kapsamda, bulgular başlığı altında veriler betimsel analize tabi tutulmuştur. Korku evi deneyimine sahip gençler ile mekân sahipleri "katılımcı" olarak adlandırılmış olup içerik sunulurken alıntı yapıldığında alıntılar sonunda katılımcıların cinsiyetine numara verilmek suretiyle kodlamalar yapılmıştır (E1; K2 gibi). Mekân sahipleri işletmecileri ise İşl-1; İşl-2 şeklinde kodlanmıştır.

### D. Literatür (Alan yazın) Taraması

Korku evleri-odadan kaçış üzerine alan yazın tarandığında bu konuda sadece bir çalışmaya rastlanmıştır. Uluslararası yayınlar da daha çok odadan kaçış oyunlarının eğitim sektöründe uyarlanması yönünde olduğunu söylemek mümkündür. Konunun farklı boyutlarıyla daha çok yazılı basın tarafından ele alındığı tespit edilmiştir.

Nicholsan tarafından yayınlanan makalede (2015), kaçış odalarının canlı aksiyon takım ruhuna dayalı oyunlar olduğu ifade edilir. Burada oyuncuların ipuçlarını keşfetmek, bulmacaları çözmek ve görevleri bir arada gerçekleştirmek suretiyle takım halinde çalıştıkları dile getirilir. Nicholsan, saha çalışmasına dayalı bir araştırma yürütmüş olup odadan kaçış deneyimine sahip 175 kişiye anket uygulamıştır. Oyuncuların demografisini, kaçış odalarında popüler olan hususlar ve diğer tasarım desenlerini ortaya koymuştur.

Ekinci ve arkadaşları tarafından kaleme alınan "Rekreatif Eğlencede Yeni Bir Tür: Kaçış ve Korku Evi Oyunları" başlıklı makalede (2018), yeni bir rekreatif eğlence türü olarak son yıllarda ülkemizde ilgi görmeye başlayan kaçış ve korku evi oyunlarının literatürle de desteklenerek mevcut durumu ortaya konmuştur. Çalışmada öncelikle literatür taraması yapılarak korkunun psikolojik, sosyolojik boyutları analiz edilmiş, sonraki aşamada ise kaçış ve korku evi işletmeleri ziyaret edilerek uygulama aşamaları gözlemlenmiştir. Çalışma sonucunda kaçış ve korku evi oyunlarının korku çekiciliği, korku pazarlaması, eğlence ihtiyacı boyutlarında işlev kazandığı, kaçış ve korku evi işletmelerinin bahsi geçen bu boyutlarda dizayn edilerek hizmet sunduğu belirtilmiştir. Ayrıca, kaçış ve korku evlerinin olumlu ve olumsuz yanları üzerinde durulmuştur.

Diğer taraftan konuya ilişkin yazılı medyada çıkan haberler derlenmiş ve içerikleri özetlenmiştir. Özellikle bu haberlerde korku evleri/odadan kaçış temalı oyunların ortaya çıkış serüveni, bu oyunların içeriği ve nasıl oynandığı, mekânın özelliklerine yapılan vurgu ve mekâna ilişkin olumlu ya da olumsuz haberlerden kesitlerle süreç aktarılmıştır. Bu yazılar arasında öncelikle, korku evlerinin ya da odadan kaçış





oyunlarının ortaya çıkış serüveni ele alan örnekler de vardır. İlk kez 2008’li yıllarda Japonya’da ortaya çıkan, sonrasında başta Avrupa kıtası olmak üzere diğer ülkelere yayılan bu sektörün gittikçe gelişmekte ve yayılmakta olduğuna vurgu yapılmaktadır ([www.korkueviouyurlari.com](http://www.korkueviouyurlari.com), [www.gazeteduvar.com.tr/2018](http://www.gazeteduvar.com.tr/2018)).

Yazılı basında yer alan konunun bir başka boyutu *korku evleri ya da odadan kaçış oyunlarının içeriğine ya da nasıl oynandığına* ilişkindir. Diğer bir deyişle korku evleri ya da odadan kaçış oyunları hakkında bilgi verilmektedir. Korku evi ya da odadan kaçış oyunu, interaktif oynanan gerçek bir eğlence türüdür. Sanal bir bilgisayar oyunu değildir, gerçek bir evde gerçek eşyaların arasında genellikle bir saat süren, takım halinde oynanan bir aktivitedir ([www.kacismerkezi.com/korku-evi](http://www.kacismerkezi.com/korku-evi)). Her oyunun bir teması, her evin bir konsepti ve korku ögesi vardır ([www.makale.net/korku-evi-nasil-bir-yerdir](http://www.makale.net/korku-evi-nasil-bir-yerdir)). Dört bir yanı kameralarla izlenen, minimum 2, maksimum 5 kişilik ekiple oynanan evden kaçış oyununun ana teması bulmaca ve ipuçlarını çözüp kilitli kapıları açarak evden dışarı çıkabilmek olarak özetleniyor. Bazen korku evlerinde-odadan ya da evden kaçış oyunlarında 7’den 70’e herkesin oynayabileceği oyunların olduğu ifade edilirken bazen yaş sınırının olduğu ya da oyunu oynamak için minimum yaş sınırının 15 olduğu, çocukların ise yanlarında ebeveynleriyle eve girebileceği belirtilir. Ayrıca, evin her köşesini izleyen kameralarda yapılan kayıtların isteyen oyunculara nasıl korktuklarını daha sonra izleyebilmeleri amacıyla verilebilmektedir ([www.sozcu.com.tr/2017](http://www.sozcu.com.tr/2017)). Bu oyunlarda bulmacaları çözenin gerekli olduğu vurgulanır. Bir yazıda bu durum şu şekilde özetlenir: “Bazı küçük bulmacaları çözdüğünüzde büyük bulmacanın bir parçasını çözmüş oluyorsunuz. Her bulmaca sizi bir diğer bulmacaya götürecek şekilde tasarlanıyor. Bu masanın etrafında bir yerlerde mutlaka bir ipucu daha var. Çoğu odada büyük bulmacaya ulaşabilmek için ipuçlarını çeşitli yerlerde arayıp bulmak ve çözmek gerekiyor. Oyuna başladığınızda bazı odalarda oyuncuları izlemek için kameralar yerleştiriliyor. Hatta bazı yöneticiler kendi ekip görüntülerini burada gözlemleyerek sonuçları raporlaştırıyor. Aslında evden kaçış oyunları doğal takım liderlerini ortaya çıkarmak için bile kullanılıyor” (<https://www.gzt.com/2016>). Korku evinde amaç, oyunculara verilen süre içerisinde ekibiyle birlikte buldukları evden çıkmak için çevrelerindeki tüm eşyalara, işaretlere, ipuçlarına dikkat ederek hareket etmektir. Oyunların amacı, verilen görevi yerine getirerek süre dolmadan dışarı çıkmaktır ([www.kacismerkezi.com/korku-evi](http://www.kacismerkezi.com/korku-evi)). Oyuna her ne kadar “korku evi” denilse de evden kaçış oyunları zekâ ağırlıklı oyunlardır. Hedefe ulaşmak için cesaret kadar zekâ da gereklidir. Korku evi stres yönetimi, takım oyunu, analitik düşünce gibi birçok olumlu kişisel gelişime yönelik faydalar içerir. Bu nedenle sadece korkmaktan ibaret değildir. Ayrıca bütün evden kaçış oyunları korku temalı olmayabilir. Görev, aksiyon, zekâ, bulmaca gibi daha birçok tema vardır ([www.kacismerkezi.com](http://www.kacismerkezi.com)).

Bir diğer konu başlığını *mekâna ilişkin bilgiler* olarak vermek mümkündür. Korku evlerinin betimlendiği bu yazılarda evlere ilişkin bilgiler de sunulmaktadır. Bu bağlamda, evin dekoru hakkında bilgi verilmektedir. Duvarlarda karalanmış sözcükler, numaralar, resimler, dağınık eşyalar yer almaktadır ([www.gzt.com/2016](http://www.gzt.com/2016)). Korku evi içerisinde sesler, ışıklar, maskotlar (yani katılımcıları korkutmak için çalışan insanlar), maskeler ve daha birçok korku unsuru içeren nesne bulunur. Testere filminde kurbanlar hiç bilmedikleri korkunç bir ortamda gözlerini açarlar, içerisi sırlarla doludur ve oradan kurtulmaları istenir. Kurbanlar oradan kurtulmak için çevrelerindeki işaretlerden faydalanmak zorundadır. Tıpkı Testere filminde olduğu gibi katılımcılarda hiç bilmediği bu ortamda kendilerini bekleyen birçok korku unsuru arasında çıkışa ulaşmaya çalışır ([www.kacismerkezi.com](http://www.kacismerkezi.com)).

*Korku evleri ya da odadan kaçış oyunlarının olumlu yanları* da kaleme alınmıştır. Sektör, eğitim ve turizm sektörü ile ilişkilendirilmiştir. Ayrıca, fazlasıyla para kazandırabilecek sektör olduğu vurgulanmıştır. Örnek olarak Macaristan’ın Budapeşte şehrinde oynanan oyunlar ile bu mekânların özellikle turistlerin yeni eğlencesi haline nasıl dönüştüğü anlatılır. Bir haber de Budapeşte’deki kaçış odalarının genel olarak, harabe halde ki 19. yüzyıl binalarında açılan ve içleri Street Art dolu barların bodrumlarında kurulduğu ve kısa sürede, özellikle turistlerin yeni eğlencesi haline geldiği belirtilir ([www.gazeteduvar.com.tr/2018](http://www.gazeteduvar.com.tr/2018)).

