

Claude Lévi-Strauss'un İkili Karşıtlıklar Teorisi Bağlamında League of Legends Örneği

The Case of League of Legends in the Context of Claude
Lévi-Strauss's Theory of Binary Opposites

Seçil Karaoğlu¹



Aysel Çetinkaya²



Araştırma Makalesi Research Article

Geliş tarihi/Received:
18.04.2025

Son revizyon teslimi/Last revision
received:
13.05.2025

Kabul tarihi/Accepted:
28.05.2025

Yayın tarihi/Published:
31.05.2025

Atıf/Citation:

Karaoğlu, S. & Çetinkaya, A. (2025). Claude
Lévi-Strauss'un ikili karşıtlıklar teorisi
bağlamında League of Legends örneği.
TAM Akademi Dergisi, 4(1), 28-62.
<https://doi.org/10.58239/tamde.2025.01.003.x>

DOI:

10.58239/tamde.2025.01.003.x

Öz

Çağlar boyunca var olan oyunlar teknolojik ilerlemelerle yerini çeşitli araçlarla oynanabilen dijital oyunlara bırakmıştır. En çok oynanan dijital oyun türleri arasında ise MOBA türü yer almaktadır. MOBA türü kapsamına giren League of Legends oyunu kısa sürede dijital oyun endüstrisinde kendine yer edinerek büyük kitlelere ulaşmayı başarmıştır. Bu çalışmada Claude Lévi-Strauss'un ikili karşıtlıklar teorisi çerçevesinde League of Legends oyunu incelenerek oyunda yer alan karakterlerin ve bölgelerin hikâye yapısı ile oyun içi mekaniklerinde yer alan ikili karşıtlıkların tespit edilmesi amaçlanmıştır. Lévi-Strauss'un ikili karşıtlıklar teorisi, mitlerden modern anlatılara kadar insan zihninin dünyayı karşıtlıklar üzerinden şekillendirdiğini ve anlamlandırdığını öne sürmektedir. Bu bağlamda League of Legends oyununda yer alan hikâye örgüleri, karakter yapıları, oyun mekanikleri gibi unsurlar belirli zıtlıklar üzerine inşa edilmiştir. Araştırma kapsamında oyundaki düzen-kaos, ışık-karanlık, insan-yaratık gibi en temel 7 karşıtlık tespit edilerek incelenmiş ve bu karşıtlıkların oyun ile nasıl bütünleştiği ele alınmıştır.

Anahtar Kelimeler: Dijital Oyunlar, İkili Karşıtlık, League of Legends, MOBA, Mit

1. Yüksek Lisans Öğrencisi, Kocaeli Üniversitesi, secil.karaoglu@hotmail.com, ORCID ID: 0000-0001-6544-505x
2. Doç. Dr., Kocaeli Üniversitesi, İletişim Fakültesi, Gazetecilik Bölümü aysel.cetinkaya@kocaeli.edu.tr, ORCID ID: 0000-0003-2526-323x



ABSTRACT

Games that have existed throughout history have been replaced by digital games, which, with technological advances, can be played on various platforms. Among the most popular digital game genres is the MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) genre. The game League of Legends, which falls within this genre, has gained a significant place in the digital game industry and has reached a large audience in a short time. This study aims to analyze the game League of Legends within the framework of Claude Lévi-Strauss's binary oppositions theory and to identify these oppositions within the game's storyline, character structures, and in-game mechanics. Lévi-Strauss's theory of binary oppositions suggests that, from myths to modern narratives, the human mind interprets and structures the world through opposing concepts. In this context, elements such as storylines, character structures, and game mechanics in League of Legends are built upon certain oppositions. Within the scope of this research, the seven most fundamental oppositions in the game—such as order vs. chaos, light vs. darkness, and human vs. creature—have been identified and analyzed.

Keywords: Digital Games, Binary Opposition, League of Legends, MOBA, Myth.

Extended Abstract

Research Methodology: As a result of the human mind's effort to make sense of events by producing opposites, many oppositions such as winner-loser, good-bad, war-peace, past-future are used in digital games, aiming to make the player identify with the characters and events.

This study aims to analyse the binary oppositions in the mechanics and narrative of League of Legends within the framework of the theory of binary oppositions based on Claude Lévi-Strauss' structuralist approach. In this theory, Lévi-Strauss argues that from primitive societies to modern culture, from myths to contemporary narratives, the human mind constantly creates oppositions in the process of making sense of the world. In League of Legends, oppositions such as order-chaos, light-darkness, nature-technology, and life-death are intensely processed in the Runeterra universe where the game takes place, in the characteristics of the characters, in-game mechanics and stories. In this context, the study will try to reveal how binary oppositions are constructed through the stories of the characters and in-game mechanics. For this purpose, the questions of the research were determined as follows:

R.Q.1. Which basic binary oppositions take place in League of Legends?

