

SİNEMAYA UYARLANAN VIDEO OYUNLARI

Cumhur Okay ÖZGÖR¹

Özet

Video oyunlar, ev eğlencesi olarak yaygınlık kazandığı yıllardan itibaren estetik bir kaygı olarak da gelişim içerisine girmiştir. Kamera hareketleri, senaryo, hikâye anlatımı, karakter gelişimi gibi sinemaya özgü öğeleri ödünç alacaktır. 80'li yıllar, sinemada gişe hasılatı yapan filmlerin video oyunlarına uyarlandığı yıllar olurken, 90'lı yıllarda durum tam tersi olmaya başlayacaktır. Süper Mario Kardeşler (1993), video oyunlardan sinemaya uyarlanan ilk yapım olurken, sinema için de yeni bir yol açılmış olur. Aynı zamanda oyunlar da yıllar geçtikçe sinema sektörüyle boy ölçüşmeye çalışan yapımlar olacaktır. Sinemaya özgü anlatıları benimseyen, farklı kamera açılarıyla estetik dünyalar sunmaya çalışan oyun yönetmenleri, sanatsal olanı yakalamaya çabalayacaktır. Günümüzde sanal oyuncular filmlerde yer almış, Hollywood yıldızları, gerek seslendirme, gerekse modelleme olarak yüzleri video oyunlarına aktarılan yıldızlar olacaktır. CGI efektleri, neon ışıklar, video oyunların bütün nimetlerini sinemaya taşıyan yeni mecralar olacaktır.

Anahtar Kelimeler: Video oyunlar, piksel, konsol, sinema, adaptasyon.

Video Games Adapted To Cinema

Abstract

Video games, since the years when they gained popularity as home entertainment, have also evolved as an aesthetic

¹ Doç. Dr. Balıkesir Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi, kaedeoky@hotmail.com, ORCIDID: 0000-0002-3712-7780.

concern. They will borrow cinematic elements such as camera movements, screenplay, storytelling, character development, and more. The 1980s saw the years when films that were box office hits were adapted into video games, but in the 1990s, the situation began to reverse. "Super Mario Bros" (1993) became the first production adapted from video games to cinema, opening up a new path for the film industry. At the same time, as the years passed, games also produced works that competed with the film industry. Game directors who embraced narrative elements specific to cinema and tried to offer aesthetic worlds with different camera angles would strive to capture the artistic essence. Today, virtual players have appeared in movies, and Hollywood stars have become celebrities whose faces are transferred to video games, both in terms of voice acting and modeling. CGI effects, neon lights, and new platforms that bring all the advantages of video games to the cinema will emerge.

Keywords: *Video games, pixel, console, cinema, adaptation.*

1. Giriş

Bilgisayar oyunlarının sanat olup olmadığı günümüzde çokça tartışılan bir konudur. Oyunların sanat eseri olup olmadığı hakkında farklı görüşler mevcuttur. Video oyunları, bazı ludologlar² tarafından başlı başına yeni bir sanat türü olarak görülmüştür. Örnek olarak, Semler Bringsjord, dijital oyunları teatral oyunlar gibi ‘dramatik bir mücadele’ olarak görür. Dijital oyunlarda da kahramanın mücadele etmesi gereken zorluklar vardır, ancak klâsik dramatik eserlerden farklı olarak dijital oyunlar, daha çok fantastik dünyalar yaratır. Angela Ndaliansis’e göre dijital oyunlar, ‘yeni barok’ eğlence formları olarak değerlendirilebilir. Ndaliansis’e göre ise bilgisayar oyunları, çizgisel olmayıp “çok merkezli, labirentimsi tekrarlamalı ve oynamanın teknolojik ustalık gerektirmesi gibi özellikleriyle yeni-barok eğlence formlarıdır.” (Binark, 2009, s. 75). Oyunlarda anlatı öğeleri imgesel dünyanın önemli bir kısmını edebiyat ve sinema gibi anlatı sanatlarından devralır. Bu ilişkiye dayanan anlatıbilim kuramına göre, oyun dünyaları alternatif öykülere kaynaklık eden bir etkileşim ortamıdır. Oyun oynama edimi, anlatmak bir yana, dil ve konuşmadan bile eskidir, hatta insana özgü bile değildir, dolayısıyla bu görüşe göre öyküler değil, oyunsal özellikler belirleyicidir. (Binark, 2009, s. 90). Oyunların sanat eseri olarak görmeyen görüşler de bir hayli fazladır. Film eleştirmeni Roger Ebert, Doom ve Hitman adlı oyunlardan uyarlanan sinema filmleri üzerine yazılarında, bilgisayar oyunlarının hiçbir zaman bir sanat biçimi olmayacağı görüşünü ortaya atmıştır. Ebert’e göre oyunlar, etkileşimli doğası sebebiyle zanaat olmaktan öteye geçemez. Biricik olmaz, kararı veren