Korku evleri/odadan kaçış oyunlarının *olumsuz yanları ya da olası tehditleri* üzerinde yazıların kaleme alındığı gözlenmiştir. Özellikle uzmanların bu mekânlara ve oyunlara ilişkin uyarıları dile getirilmiştir. Buna göre, korku evlerinin, ciddi sağlık sorunu riskleri taşıdığına altı çizilmektedir. Genellikle küçük yaşta çocuklara emanet edilen korku senaryolu mekânlarda ilkyardım bileninin olmadığı ya da çok az olduğu vurgulanır. Korku evlerinin bazıları oyunla ilgili uyulması gereken kuralları müşterilere ya sözlü aktardıkları ya da bir broşürle bilgilendirme yaptıklarına belirtilir. Broşürlerde kalp, tansiyon, klostrofobi gibi rahatsızlıkları olanların oyun için uygun olmadığı yazsa da bu durumun çok da sorgulanmadığına dikkat çekilir. Hatta bazılarında kişilere herhangi bir hastalığı olup olmadığı sorusunun dahi sorulmadığı vurgulanır ([www.gazeteduvar.com.tr/2018](http://www.gazeteduvar.com.tr/2018)). Buna ilaveten, sokak aralarında sayıları artan korku evlerinin, ciddi sağlık riskleri taşıdıkları vurgulanır. Çalışanlar bazı mekânlarda elektroşok verildiğini itiraf ederken, evlerden kaçış kurgusu üzerinde gerçekleştirilen oyunlar sırasında bayılanların da olduğuna dikkat çekilir



(www.gazeteduvar.com.tr/2018). Bir diğer olumsuz yanı, genellikle apartman dairelerinde oynanan, 'Evden/odadan kaçış oyunları' ya da 'Korku evi' denilen oyun türünün çevreye verdiği gürültüye ve açılması yönünde izin prosedürüne ilişkindir. Apartman ya da çevre sakinlerinin gürültüden şikâyetçi oldukları dile getirilir. Korku evi açabilmek için izlenmesi gereken prosedürlere ilişkin de farklı görüşler mevcuttur. Bu yazıların birinde korku evi açabilmek için 'eğlence merkezi' veya 'oyun salonu' ruhsatı almanın gerekliliğinden bahsedilir. Ancak kayıt dışı çalışan, vergi ödemeyen çok sayıda korku evi bulunduğu da dile getirilir. Maliye Bakanlığının, korku evleri ve benzeri yerleri 2016'da mercak altına aldığı ancak savcılığın açık bir hüküm olmadığı gerekçesiyle bu işletmelerin 'Kabahatler Kanunu'na göre ele alınabileceği kararını verdiği hatırlatılır (www.gazeteduvar.com.tr/2018, www.haberturk.com/2016).

Sonuç olarak, eğlence anlayışında mekânsal değişim ve dönüşümün ne şekilde gerçekleştiğine dair korku evleri ya da odadan kaçış oyunları somut mekânlar olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu konuda akademik çalışmalar yapılmasının literatürdeki boşluğu dolduracağı ve konuya yönelik farkındalığın böylece arttırılacağı düşünülmektedir.

#### E. Kavramsal Çerçeve

Çalışma için önemli görülen temel iki kavram *korku* ve *korku evi/odadan kaçış oyunlarıdır*. Bu kavramların anlam ve içeriği üzerine yapılan tanımlamaları gözler önüne sermek, konunun anlaşılabilmesinde önem taşımaktadır.

*Korku* olgusunu tek bir cümlede tanımlamak, kuşkusuz çok zordur. Zira korku, felsefi boyutundan başlamak üzere sosyolojik, psikolojik ve antropolojik yönleriyle ele alınabilir. Buna rağmen korkuyu, irade ve mantıkla kontrol altına alınamayan, insanın içini daraltan bir yakın tehdit hissi olarak açıklayabilmek mümkündür (Nöron, 2016, 1). Bir belirsizlik durumunda tetiklenen, huzursuzluk verici ve kötü bir his olarak tanımlanan korku, insanoğlunun yaşamını devam ettirebilmesinde bir tür mekanizma rolü görür (www.wikipedia.org/Korku). Korku, birey için büyük ve ağır bir tehlikeden gelen ve kişide endişe yaratan karmaşık bir huzursuzluk (Kılıççı, 1974, 12) şeklinde de tanımlanmaktadır.

Çalışmada korku ile eğlence anlayışı arasındaki bağa dikkat çekilmektedir. Günümüzde insanlardaki başlıca korkuların simgeleşmesinde, somutlaştırılmasında masallar, korku öyküleri ve romanların yanında, korku filmleri de etkilidir. Buralarda insanlar korku yaratan simgeleri gelişigüzel, gereksiz biçimde seçip kullanmamışlardır. Bunlar ilk ve ilkel insanın yarattığı simgelerin çağdaş insanın düşüncesine, imgelemesine, tasarımına göre değiştirilmesi, yeniden biçim ve renk kazanmasıdır. Başka bir deyişle çağımız insanının simge yaratma yeteneği, ilk ve ilkel insanın kullandığı simgelerden korku öykülerini, romanlarını, filmlerini, kahramanlarını, konularını, olaylarını çıkarmıştır (Köknel, 1998, 47). Korkunun, 'olumsuz bir şeyler olacaktı' inancıyla insanda oluşturduğu kaygı duygusu, gerilim türünün ana temasını oluşturmaktadır. Korku ve gerilim türleri benzer temaları işlemesine karşı, birdenbire gerçekleşme ve olumsuz beklentileri içeren bir süreçte gerçekleşme yönleriyle birbirlerinden ayrılırlar. Korkuda birden birelik söz konusudur. Korku ve gerilim konuları, edebiyatta pek edebi değer taşımadığı düşünülen polisiye romanlarının okuyucular tarafından beğeniyle karşılanması üzerine gelişme göstermeye başlamıştır. Bu tür ilk edebi eserlerin, çözümü olmayan bir kin, nefret, bazen şiddet, kan, öç alma, başkaldırı gibi ilkel içgüdülerin tetiklenmesi üzerine kurulduğu düşünülmektedir.

*Korku Evleri*, heyecan arayan genç kuşakların günümüzde yoğun ilgi gösterdikleri yeni eğlence mekânları olarak karşımıza çıkmaktadır. Tamamen korku ve gerilim havası hâkim olan evler, gençlerin aralarında kuracağı ekiple birlikte gerçek bir mekânda, korku ve heyecan dolu dakikalar geçirmelerini sağlayan ve aktivitelerin yapılmasına imkân tanıyan yeni mekânsal alanlardır. Korku evinde genellikle korku ve gerilim teması kullanılmakta, senaryo gereği çeşitli nesnelere donatılmış bir ev içinde gerçek figürlerin de yer aldığı bir ortamda oyunlar oynatılmaktadır. Ancak tabii ki tüm oyunlar korku içermemektedir. Bu noktada, evden/odadan kaçış ile korku evleri arasında bir ayırım yapmak gerekmektedir. Korku evlerinin, odadan kaçış oyunlarından farkı oyunun içinde kalbi olanlar, klostrufobisi olanlar ve hamileler için tavsiye edilmeyecek oranda korku ve gerilim unsurlarının olmasıdır. Çünkü evden kaçmaya çalışırken korku ve gerilim bazı evlerde canlı mankenlerle (etrafta gezinen zombiler, hortlaklar vb.) bazı evlerde ise sadece görsel efekt ve prodüksiyonla yaratılmaktadır (www.bizevdeyokuz.com). Öte yandan özellikle zihinsel görevler yapmış olduğunuz dedektiflik türündeki kaçış oyunları ise odadan kaçış oyunlarının doğasına uygundur. Tüm kaçış oyunlarının temel amacı oyuncuların istenen süre içerisinde buldukları odadan ya da evden kaçmasıdır. Odadan kaçış ya da evden kaçış oyunları en az iki kişiyle, en çok da altı kişiyle oynanmaktadır. Oyuncular odaya kilitlendikten sonra bir saat içerisinde gizemli şifrelerin sırlarını çözerek odadan kaçmaya çalışmaktadırlar. Katılımcılar, tamamen ekip ruhu içerisinde odadan kaçış



şifrelerini çözmeye, kendilerine verilen süre boyunca fiziksel etkileşim yolu ile bu bulmacaları çözmeye çalışmaktadır. Bu yüzden "kaçış oyunu" olarak da adlandırılmaktadır.

#### F. Kuramsal Çerçeve

Çalışmanın kuramsal zeminini Hollandalı tarihçi ve kültür teorisyeni Johan Huizinga'nın 1938'de yazdığı, oyun kavramının kültürle bağlantısını irdeleyen kitabı 'Homo Ludens' oluşturmaktadır. Yazar, bu kitabında, yaşantımızdaki pek çok şeyin bir oyunun parçası olduğunu söyleyerek her oyunun her şeyden önce gönüllü bir eylem olduğunu belirtir. Ona göre birey oyunu isteyip doğasına adapte olduğunda kurallarına göre hareket edecektir.

Oyun tarih boyu değişim ve gelişim içinde olmuştur. Ancak son zamanlardaki ekonomik gelişmeler ve endüstrileşme sonucu oyun ve oyuncaklar geleneksel yapılarından ve biçimlerinden hızla kopmuşlardır. Oyunun nedenini ve amacını araştırmak niyetiyle yapılan açıklamalar, birbirlerini hiçbir şekilde dışlamaz. Çünkü yapılan araştırmalardan biri gerçekten de eksiksiz olsaydı diğerlerini reddeder veya kapsardı. Oyunu açıklama girişimleri oyunun, estetik niteliğine hiç dikkat etmeden, konuya alelacele deneysel bilim ölçü aletleriyle yaklaşmışlardır (Huizinga, 2006, 18).

Huizinga bir genel kültür kuramını oyun aracılığıyla tarif ederken karşısında olan en büyük güçlüğün oyunun ciddi olmayan bir eylem olduğuna dair yaygın kanaati gösterir. Lakin bu kanaatin pek de sağlam olmadığını düşünür ve oyunu ciddi olan bir eylem olarak ele alır (s.22). Şöyle ki bir sporcu inançlı ve ciddi bir şekilde, heyecanlı bir ataklıkla oyun oynamaktadır ve oyun oynadığını bilmektedir. Aktör kendini oyuna kaptırmıştır. Yine de oynamakta ve bunun bilincinde olmaktadır. Bir kemancı en kutsal heyecanı duyarak sıradan dünyanın dışındaki bir dünyada yaşamaktadır; fakat yaptığı faaliyet yine de bir oyundur (s. 37).

