

VIDEO OYUNLARINDAN UYARLANAN FİMLERİN BAŞARI VE BAŞARISIZLIK ANALİZİ

Özgür ÖZSOY

Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, Türkiye

ozgur.ozsoy@msgsu.edu.tr

<https://orcid.org/0000-0002-5695-9240>

Bülent Onur TURAN

Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, Türkiye

bulent.onur.turan@msgsu.edu.tr

<https://orcid.org/0000-0003-0531-874X>

<i>Atf</i>	Özsoy, Ö. ve Turan, B. T. (2021). VIDEO OYUNLARINDAN UYARLANAN FİMLERİN BAŞARI VE BAŞARISIZLIK ANALİZİ. The Turkish Online Journal of Design Art and Communication, 11 (2), 635-658.
------------	--

ÖZ

Video oyunları ve sinema sektörünün kesişim noktalarından biri uyarlama konusudur. Filmlerden video oyunlarına veya video oyunlarından filmlere uyarlanan birçok yapım vardır. Bu çalışmada ise video oyunlarından uyarlanan filmlerin seyirci tarafındaki karşılığının tanımlanması hedeflenmiştir. Seyirci ve oyuncu, uyarlanan bu yapımların parçalarından biridir, onların konumu bu yapımların geleceğini şekillendirmesinde rol oynamaktadır, bu bağlamda bu çalışmada elde edilen sonuçlar bu yapımların potansiyelinin de ifade edilmesini sağlaması açısından değerlidir. Bu çalışmada objektif sonuçlara ulaşabilmek için iki farklı yöntem kullanılmıştır; sinema sektöründeki profesyoneller ve sinema eğitimi görmüş toplam da 11 kişiyle çevrimiçi anket, www.imdb.com ve www.metacore.com adlı film kritik sitelerinde verilen puanlar ve kayıtlı kullanıcıların yazdıkları yorumlardan toplanan verilerin analizi. Seyircilerden elde edilen bu yorumların analiziyle seyircilerin odaklandıkları noktalar tespit edilmiştir, çevrimiçi anket yöntemiyle de sinema eğitimi almış veya sinema sektörü içinde profesyonel olan kişilerin verdikleri cevaplarla da konu hakkında hem ön görüş hem de içinde bulunan durum hakkında bilgi sağlanmıştır. Bu yöntemler kendi içlerinde, sonuç kısmında ise iki yöntemin sonuçları birleştirilerek analiz edilmiştir. Sonuç olarak ise seyircinin bu filmleri oyundan ayırmadan değerlendirdiği ve bu iş birliğinin gelişerek devam etmesini arzuladıkları yönündedir. Başarısız bulunan film örneklerinin video oyunlar hakkında belirleyici olmadığı tespit edilmiştir. Seyircinin, bu türün gelişeceğini daha başarılı sonuçların elde edileceğini düşünmesine rağmen oyun içindeki aktif olma duygusunun film içinde pasif olma duygusuna daha baskın bir şekilde yaşandığı anlaşılmıştır. Seyircinin filmlerle kurduğu ilişkinin video oyun merkezli olduğu, oyunda hissettiği duyguları ve oyunla ilgili detayları filmin iç yapısında da aradığı görülmüştür.

Anahtar Kelimeler: *Oyun, Video Oyun, Film, Film Adaptasyonu, Seyirci*

SUCCESS AND FAILURE ANALYSIS OF FILMS ADAPTED FROM VIDEO GAMES

ABSTRACT

One of the intersections of the video games and cinema industry is the subject of adaptation. There are many productions adapted from movies to video games or from video games to movies. In this study, it is aimed to define the response of the films adapted from video games on the audience side. The audience and the actor are part of these adapted productions, their location plays a role in shaping the future of these productions, in this context the results obtained in this study are valuable in terms of expressing the potential of these productions.

In this study, two different methods were used to achieve objective results; Online survey with 11 professionals in the cinema industry and cinema education, an analysis of the data collected from the criticism sites on www.imdb.com and www.metacore.com, and the comments of registered users. With the analysis of these comments obtained from the audience, the focus of the audience has been determined, and with the answers given by the people who have received cinema education or professionals who are professional in the cinema sector, information has been provided on both the foresight and the situation in it. These methods are analyzed within themselves and in the conclusion part, the results of the two methods are combined.

As a result, it is that the audience evaluates these films without separating them from the game and they wish that this cooperation will continue to develop and continue. It has been determined that failed film samples are not decisive for video games. Although the audience thinks that this genre will develop, more successful results will be achieved, it has been understood that the feeling of being active in the game is more dominant to the feeling of being passive in the movie. It was seen that the relationship of the audience with the films was video game centered, and the emotions he felt in the game and the details of the game were also looked for in the inner structure of the film.

Keywords: *Game, Video Game, Film, Film Adaption, Audience*

GİRİŞ

Oyun, kendi içinde belirli bir düzeni ve kuralı olan, oyuna katılan kişinin de özgür iradeyle oyunun içinde bulunduğu ve kendisinden bekleneni yaptığı, kimi zaman kazanma kimi zaman kaybetme kimi zaman da ise sadece vakit geçirme hissini yaşadığı, bazen de öğrenmek için kullanılan bir kavramdır. *Homo Ludens* adlı esere ise oyunun tanımı şöyle yapılmıştır; belirlenmiş bir zaman ve mekan, özgür irade ile kabul edilmiş, kurallarla sınırlı çizilmiş, kendi içinde amacı olan, çeşitli duyguları uyandıran, gönüllü bir etkinlik, özelliklerini kullanmıştır. (Huizinga, 2018) Oyun kelimesi kendi içinde birçok özellik taşıdığı için bu konuda birçok farklı tanımlar da vardır. *The Theory Of Play'de Elmer Mitchell* ve *Bernard Mason* oyunun tanımını yaparken, kişinin kendini ifade etme ihtiyacı olduğunu söyler; çünkü insan doğası gereği yaşamak, yeteneklerini göstermek ve kendini anlatmak istemektedir. (Mitchell, Mason, 1948) *Roger Caillois, Man, Play and Games'de*, oyun tanımını yaparken *John Huizinga'nın* tanıma katmadığı başka özellikleri de ekler, bunlar herhangi maddi bir şey kazanmaya dayalı talih oyunları bunun yanı sıra bulmaca çözme, uçurtma uçurma gibi aktiviteye dayalı oyunlardır. Kendi tanımını yaparken de altı tane özellik üstünden yapar bunlar; özgürlük, ayrışıklık, belirsizlik, verimsizlik, kurallarla yönetilme, -mış gibi yapmadır. (Caillois, 2001)

Bilgisayar teknolojisindeki gelişmelerin artmasıyla video oyunları da ortaya çıkmaya başlamıştır. İlk video oyunlarının birçoğu üniversite ve endüstriyel amaçlı bilgisayar laboratuvarlarında hazırlanmıştır. 1958 yılında New York'ta bulunan Brookhaven Ulusal Laboratuvar'ında görevli *William A. Higinbotham* tarafından iki kişilik tenis oyununa benzer bir oyun yapılmıştır. 80'li yıllarda kişisel bilgisayar sektöründe, *Commodore* ve *Amiga*, evlerde oyun ve kullanım konusunda gösterdiği başarının temelinde hem konsol oyun sistemlerinin yaptıklarını yapabilmesi hem de ev

içinde başka işlerde de kullanılabilmesidir, buradaki temel fark bu iki ürün klavye ile çalışırken konsol sistemleri joystick ile kullanılmaktaydı. Donanım ve yazılım sektörlerindeki gelişim beraberinde oyun oynama araçlarını da çeşitlendirdi. Bilgisayarlar, taşınabilir ve klasik oyun konsolları, cep telefonları gibi oyun oynama araçları gelişerek çeşitlenmeye devam etmektedir.

İnsanların neden oyun oynadıkları konusunda kesin cevaplar bulmak oldukça zordur; çünkü oyun oynamak insanın temel ihtiyaçlarından biri değildir. Bu yüzden oyuncuyla olan ilişkisi rızaya ve isteğe bağlıdır. Seyirciyle oyunların arasındaki etkileşim ise daha farklıdır; çünkü oyuncu pozisyonundaki insan aktif bir biçimde oyunla etkileşim halindeyken, seyirci pasif bir şekilde etkilenen halde bulunmaktadır. Son yıllarda video oyunlarının gelişimiyle, elektronik spor organizasyonlarında, internet ortamında canlı veya kayıttan video oyunları seyircisi oluşmaktadır. İzleyen kişileri net bir şekilde kategorize etmek oldukça zordur, bu içerikleri izleyen kişiler, klasik oyuncular, profesyonel oyuncular veya elektronik spor yorumcuları olabilmektedir. Buradaki odak nokta, video oyunlarının artık sadece oyuncular için değil seyirciler için de olduğunun göstergesidir. Video oyunlarının seyircisi ile filmlerin seyircisi arasında benzerlikler olduğu gibi farklılıklar da vardır; video oyunlarını seyreden seyirci, bir spor müsabakası seyreden seyirci konumundadır, bu duruma ek olarak, öğrenme amacıyla da seyreden bir kesim vardır, oynadığı oyunu nasıl daha iyi oynayacağını, kendisinden daha iyi oynayan bir oyuncuyu seyrederek öğrenmeyi hedefleyen kitledir. Bu iki durum dışında da çeşitli seyirci türleri vardır, direkt bir kategori oluşturmak oldukça zordur. Seyirci, bir olayı gören, izleyen kimse, izleyici ve izlemek, eğlenmek için bakan kimsedir. Seyirci, bir filmi izlemeye başladıktan sonra pasif pozisyonudadır, ne göreceğine ne duyacağına karar veren değil, bunlara uyan taraftadır. Bu özellik seyirciyi oyuncudan ayıran temel özelliktir. Teknolojinin gelişmesiyle beraber çeşitli biçimlerde seyirci hikayenin gidişatına karar veren mekanizma konumuna getirilmeye çalışılmaktadır. Bu durum bazı yönleriyle ilk video oyunlarına da benzemektedir. *Netflix* adlı yayın platformunda 2018 yılında *Black Mirror: Bandersnatch* adlı interaktif bir içerik yayınlanmıştır. Bu içerikte, hikayenin belirli noktalarında hikayenin gidişatına seyirci, televizyon kumandasından yaptığı seçimlerle karar vermektedir. Burada ilk video oyunları gibi kısıtlı seçenek ve belirli bir süre olması nedeniyle benzerlikler taşımaktadır. Burada bir anlam karmaşası da vardır, seyirci seçim yaptığı zaman pasif durumundan çıkıp bir oyuncuymuş gibi aktif bir role sahip olmaktadır; fakat oyuncu gibi bütünüyle karar veren de değildir. Teknolojini gelişimiyle beraber, seyirci ve oyuncu tanımının bu şekilde birbirine yaklaşması ve içerik olarak değişip gelişmesi bir ihtiyaç olarak karşımıza çıkmaktadır.

