**SANAL DÜNYADA GERÇEK BİR DENEYİM:**
**OYUN-İÇİ FOTOĞRAFÇILIK**

**Aslı Begüm MERİÇ**

İstanbul Üniversitesi, Türkiye

aslibegummeric@gmail.com

0000-0002-3081-9573

**ÖZET**

Oyun-içi fotoğrafçılık (in-game photography, ing.) ya da diğer adıyla sanal fotoğrafçılık (virtual photography, ing.); geleneksel olarak farklı iki medyayı (video oyunu ve fotoğraf) birleştiren bir ara fenomendir ve bu fenomen incelenirken medya çalışmaları, sanat tarihi, medya sanatı, estetik ve görsel kültür çalışmaları gibi alanların da dikkate alınması gereklidir. Özellikle yeni nesil oyunlarda dahili fotoğraf modu bulunmaktadır ve bu modlar parlaklık, kontrast, pozlandırma, alan derinliği, odak uzaklığı gibi birtakım teknik ayarları barındırmaktadır. Oyun-içi fotoğrafçılık, dünya çapında akademik literatür için yeni çalışılmaya başlanan bir kavramdır. Bu çalışmanın amacı, söz konusu kavramı tanımı, kapsamı, örnekleri ve mecraları bakımından ele almaktır. Bu çalışmada araştırma yöntemi olarak literatür taraması yöntemi kullanılmıştır. Bu yöntemle yazılı kaynaklar ve çeşitli internet sitelerinde var olan bilgiler toplanmıştır. Çalışmadaki bir diğer araştırma yöntemi dijital doküman analizidir. Doküman analizi, basılı ve elektronik (bilgisayar tabanlı ve internet erişimli) materyallerin incelenmesi ve değerlendirilmesi sürecinde gerçekleşen bir dizi işlemdir. Araştırmadan elde edilen bulguların başında söz konusu kavramın dijital oyun pratikleri içerisinde uzun zamandır kullanıldığı gelmektedir. Ayrıca dünya çapında oyun-içi fotoğrafçılığı konu alan çalışmaların sayısı her geçen gün artmaktadır. Kavram sadece oyun pratiklerinde veya akademik çalışmalarla sınırlı kalmamış, geleneksel fotoğrafların sergilendiği birçok dijital mecraya da tematik bağlamda nüfuz etmiştir. Kavramın uygulamadaki yaygınlığı akademik literatürde karşılık bulmamaktadır. Özellikle yeni medya ve dijitalleşme üst başlıklı çalışmanın söz konusu kavrama yer vermesi ihtiyacı her geçen gün artmaktadır.

**Anahtar Kelimeler:** fotoğrafçılık, sanal fotoğrafçılık, oyun-içi fotoğrafçılık, fotoğraf modu, video oyunları

**A REAL EXPERIENCE IN VIRTUAL WORLD:**
**IN-GAME PHOTOGRAPHY**

**ABSTRACT**

In-game photography, also called virtual photography is an intermediate phenomenon that combines two traditionally different media (video game and photography), and while examining this phenomenon, it is necessary to consider fields such as media studies, art history, media art, aesthetics and visual culture studies. There are built-in photo modes in games and these modes include several technical settings such as brightness, contrast, exposure, depth of field, focal length. In-game photography is a fledgling concept for academic literature around the world. The aim of this study is to consider the concept in terms of definition, scope, examples and mediums. In this study, literature review method was used as a research method. With this method, written sources and information available on various websites were collected. Another research method in this study is digital document analysis which is a series of processes which take place in the process of examining and evaluating printed and electronic (computer-based and internet-accessed) materials. The findings show that the concept has been used for a long time in digital game practices. In addition the concept has also penetrated many digital media where traditional photographs are exhibited in a thematic context. In particular, the need to include the concept that was mentioned, in the studies titled new media and digitalization has been increasing day by day.

**Keywords:** photography, virtual photography, in-game photography, photo mode, video games

**Giriş**

Sözlük anlamı itibarıyla “*x-ışınları, gama ışınları veya kozmik ışınlar gibi ışığın veya diğer ışıma enerjisi biçimlerinin kimyasal etkisiyle hassaslaştırılmış yüzeyler üzerindeki nesnelerin görüntülerini üretme süreci veya sanatı”* (dictionary.com) olan fotoğrafçılık, teknik bilginin yaratıcı bakış açısıyla birleştirilmesidir. Joseph Nicéphore Niépce tarafından 1827 yılında oluşturulan ve “dünyanın ilk fotoğrafı” unvanını elinde bulunduran “The Niépce Heliograph”, fotoğraf üretiminin tarihteki ilk tekniğini içermektedir (hrc.utexas.edu). Neredeyse 200 yıl önce icat edilen bu teknikle birlikte sahneyi kaydederek anı ölümsüz kılmayı ve kaydedilen sahne aracılığıyla duyguların gelecekte yeniden yaşanmasını sağlayan fotoğrafçılığın temelleri atılmıştır.

 İlk kamera olarak bilinen *camera obscura* fotoğraf teknolojisinin başlangıç noktasını oluştururken ve ilk fotoğraf *güneşle yazılırken[[1]](#footnote-2),* teknolojinin gelişimiyle birlikte fotoğrafçılık yeni bir soluk kazanmıştır. Dijital kameralar günlük hayatta yer almaya başlamış, bu sayede fotoğraf çekmek daha kolay bir hale gelirken fotoğraflanabilen sahne çeşitliliği de artmıştır. Günümüzde cep telefonuna kadar indirgenmiş olan fotoğraflar; kendinden sonrakilere bir miras bırakmak, iletişim kurmak, kanıt sunmak ve anıları saklayarak yeniden hatırlanmasını sağlamak gibi çeşitli motivasyonları bünyesinde barındırmaktadır.

Yeni medyanın dönüştürdüğü nice alan gibi, fotoğrafçılık da dönüşen alanlar arasında yerini almıştır. Tanımı gereği ışığa ihtiyaç duyan fotoğraf, video oyunlarında dijital olarak oluşturulmaya başlanarak yeni bir boyut kazanmıştır. Halaçoğlu’nun Price ve Wells’ten aktardığı üzere, “*bir teknoloji var olmaya başladığında hem öngörülen hem de öngörülemeyen şekillerde dönüşüm geçirebilmekte ve sosyal kullanıma sokulabilmektedir*” (2020, s. 475). Teknik olarak gerçek bir fotoğraf sayılıp sayılamayacağı yeni bir araştırma alanını oluştururken, kişilerin fotoğraf çekme motivasyonu baz alarak incelendiğinde ikincil bir araştırma sorusunu ortaya çıkarmıştır.

