

BARTOSZ
MURAWSKI

SWPS Uniwersytet
Humanistycznospołeczny



Bartosz Murawski: absolwent politologii na Uniwersytecie Warszawskim oraz kulturoznawstwa w Szkole Wyższej Psychologii Społecznej. Obecnie jest doktorantem Interdyscyplinarnych Studiów Doktoranckich na Uniwersytecie SWPS. Jego zainteresowania badawcze dotyczą głównie zagadnień związanych z przemysłami kultury oraz kulturą audiowizualną.

GRY W KINIE. FILMOWE PRÓBY ADAPTACJI GIER WIDEO

Games in Cinema: Film Attempts
to Adapt Video Games

Gry wideo już dawno przestały być jedynie technicznymi nowinkami, angażującymi ledwie garstkę pasjonatów nowych mediów, i z impetem wkroczyły do głównego nurtu kultury popularnej, podbijając serca masowego odbiorcy i stając się pełnoprawnym uczestnikiem procesów kulturotwórczych. Ich rosnąca pozycja i znaczenie oczywiście wywarło olbrzymi wpływ na pozostałe media, w szczególności również na zorientowany na rozrywkę film, a powstały wokół niego przemysł musiał zacząć powoli dostosowywać się do nowej rzeczywistości, początkowo traktując gry instrumentalnie, jako gadżety czy nośniki reklamowe, a później także inspirując się nimi przy tworzeniu własnych produkcji i czerpiąc z wypracowanych przez nie wzorców estetycznych. Tym samym podjęto próby przeniesienia gier na ekrany kin, a o efektach tych prób traktuje niniejszy tekst.

Warto w tym miejscu odnotować ważne wydarzenie dla ukazania relacji gier i filmu, jakim była wystawa w Deutsches Filmmuseum we Frankfurcie, którą można było zobaczyć mię-

dzy 1 lipca 2015 a 31 stycznia 2016 roku, a także publikacja przygotowanego do niej katalogu pt. *Films and Games: Interactions* pod redakcją Evy Lenhardt i Andreasa Lauchera¹. Znaczący był nie tylko fakt wspólnej ekspozycji gier i filmów jako równorzędnych zjawisk przez instytucję muzealniczą zajmującą się historią sztuki filmowej, ale także okazja do prześledzenia wspólnej historii obu mediów, wcale nie tak krótkiej i niewiele znaczącej. Jej wycinek, ledwie jeden z aspektów, postaram się przedstawić w dalszej części tekstu.

GRA W ADAPTACJĘ

Związki filmów i gier można, uwzględniając ich wzajemną relację i pozycję wobec materiału źródłowego, podzielić na cztery zasadnicze grupy:

1. Egranizacje, czyli gry będące adaptacjami dzieł filmowych. Film ma tutaj pozycję nadrzędną, jest pierwotnym źródłem treści. Tego typu produkcje powstają przeważnie w powiązaniu z premierami kinowych blockbustów lub dyskontują popularność pierwowzoru i służą jako element strategii merchandisingowej właścicieli marki. Przykłady takich gier można znaleźć już na początku lat 80. XX wieku. Czasami egranizacja może mieć względem filmu charakter spin-offu, prequela lub sequela.
2. Gry i filmy, które są adaptacjami tego samego materiału źródłowego, np. powieści. W tym przypadku nie tyle liczy się ich wzajemna relacja, co wierność poszczególnych tytułów względem pierwowzoru. Nie przeszkadza to w symultanicznym wydawaniu kolejnych gier i filmów, co służy budowaniu zapotrzebowania na treści przynależne do jednej, multimedialnej marki. Przykładem takich produkcji mogą być gry i filmy spod szyldu *Harry'ego Pottera* lub adaptacje powieści J.R.R. Tolkiena.

¹ Zob. *Films and Games: Interactions*, ed. E. Lenhardt, A. Rauscher, Berlin 2015; M. Filiciak, *Pomiędzy. Recenzja książki Films and Games: Interactions*, „Homo Ludens” 2015, t. 7, nr 1, s. 267–273.

3. Gry i filmy, które stanowią fragmenty tego samego fikcyjnego uniwersum i są wobec siebie komplementarne. Narracja prowadzona jest tu w sposób transmedialny, a opowieść rozpoczęta w ramach jednego medium może być kontynuowana w innym². Tym samym gry i filmy są względem siebie równorzędne. Typowym przykładem, który omówił Henry Jenkins w książce *Kultura konwergencji*³, jest wyreżyserowany przez braci Wachowskich, Andy'ego i Larry'ego⁴, *Matrix* (*The Matrix*, 1999). Historia z filmu była kontynuowana nie tylko w ramach dwóch kinowych sequeli, ale również w antologii animacji, komiksach oraz grze wideo *Enter the Matrix* (2003, studio Shiny Entertainment), w której gracz wcielał się w postacię pojawiające się również w filmach. By w pełni czerpać przyjemność z obcowania ze światem przedstawionym i zrozumieć wszystkie wydarzenia, odbiorca powinien zaznajomić się z każdą produkcją należącą do wykreowanego uniwersum.
4. Gradaptacje, czyli filmy będące adaptacjami gier wideo. Tym razem odwrotnie niż w przypadku egranzacji to gry mają pozycję nadrzędną i stanowią pierwotne źródło treści. Filmy tym samym powstają na licencjach udzielanych wytwórniom przez deweloperów gier i podejmują próby przeniesienia z jednego medium do drugiego historii bohaterów, którzy narodzili się w kodzie programistów. Tej właśnie kategorii produkcji głównie poświęcony jest niniejszy tekst, a konkretne przykłady zostaną omówione bardziej szczegółowo w dalszej jego części. Termin „adaptacja filmowa” kojarzy się przede wszystkim z przenoszeniem na ekrany kin dzieł literackich. Jak pisała Alicja Helman:

Adaptować znaczy tyle, co przerabiać, dostosowywać do nowych potrzeb, do nowego użytku. Ten podstawowy sens terminu wykorzystywany jest w myśli filmoznawczej, która wszelako rozwinęła

² Więcej na temat opowieści transmedialnych zob. M. Boczkowska, *Opowieść transmedialna – znak naszych czasów*, „Postscriptum Polonistyczne” 2014, t. 14, nr 2, s. 125–137.

³ Zob. H. Jenkins, *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów*, tłum. M. Bernatowicz, M. Filiciak, Warszawa 2007.

⁴ Po przejściu operacji zmiany płci są to dzisiaj siostry – Lana i Lilly.

go i steoretyzowała, zarazem ograniczając do jednego obszaru – relacji literatury i filmu. Dla teoretyka filmu *adaptować* znaczy przede wszystkim przenieść na ekran utwór należący do prozy literackiej, a więc powieść lub nowelę, w nielicznych przypadkach wiersz, nigdy – dramat. Prozę i poezję się adaptuje, utwór dramatyczny – ekranizuje⁵.

Dzisiaj takie podejście, ograniczające adaptację tylko do literatury, wydaje się archaiczne, nieuwzględniające trendów we współczesnym kinie, a także pomijające wciąż postępującą konwergencję mediów. Od dłuższego czasu w Hollywood adaptuje się przecież już nie tylko literaturę, ale także treści powstałe pierwotnie na innych platformach medialnych. Tym samym na ekranach kin całego świata regularnie pojawiają się filmy oparte na popularnych serialach telewizyjnych, animacjach, komiksach, zabawkach, grach planszowych i oczywiście grach wideo.