Seyirci, filmin içine ne kadar dahil olabilir, film içerisinde bir rolü olabilir mi gibi sorular ilk etapta anlamsız ve cevapsız görünebilmektedir. Hollywood tarzı klasik anlatı sinemasında kurgu ve çekim teknikleriyle sıralanmış görüntüler seyircinin filmi izlemek dışında bir şey yapmasını engellemeyi planlamaktadır. “Bir solukta izledim” diye ifade edilen filmler bu tarzda filmlerdir. *Art house* veya *Art film* olarak tanımlanan belirli bir kitleye hitap eden, bazılarının bütünüyle bağımsız olduğu filmler ise seyirciyi filme dahil etmek için klasik anlatı tarzından farklı bir şekilde görüntüleme ve kurgu tekniği kullanmaktadır. Klasik anlatıda her şey hızlı, detaylar var ise detaylara özel çekimlerle seyircinin hikayeyi izlerken neye bakmasına karar veren yöntem karşılık, *Art filmler*, hikayeyi daha geniş açılarla çekerek ve sahneleri uzun tutarak, seyirciyi düşünme ve istediği noktaya odaklanma seçeneğini ortaya koymaktadır. Klasik anlatı tarzında bir hikaye, giriş gelişme ve sonuç olarak bir bütündür, *Art filmlerde* ise kimi zaman hikayede boşluklar bırakılır, seyirci kendi dünyasında kendi zihninde bu boşlukları doldurur, finalde ise birçok *Art film*, olayı bir sonuca bağlasa dahi hayatın akışının devamını da göstererek mutlu veya mutsuz son ortaya çıkarmamaktadır. Bu biçimde baktığımızda seyirci iki farklı türde iki farklı role sahip oluyor, ikisinde de fiziken aktif olmamasına rağmen, *Art filmlerde* zihin olarak aktifliğe geçiş yaptığı görülmektedir.

Filmler, oyunlar veya herhangi bir ürünün özgü bir kitlesi vardır; filmler seyircilere, oyunlar oyunculara, kitaplar okuyuculara... Üretimin endüstriye bağlı olarak gelişmesi bu kitlelerin birbiri ile olan ilişkilerini tanımsal olarak değiştirmektedir. Sinema, diğer sanatlara oranla kendi üretim

aşamasında birçok sanatı yardımcı bir araç olarak kullanmaktadır. Filmlerin hikayesi için edebiyatı, sesi için müziği, görüntüsü için resim sanatını film üretimine dahil etmiştir, bu sanatlar sinemaya entegre olmuştur, sinema, kendi içinde diğer sanat dallarının aracılık yaptığı özellikleri oyundan sağlayamamaktadır.

Oyun, diğer sanat dalları gibi sinemadan çok farklı bir noktada değildir, oyuncu bir seyirci gibi ekranla olan bağlantısını oyun sona erene dek devam ettirir ve oyun da kendi içinde tıpkı sinema gibi diğer sanat dallarını araç olarak kullanır, video oyunlarının gelişimiyle, bazı oyunlar kendi içlerinde hikaye oluşturmak ve oyuncuyla bağ kurmak için belirli sürelerde film de kullanmaktadır. Birbiriyile benzerliklere sahip olan iki sektör, video oyunlarından uyarlanan filmlerle 1994 yılından itibaren hem seyircinin hem de oyuncuların karşısına çıkmaktadır. Herhangi bir oyuncu, herhangi bir film seyrettiği zaman seyirci rolüne geçer, yine aynı şekilde herhangi bir seyirci de bir oyun oynadığı zaman oyuncu rolüne geçmektedir. Film karşısında olan etkileşim, video oyunlarından üretilen filmlerde farklılıklar göstermektedir. Her video oyunlarından üretilen film, her seyirciye hitap etmemektedir, *Warcraft* filmi ile ilgili olarak (Video oyunlarından üretilen filmlerin analizi bölümünde detaylı bir şekilde incelenmiştir) seyircilerin film içerisindeki bazı noktaları oyunu oynamamış kişiler tarafından anlaşılmayacağını iddia eden yorumlar bulunmaktadır. Video oyunlarından üretilen filmleri izlerken o oyunun oyuncusu olmadığımız için filmi algılayamıyorsanız bu durumda üretilen film, seyirciye değil oyuncuya yönelik demektir. Genel bir kitleye hitap eden bir film, izlenmeden önce seyirciden herhangi bir birikim, bilgi sahibi olma gibi taleplerde bulunmamaktadır.

Seyirci ve film arasında olan duygusal etkileşimler, seyirciden seyirciye farklılıklar göstermektedir. Seyircinin, yaşamı, beğenileri, beklentileri ve istekleri gibi durumlar filmle olan etkileşimine yön vermektedir. Seyircinin günlük psikoloji de filmle olan etkileşiminde yer almaktadır. Herhangi bir film, herhangi bir seyircinin duygu ve düşüncelerini tetikleyebilmektedir. Bu nedenle duygusal etkileşimler konusunda sınırları net bir şekilde çizilmiş tanımlardan ve olaylardan bahsetmek oldukça zordur.

Video oyunlarından uyarlanan filmleri izleyen kişiler, izlerken hangi rolde izledikleri filmle olan etkileşimin yapısını belirlemektedir. Oyun oynarken aktif bir halde oynayan oyuncu, oyunda karaktere ve hikayeye yön veren, karar verici bir roldedir; fakat video oyunun filmini seyredirken pasif bir pozisyonda, herhangi bir şeye karar veremeyen kendisine sunulmuş kabul eden roldedir. Bu türdeki filmlerin handikaplarından biri de oyuncular ile ortak bir dil yakalamaktır. Oyunu oynayan her oyuncu, kendi arzu ve istekleriyle şekillendirdiği oyun karakteri oyunun içinde her oyuncu için farklı biçimler haline gelmektedir. Film de ise her oyuncuya hitap eden bir şekilde karakteri tasarlamak mümkün değildir, çünkü her oyuncu birbirinden farklı istek ve arzuya sahiptir. Her oyuncu, izleyici rolüne geçtiği zaman kendi zihnindeki karakter beklentisine girdiğin de filmdeki karakterle kendi karakterini bağdaştıramadığı zaman seyirci olarak başarısız ve filmle etkileşime girememiş bir seyirci rolüne bürünmektedir.

Duygusal yönden bu etkileşim çeşitliliğinin yanı sıra teknik birtakım etkileşimler de mevcuttur. Seyircinin filmle olan etkileşimlerinden biri de 3D filmlerdir. Bu filmler özel bir gözlük yardımıyla seyredilen, görüntünün perde ve izleyen arasında olduğu hissini veren teknolojidir. Görsel anlamda seyircinin filmle olan etkileşimi 3. boyuta yaklaşmasıdır, karakteri biçim olarak kendisine yakın görmesidir. Etkileşim var ama yine seyirci pasif ve filme herhangi bir şekilde etki etmemektedir. Teknolojinin gelişmesiyle, interaktif filmler hayatımıza girmeye başlamıştır, daha öncesinde Amerika'da bazı salonlara özel düzenekler inşa edilerek seyircinin etki etmesi sağlanmıştır ama bu deneysel bir seviyede kalmıştır çünkü sisteme uygun uzun metrajlı filmler yapılmamıştır. İlerleyen süreçte DVD sektörünün gelişmesiyle, bazı filmler DVD içerisine ekstra bölümlerle alternatif son seçeneği koymuştur, böylelikle seyirci farklı bir final seçeneğine sahip olmuştur. 2018 yılında *Netflix*, *Black Mirror Bandersnatch* adlı filmiyle kullanıcıya interaktif bir deneyim sunmuştur.

Filmin belirli zaman dilimlerinde film duruyor ve karşınıza seçenekler çıkıyor, bu seçenekler, hikayenin nereye gideceğine dair iki ihtimalli sorulardan oluşuyor, akıllı televizyonunun kumandasından veya mobil araçlardan seçim yaparak hikayenin gidişatına seyirci karar vermektedir. Seyirci, bütün filmi pasif bir pozisyonda değil, belirli aralıklarla aktif bir rol içinde seyretmektedir. İnteraktif filmlerin yapısını incelediğimiz zaman, bu etkileşimin içinde olmak ne tam manasıyla seyirci ne de oyuncu rolüyle bağdaşmaktadır, her ikisinin de deneyiminin bir karışımı olarak ortaya çıkmaktadır.