Huizinga oyun kavramının geriye kalan özelliklerini şu şekilde sıralar (s.24-31);

1. Oyun içinde büyük kategorik zıtlıklar taşımaz. Bilgelik ile aptallığın, iyi ile kötünün, doğru ile yanlışın dışında yer alır. Yani oyun ahlaki bir işlev taşımaz, ne erdem ne de günah içerir.
2. Oyun, öncelikle özgürlük karakterini taşıyan ve emirlere bağlı olmayan gönüllü bir eylemdir. Hayvanların ve çocukların oyun oynamalarını içgüdü olarak tanımlamak, bilinmeyenin arkasına saklanmaktır. Hayvanlar ve çocuklar oyun oynarlar; çünkü zevk alırlar. İşte bu noktada özgürdürler.
3. Oyun, gündelik veya asıl hayat değildir. Oyun kişiye kendi özgü eğilimlerini sergilemesi için geçici bir hareket alanı sunar. Küçük çocuk bile "sadece... mış gibi yaptığı" konusunda tam bir bilince sahiptir.
4. Oyunun başlangıcı ve sonu vardır ve oyun sonuna kadar oynanır. Oyun süresince hareket, gidiş-gelişler, kader değişiklikleri, birbiri yerine geçmeler, bağlanmalar ve ayrılmalar görülür. Oyunun zamansal olarak bir sınıra sahip olması, hemen kültürel bir biçim olarak belirlenmesine yardımcı olur.
5. Oyun, bir kez oynandıktan sonra, manevi bir yaratı bellekte yer etmekte ve aktarılmaktadır ve her an tekrarlanabilir. Tekrarlanabilme olanağı oyunun temel özelliklerinden biridir. Oyun yalnızca bütünsel bir tekrara sahip değildir aynı zamanda içyapısında da tekrarı mevcuttur. Tüm gelişmiş oyun biçimlerinde tekrar, nakarat, birbiri yerine geçen çeşitlemeler vardır.
6. Oyunun zamansal sınırlılığı olduğu gibi mekânsal sınırlılığı da mevcuttur. Her oyun herhangi bir şekilde önceden belirlenmiş kendine özgü mekânsal alanının sınırları içerisinde cereyan eder.
7. Arena, oyun masası, sihirli çember, tapınak, sahne, perde, mahkeme; bütün bunların hepsi biçim ve işlev açısından oyun alanlarıdır, yani tahsis edilmiş, ayrılmış, çevresine parmaklık çekilmiş, kutsallaştırılmış ve kendi sınırları içinde özel kurallara tabi kılınmış yerlerdir. Bunlar bildik dünyanın ortasında, belirli bir eylemin gerçekleşmesi amacıyla tasarlanmış geçici dünyalardır.
8. Oyun, alanlarının sınırları içerisinde özgün bir mutlak düzene ihtiyaç duyar. Bu yüzden oyun düzen yaratır. Oyun düzendir. Dışardaki karmaşıklığa karşı geçici olarak sınırlı bir mükemmellik yaratır. Mutlak düzen içindeki en ufak bir ihlal oyunu bozar, oyunun niteliğini ve değerini yok eder.
9. Oyunu nitelemek için kullandığımız terimler arasına gerilim terimini de ekleyebiliriz. Çünkü oyundaki gerilim belirsizliği ve şansı temsil eder. Bu da oyuncuda bir gevşeme arzusu doğurmaktadır. Dolayısıyla oyuncu, çabası sonucu bazı şeyler başarmak istemektedir.



10. Oyunun kendi kuralları vardır. Oyundaki geçici dünya çerçevesinde bu kuralları yasa gibi emredici ve tartışılmaz niteliktedir. Kurala uymayan oyuncu bir oyunbozandır. Bu şekilde bir nitelemenin sebebi, oyunbozanın oyuncuların evrenini tahrip etmesidir. Oyunbozan yeteneksiz, cesaretsiz, korkak, döneke gibi hakaretlere maruz kalır.
11. Oyun istisna veya benzersiz olmak ister. Bu şekilde çekiciliğini artırır ve oyuna diğer oyunları ve gerçek dünyayı dışlayan bir kimlik kazandırır. Dolayısıyla oyun sürekli bir oluşum içinde, oyuncu da “biz başkayız” deme çabasıdadır.

Huizinga yukarıdaki yaptığı analizler sonunda oyunu son olarak şöyle tanımlamaktadır: “Demek ki oyunu biçim açısından, kısaca, özgür, “kurmaca” ve olağan hayatın dışında yer aldığı hissedilen, ama yine de oyuncuyu tamamen özümleme yeteneğine sahip bir eylem olarak tanımlamak mümkündür. Oyun her tür maddi çıkar ve yarardan arınmış bir eylemdir; bu eylem bilhassa sınırlandırılmış bir zaman ve mekânda tamamlanmakta, belirli kurallara uygun olarak, düzen içinde cereyan etmekte ve kendilerini gönüllü olarak bir esrar havasıyla çevreleyen veya alışılmış dünyaya yabancı olduklarını kılık değiştirerek vurgulayan grup ilişkilerini doğurmaktadır” (s.31). Huizinga’nın oyun kavramına istinaden ileri sürdüğü bu özellikler kapsamında korku evi/odadan kaçış oyunlarına ve gençlerin deneyimlerine odaklanılarak süreç değerlendirilecektir.

## II- Bulgular

Bu başlık altında korku evi deneyimine sahip 12 genç ve korku evi/odadan kaçış oyunu işleten iki mekân sahibi ile yapılan görüşmelerin betimsel analizine yer verilmiştir. Yarı yapılandırılmış bir görüşme formu aracılığıyla araştırmaya katılan gençlere ve işletmecilere (bundan böyle katılımcı olarak anılacaktır) önceden belirlenmiş sorular yöneltilmiş ve alınan cevaplar aşağıdaki başlıklar altında sunulmuştur.

### A- Katılımcıların Sosyo-Demografik Görünümleri

Araştırma kapsamına bu korku evleri/odadan kaçış oyununu deneyimleyen üniversite öğrencileri dâhil edilmiştir. Bu deneyime sahip 12 öğrenci ile yüz yüze görüşmek suretiyle, veriler toplanmıştır. Katılımcıların 7’si kadın 5’i erkek öğrenciden oluşmaktadır. Farklı zaman dilimlerinde bu eğlence mekânlarına giden gençlerin yaş ortalaması 22’dir. Katılımcıların 5’i Trabzon dışındaki illerden (biri İstanbul diğerleri Trabzon’dan daha az nüfus yoğunluğuna sahip illerden) öğrenim görmek amacıyla Karadeniz Teknik Üniversitesine gelmişlerdir. Ailelerinin ortalama aylık gelirinin 3000-4000 TL arasında yoğunlaştığı görülmüş olup Trabzonlu olanların aile yanında, diğer beş öğrencinin ise evde arkadaşlarıyla birlikte kaldıkları tespit edilmiştir. Katılımcılar kişisel özelliklerinden bahsederken genelde, “meraklı, maceraperest, cesur, özgüveni yüksek, eğlenceli, deli dolu, kıpır kıpır vb.” oldukları yönünde cevap vermişlerdir. Boş zamanlarında neler yaptıklarına ilişkin olarak erkekler oyun konsolu, bilgisayar oyunları ve sosyal medyada vakit geçirdiklerini söylerken kadınlar zekâ oyunları oynamak, kitap okumak, korku filmi izlemek, TV izlemek vb. şeklinde zaman geçirdiklerini belirtmişlerdir.

### B- Katılımcıların Korku Evlerini Tercih Etme Nedenleri

Katılımcılar üç ayrı grup halinde bu eğlenceyi deneyimlemişlerdir. İlk grup beş kadın öğrenciden, diğer dördü grup iki kadın- iki erkek öğrenciden oluşmaktadır. Diğer üç kişi ise erkek öğrencilerden oluşmaktadır. Katılımcıların yarısı, Trabzon’da yaşadıkları yerleşim birimlerinde (üniversiteye yakın çevrelerde) korku evi ile ilgili afişlerin dikkatlerini çektiklerini ve bu yolla önce internetten araştırma yapıp ardından bu deneyimi yaşamak istedikleri için korku evine gittiklerini belirtmişlerdir. Katılımcıların tamamı bir saate yakın yani süre dolana kadar evde kaldıklarını ancak oyunu tamamlamayı başaramadıklarını belirtmişlerdir.

Katılımcıların hepsi sadece bir kez korku evine gittiklerini söylemişlerdir. Kadın katılımcıların 5’i tekrar gidebileceklerini ifade ederken 2’si bir daha gitmeyeceğini söylemiştir. Tekrar gidebileceklerini söyleyen erkek ve kadın katılımcılar bunun ancak farklı bir senaryo ve mekâna bağlı olabileceğini vurgulamışlardır. Katılımcıların çoğu (sekizi) korku evine/odadan kaçış oyununa gitme nedenini merak duygusuna bağlamışlardır. Merak duygusu yanında heyecanı yaşamak, kendini test etmek ve eğlenmek için gittiklerini belirtmişlerdir. Erkek ve kadın katılımcılardan bir kısmı başlangıçta gitmeyi düşünmediklerini ancak arkadaşlarının ısrarları karşısında gittiklerini söyleyerek süreci şu şekilde özetlemiştir;

“Aslında korku evi benim için “insanlar para verip neden korkar ki?” ya da “para verip oynadığım oyundan neden korkayım ki?” sorularını kendi kendime sormamla başladı. Bu yüzden daha önce gitmedim ve gitmeyi de düşünmedim. Fakat arkadaşlarımın ısrarı karşısında gittim, oyun bittikten sonra fikirlerimde değişimler olduğunu söyleyebilirim” (E1).

“Arkadaşlarımdan duyduğumda, hayır ya böyle bir şeye neden gidelim ki dedim ama ısrar ettiklerinde tamam size katılayım dedim” (K3).





“Korku evi benim için aslında yaşamak istemediğim benim için pek ilgi çekici olmayan bir fikirdi. Korkmaktan pek hoşlanmam çünkü. Arkadaşlarımın ısrarı karşısında deneyimlemiş oldum ve açıkçası memnun kaldım diyebilirim” (E2)

“YouTube da sıklıkla korku eviyle ilgili videolara denk geliyordum ve bunun nasıl bir oyun olduğunu çok merak ettim. Kendimi cesur biri olarak da tanımladığım için kendimi test etmek istedim. O atmosferi çok merak ettiğim için gitmek istediğim içinde arkadaşlarımla birlikte gittim” (K1).

“Dört yıl önce ilk defa üniversiteye geldiğimde duymuştum korku evini. Çok gitmek istemiştım. Arkadaşlar yanlarına bir kişi daha arıyorlardı. Bugüne kısmet oldu. Korku filmlerini zaten çok severim. En çok da ben korkarım ama yine de keyif alırım. O yüzden katılmak istedim buna da. İçeride yaklaşık bir saat kaldık” (K2).