Problemów terminologicznych często dostarcza odróżnienie adaptacji od ekranizacji. Helman tak wyjaśnia różnice na przykładzie tekstu literackiego:

Między dramatem a filmem istnieje podstawowe podobieństwo – bezpośredni sposób przedstawienia za pomocą działań i zachowań osób przedstawionych, które to podobieństwo jest ważniejsze niż wszystkie możliwe różnice. Natomiast między powieścią a filmem istnieje podstawowa różnica, którą współczesna teoria filmu nazywa różnicą między opowiadaniem a pokazywaniem, usuwająca w cień dające się sformułować podobieństwa. W konsekwencji dramat można po prostu ekranizować, sfilmować z taką dosłownością, z jaką przeprowadza się transmisję telewizyjną spektaklu, podczas gdy powieść wymaga adaptacji⁶.

Autorka dodaje jednak dalej, że rozróżnienie to jest w istocie „czysto teoretyczne, modelowe, zakładające taki sposób traktowania materii teatru, jaki w praktyce zdarza się niezmiernie rzadko i stanowi o pojawieniu się odrębnej kategorii utworów – sfilmowanych przedstawień teatralnych”⁷.

⁵ A. Helman, *Adaptacja – podstawowa technika twórcza kina*, 1998, <http://www.filmotekaszkolna.pl/uploaded/files/c869a015.pdf> [dostęp 05.10.2016].

⁶ Tamże.

⁷ Tamże.

Uwzględniając powyższe rozważania i stosując analogiczną logikę wywodu do omówienia relacji między grami i adaptującymi je filmami, można pokusić się o stwierdzenie, że i tutaj podobieństwa między nimi usuwają się w cień wobec podstawowej różnicy. Między powieścią a filmem było nią opowiadanie *versus* pokazywanie, natomiast najważniejszą różnicą między filmem a grą jest pokazywanie *versus* działanie⁸. Dlatego właśnie gry, aby móc zagościć w kinach, potrzebują procesu adaptacji.

Za ekwiwalent ekranizacji, odpowiadający za pojawienie się odrębnej kategorii utworów, w tym przypadku można uznać zamieszczane w serwisach internetowych typu YouTube i Twitch tzw. let's playe – cieszące się dużą popularnością w Internecie nagrania, na których gracze za pomocą techniki przechwytywania obrazu w bezpośredni sposób prezentują swoją rozgrywkę i metody przejścia gry. Nie ingerują oni w samą jej treść, jej charakter, nie tłumaczą jej na potrzeby innego medium, a jedynie rejestrują swoje indywidualne doświadczenie, często ubarwiając je autorskim komentarzem. Let's playe nie są więc formą narracji fabularnej, a jedynie zapisem działania konkretnego gracza.

JAK SFILMOWANO GRY?

Przemysł filmowy grami wideo zainteresował się stosunkowo szybko, bo już na przełomie lat 70. i 80. XX wieku, w dobie lawinowo rosnącej popularności tej wówczas nowej formy rozrywki. Producenci z Hollywood, które w tym czasie przeżywało swoją drugą młodość dzięki renesansowi kina przygodowego, zachłysłni się biznesowymi możliwościami, jakie rozpostarły się przed nimi po premierach *Szczęk* (*Jaws*, 1975) Stevena Spiel-

⁸ Alexander Galloway definiuje gry jako medium oparte na działaniu: „If photographs are images, and films are moving images, then *video games are actions*. [...] Without action, games remain only in the pages of an abstract rule book. Without the active participation of players and machines, video games exist only as static computer code. Video games come into being when the machine is powered up and the software is executed; they exist when enacted”, A.R. Galloway, *Gaming: Essays on Algorithmic Culture*, Minneapolis 2006, s. 2.

berga i *Gwiezdných Wojen* (*Star Wars*, 1977) George'a Lucasa. Wraz z tymi filmami nastąpiła era blockbustów – efektownych hitów o gigantycznych budżetach, które przynoszą jeszcze większe zyski, stają się wydarzeniami kulturalnymi i przyciągają do kin tłumy widzów na całym świecie. Potencjał finansowy, jaki niosły ze sobą wykreowane i spopularyzowane przez filmowców marki, należało wykorzystać tak, aby jak najbardziej zdwersyfikować źródła zarobku. Zaczęto tworzyć „supersystemy rozrywkowe”⁹, w których film był tylko jednym z nośników treści – oprócz niego przedstawiano konsumentom szeroką ofertę gadżetów, zabawek, ubrań i innych licencjonowanych towarów. Gry naturalnie również stanowiły jeden z takich produktów, coraz bardziej warty uwagi ze względu na rosnące możliwości domowych konsol¹⁰.

Istotnym wydarzeniem dla nawiązania relacji kina z grami była premiera filmu *TRON* (reż. Steven Lisberger) w 1982 roku, którego fabuła ściśle oscylowała wokół gier: młody haker i programista, Kevin Flynn (w tej roli Jeff Bridges), zostaje przeniesiony do wnętrza systemu komputerowego, gdzie musi zmierzyć się z personifikacją programu głównego, rządzącego cyfrowym światem niczym dyktator. Aby się uwolnić, Flynn musi sprostać wielu wyzwaniom, których zasady i estetyka przypominają środowisko gier. Choć dzisiaj oglądany *TRON* zdaje się filmem naiwnym, a efekty specjalnie zdecydowanie się zestarzały, to w momencie swojej premiery jego nowatorski charakter budził podziw krytyków, np. słynny dziennikarz „Chicago Sun”, Roger Ebert, wystawił mu maksymalną notę czterech gwiazdek¹¹. Obecnie *TRON* cieszy się statusem filmu kultowego.

⁹ Termin wprowadzony przez Marszę Kinder, zob. M. Kinder, *Playing with Power in Movies, Television, and Video Games: From Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles*, Berkeley 1991.

¹⁰ W omawianym okresie na rynku dostępna była druga generacja konsol. W przeciwieństwie do swoich poprzedników, które pozwalały uruchamiać tylko jeden, zakodowany na mikrochipie program, konsole drugiej generacji obsługiwały zewnętrzne kartridże z zapisanymi na nich grami. W ten sposób, aby zagrać w nową grę, nie był konieczny zakup oddzielnego sprzętu.

¹¹ R. Ebert, *TRON*, 1982, <http://www.rogerebert.com/reviews/tron-1982> [dostęp: 05.10.2016].

Premierze dzieła Lisbergera towarzyszyło wydanie przez producenta zabawek Mattel egranizacji *Tron: Deadly Discs*, która do sprzedaży trafiła w 1981 roku, czyli nawet wcześniej niż film do kin. Odtąd rozpoczęła się moda na oficjalnie licencjonowane gry, a pierwszą produkcją, której marketing opierał się na tym sformułowaniu, była zaprojektowana przez Howarda Scotta Warshawa na Atari 2600 *Raiders of the Lost Ark*, bazująca na filmie Spielberga z 1981 roku¹².

W Hollywood zaczęła rodzić się jednak niechęć wobec tematu gier, które traktowano jako chwilową modę i zwykłą technologiczną ciekawostkę. Jednym z powodów było to, że mimo pozytywnych recenzji *TRON* okazał się finansowym rozczarowaniem, nie przynosząc wytwórni Disneya takich zysków, jakich ta oczekiwała po produkcji z podobnym potencjałem komercyjnym¹³. Nie przysłużyła się także zapaść na amerykańskim rynku gier wideo, w wyniku której bankructwo ogłosiło wiele firm zajmujących się produkcją konsol i komputerów domowych, a za którą poniekąd odpowiedzialne były wyjątkowo niskiej jakości produkcje, w tym legendarnie nieudana egranizacja na platformę Atari 2600 filmowego hitu Spielberga *E.T. (E.T. the Extra-Terrestrial, 1982)*¹⁴.

Absencja tematów związanych z grami w filmach hollywoodzkich trwała do momentu, gdy na rynku pojawiły się i zaczęły zdobywać coraz większy jego segment japońskie konsole spod szyldów Nintendo i Segi. Zakończyło to również trwający od jakiegoś czasu kryzys gier wideo. To na tych platformach debiutowało wiele bestsellerowych serii z ikonicznymi bohaterami, którzy do dzisiaj cieszą się niesłabnącą popularnością, z parą hydraulików, braćmi Mario, na czele.