² Ludololist: Oyunları inceleyen bilim dalı. Platon’un oyun manasına gelen Ludus kelimesinden türeyen oyun kavramı, oyuncuların önceden öğrenmek / gözlemlemeyerek uzlaştığı kurallarla bir amacının tanımlandığı ve bu amaca ulaşmak için gerekenlerinin tanımlandığı sistemdir.

oyuncudur ve yönetmenin belirleyiciliği söz konusu değildir. Oyuncunun karar verici rolü nedeniyle oyunu geliştirenlerin, filmlerde yönetmenin, kitaplarda yazarın oynadığı gibi denetleyici bir rol oynaması mümkün değildir. Oyunları sinema ve diğer anlatı türlerinden ayıran en büyük özellik multiplayer (çok kişiyle) ya da single (tek) olarak oyuncunun kendi evrenini, hikâyesini oluşturmasına olanak sağlamasıdır. Oyunda eylemi gerçekleştiren oyuncu, sinemada pasif olan izleyiciden farklı bir konumdadır. Oyuncu, verdiği kararlarla oyunun kaderini değiştirir. Yaptığı seçimler alternatif sonları etkilerken sinemada filmin sonu tektir. Son dönemlerde oyunlardaki “alternatif son” yöntemi sinemada da kullanılmaktadır. Örneğin Ben Efsaneyim ve 1408 filmlerinde birden fazla son bulunmaktadır. Ancak bu filmlerin farklı versiyonlarını izleyerek farklı sonları görebiliriz. Bu açıdan video oyunları seçimlerine benzer seçenekler sunan Black Mirror dizisinin Bandersnatch bölümü video oyunlarla benzerlik sağlamıştır. Bu yöntemle oyunlar üreten, sadece seçimlere dayalı ilerleyen Quantic Dreams firmasının oyunları adı geçen filmlerle benzerlik gösterir.

Oyunların sanat olup olmadığı konusunda bir görüş birliğini oluşmasa da, bu tartışmalar sanat anlayışları arasında bir kırılmaya işaret eder. Bir yandan oyunların çocukların ahlakını bozan, şiddet eğilimini artıran zararlı ürünler olduğuna dair tartışmalar sürerken öte yandan oyun yapımı ile uğraşanların çoğu bunun bir sanat alanı olduğu görüşünde birleşmektedir (Binark, 2009, s. 181). Video oyunların edebî bir anlatı geleneği türünün devamı olup olmadığı sorusu sürekli güncelliğini korurken Janet Murray, video oyunlarının, orijini sözlü anlatı olan, edebiyat ve sinema gibi mecraların bir mirasçısı olduğunu iddia eder. Murray’a göre öyküler ve oyunlar, gerçek dünyadan uzaklaşmışlardır. Postmodern dünyada, öykülerimizi anlatacak yeni bir ortama ihtiyaç duyduğumuzu ve bunu bilgisayarda bulduğumuzu ekler (Binark, 2009, s. 67). Diğer taraftan Aspen Aarseth’e göre video oyunları, bir sanat dalı değil, olsa olsa yeni bir anlatı türü olmaktan öteye gidemez. Aarseth’e göre: Bilgisayar oyunları, simülasyon sanatıdır ya da simülasyonun alt bir türüdür. Tutarlı bir oyun dünyası yaratarak oyunun dinamik görünümünü sergileyen simülasyonlarda bilgi ve deneyim, bir yazar ya da yönetmen tarafından yeniden-yaratılmaktan çok, oyuncunun eylemleri ve stratejileri aracılığıyla yaratılmıştır (Binark, 2009, s. 68).

Video oyunlarında aşamalı öykü anlatımı yöntemi benimsenmiştir. Hikâye örgüsü, oyuncunun tamamlaması için kurulmuştur. Bu nedenle “Bilgisayar oyunlarında öykü, oynanmadan önce anlatılmıştır.” Öykünün de oyunun da sonucunu merak ederiz, ancak öykünün sonu bir öykü anlatıcısı tarafından zaten belirlenmiştir. Dijital oyunlarda amaç, senaryoda ilerlemek, doğru eylemleri, doğru sırada yapmak olabilir.

Sinemanın mirasçısı olan video oyunları, teknik olarak da sinema sanatının yöntemlerini kullanır. Örneğin dövuş oyunlarında uzaklaşıp-yakınlaşan kamera, macera oyunlarında oyuncuya tehlikeyi sezdirmek için sonraki sahneye hareketlenip, geri dönen kamera birincil ve ikincil kamera hareketlerinin çok ötesine gitmiştir. Anlatı türlerinden beslenen, kendi mitosunu oluşturan, kendi evrenini dizayn eden oyunlar, sinemayla etkileşim içerisinde.