Seyircinin ve oyuncunun, film ve oyun arasındaki geçişleri beraberinde uyarlama ürünlerini de getirmiştir. Oyun kavramı, içerik, ekonomik, etkileşim alanı ve seyirci gibi konularda gösterdiği hızlı gelişme beraberinde başka sektörlerle olan etkileşimini de arttırmıştır. Bir televizyon ekranında belirlenen uygun koşullar da oyun oynama sistemlerinin gelişmesiyle film ve oyun aynı aktarım aracını paylaşmaya başlamıştır, bunun yanı sıra oyunların kendi içinde yarattığı karakterlerin gelişimi, bazılarının hikayelere sahip olması da filmle olan etkileşimi hızlandırmıştır. Oyuncularla girdiği etkileşimi başka bir platforma taşıma ve yeni oyuncular kazanma arzusuyla oyunlardan filmler uyarlanmaya başlamıştır. Edebiyat veya tiyatro oyunlarından uyarlanan film sayılarına göre düşük olsa da teknolojinin gelişmesiyle oyundan üretilen filmlerin sayısından özellikle 2000'li yılların başından itibaren bir artış gözlenmiştir.

Yöntem

Makale kapsamına yönelik literatür araştırması yapılmıştır. Bu nedenle öncelikle video oyunlar, filmler ve kullanıcılarla olan etkileşimleri araştırılmıştır. Makale ana ve alt başlıkları literatür araştırmalarının sonucunda belirlenmiştir, içerik olarak gerekesinin duyulduğunda başlıklar ve içerik hakkında ek araştırmalar da yapılmıştır. Video oyunlarından uyarlanan filmlerin başarısı konusunda filmi izleyenlerin ve oyunu oynayanların görüşlerine ihtiyaç duyulmuştur. Bu bağlamda iki farklı yöneme ihtiyaç duyulmuştur, film bilgilendirme web sitelerinden seçilen filmlere, yapılan yorumlar toplanarak analiz edilmesi ve mesleği film eleştirmeni/yazarı olan 11 kişi ile çevrimiçi anket olarak belirlenmiştir.

Öncelikle video oyunlarından uyarlanmış 35 adet film belirlenmiştir, belirlenen filmlerin, tarih, sinema sitelerindeki etkileşim sayıları tablo haline getirilmiştir. Liste içerisindeki *Arcade* türünde olan 13 adet oyun çıkarılmıştır; *Arcade* oyunlar, bir hikayeye sahip olmadıkları ve oyuncunun tercihlerine göre farklı yollara gitmediği için tercih edilmemiştir. Bir oyundan birden fazla film, seri olarak uyarlandığı için bu filmleri, serideki en yüksek etkileşime sahip filmleri alınarak, 22 filmlik liste 13 filme düşürülmüştür. Bu 13 filmin içinden film bilgilendirme web sitelerinden olan imdb.com ve metacore.com sitelerine göre en yüksek oy almış beş adet film seçilmiştir. Tabloda listelenen film bilgilendirme web sitelerinden yalnızca imdb.com ve metacore.com adlı sitelerden veri kullanımı olmuştur; çünkü uluslararası ve kullanıcı sayısı olarak da diğer sitelerden daha fazla etkileşime ve kullanıcıya sahip olması, verilerin ulaşılabilir ve çeşitli parametrelerle paylaşılıyor olması tercih edilmesine sebep olmuştur. Kullanıcıların, siteye kayıt oldukları kullanıcı adıyla, bu filmlere yazdıkları yorumlar ve on üzerinden verdikleri notlar kayıt altına alınmıştır. Kayıt alınan bu veriler içinden, en çok kullanılan kelimeler tespit edilerek analiz yapılmıştır.

Film eleştirmeni/yazar mesleğine sahip 11 kişi ile çevrimiçi anket yapılmıştır. 11 adet ucu açık yorum sorusu ve bir adet çoktan seçmeli soru sorulmuştur. Sorular, video oyunlarından uyarlanan filmlerin, seyircide hissettirdiği duygular, bu filmlere olan bakış açıları ve bu filmlerin içeriklerine dahil görüşlerini analiz etmek için oluşturulmuştur. Soruların içerik olarak oluşturulmasında, yorum analizinin boşlukta bıraktığı noktalar baz alınmıştır. Bu boşluklar nefret ve hayran kültürü odağında toplanmıştır. Sorular hazırlarken bu hayran ve nefret kültüründen uzaklaşarak daha teknik açıklamalara da ihtiyaç olan bir biçime yönlendirilmiştir.

Çevrimiçi anket soruları internet ortamına yüklenmiş ve belirlenen film eleştirmeni/yazar kişilere internet ortamında gönderilmiştir ve cevapları da aynı yolla belirtilen tarih olan 3 gün içinde geri alınmıştır.

Kullanılan bu iki yöntem bir araya getirilmiş karşılaştırmalı olarak analizi yapılmış, sonuçlar ve öneriler belirlenmiştir. İki farklı yöntem kullanılmasının sebebi ise yöntemlerin birbiri ile karşılaştırılarak sağlanmasına olanak tanınmasıdır. Sadece profesyonellerin görüşüne yer vermek araştırma evrenini daraltırken sadece çevrimiçi ortamın sağladığı kitle üzerinden araştırma yapmak ise evreni genişletirken doğruluğunun tartışmalı olmasına sebep olmaktadır. İnternet forumlarından birleşerek içerikten bağımsız olarak oy vermek ve yorum yapmak gibi etkinlikler bu doğruluğun tartışmalı olmasına sebebiyet vermektedir.

VİDEO OYUNLARINDAN UYARLANAN FİLMLER

Video oyunlarından uyarlanan ilk film 1993 yılında Super Mario Bros. olmuştur. Bu çalışmada, Nisan 2019 tarihine kadar uyarlanmış 35 adet film incelenmiştir. Resident Evil adlı oyundan 6 adet film üretilmiştir, bu 35 filmlik liste içinde en uzun seriye sahip olan yapımdır. Oyun türü olarak dağılımı farklılıklar göstermektedir, dövüş oyunları, jetonlu makinalarda oynanan ilerlemeli oyunlar, yarış oyunları ve korku-gerilim oyunları uyarlanan türlerden bazılarıdır. Bu oyunların belirlenme biçimleri yöntem başlığı altında açıklanmıştır.

35 oyunun isimleri şunlardır; *Super Mario Bros*, *Double Dragon*, *Street Fighter*, *Mortal Kombat*, *Mortal Kombat: Annihilation*, *Wing Commander*, *Lara Croft: Tomb Raider*, *Resident Evil*, *Lara Croft: Tomb Raider – The Cradle of Life*, *House of the Dead*, *Resident Evil: Apocalypse*, *Alone in the Dark*, *Doom*, *BloodRayne*, *Silent Hill*, *DOA: Dead or Alive*, *Resident Evil: Extinction*, *Postal*, *Hitman*, *In the Name of the King: A Dungeon Siege Tale*, *Far Cry*, *Max Payne*, *Street Fighter: The Legend of Chun-Li*, *Tekken*, *Prince of Persia: The Sands of Time*, *Resident Evil: Afterlife*, *Resident Evil: Retribution*, *Silent Hill: Revelation*, *Need for Speed*, *Hitman: Agent 47*, *Warcraft*, *Assassin's Creed*, *Resident Evil: The Final Chapter*, *Tomb Raider*, *Rampage*.

