

**AYGIT VE YENİDEN BİÇİMLENDİRME: OYUN
İÇİ FOTOĞRAF MODLARI ÜZERİNDEN
FOTOĞRAFI YENİDEN DÜŞÜNMEK**

APPARATUS AND REMEDIATION:
RETHINKING PHOTOGRAPHY THROUGH
IN-GAME PHOTO MODES

Mehmet Uluç CEYLANI

95

AYGIT VE YENİDEN BİÇİMLENDİRME: OYUN İÇİ FOTOĞRAF MODLARI ÜZERİNDEN FOTOĞRAFI YENİDEN DÜŞÜNMEK

APPARATUS AND REMEDIATION: RETHINKING PHOTOGRAPHY THROUGH IN-GAME PHOTO MODES

Mehmet Uluç CEYLANI¹

Anahtar Kelimeler:

Video oyunları,
Ekran görüntüsü,
Oyun içi fotoğraf,
Fotoğraf modları,
Görsel temsil.

Keywords:

Video games,
Screenshot,
In-game photography,
Photo modes,
Visual representation

¹ Dr. Öğr. Üyesi, Akdeniz Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Fotoğraf Bölümü, uluceylani@gmail.com, <https://orcid.org/0000-0003-1379-3452>

Alıntılanmak için/Cite as:
Ceylani U. M. (2025) Aygit ve Yeniden Biçimlendirme: Oyun İçi Fotoğraf Modları Üzerinden Fotoğrafı Yeniden Düşünmek, Çukurova Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, 34 (2), 1652-1668

ÖZ

Bu çalışma kapsamında, dijital medyanın dönüşüm süreci bağlamında oyun içi fotoğrafın ortaya çıkış dinamikleri, tekno-mekanik altyapısı ve görsel temsil pratikleri üzerindeki kültürel ve estetik etkileri disiplinlerarası bir perspektifle analiz edilmektedir. Ekran görüntüsü kültürünün dönüşümünden hareketle, oyun içi fotoğrafın sanatsal, belgesel ve deneysel boyutları ele alınmıştır. Geleneksel fotoğrafın estetik ve teknik prensipleri, video oyunlarındaki fotoğraf modları aracılığıyla dijital ortama taşınmış ve yeni bir görsel anlatım biçimi oluşturulmuştur. Çalışmanın amacı, ekran görüntüsü pratiğinin dijitalleşme sürecinde nasıl evrildiğini ve oyun içi fotoğrafın çağdaş dijital ortamlarda fotoğrafik temsil anlayışına nasıl katkı sağladığını ortaya koymaktır. Yöntem olarak nitel araştırma tasarımı benimsenmiş; kavramsal çözümleme ve kuramsal yorumlama teknikleri doğrultusunda medya çalışmaları, fotoğraf teorisi ve oyun çalışmaları alanlarındaki literatürler incelenmiştir. Çalışmada, ekran görüntüsünün tarihsel gelişimi ve oyun içi fotoğrafa dönüşüm süreci ele alınmış; Flusser'in "aygit" kavramı, Bolter ve Grusin'in "yeniden biçimlendirme" teorisi ve Casetti'nin "yeniden konumlandırma" yaklaşımı çerçevesinde analizler gerçekleştirilmiştir. Ayrıca oyun içi fotoğrafın temel türleri ayrıntılı biçimde değerlendirilmiştir. Sonuç olarak, bu çalışma, fotoğrafik temsil bağlamında oyun içi fotoğrafın ekran görüntüsünü pasif bir kayıt aracından sanatsal ve kültürel bir üretim pratiğine dönüştürdüğünü ortaya koymakta; dijital sanat ve görsel kültür üzerindeki etkisinin giderek artarak akademik ve sanatsal platformlarda önemli bir yer edineceğini vurgulamaktadır.

ABSTRACT

This study analyzes the emergence dynamics, techno-mechanical infrastructure, and the cultural and aesthetic effects of in-game photography on practices of visual representation within the context of transformation of digital media. Based on the evolution of screenshot culture, it examines the artistic, documentary, and experiential dimensions of in-game photography. Traditional photography's aesthetic and technical principles have been transferred into digital environments through photo modes in video games, forming a new type of visual narrative. The study aims to demonstrate how screenshot-taking has evolved through digitalization and how in-game photography contributes to contemporary understandings of photographic representation in digital ecosystems. A qualitative research method was employed, combining conceptual analysis and theoretical interpretation techniques. Relevant literature from media studies, photographic theory, and game studies is reviewed. The study traces the historical development of screenshots and their transformation into in-game photography, framed through Flusser's concept of the "apparatus," Bolter and Grusin's theory of "remediation," and Casetti's notion of "relocation." It also identifies and examines key types of in-game photography. In conclusion, this study demonstrates that, within the context of photographic representation, in-game photography transforms the screenshot from a passive recording tool into an artistic and cultural practice of production. It further emphasizes that the growing influence of in-game photography on digital art and visual culture will increasingly secure its place in both academic and artistic platforms.

GİRİŞ

Teknolojiyle birlikte etrafımızı saran fiziki şartlar hatta kavramlar yavaş yavaş değişime uğramaktadır. Özellikle dijital teknolojiye dayalı ortamlardaki artış bireylerin fiziki çevresel yaşamlarını bu ortamlara aktarmalarına sebep olmuştur. Son derece hızlı gelişen bu dijital ortamlarsa günümüzde gerçek fiziki ortamların neredeyse eksiksiz bir uzantısı konumuna ulaşmıştır.

Dijital teknolojilerin hızla gelişimiyle birlikte görsel temsil biçimleri de dönüşüme uğramış ve yeni yeni medya ortamlarında farklı anlamlar kazanmıştır. Fotoğrafın belgesel niteliği ve sanatsal yönü, dijitalleşme süreciyle birlikte yalnızca fiziksel dünyayla sınır kalmamış sana ortamlara da taşınarak genişlemiştir. Bu bağlamda video oyunları ve sanal dünyalar, fotoğraf pratiğinin yeni bir biçimi olan oyun içi fotoğraf (in-game photography) ile görsel temsiliyetin dinamiklerini yeniden şekillendirmektedir.

Oyun içi fotoğraf, oyunların sanal dünyada belirli estetik ve teknik kararlarla görüntü yakalama sürecini ifade etmektedir. Geleneksel fotoğraf ile benzer yöntemler kullanan bu pratik, dijital ortamın sağladığı esneklik ve manipülasyon imkanları sayesinde farklı bir görsel dil oluşturmuştur. Oyun geliştiricileri, oyuncuların oyun dünyasında serbestçe hareket edebilmesi ve profesyonel fotoğraf tekniklerini uygulayabilmesi için fotoğraf modları adı verilen özel araçlar geliştirmişlerdir. Bu modlar gerçek dünyadaki fotoğraf makinelerinin teknik özelliklerini kopyalayarak, oyunculara odak uzaklığı, diyafram, enstantane gibi ayarları kullanma ve değiştirme imanı sunmaktadır.

Bu çalışmada, oyun içi fotoğrafın gelişimi, teknik ve sanatsal yönleri, fotoğraf modları ile arasındaki ilişki ve dijital çağda fotoğrafik temsilin dönüşümü ele alınacaktır. Ayrıca Vilem Flusser’in aygıt kavramı, Jay David Bolter ve Richard Grusin’in yeniden biçimlendirme (remediation) teorisi ile Francesco Casetti’nin yeniden konumlandırma (relocation) kavramı çerçevesinde oyun içi fotoğrafın medya ekosistemindeki yeri ve önemi analiz edilecektir. Bu bağlamda oyun içi fotoğrafın belgesel, sanatsal ve deneyimsel yönleri değerlendirilerek dijital medyanın fotoğrafik temsil üzerindeki etkileri tartışılacaktır.

Bu çalışma, geleneksel fotoğraf ile dijital medya da yer alan oyun içi fotoğraf arasındaki etkileşimi anlamak açısından önem taşımakta ve oyun içi fotoğrafın hem bir sanat formu hem de yeni bir görsel belge türü olarak nasıl konumlandığını ortaya koymayı amaçlamaktadır.

LİTERATÜR TARAMASI

Dijitalleşen medya ortamlarında fotoğraf üretimi, yalnızca teknik bir eylem olmaktan çıkıp, kültürel, estetik ve teorik bir tartışma zeminine dönüşmüştür. Bu bağlamda, oyun içi fotoğraf pratiği, ekran görüntüsü kültürünün evrimiyle birlikte yalnızca sanal dünyaların belgelenmesi değil, aynı zamanda fotoğrafik temsilin dönüşümünü sağlayan yeni bir görsel ifade biçimi olarak değerlendirilmelidir. Bu dönüşümün anlaşılabilmesi için öncelikle klasik fotoğraf kuramları ile çağdaş medya teorileri arasında bir köprü kurmak gereklidir.

Vilem Flusser’in (2000) “aygıt” kavramı, fotoğraf makinelerinin ve dolayısıyla dijital oyunlardaki fotoğraf modlarının yalnızca teknik bir araç değil, kullanıcıyı belirli bir program dahilinde yönlendiren ideolojik yapılar olduğunu ortaya koyar. Oyun içi fotoğraf modları, kullanıcıya sunduğu estetik olanaklarla yaratıcılığı teşvik ederken aynı zamanda onu yazılımın belirlediği sınırlar içinde tutar. Bu durum, programlayan ve programlanan insan ayrımını dijital ortama taşır ve oyun modlarının Flusser’in aygıt teorisiyle yeniden yorumlanmasına olanak tanır.