Sonuç olarak, korku evi/odadan kaçış oyunları gençlerin birbirlerinden duydukları, internette görüp araştırdıkları, afişlerden ya da çeşitli sitelerden görüp farkına vardıkları mekânlar olarak karşılına çıkmıştır. Hepsini ilk defa böyle bir oyunu deneyimlediklerini, başta oyuna/korku evine şüpheyle yaklaşmalarına rağmen ya istekleri doğrultusunda ya da arkadaşlarının ısrarı üzerine gittiklerini, korku evinde kendilerine verilen sürenin sonuna kadar içeride kaldıklarını, korkmalarına rağmen eğlendiklerini dile getirmişlerdir.

### C- Katılımcıların Mekâna İlişkin Görüşleri

Bu başlık altında özellikle mekânın alanı-büyüklüğü, dizaynı, donatı, ses ve ışık efekti, bakım ve temizlik vb. hususlara ilişkin katılımcılar görüşlerini dile getirmişlerdir. Katılımcıların mekân tercihi Trabzon’la sınırlı olduğundan dolayı aktif olan sadece iki mekân üzerinden değerlendirme yapılmıştır. Mekâna ve oyuna ilişkin değerlendirmeler katılımcıların hangi korku evini/odadan kaçış oyununu tercih ettiklerine göre değişiklik göstermektedir. Gençlerin tercih ettikleri korku evinin bulunduğu mekânın büyüklüğü değişmektedir. Tercih edilen mekânın biri bir apartmanın giriş katında 3 odalı 130 m<sup>2</sup> lik bir garaj ya da depo tarzı bir yer iken diğeri bir binanın bodrum katında 5 odalı 250 m<sup>2</sup> lik depo tarzı bir yerdir.

Her iki mekânın iç dekorasyonu kural gereği oyun başlamadan önce görülmediğinden dolayı gençler, oyun başladıktan sonra mekânı karanlıkta keşfetmeye çalışmışlardır. Oyunların tabiri caiz ise zifiri karanlıkta oynandığı, sadece bir el feneri yardımıyla ışıktan yararlanmaya çalışıldığı ifade edilmiştir. Bu konuda üç katılımcı

“El feneri ama bildiğimiz el feneri gibi değil, ışık o kadar az ki fazla bir işe yaramıyor sadece avuç içi kadar bir yeri aydınlatıyor” (K5);

“Bize verilen el fenerinin kendine bile faydası yoktu” (E3);

“Oyuna dâhil olan canlı mankenin elindeki elektro şok cihazının aydınlatması dışında herhangi bir ışık efekti yoktu. Bu durum hem astigmat hem miyop hastalığı olan benim gibileri için baya sıkıntılı bir durum yaratıyordu” (E5)

şeklindeki sözleriyle karanlık bir ortamda oyuna devam ettiklerini söylemişlerdir. Evin ve odaların her bir köşesinde gece görüşlü kameraların olduğu tüm katılımcılar tarafından dile getirilmiştir. Bu kameralar sayesinde içeriye yönlendirmelerde bulunan bir kişinin varlığından bahsedilmiştir. Beş kişilik kadın grubunun gittiği bu evlerden birinde oyunculara el telsizi verilmiş olup oyuna ilişkin yönergeler bu telsizle bildirilmiştir. Diğer korku evinde ise yönlendirme telsiz yerine hoparlörden yapılmıştır. Ancak telsiz ve hoparlörün ya da ses sisteminin yetersiz olduğu, oyundaki yönlendirmelerin tam olarak anlaşılmadığı katılımcılar tarafından dile getirilmiştir.

Oyun sırasında ses efektlerine ilişkin katılımcılar farklı hususlara dikkat çekmişlerdir. Katılımcılar arka fonda bazen bir hayvanın sesi (zincirlerinden kurtulmuşta odanın içinde sanki saldırmaya hazır şekilde bir köpek sesi vb.) kimi çığlık sesi kimi de ağlayan bir kadın sesi duyduklarını ifade etmişlerdir.

Bir kadın katılımcı “ağlayan bir ses duyduğumuzda birden herkes sus pus kesildi ve aramızda ağlayanın kim olduğunu öğrenmeye çalıştık, sessizlik sonrası duyduğumuz sesin bir ses efekti olduğunu anlayınca biraz ürperdik” diye konuştu (K7).

Bir diğer katılımcı “Belli bir ses efektinden bahsetmek çok da mümkün değil çünkü korkutma amacıyla verilen sesler yetişkin biri için haylice işlevsizdi. Bebek ağlamaları vs. Bunlar da belli bir çalma listesinden değil sanki youtube’tan rastgele açılmaktaydı. En azından bunu verilen efektler öncesinde çıkan reklam seslerinden ve bu reklamların beş saniye sonra reklamı atla’ya tıklanıp efektin açılmasından belli ediyor kendini” (E4) şeklinde görüş beyan etmiştir.

Mekânın bakım ve temizliğine ilişkin katılımcılar genelde senaryoya ve oyun kurgusuna bağlı olarak bakımsız ve dağınık olduğunu söylemişlerdir.



Mekâna ilişkin olarak bir katılımcı *“birkaç tekli koltuk, bir yatak, televizyon ve küvet vardı. Yerde fırlatıp atılmış bir kilim vardı. Ara ara canlı mankenden kaçarken düştük yere”* (E3) şeklindeki sözleriyle senaryoya bağlı olarak mekân ve donatıları için çok net ve doğru bir şey söylemenin mümkün olmadığını dile getirmiştir.

Bir diğer katılımcı *“Bakım temizlik anlamında karanlıktan mütevellit çok bir şey söyleyemem. Fakat hem Trabzon iklimi hem mekânın konumu, ısıtma sorunu rutubet sorununu beraberinde getirdiğini söylemek mümkün. Oyunda takılıp düştüm birkaç defa. Verilen görevlerini yerine getirmek için hem yerlere hem duvarlara elimi sürttüm. Oyun bitip motorları aydınlıklara sürdüğüm de çok da kirlenmediğimi fark ettim. Bu konu da kötü olmadıklarını söyleyebilirim”* (E2).

Korku evlerindeki oyunda, katılımcıları korkutan maskeli ve kostüm giymiş kişilerin (aktörlerin) kullanıldığı dile getirilmiştir. Bu kişilerin katılımcılarla teması, katılımcıların izni dâhilinde gerçekleşmektedir. Katılımcıların isteği/onayı doğrultusunda oyuna giren aktörler oyunculara ufak dokunuşlarda bulunabilmektedir. Ancak genelde bu dokunuşun aktörlerin elindeki elektro şok cihazıyla ufak bir titreşim şeklinde olduğu söylenmiştir.

#### **D- Katılımcıların Korku Evi/Odadan Kaçış Sürecine Ait Deneyimleri**

Katılımcıların korku anında kendilerini nasıl savunmaya aldıkları, korkup korkmadıkları, korkuyu nasıl yaşadıkları gibi hususlara odaklanılmıştır. Zira korku anında beden ne tür tepkiler sergilediği ve o anlarda kişinin kendini nasıl savunmaya aldığı önemlidir. Genelde, korku ve panikte biyolojik, fizyolojik ve davranışsal olmak üzere üç temel unsurdan söz edilmektedir (Dinçer, 2017, 14). Bilişsel/subjektif (kişisel) unsurlar (*“korkuyorum, dehşet içindeyim; öleceğim sanırım”* vb.), fizyolojik unsurlar (nabızda hızlanma, hızlı nefes alıp verme vb.) ve son olarak davranışsal unsurlar (hızla kaçma-kurtulma) şeklinde ifade edilmektedir. Katılımcıların korku odadan kaçış/evi deneyimleri, bilişsel, fizyolojik ve davranışsal unsurları içinde barındırmaktadır. Bu kapsamda, katılımcılar süreci korku, heyecan, çılgınlık, çığlık, hızla kaçma, kurtulma, terleme, rahatlama, eğlenme vb. şeklinde özetlemiştir. Buna ilişkin dört katılımcının ifadesi aşağıda yer almaktadır:

*“Heyecandan bacaklarım titredi bir saat boyunca. İlk deneyimim olduğu için çok korktum. Senaryo gözüme çok gelmedi açıkçası. Korku anında kendimce geliştirdiğim bir metot ile arkadaşlarımla arasında kendi etrafımda ufak dönüşlerle oda içindeki maskeli yaratıktan kaçmak oldu. Her defasında da işe yaradı çünkü hep aynı şekilde korkutuyordu. O taktiği değiştirmedikleri sürece bende farklı bir savunma taktiği izleme gereği duymadım bu şekilde korundum. Bu deneyimin daha fazla bir ekip işi olduğunu düşünüyorum Korku anında söylediklerim “geliyor”, “aha geldi”, “nolur gelme” tarzında haykırırlardı. Oldukça da çığlık attım. Hep aynı yaratık ve hep üzerimize geliyor. Ancak bir süre sonra alıştık, ilk baştaki tepkiler bile soğudu bir zaman sonra”* (K6).

*“Eo soğuk olmasına rağmen çok terlemiştim. Zira korkudan montumun şapkasını dahi kapatmıştım. Allah’ım biz nereye düştük, kanka kanka ya da bi susun bi susun diye birbirimize bağırıyorduk ama çığlık sesinden birbirimizi dahi duymuyorduk”* (K5).

*“Kısa süreli korku. Fazlasıyla ter. Ve eğlence. Oda içinde maskeli aktörü sayarsak beş kişiydik, ben de sıranın en sonundaydım. Odanın büyüklüğü beş kişinin aynı anda çember çizerek koşması zor olduğu için ve en sonra ben olduğum için çok zordu. Savunma için yaptığım tek şey koşmak ve çarpılmamak için arkadaşımı kendime kalkan yapmamdı. Pek işe yaramadı. Başlarda evet aniden maskeli aktörün çıkmaları beni korkuttu. Özellikle koltuğa uzanıp bizi izledikten sonra korkutması beni en çok korkutandı. Ancak bir yerden sonra tek korkum elindeki elektroşok ile çarpılmak oldu. Bide herkes kaçınca ben de gruptan ayrılmamak için hep koşmak zorunda kaldım. Fazla yorulduğum için oyundan çıkmak istedim bir an. Tek düşündüğüm çarpılmamak için koşmaktı”* (E2).