FILM AD	IMDB PUAN *10	IMDB OYLAYAN SAYISI	METASCORE	BEYAZPERDE PUAN *5	BEYAZPERDE OYLAYAN SAYISI	SİNEMALAR.COM PUAN *10	SİNEMALAR.COM OYLAYAN SAYISI	YIL	BÜTÇE	HASILAT
MORTAL KOMBAT	4	43.181	0	3	130	7.2	79	1993	\$42.000.000,00	\$20.195.465,00
DOUBLE DRAGON	3.7	9.541	0	0	0	7.2	81	1994	\$7.800.000,00	\$2.341.309,00
STREET FIGHTER	3.8	57.713	0	2.5	288	7	265	1994	\$35.000.000,00	\$99.423.521,00
MORTAL KOMBAT	5.8	89.848	58	3.9	321	8	542	1995	\$18.000.000,00	\$122.100.000,00
MORTAL KOMBAT: ANNIHILATION	3.7	40.199	11	3.3	200	6.7	342	1997	\$30.000.000,00	\$51.300.000,00
WING COMMANDER	4.2	15.370	21	3	17	7.9	10	1999	\$30.000.000,00	\$11.600.000,00
LARA CROFT: TOMB RIDER	5.8	177.271	33	3.6	467	7.8	1210	2001	\$115.000.000,00	\$274.700.000,00
RESIDENT EVIL	6.7	222.799	33	4.3	1.537	8.2	2.973	2002	\$33.000.000,00	\$103.000.000,00
LARA CROFT TOMB RIDER: THE CRADLE OF LIFE	5.5	116.145	43	3.4	446	7.7	1076	2003	\$95.000.000,00	\$156.500.000,00
HOUSE OF THE DEAD	2	33.830	15	2.4	53	7.3	62	2003	\$12.000.000,00	\$13.800.000,00
RESIDENT EVIL: APOCALYPSE	6.2	169.202	35	4.3	1.181	7.7	2.433	2004	\$45.000.000,00	\$129.300.000,00
ALONE IN THE DARK	2.3	39.548	9	2.2	187	6	45	2005	\$20.000.000,00	\$10.400.000,00
DOOM	5.2	95.084	34	3.8	596	7.7	640	2005	\$60.000.000,00	\$56.000.000,00
BLOODRAYNE	2.9	31.932	18	2.5	235	6.6	174	2005	\$25.000.000,00	\$3.700.000,00
SILENT HILL	6.6	195.141	31	3.8	1.278	7.8	1.563	2006	\$50.000.000,00	\$97.600.000,00
DOA: DEAD OR ALIVE	4.8	40.677	38	3.3	373	7.4	1.021	2006	\$21.000.000,00	\$7.516.532,00
POSTAL	4.5	21.083	22	-	-	5.5	42	2007	\$15.000.000,00	\$146.741,00
RESIDENT EVIL: EXTINCTION	6.3	167.150	41	4.3	2.397	7.7	3.089	2007	\$45.000.000,00	\$148.400.000,00
HITMAN	6.3	149.836	35	4	1.050	8	1.807	2007	\$24.000.000,00	\$100.000.000,00
IN THE NAME OF THE KING	3.8	40.805	15	2.8	409	6.6	786	2007	\$60.000.000,00	\$13.097.915,00
FAR CRY	3.1	12.111	0	2.9	5	6.6	156	2008	\$30.000.000,00	\$734.634,00
MAX PAYNE	5.4	114.731	31	3.4	694	7.5	1.480	2008	\$35.000.000,00	\$85.800.000,00
STREET FIGHTER: THE LEGEND OF CHUN-LI	3.7	21.069	17	2.6	74	6.8	448	2009	\$18.000.000,00	\$12.800.000,00
PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME	6.6	244.807	50	4.2	896	7.9	4.093	2010	\$185.000.000,00	\$336.400.000,00
TEKKEN	4.8	24.112	0	3.2	64	7.5	804	2010	\$30.000.000,00	\$967.369,00
RESIDENT EVIL: AFTER LIFE	5.9	147.696	37	5	587	7.5	3.240	2010	\$60.000.000,00	\$300.200.000,00
RESIDENT EVIL: RETRIBUTION	5.4	120.384	39	3.8	195	7.1	2.514	2012	\$65.000.000,00	\$240.200.000,00
SILENT HILL: REVELATION	5	54.813	16	3.6	56	6.9	597	2012	\$20.000.000,00	\$55.900.000,00
NEED FOR SPEED	6.5	149.767	39	3.9	138	8	754	2014	\$66.000.000,00	\$200.300.000,00
HITMAN: AGENT 47	5.7	76.463	28	3.7	52	7.2	358	2015	\$35.000.000,00	\$82.300.000,00
WARCRAFT	6.9	211.403	32	4	200	8.3	612	2016	\$160.000.000,00	\$433.700.000,00
ASSASSIN'S CREED	5.8	152.904	36	4.1	181	7.5	469	2016	\$125.000.000,00	\$240.900.000,00
RESIDENT EVIL: THE FINAL CHAPTER	5.6	67.192	49	4.3	161	7.6	357	2016	\$40.000.000,00	\$312.000.000,00
TOMB RAIDER	6.5	86.417	48	3.8	46	7.4	200	2018	\$90.000.000,00	\$273.500.000,00
RAMPAGE	6.5	28.900	45	4	46	8.4	149	2018	\$120.000.000,00	\$421.300.000,00

Resim 1. Video Oyunlarından Uyarlanan Filmlerin Listesi ve Özellikleri Tablosu

İncelenen bu filmler içerisinde, *Arcade* tarzda olan filmler çalışma dışında tutulmuştur; bu türde oyunun yapısı, oyuncunun sürekli ilerletebileceği bir hikayesinin olmamasıdır. Bu türle beraber, finansal olarak kar edememiş ve seyirciyle etkileşimi çok düşük sayılarda kalmış filmler de araştırmanın objektifliği için inceleme dışında tutulmuştur.

Seçilen filmler; www.imdb.com ve www.metacore.com adlı sitelerde en yüksek oy verilen filmlerdir, *Resident Evil*, *Tomb Rider*, *Hitman*, *Warcraft* ve *Silent Hill*.

Resident Evil Film İncelemesi

Resident Evil adlı seriyi başlatan ilk oyun 1996 yılında piyasaya çıkmıştır. *Capcom* adlı şirket tarafından geliştirilip dağıtılan oyun üçüncü şahıs nişancı (*TPS*) türündedir. Oyun, korku atmosferinde hayatta kalma üzerine kurulmuştur. 2017 yılına kadar toplam da 11 adet oyun yayınlanmıştır, bu süreç içerisinde *Spin-offs* olarak da ana merkezden ayrılan oyunları vardır. *Resident Evil* oyunundan toplam da 6 adet film uyarlanmıştır; *Resident Evil (2002)*, *Resident Evil: Apocalypse (2004)*, *Resident Evil: Extinction (2007)*, *Resident Evil: After Life (2010)*, *Resident Evil: Revelation (2012)*, *Resident Evil: The Final Chapter (2016)*'dir.

Serinin kronolojik olarak ilk filmi *Resident Evil*, 33 milyon dolar bütçeye sahiptir, hasılatı ise 103 milyon dolardır. Film bilgilendirme sitesi olan www.imdb.com adlı sitede 236.098 kişi tarafından verilen puanlarla 10/6.7 puana sahiptir (URL-1), bu puan aynı zamanda bütün filmografide ki en yüksek puandır. Filmin konusu; Umbrella Corporation adlı genetik araştırma merkezine sahip şirket, araştırmalar sırasında bir virüs elde eder, bu virüsü ele geçiren hırsız, virüsü The Red Quinn adlı yapay zekayı ele geçirir, yapay zekanın virüs bulaştırdığı herkes zombiye dönüşür ve bu zombileri yapay zeka yönetmektedir, bu yapay zekayı durdurmak için özel bir ekip gelir, ekip hem yapa zekayla hem de zombilerle mücadele eder.



Resim 2. Resident Evil Oyun İçi Görsel (<https://bit.ly/2YapNJr>)

Serinin ikinci filmi 2004 yılında yayınlanan *Resident Evil: Apocalypse*, 45 milyon dolar bütçeye sahiptir, hasılatı ise yaklaşık 129 milyon dolardır. Film bilgilendirme sitesi olan www.imdb.com adlı sitede 178.379 kişi tarafından verilen puanlarla 10/6.2 puana sahiptir (URL-2). Filmin konusu; Alice uykusundan uyanır ve kabusu gerçekleşmiştir, Umbrella şirketinin üstünde uyguladığı deneylerden sonra yeni özelliklere sahip olmuştur, Umbrella şirketinin yarattığı Nemesis adlı yaratık ve zombilerle savaşa başlar.



Resim 3. Resident Evil Film İçi Görsel (<https://imdb.to/33Hfca3>)

Serinin dördüncü filmi *Resident Evil: After Life* 2010 yılında gösterime girmiştir, 60 milyon bütçeye sahip olan film yaklaşık olarak 300 milyon dolar hasılat elde etmiştir. Film bilgilendirme sitesi olan www.imdb.com adlı sitede 147.696 kişi tarafından verilen puanlarla 10/5.9 puana sahiptir (URL-3). Filmin konusu; Alice ve arkadaşları Umbrella ile olan savaşlarına devam etmektedir, eski bir arkadaştan gördüğü yardım ile Los Angeles'ta bir sığınağa giderler, şehirdeki binlerce zombi Alice ve arkadaşlarını beklemektedir.

Serinin beşinci filmi 2012 yılında gösterime giren *Resident Evil: Retribution* adlı film, 65 milyon dolar bütçeye sahip olan film yaklaşık olarak 240 milyon dolar hasılat elde etmiştir. Film bilgilendirme sitesi olan www.imdb.com adlı sitede 127.369 kişi tarafından verilen puanlarla 10/5.4 puana sahiptir (URL-4), bu puan aynı zamanda filmografi içindeki en düşük puandır. Filmin konusu; Alice, geçmişindeki sırları öğrenmeye başlamıştır, diğer yandan dünyayı ele geçirmeye çalışan bu virüsün kaynağını bularak yok etmeyi amaçlamaktadır; fakat çevresinde güvenebileceği çok fazla insan yoktur.

Serinin altıncı ve son filmi olan 2016 yılında gösterime giren *Resident Evil: The Final Chapter* adlı film, 40 milyon dolar bütçeye sahip olup, 312 milyon dolar hasılat elde etmiştir. Film bilgilendirme sitesi olan www.imdb.com adlı sitede 77.633 kişi tarafından verilen puanlarla 10/5.6 puana sahiptir (URL-5). Filmin konusu; Alice zombilerle olan savaştan sağ çıkan birkaç kişiden biridir, insanlığın sonunu getirmek için hazırlanan saldırıya karşı dünyayı savunmak için mücadeleye başlarlar.

Bu çalışma kapsamında, www.imdb.com sitesinden *Resident Evil* filmiyle ilgili 1 ve 10 puan veren kullanıcıların, www.metacore.com sitesinden ise bütün kullanıcıların yorumları analiz edilmiştir. Bu analiz kapsamında, 297 adet yorum toplanmıştır. 297 yorum içinde toplam da 28.549 tane kelime kullanılmıştır. Bu kelimeler, tek kelime, yan yana ikili, üçlü ve dördü kelime grupları halinde analizleri yapılmıştır.