¹² A.R. Corriea, *E.T. wasn't the worst, or the first video game based on a movie*, 2014, <http://www.polygon.com/2014/6/2/5762218/movie-based-games-e-t-atari> [dostęp: 09.10.2016].

¹³ Przychód z kin wyniósł ledwie 33 miliony dolarów, co przy budżecie produkcji szacowanym na ok. 17 milionów nie było imponującym wynikiem nawet w 1982 roku.

¹⁴ Zob. N. Oxford, *Ten Facts about the Great Video Game Crash of '83*, 2011, <http://www.ign.com/articles/2011/09/21/ten-facts-about-the-great-video-game-crash-of-83> [dostęp 05.10.2016].

Na przełomie lat 80. i 90. XX wieku wciąż ukazywały się dziesiątki egranzacji, ale czas jednostronnego przepływu treści zbliżał się już ku końcowi. Było pewne, że w obliczu rosnącego znaczenia gier, a co za tym idzie, wprost proporcjonalnie rosnących z nich zysków, przemysł filmowy ponownie zwróci uwagę na młodsze medium. W 1989 roku wytwórnia Universal wprowadziła do kin film *Czarodziej* (*The Wizard*, reż. Todd Holland), który w zasadzie był pełnometrażową reklamą produktów Nintendo¹⁵. Hierarchia medialna zaczęła się zmieniać – hegemonia kinematografii została naruszona, gry natomiast powoli zaczęły przewyżczać kompleks filmów i odnajdować swoje miejsce w mainstreamie popkultury. Przemiany te zaowocowały w 1993 roku pierwszą oficjalną adaptacją filmową gry wideo – *Super Mario Bros.* (reż. Annabel Jankel i Rocky Morton).

Super Mario Bros. był filmem wyjątkowo nieudanym, któremu nie pomogła nawet gwiazdorska obsada z Bobem Hoskinsem i Johnem Leguizamo w rolach głównych protagonistów, a także Dennisem Hopperem, wcielającym się w ich przeciwnika, Króla Koope. Z oryginału pozostało niewiele – zmieniono charakterystykę bohaterów (np. Koopa jest człowiekiem, a nie ziejącym ogniem gadem), kolorową, wesołą scenografię zastąpił industrialny, dystopijny klimat opanowanego przez dinozaury Manhattanu, sama produkcja natomiast od początku borykała się z wieloma problemami, np. zdjęcia przedłużyły się z planowanych 10 tygodni do 15, w międzyczasie część ekipy zaczęła spożywać duże ilości alkoholu¹⁶, scenariusz wielokrotnie był poprawiany, a duet reżyserski ostatecznie został odsunięty od prac przy filmie przed jego ukończeniem¹⁷. *Super Mario Bros.* miał swoją premierę 28 maja 1993 roku i nie został dobrze przy-

¹⁵ M. Picard, *Video Games and Their Relationship with Other Media*, w: *The Video Game Explosion: A History from PONG to Playstation and Beyond*, ed. M.J.P. Wolf, Westport 2008, s. 294.

¹⁶ Wcielający się w postać Luigiego John Leguizamo był podobno pod wpływem alkoholu, gdy spowodował wypadek na planie, w wyniku którego Bob Hoskins złamał rękę.

¹⁷ B. Reeves, *Mario's Film Folly: The True Story Behind Hollywood's Biggest Gaming Blunder*, 2013, <http://www.gameinformer.com/b/features/archive/2013/05/28/mario-s-film-folly-the-true-story-behind-hollywood-s-biggest-gaming-blunder.aspx> [dostęp: 06.10.2016].

jęty przez widownię. Gracze byli niezadowoleni, gdyż nie udało się odtworzyć radosnego klimatu znanego im z gier, krytycy natomiast nie potrafili doszukać się w filmie żadnych wartości artystycznych. Ostatecznie film okazał się kląpą i przyniósł jedynie niecałe 21 milionów dolarów zysku – nawet nie połowę przeznaczonego na jego realizację budżetu 48 milionów.

Pierwszy krok w kierunku przenoszenia gier wideo na ekrany kin, jakkolwiek nieudany, został jednak zrobiony. Niską wartość produkcji można tłumaczyć problemami na etapie realizacji i złym jej zaplanowaniem, a także pionierstwem w dziedzinie gradaptacji – nikt wcześniej nie kręcił filmu na podstawie gier, zatem nieznanne były recepty na udany efekt końcowy. Hollywood nie zraziło się jednak niepowodzeniem *Super Mario Bros.* i zaczęło szykować kolejne premiery filmów na podstawie gier.

Szczególną popularnością na konsolach i automatach cieszyły się tzw. „bijatyki” – gry, których sednem jest prowadzenie walki postacią wybraną przez gracza i pokonanie przeciwnika na wirtualnym ringu. Postanowiono szybko wykorzystać ten fakt i już w 1994 roku zaprezentowano widzom dwie przygotowane na ich podstawie gradaptacje – *Znak smoka (Double Dragon)*, reż. James Yukich) oraz *Ulicznego wojownika (Street Fighter)*, reż. Steven E. de Souza). Oba filmy podzieliły los *Super Mario Bros.* i rozczarowały krytyków oraz graczy, którzy nie zaakceptowali zmian wprowadzonych przez filmowców. Szczególnie niezadowoleni musieli być producenci *Ulicznego wojownika*, którzy do swojego filmu zatrudnili gwiazdy – Jean-Claude Van Damme wcielił się w rolę głównego protagonisty, Williama F. Guila, a partnerowała mu popularna piosenkarka Kylie Minogue jako Cammy. Ich przeciwnikiem był Generał M. Bison, którego zagrał Raúl Juliá. Do marki wrócił jeszcze reżyser polskiego pochodzenia, Andrzej Bartkowiak, realizując w 2009 roku *Street Fighter: Legendę Chun-Li (Street Fighter: The Legend of Chun-Li)*. Była to jego druga gradaptacja w karierze (pierwszą był *Doom* z 2005 roku), obie nie odniosły artystycznego i komercyjnego sukcesu.

Pierwszym filmem na podstawie gier, który odniósł komercyjny sukces i przy tym został umiarkowanie zaakceptowany przez graczy i krytyków, był oparty na popularnej serii bijatyk stworzonej przez studio Midway *Mortal Kombat* (1995, reż.

Paul W.S. Anderson). Film opowiadający historię rywalizacji ziemskich obrońców z najeźdźcami z innego wymiaru w turnieju sztuk walki został nakręcony za niespełna 20 milionów dolarów i przyniósł wytwórni New Line Cinema blisko 123 miliony dolarów zysku z kinowej dystrybucji. Wystarczyło to, aby podjąć decyzję o realizacji sequela.

Mortal Kombat 2: Unicestwienie (*Mortal Kombat: Annihilation*, reż. John R. Leonetti) miało premierę w 1997 roku. Kontynuacja nie zbliżyła się nawet do wyników pierwszej części. Mimo zwiększonego budżetu film przyniósł ledwie 51 milionów dolarów zysku. Znaczna część obsady została zmieniona, fabuła straciła jakikolwiek sens, a sceny walki były zrealizowane bez polotu i pomysłu. Krytycy film ocenili jednoznacznie negatywnie. Wraz z drugą częścią *Mortal Kombat* skończyła się również moda na gradaptacje bijatyk, chociaż próbowano ją jeszcze wskrzesić w 2006 roku za sprawą *DOA: Żywy lub martwy* (*DOA: Dead or Alive*, reż. Corey Yuen). Bezskutecznie.

