

## MOBA Oyun Hikâyelerinin Sinematik Hikâyelere Dönüşümü: Arcane ve Dota: Dragon's Blood

Abdullah Güray BAŞAKCIOĞLU\*  
Mehmet EROL\*\*

### Öz

Video oyunları, bireyin alternatif bir gerçekliğe interaktif olarak geçtiği, dijital çağın getirdiği en yeni anlatım yollarından biridir. Son yıllarda popülerlik kazanarak yükselişe geçen gerçek zamanlı oyunların başında gelen MOBA tabanlı oyunlar, yakın zamanda dijital platformlardan olan Netflix'e dizi olarak uyarlanmış ve oyuncu/izleyicilerin dikkatini çekmiştir. Dizi ve film sektörü, hikâye anlatımlarında orijinal hikâyelerle birlikte, başka kaynaklardan gelen hikâyeleri de kendi anlatısına uyarlayarak kullanmayı sürdürmektedir. Bu kaynakların en yenisi de dijitalleşme ile öne çıkan video oyun hikâyeleridir. Yakın zamanda ilk uyarlamaları yapılan MOBA oyunları, sinemanın kaynak yelpazesine katılmış ve sinemacılar tarafından işlenmeye değer bulunmuşlardır. Oyun öykülerinin sınırlı mekân ve karakter derinlik ve detaylandırmalarına karşın oyunlardan uyarlanan dizi anlatılarında çok sayıda yeni karakter ve olay eklendiği görülmektedir. Kurulan yan hikâyelerle dizinin olay örgüsü genişletilmiş, oyunlar anlatı bakımından uyarlamalarda değişime uğratılmıştır. Bu çalışmanın amacı da oyun öykülerinin sinematik ortama nasıl uyarlandığını ve oyun ile dizi anlatısının benzerliklerini ve farklılıklarını sorgulamaktır. Çalışmada Dota: Dragon's Blood ve League of Legends oyunları ile bu oyunların Arcane ve Dragon's Blood isimli uyarlamaları örneklem olarak seçilmiş, oyunlarda kısıtlı olarak işlenen hikâye örgüsü ile karakterler arası ilişkilerin dizilerde yaratıcı unsurlarla pekiştirilmesi ve uyarlamanın doğasınınca değişime uğrayan anlatı unsurları, anlatı analizi yapılarak uyarlamanın beş yaratıcı unsuru üzerinden incelenmiştir.

**Anahtar Kelimeler:** Uyarlama, Dijital Oyunlar, MOBA, Netflix, Sinema

\*Arş. Gör., Kastamonu Üniversitesi İletişim Fakültesi Radyo, Televizyon ve Sinema Bölümü, agbasakcioglu@kastamonu.edu.tr

\*\*Arş. Gör., Kastamonu Üniversitesi İletişim Fakültesi Radyo, Televizyon ve Sinema Bölümü, merol@kastamonu.edu.tr

Başakcioğlu, A. G. & Erol, M. (2022). MOBA Oyun Hikâyelerinin Sinematik Hikâyelere Dönüşümü: Arcane ve Dota: Dragon's Blood. TRT Akademi, 7 (16), 1052-1075. DOI: 10.37679/trta.1145187

### Araştırma Makalesi

Geliş Tarihi: 18.07.2022

Revizyon Tarihi: 22.08.2022

Kabul Tarihi: 21.09.2022

ORCID: 0000-0003-3879-956X ORCID: 0000-0003-1763-6374 DOI: 10.37679/trta.1145187

## Alteration of MOBA Game Stories into Cinematic Stories: Arcane and Dota: Dragon's Blood

Abdullah Güray BAŞAKCİOĞLU  
Mehmet EROL

### Abstract

Video games are one of the newest ways of expression brought by the digital age, in which the individual passes interactively to an alternative reality. MOBA-based games, one of the leading real-time games that have gained popularity in recent years, have recently been adapted to Netflix, one of the digital platforms, as a series and attracted the attention of players/viewers. The TV series and film industry continues to use original stories in storytelling, as well as adapting stories from other sources to their narrative. The most recent of these resources is video game stories that come to the fore with digitalization. MOBA games, the first adaptations of which have been made recently, have joined the cinema's resource range and have been found worthy of processing by filmmakers. Despite the limited space and character depth and elaboration of the game stories, it is seen that many new characters and events have been added in the series narratives adapted from the games. The plot of the series has been expanded with the side stories established, and the games have been changed in adaptations in terms of narrative. This study questions how the game stories are adapted to the cinematic environment and the similarities and differences between the game and the series narrative. In the study, Dota: Dragon's Blood and League of Legends games and the adaptations of these games called Arcane and Dragon's Blood were chosen as samples, reinforcing the relations between the characters in the series with the limited storyline in the games, and the narrative elements that changed by the nature of the adaptation were analyzed by making narrative analysis and examined through adaptation's five creative elements.

**Keywords:** Adaptation, Digital Games, MOBA, Netflix, Cinema

### Research Paper

---

Received: 18.06.2022

Revised: 22.08.2022

Accepted: 21.09.2022

---

## 1. Giriş

İlk ortaya çıktığı zamandan beri, görsel sanatlarla yakın ilişkiler kuran sinema, teknolojinin gelişmesi ve dijital çağa adım atılmasıyla evrim geçiren görsel sanatlardan farklı bir şekilde yararlanmışır. Dijitalleşme ile beraber ortaya çıkarak medya ile sanatın dijital yüzünde bulunan, görüntülerle hikâye anlatmaları noktasında sinemayla benzeşen video oyunları, alıcısının hikâyeyi belli bir çerçevede belirlemesi yönüyle sinemadan farklılaşmıştır. Bu bağlamda gerek karakter hikâyeleri gerekse olay örgüleri bazında dikkat çeken video oyunları, sinemacılar tarafından da dikkate değer bulunmuş ve sinemacıları video oyunlarının kimi zaman renkli, kimi zaman ise karanlık hikâyelerinden faydalanmaya, onları sinemanın gerçekliğinde tekrar kurmaya itmiştir. Video oyunlarından çevrilen filmler veya diziler, bazen izleyici tarafından başarılı bulunup, bazen oyunu tam olarak yansıtamadığı gerekçesiyle yerilseler de oyunsever izleyiciler tarafından ilgi ile karşılanmışlardır.

Sinema, ortaya çıkışından itibaren diğer sanatlarla yakın ilişkiler kurabilen disiplinler arası bir sanat dalı olmuştur. Tüm sanatlarda olduğu gibi doğanın içsel bir öykünülmesi fakat kendine has olarak bunu devinimli bir şekilde yapmasıyla farklılaşan modern dünyanın bu yeni sanatı, sonradan kendisinin de içinde sayıldığı görsel sanatlarla yoğun ilişkiler içinde bulunmuştur. Görsel sanatlar, doğayı yaratıcılarının benliğiyle birleştirerek alıcılarının gözleri önüne sererler ve onlar üzerinde yoğun etkiler bırakırlar. Işık, mekân, atmosfer yaratımı, görülenin deformesi gibi öğelerden ortak olarak güç bulan görsel sanatlar ve sinema birbirlerine karşılıklı olarak güç kazandırmışlardır. Genç bir sanat sayılabilen sinema, diğer sanat dallarından öykündüğü anlatım biçimlerinden faydalanarak, kendine özgü bir anlatıma ulaşmış fakat öykündüğü sanat dalları ile bağlarını yitirmeyerek bu sanatlardan kendine uydurabildiklerini bünyesine almıştır.

Video oyun teknolojisi, Bilgisayar Üretimli İmgeleme veya kısaca CGI (Computer Generated Imagery) temeli üzerine oturtulmuştur. Bu imgeleme sistemi aslen bilgisayar temelli grafiklerin yüzeye uygulanması olarak tanımlanabilmektedir. Teknolojinin gelişimi, bu sistemin sanattan, basılı medyaya, oyunlara hatta sinema filmlerine kadar kullanımını yaygınlaştırmış ve hayali görsel imgelerin yaratımında etkili bir yol hâline gelmiştir (Kozan, 2019). Sistem, görsel efekt teknolojisini üç boyutlu olarak geliştirdiğinden sinemanın video oyunlarındaki karakterleri de ele almasına olanak sağlamıştır. Güzel sanatların resim, heykel, mimari, dans, edebiyat ve müzikten ibaret geleneksel altı dalına yedinci sanat olarak eklenen sinemadan sonra, sekizinci sanat olup olmadığı tartışılan video oyunları, hikâye anlatıcılığı konusundaki sinemadan aşağı kalmamış, öykü anlatıcılığında muazzam bir başarı yakalamıştır. Kendinden önceki ortamlarda neredeyse hiç mümkün

olmamış anlık etkileşim gücüyle öyküyü birleştirmiş, bu birleşim meydana sanatsal anlamda yoğun, yeni bir grafik sanatlar örneği çıkmasına olanak tanımıştır. Üstelik dijital oyunlar; sinema, müzik ve edebiyat gibi diğer sanatları da kendi içlerinde, kendilerine uygun biçimlerde barındırabildiklerinden, bu sanatlarla da yoğun ilişkiler içinde bulunmuşlardır. Özel olarak sinema ve video oyunları birbirlerinden sıklıkla faydalanmışlar ve etkileşimde kalmışlardır (Emren, 2022, s. 73). Bu iki medya arasındaki ilişkinin katmanlı olduğu belirtilebilir. Bu katmanlılık, dijital oyunların sinemayı kendi içinde, oyun sinematikleri olarak, başka deyişle oyun içi hikâyeyi bağlayan videolar çerçevesinde kullanması veyahut sinemanın da dijital oyunların hikâyelerini alarak kendi dinamikleriyle kullanması olarak açıklanabilmektedir. Bu iki medya aracı; yalnızca metinler arasılık bazında birbirine bağlı değildir, birbirlerini biçim ve içerik olarak etkilemekte ve birbirlerinden bu şekilde faydalanmalarından öte, aynı zamanda uygulama ve uygulamalara eşlik eden teorilerde de birbirleriyle bağlıdırlar.