1. **Oyun-içi Fotoğrafçılık Nedir?**

Oyun-içi fotoğrafçılık (in-game photography, ing.) ya da diğer adıyla sanal fotoğrafçılık (virtual photography, ing.), “*geleneksel olarak farklı iki medyayı (video oyunu ve fotoğraf) birleştiren bir ara fenomendir ve bu fenomen incelenirken medya çalışmaları, sanat tarihi, medya sanatı, estetik ve görsel kültür çalışmaları gibi alanların da dikkate alınması gereklidir*” (Möring & de Mutiis, 2019, s. 70). Başka bir tanım ile, “*bir oyun dünyasında fotoğrafçı olarak hareket etme ve ekran görüntüleri / fotoğraflar çekme pratiğidir*” (Durusoy, 2018, s. 43). Teknik olarak, oyuncuların gelişmiş fotoğraf modları aracılığıyla oyun içinde bir kompozisyon yaratarak estetik bir kare yakalamasını ifade etmektedir.

Oyun-içi fotoğrafçılıkla ilgili en temel tartışma, fotoğrafın “gerçek” kabul edilip edilemeyeceği üzerinedir. Teknolojinin gelişimiyle fotoğrafçılıkta yaşanan dönüşümü “*kendi başına kopuş değil, bir evrim, bir mutasyon*” olarak ifade eden Giddings (2013, s. 54), fotoğrafın sözlük tanımına vurgu yaparak sanal fotoğrafları “*çekilen görüntüler ışıkla yazılmamış olabilir, ancak konvansiyonları, kullanımları, etkileri ve duygulanımlarıyla sanal olanın fotoğrafları olarak işlev görürler ve öyle anlaşılırlar*” olarak tanımlamıştır. Fotoğrafı çekilen ortam sanal olsa dahi etkileyici ve anlamlı bir sahne oluşturmak için harcanan emek ile yapılan teknik ayarlamalar gerçek fotoğrafçılıkta olduğundan neredeyse farksızdır.

|  |
| --- |
| metin, araba, taşıt, araç, kara taşıtı içeren bir resim  Açıklama otomatik olarak oluşturuldutekerlek, kara taşıtı, araba lastiği, taşıt, araç içeren bir resim  Açıklama otomatik olarak oluşturuldu |
| Görüntü 1a: Fotoğraf modu arayüzü ve kompozisyonu yapılmamış ekran görüntüsü | Görüntü 1b: Fotoğraf modunda kompozisyonu yapılmış oyun-içi fotoğraf |

Ekran görüntüsü alınan fotoğraf, Görüntü1a’daki gibi görünmekte iken; sahnesi kurgulanmış, kompozisyonu ve teknik ayarlamaları yapılmış bir oyun-içi fotoğraf Görüntü 1b’deki gibi görünmektedir. Burada motosiklet fotoğrafın öznesi olarak seçilmiş olup, görüş alanı, diyafram, renk filtresi vd. ayarlar yardımıyla nihai fotoğraf oluşturulmuştur.

Tıpkı gerçek dünyada yapılan fotoğraf çekimlerinde olduğu gibi, sanal fotoğraflar da kompozisyon ve bir dizi teknik ayar (kontrast, parlaklık, alan derinliği vb.) gerektirmektedir. Bu teknik ayarlamalar, oyun-içi fotoğrafı standart bir ekran görüntüsünden ayıran ince çizgiyi oluşturmaktadır. Ekran görüntüsü, üzerinde hiçbir düzenleme yapılmadan yakalanan sahneyi ifade ederken; oyun-içi fotoğraf, görülen sahnenin değil oluşturulan sahnenin çekilmesidir. Ekran görüntüsünü “rastlantısal bir estetik” olarak ifade eden Švelch (2020, s. 564), oyun-içi fotoğrafçılığı ise görüntüleri aktif bir şekilde oluşturarak ve düzenleyerek sanatsal ifadeyi artırmayı amaçlayan bir yaklaşım olarak tanımlamaktadır. Bu çerçeveden bakıldığında oyun-içi fotoğraf, içeriğinde estetik ve sanatı harmanlamaktadır.

1. **Oyun-İçi Fotoğrafçılıkta Yeniden Sunum: Fotoğraf Modları**

Akademik literatürde ve günlük hayatta sık sık birbirlerinin yerine kullanılmalarına karşın “ekran görüntüsü” ve “oyun-içi fotoğraf” aynı şey değildir. Ekranda görülen sahnenin olduğu gibi kaydedildiği ekran görüntüleri, çoğu zaman oyun arayüzüne ait elementleri de (mini harita, oyuncunun sağlık barı, cephane sayısı vb.) içermektedir. Oyunun durağan bir görüntüsü olarak da ifade edilebilecek ekran görüntüsü, estetik bir yapıya sahip değildir ve sanatsal bir değer taşımamaktadır. Ancak oyun-içi fotoğraf, sanatsal açıdan etkileyici kompozisyonlar oluşturmak amacıyla fotoğrafçılık tekniklerinin kullanımı sonucu elde edilmektedir. Bu kompozisyonlar oyunlarda dahili olarak yer alan fotoğraf modları ya da NVIDIA Ansel gibi harici modlar aracılığıyla yakalanmaktadır.

Ayak sesleri 1998 yapımı Metal Gear Solid oyunu ile duyulan fotoğraf modu, 2004 ve sonrasındaki oyunlarda yavaş yavaş yerini almaya başlamış, günümüzde oyunların neredeyse eksiksiz bir parçası haline gelmiştir. Bu modlar parlaklık, kontrast, pozlandırma, alan derinliği ve odak uzaklığı gibi birtakım teknik ayarları barındırmaktadır. Bazı oyunlarda bu ayarların yanı sıra oyun karakterine müdahale etmeyi sağlayan mimik ve poz ayarlamaları da vardır. Fotoğraf modlarının bu denli gelişmiş yapısı, oyuncunun gerçek hayattakine en yakın şekilde fotoğraflama deneyimi yaşamasını sağlamaktadır. Oyun-içi fotoğrafçısı Chris “CHRISinSESSION” Taljaard, Formula 1 oyununda yaptığı fotoğraf çekim sürecini şöyle anlatmıştır (redbull.com):