Kolejny film na podstawie gry, *Nieprzerwana akcja* (*Wing Commander*, 1999, reż. Chris Roberts), nakręcony na podstawie serii symulatorów lotów kosmicznych, przez kina przemknął w zasadzie niezauważony. Dopiero początek XXI stulecia przyniósł długo wyczekiwany sukces – *Larę Croft: Tomb Raider* (2001, reż. Simon West) z Angeliną Jolie w roli tytułowej bohaterki. Chociaż krytycy również w tym przypadku byli niezadowoleni z efektu, to świetne wyniki w *box office* skłoniły producentów do zamówienia sequela. *Lara Croft Tomb Raider: Kolebka życia* (*Lara Croft Tomb Raider: The Cradle of Life*, reż. Jan De Bont) na ekranach kin pojawiła się w 2003 roku. Tym razem kontynuacja także się nie powiodła. Film, chociaż odniósł umiarkowany sukces komercyjny, to jednak nie dorównał pierwszej części i tym samym serię o Larze Croft z Angeliną Jolie postanowiono zakończyć¹⁸.

W 2001 roku swoją premierę miała także pierwsza pełnometrażowa animacja na podstawie gry – *Final Fantasy* (*Final Fantasy: The Spirits Within*, reż. Hironobu Sakaguchi). Dzięki zastosowaniu fotorealistycznej grafiki komputerowej film ten

¹⁸ Nie na zawsze, gdyż już zapowiedziany został nowy film o przygodach dzielnej pani archeolog, tym razem z Alicją Vikander w roli Lary.

wniósł sporo do rozwoju technik CGI, historia jednak nie była zbyt pasjonująca i ostatecznie produkcja okazała się klapą. Na następne animowane gradaptacje pełnometrażowe widzowie musieli czekać aż 15 lat – dopiero w 2016 roku swoją premierę miały dwa filmy zrealizowane techniką animacji komputerowej. Były to *Ratchet i Clank* (*Ratchet and Clank*, reż. Kevin Munroe) oraz *Angry Birds* (reż. Clay Kaytis i Fergal Reilly). Niespodziewanym sukcesem okazał się szczególnie ten drugi film, który na całym świecie zarobił aż 347 milionów dolarów przy budżecie wynoszącym 73 miliony. Tak dobry wynik finansowy, mimo raczej przeciętnych recenzji, był efektem przemyślanej strategii marketingowej, która skierowana była do rodzin. Animowane kino rodzinne przeważnie osiąga w *box office* satysfakcjonujące rezultaty.

Na fali popularności japońskiego kina grozy, jaka opanowała świat na początku XXI wieku, Sony Pictures nabyła w 2001 roku prawa do adaptacji popularnej serii gier z gatunku survival horroru – *Resident Evil* (studio Capcom, pierwsza gra została wydana w 1996 roku). Do napisania scenariusza i wyreżyserowania filmu zatrudniono Paula W.S. Andersona, który zasłynął kilka lat wcześniej gradaptacją *Mortal Kombat*. Film *Resident Evil* miał swoją premierę w 2002 roku i został dobrze przyjęty przez widownię – na całym świecie zarobił ponad 100 milionów dolarów. Satysfakcjonujący wynik finansowy pierwszego filmu zachęcił producentów do zamówienia sequela. *Resident Evil 2: Apokalipsa* (*Resident Evil: Apocalypse*) w reżyserii Alexandra Wittta do kin wszedł w 2004 roku. Nie była to jednak ostatnia odsłona historii, seria liczy sobie obecnie pięć filmów. Kolejnymi częściami są *Resident Evil: Zagłada* (*Resident Evil: Extinction*, 2007), *Resident Evil: Afterlife* (2010) oraz *Resident Evil: Retribucja* (*Resident Evil: Retribution*, 2012). Za kamerą podczas realizacji *Zagłady* stanął Russell Mulcahy, pozostałe odsłony wyreżyserował ponownie Anderson, który jest także autorem scenariuszy i producentem wszystkich części serii. W roli głównej protagonistki, Alice, w każdym z wymienionych filmów wystąpiła Milla Jovovich¹⁹.

¹⁹ W przygotowaniu jest już szósta, podobno ostatnia, część *Resident Evil: Ostatni rozdział* (*Resident Evil: The Final Chapter*), kolejny raz z Jovovich oraz Andersonem jako reżyserem, scenarzystą i producentem.

Resident Evil nie było jedynym survival horrorem, który doczekał się przeniesienia na ekran kinowy. Także *Silent Hill* studia Konami doczekało się swojej gradaptacji, która premierę miała w kwietniu 2006 roku. Wyreżyserowany przez Christophe'a Gansa film, który łączył wątki z pierwszych czterech odsłon serii gier, zebrał generalnie mieszane recenzje i nie zachwycał w *box office*. Mimo to postanowiono zrealizować jeszcze gorzej przyjęty od pierwszej części sequel, który do kin trafił w 2012 roku – *Silent Hill: Apokalipsa* (reż. Michael J. Bassett).

W tym czasie dużo zamieszania w świecie fanów gier narobił kontrowersyjny niemiecki reżyser Uwe Boll, który przez swoją firmę, Boll KG, nabył prawa do adaptacji kilku popularnych serii. Były to m.in. *Alone in the Dark* (studio Infogrames), *Blood-Rayne* (Terminal Reality) i *Dungeon Siege* (Gas Powered Games). Łącznie nakręcił cztery gradaptacje, które trafiły do szerokiej dystrybucji: *Dom śmierci* (*House of the Dead*, 2003), *Alone in the Dark: Wyspa cienia* (*Alone in the Dark*, 2005), *BloodRayne* (2005) oraz *Dungeon Siege: W imię króla* (*In the Name of the King: A Dungeon Siege Tale*, 2007). Boll ponadto zrealizował jako reżyser lub producent szereg filmów na podstawie gier przeznaczonych do ograniczonej dystrybucji lub bezpośrednio na rynek wideo. Wszystkie dzieła jego autorstwa bardzo luźno traktowały materiał źródłowy, były nakręcone za niewielkie pieniądze i w zasadzie jednomyślnie zostały odrzucone przez światową krytykę oraz widownię, a samemu Bollowi zapewniły opinię jednego z najgorszych reżyserów w historii.

Kolejną grupę gradaptacji stanowią filmy sensacyjne zrealizowane na podstawie gier TPP. Pierwszy został nakręcony *Hitman* (2007, reż. Xavier Gens), a niedługo później *Max Payne* (2008, reż. John Moore). Obie produkcje, podobnie jak wiele już omówionych, były chłodno przyjęte przez krytykę. Do postaci zabójcy próbowano jeszcze wrócić w 2015 roku w niezwiązanym z pierwszym filmem obrazie *Hitman: Agent 47* (reż. Aleksander Bach). Podobnie jak poprzednio efekt nie był imponujący. W konwencji sensacyjnego kina akcji próbowano jeszcze zaadaptować grę wyścigową *Need for Speed* (reż. Scott Waugh) i chociaż recenzje były nie najlepsze, to film w kinach zarobił ponad 200 milionów dolarów i okazał się kasowym sukcesem.

Relatywnie najlepiej (bo i konkurencja nie była zbyt imponująca) poradziły sobie gradaptacje zrealizowane w estetyce *fantasy*. W 2010 roku znany brytyjski reżyser Mike Newell zaprezentował swoją interpretację przygód Księcia Persji *Książę Persji: Piaski czasu* (*Prince of Persia: The Sands of Time*). Choć film otrzymał mieszane recenzje, to jednak generalny konsensus był taki, że mimo oczywistych niedociągnięć ostatecznie dostarcza widzom obiecaną rozrywkę. Przełożyło się to na wyniki w *box office* – *Książę Persji* na całym świecie zarobił niebagatelną sumę ponad 336 milionów dolarów, co plasuje film Newella obecnie na trzecim miejscu najbardziej dochodowych gradaptacji. Na pierwszym jest wyreżyserowany przez Duncana Jonesa *Warcraft* (2016), który zarobił łącznie ponad 433 miliony dolarów, ale podkreślić trzeba, że tylko 47 z nich w Stanach Zjednoczonych, a aż 220 w Chinach. Także tym razem nie pokryły się opinie krytyków, recenzujących film raczej negatywnie, z wrażeniami widzów, którzy *Warcrafta* ocenili pozytywnie. *Warcraft* w momencie oddania niniejszego tekstu do druku jest ostatnią powstałą gradaptacją, ale już niebawem do kin zawita *Assassin's Creed* w reżyserii Justina Kurzela. Czy podzieli los swoich poprzedników?