R.Q.2. Do binary oppositions take place in the stories of the characters in League of Legends?

R.Q.3. Are binary oppositions present in the in-game mechanics of characters in League of Legends?

R.Q.4. Does the use of binary oppositions in League of Legends affect the gameplay of the game?

Content analysis technique was used in the data collection process. Content analysis is a method of systematically analysing the content of visual, written or auditory materials within certain rules in order to reach objective, verifiable information and to draw meaningful conclusions from this information. Content analysis method is a flexible research method that can be used in various fields such as communication sciences, psychology, sociology and political science. When the content analysis technique is carried out without breaking away from the whole text, hidden meanings in the sub-text

can be identified and inferences about social reality can be made (Alanka, 2024: s. 64-73; Metin & Ünal, 2022: s. 273). In this study, by using the content analysis technique, the regions of the Runeterra universe in which the League of Legends game takes place, the visuals of the characters, the lines they use and the thematic costume series were analysed based on the official stories of the game and in-game data. While using the content analysis method, the characters and the concepts they represent were analysed thematically based on Levi-Strauss' theory of binary oppositions.

The sample of the study was determined by using purposive sampling technique. In this sampling technique, the researcher makes appropriate choices for the purpose of the research using his own judgements and includes them in the sample (Akto & Akto, 2017: s. 1081). In this study, League of Legends game was selected because it has detailed stories about the regions and characters of the game, the game has a rich character pool with 170 characters, and it is popular due to the high number of players and viewers. In addition, League of Legends, which is among the most played MOBA games today, constitutes a suitable example for analysing binary oppositions in terms of both the stories of the characters and in-game mechanics. The insufficient number of studies conducted on digital games using binary opposites theory in literature reveals the importance of this study.

As a result of the research, it was determined that the League of Legends game narratively and mechanically contains seven basic oppositions: order vs. chaos, light vs. darkness, nature vs. technology, life vs. death, human vs. creature, element (water vs. fire and earth vs. air) and physical power vs. magic power.

Giriş

Oyun kavramının ortaya ıkışı ilk insanlara ve hatta hayvanlara kadar uzanmaktadır. Dijital oyunlar ise ilk defa 1950'lerde yapay zekâ, askeri strateji ve uyarlanabilir öğrenme üzerine yapılan alışmalar sonucunda yeni teknolojilerin nasıl alıştığını göstermek amacıyla geliştirmiş prototiplerdi. Bu ilk örnekleri oynayabilmek için ok büyük bilgisayarlar gerekiyordu ve oyunlar son derece basit tasarımlara sahipti (Bjornlund, 2015, s. 11). Günümüzde ise dijital oyunlar hayatımıza iyice yerleşmiş ve cep telefonu kadar küçük ekranlardan bile oynanabilir hale gelmiştir.

Dijital oyunlar, günümüzde yalnızca eğlence araçları olarak değil, aynı zamanda kültürel ve ideolojik anlamlar taşıyan metinler olarak değerlendirilmektedir. Dijital oyun türlerinde içinde MOBA (Çevrim içi ok Oyunculu Savaş Arenası) en ok oynanan türlerin başında gelmektedir. Bir MOBA oyunu olan League of Legends da 2009 yılında çıkmış ve kısa süre içerisinde oyun endüstrisinde küresel bir deve dönüşerek büyük kitlelere ulaşmıştır. 2011 yılında 15 milyon aktif oyuncuya sahip olan League of Legends, Covid-19 pandemisinin de etkisiyle 2024 yılına gelindiğinde 132 milyon aktif oyuncuya sahip olmuştur (League of Legends: Oyuncu Sayısı ve İstatistikleri, 2025). Oyun, her bölge ve bu bölgelere ait karakterler için oluşturduğu hikâye örgüsü, oyun içi mekaniği, animasyonları, müzikleri, düzenlediği turnuvaları ve 2021 yılında Netflix ortak yapımıyla ıkardığı Arcane dizisi ile oldukça ilgi görmüştür. Bu bağlamda League of Legends oyununda kullanılan ikili karşıtlıkların incelenmesi önem arz etmektedir. Çünkü Claude Lévi-Strauss'un ikili karşıtlıklar teorisine göre insan doğası gereği dünyayı karşıtlıklar çerçevesinde anlamlandırmaya alışmaktadır. League of Legends oyununda da ikili karşıtlıklar sıkça kullanılarak oyuncuların oyun karakterleri ile bütünleşmesi sağlanmıştır.