Oyun ve film sektörünün çok yakın olmadığı zamanlarda yani bundan hemen yirmi yıl önce Mark J.P.Wolf; bu iki medya arasındaki estetik, görsel kodlar, ikonografiler, uygulamalar ve sosyal alanlar da dâhil olmak üzere karakterlerin ve olay örgüsünün ötesinde sinema ve video oyunları arasındaki yoğun ilişkiyi vurgulamıştır (Wolf ve Perron, 2009, s. 11). Video oyunlarından farklı olarak sinema; kavramsal bazda görsel işitsel geleneksel medya araçları altında kategorize edilir ancak bu medya araçlarının ikisi de benzer üretim modelleri göstermekte, profesyonel figürleri paylaşmakta ve tanıdık tüketim davranışları sergilemektedirler.

Son on yılda teknolojinin gelişimi simüle edilmiş eğitim, eğlence ve sosyal etkileşim için kullanılan ortamların çeşitlenmesine vesile olmuştur. Bilgisayar gücündeki üstel artış, internetin ana akım toplumla bütünleşmesiyle birleştiğinde, giderek daha karmaşık, sürükleyici, ilgi çekici ve çok çeşitli etkinliklerin, hedeflere ulaşmayı ve sosyal davranışların çeşitlenmesini sağlayan sayısız oyun ortamı ve kendi dinamiklerine sahip olan “sanal dünyalar” doğurmuştur. Bu sanal dünyalara katılımın en büyük paydaya sahip olan yollarından biri de video oyunlarıdır. Bireysel veyahut ekip hâlinde eğlencenin en hızlı büyüyen ve çeşitlenen biçimi hâline gelen video oyunları, bu hızlı büyüme neticesinde akademik olarak da incelenmeye değer bulunmuş, video oyunlarının ona yakın olan sanatlarla ilişkileri ise özel olarak incelenen bir konu alanına dönüşmüştür. Bu dönüşümde oyunların bir parçası olmanın, gençler veyahut yetişkinler arasında olsun, yaygınlaşmaya başlamış olması ve boş zamanlarını oyun oynayarak değerlendiren demografik grupların çeşitlenmesi de etkili olmuştur. Geleneksel video oyunları, çevrim içi toplulukların çeşitli karakterleri yöneterek savaş alanlarında etkileşimli olarak

bulunduğu (MOBA) veya “devasa çok oyunculu çevrim içi” (MMO) maceralar biçiminde olsunlar, bilgisayar oyunları insanların zamanını geçirdiği ve enerjisini yönlendirebildiği platformlar olarak çok büyük bir paya sahip olmuştur (Ryan, Rigby ve Przybylski, 2006, s. 344).

Video oyunları ve dijital platformlar farklı medya ortamları olduğu ve bu platformların içeriklerinin birbirlerinden ayrıştıkları, farklı biçimsel özelliklerle ortaya çıktıkları söylenebilir. Anlatı kuramlarıyla beraber incelenecek olsun veya olmasın, video oyunlarının da anlam iletmek üzere kendi kod dizimleri, göstergeleri başka bir deyişle dilleri vardır (Bostan, 2022). Türler bazında farklılaşan video oyunları hikâyelerini karakterler, görevler, oyun sinematikleri, oyuncu bazında interaktif olarak değişebilen anlatıları ve bazen sinematografileriyle, aynı sinemada olduğu gibi görüntü ve sesin imgesel yardımıyla anlatmaktadır. Ek olarak, farklı alanlarda da incelenedursunlar, sinema ve oyunların anlatıları bazen çok fazla kesişime rastlamakta ve bu iki anlatı yolu birbirinden aktif olarak faydalanmaktadır. Video oyunları, hikâyelerini bağlayan sinematikleri sinemadan faydalanmış, sinema ise ilginç video oyunlarının ilginç hikâyeleri ve karakterleri bazında oyunlardan yararlanıp video oyunlarını sinematik hikâyeler bazında kendine adapte etmiştir.

## 2. Amaç ve Yöntem

Stam’a göre (2000, s. 54-76) bir ortamdan başka bir ortama hatta aynı ortam içinde yapılan geçişlerde, her zaman değişim veya geçişin sağlandığı medyanın dilinde yeniden biçimlendirme gerekli görülür, bu geçişlerde ise her zaman hem kazançlar hem de kayıplar olacaktır. Uyarlamalarda daha çok edebiyat üzerine çalışan Hutcheon (2013, s. 7) adaptasyonun ortaya çıkan yeni ürünün bir replikası yapılmadan, başka bir deyişle ucuz bir kopyalamadan ibaret olmadan tekrarlama olduğunu söylemektedir. Ona göre uyarlanan ürünün de kendine has özellikleri ve özgün bir değeri vardır. Dolayısıyla, herhangi bir uyarlamanın orijinal metinden farklılıklar gösterdiği, faydalandığı anlatıyı yeniden yorumladığı ve orijinal metinle bazı yönlerden benzerlikler taşısa ondan farklılaşarak ayrıştığı söylenebilmektedir. Bu yönleriyle genel olarak uyarlamalar, kendi özgünlüklerini yakalamış, özgün değere sahip ve yalnızca bir replika olmanın dışında metinlerdir.

Çalışmada MOBA oyun türü, evren ve karakter hikâyeleri incelenmiş, oyundaki evren ve karakterlerin dizi hikâyelerinin kurulumunda uğradıkları değişimler, olay örgüsü kurulumu ve karakter derinlikleri karşılaştırılmalı ve nitel olarak analiz edilmiştir. Oyunun diziye adapte edilme sürecinde uğradığı değişimler, geliştirmeler ve hikâyelerin klasik anlatı yapısına göre kurulumları ortaya konularak oyundaki karakterlerin hikâyesel ilişkileri bazında değerlendirilmiş ve bu değer-

lendirmede Hand'in (2010, s. 17) edebi eserlerin sinemaya uyarlanması üzerine ortaya koyduğu "Beş Yaratıcı Adaptasyon Stratejisi", video oyun hikâyelerinin sinemaya aktarılması çerçevesinde şekillendirilmiş, anlatı çözümlemesi yöntem olarak seçilmiştir.

Çalışmanın amacı MOBA oyunlarının sinematik evrenleri oluşturulurken uyarılmanın doğası gereği hikâyelerde ne tür değişimler yaşandığını tespit etmek, uyarlama stratejilerinin hikâyelerin gelişimine ve derinleşmesine olan etkisini belirgin kılmak bununla birlikte MOBA oyunları ile sinema arasında kurulan bağın bir ortamdan başka bir ortama aktarım açısından değerlendirmesini yapmaktır.

Çalışmanın kapsamı, son dönemlerde dijital dizi platformlarından olan Netflix'te yayınlanan Arcane (Charrue, 2022) ve Dota: Dragon Blood (Miller, 2021) animasyon dizilerinin yaratıcı uyarlama stratejilerine göre incelenmesi, MOBA oyunlarının, dizi evrenine nasıl adapte edildiğinin saptanması ve bu bağlamda video oyunları ile sinema ilişkisinin açıklanmasından meydana gelmektedir. Bahsedilen Dota2 ve League of Legends MOBA oyunları ile bu oyunların uyarlamaları olan Arcane ve Dota: Dragon's Blood dizileri henüz başka bir MOBA uyarlaması yapılmadığından çalışmanın sınırlılığını oluşturmuştur.

MOBA oyunlarında karakter ilişkilerine ve hikâyelerine büyük önem verildiğinden bu oyunlara ait hikâye evrenleri olduğu görülmüş, 2021 ve 2022 yılında yayınlanmaya başlayan iki dizi örneği ile bu evrenlerin sinemaya uyarlanarak derinleştirilip, genişlediği saptanmıştır. Bu nedenle çalışma MOBA türü oyun evrenlerinden sinemaya çevrilen hikâyeleri incelediğinden yeni bir uyarlama yönelimini inceleme önemini taşımaktadır.

Yapılan literatür taramasında bu çalışmadan önce MOBA oyun türünden sinemaya uyarlanan dizileri inceleyen başka bir akademik çalışma görülmemiş, Çalışmanın gerek oyun-sinema uyarlamaları genelinde gerek MOBA oyun türü-sinema ilişkisi özelinde özgün bir niteliğe sahip olduğu saptanmıştır.

## 2.1. Beş Yaratıcı Uyarlama Stratejisi

Akademik yazın ve sinema araştırmaları nazarında farklı bakış açılarıyla çeşitli sınıflandırmaların pek çok kez odağında bulunmuş olan uyarlama kavramı, hâlihazırda var olan bir metnin, olduğu ortamdan farklı bir ortama taşınarak orada yeniden işlenmesi olarak düşünülebilmektedir. Bununla beraber çoğu uyarlama teorisi uyarlamalarda ortak payda olan ana etmenin, diğer bir deyişle özün anlatı olduğunu söylemektedir. Bir anlatının uyarlanma sürecinde, uyarlanacak öykünün çeşitli öğeleri için farklı işaret sistemlerinde "eş değerlikler" aranmaktadır:

Bu eş değerlikler öykülerin temaları, olayları, dünyası, karakterleri, motivasyonları, bakış açıları, sonuçları, bağlamları ve simgeleri olarak sayılabilir. Bir metne “uyarlanmış” denebilmesi için yeni platform için transpoze edilmiş anlatının bu eş değerlikleri taşıması gerekmektedir (Hutcheon, 2006, s. 10).