PRAKTYKA GRADAPTACJI

Aktualnie można wyliczyć 31 pełnometrażowych filmów na podstawie gier wideo, które trafiły do szerokiej, światowej dystrybucji²⁰. Analizując recepcję dzieł przez krytyków i widownię, a także wyniki finansowe, które w Hollywood są wyznacznikiem sukcesu produkcji, można wysnuć kilka generalnych wniosków na temat gradaptacji.

²⁰ Ich spis wraz z informacjami dodatkowymi, takimi jak budżety, wyniki w *box office*, recepcja krytyków i widzów, został zamieszczony na końcu tekstu w dwóch tabelach. Nie uwzględniam produkcji krótkometrażowych, przeznaczonych prosto na rynek telewizyjny lub wideo bądź mających tylko limitowaną, często lokalną albo festiwalową, dystrybucję, których można znaleźć zdecydowanie więcej.

KRYTYCY

Recepcję krytyczną filmów można przeanalizować dzięki internetowym agregatom recenzji, czyli serwisom RottenTomatoes.com i Metacritic.com. Zbierają one z mediów opinie profesjonalnych dziennikarzy, sumują je i za pomocą specjalnie opracowanych algorytmów obliczają generalny konsensus wyrażony w autorским dla danego serwisu wskaźniku. I tak RottenTomatoes.com posługuje się tomatometrem, a Metacritic.com – metascorem.

Jeśli tomatometr przekroczy 60%, czyli tyle procent recenzji będzie zawierało pozytywną ocenę, film uzyskuje status „świeżego” (*fresh*), natomiast gdy tomatometr wskaże 59% lub mniej – film jest „zgniły” (*rotten*). Im większa niechęć krytyków do danej produkcji, tym niższy współczynnik²¹.

To, co od razu rzuca się w oczy, gdy spojrzy się na wyniki gradaptacji w RottenTomatoes.com, to brak filmu „świeżego” – wszystkie produkcje zaliczają się do kategorii „zgniłych”. Najlepsze rezultaty to 44% dla *Final Fantasy* oraz 42% dla *Angry Birds* (2016) – dwóch filmów animowanych. Dopiero na trzecim miejscu z 36% uplasował się film aktorski – *Księżę Persji*. Natomiast aż dziewięć produkcji uzyskało wynik poniżej 10% (najsłabiej wypadł *Alone in the Dark* z 1%), a kolejne osiem – od 10 do 20%.

Metascore jest wynikiem obliczenia średniej ważonej ocen krytyków z opublikowanych w mediach recenzji. Współczynnik przedstawiony jest na skali punktowej od 0 do 100. Gdy film otrzyma 0–19 punktów, oznacza to powszechną niechęć, 20–39 – ogólnie niekorzystne recenzje. Wynik 40–60 punktów świadczy o recenzjach mieszanych i przeciętnych. Powyżej są oceny pozytywne: 61–80 to ogólnie korzystne recenzje, a 81–100 – powszechne uznanie²².

Ponownie wyraźnie widać brak wyników pozytywnych. Najbliżej nich jest *Mortal Kombat*, który uzyskał 58 punktów. W zakresie recenzji mieszanych znalazły się jeszcze *Księżę*

²¹ *Rotten Tomatoes: About*, <https://www.rottentomatoes.com/about/> [dostęp: 10.10.2016].

²² *How We Create the Metascore Magic*, <http://www.metacritic.com/about-metascores> [dostęp: 10.10.2016].

Persji (50 pkt), *Final Fantasy* (49 pkt), *Angry Birds* (43 pkt), *Lara Croft Tomb Raider: Kolebka życia* (43 pkt) i *Resident Evil: Zagłada* (41 pkt). Aż siedem filmów uzyskało wynik poniżej 19 punktów i zostało zaliczonych do kategorii, której przypisana została powszechna niechęć (ponownie najgorszy wynik uzyskał *Alone in the Dark* – 9 pkt). Pozostałe znajdują się w grupie recenzji ogólnie niekorzystnych.

Wniosek może być tylko jeden: filmy na podstawie gier nie znajdują uznania w oczach krytyków, a najlepsze spośród produkcji mogą liczyć najwyżej na przeciętne i mieszane recenzje. Są to jednak widzowie wyspecjalizowani. Jak natomiast reaguje na nie zwykła widownia?

WIDOWNIA

Jak widzowie odbierają film, można sprawdzić, analizując dane z popularnych serwisów umożliwiających ich użytkownikom wystawianie ocen obejrzanym dziełom: amerykańskiego (ale używanego przez cały świat) IMDb.com oraz polskiego Filmweb.pl. Z zebranych ocen wspomniane serwisy na podstawie autorskich algorytmów (których szczegóły nie są ujawnione, aby nie ułatwić nadużyć) ustalają średnią ocenę danego filmu w skali od 1 do 10. Ponadto serwisy te udostępniają liczbę oddanych na dany tytuł głosów, co w pewnym stopniu świadczy o jego popularności, chociaż należy wziąć obowiązkowo pod uwagę, że im starszy film, tym miał więcej czasu, aby trafić do widzów, a co za tym idzie, zebrać więcej głosów.

Jeżeli uznamy, że podobnie jak w tomatometrze pozytywne noty zaczynają się od 60%, czyli oceny 6/10, to w IMDb takimi pochwalić się może jedynie 10 gradaptacji. Najwyższą średnią ocenę ma *Warcraft* i wynosi ona 7,2 – jest to jedyna gradaptacja, która przekroczyła 7. Tuż za nim uplasowała się pierwsza część *Resident Evil* z wynikiem 6,7, a na trzecim miejscu *ex aequo* z oceną 6,6 *Księżę Persji* oraz *Silent Hill*. Można zauważyć, że wszystkie spośród wymienionych filmów cieszyły się mniejszymi bądź większymi sukcesami w *box office*. Jedyną finansową klapą, która uzyskała średnią ocen wyższą niż 6, jest *Final Fantasy* (6,4).

Najniższe oceny spośród gradaptacji otrzymały trzy filmy autorstwa Uwe Bolla: *Dom śmierci – 2*, *Alone in the Dark – 2,3* oraz *Bloodrayne – 2,9*. Poza nimi jeszcze 5 filmów znalazło się poniżej granicy oceny 4. Średnia ocena gradaptacji w serwisie IMDb wynosi 5,13, czyli widownia generalnie nie ocenia tego typu produkcji pozytywnie.

Dla gradaptacji bardziej przychylni są użytkownicy polskiego Filmweba – aż 14 filmów uzyskało ocenę powyżej 6, w tym cztery powyżej 7. Liderzy jednak pozostali niezmienni – dalej są to *Warcraft* i *Resident Evil (ex aequo 7,1)*, a zaraz za nimi *Księżę Persji*, który tym razem zrównał się oceną z *Final Fantasy* (7).

Powtórzyły się także filmy z najgorszymi notami. Ponownie są to *Dom śmierci* (2,7 – jedyna produkcja z oceną poniżej 3), *Alone in the Dark* (3,4) oraz *BloodRayne* (3,8). Nieznacznie wyższa jest natomiast średnia ocen – tym razem wyniosła 5,73.