2. Video Oyunları ve Sinema

Video oyunlar, özellikle 1980'li yıllarda ev eğlencesi olarak, Commodore 64 ve Amiga 500 bilgisayar modellerinin üretimi; Nes (Nintendo) gibi konsolların yaygınlaşmaya başlaması, ikonik oyun karakterlerinin ortaya çıkması, video oyunlarının eğlencelik sunma açısından önemli bir konuma yerleşmesini sağlayacaktır. Elektronik aletlerin gündelik hayata yoğun olarak girdiği bu dönemlerde, oyunların da popülerliği gittikçe artmaya başlar. Game Boy (Nintendo), Tetris gibi bağımlılık yapan el oyunları, her yere taşınan bir eğlence sunmaktadır. 90'lı yıllarda ise atari salonları, Sony Playstation konsolunun üretimi gibi gelişmeler video oyunları için önemli bir adım olmuştur. Özellikle bilgisayar oyunlarında geline nokta da oyun sektörü için önemli gelişmeler yaşanmasına öncülük edecektir.

Gişede başarı olmuş, kendi kitesini oluşturmuş popüler filmler, oyun şirketlerince Atari, NES gibi sistemlere film uyarlaması oyunlar olarak aktarılmaya başlar. 1980'ler ve 1990'lı yıllar bu durumun sıklıkla görüldüğü dönem olur. E.T, Terminatör, Robocop, Yaratık (Alien), Hayalet Avcıları (Ghost Busters) gibi gişe hasılatı filmler, oyunlara uyarlanmıştır. Severe oynanan bu oyunlar çeşitli konsollara uyarlanırken böylelikle ilk kez video oyunları ve sinema sanatı etkileşim içerisine girmeye başlar. Warner, filminin başarısı ve popüleritesi sonrası bir ET video oyununu piyasa sürmek için adım atar. Warner, 1976'da Nolan Bushnell'dan Atari'yi satın almıştı ve Warner'ın bir film anlaşması yapmak için video oyun şirketini kullanmaya yönelik ilk girişimlerinden biriydi. Oyunun, Spielberg'ün taleplerinden biri olan Noel alışveriş sezonuna yetiştirilmesi için aceleyle üretilmesi gibi nedenlerle E.T oyunu kötü tasarlanmış ve en beğenilmeyen oyunlardan biri haline gelmiştir.

Piyasada eskisine göre daha büyük bir pay sahibi olan oyunların filme uyarlanması da kaçınılmaz bir sonuçtur. Sinema ve video oyun etkileşimi 80'li yıllara kadar dayanıyor. Atari'nin 80'lerdeki yükselişyle beraber Disney şirketi Tron (1982) adlı bilgisayar animasyonlarının ağırlıkta olduğu bir film çeker. Atari ve sinemanın iç içe olduğu diğer bir yapım Wargames (1983) adlı filmidir. Disney benzer bir teknik ve konuyla Son Yıldız Savaşçısı

(Castle, 1984) piyasaya sürer. Bilgisayar animasyonlarından fazlaca faydalanılan, merkeze atari oyunlarını alan film, gişede başarısız olacaktır. Bu filmlerden en önemlilerinden biri, yeniden çekimi de yapılan, Tron olmuştur. Tron (1982) filmi, Grid adı verilen, insan benzeri 'programların' yaşadığı bir dijital dünyanın anlatıldığı Disney'in devrim niteliğindeki dijital bilim kurgu macerasıdır. Neon ışık halkası oluşturan motorların yarışları, disk savaşları gibi yaratıcı bir konu ekseninde ana karakter, Tron adlı programın yardımıyla, ana kontrol programı olarak bilinen bir varlıktan kurtulma çabasıdır. Filmin cesur görselleri gerçekten etkileyiciydi. Canlı aksiyon sahneleri, neon boyalar, arka sahneleri güçlü kılan aydınlatmalı sahneler ve bilgisayarla oluşturulan özel efektli görüntülerle harmanlanmış film, dijital nimetlerden sonuna kadar faydalanmaktaydı. Tron filminde titreşen, neon renkli sanal bir dünya yaratıldı. İnsan karakterleri pikselleştirilmiş, avatarlara dönüşmüş, yeni bir sinemasal dil oluşturulmuştur. İlk film ve devam filmi Tron: Legacy (2010), görsel zengin dünyasıyla birlikte kült klasik haline gelir. Tron örneği, pazarlama sinerjisinin en ileri teknoloji örneğiydi. Ancak, Disney, filmin çıkışıyla birlikte büyük zarar gördü ve şirketin hisse fiyatı 2,50 dolar kaybetti. Şirket, bu filmde toplamda 20 milyon dolar zarar etmiştir. Aslında, Tron'un kült haline getiren video oyunların popüler hale gelmesi olmuştu. Kült mertebesine ulaşan film, bağlantılı video oyunları olmasaydı, daha da zarar edebilirdi. Gişede başarısız olsa da bu tür oyun temalı filmler 80'li yıllarda çekilmeye devam edecekti. Bu trend, 1980'ler boyunca WarGames (1983) gibi filmlerle devam etti. Bilgisayar korsanlığı, yeni ve karanlık bir dünya ve bir teknoloji-gerilim gibi filmler, piyasaya sürülmekteydi. The Last Starfighter (1984) gibi filmlerde, genel olarak genç bir çocuğun video oyun becerileri nedeniyle uzay arası bir savaşa katılmaya zorlandığı, zorunlu kahramanlık hikâyesine dönüşmekteydi. 1980'ler, video oyunları ile ilintili film furçası, The Wizard (1989) ile son bulur. Video oyunlarındaki yetenekleriyle bir turnuvada yer alan çocukları merkeze alan The Wizard, Japon teknoloji devi Nintendo için reklam aracı olan bir yapımdır. Zamanında eleştirilenlerden pek olumlu not almasa da sonrada değere binecek birçok film gibi şimdi saygıyla hatırlanıp bir kült klasiği olarak kabul edilir.