Bolter ve Grusin’in (2000) “remediation” yani “yeniden biçimlendirme” kuramı, dijital oyunlardaki görsel üretimin önceki medya biçimlerini nasıl dönüştürdüğünü açıklar. Oyun içi fotoğraf modları, analog fotoğrafın teknik ve estetik kodlarını dijital ortama taşıyarak bir süreklilik inşa eder; bu hem geçmişe bir referans sunar hem de çağdaş dijital ortamda yeni anlatım biçimlerine zemin hazırlar. Bu kuram, oyun içi ekran görüntüsünün yalnızca bir kayıt eylemi değil, aynı zamanda estetik ve kültürel bir üretim süreci olduğunu vurgular.

Francesco Casetti’nin (2015) “relocation” yani “yeniden konumlandırma” kavramı ise, fotoğrafın yalnızca mekânsal olarak değil, anlam ve bağlam açısından da yeni medya ortamlarında nasıl dönüştüğünü tartışır. Oyun içi görüntüler, yalnızca oyun içinde değil; sosyal medya, sanat

galerileri ve akademik platformlarda da dolaşıma girerek çok katmanlı bir temsil sistemi oluşturur. Bu temsil sistemi, görsel üretimin fiziksel gerçekliğe bağlılığını sorgularken, dijital gerçekliğin kendine has kurallarını da kabul ettirir.

Ek olarak, Möring ve De Mutiis'in (2019) ortaya koyduğu "Camera Ludica" kavramı, oyuncunun oyunla olan ilişkisini görsel olarak kurma ve yeniden yapılandırma pratiğini açıklamak için önemli bir çerçeve sunar. Kamera, burada yalnızca görüntü kaydeden bir araç değil; oyuncunun estetik kararlarını yönlendiren bir aygıttır. Bu bağlamda oyun içi fotoğraf, klasik belgesel fotoğraf anlayışından farklı olarak, bilinçli bir çerçeveleme ve müdahale pratiği olarak şekillenir.

Oyun içi fotoğraf üzerine yapılan diğer çalışmalarda da, bu pratiklerin sanatsal ifade biçimi olarak konumlandığı görülmektedir. Jacop Gaboury (2022), oyun içi fotoğrafın geleneksel fotoğrafla teknik benzerlikler taşısa da, sanal ortamlardaki kompozisyon, ışık ve anlatı kurma becerileriyle yeni bir dijital sanat formu haline geldiğini savunur. Benzer şekilde Rizov (2021), oyun içi fotoğraf yalnızca görsel bir pratik değil; aynı zamanda anlatı, deneyim ve katılıma dayalı bir kültürel üretim alanı olarak tanımlar.

Son olarak, Julia Eckel (2022) ekran görüntüsünü "zamansal ve mekânsal bir müdahale" olarak değerlendirerek, dijital ortamların akışkanlığını durdurma ve görsel bir sabitlik kazandırma yönüyle fotoğrafla olan yakınlığını ortaya koyar. Bu da ekran görüntüsünün yalnızca teknik bir çıktı değil, teorik olarak da fotoğrafın ontolojik bir uzantısı olarak ele alınmasını gerektirir.

Bu literatür doğrultusunda, oyun içi fotoğraf modları; Flusser'in aygıt teorisiyle uyumlu bir biçimde programlı görsel üretim mekanizmaları olarak işlev görmekte; Bolter ve Grusin'in yeniden biçimlendirme kuramıyla geleneksel görsel estetikle ilişki kurmakta ve Casetti'nin yeniden konumlandırma yaklaşımıyla dijital ortamlardaki temsil biçimlerini dönüştürmektedir. Böylece oyun içi fotoğraf, yalnızca teknik bir faaliyet değil; aynı zamanda kuramsal olarak temellendirilmiş, çağdaş medya ortamında biçimlenmiş bir fotoğrafik temsil biçimidir.

YÖNTEM

Bu çalışma, dijital oyunlardaki fotoğraf modlarının, fotoğrafın temsil biçimlerini nasıl yeniden yapılandığına incelemek amacıyla nitel bir araştırma yöntemiyle yürütülmüştür. Temel yaklaşım olarak, eleştirel medya kuramları ve görsel kültür analizine dayanan kuramsal yorumlama (theoretical interpretation) tercih edilmiştir. Bu yaklaşım, oyun içi fotoğraf modlarının yalnızca teknik işlevleriyle değil, aynı zamanda kültürel, estetik ve ideolojik düzeyde ne tür anlamlar ürettiğini çözümlemeyi hedeflemektedir.

Çalışma, betimsel nitelikli bir durum analizi (descriptive case analysis) temeline oturtulmuştur. Herhangi bir nicel veri çözümlemesine başvurulmadan, doğrudan oyun içi mekanizmaların, kullanıcı arayüzlerinin ve görsel üretim olanaklarının yapısal çözümlemesi gerçekleştirilmiştir. Bu bağlamda, oyun içi fotoğraf modları birer "temsil aracı" ve aynı zamanda "görsel aygıt" olarak değerlendirilmiş; temsil pratiklerinin biçimsel özellikleri, kullanıcıya sunduğu özgürlük alanları ve kısıtlamalar üzerinden analiz edilmiştir.

Araştırma sürecinde örneklem olarak, dijital oyunlarda yer alan farklı fotoğraf modları incelenmiştir. Bu bağlamda, The Last of Us Part II, Call of Duty: Vanguard, No Man's Sky gibi çeşitli türlere ait oyunlar seçilmiştir. Bu oyunların seçiminde, hem teknik olarak gelişmiş kamera modlarına sahip olmaları hem de farklı estetik yaklaşımlar sunmaları belirleyici olmuştur. Fotoğraf modlarının sunduğu işlevler—örneğin zamanı durdurma, serbest kamera hareketi, alan derinliği, renk filtreleri, yüz ifadesi düzenleme gibi özellikler—bu oyunlar üzerinden örneklendirilmiş ve çözümlenmiştir.

Ayrıca, oyuncu deneyimlerine dayalı ikincil kaynaklar (videolar, blog yazıları, röportajlar, geliştirici notları) görsel üretim süreçlerinin kullanıcı algısındaki etkilerini yorumlamak amacıyla bağlamsal veri olarak değerlendirilmiştir. Bu niteliksel veri kaynakları, çalışma kapsamında yalnızca destekleyici rol üstlenmekle kalmamış; aynı zamanda oyun içi fotoğrafın kültürel bağlamına dair anlam üretimine katkı sunmuştur.

Analitik süreçte, görsel kültür teorisi, aygıt kuramı (Flusser), yeniden biçimlendirme (remediation) kuramı (Bolter & Grusin) ve medya mekânı yeniden konumlandırma kuramı (Casetti) birer kavramsal çerçeve olarak kullanılmıştır. Bu kuramsal altyapı, oyun içi fotoğraf modlarının, hem klasik fotoğrafik pratiklerden nasıl ayrıldığını hem de yeni medya ortamlarında nasıl yeni anlamlar ürettiğini analiz etmede temel yapı taşlarını oluşturmuştur.

Bu yönüyle araştırma ne deneysel ne de doğrudan katılımcı temelli bir saha çalışması içermemekte; bunun yerine, kuramsal sorgulama ve görsel örnekler üzerinden yapılan çözümlemelere dayalı bir yöntemsel yapı benimsemektedir. Bu yapı sayesinde, oyun içi fotoğraf modlarının işlevi, estetik olanakları ve temsil gücü çok katmanlı bir biçimde tartışılmıştır.

ARAŞTIRMA BULGULARI

Bu çalışmada yürütülen kuramsal çözümleme ve bağlamsal değerlendirmeler neticesinde, oyun içi fotoğraf modlarının yalnızca teknik araçlar değil, aynı zamanda fotoğrafik temsilin dijital ortamdaki yeniden inşasında etkili aygıtlar olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Bulgular, özellikle oyunların sunduğu görsel üretim ortamlarının programlanmış estetik kararlar ile şekillendiğini; fakat oyuncuların bu ortam içinde yeniden çerçeveleme ve anlamlandırma yoluyla özgün görsel üretimler gerçekleştirdiğini göstermektedir.

İlk olarak, oyun içinde simüle edilmiş fotoğrafın bir oyun mekânı olarak doğrudan oyun ilerleyişine entegre edildiği örneklerde (örneğin *Life is Strange*), oyuncunun yalnızca bir görüntü üreticisi değil, aynı zamanda anlatının yönlendiricisi olduğu görülmektedir. Fotoğraf çekme eylemi burada salt görsel bir üretim olmaktan çıkmakta, oyuncunun anlatı ile etkileşimini belirleyen yapısal bir unsur hâline gelmektedir. Bu yapı, Henri Cartier-Bresson'un belirlediği "karar anı" fikrini simüle etmekte ve fotoğrafı bir temsil değil, bir eylem olarak yeniden kurmaktadır.

İkinci olarak, *Call of Duty: Vanguard* oyunu özelinde gerçekleştirilen belgesel tarzı fotoğraf uygulaması, oyuncunun konumunun klasik gazeteci-fotoğrafçı pozisyonuna benzer bir biçimde oyun dünyasına

yerleştirildiği ve burada fiziksel savaş muhabirliği pratiğinin sanal dünyada yeniden üretildiği bir model ortaya koymaktadır. Bu örnek, gerçek dünyadaki belgesel fotoğrafla dijital simülasyonlar arasında köprü kurarak, oyun içi temsillerin yalnızca kurguya değil, deneyimsel gerçekliğe de temas edebileceğini göstermektedir.