“Ekran görüntüsü düğmesine basmadan önce çekim, kompozisyon ve ruh halini ayarlamak için yaptığımız birkaç seçim var. Formula 1’de bu seçimleri yarışa başlamadan çok önce yapmaya başlarım. Ne tür bir çekim istiyorum? Geniş bir manzara mı yoksa hız hissi yaratan hareket bulanıklığı olan bir şey mi? Hangi pistte yarışacağım ve bu, çekmek istediğim fotoğraf türünde işe yarayacak mı?... Sonunda fotoğraf modunun kendisine geçtiğimde, ana odak noktam her zaman kompozisyondur. Gerçek hayatta olduğu gibi, kompozisyon tek başına sizi oldukça uzun bir süre meşgul edebilir. Ne tür bir çerçeveleme kullanacağım gibi soruları kendime sorarım. Kameraya hafif bir eğim ekleyerek daha fazla duygu uyandırmaya çalışabilir miyim? Son olarak, ne tür bir çekim yapacağıma bağlı olarak, mümkün olduğunca aydınlatmayı ayarlamaya ve hareket bulanıklığının derecesini değiştirmeye bakarım…Bence birçok insan ekran görüntüsü düğmesine basmak için ne kadar zaman ve çaba harcandığının farkında değil. Herhangi bir sanatta olduğu gibi, çok fazla zaman, özveri ve sabır gerektiriyor. Aynı zamanda gerçekten zevk almanız gerekiyor.”

Gerçek dünyadaki fotoğraf makinelerinin yerini sanal dünyada fotoğraf modları almıştır. Yaşanan bu biçimsel değişim akademik literatürde “*bir ortamın başka bir ortamda temsil edilmesi”* olarak açıklanmakta ve bu kavramı tanımlayıcı olarak “yeniden sunum”[[2]](#footnote-3) (remediation, ing.) terimi kullanılmaktadır (Bolter & Grusin, 1999, s. 45). Bu kavram oyun-içi fotoğrafçılık üzerine çalışan akademisyenler tarafından sıklıkla üzerinde durulan noktalardan bir tanesidir.

Poremba’ya göre yeniden sunum, oyun arayüzünün oyun görüntülerinde bulunmaması ve çekim sırasında kompozisyonun ayarlanarak fotoğraf estetiğine uygun hale getirilmesiyle kendisi belli etmektedir. Ona göre ortaya çıkan görüntü “*bizim gerçekliğimizin aşağı bir temsili değil, alternatif bir gerçekliğin gerçekçi bir temsili”* olarak sunulmaktadır (2007, s. 51). Moore ise yeniden sunumu “*simülasyonun görsel gösterisinde mercek parlaması gibi sinematik ve estetik gelenekleri yeniden kullanan yazılım*” olarak ifade etmektedir. Ona göre yeniden biçimlendirmede oyun dünyası ve dünyadaki deneyim, “*bireyin kişiliğinin bir parçası haline gelen görüntüler*”olarak yeniden düzenlenmektedir (2014, s. 148). Poremba ve Moore’un yanı sıra Giddings (2013), Möring & de Mutiis (2019), Švelch (2020) ve Rizov (2021) gibi oyun-içi fotoğrafçılık üzerine çalışan isimler de çalışmalarında yeniden sunum kavramına değinmişlerdir.

Bolter ve Grusin’in (1999) yeni (dijital) medyanın hızlı gelişimi ve hem yeni hem de eski medyanın kendilerini ve birbirlerini yeniden yaratma çabalarından yola çıkarak geliştirmiş oldukları yeniden sunum kavramı, video oyunları ile birlikte uygulama alanını genişletmiştir. Oyun-içi fotoğraflar aracılığıyla video oyunları, içeriklerin farklı bir bağlamda oluşturulma ve sunulma yeteneğini vurgulayan örneklerden biri haline gelmiştir. Oyuncular, oyunun içindeki anları yakalayarak oyun içi deneyimi farklı bir medya biçimine – fotoğraflara - aktarıp yeniden sunarken; fotoğraf modları da fotoğraf makinelerinin görevini üstlenmektedir. Oyuncular, oyun dünyasını kendi yaratıcı bakış açılarıyla yakalarken, medyanın biçimsel ve içeriksel dönüşümü ile farklı bir bağlama uyarlanmasını deneyimlemektedirler.

1. **Oyun-İçi Fotoğrafçılığın Gelişim Süreci ve Güncel Durum**

Oyun-içi fotoğrafçılık kavramı literatürde kendisine son birkaç yıldır yer bulmuş olsa da pratiği eskilere dayanmaktadır. İlk oyun-içi fotoğraflar, 1993 çıkış tarihine sahip “Doom” oyununun modifikasyonu ile elde edilmiştir. Bu fotoğraflar, eğitim amaçlı fotoğrafların dağıtımı ve oyunu farklı oyuncuların gözünden anlama gibi birtakım işlevlere sahip olmuştur (Gerling, 2018, s. 156).

Çevrimdışı benzerleri gibi, sanal kartpostallar ve çevrimiçi fotoğraf albümleri oluşturmayı sağlayan 1995 çıkış tarihli “Active Worlds” ve 2003 çıkış tarihli “There” ise sanal turizm ve turizm fotoğrafçılığına odaklanan oyunlardır. Bu oyunlar çevrimdışı turistlerin çektiği gerçek fotoğraflara ve/veya sembolik yapıların oyun içinde yeniden yaratılmış versiyonlarına sahiptir. Oyuncu, avatarına tıpkı çevrimdışı bir turist gibi poz verdirerek sanal ziyaretini ölümsüzleştirebilmektedir (Book, 2003).

Yukarıda bahsi geçen türlerden farklı olarak, fotoğrafçılık amacıyla tasarlanmış bir oyun ise Nintendo 64 için 1999 tarihinde çıkmış olan “Pokemon Snap” isimli çocuk oyunudur. Her seviyenin sonunda çekilen resimler değerlendirilir ve boyut, poz, teknik (merkeze alma gibi basit kompozisyon) ve diğer aynı tür Pokemonların karede olup olmadığına göre (oyuncuları gerçek dünya fotoğrafçılığında olduğu gibi arka plan-ön plan konularına dikkat etmeye teşvik eden değerlendirme kriteri) puan verilmektedir (Poremba, 2007, s. 54-55).