Filmy, które osiągnęły najlepsze oceny, są przeważnie także najczęściej ocenianymi. W IMDb liderem jest *Księżę Persji* (224 802 głosów), później *Resident Evil* (200 789) i na ostatnim miejscu podium *Silent Hill* (174 667). Film, który cieszy się najwyższym uznaniem widzów, czyli *Warcraft* (144 342), znalazł się na siódmym miejscu, ale wynika to z faktu, że swoją premierę miał najpóźniej, dopiero latem 2016 roku. Można więc założyć, że wraz z premierą filmu na rynku kina domowego jego zasięg szybko zacznie rosnąć.

W Filmwebie podium zajmują te same produkcje z tą różnicą, że liderem jest *Silent Hill* (145 939 głosów), później *Księżę Persji* (136 815) i *Resident Evil* (127 362). *Warcraft* tym razem uplasował się dopiero na dziesiątym miejscu (58 364).

BOX OFFICE

Aby film został uznany za sukces, nie wystarczy, żeby koszty jego realizacji zwróciły się producentom – zyski muszą być znaczne. Kupując licencję na ekranizację popularnej gry, wytwórnice filmowe zakładają, że do kin przyciągną widzów już zaznajomionych z marką i tym samym marketingowo skorzystają z jej siły, zwiększając zasięg produkcji. Czy jednak inwestycja w gradaptację faktycznie się opłaca?

Najważniejszym wyznacznikiem sukcesu finansowego filmu są wciąż wpływy ze sprzedanych biletów do kin, czyli tzw. *box office*. To ich szacowane prognozy często determinują, czy film w ogóle ma szansę powstać, a jeśli tak, to jaki powinien być jego budżet. To również przede wszystkim na tej podstawie wytwórnice podejmują decyzje o ewentualnych kontynuacjach. Najczęściej filmy, które uzyskały dobre wyniki w *box office*, później równie dobrze radzą sobie na innych rynkach – kina domowego czy VOD. Wyjątkami mogą być dzieła o wysokiej wartości artystycznej, lecz niewielkiej spektakularności, których kinowa dystrybucja była ograniczona, a nakłady na marketing niewystarczające, aby odpowiednio rozreklamować produkt. Filmy te często zyskują popularność dopiero po zejściu z ekranów kin i dotarciu do widza innymi kanałami. Jak jednak wykazała wcześniejsza analiza, gradaptacje raczej nie należą do tej kategorii produkcji.

Żeby można było mówić o sukcesie w *box office*, film musi przynieść dystrybutorowi zyski, czyli wpływy powinny przekroczyć sumę kosztów produkcji i marketingu. Trzeba nadmienić, że przekroczyć dość znacznie, gdyż część zarobków zostaje u właścicieli kin. Jeśli tak się nie stanie, można mówić o klapie finansowej filmu.

W analizowanej grupie 31 gradaptacji znajduje się aż 11 filmów, których wyniki finansowe z dystrybucji kinowej nie przekroczyły szacowanego budżetu produkcji (!). Oznacza to, że wytwórnice i dystrybutorzy stracili na tych filmach pieniądze. Jedną z tych gradaptacji, *Final Fantasy*, przeszła nawet do historii. Przy budżecie szacowanym na ponad 130 milionów dolarów zysk z kin na całym świecie wyniósł niewiele ponad 85 milionów, co uplasowało *Final Fantasy* stosunkowo wysoko na listach największych filmowych porażek finansowych²³. Tak złe wyniki filmu, w który zainwestowano bardzo dużo pieniędzy, doprowadziły do upadku odpowiedzialne za jego produkcję studio Square Pictures i zmusiły będącą jego właścicielem japońską korporację Square do fuzji ze swoim konkurentem, firmą Enix.

²³ Zob. N. Wray, *The 25 Biggest Box Office Bombs Of All Time*, 2014, <http://www.buzzfeed.com/nicholaswray/bombs-away> [dostęp: 07.10.2016].

Z drugiej strony 10 filmów przyniosło ponad 100 milionów dolarów zysku, ale nie świadczy to automatycznie o sukcesie, gdyż wraz ze wzrastającym budżetem produkcji rośnie też próg rentowności, np. lider najlepszych wyników w *box office* wśród gradaptacji, *Warcraft*, który zarobił w sumie ponad 433 miliony dolarów, aby osiągnąć zysk przy budżecie produkcji wynoszącym 160 milionów, musiałby na całym świecie zarobić minimum 450 milionów²⁴. Prawdziwym sukcesem był za to np. wynik *Mortal Kombat*, który przy stosunkowo niewielkim budżecie 18 milionów dolarów osiągnął zysk przekraczający 120 milionów. Mimo wszystko jednak istnieje większe prawdopodobieństwo, że gradaptacja okaże się kląpą finansową, niż że przyniesie dystrybutorom znaczne zyski.

Przeciętny budżet gradaptacji przekracza nieznacznie 53 miliony dolarów, jednak wynik ten zawyżają przede wszystkim cztery produkcje, których koszty realizacji zostały oszacowane na minimum 100 milionów: wspomniane *Warcraft* i *Final Fantasy*, ale też *Lara Croft: Tomb Raider* za 115 milionów dolarów oraz *Księżę Persji* o możliwym budżecie wynoszącym od 160 do nawet 200 milionów. Zdecydowana większość gradaptacji mieści się jednak poniżej granicy 60 milionów, czyli w średnim budżecie jak na standardy Hollywood, co oznacza, że wytwórnice nie planują ich jako potencjalnych blockbusterów.

PROBLEMY Z GRADAPTACJAMI

Jak wynika z przeprowadzonej analizy, próby filmowych adaptacji gier wideo do tej pory okazały się raczej daremne. Przez lata nie udało się stworzyć ani jednego obrazu, który odniósłby zarówno sukces komercyjny, jak i artystyczny. Czy jest w ogóle sens, by dalej próbować przełamać tę złą passę?

Można doszukać się co najmniej kilku przyczyn dotychczasowych niepowodzeń. Po pierwsze gradaptacje uległy procesowi „uwebollizacji”²⁵, polegającemu na tym, że za zadanie przenie-

²⁴ A. Rahman, P. Brzeski, *Legendary Sells „Warcraft” China Online Rights for Record Sum*, 2016, <http://www.hollywoodreporter.com/news/legendary-sells-warcraft-china-online-902975> [dostęp: 08.10.2016].

²⁵ Nazywam go tak za względu na Uwe Bolla, który odpowiada za wszystkie najgorzej przyjęte produkcje spośród omawianych w tekście.

sienia popularnych gier na ekrany kin brali się przeważnie mało znani i niezbyt utalentowani twórcy, którzy nie mieli pomysłu i umiejętności, aby poradzić sobie z tak trudnym wyzwaniem. Relatywnie udane gradaptacje, jak *Warcraft*, *Księżę Persji* czy *Resident Evil*, były wyreżyserowane przez osoby uznane w branży: Duncana Jonesa (autora dobrze przyjętego *Moon* z 2009 roku), Mike'a Newella (reżysera m.in. *Harry'ego Pottera i Czary Ognia* z 2005 roku) czy Paula W.S. Andersona (którego kariera rozpoczęła się od gradaptacji *Mortal Kombat*, ale od tamtej pory wielokrotnie udowodnił, że sprawnie radzi sobie z efektownym kinem akcji). Po drugie niepowodzenie spowodowały fatalne scenariusze i pomysły adaptacyjne. Najczęściej pojawiające się w krytyce gradaptacji argumenty dotyczyły dziurawych fabuł, pełnych nielogicznych rozwiązań, kuriozalnych pomysłów i niezręcznych dialogów. Ponadto odbiorcy, szczególnie ci zaznajomieni z materiałem źródłowym, odrzucali wiele ze zmian względem oryginału, których postanowili dokonać filmowcy. Wreszcie po trzecie wytwórnie filmowe traktowały gradaptacje zachowawczo, wpisując je w sztamowe ramy gatunków, do których z góry zostały przydzielone, nie podejmując ryzyka naruszenia tych granic i zaproponowania czegoś nowego i oryginalnego.