90'lı yıllar, video oyunların sinema ile etkileşiminin arttığı bir dönem olmaktadır. Bilgisayar efektlerinin, dijital dünyalarının nimetlerinden faydalanan Bahçıvan gibi filmler, kült haline gelmeye başlamıştı. The Lawnmower Man (Leonard & Mann, 1992), bilim kurgu korku filmi, ünlü korku yazarı Stephen King'in kısa bir hikâyesinden adını aldı. Film, devrim niteliğinde bilgisayar grafikleri içeriyordu ve etkileyici görüntülerle dolu korkutucu bir sanal dünyayı sergiliyordu. Ancak 1990'lar ilerledikçe, Hollywood'un video oyunlarını doğrudan sinema formuna uyarlama konusundaki ilgisi de artacaktı. Bilgisayar dünyasının sinema ile

etkileşimi bu kadarla da kalmaz. 90'larda the Crow (1994) filminde Brandon Lee'nin çekimler sırasında silahla vurulup ölmesi sonucu başrol oyuncusunun geri kalan sahneleri, dijital ortamda, bilgisayar animasyonları kullanılarak çekilmiştir. 1990'lı yıllar video oyunlarının artık direkt olarak filmleştigi yılların başlangıcı olmuştur.

Süper Mario Kardeşler (1993) film ve video oyun endüstrilerini bir araya getirme başarısızlığının erken bir örneği de Super Mario Brothers filmiydi. E.T'den farklı olarak, Süper Mario Kardeşler filmi, reklam için video oyun içeriğini kullanmaya çalışan bir denemeydi. Bu garip, özel efektlerle dolu film, esinlendiği Nintendo video oyununun neşeli sıçrama ve vurma ruhunu platform öğelerini elbette yaşatamaz. Onun yerine, tuhaf, absürt konuyla bilim kurgu ve bilgisayar tarafından oluşturulan canavarların olduğu bir tür komedidir. Kötü gişe performansı göz önüne alındığında film, (film sadece 20 milyon dolar gelir elde etti, tahmini bütçesi ise 42 milyon dolardı) çocukları dahi etkileyememiştir. Bu kötü örneğe rağmen, film stüdyolarının hala video oyun endüstrisiyle iş yapmak istemesi şaşırtıcıdır. Ancak yıllar içinde video oyunlarının teknolojisi önemli ölçüde gelişti ve bu da oyunların sinematik görseller ve karmaşık hikâyeler sunmasına olanak tanıdı.

Video Oyunlardan Uyarlanan Filmler:

- İkiz Ejder (Double Dragon/1994/James Yukich)
- Street Fighter Capcom & Colombia TriStar Film (1994/ Steven E. de Souza)
- Ölümcül Dövüş (mortal kombat) New Line Cinema (1995/Paul W.S. Anderson)
- Ölümcül Dövüş Yok Oluş (1997/M.K Annihilation/John R. Leonetti)
- Ölümcül Dövüş (Mortal Kombat/2021/Simon McQuoid)
- Wing Commander 20th Century Fox (1999/Chris Roberts)
- Lara Craft Tomb Raider Paramount Pictures (2001/Simon West)
- Lara Croft: Tomb Raider: The Cradle of Life (2003/Jan de Bont)
- Tomb Raider Warner Bros. (2018/Roar Uthaug)
- Doom Universal (2005/Andrzej Bartkowiak)
- Sessiz Tepe Tristar Pictures (2006/Silent Hill/Christophe Gans)
- Sessiz Tepe: Karabasan (2012/Silent Hill: Revelation (3D)/Michael J. Bassett)
- Warcraft Universal (2016/Duncan Jones)
- Assassin's Creed 20th Century Fox (2016/Justin Kurzel)