Üçüncü olarak, *No Man's Sky* video oyunu örneğinde olduğu gibi, fotoğrafik üretimin hem mekânsal hem de zamansal değişkenlik gösterdiği ortamlarda, oyuncuların farklı ışık koşulları ve atmosferik olayları kullanarak estetik kompozisyonlar oluşturdukları gözlemlenmiştir. Oyun içi ortamların prosedürel üretimi sayesinde her oyuncunun karşılaştığı görsel çevre benzersizdir ve bu durum, her fotoğrafın aynı zamanda kişisel bir keşif ve deneyim temsili olmasına yol açmaktadır.

Bununla birlikte, *Grand Theft Photo* projesinde olduğu gibi oyun kodlarına yapılan müdahalelerle yaratıcı kontrolün artırılması, oyunun sunduğu varsayılan estetik sınırlamaların aşıldığını ve oyuncuların sistemin dışına çıkarak alternatif görsel anlatılar inşa ettiğini ortaya koymaktadır. Bu durum, Flusser'in "programlanan insan" kavramı çerçevesinde, sistemin sınırlarını ihlal eden yaratıcı üretim biçimlerinin de mümkün olduğunu göstermektedir.

Son olarak, *The Last of Us Part II* örneğinde görüldüğü gibi, oyun içi fotoğrafın anlatı dışına taşarak oyuncuların öznel bağlamlarda yeniden yapılandığı bir ifade alanına dönüştüğü tespit edilmiştir. Bu oyunda oyuncular, dramatik anlatının ötesine geçerek sevgi, kayıp, empati gibi temaları kendi estetik seçimleriyle görünür hâle getirmekte ve bu yolla sosyal medya gibi platformlarda yeniden dolaşıma sokmaktadır.

Bu bulgular, oyun içi fotoğraf modlarının yalnızca görsel estetik araçlar olmadığını; aynı zamanda görsel üretimin kurgusal, temsili ve deneyimsel boyutlarını yeniden biçimlendiren, oyuncuya öznel bakış alanı kazandıran dijital aygıtlar olduğunu ortaya koymaktadır. Her bir örnek, fotoğrafın dijital çağda nasıl yeniden kurulduğunu farklı bir yönüyle göstermekte; bu durum, oyun içi fotoğrafın hem temsilin hem de deneyimin görselleştirilmesi bakımından özgün bir medya pratiği olarak ele alınmasını gerektirmektedir.

Fotoğrafik Belge Olarak Ekran Görüntüsü

Genel anlamda üretimi yüzyıllar öncesine dayanan belge ilk olarak yazılı gerçek bilgi olarak tanımlanmıştır. Devamında gelişen teknoloji ile birlikte her türlü bilgiyi, gerçeği, olguyu, yazılı ya da görsel (yazı, fotoğraf, resim, diyagram, sembol, vb.) olarak temsil eden her şey tanımına evrilmiştir (Olet ve Rayward, 1990, s. 105). Belgeler süreçle beraber tahmini ilk olarak duvarlara oradan kil tabletlere modern dönemde ise kağıtlardan, gelişen sayısal teknolojilerle dijital olarak çeşitli yüzeylerde kayıt altına alınmıştır. İçinde bulunduğumuz dönemde kayıt altına alınan belgelerin çoğu dijitalleşmiş ve bununla birlikte belgeleme yöntemleri şekillenmiştir. Bu duruma örnek olarak dijitalleşen fotoğrafik temelli ekran görüntüleri gösterilebilir.

Ekran görüntülemenin tarihsel başlangıcı Almanca “Schirmbild” (ekran görüntüsü) kelimesine dayandırılmaktadır. Bu kelimedenden türeyen Schirmbildfotografie terimi (ekran görüntüsü fotoğrafı) ise 1930’ların başında ilk olarak aydınlatmalı bir ekranın kamera kullanılarak fotoğraflanması anlamında kullanılmıştır (Gerling, 2018, s. 151). (Görsel 1)



Görsel 1: Bilinmeyen fotoğrafçı, Adolf Eichmann’ın duruşmasından ekran fotoğrafı., 6X6 rulo film negatifi. Almanya, 1961.

Ekran görüntüleri genel olarak bilgisayarın görsel verilerini yakalama eylemi olarak düşünülse de süreç bağlamında

bu eylem sürekli evrimleşmiştir. 19. Yüzyılın başlarında ortaya çıkan bu görselleştirme tekniği aynı dönemin sonunda ancak dijitalleşebilmiştir. Dijitalleşmeye kadar olan bölümde ekran verileri sıklıkla yazılı metinler ve rakamlardan oluşan verileri içermektedir. Bu veriler de genellikle kağıtlar ve delikli kartlar gibi ortamlarda kaydedilmekteydi. Bilgisayar ekranlarında Bitmap (resimsel) temelli görüntülerin oluşturulması en büyük değişimi de beraberinde getirmiştir. Bir bakıma çağdaş görüntüleme sistemlerini ortaya koyan grafiksel arayüzlerle tasarlanmış bilgisayarların piyasaya çıkmasıyla ekran görüntülerine ihtiyaç daha da artmıştır. Bunların neticesinde Xerox gibi şirketler daha önceki baskı sistemlerini bir kenara bırakıp kullanıcıların ekranda gördükleri ister text, ister resimsel tüm görüntülerin birebir kağıda basılmasını sağlayan What You See Is What You Get (WYSIWYG), “Ne görürsen onu alırsın” sistemini geliştirmişlerdir (Gaboury, 2022, s. 91). Ekranın fotoğrafını çekip daha sonra bu fotoğrafı kağıda basmak yerine sistem direkt olarak ekranın görüntüsünü kağıda basmaya evrilmiştir. Bu gelişmeler ile birlikte etkili fotoğrafik yapısıyla ekran görüntüsü; reklam, tasarım ve yayıncılık gibi alanlarda sıklıkla kullanılmaya başlanmıştır.

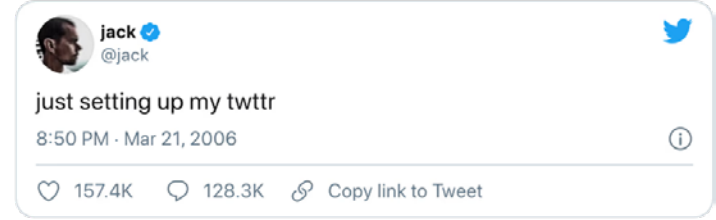
Dijitalleşen çevreyle birlikte ekran görüntüsü, Victoriya Jaynes’in tanımıyla bir cihaza ait ekrandaki görüntülerin çoğaltılması, kaydedilmesi işlemidir (Jaynes, 2020, s. 1378). Benzer şekilde Winfried Gerling’in genişletilmiş açıklamasıyla: ekran görüntüsü, dijital bir cihazın ekranının tamamının ya da istenen bir bölümünün belirli bir anda cihazın kendisi tarafından alınan dijital görüntüsü şeklinde tanımlanmaktadır (Gerling, 2018, s.151). Teknik olarak dijital ekran görüntüsü, bir bilgisayar ya da mobil cihazın çevresel arabelleğinden (frame buffer), yani belirli bir anda ekranda görüntülenen görsel bilgileri saklayan bellek bölümünden bilgilerin (verilerin) çıkarılması ve cihaza bu bilgileri JPEG, PNG ve benzeri gibi bir görüntü dosyası formatı olarak yorumlaması için verilen talimatlarla oluşturulmaktadır. Net bir şekilde açıklanan bu tanımlar irdelersek, arabellekten alınan görüntünün işlemciler aracılığıyla çeşitli görüntü formatlarında kaydedilmesi, birebir dijital fotoğraf makinalarının çalışma prensibi gibi görüntünün işlemciler aracılığı ile ara belleğe kaydedilmesi işleminin eşleşmesi olarak karşımıza çıkmaktadır.

Lev Manovich, aygıtların eylemlerini gerçekleştirmesini sağlayan çağdaş yazılım kültüründen bahsederken; yirminci yüzyıl öncesi kağıt vb. materyallere tutulan kayıtları statik belgeler olarak nitelerken, çağdaş yazılım kültürüyle beraber bu durum dijital kayıtlarda dinamik performanslara geçtiğini öne sürmektedir. Bu dinamik performanslar bilgisayar ve benzeri aygıtların ortamında zamansal ve mekânsal değişime uğrayıp geleneksel medyanın yerine geçen yeni bir gerçekliğe kavuşmaktadır. Birçok şey günlük yaşamın içinde de aygıtlarla beraber yazılımlar tarafından gerçek zamanlı olarak oluşturulmaktadır. Herhangi bir video oyunu veya bir web sitesi ara yüzü ya da kullandığımız bir cep telefonu uygulaması olsun statik belgelerle değil; bilgisayar, kamera, cep telefonu gibi aygıtların gerçekleştirdiği gerçek zamanlı hesaplamaların dinamik çıktılarıyla belgelendirilerek ya da görselleştirilerek ifade edilmektedir (Manoviç, 2013, s. 33). Geçmişten bugüne kullanılan fiziki görseller ya da yazılı metinlerin sabitliği gibi, çağdaş dijital medya kültüründe de ekran görüntüleri akıcı ve değişken yapıya anlık bir sabitlik kazandırdığı söylenebilir. Bununla birlikte; mekan olarak dijital ortamda ve herhangi bir zamanda (anda) alınan ekran görüntüsü Julia Eckel'in de belirttiği gibi: “, ekran görüntüsü, görüntü akışını durdurarak ve hem mekân hem de her şeyden önce zaman düzeyinde kesintiler oluşturarak dijital etkileşime dayalı görüntü ortamlarının akışkanlığını ve geçiciliğini kırabilen, esas olarak fotoğraf teorisi açısından yürütülen teorik söylemde bir araç” (Eckel, 2022, s. 343) olarak görülmektedir.