Inną grupę przyczyn niepowodzeń można powiązać z naturą samego medium, jakim są gry. Od pewnego czasu zaczynają one w wielu aspektach doganiać bądź nawet wyprzedzać filmy – grafika staje się fotorealistyczna, fabuła coraz częściej korzysta z języka filmu i staje się złożona oraz wielopłaszczyznowa, postacie rozbudowane, a świat przedstawiony dopracowany z najdrobniejszymi szczegółami. Ponadto budżety największych hitów doganiają te przeznaczane na filmowe blockbustery²⁶, podobnie jak i zyski ze sprzedaży²⁷. Skoro zatem gry poniekąd stają się interaktywnymi filmami, po co je w ogóle adapto-

²⁶ Zob. Wikipedia contributors, *List of most expensive video games to develop*, 2016, https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=List_of_most_expensive_video_games_to_develop&oldid=743549320 [dostęp: 11.10.2016].

²⁷ Np. polskie studio CD Projekt zarobiło na *Wiedźminie 3* aż 342 miliony złotych netto. Zob. P. Pochowski, *CD Projekt zarobił 342 miliony złotych, spółka ostrzy sobie zęby na okrągły miliard*, 2016, <http://www.gram.pl/news/2016/03/10/cd-projekt-zarobil-342-miliony-zlotych-wiedzmin-rozszedl-sie-juz-w-20-milionach-egzemplarzy.shtml> [dostęp: 11.10.2016].

wać? Tym bardziej, że filmy nie są w stanie widzom zapewnić podobnie immersyjnego doznania, jakie gry oferują graczom. Podejmowane próby przeniesienia tego doświadczenia są więc od początku skazane na niepowodzenie.

Powstaje jednak pytanie, czy faktycznie celem wytwórni filmowych jest podniesienie jakości gradaptacji, czy też wystarczy im, aby stanowiły po prostu kolejny nośnik reklamowy marki. W obecnym krajobrazie przemysłów rozrywkowych, zdominowanym przez korporacyjne struktury i układy, filmy stanowią jedynie produkt wytworzony przez jeden z oddziałów firmy, napędzający sprzedaż wytworów innych gałęzi: zabawek, gadżetów, książek i komiksów czy też samych gier.

Próby jednostronnego przeniesienia treści z gier do filmów być może okazały się nieudane, ale ich relacje wykraczają poza strefę czysto merkantylnych powiązań. Dochodzi w końcu między tymi mediami do transferów ich estetyki i mechaniki. Gry coraz częściej czerpią z języka filmów, filmy natomiast z języka gier. Matteo Bittani zaproponował pojęcie filmu technoludycznego, czyli takiego, który dołącza do swojej narracji gry wideo²⁸. W tym ujęciu oba media nie tyle się krzyżują, co łączą na poziomie cytatu, komentarza, adaptacji i remediacji, tworząc niekiedy swoistą hybrydę, czego przykładem mogą być takie obrazy jak *Hardcore Henry* (2015, reż. Ilya Naishuller), w pełni czerpiący ze wzorców wizualnych i narracyjnych gier typu FPP (perspektywa pierwszej osoby, ang. *first-person perspective*).

Z drugiej strony powstają także gry, które można określić mianem filmowych. Popularyzację tego określenia zawdzięczamy szczególnie produkcjom Davida Cage'a i jego studia Quantic Dream: *Fahrenheit* (2005), *Heavy Rain* (2010) i *Beyond: Dwie dusze* (*Beyond: Two Souls*, 2013). Udadają one film, czerpiąc z jego wzorców gatunkowych i rozwiązań fabularnych, dodając do nich naturalną dla gier pogłębioną immersję. Adaptacja podobnych produkcji na ekrany kin miałyby się zatem z celem, gdyż one już w zasadzie posiadają wszystkie atuty dzieła filmowego.

W tak zmieniającym się ekosystemie medialnym zdaje się coraz bardziej brakować miejsca dla gradaptacji o dyskusyjnej

²⁸ Zob. M. Bittanti, *The Technoludic Film: Images of Videogames in Films (1973–2001)*, San Jose 2001.

jakości. Ich wyniki w *box office* rzadko kiedy są satysfakcjonujące, nieprzychylność krytyków stała się już tradycją, a i widownia nieczęsto łaskawym okiem ocenia podejmowane próby. Hollywood jednak ciągle stara się przełamać złą passę, licząc być może na to, że gradaptacje podziela los adaptacji komiksów i tak jak one w końcu podbiją serca widzów²⁹. Rozwiązanie to zdaje się jednak o tyle wątpliwe, że każdy kolejny rok przynosi progres w świecie gier, zbliżając je coraz bardziej do filmowej jakości, a co za tym idzie, sens tworzenia gradaptacji maleje.

Tabela 1. Wyniki finansowe gradaptacji
(na podstawie BoxOfficeMojo.com, dostęp: 18.09.2016)

Rok	Tytuł polski	Budżet (USD)*	Box office USA (USD)*	Box office świat (USD)*
1993	Super Mario Bros.	48 000 000	20 915 465	b.d.
1994	Znak Smoka	7 850 000	2 341 309	b.d.
1994	Uliczny wojownik	35 000 000	33 423 521	99 423 521
1995	Mortal Kombat	18 000 000	70 454 098	122 195 920
1997	Mortal Kombat z: Unicestwienie	30 000 000	35 927 406	51 376 861
1999	Nieprzerwana akcja – Wing Commander	30 000 000	11 578 059	b.d.
2001	Lara Croft: Tomb Raider	115 000 000	131 168 070	274 703 340
2001	Final Fantasy	137 000 000	32 131 830	85 131 830
2002	Resident Evil	33 000 000	40 119 709	102 441 078
2003	Dom śmierci	7 000 000	10 249 719	13 818 181
2003	Lara Croft Tomb Raider: Kolebka życia	95 000 000	65 660 196	156 505 388
2004	Resident Evil 2: Apokalipsa	45 000 000	51 201 453	129 394 835
2005	Alone in the Dark: Wyspa cienia	20 000 000	5 178 569	10 442 808
2005	BloodRayne	25 000 000	2 405 420	3 650 275
2005	Doom	60 000 000	28 212 337	55 987 321
2006	Silent Hill	50 000 000	46 982 632	97 607 453
2006	DOA: Żywy lub martwy	21 000 000	480 813	7 516 532

²⁹ Aż do początku XXI wieku adaptacje komiksów cieszyły się równie złą sławą jak gradaptacje. Sytuacja diametralnie zmieniła się latem 2000 roku za sprawą sukcesu jednego filmu – *X-Men* w reż. Bryana Singera.