- Hitman 20th Century Fox (2007/Xavier Gens)
- Hitman: Agent 47 (Hitman: Ajan 47) 2015 Aleksander Bach
- Tekken (2010/Dwight H. Little)
- Postal (2007/Uwe Boll)
- House of the Dead (2003/Uwe Boll)
- Need for Speed (2014/Scott Waugh)
- Dead or Alive (2006/Corey Yuen)
- Street Fighter: Chun-Li Efsanesi (2009/Street Fighter: The Legend of Chun-Li)
- The King of the Fighters (2010/Gordon Chan)

Bu oyun uyarlaması filmlerin çoğu gişede başarısız olan yapımlar olmuşlardır. Özellikle 90'lı yıllarda çıkan hiçbir film, oyunların başarısını yakalayamamıştır. Oyunlarının sıkı takipçileri için Sessiz Tepe başarılı bulunmuş, korkutucu atmosferi ve başarılı müzikleriyle (Yamaoka, 2006), eleştirmenler tarafından da en iyi yorumları alabilmiş ender oyun uyarlamalarından olmuştur. Ölümçül Deney (Resident Evil), Sony (Paul W.S. Anderson, 2002), Milla Jovovich, Michelle Rodriguez, James Purefoy gibi önemli isimleri bir araya getirmiş müziklerini Marilyn Manson'un üstlendiği başarılı bir filmidir. Resident Evil'in film hakları ilk olarak 1998'de satın alındı ve yönetmen koltuğunda ilk düşünülen isim zombi filmleri ustası George A. Romero'ydu (Night of the Living Dead, Dawn of the Dead, Day of the Dead, Land of the Dead, Diary of the Dead ve Survival of the Dead). Romero, filmini çoğunlukla orijinal oyun üzerine kurmayı amaçladı ve ana karakterler olarak oyundaki Chris Redfield ve Jill Valentine hikâyesine odaklanmak istedi. Ancak birkaç senaryo denemesinin ardından Romero'nun fikirleri onaylanmadı ve Romero projeden ayrıldı. Buna rağmen, Capcom'un üst düzey yöneticilerinin bazılarının Romero'nun fikirlerini beğendiği söylenmektedir. 1995 yapımı Mortal Kombat'ın başarısının ardından, Paul W.S. Anderson'ın yazıp yönetmesi için seçildi ve daha önce yazdığı, Undead adını verdiği senaryoyu (bu senaryonun Resident Evil oyunundan ilham aldığını itiraf etti, çünkü oyunu oynamaktan keyif almıştı), Resident Evil filmine dönüştürdü. (Carton, 2022, s. 45). İkinci Ölümçül Deney filmi beğenilmemiş ancak serinin üçüncü filmi olan Ölümçül Deney Yok Oluş (Mulcahy, 2007) Milla Jovovich, Oded Fehr, Ali Larter gibi isimleri bir araya getirmiş ve dikkat çekmeyi başarmıştır. Türün hayranlarınca beğenilen aksiyon-korku serisinin üçüncü filmi, Russell Mulcahy (Highlander) tarafından yönetildi. Paul W.S. Anderson bir kez daha çok senaryoyu yazdı ve bu sefer aksiyon Nevada Çölü'ne taşındı. Dövüş oyunlarından korku oyunlarında sinemaya aktarılan yapımlar

bir nebze daha beğenilmeye başlanmıştır. Sessiz Tepe ve Ölümçül Deney filmleri bu duruma iyi bir örnektir. Ancak oyunları her ne kadar başarılı olsa da beyaz perdede hüsrana uğrayan korku oyunları da az değildi. Alone in the Dark Lions Gate (Boll, 2005), Christian Slater, Tara Reid, Stephen Dorff gibi isimleri bir araya getirmesine rağmen daha çok B-tipi film havasından kopamayan bir yapım oldu. Oldukça karanlık, labirent benzeri atmosferde geçen bu film uyarlamasında video oyunlarındaki voodoo ve Lovecraftvari korku ve dehşet eksiktir. Alone in the Dark, eleştirel karşılama göz önüne alındığında, yapılmış en kötü filmlerden biri olarak bilinir. Bir diğer korku klasiği Bloodyrayne oyunu da Alone in the Dark ile aynı kaderi taşıyacaktır. Bloodyrayne (Boll, 2006). Yönetmen Uwe Boll, House of the Dead ve Alone in the Dark'ı büyük ekrana getirdikten sonra, BloodRayne'in film uyarlamasını 2006'da yayınladığında başka bir korku-aksiyon video oyunu serisine el atmaya karar verdi. Film, Boll'un bugüne kadar en yıldızlı kadrosuydu. Oscar ödüllü Ben Kingsley (Gandhi, Schindler'in Listesi, Rüya Adası), Rayne'in babasını ve baş antagonisti oynarken, Michael Madsen, Michelle Rodriguez, Billy Zane ve hatta rock müziği efsanesi Meat Loaf gibi isimler yardımcı rollerde görünmekteydi. BloodRayne, eleştirilenlerden kötü eleştiriler aldı ve 25 milyon dolarlık bütçesinin sadece 4 milyon dolarlık bir gelir elde etti.