Literetür incelendiğinde, Claude Lévi-Strauss'un ikili karşıtlıklar teorisinin oyunlardan ziyade kitap ve film incelemelerinde kullanıldığı görülmüştür. "Fatih-Harbiye ve Akıl ve Tutku (Sense and

Sensibility) Romanlarında İkili Karşıtlıklar Bağlamında Yerleşim Yerleri ve Arzu” adlı çalışmada Fatih-Harbiye (1931) romanında ikili karşıtlıkların geleneksel ve muhafazakâr olan Fatih ile Batılılaşmış Harbiye şehirleri üzerinden kurulduğu belirlenmiş ve Doğulu Şinasi ile Batılı Macit arasında kalan Neriman karakterinin aslında Türk halkının iki farklı yaşam tarzı arasında kalmışlığını temsil ederek ikili karşıtlığın vurguladığı tespit edilmiştir. Çalışmada Akıl ve Tutku romanında da mantık ve duygusallık ikili karşıtlığının ön planda olduğu, ancak romanın arka planında geleneksel İngiliz yaşam tarzı, ağır başlılık, sağduyu ve sıcak kanlılığı temsil eden kırsal alan ile sınıfsal yükselme hırısı, materyalizm ve bencillik ile ilişkilendirilen şehir hayatının karşıtlığının olduğu belirlenmiştir. Britten her iki romanda da ana kadın karakterin tutku ve arzularının ikili karşıtlıklar temelinde oluşturulan yerleşim yerlerinden doğrudan etkilendiğini saptamıştır (Britten, 2022). “The Concept of Double Audience for Irony Based on the Theory of Binary Opposition in Sense and Sensibility By Jane Austen” adlı çalışmada Jane Austen'in Sense and Sensibility romanında ironinin ikili karşıtlıklar üzerinden kurulduğu belirlenmiştir. Yani yazarın karakterleri, kişilikleri, duyguları ve hatta ortam gibi tüm olguları ironik bir tavırla karşıtlıklar üzerine kurduğu bulgulanmıştır (Dağoğlu, 2023). “Paradoxical Binary and Kafka” adlı çalışmada Kafka'nın romanlarında kahramanların, unutulmaya mahkûm edilmiş, yalnız ve yalıtılmış figürler olduğu ve zamansız bir ikilem olan iyi ve kötü kavramları arasında sıkışıp kaldığı belirlenmiştir. Kahramanların sürekli olarak iki yönlü iç çatışmalar yaşadığı saptanmıştır (Hashemipour, 2024).

“The Rich Girl and The Poor Boy; Binary Oppositions in Yeşilçam Melodramas” adlı çalışmada Zengin Kız Fakir Oğlan yapımında adından da anlaşılacağı üzere en temelde zengin-fakir karşıtlığı ile iyi-kötü, delikanlı-züppe, villa-gecekondu, rakı-şampanya ve viski, dürüstlük ve alçakgönüllülük-gösteriş ve yapaylık, üst ve alt sınıf ile bu sınıfların dili arasında ikili karşıtlıklar olduğu belirlenmiştir (Yeşil, 2004). “Süper Kahraman Filmlerinde Modernite ve Postmodernite İlişkisinin İkili Karşıtlıklar Yöntemiyle Çözümlemesi” adlı çalışmada da incelenen 6 süper kahraman filmi, modernite ve postmodernite kapsamında incelenmiştir. Filmlerde kahraman-kötü, üstün insan-sıradan insan, adalet-intikam, gerçek-korku, düzen-kaos, normal-tuhaf, mantık-delilik, seçim-kader, beden-ruh, eski-yeni, bilim-batıl inanç, umut-yıkım gibi ikili karşıtlıkların olduğu tespit edilmiştir (Yılmaz-Ercan, 2017).