Richard J. Hand bir ortamdan başka bir ortama yetkin bir uyarlamının yapılabilmesi için beş stratejiden bahsetmektedir. Onun daha yetkin bir uyarlama için öğrencilerine önerdiği beş bileşen “Eksiltme (omission), Ekleme (Addition), Marjinalleştirme (Marginalization), Genişletme (Expansion), Değişim (Alteration), bir platformdaki metnin diğer bir platforma aktarımında hangi değişimlerin açığa çıktığının açıklanabilmesi bakımından önemli görüldüğünden, oyun hikâyelerinin, sinematik hikâyelere dönüştürülmesinde de önem arz etmektedir. Anlatının yeni ortam için şekillendirilmesinde kullanılan bu yaklaşımlar açıklanacak olursa eksiltme stratejisinde, anlatıyı dramatize eden unsurlar yoğunlukta ve aktarılan ortama uyum sağlayamıyorsa kaldırılmalıdır. Ekleme stratejisinde, anlatı diğer ortama geçirilirken dramatik manada ve anlatım bazında eksik kalıyorsa anlatıya dramatik unsurlar veyahut yeni karakterler eklenerek hikâye geliştirilir. Marjinalleştirme stratejisinde asıl metindeki tematik unsurlar göz ardı edilir ve aktarımda bu tematik unsurlar yapıbozumuna uğratılabilir. Genişletme stratejisinde, aktarımı yapılan anlatı, olay akışına fazladan bir olay eklenmeden; dramatisasyonun geliştirilmesi, anlatı bölümlerinin genişletmesi ve orijinal metnin tematik unsurlarının asıl metin minvalinde detaylandırılmasıyla yeni ortamına geçirilir. Değişiklik stratejisinde ise orijinal anlatının anlatı şekli ve ana fikir aynı kalsa bile, temalar, karakterler ve olay anlatısı, aktarılan platforma uygun şekilde değiştirilir. Değişiklik stratejisine en uygun örneklerden biri, Disney’in Aslan Kral (Lion King) çizgi filmi olarak söylenebilmektedir. Çizgi film, Shakesphere’in Hamlet’indeki motifleri taşıyor olsa da ana karakterler hayvanlardan seçilmiş, tema bu doğrultuda değişikliğe uğratılmış ve anlatı bozulmadan farklı bir ortamda yeniden işlenmiştir (Gavin, 1996). Hand’ın belirttiği bu yaklaşımlar, anlatının ortam geçişi yaparken yetkinliğini yitirmemesi ve yüksek derecede bozuma uğramaması için önem arz etmektedir.

### 3. Sinema-Video Oyunu İlişkisi

Oyunların hikâye anlatma zorunluluğunun bulunmamasına nazaran çoğu oyunun belli bir hikâye çerçevesinde kurulması, onları edebiyat ve sinemaya yakınlaştırmış ve bu kavramların birbiri içine geçmesine neden olmuştur. Rastgele anlatılara ek olarak birçok video oyunu anlatıyı geleneksel anlamda başarılı bir şekilde kullanır. Bostan’a (2022, s. 24) göre oyun türlerinden bağımsız olarak, oyunlarda

hikâyelerin nasıl anlatıldığına ilişkin sınıflandırmaların birinin de Jenkins tarafından yapıldığını söylemektedir. Jenkins (2022), oyun tasarımcılarının yalnızca hikâye anlatmadıklarını, evrenler, dünyalar tasarlayıp mekânlar şekillendirdiklerini söylemiş ve oyunlarda hikâye anlatmanın dört farklı yolu olduğunu ortaya koymuştur. Jenkins bu sınıflandırmayı; Anımsatan Mekânlar, Sahnelenen Hikâyeler, Gömülü Hikâyeler ve Gelişen Hikâyeler başlıkları altında yapmıştır. Bu dört unsur açıklanacak olursa; Anımsatan Mekânlar kavramı, fiziki veyahut sanal mekânların, oyuncu beklentilerini yönlendirecek şekilde, oyuncuya rehberlikte bulunan hikâye veya tür (janr) geleneklerinden faydalanması olarak söylenmektedir. Örneğin Silent Hill 2 oynayan biri, oyunda yer alan sis, pas ve yıkıntıların oluşturduğu mekânları ve bu mekânlara eşlik eden sesleri deneyimlediğinde, daha önce ister bir romandan, ister bir filmde bu deneyimi edinmiş olsun, bu unsurların çağrışım yapıp ona rehberlik etmesiyle oyuna karşı olan beklentilerini şekillendirecektir. Sahnelenen Hikâye, anlatıyı oluşturan olayların, oyunu oynayan birey tarafından gerçek zamanlı şekilde sahnelenmesi olarak söylenmektedir (Bostan, 2022, s. 25). Örneğin The Witcher serisi ele alındığında, oyunun diyaloglar üzerine kurulu bir rol yapma aktivitesi olduğu görülebilmektedir. Oyun diyalog, görsel eylem ve oyunun dünyasına dağılmış ve ilerlemeyi sağlayan bilgilerle doludur. Karakterler ve olaylar, oyun tasarımcılarının planladığı şekilde ortaya çıksa da olayların sıralamasını oyuncunun belirlediği görülmektedir. Başka bir deyişle oyun oynayan bir bireyin, senaryo sınırları çerçevesinde kendi filminin yönetmeni olduğu söylenebilmektedir. Bu yönetmenlik ilk oyunlarda hikâye bazında gelişmiş olmasa da yine oyuncunun yaptığı seçimler bazında ortaya çıkmıştır. Rol yapma oyunları kadar olmasa da MOBA türü oyunlarda da bu sahnelemenin olduğu söylenebilmektedir. Bu tür oyunlarda, on kişi gerçek zamanlı olarak stratejilerini bir savaş arenasında belirler, husumeti olan karakterlerin kısıtlı diyaloglarıyla birbirlerini kışkırtabilir veyahut oyun evreninin hikâyesi doğrultusunda ortaya çıkan görevleri yapmayı seçerek mücadelelerini sürdürebilmektedirler. Belirtilen bir diğer sınıf Gömülü Hikâyeler olarak ortaya çıkmaktadır. Gömülü Hikâyelerde, anlatı, evrenin içine gömülmüş bir şekilde keşfedilmeyi beklemektedir. Gömülü hikâyelerde, oyuncu karşısına ne çıkacağına dair tahmin yürütemez, anlatsının parçalarını edinir ve eylemler bu şekilde gelişime uğrar. Dark Souls III ele alındığında oyunun, oyuncuyu doğrudan bir hikâyeye maruz bırakmadığı görülmekte, fakat oyuncu oyuna devam ettikçe ve karakterle mücadelelerini ilerlettikçe belirli bir hikâyenin içine dâhil olabilmektedir. Gelişen Hikâyelerde ise oyuncu, hiçbir anlatı örgüsüne dâhil değildir. Ortada herhangi bir hikâye, ana karakter veyahut düşman yoktur. Oyuncu ana karakterini, hasmını ve olay örgüsünü, mekân sınırlılıkları içinde kendisi kurar, etkileşime geçeceği karakterleri kendisi seçer ve senaryosunu baştan



sona kendisi yazar. Bu kavram içerisinde birçok World of Warcraft, Knight Online gibi MMORPG oyunu girebilmektedir. Bostan (2022, s. 25), açıklanan hikâye anlatım şekillerinin bir arada da kullanıldığı söylemektedir. Red Dead Redemption oyununda, oyuncunun hem diğer medya ortamlarından western türüne ait çağrışım unsurlarını özümlediği, hatta at üstüneyken isteği doğrultusunda western müziği eşliğinde sinematik olarak ilerlediği bile görülebilmektedir. Buna ek olarak oyuncu bir yandan hikâyeyi kendi yazarken bir yandan gömülü hikâyelerle, oyun içindeki farklı öyküleri de yakalayabilmektedir. Video oyunlarına dâhil anlatı unsurları üzerine yapılmış bu sınıflandırmalar, video oyunları ve sinemayı birbirine yaklaştırmış ve ortam aktarımlarının kolaylaşmasına neden olarak, oyun hikâyelerinin, film ortamına uyarlanarak yeniden yorumlanmasına olanak sağlamıştır.

Video oyunları ile sinemanın en çok yakınlaştığı kavramlardan birinin anlatı olduğu ve ortam aktarımlarının, başka deyişle uyarlamaların da daha çok bu kavram üzerinden yapıldığı düşünüldüğünde, kavram üzerinde durmak kaçınılmaz olacaktır. Anlatı kavramı hem sinema, hem de video oyunları için önemi yadsınamaz bir kavram olarak ortaya çıkmaktadır. Anlatı, mantık çerçevesi içinde, tutarlılık gösteren olayların bir bütünlük içinde birbirine bağlanarak sunulması olarak açıklanabilmektedir (Ersümer, 2013, s. 19). Bostan ise anlatının tanımını “zamansal ve nedensel biçimde birbirine bağlanan olaylar dizisinin göstergesel temsili” olarak yapmıştır. Çoğu video oyununun da sinema filmleri gibi bir anlatısı vardır ve bu anlatı mantıklı olayların birbirlerine eklenerek kurulsu da oyuncunun interaktif eylemleri neticesinde geliştirilir. Özellikle rol yapma oyunlarında, oyuncu kendi filminin yönetmeni olur ve senaryosunu kendisi yazar. Olay örgüsünü, hikâye içi sınırlılıklarda kendisi kurar ve bunları belirli bir zaman içinde sıraya koyarak anlatısını oluşturur.

Seymour Chatman yapısalci kurama göre anlatıyı açıklarken her anlatının iki bölümü olduğunu ileri sürmektedir. Bu bölümlerin ilki olan öykü, içerik, olaylar örgüsü, karakterler, evren, zaman ve uzamın unsurlarını bünyesinde barındırır. Başka deyişle öykü, anlatının “Ne?” sorusudur. Söylem unsuru ise anlatının bir diğer unsurudur ve olayların gelişimine odaklanır ve anlatının “Nasıl” sorusu olarak düşünülebilir (Chatman, 1978, s. 17). Bu durumda MOBA oyunları anlatı bazında, Chatman’in bahsettiği “Ne?” sorusuna daha çok odaklanmaktadır. MOBAların “Nasıl?”ı ise onların sinemaya uyarlanmasıyla dikkate değer bulunur. Karakterler, uzam ve zaman olarak zengin olan MOBA’ların, sinematik hikâyelere nasıl sorusuna odaklanılarak dönüştürüldüğü dile getirilebilir.