- Tek kelime analizinde en çok kullanılan kelimeler sırasıyla; **movie, film, game, like, games**. Seyircinin kullandığı kelimelerin odağında diğer filmlerde olduğu gibi film ve oyun var buna ek olarak like kelimesi hem gibi hem de beğenmek anlamına geldiği için bu çıkarıma eklemek hatalı sonuçlara neden olabilmektedir; fakat altıncı sırada good kelimesinin olması seyircinin filme karşı olan yorumlarında başarıya daha yakın olduğu izlenimi vermektedir.



Resim5. Tomb Raider: Atlantean Scion Oyun Görseli (<https://bit.ly/380BV4c>)

Tomb Rider oyunundan 3 adet film uyarlanmıştır; *Lara Croft: Tomb Rider (2001)*, *Lara Croft Tomb Rider: The Cradle Of Life (2003)* ve *Tomb Raider (2018)* adlı filmlerdir. Serinin kronolojik olarak ilk filmi, 115 milyon dolar bütçeyle çekilmiştir, 2001 yılına kadar video oyunlarından uyarlanan filmler içerisinde en yüksek bütçeye sahip filmidir, hasılatı ise yaklaşık 274 milyon dolardır, yine yapıldığı tarihe kadar ulaşılmış en yüksek hasılattır, 2018 yılına kadar olan süreçte ise hasılat konusunda 5. sıradadır. Film bilgilendirme sitesi olan www.imdb.com adlı sitede 189.571 kişi tarafından verilen puanlarlar 10/5.8 puan almıştır (URL-6). Filmin konusu; İngiliz zengin bir ailenin kızı olan *Lara Croft*, tarihi bir maceraya atılmıştır, peşine düştüğü tarihi eser kötü niyetli kişilerin eline geçerse dünyanın kaderi değişecektir.

Serinin 2. filmi 2003 yılında yayına giren *Lara Croft Tomb Rider: The Cradle Of Life* adlı filmidir. Film, 95 milyon dolar bütçeye sahiptir, hasılatı ise yaklaşık 156 milyon dolardır. Film bilgilendirme sitesi olan www.imdb.com adlı sitede 124.599 kişi tarafından verilen puanlarla 10/5.5 puana sahiptir (URL-7). Filmin konusu; İngiliz arkeolog *Lara Croft*, Pandora'nın kutusuna ulaşmasını sağlayacak bir malzeme bulur; fakat kötü niyetli bir bilim insanı bu malzemeyi ele geçirir, *Lara Croft* bu bilim insanın peşine düşerek malzemeyi kurtarmayı amaçlar.



Resim6. Lara Croft Tomb Raider: The Cradle Of Life Film İçi Görsel
(<https://imdb.to/37YILre>)

Serinin son filmi ise, 2018 yılında yayınlanan *Tomb Raider* adlı filmidir. Film, 90 milyon dolar bütçeye sahiptir, hasılatı ise yaklaşık olarak 273 milyon dolardır. Film bilgilendirme sitesi olan www.imdb.com adlı sitede 173.559 kişi tarafından verilen puanlarla 10/6.3 puana sahiptir (URL-8). Filmin konusu; *Lara Croft* babasının kaybolmasından sonra şirketin başına geçmeyi reddetmiştir, sonrasında ortaya çıkan antik bir eser ile babasının kayboluşu arasında bir bağlantı bulur ve araştırmaya başlar.

Bu çalışma kapsamında, www.imdb.com sitesinden *Tomb Raider* filmiyle ilgili 1 ve 10 puan veren kullanıcıların, www.metacore.com sitesinden ise bütün kullanıcıların yorumları analiz edilmiştir. Bu analiz kapsamında, 380 adet yorum toplanmıştır. 380 yorum içinde toplam da 22.087 tane kelime kullanılmıştır. Bu kelimeler, tek kelime, yan yana ikili, üçlü ve dördü kelime grupları halinde analizleri yapılmıştır.

- Tek kelime analizinde en çok kullanılan kelimeler sırasıyla; **movie, lara, game, you, tomb**. Tekli kelime analizinde seyircinin yorumlarında odak noktanın oyun ve filmin karşılaştırması üzerine olduğu görülmektedir, bu türdeki diğer filmlere göre en çok kullanılan kelimelerde **good** kelimesinin üst sıralarda olmaması da bu film hakkında seyircinin pozitif düşünceler içinde olmadığını bir göstergesidir.
- Yan yana ikili kelime gruplarında en çok kullanılan kelimeler; **Tomb Raider, this movie, the movie, Alicia Vikander, video game**. Seyircinin odak noktasında, oyunla filmi karşılaştırırken Hitman filminde olduğu gibi odağın merkezine oyuncunun da geldiği görülmektedir.
- Yan yana üçlü kelime gruplarında en çok kullanılan kelimeler; **of the movie, the Tomb Raider, the video game, Alicia Vikander is, a video game**. İkili kelime gruplarında olduğu gibi üçlü kelime gruplarında da seyircinin odak noktası, film, oyun ve oyuncu *Alicia Vikander*.
- Yan yana dördü kelime gruplarında en çok kullanılan kelimeler; **of the video game, of the Tomb Raider, Tomb Raider is a, a video game movie, a fan of the**. Dördü kelime gruplarında da seyircinin odak noktasında oyun, film ve fanlar var, burada seyirci filmin yorumlarında ağırlıklı olarak oyunlardan ve fanlardan bahsetmesinin sebeplerinden biri de filmi oyundan ayrı düşünmeden ve beraber yorumlama ihtiyacı hissetmesidir. Bu noktada seyircinin odak noktasında, filmden farklı kavramların olması filmin salt bir film olarak değerlendirilmesinin önüne geçmektedir, bu durum da filmin seyirci açısından başarısını olumsuz olarak etkilemektedir.

Tomb Raider serisi hem oyun olarak hem de film olarak kazandığı ekonomik bir başarı vardır; fakat 1996 yılından beri oyun piyasasında olan bunu yanı sıra da 3 tane filme sahip olması göz önüne alındığında filmlerin uğradığı etkileşim sayıları emsallerine göre geride kalmaktadır, bu etkileşimin azlığı da yorumlarda matematiksel olarak net bir şekilde bir başarı bulgusuna karşılık gelmemektedir. Bununla beraber, serinin herhangi bir filmi prestijli bir ödül kazanamamıştır.

bilgilendirme sitesinde, 149.836 kişinin 10 üzerinden verdiği çeşitli oylarla 10/6.3 puana sahip olmuştur (URL-9).

Serinin 2015 yılında yayınlanan ikinci film *Hitman: Agent 47*, *Hitman*'in gizemini çözerek kendi suikast ordularını kurmayı hedefleyen büyük bir şirkete engel olmak için *Hitman*, tekrar ortaya çıkar ve savaş başlar. Filmin bütçesi 35 milyon dolardır, yaptığı hasılat ise yaklaşık 82 milyon dolardır. www.imdb.com adlı film bilgilendirme sitesinde 76.463 kişinin 10 üzerinden verdiği çeşitli oylarla oluşturulmuş puanı 10/5.7'dir (URL-10).



Resim9. Hitman: Agent 47 Film İçi Görsel (<https://imdb.to/2OCOKdj>)

Bu çalışma kapsamında, www.imdb.com sitesinden *Hitman* filmiyle ilgili 1 ve 10 puan veren kullanıcıların, www.metacore.com sitesinden ise bütün kullanıcıların yorumları analiz edilmiştir. Bu analiz kapsamında, 159 adet yorum toplanmıştır. 159 yorum içinde toplam da 11.025 tane kelime kullanılmıştır. Bu kelimeler, tek kelime, yan yana ikili, üçlü ve dördü kelime grupları halinde analizleri yapılmıştır.

- Tek kelime analizinde en çok kullanılan kelimeler sırasıyla; **movie, game, you, action, good**. Tek kelime kullanımında, **game** ve **good** kelimelerinin en çok kullanılanlar da olması yorum yapan seyircilerin oyunla bağlantı kurduğunu ve de film hakkında iyi bir izlenim için oldukları anlaşılmaktadır.
- Yan yana ikili kelime gruplarında ise en çok kullanılan; **this movie, the movie, the game**. Bu ikili kelime gruplarının içinde üst sıralarda toplam da 44 kere kullanılan başrol oyuncusu **Timothy Oliphant** da vardır, bunun yanı sıra 90 kere **The Game** ve 42 kere de **Video Game** ikililerinin kullanılması seyircinin odağının *Hitman* oyunu ve filmde oynayan oyuncuda olduğunun matematiksel bir karşılığıdır.
- Yan yana üçlü kelime gruplarında; **this movie is, the hit man, of the game, the video game, fan of the**. Üçlü grupta ise oyun ve fanlar vurgulanmaktadır, bu gruplarda, bu kadar sıklıkla oyunun vurgulanması filmin oyundan bağımsız bir şekilde, kendi başına bir film olma konusunda yaşadığı problemin matematiksel bir karşılığıdır.
- Yan yana dördü kelime gruplarında en çok kullanılan; **of the Hit man, a fan of the one of the best, is goin to be**. Bunlara ek olarak 5 kere **fans of the game** ve 4 kere de **fan of the game** dördü kelime grupları kullanılmıştır. Seyircinin yorum yaparken belirlediği odak noktası oyun ve oyun fanları olmuştur.

Warcraft, oyun sektöründe ulaştığı ticari başarının ardından 2016 yılında *Warcraft* adıyla film gösterime girmiştir, filmin türü macera, fantezi ve aksiyon olarak belirtilmiştir. Video oyunlarından uyarlanan filmler arasında 185 milyon dolar yapım maliyeti ile birinci sırada olan *Prince of Persia: The Sands of Time* adlı filmden sonra 160 milyon dolar yapım bedeliyle *Warcraft* gelmiştir. *Warcraft*, video oyunlarından uyarlanan filmler arasında 433 milyon dolar ile en çok hasılat yapan film olmuştur.