Korku oyunları gibi aksiyon oyunları da sinema için daha az tehlikeli bir zemin oluşturmaktaydı. Bu filmlerden biri olan Max Payne 20th Century Fox (Moore, 2008), Mark Wahlberg, Mila Kunis, Beau Bridges gibi yıldızların yer aldığı karanlık, neo-noir bir aksiyon, çizgi roman tarzında anlatılan klişe bir hikâyedir. Max Payne, görsel ve atmosferik düzeyde 2006 yapımı Sessiz Tepe ile karşılaştırılabilir. Ancak oyun hayranlarını hayal kırıklığına uğratan, hikâyede yapılan bazı gereksiz değişikliklerdir. Video oyunları ve filmlerin doğal olarak farklı ortamlar olduğu ve deneyimin ayarlanması ve basitleştirilmesi gerektiği yönündeki argümanlar ortaya çıksa da Max Payne zaten kalbinde oldukça sinematik bir oyun olduğu için bazı daha tanınabilir oyun anlarının doğrudan uyarlanmamış olması filmi daha az başarılı kılar. Yine de yönetmen John Moore, filmin çoğu sahnesi için gri, karlı renk paletine sadık kalarak izleyicileri toplumun iç yüzüne ve aynı anda Max'in kırılabilir psikolojisini daha da derinleştirir. Max Payne, gişede başarılı olsa bile, eleştirilenlerden iyi eleştiriler alamadı. Max Payne gibi bir diğer ortada kalmış oyun Pers Prensi: Zamanın Kumları, Walt Disney (Newell, 2010) olmuştur.

Jake Gyllenhaal, Gemma Arterton, Ben Kingsley gibi önemli isimleri kadrosunda toplayan film, Orijinal Karayip Korsanları üçlemesinin büyük başarısının ardından yapımcı Jerry Bruckheimer'e teslim edildi. Yönetmen ve senarist, başarılı bir yapım olan 2003 video

oyunu Prince of Persia: The Sands of Time'nin (PS2, Xbox, GameCube) uyarlamasını yeniden yaratmayı amaçladı. Yönetmenliği, Harry Potter ve Ateş Kadehi'nin yönetmeni olarak bilinen Mike Newell üstlendi. Prince of Persia: The Sands of Time eleştirilenlerden karışık eleştiriler aldı, ancak yayınlandığı dönemde bir video oyununa dayalı en yüksek hasılat yapan film oldu. Oyunun yaratıcısı tarafından geliştirilen otantik hikâye, yenilikçi zamanı geri alma hikâyesi cihazı ve görsel olarak etkileyici sinematografi ve koreografi kombinasyonunu sağlamıştır.

Video oyunlarının ölümsüz ikonlarını beyaz perdeye taşıyan yapımlar da günümüzde artmaya başlamıştır. Pixels adlı film, video oyun temalı bir hikâyesi olan ve Namco'nun meyve yiyen sarı kahramanı Pac-man gibi bir dizi tanınmış karakterin görünümünün bulunduğu bir aile filmi bunlardan en önemlilerindedir. Ready Player One (Spielberg, 2018) adlı son derece popüler bir romanın film uyarlamasını yönetti. Film, OASIS adlı sanal bir dünya etrafında dönen, video oyunları dolu bir hikâye içeriyor. İçinde gizli bir altın 'paskalya yumurtası' ve Elm Sokağı Kabusu'ndan ve Cinnet'e, Voltron, Jurassic Park ve hatta Last Action Hero'ya kadar pop kültürü göndermeleri ile doludur.