Kanıt, belge, mekan ve zaman kullanımıyla birlikte içerik olarak da iletişimsel potansiyeli belirtilen tekniklerdeki tanımından daha fazlası olduğu söylenebilir. Bu durum, en çok bilinen tweet olan Jack Dorsey'in “Just setting up my twttr” (Twitter'ımı kuruyorum) tweeti ve ekran görüntüsü ilişkisi üzerinden değerlendirilebilir.

2017 yılında ortaya çıkmış olmalarına rağmen 2021 yılında popülaritesi zirveye ulaşan değiştirilemez jeton (non-fungible token) anlamına gelen NFT'ler dijital ortamdaki özellikle görseller üzerinde yeni bir yapı ortaya koydu. Bu yapı, tüm dijital varlıklara kripto kodlarla benzersiz olma ve sahip olunabilme özelliği kazandırdı. Ardından popüler olan ya da olmayan birçok kişi dijital değerlerini NFT olarak dijital ortamlara dahil etti. Bu NFT'lerin başında da

Jack Dorsey'in tweeti gelmektedir. Nft olarak ortaya çıkan bu görsel bir ekran görüntüsüdür. (Görsel 2)



Görsel 2: Jack Dorsey'e ait ilk tweet. Kaynak: <https://open-sea.io/assets/matic/0x28009881f0ffe85c90725b8b02be55773647c64a/20>

5 Mart 2021'de alınan bu ekran görüntüsü OpenSea adlı web sitesinde satışa konmuştur. Ardından neredeyse tüm sosyal medya ağlarında, haber kanallarında, geleneksel ve çevrimiçi medyada yayınlanmış, haber olmuş ya da tartışılmıştır. Bu görsel kopyalanarak ya da tekrar ekran görüntüsü alınarak sürekli yeniden üretilmiştir. Paul Frosh, ekran görüntüleriyle ilgili yaptığı çalışmasında:

...medya nesnesi tek başına eksik işaretlere sahiptir. Buna karşılık ekran görüntüsü içeriğine ya da referans ortamına ait işaretlerle doludur... Ancak iletişimsel olarak ekran görüntüsü tamamen başka bir şeydir; aslında birkaç şeydir: ekran görüntüsü bir tür belge, bir tanıklık, şiirsel bir dünya işşası ve yeniden düzenlenmiş bir fotoğraf biçimidir. (Frosh, 2019, s. 103)

şeklinde konuya değinmektedir. Söz konusu tweet aslında sadece “Just setting up my twttr” şeklinde “text” olarak yazılı metinden ibarettir yani tek başına bir medya nesnesidir. Ancak içeriğinde barındırdığı öğelerle iletişimsel olarak da fotoğrafik bir görsel özellik kazandırdığı söylenebilir. Ekran görüntüsü içeriğinde text ile birlikte; Jack Dorsey'in fotoğrafı, kullanıcı adı, yayınlandığı gün-ay-yıl olarak tarihi ve saati, beğeni ve yorum sayısını gösteren semboller ve bulunduğu ortama ait Twitter logosu gibi göstergelere sahiptir. Tüm bunlar, ekran görüntüsünün fotoğrafik olarak izleyicisiyle kurduğu iletişimi göstermektedir. Kurulan bu iletişim göstermektedir ki; tek başına yazılı bir metinden oluşan medya nesnesi, ekran görüntüsüyle fotoğrafik bir görsele dönüşerek farklı bir ifade biçimini ortaya koymuştur. Fotoğrafik olarak ekran görüntüsü geleneksel analiz alanlarından belge, yeni ve eski medya, tasarım ve hatta sanat gibi çok farklı alanlara

doğru yeni bir yükseliş yaşayan temsil ve iletişimin hem dili hem de bağlamı olarak karşımıza çıkmaktadır. Ardından gelişen teknolojiler ile birlikte üretilen yazılımlar ve donanımlar sonucu ortaya çıkan fotoğrafik modlarla farklı bir boyuta evrilmiştir.

Video Oyunları Bağlamında Oyun İçi Fotoğraf

Oyun içi fotoğraflar genel olarak biri oyunun eylemsel, işlemsel arayüzünü ve kendine ait farklı ifadeleri yansıttığından kendi kültürel ortamların parçası olarak değerlendirilirler. Oyun içi fotoğraf genel adıyla In-Game Photography (IGP), video oyunları ile fotoğrafın ortak olarak hareket ettiği farklı teknolojileri ve uygulamaları kapsamaktadır. Marco De Mutiis'in açıklamasına göre: "Oyun içi fotoğraf, oyun dünyalarının sanatsal ve fotoğrafik bir yaklaşımla ekran görüntüsünü alma uygulamalarını tanımlamak için 2010'ların başında ortaya çıkan bir genel terimdir" (Deker, 2022, s. 50). Fakat ekran görüntüsü alma işlevi çok farklı bir boyuta evrilmiş hatta günümüzde oyun içi fotoğrafın bir türü olarak konumlanmıştır. Yaptıkları çalışmaların sonucunda Sebastian Möring ve Marco De Mutiis bu türleri 4 ayrı kategoriye ayırmışlar: Oyun koşullunun içinde yer alan simüle edilmiş fotoğraf, oyun kodlamalarına yapılan müdahale sonucu yaratıcı fotoğraf, sanatsal ekran görüntüsü alma ve fotoğraf modlarıdır (Möring ve Mutiis, 2019, s. 74).

Oyun içi fotoğraf türlerinden ilki oyun koşulunun içinde yer alan simüle edilmiş fotoğraf: Oynanan oyun içinde fotoğraf çekme eyleminin, direkt olarak oyunun amacını teşkil eden oyunları kapsamaktadır. Örnek olarak Life is Strange (2015) gibi oyunlarda, ana karakterin bir fotoğraf öğrencisi olması ve oyunun ilerleyişi içerisinde çektiği fotoğrafların oyun içinde kullanılması gibi basit bir eylem olarak üretilebilir, daha gelişmiş seçenekleriyle bir foto muhabir ya da gazetecinin ana karakter olarak oynandığı bir oyunda makine seçiminden objektif seçimine kadar daha komplike bir oyun mekaniği içerisinde fotoğrafların üretimi söz konusu olabilir. Yani oyun içinde verilen doğru kararlarla çekilen fotoğraflar sayesinde oyuncu bir üst seviyeye geçebilir. Bu Tarz oyunlardaki fotoğrafik özellikler için Möring ve Mutiis; "Doğru anı yakalamaya yönelik bu odaklanma, Henri Cartier-Bresson'un ufuk

açıcı fotoğraf kitabı The Decisive Moment'te (1952) ifade edilen fikirleri hatırlatıyor; çünkü zamanın bir parçasını dondurmak, oyun mekaniğini yönlendiren bir fikir haline geliyor." (Möring ve Mutiis, 2019, 75) şeklinde yorumlamaktadır. Bu tarz oyun mekaniklerinde fotoğrafın başarılı olma koşulu, fotoğrafın simülasyon yolunu iyileştirmektedir. Fotoğraf kameraları en basit haliyle ikinci plandadır.

Oyun içi fotoğrafın ikinci yaklaşımı, Oyun kodlarına yapılan müdahale ile yaratıcı fotoğraf: Oyuncular/ fotoğrafçılar fotoğrafik vizyonlarını gerçekleştirmek için farklı yöntemleri tercih edebilmektedirler. Oyun içi fotoğrafta bu durum, oyun mekaniğinin temel parametrelerine ve kodlarına doğrudan müdahale ederek oyunun görsel görünümünü ve işlevselliğini değiştirme eylemidir. Yazılım bilgisi de gerektirecek bu oyun içi fotoğraf sanatçılarından Kent Sheely, savaş oyunlarında karakterlerin elinde bulunan silahları ortadan kaldırmak için oyunun kodlarına müdahale etmektedir. Silahı ateşleme tuşunu yani tetikleme tuşuna ekran görüntüsü alabileceği deklanşör tuşu olarak atayarak oyun içerisinde savaş fotoğrafçılığı yapmaktadır. Bu yöntemi biraz daha ileri götürmek isteyen Sheely kendi geliştirdiği ve değiştirdiği oyun konsolu kumandası ile ilgili:

Grand Theft Photo, simüle edilmiş şiddetiyle ünlü bir video oyunu olan Grand Theft Auto: San Andreas'ın interaktif bir alt üst oluşu ve oyun alanında fotoğrafla ilgili daha önceki deneylerin bir uzantısıydı. Kullanıcı, oyun dünyasını kamera şeklindeki kumandanın arkasındaki bir ekran aracılığıyla görüntülemekte ve fotoğraflamaktadır; bu ekran, kameranın sanal uzayda baktığı yönü değiştirmek için eğilip hareket ettirebilmektedir. Normalde, oyuncu oyunun anlatısına doğrudan katılma ve karakterler ve dekorlarla etkileşime girme özgürlüğüne sahipken, oyunun kodunda yapılan değişiklik nedeniyle sadece onları gözlemleyebiliyor ve fotoğraflayabiliyor. (Sheely, 2024)