*“Eğlenmek için gittik ama çok korktuk, zira bunun bir oyun olduğunu unuttuk. Öyle ki oyun sırasında sandık içinde bir şifreye ulaşmamız istendi, ellerimizi sandık içindeki suya daldırdığımızda suyun kan rengine boyanmış bir sıvı olduğunu bilmemize rağmen ortamdan dolayı korktuk”* (K4).

Katılımcıların ifadelerinden korkunun genelde, karanlıktan, belirsizlikten, yabancı ve alışılmamış şeylerden ve sesteki kaynaklandığı görülmüştür. Korku filmi sahnelerine benzer dekorlar ve efektlerle donatılan odalara gruplar halinde giren gençler bir saat içinde kendilerine verilen görevleri yerine getirmek için mücadele ederken ses ve ışık efektleri yanında korku temalı kostüm giymiş aktörler karşısında ya oyuna devam etmekte ya da pes ederek korku evini/oyunu terk etmektedir. Katılımcıların hepsi oyuna sonuna kadar devam ettiklerini söylemişlerdir. Oyun sırasında çıkmak isteyen iki oyuncunun kameralara el sallaması ya da çıkmak istediklerini söylemeleri halinde bu oyuncuların dışarıya çıkarıldığı ya da oyunun sonlandırıldığı bilgisine sahip olduklarını belirtmişlerdir (K1, K2). Oyun sonrasında ise bir saat kaldıkları odayı, odadaki nesnelere, ses ve ışık efektlerini gören katılımcılar şaşkınlık yaşadıklarını *“bundan mı korktuk”*



(K4,K5,K6,E5) diyerek söylendiklerini ifade etmişlerdir. Ayrıca, bu evlerdeki oyunları cazip kılan şeyin arayıp-bulmanın-çabalamanın ve ödüllendirilmenin (ek telsizin verilmesi, diğer aşamaya/odaya geçilmesi gibi) olduğunu söylemişlerdir.

Sonuçta çoğu katılımcı adrenalini dolu dakikalar yaşayarak eğlendiklerini, korkmuş olmalarına rağmen hallerinden memnun olduklarını söylemişlerdir. İlk başta korkmalarına rağmen sonra korkularının geçtiğini söyleyenler (E1, E4) olduğu gibi "korktuk ama çok eğlenceliydi geldiğimize göre değdi" şeklinde süreci özetleyen katılımcılar da (K5, K7, E5) oldu. Bu evlerde yaşanan korkuların daha çok somut nesneye ve senaryoya bağlı olduğu gözlenmiştir. Katılımcılar bu süreçte, korku veren o nesneden doğan kaçma, çılgınlık atma, bir arkadaşın arkasına saklanma ya da birbirine sıkı sıkıya sarılma gibi birçok davranışı sergiledikleri görülmüştür. Bir daha gider misiniz sorusuna katılımcıların yarısından fazlası (yedisi-5 kadın ve 2 erkek) daha iyi bir senaryo ve mekân olursa gidebilecekleri yönünde olumlu cevap vermişlerdir. Hatta iki katılımcı bu deneyimi İstanbul ya da Ankara gibi şehirlerde bulunan ve bu sektörde isim yapan firmaların mekânlarında yaşamak istediklerini vurgulayarak sırf daha profesyonel hazırlanmış oyuna katılmak ve mekân tasarımını görmek için bu şehirlere gidebileceklerini belirtmişlerdir.

#### E- Katılımcıların İşletme Sahiplerine ve Bu Deneyimi Yaşamak İsteyen Gençlere Tavsiyeleri

Katılımcıların yarısı özellikle küçük illerden öğrenim görmek üzere Trabzon'a gelenler yaşadıkları şehirlerde korku evi olmadığını belirterek Trabzon'da ilk kez gidecekler için bu mekânların ideal olduğunu söylemişlerdir. Bu deneyimi yaşamak isteyen, eğlence ve aksiyon seven tipler için oldukça keyifli denebilecek bir aktivitenin olduğunu altı çizilmiştir. Ancak daha iyi kurgulanmış bir senaryo ve daha iyi bir kadro ile daha başarılı bir sonuca varılacağı belirtilmiştir.

Katılımcılar bu deneyimi yaşamak isteyen kişilerden ziyade özellikle mekân sahiplerine/işletmecilerine yönelik eleştiri ve önerilerde bulunmuşlardır. İlk olarak, fondaki müziğin yetersiz ve korkutucu olmadığı beyan edilmiştir. Bir katılımcı bunu şu şekilde dile getirmiştir:

*"Müziğin nelere yol açabileceğinden bir korku evi sahibi olarak habersizdiler. Çünkü müzikle insana her türlü duyguyu yaşatabilirsiniz. Örneğin John Williams'ın bestelediği ve Schindler List'in de sonunda çalan müziği her dinlediğimde aklıma ölüm gelir ve irkilirim. İnsanları korkutmasanız da en azından gerilme hissini yaşatmanız lazım böyle bir yer de fakat bu anlamda bir saatlik süreçte tek çalınan şey Saw filminin bir müziği idi" (E1).*

Diğer katılımcı ise *"Müzikler daha dikkatli seçilebilirdi. Özellikle Hans Zimmer'in şarkıları korku evi için hiç de uygun değildi" (E2)* şeklindeki sözleriyle müzik seçimine eleştiri getirmiştir.

Diğer bir eleştiri oyunun senaryosu hakkındadır. Senaryoların yeterince korkutucu olmadığı ve profesyonel hazırlanmadığı yönünde görüşler ileri sürülmüştür. Ortada bir senaryo olduğunu ama senaryo gereği oynanan oyunun açık ve anlaşılır olmadığı dile getirilmiştir. Katılımcıların tamamı oyuna başlamadan önce oyunun adı dışında sadece oyun içerisinde kendilerinden saklanan şifreleri bulmaları isteneceği ve bir sonraki aşamaya bu şifrelerin bulunması halinde geçebilecekleri konusunda bilgi verildiğini söylemişlerdir. Bu konudaki görüşler aşağıda özetlenmiştir:

*"Senaryoda ciddi değişiklikler yapılması ve Türk halkının neyden korktuğunun iyi analiz edilmesi gerekmektedir. Türkler, Hristiyanlar gibi egzorsistten korkmaz, kült olan Exorcist filmini izlese bile korkmayabilir. Çünkü Türkler cinden, albastıdan, karabasandan korkar. Bu deneyimi yaşamak isteyen gençlere tavsiyem bu deneyimi burada olmasa da çok daha donanımlı yerlerde deneyimlesinler. Para korku mübadelesi ilk başta çok mantıklı görünmese de insanın en güçlü duygusu olan korkuya hitap etmesi ve süre sonundaki his için değer. En azından eğlence portföylerinde sinema, konsol oyunu oynamanın yanında bir korku evine girmek ve korkudan pes edecek duruma gelmeyi de eklesinler. Fakat bu mekândan ziyade senaryo kısmında olmalı bence" (E2).*

*"Sadece bir kişi tarafından korkutulmaya çalışmak yeterli gelmedi. Elektrik şokun haricinde diğer rahatsız edici bir temas olmadı. Oyun boyunca arkadaşlarımızla hep yan yanaydık ve birbirimizden destek aldığımızdan yeteri kadar korkmadık sanırım. Oyunun sonuna doğru bizi ayırmaya başladılar. Bir kişi tek başına diğer odaya gönderiliyordu. Bu senaryo gereği aslında güzeldi ama daha iyi kurgulanabilirdi. Çünkü giden kişi çok kısa bir süre sonra tekrar yanımıza geldi. Bu sürenin daha uzun olması işin içine heyecan katması bakımında gerekiyordu bence" (E1).*

*"Ben olsam onlardan daha iyi kurgulardım oyunu çok basite kaçtılar. Bu senaryoyla anca küçük uşakları korkutursun yetişkinler için iyi değildi" (K1).*

*"Bu işletmenin korku algısı sadece karanlıktan ibaret. Oysaki kurgu daha iyi olmalı ki gelenler korkuyu, eğlenceyi aynı anda dibine kadar yaşayabilsin. Böyle olursa daha iyi olacağını düşünüyorum. Oyun öyle bir*



*kurgulanmalı ki korkutacak kişinin nereden çıkacağı anlaşılmasın. Oyun sırasında şifrenin bulunması için verilen yönergelerde bir nesnenin (koltuk, sehpa vb.) yanına git deniyor, orada korkutulacağımız belli” (K4).*

*“Bazı korku filmlerindeki o basit korku efektleriyle oluşturulan korkuyu değil, senaryoyla tüyleri ürperten bir korku yaşatılmasını isterim. Beklentimin altında her sıradan insanın tasarlayabileceği bir senaryoydu” (K6).*

Kısaca, işletme sahiplerine yönelik olarak daha fazla canlı aktör/oyuncu kullanılması, müziğe çok büyük önem verilmesi, oda için birden fazla korkutma nesnesinin ve canlı oyuncuların (hayalet, zombi vb.) kullanılması, dekorun daha iyi hazırlanması gereği vurgulanmıştır. Ayrıca, yönergelerin de daha doğru verilmesi ve korkunun yeri ve yönünü içermemesi konusunda tavsiyeler gelmiştir. Son olarak, senaryoların değişse bile mekânda değişikliğe gidilmemesi halinde buraya ikinci kez gelmenin çok cazip olmayacağı da belirtilmiştir (K3,K5,E4, E5). Buna ilişkin birkaç tavsiyede bulunulmuştur. İlki, iki farklı grubun aynı anda birbirleriyle rekabet edebilecekleri ya da oyun sırasında oyunculardan birinin rehin alınmasıyla arkadaşlarını kurtarmak üzere daha canla başla oyunun içine dâhil olabilecekleri senaryoların yazılmasını içermektedir. Diğeri mekânın büyüklüğüne ilişkindir. Mekân olarak tek katlı evlerden ziyade iki ya da üç katlı evlerin kullanılması ve daha büyük olması önerilmiştir.