Fotoğraflar ve video oyunları geçmişten günümüze farklı amaçlar doğrultusunda bir araya gelseler de video oyunları içerisinde fotoğraf hep var olmuştur. Kimi zaman eğitim kimi zaman turistik bir anı görevi gören oyun-içi fotoğraflar günümüzde sanatsal ve estetik kaygılarla çekilerek duygulara hitap etmeyi amaçlamaktadır. Tıpkı gerçek dünyada çekilen fotoğraflarda olduğu gibi oyun-içi fotoğrafların da bakan kişide çeşitli duygular uyandırabileceğini savunan Moore, “*anlamlandırma ve duygusal tepkiler verme kapasitesine sahip görüntüler üreten ekran görüntüleri, onları nasıl 'okuyacağımıza' dair tam görsel okuryazarlıklara veya özel oyun bilgisine sahip olmasak bile bize hissettirebilir*” demektedir (2014, s. 148). Oyuncular oyun içi başarılarını, oyun dünyasındaki etkileyici bir manzarayı ya da önemli bir anı hem kendileri için kaydetmekte hem de bunları diğer oyuncularla paylaşarak hislerinin çoğalmasını ve başkalarına aktarımını sağlamaktadır. Özellikle fotoğraf modlarının oyunlara dahil edilmesi ve paralel olarak sosyal medya kullanımının artması, oyun-içi fotoğrafların Instagram başta olmak üzere çeşitli sosyal medya platformlarında paylaşımına zemin oluşturmuştur. Yalnızca 2023 yılının ilk çeyreğinde Instagram üzerinden 66 bin fotoğraf paylaşılmıştır (domo.com). Bu istatistiksel verinin ışığında, oyun-içi fotoğrafçılığın da popülerlik kazanmasının kaçınılmaz hale geldiği ve oyuncular arasındaki yayılımının giderek hız kazandığı değerlendirmesini yapmak mümkün olmaktadır.

Oyun-içi fotoğrafçılık yalnızca oyuncuların değil oyun yapımcılarının ve yayıncılarının da ilgi odağı haline gelmiştir. Durusoy çalışmasında, büyük yayıncıların oyun çıkmadan önce tanınmış oyun-içi fotoğrafçıları davet ederek onlardan hizmet satın alma eğiliminde olduklarından bahsetmektedir (2018, s. 46). Buna ek olarak, kendi bünyelerinde de oyun-içi fotoğrafçılar istihdam etmek isteyen oyun firmalarından CD Projekt Red (2014, smartrecruiters.com), Rockstar Games (2020, gamejobs.co) ve Electronic Arts (2022, gamejobs.co) oyun-içi fotoğrafçısı aradıkları iş ilanları vermişlerdir.



Görüntü 2: Ünlü Oyun Firmalarının İş İlanları

Çeşitli sosyal medya platformlarında ya da daha geniş bir tabirle internet ortamında yayınlanan her oyun-içi fotoğraf aslında firma adına yapılmış bir pazarlama çalışmasıdır. Bunun bilincinde olan oyun yapımcıları, oyuncuları fotoğraf çekmeye teşvik edecek birtakım girişimlerde bulunmaktadır. Oyuncuyu fotoğraf modunu açmaya teşvik edecek bazı başarımlar şöyledir:

Tablo 1: Oyunlarda Bulunan Fotoğraf Modu Başarımları

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Oyun Adı** | **Başarım Adı** | **Başarım Tanımı** |
| Ghost of Tsushima | Anı Yakala | Fotoğraf modunda bir görüntü kişiselleştir |
| The Forgotten City | Turist | Fotoğraf modunu kullan |
| Strange Brigade | Şipşak Karar[[3]](#footnote-4) | İlk defa fotoğraf moduna gir |
| Surviving the Aftermath | Yakından Bir Bakış | Fotoğraf modunu kullan |
| The Callisto Protocol | Sabıka Fotoğrafı | Fotoğraf modunu kullanarak bir fotoğraf çek |
| The Division 2 | Gelecek Nesiller İçin | Fotoğraf modu: 4 ajandan oluşan bir grubun fotoğrafını çekin |
| Resident Evil Village | Fotoğrafçı | Fotoğraf modunu kullan |

Başarımların yanı sıra, oyun içinde yer alan çeşitli etkinliklerle de oyuncular fotoğraf çekmeye yönlendirilebilmektedir. “Forza Horizon 4” isimli yarış oyununda düzenlenen “Horizon Promo” isimli etkinlikte oyuncular toplu ödüllere ulaşabilmek için reklam fotoğrafçısı olarak kabul edilerek bir veya daha fazla arabanın fotoğrafını çekmeleri beklenmektedir. Başka bir yarış oyunu olan “The Crew 2” oyununda ise 92 adet fotoğraf mekânı bulunmaktadır. Bunlardan bazısı araç fotoğrafı çekmeyi gerektirirken bazısı da manzara fotoğrafı çekmeyi içermektedir. 4 yarış serisinin tümü, 3 kategoriye ayrılmış “Fotoğraf Albümü”ne sahiptir.

Oyun kültürünün etkileyici bir yansıması olarak, oyun içi dünyalardan çıkarak gerçek dünyada varlık gösteren etkinlikler de mevcuttur. Özellikle oyun içinde çekilen fotoğrafların sergilendiği etkinlikler, sanatın dijital ve fiziksel dünya arasındaki sınırları bulanıklaştırarak yeni bir etkileşim alanı oluşturmaktadır. Bu etkinliklerden ilki, kendisini “medyalararası sanatçı” (intermedia artist, ing.) olarak tanımlayan Kent Sheely’nin fotoğraflarına aittir. Sheely, II. Dünya Savaşı temalı “Day of Defeat” isimli oyunda kendisini savaş fotoğrafçısı olarak konumlandırma şansı bulmuştur. Deneyimlerini “*Dünya Savaşı temalı çok oyunculu bir oyunun mücadelesine bir savaşçı olarak değil, bir gazeteci olarak dahil oldum ve savaşlara katılmak yerine çatışmanın fotoğraflarını çektim. Benim için oyun, avatarımı riske atmadan, yıkılmış binaların içine saklanarak ve fotoğraflarımı çekerken moloz yığınlarının arkasına saklanarak eylemi belgeleme meselesi haline geldi*” diyerek aktaran Sheely’nin fotoğrafları 2016 yılında Fotomuseum Winterthur isimli sanat merkezinde sergilenmiştir (fotomuseum.ch).