Resim12. Warcraft Film İçi Görsel (<https://imdb.to/2Y1TzQM>)

Bu çalışma kapsamında, www.imdb.com sitesinden *Warcraft* filmiyle ilgili 1 ve 10 puan veren kullanıcıların, www.metacore.com sitesinden ise bütün kullanıcıların yorumları analiz edilmiştir. Bu analiz kapsamında, 624 adet yorum toplanmıştır. 624 yorum içinde toplam da 51.967 tane kelime kullanılmıştır. Bu kelimeler, tek kelime, yan yana ikili, üçlü ve dördü kelime grupları halinde analizleri yapılmıştır.

- En çok kullanılan tek kelimeler; *movie, warcraft, you, film, game, like, good, story, just, really* olmuştur. Bu analizde, her kelimeyi bir anlama bağlamanın dışında, çalışma içinde bir yere ulaşabilecek kelimelere odaklanılmıştır. Tek kelimelerden, “*good*” kelimesinin dilimizdeki anlamı iyi ve güzeldir, bu kelime toplam da 362 defa kullanılmış, bu kadar sık kullanılmasının anlamı ise filmle alakalı olarak seyircinin düşüncelerinin pozitif yöne yatkın olduğu anlaşılmıştır. Bu bağlamda sadece tek bir kelimenin kullanım yoğunluğundan nihai bir sonuç ortaya çıkmamaktadır.
- Yan yana ikili kelime gruplarında en çok kullanılan kelime grupları ise şöyle; *of the, the movie, this movie, it is, in the*. Yan yana ikili kelime grubu analizinde ise anlamlı bir bütün elde etmek oldukça zordur; bunun nedeni İngilizce dilinin gramer yapısıyla bağlantılıdır. Buradan bir çıkarım yapıldığında ise “*the movie*” ve “*this movie*” ikililerinde, yorumcuların filmi vurgulamaya çalıştıkları sonucuna ulaşılabilir, bu çıkarımın desteklendiği nokta ise diğer filmlerle yapılan analizlerde bu kelime gruplarının kullanımının daha az olmasıdır.
- Yan yana üçlü kelime gruplarında en çok kullanılan kelime grupları şöyledir; *a lot of, this movie is, a fan of, World of Warcraft*. Üçlü kelime gruplarında, odak noktasının film ve oyunun fanları olduğu görülmektedir. Böyle bir sonucun çıkması, seyirciden ziyade yorumlarda yönün oyunculara döndüğünün bir göstergesidir.
- Yan yana dördü kelime gruplarında en çok kullanılan kelime grupları şöyledir; *Lord Of The Rings, A fan of the, A fan of Warcraft, if you are a*. Dördü kelime gruplarında, fanların ve oyunun yanına bir de *Lord Of The Rings* adlı fantastik film de eklenmiş, seyirci *Warcraft* filmi www.imdb.com sitesindeki puanı 8.8 olan *The Lord Of The Rings* filmiyle karşılaştırmıştır (URL-11). *The Lord Of The Rings* filmi, fantastik öğelerden oluşan ve bu tür de CGI teknolojisinin yoğun olarak kullanıldığı bir film. Karşılaştırma sebebi ise *Warcraft* oyununun içinde *The Lord Of The Rings* kitabı ve filminden öğeler olmasıdır; fakat *The Lord Of The Rings* filmi, seyirci ile yüksek ve pozitif bir etkileşim içindedir, www.imdb.com sitesinde serinin birinci filmine 1.551.243 kişi oy vererek filmin puanını 8.8 olarak belirlemişlerdir (URL-12), bu puan, bu türdeki en yüksek puanlardan biridir. Bu



Resim14. Silent Hill Film İçi Görsel (<https://bit.ly/2OG6eFJ>)

Silent Hill video oyun serisinden 2 adet film uyarlanmıştır. Bu filmlerden ilki 2006 yılında *Silent Hill*, 2012 yılında *Silent Hill: Revelation* adıyla yayınlanmıştır. *Silent Hill* adlı film, 50 milyon dolar bütçeyle çekilmiştir, hasılatı ise yaklaşık 97 milyon dolardır. Film, www.imdb.com adlı film bilgilendirme sitesinde 195.141 kişi tarafından oylanarak 10/6.6 puan almıştır (URL-14). Filmin konusu; genç bir anne kızının gizemli hastalığına çare bulmak için kızının rüyalarında sürekli olarak gördüğü Silent Hill adlı kasabaya doğru yola çıkarlar.

Serinin 2. filmi olan *Silent Hill: Revelation*, 20 milyon dolar bütçeyle çekilmiştir, hasılatı ise yaklaşık 55 milyon dolardır. Film, 3D teknolojisi ile yayınlanmıştır. Film bilgilendirme sitesi olan www.imdb.com adlı sitede, 54.813 kişi tarafından oylanarak 10/5 puana sahiptir. Filmin konusu ilk filmden farklıdır, gizli güçlerden kaçan baba ve oğul kendilerini unutturmuşlardır, 18. yaşına yaklaşan oğlu bir gece kabusuyla boğuşurken babası ortalıktan yok olur, babasını bulmaya çalışırken de kendisiyle ilgili önemli şeyler keşfetmiştir.



Resim15. Silent Hill Serisinin İkinci Filminden Sahne (<https://imdb.to/2P5HmGE>)

Bu çalışma kapsamında, www.imdb.com sitesinden *Silent Hill* filmiyle ilgili 1 ve 10 puan veren kullanıcıların, www.metacore.com sitesinden ise bütün kullanıcıların yorumları analiz edilmiştir. Bu analiz kapsamında, 737 adet yorum toplanmıştır. 737 yorum içinde toplam da 70.674 tane kelime

Video oyunlarından uyarlanan filmler konusunda yapılan çevrimiçi ankete katılanlara “Oyundan uyarlanan filmlere karşı ön yargınız var mı?” Diye sorulmuştur, Çevrimiçi ankete katılan kişilerin ortak kanısı, ön yargılarının olmadığı ama oyununu severek oynadıysa pozitif bir beklenti içine girdiği görülmüştür.

Katılımcılara, “Severek oynadığınız oyunların filmlerinin yapılmasını ister misiniz?” sorusu yöneltilmiştir. Katılımcılardan 5 kişi filmlere uyarlanmasını istediklerini, 5 kişi istemediklerini ve 1 kişi de hem isteyip hem istemediğini ifade etmiştir. İsteyen 5 kişi içinden 2 kişi, hem yapılsın hem yapılmasın cevabını veren 1 kişi, **The Last Of Us** adlı oyunun adını vermiştir ve oyunun konusunun güzel olduğunu belirtmişlerdir. İstemeyenlerin ortak düşünceleri ise oyundan tatmin olmalarıdır. Hem yapılsın hem yapılmasın diyen katılımcının, diğer katılımcılardan farklı olarak düşündüğü nokta ise oyunların hikayesinin öncesinin veya sonrasının filmlerinin yapılmasının daha etkileyici olacağı ifade etmesidir.

Üretilen herhangi bir ürünün, hitap ettiği hedef kitlesi vardır, filmler seyirciler için, oyunlar da oyuncular için üretilir. Bu tip video oyunlarından uyarlanarak üretilen filmlerde ise hedef kitle hem seyirci hem oyuncu olmaktadır, katılımcılara “Oyundan uyarlanan bir film, sizce oyuncuya yönelik mi yoksa seyirciye yönelik mi yapılıyor?” Diye sorulmuştur. Katılımcılardan 6 kişi, bu filmlerin seyirciye yönelik yapıldığını, 3 kişi oyunculara, 2 kişi de her ikisine cevabını vermiştir. Bu noktada, her ikisine diyen 2 katılımcının odak noktası, filmin seyirciye yapıldığı ama sadece oyuncuların anlayabildiği nüansların konulduğunu belirtmiştir. Seyirciye yönelik filmler diyen katılımcılardan ise buna sebep olarak, film yapımcılarının elinde oyuncu kitlesinin var olduğunu, bunu yükseltebilmek adına filmi seyirciye yönelik yaptıklarını ifade etmişlerdir.

Katılımcılara, “Oyundan uyarlanan bir film izlediğiniz zaman, o oyunu oynama arzusu veya oyundan uzaklaşma duygusu hissediyor musunuz?” Diye sorulmuştur. Katılımcıların ortak kanısı, oyundan uzaklaşmadıkları, film başarılıysa ve filminden etkilendilerse, o oyunu oynama arzusu hissettiklerini ifade etmişlerdir. Bu noktada katılımcılardan 1 kişi, oyunu oynama arzusundan çok oyunun içeriğini ve oyunu oynama deneyimini merak ettiğini ifade etmiştir. Başka bir katılımcı ise **Warcraft** filmini izledikten sonra hiç oynamamış olmasına rağmen **Warcraft**'ın oyununu oynama isteğini ifade etmiştir.

Seyirci bir filmi izlerken pasif haldedir, herhangi bir biçimde hikayeye içerik veya biçimsel olarak yön veremez, oyuncu ise oynadığı oyunun kuralları içerisinde hakim olan kişidir ve oyuna yön verme hakkına sahiptir. Katılımcılara, “Oyunu oynarken aktif olmak mı, filmini seyrederken pasif halde olmak mı, sizin daha çok hikayeyi hissetmenizi sağlıyor?” Diye sorulmuştur. Katılımcılar içinden 9 kişi, oyun oynarken aktif olma halinin hikayeyi daha çok hissetmelerini sağladığı, 1 kişi, her iki şekilde de hissettiklerini, 1 kişi ise oyunun içeriğinin bunu belirleyeceğini, bazı oyunlarda oyunu oynamak bazılarında ise filmini seyretmenin hikayeyi daha çok hissetmelerini sağladıklarını ifade etmişlerdir.