Rok	Tytuł polski	Budżet (USD)*	Box office USA (USD)*	Box office świat (USD)*
2007	Dungeon Siege: W imię króla	60 000 000	4 775 656	13 097 915
2007	Hitman	24 000 000	39 687 694	99 965 792
2007	Resident Evil: Zagłada	45 000 000	50 648 679	147 717 833
2008	Max Payne	35 000 000	40 689 393	85 416 905
2009	Street Fighter: Legenda Chun-Li	18 000 000	8 742 261	12 764 201
2010	Resident Evil: Afterlife	60 000 000	60 128 566	296 221 663
2010	Księżę Persji: Piaski czasu	200 000 000	90 759 676	336 365 676
2012	Silent Hill: Apokalipsa	20 000 000	17 529 157	52 302 796
2012	Resident Evil: Retrybucja	65 000 000	42 345 531	240 159 255
2014	Need for Speed	66 000 000	43 577 636	203 277 636
2015	Hitman: Agent 47	35 000 000	22 467 450	82 347 656
2016	Ratchet i Clank	20 000 000	8 821 329	b.d.
2016	Angry Birds Film	73 000 000	107 509 366	347 090 153
2016	Warcraft: Początek	160 000 000	47 225 655	433 537 548

b.d. – brak danych

Tabela 2. Recepcja gradaptacji (dane zebrane 18.09.2016)

Rok	Tytuł polski	RottenTomatoes	Metacritic	IMDb	Filmweb
1993	Super Mario Bros.	15%	b.d.	4	5,3
1994	Znak Smoka	8%	b.d.	3,6	5
1994	Uliczny wojownik	12%	b.d.	3,8	4,7
1995	Mortal Kombat	32%	58	5,8	6,5
1997	Mortal Kombat 2: Unicestwienie	3%	11	3,7	4,9
1999	Nieprzerwana akcja – Wing Commander	10%	21	4,1	5,3
2001	Lara Croft: Tomb Raider	19%	33	5,7	6,5
2001	Final Fantasy	44%	49	6,4	7
2002	Resident Evil	33%	33	6,7	7,1
2003	Dom śmierci	4%	15	2	2,7

2003	Lara Croft Tomb Raider: Kolebka życia	24%	43	5,5	6,4
2004	Resident Evil 2: Apokalipsa	21%	35	6,2	6,8
2005	Alone in the Dark: Wyspa cienia	1%	9	2,3	3,4
2005	BloodRayne	4%	18	2,9	3,8
2005	Doom	19%	34	5,2	5,5
2006	Silent Hill	29%	30	6,6	6,7
2006	DOA: Żywy lub martwy	34%	38	4,8	5,4
2007	Dungeon Siege: W imię króla	4%	15	3,8	4,8
2007	Hitman	14%	35	6,3	6,7
2007	Resident Evil: Zagłada	22%	41	6,3	6,8
2008	Max Payne	16%	31	5,4	5,9
2009	Street Fighter: Legenda Chun-Li	6%	17	3,7	4,8
2010	Resident Evil: Afterlife	23%	37	5,9	6,2
2010	Książę Persji: Piaski czasu	36%	50	6,6	7
2012	Silent Hill: Apokalipsa	5%	15	5	5,1
2012	Resident Evil: Retrybucja	31%	39	5,4	5,5
2014	Need for Speed	23%	39	6,5	6,6
2015	Hitman: Agent 47	8%	28	5,7	5,7
2016	Ratchet i Clank	16%	29	5,7	5,8
2016	Angry Birds Film	42%	43	6,3	6,5
2016	Warcraft: Początek	28%	32	7,2	7,1
	Średnio:	19%	31,36	5,13	5,73

b.d. – brak danych

Abstrakt

Gry wideo zdobywają coraz mocniejszą pozycję w mainstreamie kultury popularnej. Przemysł filmowy szybko dostrzegł ich potencjał, na początku jednak wykorzystując go jedynie jako źródło dodatkowych możliwości biznesowych, a nie inspiracji fabularnych. Sytuacja zmieniła się na początku lat 90. XX wieku, gdy po raz pierwszy na ekrany kin weszła adaptacja gry *Super Mario Bros*. Odtąd w Hollywood wielokrotnie próbowano zmierzyć się z zadaniem przeniesienia gier na ekrany kin, ale efekty tych zmagani nie były najlepsze. Celem niniejszego artykułu jest przedstawienie historii filmowych adaptacji gier wideo i analiza ich recepcji, a także odpowiedź na pytanie: czy adaptacje w ogóle mają sens?

Abstract

Video games are still are gaining a stronger and stronger position in the mainstream of popular culture. The film industry quickly recognized their potential, at the beginning, however, using it only as a source of additional business opportunities, and not as an inspiration for movies. The situation has changed in the early 90s, when the first film based on the video game, *Super Mario Bros.*, was released. Since then Hollywood has repeatedly tried to deal with the task of transforming games into the movies, but the results of these struggles were not very successful. The main purpose of this article is to present the history of film adaptations of video games and to analyse their reception, as well as to answer the question whether these adaptations even have a chance of success?

BIBLIOGRAFIA

- Bittanti M., *The Technoludic Film: Images of Videogames in Films (1973–2001)*, San Jose 2001.
- Boczkowska M., *Opowieść transmedialna – znak naszych czasów*, „Postscriptum Polonistyczne” 2014, t. 14, nr 2, s. 125–137.
- Filiciak M., *Pomiędzy. Recenzja książki Films and Games: Interactions*, „Homo Ludens” 2015, t. 7, nr 1, s. 267–273.
- Films and Games: Interactions*, ed. E. Lenhardt, A. Rauscher, Berlin 2015.
- Galloway A.R., *Gaming: Essays on Algorithmic Culture*, Minneapolis 2006.
- Jenkins H., *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów*, tłum. M. Bernatowicz, M. Filiciak, Warszawa 2007.
- Kinder M., *Playing with Power in Movies, Television, and Video Games: From Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles*, Berkeley 1991.
- Picard M., *Video Games and Their Relationship with Other Media, w: The Video Game Explosion: A History from PONG to Playstation and Beyond*, ed. M.J.P. Wolf, Westport 2008, s. 293–302.

NETOGRAFIA

- Corriea A.R., *E.T. wasn't the worst, or the first video game based on a movie*, 2014, <http://www.polygon.com/2014/6/2/5762218/movie-based-games-e-t-atari> [dostęp: 09.10.2016].
- Ebert R., *TRON*, 1982, <http://www.rogerebert.com/reviews/tron-1982> [dostęp: 05.10.2016].

- Helman A., *Adaptacja – podstawowa technika twórcza kina*, 1998, <http://www.filmotekaszkolna.pl/uploaded/files/c869a015.pdf> [dostęp: 05.10.2016].
- How We Create the Metascore Magic*, <http://www.metacritic.com/about-metascores> [dostęp: 10.10.2016].
- Oxford N., *Ten Facts about the Great Video Game Crash of '83*, 2011, <http://www.ign.com/articles/2011/09/21/ten-facts-about-the-great-video-game-crash-of-83> [dostęp: 05.10.2016].
- Pochowski P., *CD Projekt zarobił 342 miliony złotych, spółka ostriży sobie zęby na okrągły miliard*, 2016, <http://www.gram.pl/news/2016/03/10/cd-projekt-zarobil-342-miliony-zlotych-wiedz-min-rozszedl-sie-juz-w-20-milionach-egzemplarzy.shtml> [dostęp: 11.10.2016].
- Rahman A., Brzeski P., *Legendary Sells „Warcraft” China Online Rights for Record Sum*, 2016, <http://www.hollywoodreporter.com/news/legendary-sells-warcraft-china-online-902975> [dostęp: 08.10.2016].
- Reeves B., *Mario’s Film Folly: The True Story Behind Hollywood’s Biggest Gaming Blunder*, 2013, <http://www.gameinformer.com/b/features/archive/2013/05/28/mario-s-film-folly-the-true-story-behind-hollywood-s-biggest-gaming-blunder.aspx> [dostęp: 06.10.2016].
- Rotten Tomatoes: About*, <https://www.rottentomatoes.com/about/> [dostęp: 10.10.2016].
- Wikipedia contributors, *List of most expensive video games to develop*, 2016, https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=List_of_most_expensive_video_games_to_develop&oldid=743549320 [dostęp: 11.10.2016].
- Wray N., *The 25 Biggest Box Office Bombs Of All Time*, 2014, <http://www.buzzfeed.com/nicholaswray/bombs-away> [dostęp: 07.10.2016].

ŹRÓDŁA DANYCH

BoxOfficeMojo.com
Filmweb.pl
IMDb.com
Metacritic.com
RottenTomatoes.com