#### 4. MOBA’nın Tanımı

“MOBA” türün İngilizce adının kısaltılmış hâlidir ve türden bahsedilirken genellikle bu kısaltma kullanılır. Asıl adı Multiplayer Online Battle Arena olan türün adının Türkçe karşılığı türü var eden unsurların da belirginleşmesini sağlamaktadır. Bir dijital oyunun MOBA olarak isimlendirilmesi için “çok oyunculu” (multiplayer) olması, “çevrim içi” (online) oynanması ve bir “savaş arenası” (battle arena) içermesi gerekmektedir. Özetle MOBA’larda birden fazla oyuncu iki farklı takıma ayrılarak, farklı rollerdeki değişik özelliklere sahip karakterlerle, aynı savaş arenası içerisinde çevrim içi olarak karşılaşır ve oyun müsabakalara dayalı olarak oynanır. Bir müsabakayı kazanan veya kaybeden oyuncu bir sonraki müsabakada yine aynı savaş arenasında aynı veya farklı kişilerle, aynı veya farklı rollerde, karakterleri yöneterek stratejik bir müsabaka daha gerçekleştirir.

MOBA oyunları strateji oyunlarının bir alt türü olan gerçek zamanlı strateji oyunları kategorisine dâhildir fakat gerçek zamanlı strateji oyunlarında sıkça görülen bina inşa etme ve savaşacak birlikler üretme mekaniklerini barındırmaz (Yang, Harrison ve Roberts, s. 1). Ayrıyeten MOBA’larda sadece bir karakter yönetilir. Her karakter farklı yeteneklere sahiptir ve karakterlerin yetenek setlerine göre karakteri yönetme zorluğu farklılıklar gösterir. Bu açıdan MOBA’ların diğer gerçek zamanlı strateji oyunlarına göre daha fazla el-göz koordinasyonu ve yetenek gerektirdiğini söylemek yanlış olmaz. MOBA’lar genellikle beşer kişilik takımlar hâlinde oynanır (Yang, Harrison ve Roberts, s. 1). Her oyuncu bir karakteri yönlendirir ve takım arkadaşlarının her müsabakada birlikte yapması gereken harita görevleri olur. Bu nedenle takım arkadaşları arasındaki uyum ve stratejik ortaklık müsabakanın kaderini belirleyen temel dinamiklerden biri olarak konumlanır. MOBA’ların strateji oyunlarından ve diğer gerçek zamanlı strateji oyunlarından farkının anlaşılması için önce strateji oyunlarının tanımlanması gerekir.

Strateji oyunları, adından da anlaşılacağı üzere oyuncunun amaçladığı sonuca ulaşmak için stratejik kararlar aldığı ve buluşlarına güvendiği oyunlardır (Hâlaçoğlu, 2020 s. 60). Strateji oyunlarında oyuncunun elde edebileceği çeşitli hammadde kaynaklarının kazanımına verdiği önem ve bu kaynakları nasıl yönettiği önemli bir oyun dinamiği olarak öne çıkar (Halaçoğlu, 2020, s. 65). Age of Empires oyun serisinde strateji oyunlarının bahsedilen özellikleri belirgin şekilde görünür. Seride her oyuncu birer medeniyeti yönetir. Oyuncu altın ve taş madenlerinde işçi çalıştırarak, tarım yaparak ve ormancılık faaliyetleri yürüterek inşa edeceği binalar, araştıracağı teknolojik gelişmeler ve üreteceği savaş üniteleri için hammadde kaynağı sağlar. Oyuncunun hammadde kaynaklarını kullanarak gösterdiği ilerlemeler üreteceği savaş birimlerinin gücüne de doğrudan etki eder ve oyunun temel oynanış mekanikleri belirlenmiş olur. Gerçek zamanlı stratejilerde temel

amaç rakip medeniyeti haritadan silmek olduğundan er ya da geç iki taraf arasında savaş meydana gelir ve savaşın kazananı oyunun galibi olur. Teknolojik gelişmeler ve hammadde kaynaklarının yönetimi savaşta galip gelmek için bir araçtır. Oyun senaryo modunda oynandığında oyuncunun amacı senaryo görevlerini yerine getirerek rakibi mağlubiyete uğratmak iken oyun internet bağlantısı ile başka bir oyuncuya karşı oynandığında amaç oyuncuların dilediği şekilde gelişip rakibin medeniyetini yok etmesi olarak karşımıza çıkar. Aynı zamanda iki oyuncunun karşılıklı olarak oyunu oynaması Age of Empires oyunlarını strateji oyunu olmakla beraber gerçek zamanlı strateji oyunları kapsamına da sokar. Fakat MOBA'lar amaç ve oynanış dinamikleri olarak gerçek zamanlı strateji oyunlarından ayrılır. MOBA'larda oyuncu bir medeniyeti değil yalnızca bir karakteri yönetir. Maden kazmak veya tarımsal faaliyetler göstermek gibi oyun dinamikleri yerine "minion" adı verilen küçük canavarları katlederek katlettiği minion başına altın kazanır ve bu altınlarla dükkândan çeşitli güçlendirmeler satın alarak yönettiği karakterin verdiği hasarı, canını, zırhını veya direncini artırır. Her ne kadar "kaynak" üretimi farklılık gösterse de MOBA'larda da temel amaç savaşlarda galip gelmektir. Kaynaklar savaşta rakibe üstün gelebilmek adına satın alınan güçlendirmelere kullanılır.

#### 4.1. Bir Tür Olarak MOBA'nın Doğuşu

MOBA oyun türünün doğuşu endüstriyel firmaların eliyle olmamıştır. Blizzard yapıcılığında piyasaya çıkmış olan Starcraft isimli strateji oyun serisinin bir haritasının modlanması (oyun kodlarının değiştirilerek yeni dinamikler ile başka bir ürüne dönüştürülmesi) sonucu ilk MOBA örneği ortaya çıkmıştır. Starcraft çeşitli ırkları kontrol ederek oynanan geleneksel bir gerçek strateji oyunudur. Oyuncular oyun kodlarını değiştirerek üç koridorlu bir harita ve bu harita üzerinde hâkim olmaya çalışan iki taraf yaratır. Her oyuncu bir karakteri yönetir ve yeni bir tür doğmuş olur. Bu yeni tür zamanla gelişir. 2002 yılında çıkış yapan Warcraft III: Reign of Chaos oyununun modlanması ile Defense of the Ancients (Dota) oyunu popüler hâle gelen ilk MOBA oyunu olur. 2009 yılında yayınlanan League of Legends oyunu ücretsiz olarak yayınlanır. RIOT Games tarafından yayınlanan oyun kısa sürede büyük bir popülerite kazanır. Oynaması ücretsiz olan oyuna gösterilen talep sonrası rakip firma Dota2 isimli oyunu çıkarır. Bu iki oyunun rekabeti öyle geniş kitleleri kapsar ki 2018 yılında en çok oynanan ilk üç oyundan ikisi League of Legends ve Dota2 olur (Mora-Cantalops & Sicilia, 2018, s. 128).

MOBA'larda karakter çeşitliliği büyük önem arz eder. Her ne kadar bir karakteri yönetmekteki ustalık zaman alsın da devamlı aynı haritada aynı görevi yerine ge-

tirerek -koridor rakibinize üstünlük sağlayıp takım savaşlarında başarı elde ederek rakip üssünü yok etmek- oynanan bir oyunda devamlılığın sağlanması için oyunculara yönetilebilecek farklı karakterler sunmak oyun devamlılığını sağlar. Bu nedenle League of Legends oyununda yüz kırktan fazla karakter bulunur ve düzenli aralıklarla oyuna yeni karakterler eklenir. Oyunun en büyük rakibi olan Dota2' de ise yüz yirmi iki karakter bulunur ve karakter sayısındaki artış bu oyunda da görülür. Oyunların yapımcı firmaları bu karakterlerin içinde yaşadığı evrenler oluşturmuş ve evren içerisinde karakterlerin birbirleri ile etkileşim kurmasını sağlayarak karakter hikâyeleri üretmiştir. Her karakterin oyuna katılmadan evvel yaşamına dair bir arka plan hikâyesi mevcuttur. Karakterler arasında dostluklar ve husumetler, bu unsurlara dayalı eğlenceli diyaloglar ve kışkırtmalar bulunur. Karakter hikâyelerinin evrene ve oyuna olan etkisi ve bu hikâyelerin sinemaya uyarlanması incelenmeden evvel MOBA evrenleri ve karakter hikâyelerinin temel yapılarının göz önünde bulundurulması gerekmektedir.

#### 4.2. MOBA'larda Evren, Karakterler ve Hikâyeler

Bilgisayar oyunlarında alternatif evrenlerin kurulumu yapılırken diğer iletişim mecralarından da sık sık yararlanılmış, metinler arasılığın da etkisiyle kurgusal dünyalar bir ortamdan diğer ortama taşınmış veyahut oyunlar kendi eşsiz evren kurulumlarını da yapmışlardır. İster bir ortamdan diğer ortama aktarılmış olsun, ister yeni bir evren kurulsun; bu evrenler oyunculara canlı, fantastik olsalar dahi tutarlı ve inanılması güç olmayan bir ortam sunma amacı güderler (Bostan, 2022, s. 63). Bu bağlamda sinemayla hemen hemen aynı amacı güden video oyunları, oyuncuyu gerçek dünyadan bir anlığına koparıp, oyunun geçtiği evrene oynama süresince dâhil etmeye çalıştıklarından, evrenin, karakterlerin ve olay örgüsünün kurulumu üzerinde düşünceyi yoğunlaştırıp evreni geliştirmek için büyük çaba sarf ederler. Oyunun evreni daha önce sinemada gösterilip detaylandırılmış da olabilmekte, öte yandan hiçbir unsurun etkisi olmadan, sıfırdan da kurulabilmektedir. Bostan, oyunun evrenini "oyuncunun vakit geçireceği ve alternatif gerçekliğe adım atacağı yer" olarak tanımlar ve "tasarımın ilk adımlarından birinin bu sanal dünyanın planlanması" olduğunu söyler (Bostan, 2022, s. 63).