## **II-Korku Evini-Mekânı İşleten Kişilerle Yapılan Görüşmelerin Analizi**

### **A- Mekânı İşleten Kişilerin Genel Görünümleri**

Korku evi/odadan kaçış oyunlarını Trabzon’da hayata geçiren iki işletmeci gençle görüşülmüştür. Biri 25 diğeri 27 yaşında olan işletmecilerin ikisi de erkektir. İşletmecilerden biri (İşl-1) makine mühendisliği bölümünden yeni mezun olmuş, diğeri (İşl-2) ise bir üniversitenin Basın ve TV programcılığı bölümünden terktir. İşletmecilerden biri öğrenim görmek amacıyla sekiz yıl önce Trabzon’a geldiğini, diğeri ise doğma büyüme Trabzonlu olduğunu ve Trabzon’da bu alanda açık gördüğü için bu sektöre girdiğini beyan etmiştir. Üniversite mezunu olan genç, korku evini odadan kaçış temasıyla bir arkadaşıyla birlikte açtıklarını söylemiştir. Odadan Kaçış oyununu, franchise usulü şeklinde bir firmanın gelip önceden kiralanan evin dekorunu yapmak suretiyle hayata geçirdiklerini belirtmiştir. Diğeri ise daha önce arkadaşları tarafından korku evi olarak işletilen bir mekânı devraldığını ve bazı değişiklikler ile bu işi 6 aydan bu yana sürdürmekte olduğunu söylemiştir. Gençlerin ikisi de aslında bu işi esas işlerinin yanında yaptıklarını söylemişlerdir. Zira randevu usulü ile çalışıldığından sürekli iş yerinde olma mecburiyetlerinin bulunmadığını, korku evine gelmek isteyen kişilere uygun bir zaman aralığında hizmet vermekte olduklarından dolayı sabahdan akşama kadar mekânda durmak zorunda olmadıklarını belirtmişlerdir. Mekân işletmecileri korku oyunlarına katılıp katılmadıkları ve korku temalı eğlence anlayışına nasıl dâhil oldunuz sorusuna

*“hayatımda korku film izlemişliğimde yok, ben sadece işin eğlence boyutuna odaklandım” (İşl-2) ya da*

*“bilgisayarda korku oyunları ve korku filmleri izlemek suretiyle sürece dâhil oldum” (İşl-1)*

şeklinde yanıt vermişlerdir.

Dolayısıyla, işletmeciler her ne kadar bu sektörün içine girmiş olsalar da bu işi profesyonel anlamda üstlenmedikleri ya da profesyonel bakış açısıyla bu işe girmedikleri gözlenmektedir. Nitekim işletmecilerden biri (İşl-1) yurt dışında yüksek lisans yapma kariyeri olduğunu belirterek esas hedefini ortaya koymuştur. Ancak diğer taraftan ailesinin yaşadığı ve kendisinin de doğduğu şehirde böyle bir ev açabileceğini de dile getirmiştir.

### **B- Korku Evi/Odadan Kaçış Oyunlarının Trabzon’da Hayata Geçirilme Süreci**

İşletme sahipleri farklı konseptlerde bu işe girdiklerini; biri odadan kaçış oyunları adı altında mekânlarını açtıklarını (İşl-1) diğeri korku evi olarak Trabzon’da tek ruhsatlı ve yasal işletmenin kendileri olduğunu söylemiştir (İşl-2). Odadan kaçış adı ile mekânın açılması istendiğinden senaryo kurgusu ve mekânın dizaynı Franchise yapan firma tarafından yapılmaktadır. Korku evi işletmecisi, altı önce arkadaşlarından bu mekânı devraldığını, arkadaşlarının ilgilenemediğini ve yetersiz kaldıklarını görüp burayı devraldığını söylemiştir (İşl-2).

Bu sektöre giriş sürecini *“kendi işimin olmasını istiyordum ve para kazanabileceğimi düşündüm. Trabzon’da yoktu. Üniversitede okuyordum, ama işin sonunu göremedim ve yapma ters gelen birtakım şeylerle karşılaştım, o sektörden uzaklaşmak istedim. Bir yeri almanız için oraya kendinizi ait hissetmeniz lazım, senelerdir birikim yapıyordum. Bu durumları değerlendirmem lazımdı ve bu işe girdim” (İşl-2)* şeklinde özetlemiştir.

Odadan kaçış oyun evi işletmecisi ise ortağının farklı iş deneyimleri sonrasında bu işe girdiğini ve kendisinin de bu işe sonradan dâhil olduğunu söylemiştir. Her iki işletmeci Ankara ve İstanbul gibi şehirlerde bu işi daha profesyonel yapan korku evi ya da odadan kaçış oyunlarına gitmediklerini beyan etmişlerdir.





Mekân konseptinin nasıl belirlendiği sorusuna her iki işletmeci de standart bir konseptin olmadığını hatta tamamen farklı olabileceğini dile getirerek cevap vermiştir. İşletmecinin tercihinine, zevkine, düşüncesine ve hayal gücüne göre konseptin belirlendiğini ifade etmişlerdir. Bu korku evi, bir mezarlık olabileceği gibi terk edilmiş bir ev, bir inşaat ya da başka bir yer olabilir.

*“Dizayn olarak benden öncekiler güzel bir dizayn yapmış ama sıkıldım komple yenilemem gerekiyor, kendi mimari düşüncelerime ve zevkime göre mekanı yenileyeceğim. Düşündüklerimi yapabilmem için 7000 TL ye daha ihtiyacım var. Günümüz şartlarında kiralara çok yüksek olduğu bir dönemdeyiz. Senaryo benim hayal ürünümün, içindeki çocuğun bir yansıması. Personel olarak sabah gelen müşterilerimize kardeşlerim yardımcı oluyor. Akşam beşten sonrası personel sıkıntım yok ama sabah döngüsü içinde personele ihtiyacım var” (İşl-1).*

*“Evin dizaynı konusunda Franchise usulü çalıştığımızdan dolayı odadan kaçış standart bir kurgu ile gelir ama içinde değişiklik yapabilirsiniz bizim pek müdahalemiz olmadı, ekip geliyor sizin seçtiğiniz ev dekore edip gidiyor. Sonrası size kalmış, yani küçük detaylar tamamen sizin hayal ürününüz. İnsanı nasıl korkutabilirsiniz sorusuna istinaden senaryoda değişikliğe, farklı ses ve ışık efektlerinin kullanımına gidiyoruz. İnsanlar daha çok korkmak istediklerini söylüyorlar. Kendi kültürümüze özgü temalar kullanıyoruz, tabut, mezarlık, hortlak, ruh çağırma vb. Dabbe, Siccin tarzı filmlerde olduğu gibi çevremizdeki insanlar üç harflilerden, ruhtan ürperiyor. Ülkemiz İslami bir ülke, dinine bağlı bir kesim var, küçük yaştan itibaren ruh, peri mezar üzerine korku yaratılmış; bizim mekânda da bir tabut var, oyunculardan onu açıp içindeki kutuyu bulmalarını istiyoruz, kutuyu açabilmek için duvarlarda gizlenen rakamlardan kutunun şifresini bulacaklar vb. Odadan kaçış olarak işletiyoruz, burada korkudan ziyade keşfetme ve kaçış var. Tamamen zekâ ve mantığa dayalı. Kendi zekânızı test etme fırsatınız var. Korku için küçük sistemler tasarlıyoruz, beklenmedik durumlarda korku yaratıyoruz” (İşl-1).*

Bu sektörde kazanç konusu da irdelenmiştir. Trabzon'daki böyle bir işletmenin Ankara ve İstanbul ile rekabet edemeyeceğinin işletmeciler tarafından altı çizilmiştir. Zira Trabzon'da beş kişiden alınan ücretin Ankara ya da İstanbul'daki firmalar ya da işletmelerce bir kişiden alındığı vurgulanmıştır. Ortağı ile birlikte açtıkları evde odadan kaçış oyunlarını müşterilerine sunan işletmeci (İşl-1) kurulum için bayilik almak adına en az 10-15 bin lirayı gözden çıkarmanın gerekli olduğunu söyler. Diğer fatura giderleri ile personel giderleri ile birlikte bu işin kazancı yanında masraflarının da olduğu ifade edilmiştir. Özellikle en aşağı üç-dört personelin çalıştırılması gereğinden, aylık 2-3 bin lirayı kiraya ayırmaktan, vergi gibi giderlerin olduğundan bahsetmişlerdir. Bir diğer masraf kalemi kırılan eşyalara ilişkindir. Korku halinde oyuncuların evdeki eşyalara ve senaryo gereği mekânda yer alan nesnelere zarar verdikleri belirtilmiştir. Buna ilişkin olarak,

*“Geliri olduğu gibi giderleri de var, bazen evdeki eşyalara zarar veriliyor” (İşl-2)*

*“Oyun anında oyuncular hep birlikte kapıya yüklendikleri için kapım kırıldı, ya da masayı kırdılar. Hatta odanın içinde dekor olarak asılı duran cesetler bile yerlerinden söküldü, hem dekor hem tavan zarar gördü (İşl-1).*

Dolayısıyla oyuncuların korku anında, savunma sırasında ya da kaçarken mekândaki eşyalara zarar verebildiği, bunun da ayrı bir masraf yarattığı görülmektedir. İşletmeciler bu yüzden ilk odadaki kurgunun en basit ve en düşük bütçeye göre ayarlandığını dile getirmişlerdir. Ayrıca, bu işten elde edilen gelirin en fazla hafta sonu kazanıldığı vurgulanmıştır. Bu minvalde, insanları gerçekten korkutmak, korkuturken eğlendirmek ve sonuçta bir müşteri kitlesi yaratmanın oldukça zor bir iş olduğu görülmektedir. Bir diğer husus şehrin muhafazakâr yanına ilişkindir. Özellikle buraya takım halinde gelen genç kızların buradan memnun olarak ayrılması istenmektedir.