Açıklamada bulunarak oyun içi fotoğrafı farklı bir boyutla tanıştırmıştır. Bu bağlamda ilginç olan bir başka durum ise fotoğrafın kaydedildiği yüzey aslında direk ekranın yine kendi yüzeyidir ve nihai olarak bu durum fotoğraf ve ekran görüntüsünü bir paradoks haline getirmiştir. (Görsel 3)



Görsel 3: Kent Sheely, Grand Theft Photo. Kaynak: <https://kentsheely.com/grand-theft-photo/index.html>

Üçüncü bir tür olarak sanatsal ekran görüntüsü almak: Ekran görüntüleri için belgelemeden sanatsal görüntüler almaya kadar çeşitli stratejiler için kullanılan şu ana kadar en yaygın eylem olarak bahsedilmiştir. Oyun içi fotoğraf üreten birçok sanatçı ekran görüntüsünü almak için kendi yöntemlerini geliştirmiştir. Fakat en temeldeki eylem bilgisayar klavyesindeki Print-Screen (PrtSc) tuşuna basmak ya da bir ekranın fotoğraf makinası yardımıyla fotoğrafını çekmek olarak nitelendirilir. Standart bir oyun içi ekran görüntüsünde; oyuna ait bileşenler olan haritalar, nişangah, süre göstergeleri, puan tabloları, karaktere ait enerji göstergeleri gibi oyun arayüzleri mevcuttur. Bu durum ekran görüntülerini sanat kaygılardan biraz uzaklaştırdığı, daha çok belge niteliği ya da reklam fotoğrafları üzerine yoğunlaştırdığı eleştirilerine maruz bırakmaktadır. Önde gelen oyun içi fotoğraf sanatçılarından Duncan Heris, Kill Screen dergisinden Trevor Talley ile yaptığı röportajda bu duruma; “Şöyle ki: ne kadar iyi kompoze edilmiş olursa olsun, büyük ölçüde durağan bir manzaraya doğru yürüyen bir karakter modelinin ekran görüntüsünü alırsanız, siz bir sanatçı değil, bir turist olursunuz” (Talley, 2015) şeklinde eleştiri getirmektedir. Yani fotoğrafçının turist olmadığı durumlar için, oyun tarafından sağlanmayan deneyimlerden ya da kişinin kendisinden bir şeyler eklediği ekran görüntüleri oyun içi

fotoğrafta fotoğrafik olarak daha fazla anlam kazandığı söylenebilir.

Bu bölüme kadar bahsedilen türlerin üçünün de ortak yanı oluşturulan görüntülerin genelde oyunun oynanış görüntülerinden üretilmesidir. Bir başka deyişle karakterin bulunduğu ve oynandığı perspektiflerle sınırlıdır. Oyun içi fotoğraflar ya direkt görünen üzerinden elde edilir ya da ekstra teknik bilgi beceri ile geliştirilen kod müdahaleleriyle çekilmektedir. Daha gerçekçi bir fotoğraf için gerçek hayatta olduğu gibi kamerayı serbest bırakmak gerekmektedir. Yani oyun dünyası/uzayı/alanı/ mekanı içerisinde oyunun oynanışının dışında serbestçe fotoğrafçının kamerasıyla gezebilmesi gerekmektedir. Bu gereksinimin sonucunda oyun üreticileri oyun içi fotoğraf için, oyun mekaniklerine fotoğraf modlama araçları geliştirmişlerdir.

Oyun içi fotoğraf türlerinden dördüncüsü fotoğraf modlarıdır. Bugün için ekran görüntüleme teknolojilerinin gelişimiyle ortaya çıkan fotoğraf modları sayesinde fotoğraf, fotoğrafçı, oyuncu ve video oyunları kavramları dijital medyada oyunu içi fotoğraf bağlamında farklı bir boyuta evrilmiştir.

Oyun İçi Mekaniği Olarak Fotoğraf Modları

Oyun içi fotoğraf modları, video oyunlarının yalnızca oynanabilir bir deneyimden çok görsel sanata dönüşen bir pratik haline gelmesinde kritik bir rol oynamıştır. Nvidia şirketinin piyasaya sürdüğü, adını Amerikalı fotoğrafçı Ansel Adams’dan alan “Nvidia Ansel” ekran kartı ve sürücüsü bu dönüşümün en önemli bileşenidir. Nvidia Ansel, oyunculara ve dijital sanatçılara, video oyununun sanal ortamındaki özgürce ayarlayabilecekleri görüntüleri bir fotoğraf perspektifiyle yeniden deneyimleme fırsatı sunmaktadır. Bu teknolojinin ortaya çıkardığı oyun içi fotoğraf modları, oyun ortamında serbest kamera hareketi, çok yüksek çözünürlükte görüntüler, filtreleme, VR teknolojileri için stereoskopik 360 derece görüntü oluşturabilmenin yanı sıra fotoğrafın temel unsurlarını da bünyesinde barındırmaktadır (Poremba, 2007). Örneğin, diyafram, enstantane, odak uzaklığı, çekim açısı gibi standart fotoğraf teknikleri oyun içi fotoğraf modlarında birebir uygulanmaktadır. Bu eşdeğerlikler, ışık kullanımı, sanatsal kompozisyonlar gibi estetik kararların oyun

içi dijital dünyada da uygulanmasına olanak tanıyarak oyuncuları; bir fotoğrafçı gibi düşünmeye ve dijital dünyanın çerçevesini estetik bir bakış açısıyla yeniden inşa edebilmeye imkan tanımaktadır.

Fotoğraf makinelerinin temel mekanik ve teknik özellikleri, oyun içi fotoğraf modlarının arayüzü benzerlik göstermektedir. SLR/DSLR makinenin sunduğu manuel kontrol özellikleri oyun içi modlarda da bulunmaktadır. Tüm lens seçenekleri ve odak kontrolü, diyafram ve alan derinliği, enstantaneye dayalı hareket ve zamanlama kontrolü, iso gibi detaylar arayüzde mevcuttur. Vilem Flusser fotoğraf makinesini bir “aygıt” (aparatus) olarak tanımlarken aygıtın teknik bir program tarafından şekillendiğine dikkat çeker. Flusser’e göre fotoğraf makinesi sadece bir aygıt değil aynı zamanda kendi iç dinamiklerine sahip programlanmış ve programlayan bir sistemdir. Flusser bu aygıtın kullanıcıyı kendi sınırları içinde kontrol altında tuttuğunu belirtir (Flusser, 2000). Örneğin: fotoğrafçı, kameranın kendi standartlarında sunduğu programlar ya da ayarlarla bir fotoğrafın üretim biçimlerini önceden tanımlar. Ona göre bu durum programlayan ve programlanan ilişkisinden kaynaklı olarak fotoğrafçının, çevresel faktörlerden ziyade makinenin sunduğu olanaklar dahilinde özgür olduğunu ve bunun ötesine geçemediğini ifade eder. Flusser’in aygıt kavramı teknolojinin yalnızca işlevsel bir araç olmadığını aynı zamanda düşünsel, kültürel ve toplumsal bir yapı taşıdığına da gösterir. Görüntü üretim sürecini standartlaştıran fotoğraf makinesi, fotoğrafçıyı aygıtın sınırları dahilinde düşünmeye iter. Buradan yola çıkarak sadece bir görüntü üretim aracı değil modern insanın çevresini ne şekilde gördüğünü ve deneyimlediğini şekillendiren bir aygıttır. Aynı zamanda aygıtın teknolojisiyle insan arasındaki etkileşimi ele alırken, görüntü üretimi, özgürlük, kontrol gibi kavramlar arası gerilimi de ortaya koyar. Bu durum özellikle dijital fotoğraf ve onun gelişimiyle daha da belirgin hale gelmiştir çünkü dijital makineler, kullanıcıyı daha karmaşık ve çok yönlü programlarla çalışmaya zorlamaktadır.

Flusser değerlendirmelerini ve kavramlarını programlar üzerinden yoğun şekilde aktarır, fotoğrafik evreni tanımlarken: program, aygıt, bilgi ve görüntü olarak aktarmaktadır (Schwendener, 2016, s. 145). Fotoğrafçıyı

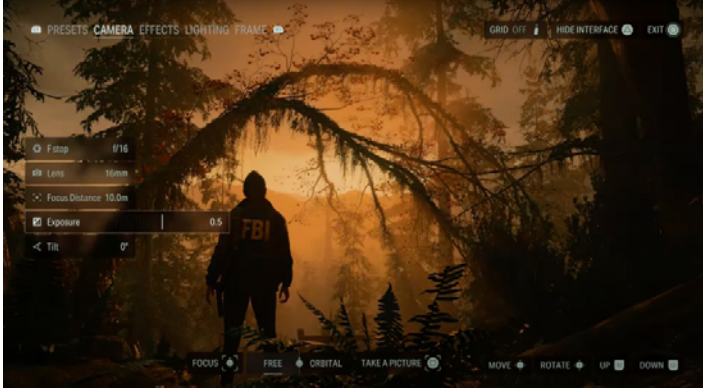
tanımlarken aygıtın ve programlarının ötesine geçerek görüntü üreten kişi olarak yorumlar). Oyun dünyasında var olan bir oyuncuyu “işlevci” olarak yorumlayıp programlanmış aygıtlarla oynayan ve aygıtların işlevi gibi davranan kişi olarak tanımlar (Flusser, 2000, s. 117). Flusser’in program kavramı fotoğraf modları ve oyun içi fotoğraf bağlamında dikkat çekici şekilde ön plana çıkmaktadır. Fotoğrafi bir bilgisayarın ya da programların merceğinden yorumlamak başlangıçta alışılmadık görünebilir; ancak bilgisayar “yazılım” gibi analog fotoğrafın uygulayamadığı bir şeyi ortaya koymaktadır. Benzer şekilde Yimeng Li çalışmasında şu bilgiyi aktarır:

Flusser, “Sanat ve Bilgisayar” adlı makalesinde şunları belirtir: Bilgisayarlar, bir programa göre bilgiyi işleyen aygıtlardır. Bu, kamera gibi basit olanlar da dahil olmak üzere tüm aygıtlar için geçerlidir. Ancak, bilgisayar söz konusu olduğunda, bu durum özellikle açıktır: Bir bilgisayar satın aldığında, yalnızca donanımı değil, aynı zamanda ona eşlik eden yazılımı da edinmiş olurum. (Li, 20023, s. 18).