Ayrıca Claude Lévi-Strauss'un mitsel çözümlemesi kullanılarak dijital oyunlar üzerine yapılmış şu çalışmalar da bulunmaktadır; “Dijital Oyunlarda Şiddetin Estetiği: League of Legends Oyunu Üzerine Mitsel Bir Çözümleme” adlı çalışmada League of Legends oyununun sinematik fragmanı incelenmiş ve fragmanda karakterlerin belirli mitolojik karakterler ile özdeşleştirildiği saptanmıştır. Örneğin; Ahri karakterinin Japon mitolojisindeki tilki anlamına gelen ve dokuz kuyruğu olan “Kitsune” ile, Leona karakterinin Yunan mitolojisindeki “Athena” ve İskandinav mitolojisindeki “Valkyria”larla, Zyra karakterinin doğanın öfkesiyle özdeşleştirildiği tespit edilmiştir (Erdem, 2019). “Levi-Strauss ve Roland Barthes'in Yaklaşımıyla “God Of War III” Oyununun Mitsel Çözümlemesi” adlı çalışmada da “God of War III” oyunun Eski Yunan mitolojisinde yer alan Olimpos Dağı ve çevresinde geçtiği, karakterlerde Yunan tanrılarının kullanıldığı ancak oyunda yer yer orijinal Yunan mitolojisinden farklılaşarak yeniden üretilen mitler ve taşıdıkları hegemonik anlamlar olduğu belirlenmiştir (Sepetçi, 2016)

Bu doğrultuda, ikili karşıtlıklar teorisi kullanılarak kitaplar ve filmler üzerine çeşitli çalışmalar yapılmış; ayrıca dijital oyunlar üzerine de mitsel çözümlemeler gerçekleştirilmiştir. Ancak, dijital oyunları doğrudan ikili karşıtlıklar teorisi bağlamında ele alan bir çalışmaya rastlanmamıştır. Başka bir deyişle, ikili karşıtlıklar teorisi edebiyat ve sinema alanında yaygın biçimde kullanılsa da günümüzün en popüler alanlarından biri olan dijital oyunlar genellikle yalnızca mitsel açıdan incelenmiştir. Bu

bağlamda, geniş bir oyuncu ve izleyici kitlesine sahip olan League of Legends oyunu, bu çalışmada ikili karşıtlıklar teorisi çerçevesinde analiz edilerek oyun araştırmalarına kuramsal bir katkı sunulması amaçlanmaktadır.

1. Oyun ve Dijital Oyun: Teorik Çerçeve Tanım, İşlev ve Dönüşüm

Oyun kavramı çok eski zamanlara, ilk insana hatta hayvanlara kadar uzanmaktadır. İlk zamanlarda insanların doğayı taklit etmelerinden ve hareketlerinden oluşan oyun kavramı zaman içerisinde kurallı ve mantıksal bir biçime dönüşmüştür. Oyunun boş zamanı değerlendirme, eğlendirme, öğretme ve kültür aktarımı gibi işlevleri bulunmaktadır.

İlk oyun kuramı Herbert Spencer tarafından ortaya konulmuştur. Ona göre oyunla vücuttaki fazla enerji atılarak gerginlik azaltılabilir. Sağlıklı çocuklar ise zayıf çocuklara göre daha çok oyun oynamaktadır (Akt. Söylemez, 2021, s. 10).

Yapılan kazı çalışmalarında M.Ö. 800'lü yıllara ait duvar resimlerinde iki çocuğun aşık kemikleriyle oynadığı bulunmuştur. Mısır ve Hindistan'daki duvar resimlerinde el vuruşma, topaç ve oyun tahtası üzerinde zarla oynayan çocuk figürlerine rastlanmıştır (Karaduman & Acıyan, 2020, s. 459). Bu bulgular günümüzde hala bilinen oyunların aslında ne kadar eskiye dayandığının bir göstergesidir. Her kültürde ve çağda kendine yer bulmayı başarmış oyun olgusu bazen belirli kurallar çerçevesinde, bazen ise kurlsız olarak ortaya çıkabilmektedir (Can & Tekkurşun-Demir, 2020, s. 365).

Huizinga'ya göre oyunlar belirli bir alanda gerçekleşir, zamansal ve mekânsal sınırlılığı vardır. Her oyunun kendi içinde bazı kurallar barındırması oyunun kendine özgü düzenli bir işleyişinin olmasını sağlamaktadır. Bu işleyiş hayatın karmaşıklığı göz önünde bulundurulduğunda kusursuz bir yapıdadır. Zaman ise oyunun temel unsurlarından biridir. Bu unsur oyunun tekrar en baştan oynanabilmesini sağlamaktadır. Ayrıca ona göre oyun, kültürden önce gelir, kültürün içindedir ve ona eşlik eder. Kültür ise oyun biçiminde ortaya çıkmıştır (Huizinga, 2006, ss. 14-27). Salen ve Zimmerman'a göre oyun, oyuncuların kurallarla tanımlanan, ölçülebilir bir çıktıyla sonuçlanan yapay bir çatışmaya girdikleri sistemdir (Salen & Zimmerman, 2004, s. 96). Fromberg (1992)'e göre oyun; simge ve fikir, haz veren, etkin, istekli, olaylara ve kurallara dayanan bir aktiviteyle karakterize edilmektedir (Cihan vd., 2022, s. 29). Yalçın ve Bertiz'e göre oyun, çocukların en önemli işidir ve oynayan kişiyi etkilemektedir. Oyun çocukların yaratıcılık ve öğrenme bakımından zihinsel, kasların ve kemiklerin hareketiyle bedensel, iyi ilişkiler kurulmasıyla sosyal ve psikolojik olarak gelişmesini sağlayan doğal bir eylemdir (Yalçın & Bertiz, 2019, ss. 28-29).