*“Korku evi nedir sorusunun cevabını merak eden bu dükkâna gelsin, lise ve ilkokul öğrencileri daha yoğun olarak geliyorlar. Oyunda size zarar verecek dokunmalar değil ama sizi tedirgin edecek dokunmalar olabilir. Bir diğer husus Trabzon kültürüne göre bir bayan buraya geldi mi buradan rahatsız olarak buradan çıkmayacak, bunu sağlamak diğer şehirlere göre daha zor” (İşl-2).*

Bir diğer husus, mekâna ilişkin tanıtım faaliyetlerinin nasıl yapıldığına ilişkindir. Reklam ve tanıtım konusunda katılımcılar ortak yönde cevap vermişlerdir. İnsanlar mekânlarından memnun ayrılırsa diğer müşteri kitlesinin geleceği inancı her iki işletmecide de hâkim olan düşüncedir. Hatta bu yolla en iyi reklamın yapılabileceğini düşünmektedirler. Buna göre, her iki işletmecinin de sosyal medyadan (youtube, twitter vb.) yararlandığı gözlenmiştir. Bu platformlarda iletişim ve oyun bilgisine yer verilmekte, reklam ve tanıtım faaliyetleri yapılmaktadır. Bu yolla mekânı sosyal medya ve dijital ortamdaki duyurup insanları yavaş yavaş eve, kaçış oyunlarına davet etmektedirler. Oyunun tamamı, görünmeyen kameralarla kaydedilip ek olarak isteyen oyuncuya Whatsup üzerinden gönderilmektedir. Bu konuya ilişkin işletmeci gençler süreci şu şekilde özetlemiştir:



*“Odadan kaçış oyunu sonrası katılımcılardan geri bildirim almaya özen gösteriyoruz, onların beklenti ve talepleri doğrultusunda bizde eksikliklerimizi tamamlıyoruz. Onların buradan memnun ve mutlu olarak ayrılmaları bizim için en büyük reklam. Bunun dışında sosyal medyayı reklam için sıkça kullanıyoruz”*(İşl-1).

*“1000 afiş yaptırıp ama ofiste duruyor, insanlar birbirlerine biz korku evine gittik ve çok eğlendik demeleri sayesinde reklam yapıyoruz. İşime saygı duyuyorum, Trabzon’daki insanlar artık Trabzon da meydan da bir korku evi var demeleri bana yetiyor”*(İşl-2).

Korku evi/odadan kaçış oyunlarını tercih eden kitlenin genelde lise ve üniversiteli olduğu ifade edilmiştir. Korku evinde 12 yaş ve üzeri oyunlara katılımın serbest olduğu dile getirilmiştir. Hatta ortaokul ve lise öğrencilerinin ilgisinin daha yoğun olduğundan bahsedilmiştir (İşl-2). Oyundan kaçışta ise 13 yaş ve üzeri oyuna katılma zorunluluğunun bulunduğu zira daha alt yaşta kişiler için oyunun kurgusunun uygun olmadığı, olumsuz etkilenebilecekleri düşüncesinden oyuna katılmadığı bilgisi paylaşılmıştır. Hatta astım hastalığı gibi rahatsızlıkları olana sorulduğu, buna göre içeride sis efektlerinin kullanılıp kullanılmadığı belirtilmiştir. Özellikle öğrenci kesimine hizmet verildiğinden ya da bu kesim en fazla tercih ettiğinden derslerin bitiminde, okul tatil olduğunda buraya yoğunlaşmakta olduğu ve bunun da genelde ya hafta içi beşten sonra ya da hafta sonuna denk geldiği vurgulanmıştır.

*“Hafta sonları çok yoğun, geceleri de videolarını atıyorum. Hafta sonu 10 grubu ağırıyoruz. Hafta içi yoğunluk çok az. Bu yoğunluk fazla olduğunda kaldırabileceğimi düşünmüyorum”* (İşl-2).

*“Genelde 14-21 yaş ya da 17-22 yaş aralığı rağbet gösteriyor. Yetişkinleri buraya getiremiyoruz. Yurt dışında bir festivalde bütün insanları sokaklara indirebilirsiniz ancak burada yetişkin 35 yaş üstü insanlara ulaşmak çok zor. Bu oyunlar kültürümüze özgü olmadığı için yetişkin neslin katılımı düşüktür. Biz de güne gitme, kafeye ya da AVM’ye gitme tercih edilirken ya da buraları yetişkinler için cazip gelirken bu oyuna katılma fikri cazip gelmemektedir* (İşl-1).

Son olarak, bu işin olumsuz yanlarından bir diğeri işin zor ve çok detaylı olmasıdır. Sürekliliğin ve başarının sağlanabilmesi sağlam ve güçlü bir ekip gerektirmektedir. Her iki katılımcı da iş yükünün tek kişinin ya da iki kişinin altından kalkabileceği bir yük olmadığını ifade etmişlerdir.

### **Sonuç ve Öneriler**

Bilgi ve iletişim teknolojisindeki ilerlemeler ile şehir yaşamının hızlı bir şekilde değişmesi yeni eğlence tarzlarının doğmasına vesile olmuştur. Bilgisayar ortamlarında sunulan korku ve kaçış oyunları dijital ortamdan gerçeğe uyarlanmaya başlanmış ve bu oyunlar eğlence sektöründeki yerini yavaş yavaş almaya başlamıştır. Özellikle genç kuşaklar arasında yayılan ve giderek popülerlik kazanan oyunlar Trabzon’daki gençlerin de ilgisini çekmeyi başarmıştır.

Korku evi/odadan kaçış oyunları ülkemizde yaklaşık beş yıllık bir geçmişe sahip olmakla birlikte hemen hemen birçok ilde faaliyete geçtiği görülmektedir. Trabzon da bu illerden biridir. Özellikle köklü ve eski üniversitelerden birinin varlığı ve bu üniversitede öğrenim gören öğrenci sayısının yüksek oluşu (55 binin üzerinde), bu mekânların üniversiteye yakın yerlerde ya da şehir merkezinde açılmasını cazip hale getirmiştir. Bu şehirdeki ilk ve orta dereceli okullarda öğrenim gören öğrencilerin sayısı da hesaba katıldığında bu mekânların hedef kitlesi için sayının gayet iyi olduğu aşikârdır.

Başlangıçta şüphe ve merakla yaklaşılan bu oyunlara, bir defaya mahsus giden gençler interaktif bir şekilde oyuna dâhil olmakta ve oyun sonrasında korktukları kadar eğlendikleri beyan edilmektedir. Korku evlerine/odadan kaçış oyunlara katılımın sürekli hale getirilmesinde mekân sahiplerinin ya da işletmecilerin müşterilerden aldığı geribildirimleri doğru okumaları önem taşımaktadır. Mekânların müşterilerin istekleri doğrultusunda güncellenmesi, eğlencenin sürekliliğini sağlarken daha keyifli ve doyurucu hale gelmesine de vesile olabilir. Zamanla daha profesyonel bir ekiple ve mekân tasarımlarıyla bu sektörün eğlence sektöründe ön plana çıkacağı düşünülmektedir.

Çalışmanın kuramsal kısmında Huizinga’nın görüşlerine yer verilmiş ve onun görüşleri doğrultusunda değerlendirme yapılmıştır. Huizinga, yaşantımızdaki pek çok şeyin bir oyunun parçası olduğunu söyleyerek her oyunun her şeyden önce gönüllü bir eylem olduğunu belirtir. Ona göre birey oyunu isteyip doğasına adapte olduğunda kurallarına göre hareket edecektir. Bu yüzden, oyunu ciddi olan bir eylem olarak ele alır. Aktör kendini oyuna kaptırmıştır. Yine de oynamakta ve bunun bilincinde olmaktadır. Bu minvalde, korku evi/odadan kaçış oyunu ve bu mekânı tercih eden gençler ele alınırsa, öncelikle buradaki oyunlara katılmanın gönüllü bir eylem olduğu söylenebilir. Burada oyuncular kendilerini oyuna kaptırmakta ve oyunun kurallarına göre hareket etmektedir. Her ne kadar süreçte yaşananların oyun olduğu bilirse de sınırlı zaman diliminde oyuna katılanlar oyunun akışına kendilerini kaptırmaktadırlar. Oyun sonrasında görüntüleri izleyen ya da evdeki dekoru görme fırsatı bulanlar *“bundan mı korktuk”* ya da



“oyun olduğunu bilmemize rağmen yine de korktuk” sözleriyle bir saatlik süreçte kendilerini ne kadar oyuna kattıklarını söylemişlerdir.

Korku evi/odadan kaçış oyunlarının bir başlangıcı ve sonu vardır ve oyun sonuna kadar oynanır. Oyun süresince hareket, gidiş-gelişler, kader değişiklikleri, birbiri yerine geçmeler, bağlanmalar ve ayrılmalar görülür. Oyun zamansal olarak bir sınıra sahiptir. Oyun, bir kez oynandıktan sonra, manevi bir yaratı bellekte yer etmekte ve aktarılmaktadır ve her an tekrarlanabilir. Tekrarlanabilme olanağı oyunun temel özelliklerinden biridir. Bu mekânlardaki oyun senaryosunun başarılı bir şekilde yazılması, çeşitlendirilmesi ve mekânın bu kurguya göre dizayn edilmesi müşteri memnuniyetini arttıran unsurlar olarak görülmektedir. Bu sağlandığı takdirde bu evlere/oyunlara katılım devam etmektedir. Oyunun zamansal sınırlılığı olduğu gibi mekânsal sınırlılığı da mevcuttur. Her oyun herhangi bir şekilde önceden belirlenmiş kendine özgü mekânsal alanının sınırları içerisinde cereyan eder. Bu sınırlar işletmeciler tarafından tayin edilmektedir.

Oyunda kullanılan aksesuarlar, nesnelere, dekor vb. bütün bunların hepsi biçim ve işlev açısından oyun alanlarıdır ve kendi sınırları içinde özel kurallara tabi kılınmış yerlerdir. Bunlar bildik dünyanın ortasında, belirli bir eylemin gerçekleşmesi amacıyla tasarlanmış geçici dünyalardır. Oyun alanlarının sınırları içerisinde özgün bir mutlak düzene ihtiyaç duyar. Bu yüzden oyun düzen yaratır. Oyun düzendir. Dışardaki karmaşıklığa karşı geçici olarak sınırlı bir mükemmellik yaratır. Mutlak düzen içindeki en ufak bir ihlal oyunu bozar, oyunun niteliğini ve değerini yok eder. Oyunu nitelemek için kullandığımız terimler arasına gerilim terimini de ekleyebiliriz. Çünkü oyundaki gerilim belirsizliği ve şansı temsil eder. Bu da oyuncuda bir gevşeme arzusu doğurmaktadır. Dolayısıyla oyuncu çabası sonucu bazı şeyler başarmak istemektedir. Oyunun kendi kuralları vardır. Kurala uymayan oyuncu bir oyunbozandır. Bu şekilde bir nitelemenin sebebi, oyunbozanın oyuncuların evrenini tahrip etmesidir. Oyunbozan yeteneksiz, cesaretsiz, korkak, döneke gibi hakaretlere maruz kalır. Korku evleri/odadan kaçış oyunlarında da belli kurallar vardır ve bireysel girişimlerden ziyade takım halinde bu kuralların yerine getirilmesi istenmektedir. Bu kurallara uymayanlar oyundan diskalifiye edilirler ya da oyun sonlandırılır. Oyuna yön veren senaryolarda mekân sahibi, benzersiz olmak ister. Bu şekilde çekiciliğini artırır ve oyuna diğer oyunları ve gerçek dünyayı dışlayan bir kimlik kazandırır. Dolayısıyla oyun sürekli bir oluşum içinde, oyuncu da “biz başkayız” deme çabasıdadır. Bu haliyle de geniş bir müşteri kitlesi yaratılır ve süreklilik sağlanmış olur.