Oyun-içi fotoğrafçılık alanında yapılan bir diğer büyük etkinlik ise Ubisoft tarafından düzenlenen sergidir. New York’ta bulunan Ideal Glass Studio’da 17-20 Kasım 2022 tarihlerinde gerçekleştirilen etkinlikte oyuncu fotoğrafçılar ile gerçek sanatçılar bir araya gelmiştir. Ubisoft bu serginin tanıtımını şöyle yapmıştır (photomode-ubisoft.com):

“Oyun içi fotoğrafçılık yalnızca en gerçekçi, etkileyici veya hareketli görüntüleri yakalamakla ilgili değil, aynı zamanda bu güzel sürükleyici dünyalarla geliştirdiğimiz büyüyen ilişkileri keşfetmekle ilgili. Bugün hedefimiz, fotoğrafçılığın sınırlarını zorlayan gelecek vadeden genç sanatçılara geniş bir ifade alanı sunmaktır. Her şeyden önce, oyun içi fotoğrafçılığın sürekli büyüyen dünyasını oluşturan sanat biçimlerinin ve sanatçıların inanılmaz çeşitliliğini herkese göstermek istiyoruz. Bu sergiyi kurarken, dünyadaki tüm bu oyuncuların yaratıcılığını kutlamak ve onlara vizyonlarını, algılarını paylaşma ve oyun içi fotoğrafçılıkla ilgili zorluklara ilişkin içgörülerimize eşlik etme fırsatı sunmak istedik. Ancak giderek artan sayıda profesyonel sanatçı bu aracı kullanmaya başladıkça, bu oyuncu-fotoğrafçıların önerilerini daha tecrübeli sanatçılarınkilerle bir araya getirmenin gerekli olduğunu hissettik.”

Sonuç olarak, oyun-içi fotoğrafçılığın giderek artan popülaritesi ve oyun sektöründeki kabulü, bu alandaki potansiyelin ve etkileşimlerin hızla genişlediğini göstermektedir. Oyun içi etkinlikler aracılığıyla hem sanal hem de gerçek dünyada sergilenen bu fotoğraflar, dijital sanata yeni bir katkı sunmaktadır. Ancak, oyun-içi fotoğrafların oyun sektörü dışındaki algısı hala karmaşıktır ve çeşitli tartışmaları beraberinde getirmektedir.

1. **Sanal Dünyada Gerçeklik Algısı ve Fotoğrafçılık Deneyimi**

Günümüzde video oyunları, sadece eğlence aracı olmanın ötesine geçerek sanatın ve dijital kültürün önemli bir parçası haline gelmiştir. Bu değişimle birlikte, oyun tasarımındaki gelişmeler ve teknolojik ilerlemeler, oyunculara oyun dünyalarını daha etkileşimli ve gerçekçi bir şekilde deneyimleme fırsatı sunmaktadır. Oyun içi görsel estetiğin ve anlatının gelişmesi, beraberinde oyun içi fotoğrafçılığın da yükselişini getirmektedir. Oyuncular artık oyun dünyalarının güzelliklerini ve oyun içi anılarını yakalamak için sanal kameralarını – fotoğraf modlarını – kullanarak sanal dünyalarda fotoğraf çekebilmektedirler. Ancak bu sanal görüntülerin gerçek dünyadaki fotoğraflarla kıyaslandığında ne kadar gerçek kabul edilebileceği sorusu, oyun-içi fotoğrafçılığı bir tartışma konusu haline getirmiştir.

Rokošný, geleneksel fotoğrafçıların oyun-içi fotoğrafçılığı gerçek bir fotoğraf olarak görmemesini şöyle yorumlamaktır (2018, s. 224):

“Pek çok geleneksel fotoğrafçı oyun-içi fotoğrafçılığı gerçek bir fotoğraf olarak görmemekte, bu fotoğrafçıların başkaları tarafından yaratılmış bir şeyi temsil konusu olarak kullandıklarını belirtmektedir - dolayısıyla oyuncu tarafından bireysel bir ekleme yapılmamakta ve tüm yaratıcı güç sadece dijital oyun tasarımcıları ekibinde kalmaktadır. Bu bakış açısına dayanarak, başka bir fotoğrafçılık türünün de bu kategoriye gireceğini, dolayısıyla ‘sanat’ veya ‘geleneksel’ fotoğrafçılık olarak kabul edilmeyeceğini iddia edebiliriz. Oyun-içi fotoğrafçılıkta olduğu gibi, mimari fotoğrafçılık da fotoğrafçı tarafından yaratılmamış bir şeyi ana ilgi nesnesi olarak kullanır. Tıpkı oyun tasarımcısı gibi, mimar da kendi vizyonu ile bir şey yaratmış ve bu fotoğraf aracılığı ile temsil edilmiştir.”

Yukarıdaki alıntıdan yola çıkarak fotoğrafçıların fotoğraflamayı tercih ettikleri temsil konusunun başkaları tarafından oluşturulmuş olup olmamasının, fotoğrafın gerçekliği üzerinde bir etkisi bulunmadığını söylemek mümkündür. Aksi takdirde, Rokošný tarafından örnek verilen mimari fotoğrafında olduğu gibi, bir araç ya da mücevherat fotoğrafında da alıntıda bahsi geçen yaratıcı gücün tasarımcısına ait olduğu kabul edilmeli ve fotoğrafçıların ortaya çıkarmış oldukları eser reddedilmelidir. Bu çerçeveden bakıldığında birçok fotoğraf ve birçok fotoğrafçılık dalı başkaları tarafından oluşturulan ögeleri temsil konusu olarak kullanmaktadır. Bu fotoğrafların ve fotoğraf dallarının gerçekliği ile fotoğrafçıların sanatı ve emeği reddedilemeyeceği gibi; oyun-içi fotoğrafçılık için de aynı anlayışın kabul görmesi, bu konu üzerine çalışan akademisyenler tarafından teklif edilmektedir.