Günümüzde donanım olarak fotoğraf makinesi satın almaktayız. Tıpkı bilgisayarlar gibi fotoğraf makinelerinin içinde de görüntüyü kaydetmek, işlemek vb. için yazılımların bulunmaktadır. Benzer şekilde, video oyun konsolları (PlayStation, Xbox gibi) ve bu platformlarda sunulan oyun içi fotoğraf modları, Flusser’in program ve yazılım ilişkisini doğrular niteliktedir. Fotoğraf modları, oyun geliştiricilerinin belirlediği yazılım programlarına dayanır. Oyuncular bu modları kullanarak sahneleri kadrajlayabilir, fotoğrafa dair tüm ifadeleri temsil edebilmektedir. Bu yaratıcı süreç, tamamen oyun içi fotoğraf modunun yazılımına bağlıdır. Oyuncu, bir “işlevci” olarak, sunulan program dahilinde oynar ve görüntüler üretir. Bununla birlikte, bir “fotoğrafçı” gibi davranarak, bu programın sınırlarını zorlayıp yeni anlamlar yaratmaya çalışabilir.

Vilem Flusser’in ortaya koyduğu bu kavramlar, günümüzde dijital teknolojilerin oyun içi fotoğraf modlarında nasıl uygulandığını anlamak için de kullanılabilir. Tıpkı fotoğraf makineleri gibi, oyun içi fotoğraf modları da belirli bir programlama mantığına dayanmaktadır ve kullanıcıların/ fotoğrafçıların yaratıcılıklarını sistemin sunduğu çerçeveler içinde yönlendirir. Bununla birlikte fotoğrafçılar, aygıtın

önceden tanımlanmış ayarlarıyla görüntü üretirken, oyun içi fotoğraf modlarında da benzer şekilde, oyun motorlarının sunduğu algoritma modlarla görüntüyü üretebilmektedirler. Bu sebeple oyun içi fotoğraf modları Flusser’in aygıt kavramının dijital ortamdaki yansıması olarak ele alınabilmektedir. Bu durum, programlayan ve programlanan insan kavramını dijital ortamda yeniden düşünmemizi sağlamaktadır. Oyun içi fotoğraf modları görsel üretim süreçleri standardını yakalayarak hem yaratıcılığı teşvik etmekte hem de kontrolünü sağlamaktadır. Bu bağlamda oyun içi fotoğraf modları da dijital oyun dünyasında fotoğraf makinelerinin geleneksel işlevini devam ettiren yeni bir aygıt türü olarak karşımıza çıkmaktadır. (Görsel: 4)



Görsel 4: Alan Wake 2, Photo Mod Play Station 5, 2024. Yazara ait görsel

Oyun içi fotoğrafta fotoğraf modları, geleneksel fotoğrafla benzer şekilde tamamen kurgusal ve manipüle edilebilir bir ortamda çalışmaktadır. Geleneksel fotoğrafı destekleyen Photoshop, Gimp, vb. yazılımların yapabilirlikleri fotoğraf modlarının yazılımlarında da karşımıza çıkmaktadır hatta günümüzde yapay zeka destekli fotoğraf makinelerinde da benzer yazılımları görmekteyiz. Fotoğraf modlarındaki bu durum oyuncuların sahneleri yeniden düzenleyerek ya da hayal güçlerini kullanarak kendi benzersiz kompozisyonlarını oluşturmalarına olanak tanımaktadır. Beraberinde bu estetik sürecin gerçek dünyadaki fiziksel sınırlamalarından arınması fotoğraf modlarının ve oyun içi fotoğrafın gelecekteki yaratıcı süreçlerdeki yeri ve önemini daha da pekiştirmektedir.

Fotoğrafik Temsil Olarak Konumlandırılan Oyun İçi Fotoğraf

Günümüzde medya kavramları ile birlikte, dijital çağda fotoğrafik geleneğin nasıl yeniden üretildiği ve dönüştürüldüğü analiz edilebilmektedir. Bu argümanların temelinde de dijital fotoğrafın tarihsel olarak inşa edilmiş kanıtsal ve spektaküler gücünü dijital bağlamlara taşıdığı yönündedir. Fotoğrafın belge olarak kabul edilmesi ve dünyayı estetik bir nesneye dönüştürme kapasitesi, teknolojik bir zorunlulukla birlikte kültürel, kurumsal ve bağlamsal pratiklerle oluşmuş bir mirastan kaynaklanmaktadır. Bu miras ekran görüntüleri ya da oyun içi fotoğraf aracılığıyla dijital dünyaya aktarılırken “Yeniden Biçimlendirme” (Remediation) ve “Yeniden Konumlandırma” (Relocation) gibi yeni medya kavramları üzerinden açıklanabilmektedir.

Öncelikli olarak Jay David Bolter ve Richard Grusin’in “Yeniden Biçimlendirme” (remediation) kavramı bu dinamik süreci anlamlandırmak için kritik bir çerçeve sunar. Bolter ve Grusin’e göre yeni medya biçimleri, kendinden önce gelen geleneksel formları içselleştirir, dönüştürür ve böylece süreç içerisinde devamlılığını sağlar. Bu süreç iki farklı düzlemde gerçekleşebilmektedir: şeffaf yeniden biçimlendirme ve hiper yeniden biçimlendirme. Şeffaf yeniden biçimlendirme, yeni bir medya biçiminin eski bir medya deneyimini mümkün olduğunca sadık bir şekilde yansıtmamasını ifade etmektedir (Bolter ve Grusin, 2000). Örnek olarak dijital fotoğraf, analog dönemin estetik kodlarını, teknik özelliklerini aynı şekilde taşımaktadır. Hiper yeniden biçimlendirme ise dijital ortamın sağladığı düzenleme ve paylaşım olanaklarını da kullanarak kültürel dağılıma ve genişlemeye odaklanmaktadır. Bu durumla birlikte ekran görüntüleri ya da oyun içi fotoğraf gibi çağdaş örnekler geleneksel kompozisyon tekniklerini dijital bir dünyaya taşıyarak fotoğrafın sınırlarını koruyan bir diyalog yaratmaktadır. Yeniden biçimlendirme bir bakıma medyanın geçmiş ile gelecek arasında kurduğu yaratıcı bir köprü olarak karşımıza çıkmaktadır.

Yeniden biçimlendirme kavramını ele alarak sinema ve fotoğraf gibi medya bileşenlerini tekrar yorumlayarak

geliştiren Francesco Casetti “Yeniden Konumlandırma” (Relocation) kavramını ortaya koymuştur. Casetti’nin yeniden konumlandırma kavramı; medyanın geleneksel bağlamlarından koparak yeni ortamlara ve deneyimlere adapte edilmesini ifade etmektedir. Geleneksel olarak belirli bir mekanda tüketilen medya dijitalleşmeyle birlikte bulunduğu farklı bağlamlara taşınarak yeniden anlam kazanabilmektedir. Bu kavram özellikle film, fotoğraf ve dijital medyanın değişen bağlamlar içinde nasıl anlamlandırıldığını ve izleyici deneyiminin nasıl dönüştüğünü ortaya koymaktadır (Casetti, 2015). Casetti ilk olarak sinema üzerinden konuyu ele almaktadır. Bir medya formu farklı bir platforma taşındığında, yalnızca gösterim ya da izleniş biçimi değil, izleyici ile kurduğu iletişim de ilişki de değişir. Örnek olarak, sinemanın yalnızca sinema salonlarında deneyimlenen bir format olmaktan çıkıp mobil cihazlara ya da dijital platformlara taşınması, izleyicinin filmi tüketme biçimini ve filmle kurduğu etkileşimi dönüştürmüştür. Dijital platformlarda izlenilebilir olması çevresel ve kültürel faktörlerinin dönüşümünün yanı sıra izleyiciye teknik imkanların kullanımını da beraberinde getirmiştir. İzlenen bir filmin içinde yer alan sahne ya da kısa bir görüntünün filmin bütününden çıkarılarak; video gibi medyaya dönüştürülerek, üzerine farklı anlamlar yüklenerek tekrar farklı amaçlarla dağıtımına çıkarılmasına imkan tanımıştır. Bu durum hem filmi sinema ortamından koparıp dönüştürmekte hem de izleyiciye bu dönüşümde etken bir rol oynama şansı tanımaktadır.