MOBA oyunları, belirli bir hikâye örgüsü boyunca oynanan oyunlar olmasalar da bu türde her karakterin bir yaşam öyküsü, kendine has özelliği, arena içi görevi, ülkesi ve mizacı vardır. Her MOBA oyununda karakterlerin yaşadığı bir evren bulunur. League of Legends oyununda bu evren Runeterra'dır. Zaun, Piltower, Demacia, Noxus ve Ionia gibi 13 farklı bölgeden oluşan Runterra'da farklı ırklar ve medeniyetler türemiş ve tarih içinde çeşitli çıkarlar için birbirleriyle savaş içinde

olmuşlardır (Riot Games, 2022). Örneğin Bundle şehrinde Yordle adı verilen kısa boylu ve tüylü, hayvanlara benzeyen varlıklar yaşarken Noxus ve Demacia'da insanlar yaşar. Bu bölgelerin kendi aralarında dostluk veya düşmanlık ilişkileri vardır fakat bu hikâyelerde tamamıyla iyi veya kötü medeniyetler görülmediği gibi karakterler de ne iyi ne de kötüdür. Her karakterin hikâyesini oluşturan davranışlarını şekillendiren haklı sebepleri vardır. Örneğin Riven isimli karakter geçmişinde onlarca can almıştır fakat bunu bir Noxus askeri olarak yapmak zorunda kalmıştır. Yasuo karakteri, bağlı olduğu kralı öldürmekle suçlanan bir sürgün samuraydır fakat aslında sadece iftiraya uğramıştır. Her ne kadar mazlum gibi görülse de karşısına çıkan birlikleri acımadan katleder. Darius karakteri, Noxus Krallığı'nın önemli bir generalidir. Savaşlarda en ön safta bulunur ve Noxus adına diğer bölgeleri işgal eder. Noxus'un adalet ve eşitlik götürdüğüne inansa da diğer yandan köyleri yakıp yıkan, savaşlarda can almaktan çekinmeyen bir askerdir. Garen'in bağlı olduğu Demacia Krallığı adalet ve refah dağıtması ile bilinir iken diğer yandan düzeni bozduğunu düşündükleri büyücüleri çocuk yaşlarında dahi olsa katletmekten çekinmezler (Riot Games, 2022). Oyundaki her karakterin Runeterra üzerinde bir ideali vardır ve bu ideal uğruna savaşırlar. Her biri kendince haklıdır.

Dota2'de ise League of Legends evreninden daha farklı, daha az detaylı ve oyun içinde daha sınırlı olan bir evren hikâyesi vardır. Dota'nın hikâye kurulumu uyarlama dizi nazarında detaylandırılmış, hikâye ilkel zihinle, yani evreni oluşturan neredeyse her şeyle başlatılmış, zihnin zamanla ikiye bölünmesi ise Radiant ve Dire, başka deyişle düşünce ve aksiyon taraflarını oluşturarak bunların yaratılış üzerine mücadele içinde olmasına neden olmuştur. Hikâye, sonrasında sonsuzluğun kaosunun dünyayı kapladığını anlatarak devam etmekte, kaos neticesinde ise evrendeki karakterlerin birbirleriyle mücadele içinde olduklarını vurgulamaktadır (Netflix Anime, 2021). Belirgin antik karakterler ise Oracle ve İblis olarak nitelenen Terrorblade'dir. Evrendeki her karakter denge arayışındadır, dengeyi korumak ve bozmak neticesinde mücadele verir.

Her karakterin seçilebilir ve oynanabilir olması için her iki oyunda da karakterlerin haklı sebepler ve çıkarları, karakter hikâyeleri üzerinden meşrulaştırılmış, ana hikâyedeki iyiler ve kötüler keskin çizgilerle ayrılmamıştır. Dota2'nin hikâye yapısında da aynı benzerlik görülür. Bu durumda MOBA hikâyelerinin öne çıkan en belirgin özelliklerinden birinin de antagonist veya protagonist olarak nitelenen saf iyi veya saf kötü denilebilecek ve salt biçimde tarafı tutulabilecek bir karakter yapısı sunmamaları olduğu söylenebilir. Sinemada veya diğer hikâyeli oyunlarda, bu ayrım çok net yapılabilirken MOBA oyunlarda ayrımın tam olarak yapılamadığı ve özdeşleşilen karakterin oyuncu tarafından o an seçilen karakter

olduğu söylenebilir ve oyuncuya göre o an seçilen karakter, hikâye örgüsündeki eylem ne olursa olsun oyuncu tarafından özdeşleşilen karakter olarak kabul edilir. Bu karakter bir sonraki oyun raundunda değişecek ve oyuncu başka bir karakterle özdeşleşerek onu yönlendirmeye başlayacak, onun hikâyesine dâhil olacaktır. Buna nazaran Dota2'de antagonist ve protagonist ayrımı, ondan sonra gösterime çıkan Arcane dizisine göre çok daha nettir. Bu netliğin, Dota2'nin evren hikâyesi olarak League of Legends: Arcane'den çok daha zayıf olarak tanımlanmasından kaynaklandığı da dile getirilmektedir (Necef, 2021). Oyunun hikâyesindeki boşluklar, Dragon Blood animasyonu neticesinde doldurulmaya çalışılarak evren hikâyesi genişletilmeye çalışılmıştır.

MOBA hikâyelerinde bir diğer önemli unsur bölgeler ve bölgeler arasındaki etkileşimdir. Aynı bölgeden olan karakterler genel itibariyle birbirlerine dostane yaklaşır. Birbiri ile savaş hâlinde olan veya husumetli olan bölgelerden karakterler ise bu nedenle birbirleri ile karşı karşıya gelebilirler. Örneğin Runeterra'da Noxus ile Ionia savaş hâlinindedir. Ionia Noxus tarafından işgal edilmiştir. İoniali bir kahraman olan Irelia henüz küçük yaşta iken Noxus askerleri tarafından ailesinin katledilmesine tanık olur. Bu travma ile içindeki büyülü gücü uyandıran Irelia ailesinin parçalara ayrılan büyülü armasını büyü gücü ile yönlendirmeye ve arma parçalarını bir bıçak gibi kullanmaya başlar. Anlaşılacağı üzere Irelia'nın kahramana dönüşmesinde Ionia ve Noxus ilişkisi önemli bir yer tutar. Benzer bir bölge çekişmesi de Piltover ile Zaun arasında görülür. Aynı bölgede kurulan bu iki şehirden Piltover teknolojik gelişmelere öncelik etmesiyle bilinen ve refahın temsili hâline gelmiş bir şehir iken Zaun bir yer altı şehri olarak karşımıza çıkar. Piltover ne kadar temiz ise Zaun o kadar kirlidir. Piltover ne kadar asil ise Zaun o kadar avamdır (Riot Games, 2022). Piltover'a düzen hâkim iken Zaun'da kaos hüküm sürer. Her ne kadar Zaun kötücül görünse de aslında Piltover'ın baskıları altında ezilen, dışlanan, özgürlüğü kısıtlanan ve hor görülen insanların yaşadığı bir alt şehir devletidir. Vi, Jinx, Warwick gibi pek çok karakter Zaun'dan çıkmışken Heimerdinger, Jayce ve Caitlyn gibi karakterler Piltover kökenlidir (Riot Games, 2022). Nitekim Netflix'te yayınlanan Arcane dizisi de bu karakterler ve Zaun-Piltover ilişkisi üzerine kurulmuştur ve özellikle Violet (Vi) ve Powder (jinx)'ın hikâyesine odaklanır.

League of Legends evrenindeki tüm karakterlerin bir arka plan hikâyesi vardır fakat oyunda gerçekleştirilen müsabakalar bu hikâyelere doğrudan etki etmez. Çünkü müsabakalar Runeterra'nın özel bir bölgesi olan Sihirdar Vadisi'nde yapılır. Sihirdar Vadisi bir gladyatör arenasına benzetilebilir. Evrende bilinen kahramanlar lige katılarak Vadi'ye adım atar ve meşru davalarının duyulması için müsabakalar gerçekleştirir. Böylece evren hikâyeleri ile müsabakalarda yaşananlar da ayrılmış

olur. Bir örnekle açıklanacak olursa Sihirdar Vadisi'nde yaşananlar bir simülasyon gibidir. "Büyük Noxus generali Darius ile kamuflaj ustası küçük Yordle Teemo savaşlardı acaba kim galip gelirdi?" sorusuna yanıtı ancak Vadi'de simüle edilen bir müsabaka cevap verebilir. Bu nedenle Vadi'de yaşananların evrenin oluşumuna ve karakter hikâyelerine bir etkisi yoktur. Aynı şekilde Dota2'de de arenada yaşananlar genel evren hikâyesini etkilemez, hikâyede husumetli olan karakterler bazen aynı takıma düşerek geçici olarak dost, bazen kardeş karakterler ise karşı karşıya gelerek düşman olabilmektedirler. Oyun evreninin çok farklı koşullara sahip yerlerinden gelen karakterlerin, birbirlerini kışkırtacak etkileşimli diyalogları vardır ve bu diyaloglar karakter hikâyeleri ve onların ilişkileriyle aynı doğrultuda giderek oyuncuya kısa hikâyeler anlatmaktadır. Çalışmanın örneklemini oluşturan League of Legends ve Dota 2 oyun hikâyeleri ile bu hikâyelerden uyarlanan Netflix dizilerinin incelemesi bir sonraki bölümde yapılacak ve uyarlamalar ile ana metinlerin ilişkileri çözümlenecektir.