BBC’de yayınlanan “Hayali dünyaların bu çarpıcı fotoğrafları yeni bir sanat formu mu?” başlıklı haberde sanal fotoğrafçı Leo Sang’ın “*Sanırım kilometrelerce kayalık boyunca ekipman taşımadığınız için, insanlar fotoğraflarınızın arkasında hiçbir uğraş olmadığını ve bunların sanat olarak görülemeyeceğini düşünüyor...Fakat sanat, içinde yaratıldığı çağı tanımlayan teknoloji ne olursa olsun, onunla gelişir*” yorumuna yer verilmiştir (bbc.com). Bu yorum, bir fotoğraf için harcanan zamanın ve verilen emeğin fiziksel/gerçek olması zorunluluğunun olmadığının altını çizmektedir. Aksine, çeşitli sebeplerle (kamera ve ekipmanların pahalı olması, zaman kısıtlılığı vb.) bu hobisini gerçekleştiremeyen bireylerin pratik yapmalarına hatta ilgi duydukları fotoğrafçılık dalını keşfetmelerine fırsat sağlamaktadır. Oyun-içi fotoğrafçılık kişinin, gerçek hayatta olduğu şekilde portre fotoğrafçılığı, doğa fotoğrafçılığı mimari fotoğrafçılığı gibi dallarda çekim yapmasına ya da o dala olan ilgisinin farkına varmasına zemin oluşturmaktadır.

Fotoğrafçılığın, insanı diğer insanların (ve kendisinin) gerçekliğinde bir turist olarak inşa ettiğini öne süren Sontag’ın bu fikrinden yola çıkan Poremba (2007, s. 50), “*Görüntü oluşturmanın ardındaki süreç ve ritüel benzerse, oyuncular bu deneyimlerin bir belgesini oluşturarak öznelerinin gerçekliğini onaylıyorlar. Bu anlamda oyuncular, sanal alanlarda gerçek fotoğraflar çekiyor*” fikrini öne sürmektedir. Poremba’nın vurgulamış olduğu nokta, deneyimin ve bu deneyimden elde edilen sonucun gerçekliğidir.

Oyuncuları “sanal turistler” olarak adlandıran Book ise, sanal dünyalarda turizm üzerine yaptığı çalışmasında (2003, s. 16), sanal turistlerin, çevrimdışı turistlerle aynı nedenlerle fotoğraf çektiğini belirterek, bu nedenleri “*seyahatlerini anmak, keyifli deneyimlerin görsel bir kaydını elde etmek ve deneyimlerinin kanıtlarını arkadaşlara ve aileye göstermek*” olarak sıralamaktadır. Book’un ele almış olduğu bu nedenler incelendiğinde; oyun deneyimlerini belgeleyen oyuncuların, gerçek dünya deneyimlerini oyun alanına genişleterek bu üretimlerini sosyal bir etkileşime dönüştürdükleri sonucuna ulaşılmaktadır.

Book ile benzer şekilde Rokošný, oyuncuların gerçek hayattaki fotoğrafçılarla aynı motivasyonları paylaştığını iddia ederek bu motivasyonları “*çekici görüntüler yakalamak, bir fikri paylaşmak, anıları korumak veya teknik uzmanlığı göstermek*” olarak saymaktadır. Bu motivasyonlara ek olarak fotoğraf çeken oyuncuların asıl amaçlarının, kendi perspektiflerinden, açık bir sanatsal niyetle bir şeyler yaratmak olduğunu belirtmektedir (Rokošný, 2018, s. 220-221). Rokošný’nin oyuncuların fotoğrafçılık motivasyonlarını açıklarken vurguladığı gibi, fotoğrafın temelde güzellik algısını yansıttığı ve anıları korumanın ötesinde sanatsal bir ifade aracı olarak kullanıldığı fikri, Sontag’ın görüşleriyle de uyumlu bir şekilde öne çıkmaktadır. Sontag, fotoğrafçılık üzerine yazdığı kitabında fotoğrafa dair “*Güzel bir şey görenlerin, onu fotoğraflayamadıkları için duydukları pişmanlığı dile getirmeleri sık rastlanan bir durumdur. Fotoğraf makinesinin dünyayı güzelleştirmedeki rolü o kadar başarılı olmuştur ki, dünya yerine fotoğraflar güzelin standardı haline gelmiştir”* (2005, s. 65) sözlerine yer vermektedir. Böylece, Rokošný’nin oyuncuların sanatsal niyetlerini ortaya çıkaran yaklaşımı ile Sontag’ın fotoğrafın estetik değeri ve güzellik kavramı üzerine odaklanan görüşleri bir araya geldiğinde; fotoğrafın sadece anıları değil aynı zamanda kişisel ve evrensel bir ifade biçimi olarak da işlev gördüğü açıkça görülmektedir.

Video oyunu fotoğraflarının anlamlı oyun deneyimlerini nasıl belgelediğine işaret eden üç temayı Urban (2023, s. 406); hikâye anlatımı için araçlar, yaratıcı ödüller ve estetik semboller olarak kategorize etmiştir. Hikâye anlatımı için bir araç olarak oyun-içi fotoğraflar; temel düzeyde, fotoğrafların bir oyuncunun oyun anlatısını canlandırmasını belgelemesiyle oyun deneyimi ve oyuncu hakkında bilgi sağlamaktadır. Bir olay örgüsünün nasıl geliştiğini tasvir ederek karakterler ve ortamlar gibi bağlam ipuçları sunmaktadır. Yaratıcı bir ödül olarak oyun-içi fotoğraflar (s. 407); video oyunlarının oyuncuları zorluklarla karşı karşıya bırakması ve fotoğrafların onların başarılarını yaratıcı bir şekilde belgelemesiyle meydana gelmektedir. Oyun içi hedeflere veya oyuncunun kişisel hedefleriyle bağlantılıdır ve bu ihtiyaçların ne zaman ve nasıl karşılandığının kaydıdır (s. 408). Son olarak estetik semboller olarak oyun-içi fotoğraflar; oyuncuların oyun içi görsellere verdikleri tepkileri gösteren belgeler olarak işlev görmektedir. Görüntüleri yakalayan ve bunlar üzerinde düşünen oyuncu, oyunun görsel özelliklerinin kanıtı olan estetik sembollerin ve oyun sırasındaki duyguların temsillerini oluşturmaktadır. Oyun-içi fotoğraflar, oyuncunun gözüne çarpan şeyleri sunarak belirli oyun niteliklerini takdirlerini belgelemektedir.