“Video oyunlarından uyarlanan filmlerin, ticari bir kaygıyla mı yoksa oyunun ve sinemanın gücünün birleştirilerek daha etkili bir anlatım yöntemi bulmak için mi üretilmiştir?” Diye katılımcılara sorulmuştur. Katılımcılardan 9 kişi, ticari kaygıyla, diğer 2 kişi, her ikisi demmiştir. Katılımcılardan 3 kişi, oyunun yarattığı pazarın etkisiyle popüleritesini kullanıp filminden de hem para kazanma hem de oyunun etki alanını genişletme arzusuyla yapıldığı konusunda fikir beyan etmişlerdir.

Katılımcılara, “Oynadığınız oyunun, filmi yapıldığında bu sizi heyecanlandırır mı yoksa endişelendirir mi?” Diye sorulmuştur. Katılımcılardan 2 kişi, herhangi bir duygu hissetmeyeceklerini, tepkisiz olacaklarını ifade etmiştir, 3 kişi, endişe duyacaklarını çünkü son dönemlerde kötü uyarlamalarla karşılaştıklarını gerekçe göstermiştir, 6 kişi ise heyecan duyacaklarını söylemişlerdir.

Kullanıcılara, “Oyundan uyarlanan filmler, sizce başarılı (maddi kazanç-ödül- seyirciden iyi tepki) mi?” Diye sorulmuştur. Katılımcılardan 6 kişi, filmlerin genel olarak başarılı olduğunu, 3 kişi, filme göre değişebileceğini, 2 kişi de başarısız olduğunu ifade etmiştir. Bu doğrultuda, başarısız diyenlerin ortak kanısı bir tane başarılı bir film olduğu zaman bu döngünün kırılacağı yönündedir. Katılımcıların, ortak kanısı ise bu filmlerin maddi anlamda başarılı oldukları yönündedir, bu düşünceleri bugüne kadar video oyunlarından uyarlanan filmlerin maddi kazançlarının ortalaması filmlerin maddi anlamdaki başarısını da ifade etmektedir.

SONUÇ

Bu çalışma, sinema ve video oyunu konularını merkeze alarak adaptasyon kavramına teknik konuların ve seyircilerin verileriyle farklı bir açıdan bakmaya çalışmıştır. Sinema, endüstriyel bir sektör olmasına karşın temelinde sanat olması nedeniyle subjektif birçok değer taşımaktadır, video oyun endüstrisi ise sanat olup olmadığı tartışmalı bir boyutta olmasına rağmen, oyuncu deneyiminin sektör içindeki yeri nedeniyle, video oyun sektörü de subjektif değerlere sahiptir. Subjektif değerlerin olduğu iki sektörün adaptasyonundan nihai bir sonuç çıkartmak oldukça zordur, bu sebeple teknik içerik, seyirci yorumları ve sektör bağlantılı kişilerin çevrimiçi anket cevapları beraber analiz edilerek sonuçlara ulaşmayı hedeflenmiştir.

Teknik kısımda yorumlanan veriler; ekonomik gider ve kazançlar, uluslararası büyük organizasyonlarda elde edilen başarılar, oyun içi görsel ve hikayeleriyle uyarlanan filmin görsel ve hikayelerinin benzerliğidir.

Seyirci bölümünde ise; www.imdb.com ve www.metacore.com adlı film kritik ve puanlama sitelerinden 10 üzerinden verilen puanlar ve film hakkındaki yorumlar toplanmıştır. Bu verilerin anlamlı bir bütün haline gelebilmesi için kelime analizi uygulaması yapılmıştır.

Sektör bağlantılı kişilere uygulanan çevrimiçi anket bölümünde, bu kişilerin sektör bilgileri merkeze alınarak hazırlanan sorulara verdikleri cevapların analizi uygulaması yapılmıştır.

Bu üç farklı yöntemin analiz sonuçları doğrultusunda, uyarlama filmlerinin eksik ve problemler yanları ortaya çıkmıştır;

- Bazı filmlerde bulunan özel detayları oyunu hiç oynamamış seyircinin fark edemeyeceği biçimlerde olması.
- Filmlerin, oyununu oynayan oyuncu için mi yoksa herhangi bir seyirci için mi yapıldığının karmaşası.
- Oyunun hikayesi ve oyunun genel teknik yapısı ile uyarlanan filmin uyuşmaması.
- Uyarlama filmlerin içerisinde kült veya klasikleşmiş türde bir filmin yapılmaması.
- Uyarlama filmlerin Akademi Ödülleri, Cannes Film Festivali, Berlin Altın Ayı gibi prestiji yüksek yarışmalarda en iyi film, en iyi yönetmen gibi ödülleri alamamış olması.

Bu problemler ve eksiklikler bir filmi ekonomik anlamda zarar etmesine sebep olmamasına rağmen sinema tarihi içerisinde edineceği yerin önemini zedelemektedir. Klasikleşmiş bir film üretiminin belirli bir formülü yoktur; fakat *Hollywood*, ekonomik anlamda kazanç sağlamak için benzer senaryo yapılarını, filmin kitesine yönelik popüler bir yıldız oyuncu kullanımı gibi öğelerle film üretimini sağlamaktadır. Klasikleşmiş veya kült olmuş filmlere bu statüyü kazandıran durum, seyirci tepkileridir, kült ve klasikleşmiş filmi diğer filmlerden ayıran nokta; seyirci bu filmleri tekrar tekrar seyretmektedir, üzerine okumalar yapmaktadır. Bununla beraber seyircinin oluşturduğu bu tepki, bu filmlerle ilgili yeni çalışmaların ve ekonomik olarak da yeni kazanç noktalarının doğmasına da sebep olmaktadır.

Uyarlama film seyircisinin, klasik bir seyirciden farkı oyunu oynamış olma alt yapısı ile filmi seyretmesidir, filmden beklentileri, oyun oynarken hissettikleri duyguları filmi izlerken de hissetmek

istemeleri, oyundan gelen seyirci, izlediği filmde sürekli oynadığı oyunu arıyor, yazdıkları eleştirilerin birçoğunda, oyunun yorumlanması konusunda şikayetleri bulunmaktadır. Uyarılma filmler ile seyirci arasındaki bağ, oyun ile oyuncu arasındaki bağ seviyesine gelmediği sürece bu eksikliklerin bütünüyle çözülmesi oldukça zordur.

Uyarılma, sinemanın başvurduğu kaynaklardan biridir, uyarılma biçimleri uyarlandıkları sanata göre değişmektedir, *Sabahattin Ali'nin Kuyucaklı Yusuf* adlı kitabını 1985 yılında yönetmen *Feyzi Tuna*, kitabı sayfa sayfa filme uyarlamıştır, düşünsel ağırlıklı kitapların uyarılmasında ise kitabın belirli bölümleri filme uyarlanmaktadır, çizgi roman uyarlamaları da konu odaklı veya sadece karakterler alınarak uyarlanmaktadır, *Batman* çizgi romanlarının, birçok farklı biçimde uyarlanması bulunmaktadır. Uyarılma konusunda, sinemanın diğer sanat dallarıyla olan ilişkileri nedeniyle video oyun sektöründe yaşadığı problemlerin benzerlerini onlarla da yaşamış ve hala daha yaşadıkları problemler de vardır. Kitap ve çizgi roman uyarlamalarında seyirci açısından önemli bir eşik geçilmiştir, iki türde klasikleşmiş filmler varken, kitap uyarlaması olan *The Godfather* filmi 1973 yılındaki *Akademi Ödüllerinde* 11 tane adaylığı ve 3 tane de ödülü vardır, bu ödüller; *En İyi Film*, *En İyi Erkek Oyuncu*, *En İyi Uyarılma Senaryo*. *The Godfather II* ise 1975 yılında 11 adaylık ve 6 ödül almıştır, bu ödüller; *En İyi Film*, *En İyi Yardımcı Erkek Oyuncu*, *En İyi Yönetmen*, *En İyi Film Müziği*, *En İyi Uyarılma Senaryo*, *En İyi Yapım Tasarımı*.

Çizgi roman uyarlamaları ise *The Godfather* serisi kadar çok ödüle ve sinema tarihinde etki alanına sahip olmasada 2000'li yıllarda üretilen *Christopher Nolan* tarafından çekilen *Batman* serisiyle bu uyarlamalar içerisinde klasikleşmiştir, serinin ikinci filmi olan *Batman The Dark Knight*, film puanlama ve kritik sitelerinde etki alanı yaratırken *Akademi Ödüllerinde* de 8 adaylık 2 de ödül kazandı, bu ödüller; *En İyi Yardımcı Erkek Oyuncu*, *En İyi Ses Kurgusu*. *Akademi Ödülleri* tek başına bir filmin klasikleşmesine olanak sağlamaz ama katkı sağlar.