Casetti yeniden konumlandırmayı üç temel bileşen üzerinden değerlendirir:

*Mekansal yeniden konumlandırma

*Bağlamsal yeniden konumlandırma

*Deneyimsel yeniden konumlandırma

Bu üç bileşen de fotoğrafın sürekli değişen dinamiklerini açıklamak için kullanılmaktadır. Fotoğrafik bir bileşen olarak kullanılan oyun içi fotoğraf yeniden konumlandırma süreçlerini içeren bir medya pratiğidir. Bir yandan fiziki dünyada üretilen fotoğrafın unsurlarını ödünç alarak bu pratiği dijital ortamda yeniden üretirken, diğer yandan fotoğrafı tamamen yeni bir bağlam içine yerleştirerek ona farklı bir işlev kazandırır.

Mekansal Yeniden Konumlandırma

Medyanın ve onu oluşturan bileşenlerin belirli bir fiziksel mekandan başka bir mekana taşınması; algılama, izleme ve kullanma biçimini etkili bir biçimde değiştirmektedir. Geleneksel olarak fotoğraf bilgisayar ekranlarından mobil cihazlara kadar her yerde izlenilebilir hale gelmiştir ve beraberinde bu fotoğraflara müdahale edebilme ve farklı mekanlara aktarılabilme yetisi kazandırmıştır. Oyun içi fotoğrafta bu kazanımların günümüzdeki en popüler haline ulaşmıştır. Mekan ve hatta zaman olarak oyun içi fotoğrafta yeniden konumlandırmaya iyi bir örnek No Man’s Sky adlı video oyunudur.

Fiziksel dünyada çekilen fotoğraflarla sanal ortamlarda çekilen fotoğraflar arasında temel bir tartışma, sanal mekanların önceden tasarlanmış olması nedeniyle bu fotoğrafların gerçek olmadığı iddiasına dayanmaktadır. Ancak bu argüman hem gerçek dünyadaki fotoğraf pratikleri hem de sanal ortamın karmaşık simülasyon yetenekleri göz önüne alındığında farklı sonuç ortaya koymaktadır. Mimari fotoğraf bu bağlamda kritik bir örnektir. Bir binanın fotoğrafı, mühendisin hesaplamalarına, mimarın tasarımına dayanmaktadır ve bu mekanlar insan zekası tarafından tasarlanmış olsa da fotoğrafın sanatsal değeri veya belgesel niteliğini hiçbir şekilde azaltmamaktadır. Aynı mantık sanal dünyalar içinde ve özellikle oyun içi fotoğrafta da geçerlidir. Tasarım her iki durumda da insan yaratıcılığının bir ürünüdür. Video oyununda da oyundaki manzara, mekan ya da obje programcılar ve sanatçılar tarafından tasarlanmış olsa da bu eylem oyun içi fotoğrafta fotoğrafın teknik, estetik ve anlatsal değerini geçersiz kılmamaktadır.

No Man’s Sky, prosedürel oluşum teknolojisiyle yaratılan devasa bir evrende geçen, keşif ve yaratıcılığı ön plana çıkaran bir bilim kurgu oyunudur (Hello Games).

Gerçek dünya ve hatta bilinen evrende de olduğu gibi, oyundaki gezegenlerde günü farklı saatlerine ve mevsim değişikliklerine bağlı olarak ışık, gölge ve atmosferik olaylara kadar farklılık göstermektedir. Ayrıca Sanatçılar ve programcılar, fizik kurallarına bağlı kalarak gezegen atmosferini farklı renklerle oluşturabilmek için gazların ve parçacıkların hangi dalga boyunu yansıttığını; buna bağlı olarak flora ve faunası diğer oluşumların renk tonlarına

kadar algoritmalar aracılığıyla hesaplayıp oyun tasarımına dahil ettiler (Morin, 2018). (Görsel 5)



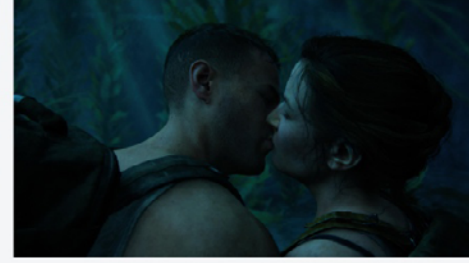
Görsel 5: No Man's Sky, Play Station 5, 2024. Yazara ait görsel

No Man's Sky gibi oyunlar sanal ortamlarda çekilen fotoğrafların gerçeklik tartışmalarını insan yaratıcılığının ve simülasyon teknolojisinin karmaşık etkileşimi üzerinden sorgulamaktadır. Mekansal olarak konum değiştirme kavramı üzerinden de ele alındığında gerek fiziki dünya gerekse oyun içi fotoğraf açısından fotoğrafın estetik, teknik ya da belgesel değeri, fotoğraf sanatının sınırlarını genişleten bir sahne olarak karşımıza çıkmaktadır.

Bağlamsal Yeniden Konumlandırma

Bir medya bileşenin sadece fiziksel ve teknolojik olarak değil aynı zamanda kültürel ve anlamsal olarak da yeniden yapılandırılması sürecini ifade etmektedir. Teorinin bir bileşeni olarak medya içeriklerinin orijinal bağlamından koparılarak dinamik bir dönüşüme işaret etmektedir. Özellikle sosyal medya platformları, oyun içi fotoğraf ve interaktif dijital medya, bu sürecin en belirgin örneklerini sunmaktadır. Kullanıcılar belirli bir bağlam içinde üretilen içerikleri alıp onları farklı bir bağlamda yeniden sunarak, medyanın anlamlandırma biçimlerini değiştirebilmektedir. Örneğin sinema tarihinin ikonik filmlerinden "The Godfather" filminden bir sahneyi alıp sosyal medya aracılığı ile gerek fotoğrafik olarak gerekse video olarak mizahi ya da diğer bir bağlamda yeniden anlamlandırılabilir. Benzer şekilde video oyunlarından alınan oyun içi fotoğraf kareleri yalnızca oyunun kendi dünyasını ifade etmekle kalmayıp, sosyal medyada, sanat galerilerinde ya da farklı bir ortamda yeniden yorumlanabilmektedir. Örnek olarak Last of Us II video oyunu, post-apokaliptik bir dünyada geçen hayatta kalma mücadelesi ortaya koyan bir oyun olarak tasarlanmıştır. Ancak bu oyunda çekilen fotoğraflar yalnızca oyunun temasını yansıtmakla kalmaz, anlatının dışında sevgi, dostluk, kayıp, empati gibi farklı temaları da ortaya çıkabilir (Görsel 6). Bu hayatta kalma temasından uzaklaşmak isteyen kullanıcılar/fotoğrafçılar, oyunun fotoğraf modlarını kullanarak fotoğrafı nasıl çektiği, hangi açıyı ve ışık düzenini kullandığı, nasıl bir kurgu oluşturmak istedikleri gibi faktörlerle bağlamı tamamen değiştirebilirler.

Sevgi



Nefret



Görsel 6: Last of Us II, iki farklı bağlama ait görseller, Play Station 5. Yazara ait görsel

Last of Us II video oyununda olduğu gibi oyun içi fotoğraf pratiğinde oyuncuların bu fotoğrafları nasıl çektikleri, hangi estetik seçimleri yaptıkları ve hangi bağlamda sundukları, farklı anlatılara evrilmesine yol açmaktadır. Böylece oyun içi fotoğraflar da tıpkı fotoğrafın dinamikleri gibi sabit anlamlarını yitirerek çok katmanlı ve esnek bir anlam ağına dönüşür; bu da kültürel üretim ve tüketim pratiklerini kökten değiştiren bir paradigmayı işaret etmektedir.

Deneyimsel Yeniden Konumlandırma

Deneyimsel yeniden konumlandırma, medya bileşenlerini kullanan kullanıcıların bir içerikle kurduğu etkileşim biçiminin değişimini ifade eder. Geleneksel medya formatında izleyici genellikle pasif bir alıcı konumundayken, dijital medya bu dinamiği değiştirerek

izleyiciyi aktif bir katılımcıya dönüştürmektedir (Casetti, 2015). Video oyunları, sanal gerçeklikler ve oyun içi fotoğraf gibi etkileşimli medya biçimleri, bu dönüşümün başında gelen örnekler arasında yer almaktadır.

Activision Blizzard'ın "Call of Duty: Vanguard" video oyunu için ortaya koyduğu özel fotoğraf projesi, deneyimsel yeniden konumlandırma sürecinin oyun içi fotoğraf ile nasıl keşiştiğini gösteren etkili bir örnektir. Gerçek foto muhabir ve savaş fotoğrafçıları olan Alex Potter ve Sebastiano Tomada Piccolomini, tıpkı fiziksel bir savaş alanında olduğu gibi oyunun dijital dünyasına girerek ve fotoğraf modlarını kullanarak savaşın içindeymiş gibi fotoğraf çektikleri bir deneyimi yaşayarak paylaştılar (Gadget). (Görsel 7)



Görsel 7: Alex Potter ve Sebastiano Tomada Piccolomini, Call Of Duty: Vanguard, Oyun içi fotoğraf, 2021.
Kaynak: https://bleeckertrading.com/blogs/trade-night/captured-inside-call-of-duty-vanguard-event?_pos=1&_sid=99e31871b&_ss=r

Potter ve Piccolomini, Call of Duty: Vanguard dünyasında yer almakla gerçek savaş alanındaki gibi deneyim yaşadıklarını belirtmişlerdir. İlâveten, gerçek bir savaş alanında olduğu gibi, oyun dünyasında oyun içi fotoğrafla “doğru anı” yakalamaya çalışarak gerçekçi savaş sahneleri oluşturduklarını, oyun içi fotoğrafın yalnızca oyuncular

için bir eğlence biçimi olmaktan çıkıp dijital medya ve gazetecilik açısından yeni bir araç haline geldiğini ve geleneksel savaş fotoğraflarını izleyen kitlenin artık bu tür sahneleri oyun içi fotoğrafla interaktif olarak deneyimlediklerini özetle belirtmişlerdir.