Son otuz yıl boyunca uyarlamaların başarısızlıklarına rağmen Hollywood, video oyunlarına olan ilgisini aksine hızlandırmaktadır. 2022'de Uncharted'ın kahramanları sinemaya uyarlanmış, God of War gibi oyunların dizileri çekilmeye başlanmıştır. Tomb Raider anime dizisi gelecekte Netflix'te yer alacaktır. Castlevania animesi 2021'de Netflix için dördüncü sezonu ile sona erdi. Diğer yaklaşan projeler arasında Tom Clancy'in The Division'ının uyarlaması ve Illumination'dan Super Mario Bros.'un animasyon versiyonu bulunuyor. Ayrıca, hit Detective Pikachu'nun devam filminin de planlar arasında olduğu biliniyor. Video oyunları televizyonda da yolculuklarına devam ediyor; Halo tabanlı bir dizi, Amazon, Westworld ekibi Lisa Joy ve Jonathan Nolan ile televizyon için apokaliptik açık dünya serisi Fallout'u uyarlamak üzere çalışıyor. Naughty Dog'un The Last of Us serisinin oldukça iddialı bir yapımı, oyunun yaratıcısı Neil Druckmann ve popüler Chernobyl'i ekranlarımıza getiren Craig Mazin'in katkılarıyla HBO dizisi olarak birinci sezonunu geride bırakmıştır. Oyun serisinin başkahramanları Joel ve Ellie, sırasıyla Pedro Pascal (The Mandalorian, Game of Thrones) ve Bella Ramsey (Game of Thrones) tarafından canlandırıldı. Hideo Kojima'nın oldukça başarılı ve etkileyici casusluk serisi Metal Gear Solid, Kong: Skull Island yönetmeni Jordan Vogt-Roberts tarafından ekrana uyarlanacak. İlk kişi nişancı oyunu Borderlands'ten - Kevin Hart ve Cate Blanchett tarafından yönlendirilecek ve komedyen ve müzisyen Jack Black'in robot Claptrap'a sesini vermesi - küresel fenomen Minecraft'e kadar, oyunların filmdeki sonraki 30 yılında tüm oyuncular ve izleyiciler için bir şeyler olması kaçınılmazdır (Carton, 2022, s. 192).

3. Sonuç

Film stüdyoları ve video oyun şirketleri aynı zamanda başarılı olmayı sağlamak için bayilikler geliştirmeye başlarlar. Bir film popüler olduğunda, stüdyolar bu popülaritenin ticari değerini en üst düzeye çıkarmak için devam filmleri yayınlamayı denerler. Benzer şekilde, video oyun yayıncıları popüler oyunlara devam oyunları yayınlarlar ve aynı oyun karakterlerini içerirler. Leon Kennedy (Ölümcül Deney) ve Lara Craft (Tomb Raider) karakterleri bu duruma güzel bir örnektir. Bir diğer yöntem ise kurumsal oyunların yeni sürümleri, oyun öğelerini yeniden üretirken tamamen yeni hikâyeler ve karakterler kullanırlar; GTA ve Final Fantasy serileri bu duruma örneklerdir. Bir diğer yöntem ise 80'ler ve 90'larda yaygın olan gişe canavarı filmlerden uyarlanan oyunlardır. Örneğin, Örümcek Adam (Spider-Man) oyunları veya Yüzüklerin Efendisi filmleri için yayınlanan video oyunları gibi.

2005 yılında, Hollywood stüdyoları son 20 yılın en büyük gişe gelir düşüşünü yaşadı, özellikle yaz dönemi izleyici katılımı son derece düşüktü. Yaz, Hollywood stüdyoları için en önemli dönemdir, çünkü bu dönemde büyük bütçeli filmlerinin çoğunu piyasaya sürerler. Pazar araştırmaları, yaz film sezonunun hedef kitesinin ev eğlencesi seçenekleri olarak, özellikle DVD'ler ve video oyunları, tercih ettiğini tespit eder. Gişe geliri, film endüstrisi için daha öngörülemez gelir kaynaklarından biri olmuştur, bu nedenle stüdyolar diğer pazarlara bağımlı hale gelmiştir. Video oyunlar, bu pazarlar arasında en kârlı olanıdır. Bununla birlikte, video oyunu lisans ücretlerinden elde edilen gelir de önemlidir. 2006 yılında gişe gelirleri toparlansa da ve 2007 yazında rekorlar kırsa da stüdyolar hala bu alternatif gelir kaynaklarına bağımlıdır. Ancak, Peter Dekom'un iddia ettiği gibi, kâr marjları film yapım maliyetlerinin artması ve kâr payı alan kişilerin (örneğin, brüt gişe gelirlerinin bir kısmını alan oyuncular ve yönetmenler) taleplerinin artması nedeniyle tüm sektörde daralmaktadır. Bu nedenle film endüstrisi giderek daha riskli hale gelmiştir. Ayrıca, bir gişe filmi kötü performans gösterdiğinde, hayal kırıklığı yaratan gelirler, başka yapım projelerini finanse etme yeteneğini erozyona uğratar çünkü stüdyonun diğer yapımlarını finanse etme kapasitesini azaltır (Brookey, 2020, s. 13). 2007'nin sonlarında X-Box 360 için piyasaya sürülen Halo 3, ilk gününde 170 milyon dolar kazandı ve ilk satış haftasında dünya çapında 300 milyon dolar kazandı. Grand Theft Auto IV, Mayıs 2008'de ilk satış haftasında 500 milyon dolar kazandı. Bu rakamlar, filmdeki en büyük gişe rekorları dışında, gelirleri gölgede bırakıyor gibi görünüyor. Bu muhtemelen, video oyunlarının yirminci yüzyılın hâkim popüler eğlence anlayışına dönüştüğünü gösterir. Bu ticarî büyüme, oyun teknolojisi için gerekli olan araştırma ve geliştirmeye ekonomik bir gerekçe