## 5. Bulgular

Video oyunları, sinemayla benzer dinamiklere sahip olduğundan, bu iki ortam birbirlerine sık sık evrenler, karakterler ve hikâyeler bazında yakınlaşmışlar, bu yakınlaşmalar ise ortamlar arası geçişleri, başka deyişle uyarlamaları doğurmuştur. Filmlerin oyunları, oyunların ise sinema filmleri ve dizileri belirli unsurlar kullanılarak yapılabilmektedir. Hand'in edebiyat uyarlamaları özelinde söylediği yaratıcı uyarlama stratejilerinin, video oyunlarından uyarlanan filmlerde kullanıldığı görülmektedir. Bu kullanımların görüldüğü yakın uyarlama örneklerinden ikisi League of Legends: Arcane ve Dota: Dragon's Blood olarak ortaya çıkmakta, çok detaylı olmayan MOBA oyun hikâyeleri sinema vasıtasıyla bu örneklerde geliştirilmekte ve farklılaştırılmaktadır.

### 5.1. League of Legends'in Film Hâli: Arcane

Arcane animasyon dizisi Piltover ve Zaun arasında yaşananlara, Violet ve Powder'in hayat hikâyesi üzerinden odaklanır. Bu iki şehir arasındaki husumet her ne kadar yüzyıllara dayansa da Arcane dizisinde iki şehrin arasındaki gerilimin tavan yaptığı anlar ve önemli karakterlerin ortaya çıkışı dizinin ele aldığı döneme sıkıştırılmış olarak gösterilir. Piltover şehrinde keşfedilen Hextech teknolojisi ve bu teknolojinin şehre olan etkisi, Zaun'daki kimya baronlarının faaliyetleri ve bu faaliyetler sonucu ortaya çıkan olayların zamanları hikâye evreninde net olarak belirtilmemiş olsa da Arcane bu yaşananları belirli bir zaman diliminde, kronolojik olarak sıralayarak ve sebep sonuç ilişkilerine dayanarak işler. Böylece dizi uyarlamasında ilk öne çıkan uyarlama yöntemi "ekleme" yöntemi olur.

Oyunda, Zaun ve Piltower'ın arasındaki husumet, bu bölgelerdeki karakterlerin aralarında geçenler yalnızca karakterler arası kışkırtmalar ve diyaloglardan anlaşılmalıdır. Fakat dizi bunu çok daha detaylı ele alarak hikâyeyi, karakterlerin kendi hikâyeleriyle serim, düğüm, çözüm şeklinde vermeyi seçmiş, hatta gerilimin tırmandığı noktada sezon sonlandırılmıştır. Buna ek olarak, hikâyeye, oyunda olmayan birçok olay eklenmiştir, oyunun sinemaya aktarımında, oyunda olmayan birçok karakter ve birçok olay ön plana çıkarılmıştır. Bu durumda, uyarlama yapılırken, Hand'in bahsettiği Ekleme (Addition) unsurunun, oyunun hikâyeleştirilerek, filme dönüştürülme sürecinde yardımcı olduğu ve oyun hikâyesindeki boşlukları doldurarak bir devamlılık sağladığı söylenebilmektedir (Hand, 2010).

Dizide olay akışına ve neden sonuç ilişkilerine yapılan eklemelerle beraber karakter hikâyelerine ve karakter arası ilişkilere de eklemeler yapıldığı görülmektedir. Örneğin Riot Games'in yayınladığı Jinx biyografisinde Jinx'in Vi'a olan takıntısının nedeninin bilinmediği söylenirken Arcane'de bu takıntının nedenini detaylı olarak öğrenilir. Jinx ve Vi iki kız kardeştir ve Jinx'in çocukluğunda kazara neden olduğu bir felaket sonucu iki kız kardeşin arası açılmıştır. Biri Piltower'a zoraki götürülerek alıkoyulmuş, diğeri ise oyunda yer almayan, yalnız dizi için eklenmiş suç baronu Silco tarafından kandırılmış ve suçlu olarak yetiştirilmiştir. Jinx'in oyun hikâyesinde, onun Silco tarafından büyütüldüğüne yer verilmemiş olsa da dizide karakter eklenerek bu boşluk doldurulmuş ve tutarlılık yakalanmıştır. Yanlış anlaşılmalara sinematik hikâyeye eklenmiş ve kardeşlerden iki tarafın da aslında aralarının açılmasını istemediği, dizide vurgulanmış ve öne çıkmıştır.

Uyarlama'da eklemeler olduğu gibi "eksiltmeler" de görülür. Yine Jinx'in hikâyelerinden yola çıkılacak olursa Jinx'in biyografisinde eşek şakası yapma amacıyla Piltover şehrindeki tüm tabelaların yönünü değiştirdiği yazmaktadır fakat Arcane'de henüz bu konu işlenmemiş, Jinx Piltower'a yalnızca bir iki kez gitmiştir. Dizide Jinx'in "şakacı" kimliğinden ziyade, akıl hastası ve psikopat olduğu, psikolojik bunalımlar yaşadığı vurgulanmış, onun şakacı kimliği, dizi hikâyesi nazarında eksiltmiştir. Dizi anlatısında Jinx, psikolojik travmaları sonucu kendini şiddet gösterileriyle ifade etmeye çalışan, hiçbir şeyi önemsemeyen, ablası Violet'i her gün usanmadan bekleyen, inatçı bir yapıya sahiptir. Tüm bu unsurlar, Hand'in anlatının bir ortamdan başka bir ortama uyarlanma sürecinde eksiltme stratejisine (omission) örnekleri oluşturur (Hand, 2010). Eksiltme sadece Jinx ve Violet'in ilişkisi üzerinden yapılmaz. Oyunda Zaun'da ve Piltower'da yaşadığı bilinen diğer karakterlerden dizide bahsedilmeyerek yalnızca ilgi odağı karakterler olan Violet ve Powder, onların hikâyesinde yardımcı olan diğer karakterler üzerinde durulmuş, yan hikâye olarak da Hexcore anlatılmıştır. Piltower ve Zaun'daki karakterlerden



yalnızca ana anlatıya yardımı dokunacak karakterler seçilmiş, Ionia, Demacia ve Noxus'a kısmen değinilmiş, bu bölgelerde yaşayan karakterlerden ise hiç söz edil-meyerek oyun hikâyesi eksiltilmiş, belirli bir çerçevede odak alanı yaratılmıştır.

Arcane dizisinde kullanılan bir diğer uyarılma stratejisi “genişletme”dir. Genişlet-me, hikâyeye yeni unsurların eklenmesi, anlatının ve karakterlerin derinleştirilip, geliştirilmesiyle yapılmaktadır. Bu yöntem, MOBA oyunlarının sınırları belirli hikâ-yelerinin geliştirilmesi, derinleştirilmesi ve bir bağlama sokulabilmesi açısından öne çıkmaktadır. Oyun evreninden Piltower’ın, büyüü teknolojiyle birleştirerek Hextech adı altında kullanıldığı bilinmekte fakat bu Hextech’in kimler tarafından icat edildiği detaylandırılmamaktadır. Dizide, anlatıyı geliştirmek ve genişletmek amacıyla, bu teknolojinin, Jayce adındaki mucit tarafından keşfedildiği, Victor’un yardımıyla geliştirildiği vurgulanmış ve hikâye bu doğrultuda kurulmuştur. Oyunda Hextech araç gereçleri kullanan, Heimerdinger karakterinin, başta Hextech’e karşı olduğu da yine dizide karşıtlık unsuru olarak hikâyenin geliştirilmesi ama-cıyla kullanılmıştır. Caitlyn karakterinin Vi ile dostluğunun nasıl geliştiği, Victor ve Singed’in nasıl değiştiklerinin detaylı anlatıları, yine oyunda eksik kalıp, dizide anlatılan unsurlar olarak anlatıyı genişletmek amacıyla değinilen noktalar ol-muşlardır. Violet, Ekko ve Powder’in husumetleri, oyunda olmayan karakterlerin dizi anlatısına eklenmesi ve eklenen karakterlerin trajik sonlarının vurgulanması açısından dramatize edilmiştir. Oyunda, Zaun’da üzerinde uygulanmış çeşitli de-neyler sonucu avcı, katil bir kurt olarak hikâyeleştirilen Warwick karakterinin geç-mişini hatırlamadığı, sadece kan istediği anlatılır fakat Arcane’de oyuncu/izleyici, Warwick’in kan isteyen bir kurt olmadan önceki hâli ile karşılaşır ve onun da bir zamanlar insan olduğu, Jinx ve Vi’ yi yetiştirdiği, Zaun’un lideri olduğu detaylarına ulaşır. Böylece Warwick’in hikâyesi de sinematik evrende genişletilmiş olur.

Jayce, Victor, Singed ve Ekko karakterlerinin işlenişi ise bir “marjinalleştirme” ör-neği olarak karşımıza çıkar. Jayce’in biyografisinde Piltover kentine yaptığı katkı-lardan ötürü artan popülaritesinden rahatsız olduğu yazar. Arcane’de ise Jayce’in Hextech teknolojisini geliştirdikten sonra Piltover senatosuna seçildiği, başkan-lık gücü ile gelen popülariteden haz aldığı, toplumun ilgisinden hoşlandığı hatta konsey üyesi bir kadına âşık olup onunla ilişki yaşadığı görülür. Böylece Jayce’in hikâyesi özünden koparılarak marjinalleştirilmiş olur. Viktor, League of Legend evreninde bilince sahip insansı bir robot olarak tanımlanmaktadır fakat bu bilin-ce nasıl sahip olduğu bilinmemektedir. Dizide Viktor, eskiden Zaun’da yaşayan, ölümcül hastalığı olan bir bilim insanı olarak marjinalleştirilmiştir. Ayrıyeten oyu-nun hikâyesinde, Jayce ile Viktor’un önceleri çok iyi anlaşamadıkları, sonrasında ezeli düşmanlar oldukları bilinmekte fakat dizide ikisinin yakın dost oldukları iz-

leyiciye vurgulanarak aralarındaki ilişkide de marjinalleştirmeye başvurulmuştur. Yine dizide Singed, mutantlara ilgi duyan bir profesör olarak, Ekko ise Alazışık isimli kanunsuz grubunun lideri olarak oyun hikâyesinin ötesinde marjinalleştirilmiştir.