Bu çalışma sonucunda belirlenen problemler için ortaya çıkan bulgular şu şekildedir;

- Video oyunlardan üretilen filmlerin klasikleşmesi veya kült olabilmesi için kitap veya çizgi roman uyarlamalarında tercih edilen yönetmenlerin kullanılması, bu yönetmenlerin bu filmleri yönetmeden önce kendi kitesine sahip ve ana akım sinema içerisinde kendi film üretme biçimlerini yaratmış olması gerekmektedir. *The Godfather* filmini yöneten *Francis Ford Coppola* ve *Batman* üçlemesini yöneten *Christopher Nolan* bu anlamda örnek yönetmenlerdir. Bu tip film yapan yönetmenlerle, etki alanı yüksek, prestijli ödülleri alma ihtimali kendi geçmişteki başarıları nedeniyle daha mümkün görünmektedir. Ödül almak için genel geçer bir formül yoktur; yarışmanın o dönem ki şartları, diğer yarışan filmler, yarışmanın olduğu dönemde etki altında olunan popüler kültür öğeleri gibi faktörler yarışmanın sonucunu etkileyebilmektedir.
- Video oyunun sahip olduğu hayran kitlesinin benzeri sinema içerisinde bu filmlerle de oluşturulmalı, filmi defalarca izleyen, bu ürünle gönül bağı kurmuş kişilerin sayısı arttırılmalıdır. Etkileşim alanının genişleyebilmesi için oyuna hayran olan kitle, uyarılan filme karşı da hayranlık duymalıdır.
- Seri biçimde üretilen video oyunlarından uyarlanan filmler için sinema içerisinde bir evren oluşturulması, bu yöntem çizgi romandan uyarlanan filmler için uygulanan bir metottur, *Marvel* evreni veya *Dc* evreni olarak kullanılmaktadır. *Marvel*, kendi ürettiği kahramanlara özgü filmler üretirken bu evren metoduyla da bu kahramanları, çeşitli senaryo hamleleriyle tek bir film içerisinde de kullanmaktadır. *Marvel*, *Avangers* filmleri serisinde film içinde olan kahramanların birçoğunun ayrıca kendi filmleri de vardır.
- Video oyun ile uyarlanan film arasında ortak bir anlatım dili oluşturularak üretim yapılmalı, video oyunda çok aktif bir karaktere film içerisinde yeteri kadar yer verilmediği zaman seyirci, bu duruma yorumlarında tepki vermektedir.
- Video oyun ve uyarlanan film arasında teknik bir köprü de oluşturulmalı, görsel efekt teknolojisi bir oyundaki sayısal bir nesneyi benzer yöntemler kullanarak üretebilmektedir, sadece oyundaki sayısal nesnelerin değil video oyun üretiminde kullanılan mimari yapı, oluşturulan ortam, kullanılan renkler

de uyarılma esnasında teknik olarak filme uygulanmalıdır. Seyirciler, bu tip farklılıkların video oyun ile filmin özdeşleşmesinin önünde bir engel olduğu yönünde yorumlar yapmaktadır.

- Uyarlanan filmlerin hitap ettiği kitlenin belirlenmesinde, çizgi roman uyarlaması yapan *Marvel'in* stratejisi, sektör içinde olumlu bir karşılık bulmaktadır, Marvel evreninden herhangi bir film izlediğiniz zaman filmin uyarlandığı çizgi roman hakkında herhangi bir şey bilmeseniz bile filmi kendi içinde algılayıp değerlendirmek mümkündür. Üretilen ürün, hangi platform içinde yayınlanacaksa, o platformun kitlesine hitap etmek yerine kısıtlı bir kitleye hitap etmek ekonomik ve etki alanı olarak birtakım negatif durumlara sebep olacaktır.

Sunulan bu çözümler, çalışmanın ortaya çıkardığı sonuçlar üzerinden üretilmiştir; bu nedenle bu problemlere başka perspektiflerden bakılarak başka çözümler de üretilebilir. Sanatın var olduğu yerde, kesin bir çözümden bahsetmek, nihai sonuçlara ulaşmak oldukça zordur, bu çalışma üretilen bu ürünleri sanat eseri kapsamında çok endüstriyel bir ürün olarak ele alarak, çözümü de endüstriyel sınırlar içinde aramıştır. Üretim devam ettiği sürece, problemler ve çözümler beraberinde gelecektir, burada ulaşılan problemler sinema sektöründe daha önceden farklı biçimlerde çözüldü, yine çözülecektir; çünkü sinema durağan veya pasif bir sanat biçimi değildir hem kendi üretim biçimlerini hem de onu tüketen izleyici sürekli değişim göstermektedir.

KAYNAKÇA

Becker, K. (2006). A psycho-cultural approach to video games.

Bessière, K., Seay, A. F., & Kiesler, S. (2007). The ideal elf: Identity exploration in World of Warcraft. *Cyberpsychology & behavior*, 10(4), 530-535.

Bittanti, M. (2003). The technoludic film: Images of video games in movies (1973-2001). In *Entertainment Computing* (pp. 307-312). Springer, Boston, MA.

Busch, T., Boudreau, K., & Consalvo, M. (2015). Toxic gamer culture, corporate regulation, and standards of behavior among players of online games. In *Video Game Policy* (pp. 176-190). Routledge.

Corneliussen, H., & Rettberg, J. W. (Eds.). (2008). *Digital culture, play, and identity: A World of Warcraft reader*. MIT Press.

Elsaesser, T. (2009). The mind-game film. *Puzzle films: Complex storytelling in contemporary cinema*, 13-41.

Esser, A., Bernal-Merino, M. A., & Smith, I. R. (2016). *Media across borders*. Taylor & Francis.

Gansing, K. (2003). The myth of interactivity or the interactive myth?: Interactive film as an imaginary genre. *Digital Arts and Culture, RMIT University Melbourne*, <http://hypertext.rmit.edu.au/dac/papers>, 39-45. *international conference on Multimedia* (pp. 569-578).

Jurca, R., & Faltings, B. (2007). *Reporting Incentives in Online Feedback Forums: the influence of effort* (No. REP_WORK).

Juul, J. (2018). The game, the player, the world: Looking for a heart of gameness. *PLURAIIS-Revista Multidisciplinar*, 1(2).

Kirkland, E. (2007). Restless dreams in Silent Hill: approaches to video game analysis. *International*

Journal of Technology Management & Sustainable Development, 6(3), 167-178.

Kranz, D. L., & Mellerski, N. C. (Eds.). (2008). *In/Fidelity: Essays on Film Adaptation*. Cambridge Scholars Pub..

Lay, S. (2007). Audiences across the divide: Game to film adaptation and the case of Resident Evil. *Participations*, 4(2).

Lukas, S. A. (2009). Horror Video Game Remakes and the Question of Medium: Remaking Doom, Silent Hill and Resident Evil. *Fear, Cultural Anxiety and Transformation. Horror, Science Fiction, and Fantasy Films Remade*. Lanham: Lexington Books, 221-242.

Mahalli, D. (2011). *Güncel Sanat Pratiğinde Video Oyunları*. (Yüksek Lisans Tezi). Yıldız Teknik Üniversitesi, Sosyal Bilimler Üniversitesi, İstanbul.

Mathijs, E., & Mendik, X. (2007). *The cult film reader*. McGraw-Hill Education (UK).

Naficy, H. (2010). Multiplicity and multiplexing in today's cinemas: Diasporic cinema, art cinema, and mainstream cinema. *Journal of Media Practice*, 11(1).

Newman, J. (2012). *Videogames*. Routledge.

Peralta, V. (2007). Extraction and integration of movielens and imdb data. *Laboratoire Prisme, Université de Versailles, Versailles, France*.

Potel, M. J., Sayre, R. E., & Robertson, A. (1979). A system for interactive film analysis. *Computers in biology and medicine*, 9(3), 237-256.

Roger Calliois (2001). *Man, Play and Games*. Illinois: University of Illinois Pres.

Schwartz, D. M. (1997). *U.S. Patent No. 5,607,356*. Washington, DC: U.S. Patent and Trademark Office.

Thomson, D. (2015). *Filmler Hayatımızı Nasıl Etkiler*. 1. Baskı. İstanbul: Alfa Basım Yayın.

Tong, W. L., & Tan, M. C. C. (2002). Vision and virtuality: The construction of narrative space in film and computer games. *ScreenPlay: cinema/videogames/interfaces*, 98-109.

Wolf, M. J. (2001). Genre and the video game. *The medium of the video game*, 113-134.

ELEKTRONİK KAYNAKLAR

URL-1 <https://imdb.to/2YvN3nl> (Erişim Tarihi: 22.12.2019)

URL-2 <https://imdb.to/2WfBoGw> (Erişim Tarihi: 22.12.2019)

URL-3 <https://imdb.to/3dfV8kb> (Erişim Tarihi: 22.12.2019)

URL-4 <https://imdb.to/2YqK7IR> (Erişim Tarihi: 22.12.2019)

URL-5 <https://bit.ly/2WfBApe> (Erişim Tarihi: 22.12.2019)

URL-6 <https://imdb.to/2VXCuI3> (Erişim Tarihi: 22.12.2019)

URL-7 <https://imdb.to/2WsBtqO> (Erişim Tarihi: 22.12.2019)

URL-8 <https://imdb.to/2z5syDD> (Erişim Tarihi: 22.12.2019)

URL-9 <https://imdb.to/2WjMCKg> (Erişim Tarihi: 17.05.2019)

URL-10 <https://imdb.to/2Wno3vZ> (Erişim Tarihi: 17.05.2019)

URL-11 <https://imdb.to/2z8ax7n> (Erişim Tarihi: 17.05.2019)

URL-12 <https://imdb.to/2StYeco> (Erişim Tarihi: 17.05.2019)

URL-13 <https://imdb.to/2KX0Yeo> (Erişim Tarihi: 08.11.2019)

URL-14 <https://imdb.to/2KVSTqd> (Erişim Tarihi: 08.11.2019)