Oyun-içi fotoğrafçılığı “sa*nalın gerçekliğinden ziyade, fotografik eylemlerin sanal alana ne ölçüde taşındığı”* çerçevesinde değerlendiren Rizov, “*‘gerçek’ fotoğraf mutlaka gerçeklikle ilgili değildir; Jacques Rancière’in işaret ettiği gibi (2004, 33) “dizinsel” olarak kabul edilmesi, söylemde tarihsel bir değişimdir*” diyerek deneyimin yani eylemsel gerçekliğin altını çizmektedir (2021, s. 50). Rizov’un yaklaşımı, fotoğrafın sadece görsel bir yansıma değil, aynı zamanda sanal alana taşınan eylemlerin ve deneyimlerin bir yansıması olduğunu öne sürmektedir. Rancière’e atıfta bulunarak yapılan bu değerlendirme, fotoğrafın zaman içindeki değişen söylemsel ve tarihsel bağlamlarına dikkat çekerek, oyun-içi fotoğrafçılığın biçimsel olmanın ötesinde eylemsel bir gerçekliğe vurgu yaptığını belirtmektedir. Bu perspektif, oyun-içi fotoğrafçılığın sadece oyun dünyası içinde değil, aynı zamanda genel sanat ve kültürel yaklaşımlarda da derinlemesine bir analize tabi tutulması gerekliliğini ortaya koymaktadır.

**Tartışma ve Sonuç**

Oyun-içi fotoğrafçılık, son yıllarda video oyunların hızla gelişen dünyasında öne çıkan ilgi çekici bir alan olarak karşımıza çıkmaktadır. Bolter ve Grusin tarafından 1999 yılında akademik literatüre kazandırılan ve yeni görsel medyanın eski yerleşik medya formlarını bütünleştirip yeniden biçimlendirerek kültürel geçerlilik kazanacağı inancını ifade eden “yeniden sunum” kavramı, oyun-içi fotoğrafçılığın da temelini oluşturmaktadır. Bu alandaki en popüler tartışmalardan biri ise çekilen bu oyun-içi fotoğrafların biçimsel olarak ne kadar gerçek olduğu sorusu etrafında dönmektedir. Oyun içinde çekilen bu fotoğrafların, bir fotoğrafın en önemli unsuru olan gerçek ışıkla oluşturulmamış olması sebebiyle gerçek kabul edilemeyecekleri görüşü öne çıkmaktadır. Bu çalışmada ele alınan konu, oyun-içi fotoğrafın biçimsel gerçekliğinden öte deneyim ve motivasyon açısından gerçek olduğudur. Grafik teknolojilerindeki hızlı ilerlemeler ve gerçeğe yakın detaylı tasarımlar, oyunculara neredeyse fotogerçekçi deneyimler sunma kapasitesine sahiptir. Dolayısıyla, oyun içi fotoğrafçılığın gerçekliği, gerçek dünyadaki fotoğrafçılık ile benzer deneyimler sunup sunmadığı üzerine kurulmaktadır.

Oyun-içi fotoğrafçılığın deneyim ve motivasyon yönleri incelendiğinde, oyuncuların sanal dünyalarda bile gerçek fotoğrafçılık deneyimini yaşayabileceği görülmektedir. Oyun içi fotoğrafçılık, oyunculara çeşitli kompozisyon seçenekleri sunarak estetik zevklerini ifade etme ve yaratıcılıklarını ortaya koyma fırsatı vermektedir. Oyuncular, çeşitli kareler çekerek sanatsal bir ifade biçimi geliştirmektedir. Bu şekilde, oyun-içi fotoğrafçılık sadece oyunun bir parçası olmanın ötesine geçerek, oyunculara kendi öykülerini anlatma ve duygusal bağlar kurmanın yeni yollarını sunmaktadır. Oyuncuların kendi yaratıcı vizyonlarını ortaya çıkarırken, aynı zamanda çevrimdışı dünyadaki fotoğrafçılık pratiğine benzer şekilde teknik becerilerini sergileme şansı bulmaları da mümkündür.

Bu konuya dair bir başka önemli nokta, oyuncuların sanal dünyalarda gerçek hayatta olduğu gibi anıları biriktirme ve değerli anları ölümsüzleştirme arzusunu tatmin etmesi olarak ifade edilebilmektedir. Oyunlar artık sadece eğlence aracı olmanın ötesine geçerek, oyunculara kendi deneyimlerini yaratma ve paylaşma fırsatı sunmaktadır. Önemli anları yakalamak ve bu anları sanal fotoğraflar aracılığıyla ölümsüzleştirmek, oyuncuların oyun ortamı ve/veya oyun içeriğiyle duygusal bağ kurmalarını sağlamaktadır. Tıpkı gerçek hayatta fotoğrafçılığın anıların kaydedilmesi ve paylaşılmasına hizmet ettiği gibi, oyun-içi fotoğrafçılık da sanal dünyadaki anıların değerini artırmaktadır. Bu yaklaşım, oyun-içi deneyimleri sadece oyun mekaniğiyle sınırlı olmaktan çıkararak, oyuncuların yaratıcılıklarını ve duygusal bağlarını ifade etmelerine olanak tanımaktadır.

Oyun-içi fotoğrafçılığın, sadece profesyonel fotoğrafçılar için değil, aynı zamanda zamanı ya da maddi imkanları kısıtlı olan bireyler için de fotoğrafçılığı deneyimleme fırsatı sunduğu unutulmamalıdır. Gerçek dünyada zor veya imkânsız olabilecek fotoğrafçılık deneyimleri oyun-içi fotoğrafçılık ile mümkün kılınmaktadır. Seyahat etme veya özel ekipman satın alma gibi engeller, oyun-içi dünyalarda bu deneyimlere erişimi kolaylaştırmaktadır. Sanal dünyalar aracılığıyla oyuncular, kendi yaratıcılıklarını keşfedebilir ve özgün fotoğraflar çekebilir hale gelmektedir. Bu durum, daha geniş bir kitleye fotoğrafçılık deneyimi sunma potansiyelini artırmaktadır.

Sonuç olarak, oyun-içi fotoğrafçılık, video oyunların estetik ve yaratıcılık alanında yeni ufuklar açtığı bir alan olarak dikkat çekmektedir. Oyun dünyalarının içindeki görsel zenginliklerin, oyuncuları çekim yapmaya teşvik eden birer sahne olarak hizmet etmesi, fotoğrafçılık deneyiminin zenginleşmesine katkıda bulunmaktadır. Oyun-içi fotoğrafçılık, sadece sanal dünyalardaki anların kaydedilmesi amacının ötesine geçerek, oyuncuların duygusal bağlar kurmalarını, yaratıcılıklarını ifade etmelerini ve deneyimlerini ölümsüzleştirmelerini sağlamaktadır. Ayrıca, sınırlı zaman ve kaynaklara sahip bireyler için gerçek dünyada ulaşılması güç deneyimleri kolayca erişilebilir hale getirmektedir. Bu nedenle, oyun-içi fotoğrafçılığın yalnızca bir oyun içi etkinlik olmanın ötesinde, estetik, duygusal ve erişilebilirlik açılarından taşıdığı derin anlamı vurgulamak önemlidir. İleriye dönük olarak, oyun-içi fotoğrafçılığın bu çok boyutlu potansiyelinin daha fazla keşfedilmesi ve desteklenmesi hem oyun dünyasını zenginleştirecek hem de fotoğrafçılığın geleceğine yaratıcı katkılarda bulunacaktır.