Huizinga'ya göre oyunun birinci temel özelliği özgür olması, hatta oyunun bizzat kendisinin özgürlük olmasıdır. İkinci temel özelliği ise oyunun "gerçek" veya "olağan" hayat olmamasıdır. Ona göre oyun daha çok "gerçek" hayattan, kendine has bir düzene sahip geçici bir etkinlik alanına girmektir (Huizinga, 2006, s. 20). Huizinga'nın bu görüşü Platon'un "oyunun gerçekliğe bağlı olmaması" saptamasına benzerdir. Platon'a göre oyunun somut hiçbir faydası yoktur ancak yine de karşı konulamaz bir cazibesi vardır. Ona göre Tanrılar insanlara emekleri arasında bir soluk alma hakkı vermiştir ve oyuna haz duygusu eşlik etmektedir (Tleubayev vd., 2017, s. 30).

Caillois ise oyunun temel özelliklerini (Sezgin, 2016): Özgürlük, belirsizlik, ayrışıklık, kurallarla yönetilme, verimsizlik ve "mı" gibi yapma olarak sıralamaktadır.

Teknolojik gelişmeler ve bu gelişmelere ulaşımın kolaylaşması, popüler kültür, ebeveynlerin sokakları güvensiz bulması, yoğun şehir trafiği, sokakların oyun oynamaya elverişsiz hale gelmesi, kırsal alanların giderek azalması, çarpık kentleşme ve apartman yaşamı, geleneksel oyunların aktarıcısı konumundaki ebeveynlerin çocuklarıyla geçirdiği vaktin azalması, komşu kültürünün kaybolması gibi faktörler sokak oyunları da denilen geleneksel oyunların yerini dijital ortamda oynanan oyunlara bırakmasını sağlamıştır (Biricik & Atik, 2021, ss. 447-452). Yani futbol, basketbol, ip atlama, tavla, dama, kâğıt oyunları gibi geleneksel oyunlar dijital ortamlara taşınarak sanal ortamlarda bilgisayara veya başka oyunculara karşı oynanabilir hale gelmiştir. Ayrıca dijital oyunlar gerçeküstü yapısıyla oyunculara gerçekte yapamayacağı şeyleri yapabilme imkânı vermesi, istediği kişi olabilmesi ve statüsünün gerçekten çok farklı olmasıyla da özellikle çocuk ve ergenlerin ilgisini çekmektedir (Uzunoğlu, 2021, s. 117).

Dijital oyunlar; cep telefonu, tablet, laptop, masaüstü bilgisayar, ekrana bağlanabilen PlayStation, Xbox, Nintendo gibi çeşitli oyun konsolları ve yönlendirmek için kullanılan joysticklerle oynanabilen oyunlardır. Dijital oyunların geleneksel oyunlar ile benzer ve farklı özellikleri bulunmaktadır. Bu özellikler aşağıdaki tabloda yer almaktadır (Bozkurt, 2014, s. 8; Hazar et al., 2017: s. 180-181; Mustafaoğlu, 2018: s. 85; Uzunoğlu, 2021: s. 120):