Oyun içi fotoğraf her türlü değişim ve düşümün bir parçası olarak zamanla fotoğrafın bir alt dalı haline gelme potansiyeline sahiptir. Gerek estetik kaygı gerekse estetik beceri gerektiren bu pratik, yalnızca bir oyuncu etkinliği olma durumundan çıkıp profesyonel bir sanat formuna evrilmektedir. Bu dönüşümün önemli göstergelerinden biri de oyun içi fotoğrafın geleneksel fotoğraf bağlamında resmi olarak tanınmaya başlamasıdır. Örneğin Canon’un 2023 yılında başlattığı ve halen devam eden uluslararası fotoğraf yarışması, oyun içi fotoğrafı bir kategori olarak bünyesine dahil etmiştir (Canon, 2023). Yarışmanın seçici kurulunda oyun içi fotoğraf sanatçısı Leonardo Sang, Canon lansman fotoğrafçısı Joey Palmroos ve Twitch yayıncısı ve oyuncusu Annie Fuchsia gibi alanında tanınmış isimler yer almaktadır. Benzer şekilde Ubisoft oyun içi fotoğrafa özel yarışmalar düzenleyerek bu sanat alanının gelişimine katkıda bulunmaktadır. Ayrıca New York’ta bulunan Glass Studio gibi prestijli sanat galerilerinde düzenlenen sergiler oyun içi fotoğrafın sadece dijital dünyada değil, fiziksel sanat alanlarında da kabul gördüğünün bir göstergesidir (Ubisoft).

SONUÇ

Bu çalışma, dijital oyunlarda yer alan fotoğraf modlarının yalnızca teknik donanımlar değil, aynı zamanda fotoğrafın temsili, üretimi ve algılanışı üzerinde doğrudan etkili olan kavramsal aygıtlar olduğunu ortaya koymuştur. Oyun içi fotoğraf pratiği, klasik fotoğraf anlayışının ötesine geçerek, oyuncuya zamansal müdahale, mekânsal yeniden konumlandırma ve estetik biçimlendirme imkânı sunan yeni bir görsel ifade biçimi olarak değerlendirilmelidir. İncelenen oyun örnekleri, bu üretimin yalnızca oyuncu deneyimiyle sınırlı kalmadığını; aynı zamanda fotoğrafın anlam dünyasını yeniden kuran bir medya pratiği olarak işlediğini göstermektedir.

Araştırmanın kuramsal çerçevesini oluşturan Flusser’in aygıt kuramı, Bolter ve Grusin’in yeniden biçimlendirme (remediation) ve Casetti’nin yeniden konumlandırma

(relocation) yaklaşımları aracılığıyla, oyun içi fotoğraf modlarının nasıl bir görsel programlama yapısı sunduğu açığa çıkarılmıştır. Bu modlar, oyuncuyu yalnızca görüntü yakalayan bir özne olmaktan çıkararak, aynı zamanda dijital estetiği biçimlendiren bir kullanıcı-üretici konumuna yerleştirmektedir. Fotoğraf burada artık bir anın kaydı değil; bilinçli bir kompozisyon, seçim ve yönlendirme pratiği hâline gelmektedir.

Araştırma bulguları, oyunların kendi iç anlatılarıyla entegre hâlde işleyen fotoğraf mekaniklerinin, oyuncuyu anlatıya katılan bir özneye dönüştürdüğünü; bazı örneklerde ise (örneğin Call of Duty: Vanguard veya No Man's Sky) oyuncunun deneyimlediği sanal ortamın dışına çıkarak görsel tanıklık, belge üretimi veya estetik yorum gibi daha geniş anlam katmanlarına ulaştığını göstermektedir. Bu durum, oyunun hem bir temsil alanı hem de bir üretim aracı olduğunu göstermekte; böylece oyuncunun görsel üretim üzerindeki etkinliğini artırmaktadır.

Sonuç olarak, oyun içi fotoğraf modları dijital çağın görsel kültüründe fotoğrafın rolünü ve anlamını yeniden tanımlayan, estetik ve teknolojik sınırları zorlayan bir alan olarak değerlendirilmektedir. Bu modlar, fotoğrafın klasik ontolojisini parçalayarak, onu yapay zekâ destekli estetik müdahaleye, yazılımla bütünleşik zaman-mekân kontrolüne ve kullanıcı merkezli yeniden yapılandırmaya açmaktadır. Oyun içi fotoğraf, yalnızca bir görüntü yakalama eylemi değil; temsil, deneyim, gözetim ve estetik üretim düzlemlerinde çalışan çok katmanlı bir medya pratiği olarak ele alınmalıdır.

Bu bağlamda, dijital oyunlar aracılığıyla üretilen fotoğraflar yalnızca oyun dünyalarının bir uzantısı değil; aynı zamanda görsel kültürün, medya teorisinin ve estetik tartışmaların merkezine yerleşen yeni bir temsil evreni olarak nitelendirilebilir. Gelecekte bu alanda yapılacak çalışmaların, dijital üretim biçimlerinin sanatsal, kültürel ve politik bağlamlarını daha da görünür kılması beklenmektedir.

KAYNAKLAR

- Bolter, J. D., Grusin, R. (2000). *Remediation: Understanding new media*. MIT Press.
- Canon. (2023). https://www.canon.se/get-involved/for-creators-in-all-worlds/#id_2245215
- Casetti, F. (2015). *The Lumière galaxy: Seven key words for the cinema to come*. Columbia University Press. doi.org/10.7312/case17242-010
- Dekker, A. (2022). *In-game photography*. In documentation as art. Conversation with Marco De Mutiis. Routledge.
- Eckel, J. (2023). Screencasting: documenting processuality. In W. Gerling, S. Möring, & M. de Mutiis (Eds.), *Screen images. Screenshot, screencast, in-game photography*. 342-369. Kadmos.
- Flusser, V. (2000). *Bir fotoğraf felsefesine doğru*. Espas Yayınları
- Frosh, P. (2019). *The poetics of digital media*. Polity Press
- Gaboury, J. (2022). Paper computing and early screenshot cultures. In W. Gerling, S. Möring, & M. de Mutiis (Eds.), *Screen-images. screenshot, screencast, in-game photography*. 87-92. Kadmos. <https://doi.org/10.25969/mediarep/19712>
- Gadget. (2021). <https://gadget.co.za/war-journalists-go-inside-call-of-duty-vanguard/>
- Gerling, W. (2018). Photography in the digital: Screenshot and in-game photography. *Photographies*, 11(2-3), 149-167. <https://doi.org/10.1080/17540763.2018.1445013>
- Hello Games. (2017). <https://www.nomanssky.com/>
- Jaynes, V. (2020). The social life of screenshots: the power of visibility in teen friendship groups. *New media & Society*, 22(8), 1378-1393. <https://doi.org/10.1177/1461444819878806>
- Li, Y. (2023). *Virtual vistas: exploring the art of in-game photography presence on social media*. LUNDS Universitet.
- Manovich, L. (2013). *Software take commands*. Bloomsbury Academic. DOI 10.5040/9781472544988
- Morin, R. (2018). Inside the artificial universe that creates itself. A Team of programmers has built a self-generating cosmos, and even they don't know what's hiding in its vast reaches. *The Atlantic*, <https://www.theatlantic.com/technology/archive/2016/02/artificial-universe-no-mans-sky/463308/>
- Möring, S., De Mutiis, M. (2019). Camera ludica: Reflections on photography in video games. *Intermedia Games—Games Inter Media*. Doi: 10.5040/9781501330520.ch-003
- Otlet, P., Rayward, W. B. (1990). *International organisation and dissemination of knowledge: Selected essays of Paul Otlet*. Elsevier Science Publishing
- Poremba, C. (2007). Point and shoot: remediating photography in gamespace. *Games and Culture*, 2(1), 49–58. <https://doi.org/10.1177/1555412006295397>
- Schwendener, M (2016) *The Photographic universe: Vilém Flusser's theories of photography, media, and digital culture*, (Ph. D. thesis, City University of New York). ProQuest Dissertations & Theses, 2016. 10002895.
- Sheely, K. (2024). <https://kentsheely.com/grand-theft-photo-index.html>
- Silverman, K. (2015). *The Miracle of analogy: or the history of photography, part I*. Stanford University Press. doi.org/10.7312/kul-17602-020
- Talley, T. (2015). *Kill screen*. “Dead end thrills talks screenshots and art”. <https://killscreen.com/previously/articles/dead-end-thrills-talks-screenshots-and-art/>
- Ubisoft. (2024). <https://www.ubisoft.com/en-us/game/assassins-creed/news/1muRVnHFsb4kp272AE1vej/take-your-best-shot-for-ubisofts-photomode-contest-2024>