sağladığından, şu anda oyunun mevcut sanatsal sofistike düzeyi üzerinde doğrudan bir etkiye sahiptir.” (Tavinor, 2020, s. 7). Grand Theft Auto 5 yayınlandığı 2013 Eylül ayından bugüne inanılmaz bir başarıya imza attı, satışları 90 milyonu geçen oyunun elde ettiği gelir ise 6 milyar doları aştı. Bu, Grand Theft Auto V’in bugüne kadar tüm eğlence sektöründe yanına yaklaşılamayacak bir rekora ulaştığını göstermektedir.

Ancak günümüzde android sistemlerle, evde, iş yerinde, taşıma araçlarında etrafımızı sarmış oyun sektörü, sinema sektörü ile rekabet edecek boyutlara gelmiş durumda. Önceleri belli bir kesime hitap eden oyunlar, artık her yaş grubundan, her kesimden insanı içine alacak büyüklüğe ulaşmış gibi gözüküyor. Örnek vermek gerekirse, Rockstar Games (Gta), Electronic Arts (Fifa) ve Activision (Call of Duty) gibi oyun şirketleri, Hollywood endüstrisinin gelirlerini aşmaya başlamıştır. Sinemada, televizyonda gördüğümüz aktörler, aktrisler dijital oyunlarda rol almaya başlıyor. Tanıtım videolarını (trailer) sinematik çekmek adına montaj teknikleri sinemadan ödünç alınır.

Videolar film endüstrisini değiştirmeye başlamıştır. Bu duruma en iyi örnek James Cameron’un sürükleyici bilim kurgu filmi Avatar’dır. Cameron, sadece video oyunu estetiklerini taklit etmekle kalmadı; aynı zamanda film, video oyunları ve 3D bilgisayar animasyonunun kesişim noktası haline gelmiştir. The Matrix’ten 300’e, District 9’dan Inception ve Scott Pilgrim Vs The World’e kadar, sinemaseverler, sinema salonundan çıktuktan sonra bu filmlerin tam olarak bir video oyunu gibi görüldüğünü belirtmektedir. Avatar’dan Heavy Rain’e kadar filmler ve oyunlar, her iki ortamın da sınırlarını yeniden tanımladığı için, eğlence endüstrisinin geleceğinin herkes için ve sonsuza dek değişmekte olduğu açıktır (Russell, 2012, s. 13). Oyunlar artık yüksek çözünürlüklü dijital televizyonlar ve monitörler üzerinde yaygın bir şekilde oynanıyor ve oyun konsolları ile PC oyun geliştirmeleri, modern oyunların görünümü ve sesi üzerinde önemli bir etkiye sahiptir.

Kaynakça

Badham, J. (Yönetmen). 1983. Wargames [Film]. United Artists.

Binark. M., Bayraktutan G., Barış I. (2009). *Dijital oyun rehberi oyun tasarımı, türler ve oyuncu*. Kalkedon Yayınları.

Brookey, R. A. (2010). *Hollywood gamers digital convergence in the film and video game industries*. Indiana University Press.

- Castle, N. (Yönetmen). 1984. *The Last Starfighter* [Film]. Warner Bros.
- Carton, C. (2022). *A guide to video game movies*. Pen & Sword Books Ltd.
- Gans, C. (Yönetmen). 2006. *Silent hill*. [Film]. Columbia Pictures.
- Holland, T. (Yönetmen). 1989. *The wizard* [Film]. Universal Stüdyoları.
- Leonard, B. , Mann, F. (Yönetmen). 1992. *The lawnmower man*. [Film]. New Line Cinema.
- Lisberger, S. (Yönetmen). 1982. *Tron* [Film]. Walt Disney Pictures.
- Moore, J. (Yönetmen). 2008. *Max Payne*. [Film]. 20th Century Studios.
- Russell, J. (2012). *Generation xbox how videogames invaded Hollywood*. Yellow Ant.
- Spielberg, S. (Yönetmen). 1984. *E.T.* [Film]. Universal Stüdyoları.
- Spielberg, S. (Yönetmen). 2018. *Ready player one*. [Film]. Warner Bros.
- Tavinor. G. (2009). *The art of videogames*. Wiley.