Tablo 1: Dijital Oyunların Geleneksel Oyunlar ile Benzer ve Farklı Özellikleri

Benzer Özellikler	Farklı Özellikler
Refleks ve el-göz koordinasyonu gelişimini destekler.	Dijital oyunlar çeşitli teknolojik aletler vasıtasıyla oynanabilirken geleneksel oyunların oynanması için ip, taş gibi basit materyaller yeterlidir.
Merak duygusunu giderir.	Dijital oyunlar hareketi kısıtlarken geleneksel oyunlar hareketi teşvik eder. Buna bağlı olarak dijital oyun oynayan çocuklarda kas-iskelet sorunları, göz bozuklukları gibi fizyolojik sorunlar görülebilmektedir.
Motor becerileri geliştirir.	Geleneksel oyunlarda çocuğun kimliği açıktır. Ancak dijital oyunlarda anonim kimliği olan çocuk şiddete yönelebilir, zayıf ve güçlü yönlerini göstererek gerçek kişiliğini ortaya koyabilir. Bu durum bireyin bilinçaltında baskıladığı davranışlarını oyun aracılığıyla açığa çıkarmasını sağlayabilmektedir.
İletişim kurma ve takım çalışması yapabilme yeteneğini kazandırır.	Geleneksel oyunlarda oyuncu sayısına, alanına, süresine, kullanılacak araçlara müdahale edilebilmesi yaratıcılığı desteklemektedir. Dijital oyunlarda ise sadece belirli seçenekler arasından seçim yapılabilir.
Stratejik düşünebilme, problem çözme, planlama, hızlı ve doğru karar verebilme ile çok yönlü iş yapma becerileri kazandırır.	Geleneksel oyunlar sosyalleşmeyi teşvik ederken dijital oyunlar bireyi yalnızlaştırarak “bağımlı” duruma getirebilmektedir.

Gelişen teknolojiyle artık her an her yerde ve her yaştan birey tarafından oynanabilir hale gelen dijital oyunlar büyük şirketlerin de dikkatini çekmiş ve bu durum gün geçtikçe dijital oyun sektörünün büyümesini sağlamıştır. Tüm bu gelişmeler oyun kavramını açık havada oynanan geleneksel oyunlardan

koparmıř ve dijital ekranlar aracılıđıyla kapalı bir alanda oynanan “modern” oyunlara yerini bırakmasını sađlamıřtır. Artık oyunlar sanal bir sosyalleřme ve pazarlama aracı durumuna gelmiřtir (Akgöl, 2019, s. 212). Yani dijital oyunlar endüstriyel üretim sonucu ortaya çıkmıř ve maddi çıkarlar dođrultusunda üretilmektedir. Belirli bir teknoloji, iřletme, hukuk, örgütlenme yapısı içinde biçimlenen ve üretim metası olarak deđer gören dijital oyunların bir pazarı bulunmaktadır (İlgaz-Büyükbaykal & Abay-Cansabuncu, 2020, s. 6).

Dijital oyunlar, temelde tek oyunculu (singleplayer) ve çok oyunculu (multiplayer), çevrimii (online) ve çevrimdışı (offline) olarak ayrılmaktadır. Dijital oyun türleri hakkında net bir ayırım yapılamasa da aksiyon, macera, strateji, rol yapma oyunları gibi sınıflandırmalar bulunmaktadır. Pek çok oyun tek bir tür altında ele alınabileceđi gibi birden fazla tür kapsamına da girebilmektedir.

Genel olarak dijital oyun türleri ařađıdaki gibi sınıflandırılabilir (Karaduman & Acıyan, 2020, ss. 459-462; Sezgin, 2016, s. 6):

- Aksiyon (Action) Oyunları: El-göz koordinasyonu, refleks ve anlık reaksiyon gibi fiziksel zorlukları ön plana çıkarır. Battlefield, Call of Duty, Counter-Strike, Tomb Raider bu türün en bilindik örneklerindendir.
- Macera (Adventure) Oyunları: Bir hikâye etrafında kurgulanmıř, keřif, arařtırma, bulmaca gibi unsurları içeriđinde barındıran oyun türüdür. God of War, Minecraft, The Legends of Zelda macera türü dijital oyunlardır.
- RPG (Role Playing Game/Rol Yapma Oyunları): Oyuncular kendi karakterlerini yaratabilir veya mevcut karakterlerin rollerini üstlenerek kurgulanmıř sanal gerçeklik ortamında oynayabilir. The Witcher, Baldur’s Gate, Diablo, Metin2 bu tür oyunlar arasında yer almaktadır.
- Platform (Arcade) Oyunları: Oyuncuların karakterleri ile çeřitli düzlemler arasında kořarak, tırmanarak ya da zıplayarak ilerlemeye alıřtıđı iki boyutlu oyun türüdür. Super Mario, Donkey Kong ve Limbo bu türe örnek gösterilebilir.
- Simölasyon (Simulation) Oyunları: Gerçek hayattan izler taşıyan bu oyun türünde oyuncu genellikle üç boyutlu olarak uçak, tır, araba, gemi gibi bir araç kullanmaktadır. Euro Truck Simulator, Flight Simulator X bu oyun türünde yer almaktadır.
- Strateji (Strategy) Oyunları: Oyuncuların taktik geliřtirmelerinin ve zamanı iyi yönetmelerinin gerektiđi oyunlardır. Bu tür oyunlarda yönetim, kararlılık ve dikkat büyük önem taşımaktadır. Clash of Clans, Age of Empires ve League of Legends bu türe örnek olarak gösterilebilir.
- Sosyal (Social) Oyunlar: Facebook vb. sosyal ađlar üzerinden diđer oyuncular ile etkileřim kurularak da oynanabilen oyunlardır.
- Yarış Oyunları: Oyuncuların singleplayer veya multiplayer olarak oynayabildiđi, rekabet içeren oyunlardır. Need For Speed (NFS), Nitro Nation bu türe örnek olarak verilebilir.
- Spor Oyunları: Gerçekte var olan sporların çeřitli araçlarla ekrana taşınarak sanal olarak oynanmasına imkân veren oyunlardır. FIFA oyunları, NBA 2K24 Kobe Bryant Edition gibi oyunlar spor oyunlarıdır.
- Bulmaca-Puzzle Oyunları: Gerçek hayattaki bulmaca ve puzzle benzeri oyunların sanal ortama aktarılmıř halidir. Oyuncuları düşünmeye teřvik ederek paraları birleřtirmesi veya sorunları özmesi amaçlanmaktadır.
- Kart, Zar ve Blok Oyunları: Gerçek hayatta oynanabilen tavla, okey, iskambil, satran gibi oyunların dijital ortama aktarılmasıyla oluřmuř bir türdür.