Dizinin genelinde ise karakter biyografilerinin sinema diline uygun aktarılabilmesi adına “değiştirme” stratejisine başvurulmuştur. Karakter biyografilerinde karakterler arası diyaloglar yoktur, diyaloglar oynanış içinde karakterler karşı karşıya geldiğinde ortaya çıkar fakat dizide karakterler birbiri ile aktif diyaloglar kurarlar. Karakterlerin oyun içindeki görünüşleri, kıyafetleri ve tavırları da dizide değişime uğratılan unsurlar arasındadır. Bu değişimler, dizi sonrasında oyuna satın alınabilen ek kostümler neticesinde getirilseler de oyunun temel hikâyesinde karakterlerin görünüşlerini etkilemezler. Dizide yalnızca fiziki bir mücadele söz konusu değildir. Hikâyelerin geçtiği şehirler illüstrasyon çalışmaları ile görselleştirilmenin yanı sıra genelde metinlerde geçen betimlemelere dayalıyken, Arcane’de tüm mekânlar hareketli görseller olarak sinemanın estetik öğelerinin kullanımının da yardımıyla pekiştirilerek karşımıza çıkar. Böylece Piltover-Zaun ilişkisi yalnızca edebi metinler olmaktan çıkıp birer görsel-işitsel unsur olarak değiştirilir, sabit ve kuş bakışı olan MOBA’ya bu sayede yeni boyutlar kazandırılır. Başka deyişle anlatının “Ne?” sorusu, “Nasıl?” sorusuyla birleştirilir ve MOBA, sinematik evrende yeniden vücut bulur.

## 5.2. Vadideki Ejderhanın Hikâyesi: Dota Dragon's Blood

Valve firmasının geliştirdiği Dota2 ise sinematik evrene yine Netflix tarafından Dota: Dragon's Blood ismiyle uyarlanmıştır. Şimdiye kadar on altı bölümden oluşan dizide, başta Dota evreninin oluşumu ve kırılma noktasından bahsetmektedir. Asıl hikâye ise Dragon Knight karakteri özelinde geliştirilmiştir. Dizinin ana anlatısında oyundaki meşhur karakterlerden ejderha katili olarak nam salmış Dragon Knight Davion’un hayatından bir kesitle ejderhaya dönüşüm yeteneğini nasıl kazandığı konu edilmiş, dizi Luna ve Mirana, Darci karakterleriyle güçlendirilmiş ve onların hikâyelerini de anlatmıştır. Davion’un hikâyesinde yoğunlaşan dizide hem evrendeki sorunlar, mücadeleler hem de Davion’un beklenmedik yeteneği karşısında verdiği reaksiyonlar ile iç yolculuğu konu edilmiş ve anlatı bu şekilde sürdürülmüş, evrenin diğer dinamikleriyle geliştirilmiştir. Arcane’e göre; antagonist ve protagonist ayrımının daha net olduğu dizide, yine kendi çıkarları doğrultusunda iyi veya kötücül eylemlerde bulunan karakterlerin olduğu, öte yandan Terrorblade karakterinin dizinin baş kötücül karakteri olduğu söylenebilir.

Dota2’nin oyun hikâyesinin, dizi hikâyesinde uyarlanmasında yine Hand’in ortaya

attığı “Beş Yaratıcı Uyarlama Stratejisi’nin kullanıldığı söylenebilmektedir. Dizide, oyunun harici eklenen, bahsi geçmeyen, değiştirilmiş veyahut marjinalleştirilmeye uğratılmış karakterler ve mekânlar bulunmakta, dizi anlatısı bu şekilde oyun anlatısına tutunduğu hâlde onu gelişime uğratabilmektedir.

Dota2’nin evren hikâyesinin League of Legends’e göre çok daha kısıtlı olması, onun sinema anlatısına dönüştürülme sürecinde, hikâyeye birçok ekleme yapılmasına neden olmuştur. Dizi, evrenin oluşum hikâyesiyle başlar, ejderha avcısı olan Davion, antik ejderin lütfu vasıtasıyla ejderhaya dönüşmekte, katliamlar yapmakta fakat bunu hatırlamamaktadır. Ön planda duran bu hikâye, oyun evreninde detaylandırılmamış olduğundan, ejderha şövalyesinin değişim hikâyesi, oyun film ortamına uyarlanırken yapılan eklemelerdendir. Diziye yapılan bir diğer ekleme, Lotus Orb denilen, dizi evrenindeki bazı ırklar tarafından değerli görülen objelerdir. Bu unsurlar dışında diziye, oyun içinde olmayan karakterler de ekleme unsuru kullanılarak eklenmiştir. Dizi öncesi oyunda bulunmayan, dilsiz bir kadın savaşçı olan Darci karakteri, dizinin izleyicisi tarafından çok sevildiğinden, oyun firması tarafından oynanabilir bir karakter olarak dizi sonrası oyuna dâhil edilmiştir. Bu durumda eklemelerin, uyarlandıkları oyunlar üzerinde de etkilerinin bulunduğu kolaylıkla söylenebilmektedir.

Dota2 oyununda bulunan çoğu karakter, dizi uyarlamasında konulmamış ve dizinin odağı gereği bu uyarlamada da eksiltmeye gidilmiştir. Oyunda yüzün üzeri karakter bulunmasına karşın, dizide gözükken karakterler yalnızca, Dragon Knight, Oracle, TerrorBlade, Luna, Invoker, Crystal Maiden, Lina, Sand King, Winter Wyvern ve Pangolier’dir. Bu karakterlerin çoğu odakta bulunmasalar da dizinin olay örgüsünde yer edinmişler ve dizi yapımcıları tarafından izleyiciye gösterilmişlerdir. Dizide diğer karakterlerden ya çok az ya da hiç söz edilmemektedir. Bu bağlamda dizi kurulumunun olay örgüsü gereğince oyun karakterlerinde eksiltmeye gidildiği söylenebilmektedir.

Dota2 uyarlamasında kullanılan uyarlama stratejilerinden en çok önem arz edeninin “genişletme” olduğu söylenebilmektedir. Dota2’nin sınırlı bir evrene sahip olması neticesinde, dizide hikâyenin detaylandırıldığı, karakter hikâyelerinin ve ilişkilerinin genişletildiği ve uyarlamanın bu sayede yapılabildiği söylenebilmektedir. Bu genişletme daha sonrasında oyun firmasına da fikirler vermiş ve oyunun hikâyesinin de olumlu yönde gelişmesine vesile olmuştur. Genişletme sayesinde karakter altyapıları kurulmuş, oyun evrenine yeni objeler dahil edilmiş, evren kurulumunun taban metni hazırlanmış ve karakterlerin birbirleriyle olan ilişkileri, husumetleri, çatışmaları geliştirilerek oyunun popülerliğinin artmasında önemli rol oynamıştır.

Dota özelinde uyarlamanın marjinalleşen unsurlarının karakterlerin fiziki betimlemeleri veyahut eylemleri bazında olduğu söylenebilmektedir. Luna karakteri oyunda bir prenestir fakat dizide izleyici karşısına sürgün bir prenses, bir kolcu olarak çıkarılmıştır. Ejderha şövalyesine âşık olur ve dramatisasyon bu şekilde yapılır. Oracle karakteri, dizide görülen ilk kahraman olarak izleyici karşısına çıkar, karakter antik bir tanrı gibi gösterilmiş ve bu şekilde marjinalleştirilmiştir. Terrorblade'in hikâyesi, yenilmesinin imkânsız olduğu şekliyle, evrenin dengesini içinde bulundurduğu hikâyesi ile marjinalleştirmeye uğratılmıştır.

Dizide değiştirme unsurundan ziyade, geliştirme, ekleme ve marjinalleştirme unsurları öne çıkmaktadır. Oyunun hikâyesi çok detaylı olmadığından, dizide eklemelerle karakterler geliştirilmiş, derinleştirilmiş ve film anlatısına uyarlanacak şekilde ortaya çıkarılmıştır. Değiştirmenin de karakterlerin görünüşleri ve kıyafetleri bazında yapıldığı söylenebilmektedir. Örneğin Davion karakteri oyunda miğferini çıkarmayan, görece çirkin bir karakterdir fakat dizide yakışıklı ve savaş zamanı haricinde miğfer takmayan bir karakter olarak görülür. Terrorblade karakteri, dizide, oyunda olduğundan çok daha heybetli biçimde gösterilir ve bu şekilde değişime uğratılır.

## 6. Tartışma ve Sonuç

Çalışmanın ilk tartışma konusu beş yaratıcı uyarlama unsurunun uyarlama esnasında eserlere olan etkisidir. İncelenen örneklerde görüldüğü üzere ilk uyarlama stratejisi olan “eksiltme” bir türden diğer türe aktarımda uyarlamanın olay örgüsü, hikâye bütünlüğü gibi unsurları sağlamak adına kullanılır ve orijinal metinden bu unsurlara katkı sağlamayacağı düşünülen parçaların uyarlama dışında bırakılması ile oluşur. İkinci strateji olan “ekleme” yine aynı güdüler ile hikâye derinliği yaratılma çabasının bir sonucu olarak var olur. Orijinal metinde bulunan fakat uyarlamada daha geniş yer tutması istenen unsurlar ile karşılaşıldığında ise “genişletme” stratejisinin öne çıktığı görülür. Uyarlama esnasında herhangi bir karakterin veya olayın ana metinden radikal bir biçimde ayrıldığı örneklerde ise “marjinalleştirme” stratejisinin uygulandığı görülür. MOBA hikâyeleri yazılı metinlerden ve müsabaka esnasında karakterler arasındaki kısıtlı diyaloglardan meydana geldiğinden sinematik evren oluşumlarında hikâye anlatımlarının bir değişime uğraması, doğal olarak sinemanın görsel işitsel dünyasına uyarlanması gerekir. Bu uyarlamayı sağlayan temel strateji ise “değişim” olarak öne çıkmıştır. Her bir uyarlama stratejisi hikâyeler üzerinde farklı etkiler sağlamış oyundan sinemaya dönüşümü sağlamıştır. Nitekim bu dönüşüm sonucunda MOBA temelli dizilerin ana metinler ile organik bağı koparmadan özgün yeni eserler olarak var olduğu saptanmıştır.