# **Kaynakça**

Bolter, J. D., & Grusin, R. (1999). *Remediation: Understanding New Media.* MIT Press.

Book, B. (2003). Traveling through cyberspace: Tourism and photography in virtual worlds. *Tourism & Photography: Still Visions—Changing Lives*, (s. 1-24). Sheffield, UK. doi:10.2139/ssrn.538182

Durusoy, M. (2018). In-Game Photography: Creating New Realities through Video Game Photography. *Membrana – Journal of Photography Theory and Visual Culture, 3*(1), 42-47. doi:10.47659/m4.042.art

Gerling, W. (2018). PHOTOGRAPHY IN THE DIGITAL. *photographies, 11*(2-3), 149-167. doi:10.1080/17540763.2018.1445013

Giddings, S. (2013). Drawing Without Light: Simulated Photography in Videogames. M. Lister (Dü.) içinde, *The Photographic Image in Digital Culture* (2 b., s. 41-55). Routledge.

Halaçoğlu, B. N. (2020). Oyun-içi Fotoğrafçılık ve Video Oyunlarında Sanal Fotoğraf Makinesi Arayüzleri. *Sanat ve Tasarım Dergisi*(26), 469-495.

Moore, C. (2014). Screenshots as Virtual Photography: Cybernetics, Remediation, and Affect. P. L. Arthur, & K. Bode (Dü) içinde, *Advancing Digital Humanities: Research, Methods, Theories* (s. 141-160). Palgrave Macmillan. doi:10.1057/9781137337016\_10

Möring, S., & de Mutiis, M. (2019). Camera Ludica: Reflections on Photography in Video Games. M. Fuchs, & J. Thoss (Dü) içinde, *Intermedia Games - Games Inter Media* (s. 69-94). Bloomsbury Publishing. doi:10.5040/9781501330520.ch-003

Poremba, C. (2007). Point and Shoot: Remediating Photography in Gamespace. *Games and Culture, 2*(1), 49-58. doi:10.1177/15554120062953

Rizov, V. (2021). PlayStation Photography: Towards an Understanding of Video Game Photography. M. Bonner (Dü.) içinde, *Game | World | Architectonics: Transdisciplinary Approaches on Structures and Mechanics, Levels and Spaces, Aesthetics and Perception* (s. 49-62). Heidelberg University Publishing. doi:10.17885/heiup.752.c10378

Rokošný, I. (2018). Screenshot as an Art: An Aesthetics of In-Game Photography. *Marketing Identity, 6*(1/2), 220-231.

Sontag, S. (2005). *On Photography.* New York: RosettaBooks LLC.

Švelch, J. (2020). Redefining screenshots: Toward critical literacy of screen capture practices. *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies, 27*(2), 554-569. doi:10.1177/1354856520950184

Urban, A. C. (2023). Mementos from digital worlds: video game photography as documentation. *Journal of Documentation, 79*(2), 398-414. doi:10.1108/JD-01-2022-0028

“Are these stunning photos of imaginary worlds a new artform?” (Çevrimiçi) <https://www.bbc.com/culture/article/20210521-are-these-stunning-photos-of-imaginary-worlds-a-new-artform> Erişim Tarihi: 08.12.2022

“Data Never Sleeps” (Çevrimiçi) <https://www.domo.com/data-never-sleeps> Erişim Tarihi: 16.08.2023

“GAMING: Here's everything you need to know about in-game photography?” (Çevrimiçi) <https://www.redbull.com/za-en/in-game-photography> Erişim Tarihi: 09.12.2022

“In-game Photographer” (Çevrimiçi) <https://jobs.smartrecruiters.com/CDPROJEKTRED/743999684391964-in-game-photographer> Erişim Tarihi: 09.12.2022

“Kent Sheely | DoD | 2009–2012” (Çevrimiçi) <https://www.fotomuseum.ch/en/situations-post/dod/> Erişim Tarihi: 08.12.2022

“Photography” (Çevrimiçi) <https://www.dictionary.com/browse/photography> Erişim Tarihi: 05.12.2022

“Photomode: in-game photopraphy exhibition” (Çevrimiçi) <https://photomode-ubisoft.com/en/> Erişim Tarihi: 07.12.2022

“Screenshot Artist” (Çevrimiçi) <https://gamejobs.co/Screenshot-Artist-at-Electronic-Arts-4938> Erişim Tarihi: 21.05.2023

“Screenshot Capture Artist” (Çevrimiçi) <https://gamejobs.co/Screenshot-Capture-Artist-at-Rockstar> Erişim Tarihi: 21.05.2023

“The Niépce Heliograph” (Çevrimiçi) <https://www.hrc.utexas.edu/niepce-heliograph/> Erişim Tarihi: 05.12.2022

1. Dünyadaki ilk fotoğraf olarak kabul edilen “The Niépce Heliograph”da kullanılan yönteme heliography (ing.) adı verilmektedir. Yunanca “helios” (güneş) ve “graphein” (yazmak) kelimelerinden türetilen bu yöntem, metal bir plaka üzerine ışıkla görüntünün oluşturulmasını ifade etmektedir. [↑](#footnote-ref-2)
2. Remediation teriminin Türkçe sözlük anlamı “iyileştirme”dir. Ancak terimin terminolojik sahibi olan Bolter ve Grusin’in terime dair açıklamalarından yola çıkarak; medyanın içeriğinin ve anlamının korunduğu ancak sunumunun farklılaştığı durumları yansıtması sebebiyle Türkçe olarak “yeniden sunum” kullanılması tercih edilmiştir. [↑](#footnote-ref-3)
3. Orijinal adı “Snap Decision” olan başarım ismi, Türkçe’de “ani karar” anlamına gelmektedir. Ancak “snap” kelimesi aynı zamanda “şipşak fotoğraf” anlamına geldiğinden ve başarım, fotoğraf modu kullanmayı içerdiğinden, firma tarafından yapılan bu kelime oyunu “Şipşak Karar” olarak çevrilmiştir. [↑](#footnote-ref-4)