Crawford bilgisayar oyunlarını, yetenek ve aksiyon oyunları ve strateji oyunları olarak iki ana başlık altında sınıflandırmaktadır. Yetenek ve aksiyon oyunlarını; Savaş/mücadele oyunları, spor oyunları, labirent oyunları, yarış oyunları, raket oyunları ve karma-çeşitli oyunlar olarak sıralarken strateji oyunlarını; Macera oyunları, savaş oyunları, D&D (Dungeons and Dragons) oyunları, kişilerarası oyunlar, şans oyunları, eğitsel ve çocuk oyunları olarak sıralamaktadır (Crawford, 1997, ss. 1-15). Literatürde bu oyun türleri dışında: 3 boyutlu, MMO (Kitleli Çevrimiçi Oyunlar), FPS (First Person Shooter/ Birinci Şahıs Nişancı), RTS (Real Time Strategy/ Gerçek Zamanlı Strateji), eğitim oyunları gibi türlerde bulunmaktadır (Demirbaş, 2015, s. 364).

Türkiye Oyun Sektörü 2024 Raporu'na göre en çok tercih edilen bilgisayar ve konsol oyun türleri: Shooter-FPS, adventure, battle royale, role-playing, spor, strateji, sandbox, yarış, platform, arcade, korku, açık dünya, dövüş, MOBA, hayatta kalma ve simülasyondur (2024, s. 174).

2. Yapısalcılık ve Mit Çözümlemesi: Claude Lévi-Strauss'un İkili Karşıtlık Kuramı Üzerine

Çalışmanın bu bölümünde yapısalcı düşüncenin mit çözümlemesindeki yeri ve Claude Lévi-Strauss'un ikili karşıtlıklar kuramı çerçevesinde mitlerin nasıl çözümlendiği ele alınmaktadır. İlk olarak, yapısalcılığın kökeni ve dilbilimden antropolojiye uzanan gelişimi açıklanmış; kültürel anlamların, yapısal ilişkiler ve zihinsel kalıplar aracılığıyla nasıl üretildiği tartışılmıştır. Ardından, Lévi-Strauss'un mitleri evrensel zihinsel yapılaraya dayanan düzenli anlatılar olarak ele aldığı ve bu yapıları çoğunlukla ikili karşıtlıklar üzerinden çözümlendirdiği vurgulanmıştır. Dilde ve kültürel yapılarda sıkça karşılaşılan doğa/kültür, iyi/kötü, kadın/erkek gibi zıt kavramların, anlamın inşasında merkezi bir rol oynadığı ifade edilmiştir. Böylece hem yapısalcılığın temel kuramsal ilkeleri hem de ikili karşıtlıklar kuramının mit çözümlemesine katkısı bütüncül bir şekilde sunulmuştur.