Bu tespitler ışığında, bu sektörün daha kaliteli ve verimli hizmet sunabilmesi açısından öneriler aşağıda sunulmuştur:

- 1- Bu işin daha profesyonel bir ruhla ve bir ekiple yapılması (mekân tasarımcısı, senaryo yazarı, oyuna dâhil edilen aktörler/oyuncuların seçilmesi ve eğitimi vb.)
- 2- Oyunlar sonrasında katılımcılardan geri bildirim alınması ve bu geribildirimler göz önüne alınmak suretiyle değişikliğe gidilmesi
- 3- Oyun öncesinde katılımcılara oyun hakkında bilgi verilmesi, belli bir rahatsızlığı olup olmadığının sorulması ve buna göre oyuna dâhil edilmesi
- 4- Hedef kitlesi 12-21 olarak belirtilen gençlere yönelik senaryoların farklı bir şekilde yazılması. Diğer deyişle yaş gruplarının gelişim özellikleri dikkate alınarak bu sürece dâhil edilmesi ve oyunların sunulması
- 5- Katılımcıların mekâna yönelik taleplerin dikkate alınması, gerekirse daha büyük ama kaliteli mekân tasarımların yapılarak (daha büyük ve farklı mekânların seçilmesi vb.) buralar da farklı senaryolarla hedef kitleye farklı seçeneklerin sunulması
- 6- Oyuna dâhil edilen oyuncuların/kostümlü kişilerin sayısının artırılması, rollerinin çeşitlendirilmesi
- 7- Oyun sürecinde kullanılan ses efektlerinin yaş grupları göz önüne alınarak daha gerçekçi, olmasının sağlanması ve senaryo ile uyumlu hale getirilmesi
- 8- Süreçte kullanılan müziklerin yeniden gözden geçirilmesi ve senaryo ile uyumlu hale getirilmesi
- 9- Oyun sırasında yönlendirmenin anlaşılır olması, oyundaki şifrelerin bulunmasına yönelik katılımcıların gayretlendirilmesi ve şifrelerin keşfedilmesine sevk edilmesi
- 10- Buradaki oyunların hedef kitesinin genişletilmesi özellikle kurumsal firma çalışanlarına ve yetişkinlere yönelik çalışmaların yapılması, alt yapının oluşturulması ve bu evlerin/oyunların bu kitle için cazip hale getirilmesi yönünde adımlar atılması
- 11- Bu mekânda oyun kurgusunun genelde kültürel unsurlara özelden de Trabzon’a özgü motiflerin işin içerisine dâhil edilmesi, kültürümüze özgü farklılığın yansıtılması, yaratıcılık konusunda uzman kişilerin desteğinin alınması
- 12- Trabzon’a özgü bir mekânın yine Trabzon kültüründen beslenen bir senaryo yazılımla yerli ve yabancı herkesin bu mekânları eğlence için tercih etmesi yönünde Ar-ge çalışmalarının yapılması



- 13- Dini temaların senaryo içinde kullanılabilmesi (ruh çağırma, mezarlık, tabut vb.) halinde daha ilgi çekici ve korku verebileceğinin araştırılması
- 14- Korku evi ya da odadan kaçış oyunları işletmecilerinin kendi sektöründe diğer mekânlardaki gelişmeleri yakından takip edebilmesi, iyi uygulama örneklerinden yararlanabilmesi ve işletmelerini daha popüler ve profesyonel hale getirebilmeleri için diğer işletmeleri gezip görmeleri, oyunlara katılmaları önerilmektedir.

Eğlence sektöründeki bu yeni eğilimin, profesyonel bir zeminde inşası sağlandığında, uzman görüşlerinden (psikolog, sosyolog vb.) yararlanıldığında, senarist ve yazarlar için içine dâhil edildiğinde, mekân tasarımı yine alandaki uzmanların desteğiyle kurgulandığında çok daha başarılı olacağı düşünülmektedir.

#### KAYNAKÇA

- Dinçer, Aslıhan (2017). Korku: Dili, Kavramlaşması, Kültürel Boyutu. *Uluslararası Türkçe Edebiyat. Kültür Eğitim Dergisi*, 6/2, 769-798.
- Ekinci, Erdoğan, Parlar Fatih Mehmet, Güven, Burak, Yıldız Oğuzhan, Parlar, Ferizan (2018). Rekreatif Eğlencede Yeni Bir Tür: Kaçış ve Korku Evi Oyunları. *AÇÜ Uluslararası Sosyal Bilimler Dergisi*, 4, 2, 1-23.
- Huizinga, Johan (2006). *Homo Ludens: Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme*. İkinci Basım, İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Kılıç, A. (2017). *Korku Politikası: Hegemonik Düzenin Endüstriyel Aygıtı* <https://www.turkiyegazetesi.com.tr/yazarlar/prof-dr-muharrem-kilic> (Erişim Tarihi, 11.12.2018)
- Kılıççı, Sema (1974). *Hacettepe Çocuk ve Ruh Sağlığı Bölümüne Korku ve Fobi Şikâyetleriyle Başvuran Çocuklar Arasında Bir Araştırma*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans, Hacettepe Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Fakültesi, Ankara.
- Nicholson, Scott (2015). *Peeking Behind The Locked Door: A Survey Of Escape Room Facilities*. White Paper <http://scottnicholson.com/pubs/erfacwhite.pdf>
- Nöron Özel Nöroloji ve Psikiyatri Dal Merkezi (2016). *Korku Nedir?* (Erişim Tarihi, 11.11.2018) <http://www.noronpsikiyatri.com/psikiyatri/korku-nedir/2018>
- Yıldırım, Ali (1994). Nitel Araştırma Yöntemlerinin Temel Özellikleri ve Eğitim Araştırmalarındaki Yeri ve Önemi. *Eğitim ve Bilim Dergisi*, 23, 112, 7-17.
- Yıldırım, Ali ve Şimşek, Hasan (2016). *Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri*. 10. Baskı, Ankara: Seçkin Yayınevi
- Wiemker, Markus, Elumir, Errol and Clare, Adam (2015). *Escape Room Games*. <https://thecodex.ca/wp-content/uploads/2016/08/00511Wiemker-et-al-Paper-Escape-Room-Games.pdf>

#### İnternet Kaynakları

- <http://www.yenivizyon.net/korku-eglenceye-donustu-42694h.htm> (Korku Eğlenceye Dönüştü) (Erişim Tarihi, 19.01.2019)
- <https://www.sozcu.com.tr/2017/gundem/son-dakika-haberi/korku-evi-hostel-oldu-1866658/> (Erişim Tarihi, 19.01.2019)
- <http://www.gazetevatan.com/burak-kilic-747531-yazar-yazisi-buyuklere-kacis-oyunlari-/Kilic, Burak 08.03.2015> (Erişim Tarihi, 19.01.2019)
- <https://www.gzt.com/haber/yeni-ve-kazancli-bir-is-korku-evleri-2466198>
- Nazilli, Uğur 16.08.2016 (Erişim Tarihi, 19.01.2019)
- <https://www.gazeteduvar.com.tr/hayat/2018/08/21/kacis-odasi-oyunlari-korkmayin-oyun-oyunuyoruz/> Kaçış Odası Oyunları (Erişim Tarihi, 12.12.2018)
- <https://www.gazeteduvar.com.tr/hayat/2018/04/21/korku-evleri-icin-uyari/>
- <https://www.bik.gov.tr/korku-evi-magdurlari> Korku evi mağdurları (Kılıç, Büşra, 14.11.2016 (Erişim Tarihi, 12.12.2018)
- <https://www.haberler.com/genclerin-yeni-favorisi-korku-evleri-8443160-haberi/i>
- Gençlerin Yeni Favorisi: Korku Evler, 16.05.2016 (Erişim Tarihi, 12.12.2018)
- <https://www.ensonhaber.com/adrenalin-dolu-bir-kacis-korku-evleri.html>
- Adrenalin dolu bir kaçış: Korku evleri, 2018 (Erişim Tarihi, 12.12.2018)
- <https://www.makale.net/korku-evi-nasil-bir-yerdir>
- Ülkü, Şengül, 23.03.2017 (Erişim Tarihi, 12.12.2018)
- <https://www.haberturk.com>
- Türkiye'de mantar gibi çoğalan 'Korku evleri' mercek altında (2016). (Erişim Tarihi, 12.12.2018)
- <https://www.haberturk.com/korku-evinde-cam-kapi-kabusu-2099053>
- Korku evinde yaralandı (Erişim Tarihi, 16.12.2018)
- <https://yenigorev.com/korku-evi-nedir/> (Erişim Tarihi, 12.12.2018)
- <https://www.bizevdeyokuz.com/korku-evi> (Erişim Tarihi, 12.12.2018)
- <http://www.ortakoykorkuevi.com/> (Erişim Tarihi, 12.12.2018)
- <https://entertainment.howstuffworks.com/puzzles/escape-rooms1.htm> (Erişim Tarihi, 22.12.2018)
- <https://www.armagan.me/korku-evi-kurulumu/>
- A'dan Z'ye Korku Evi Kurulumu (Erişim Tarihi, 12.12.2018)
- <https://www.youtube.com/watch>
- Tuzak Evden Kaçış Oyunu 2014, (Erişim Tarihi, 12.12.2018)
- <https://www.bau.edu.tr> Türkiye Kültür, Sanat ve Eğlence Trendleri Araştırması (2013)