MOBA oyunlarında karakterler, karakterlerin özellikleri ve evren detaylandırıl-  
sa da bu tür oyunlarda eksik kalan olay örgüsü ve anlatının kurulumu, sinema  
evrenine geçtiğinde yoğunlaşmakta ve bu yoğunluk, oyuncuların oyun evreni  
ve karakter mücadeleleri üzerine aklında kalan soru işaretlerini gidermektedir.  
Oyunun evreninde yer almayıp dizi hikâyesine eklenen çok sayıda yeni karakter  
ve yan olaylarla sinema evrenine aktarımı yapılan bu popüler oyunlar, dizilerle  
beraber daha da popüler olmuş ve dikkatleri üzerlerine çekmişlerdir. Oyunlardaki  
sığ kalmış hikâyelerin aksine, sinema öyküsünde belirli bir odağın detaylı işlendiği  
anlatı kurulumlarıyla özellikle oyuncu/izleyicilerin dikkatini çeken bu uyarlamalar,  
hem MOBA türünün ilk uyarlama örnekleri olmalarıyla hem de izleyici nazarında  
başarılı bulunmalarıyla hikâyesi kısıtlı olan oyunların dahi uyarlamanın yaratıcı  
unsurlarından faydalanılarak geliştirilip sinemaya aktarımlarının yetkin örnekleri  
olmuşlardır.

Bu iki oyunun dizi ortamına aktarımında dikkat çeken bir diğer önemli unsur ise  
odak karakter seçimleridir. League of Legends evreninde birçok farklı şehir devle-  
ti ve yüzü aşkın karakter olmasına rağmen Arcane'in hikâyesi yalnızca Piltower ve  
Zaun şehirlerinde bulunan bazı karakterler üzerine kurulmuştur. Yine Dota2'nin  
hikâyesi de eskiden ejderha avlayan fakat sonrasında kendisi de ejderhaya dönüş-  
mekle lanetlenen ejderha şövalyesi Davion ana karakter seçilerek karakterin ken-  
diyle çatıştığı bir çerçevede anlatılmaktadır. Bunun nedeni ise sinemada drama-  
tizasyonu yaratmada en dikkat çekici unsurların, aile içi çekişmeler ve "zıtlıkların  
bir araya gelmesi" veyahut öz çatışma olması ile örtüştüğü düşünülebilmektedir.  
Öte yandan dizide verilen şehirlerarası çıkar çatışmaları ve farklılıkların çok belir-  
gin olmasının da bu karakterlerin seçiminde önemli rol oynadığı dile getirilebilir.  
Zaun suç ile kırılan varoş bir alt şehir, Piltower ise bilim ve büyü'nün ışığında bir  
üst şehirdir. Dota evreninde ise düşünce ve şiddet çatışması, bu iki unsurun den-  
gesi ve dengeyi bozan kötü karakter olgusu ortaya çıkmakta, şiddet ile erdemin  
mücadelesi fark edilmektedir. Tematik olarak alt sınıf üst sınıf çatışmasının da,  
oyundan farklılaştırılarak dizi evreninde verilmeye çalışılması, önemli bir değişim  
olarak göze çarpmaktadır. Dolayısıyla yalnızca savaşa üzerine bir savaş arena-  
sında temellenmiş MOBA oyunlarının, film ortamına geçtiklerinde kendilerine  
dertler edindikleri, anlatılarını geliştirdiklerinden temalarını yoğunlaştırdıkları ve  
fikirlerini izleyicilere sunmalarını görev olarak sinemanın gayesini edindikleri söy-  
lenebilmektedir.

Yapılan literatür taramasında MOBA oyunlarının genel yapısı, müsabaka türleri  
ve oyunların devamlılığı üzerine çalışmalar yapıldığı görülmüş fakat bu oyunların  
karakter hikâyeleri ve sinematik uyarlamaları üzerine bir çalışmaya rastlanmamış-

tır. Bu çalışmadan sonra yapılacak çalışmalarda MOBA oyun türüne ve sinematik uyarlamalarına olan izleyici ilgisinin nedenleri, sinematik evrenlerin oyunların popüleritesi üzerine olan etkileri incelenebilir. Oyun sektörü ile sinema sektörü arasında giderek yoğunlaşan bağın nedenleri irdelenerek eğlence sektöründe önemli bir paya sahip bu iki endüstrinin kesişen dinamikleri çözümlenebilir.

#### **Çıkar Çatışması Beyanı**

Makale yazarları herhangi bir çıkar çatışması olmadığını beyan etmiştir.

#### **Araştırmacıların Katkı Oranı Beyan Özeti**

Yazarlar makaleye %60 (1.Yazar) ve %40 (2.Yazar) oranında katkı sağlamış olduklarını beyan ederler.

#### **Kaynakça**

- Bostan, B. (2022). Dijital Oyunlar ve İnteraktif Anlatı. İstanbul: The Kitap.
- Charrue, P. (Yöneten). (2022). League of Legends: Arcane [Sinema Filmi].
- Chatman, S. (1978). Öykü ve Söylem. (Ö. Yaren, Çev.) Ankara: De Ki.
- Emren, T. (2022). Dijital Oyunların Gücü. Populer Science, 66-86.
- Ersümer, A. O. (2013). Klasik Anlatı Sineması. İstanbul: Hayalperest.
- Gavin, R. (1996). "The Lion King" and "Hamlet": A Homecoming for the Exiled Child. The English Journal, 85(3), 55-57. doi:10.2307/820106
- Halaçoğlu, B. N. (2020). Video Oyun Evreninde Yol Bulmak: Sınıflandırma ve Türler. İstanbul: Gece Kitaplığı.
- Hand, R. J. (2010). "It Must All Change Now" Victor Hugo's Lucretia Borgia and Adaptation. D. Cutchings, L. Raw, & J. M. Welsh içinde, Redefining adaptation studies (s. 17-30). The Scarecrow Press.
- Hutcheon, L. (2006). Theory of Adaptation. Oxon: Routledge.
- Jenkins, H. (2022, 07 03). Game Design as Narrative Architecture. Publications: Henry Jenkins: <https://web.mit.edu/~21fms/People/henry3/games&narrative.html> adresinden alındı, (Erişim Tarihi: 03.07.2022)
- Kozan, E. (2019). Dijital Kuşatma Bağlamında CGI Animasyon Teknolojisinin Televizyon Programlarında Yapım Estetiğine Yansıması. C. Kandemir içinde, Dijital Çağda Televizyon ve Medya (s. 61-91). İstanbul: Der Yayınları.
- Miller, A. (Yöneten). (2021). Dota: Dragon's Blood [Sinema Filmi].
- Mora-Cantalops, M., & Sicilia, M. A. (2018). MOBA Games: A Literature Review. Entertainment Computing(26), 128-138. <https://doi.org/10.1016/j.ent-com.2018.02.005>.
- Necef, F. (2021, 03 28). Dota: Dragon's Blood İyi Bir Başlangıç Mı Oldu? Esport Times: <https://esportimes.com/tr/Dota-dragons-blood-iyi-bir-baslangic-mi-oldu/> adresinden alındı, (Erişim Tarihi: 22.05.2022)
- Netflix Anime. (2021, 03 12). The World of Dota (feat. SirActionSlacks & Sheever & OD-Pixel) | Dota: Dragon's Blood | Netflix Anime. YouTube: <https://youtu.be/DDZNJswWZIA> adresinden alındı, (Erişim Tarihi: 22.05.2022)
- Riot Games. (2022, 07 07). League of Legends Evreni: Zaun. League of Legends: [https://universe.leagueoflegends.com/tr\\_TR/region/zaun/#:~:text=Zaun%2C%20varl%C4%B1%C4%9F%C4%B1n%C4%B1%20sonsuz%20ve%20puslu,%-](https://universe.leagueoflegends.com/tr_TR/region/zaun/#:~:text=Zaun%2C%20varl%C4%B1%C4%9F%C4%B1n%C4%B1%20sonsuz%20ve%20puslu,%-)

C5%9Fehrin%20karanl%C4%B1k%20bir%20yans%C4%B1mas%C4%B1n%-  
C4%B1%20and%C4%B1r%C4%B1yor. adresinden alındı, (Erişim Tarihi:  
07.07.2022)

Riot Games. (2022, 07 08). League of Legends Evreni. League of Legends: [https://universe.leagueoflegends.com/tr\\_TR/?\\_gl=1\\*iz330o\\*\\_ga\\*NjQxMzgwOD-YwLjE2NTc0MTIwOTI.\\*\\_ga\\_FXBJE5DEDD\\*MTY1NzQxMjA5MS4xLjEuMT-Y1NzQxMjA5Ny41NA..&\\_ga=2.88511576.255259573.1657412092-641380860.1657412092](https://universe.leagueoflegends.com/tr_TR/?_gl=1*iz330o*_ga*NjQxMzgwOD-YwLjE2NTc0MTIwOTI.*_ga_FXBJE5DEDD*MTY1NzQxMjA5MS4xLjEuMT-Y1NzQxMjA5Ny41NA..&_ga=2.88511576.255259573.1657412092-641380860.1657412092) adresinden alındı, (Erişim Tarihi: 08.07.2022)

Ryan, R. M., Rigby, C. S., & Przybylski, A. (2006, Aralık). The Motivational Pull of Video Games: A Self-Determination. *Motivation and Emotion*, 4(30), 344-360. doi:10.1007/s11031-006-9051-8

Wolf, M., & Perron, B. (2009). Introduction. B. Perron, & M. Wolf içinde, *The Video Game Theory* (s. 1-21). New York: Routledge.