2.1. Mit ve Yapısalcılık: Anlamın Derin Yapısını Çözümlemek

Yapısalcılık kavramının kesin olarak ne zaman başladığı bilinmemekte, ancak bir dil bilimci olan Ferdinand de Saussure'un dilin yapısı ve çözümlemesi bakımından yaptığı çalışmalar başlangıç olarak kabul görmektedir. Terim bilim bakımından kökeni yapı sözcüğüne dayanan yapısalcılık kavramı, parçaların (alt birimlerin) bir araya gelerek bütünü ifade etmesi anlamına gelmektedir. Bu parçalar sosyal yapı içinde birbirlerine bağlı olarak hareket etmektedir. Yani parçalardan birinde değişiklik olması diğer parçaları da etkilemektedir. Bu bağlamda yapısalcılık, parçalar arasında bulunan karşılıklı ilişkilerin bütüne doğru yönelimi biçiminde inceler ve kültürel sistemi de bir bütün olarak ele alır. Yapısalcılık, dilde bulunan karşılıklı bağıntı/benzerlik (çağırışım) ile karşıtlık (zıtlık) ilişkisinden faydalanan kültürel yapıyı dil ve dilin işlevleri üzerinden kurgular. Özellikle II. Dünya Savaşı sonrası dönemde önem kazanmaya başlayan yapısalcılık kavramı, dil bilim ve antropoloji ile sosyoloji, psikoloji, felsefe, edebiyat, tiyatro, ekonomi, matematik gibi birçok disipline kaynaklık etmektedir (Nar, 2014: s. 30-33).

Yapısalcılık, konu edindiği bütün sorunları insanların kendi dışında kalan varlıklarla olan farklılıklarını tanımlayarak açıklamaya çalışmaktadır. Bu yaklaşım, insan ya da doğadan bahsetmenin derinlerde bulunan "değişmezlerin" konu edinilmesi olduğunu savunur. Buna göre bu değişmezlerin görünürdeki kısmı yüzeysel farklılıklar içerse de insan ya da doğayı belirleyen temel yapı hiçbir zaman kaybolmamıştır (Köse & Kodallı, 2011, s. 6). Başka bir ifade ile yapısalcılık kavramına; dış dünya ile ilgili algıladığımız fenomenler, duyarlarımızın işleyiş biçimi ve insan zihninin aldığı uyarıları anlamlandırması ve düzenlemesi sonucu atfedilen özellikleri vardır. Bu düzenleme süreci, insanların zaman ile mekân sürekliliğini parçalarına ayırarak çevrelerinin birbirinden ayrı, çok sayıda ve belli

belli kümelerde toplanan nesnelerden oluştuğu, ilerleyen zamanın da ayrı olayların birbirini takip etmesi olduğunu düşünmelerinden kaynaklanmaktadır. Bu bağlamda kültür ürünleri de tıpkı doğa olaylarında olduğu gibi parçalanır ve düzenlenir. Genel olarak tüm olasılıkları ortaya koyarak başlayan yapısalcı bir çözümleme, karşılaştırmalı olarak deneysel bulguları inceleyerek ilerler (Leach, 1985, ss. 23-27).

Lévi-Strauss, yapısalcılığın ve modern antropolojinin babası olarak kabul edilmektedir. Freud'un psikanalizi ile Saussure'un dilbilim alanındaki çalışmalarını antropolojiye uyarlayan Lévi-Strauss, inançlar, mit, akrabalık ilişkileri gibi kültürel özelliklerden eriştiği verileri toplumsal çözümlemelerde kullanmıştır. Ona göre sosyal yapıyı anlamlandırabilmek ancak insan aklının derinlerine inmekle mümkündür. Bu anlamlandırma özellikle zihninin bilinç dışı etkinliklerine, dilin yapısında bulunan zıtlıklara ve ortaya çıkan sözcüklerin düzenine dayanmaktadır. Bu yapı, zihnin fonksiyonel tarafını açıklayan id, ego ve süperegö arasındaki diyalektik bağlantılar etrafında biçimlenir. Bu bakımdan yapısalcılığın en temel amacının, insan aklının doğasında olan ve kültürel yapıya anlamlı kılan tümel yapıya ulaşmak olduğu söylenebilir. İnsan, doğadan aldığı "akli yapıyı" kültür ve dil aracılığıyla görüngülere dönüştürür. Dil ve kültür hakkında yapılan mantıksal çözümleme ile her şeyi belirleyen derin yapıyla tüm bireylerin aynı kavram noktasında birleştirilmesine olanak tanıyan akılsal ilkelere ulaşmayı mümkün kılar (Hawkes, 2003, s. 42; Lévi-Strauss, 1969, s. 24; Nar, 2014, ss. 36-38).

Lévi Strauss'a göre, "anlamı" kavramak düzen ve yapı olmadan imkânsızdır. Mitik düşünce her zaman zıtlıkların farkındalığından ilerleyen arabuluculuğa doğru ilerler. Mitin amacı, mantıksal bir model sağlayarak çelişkilerin üstesinden gelebilmektir. Anlamın elde edilebilmesi için de belirli kurallara bağlı olarak verinin değişik bir dile çevrilebilmesi gerekmektedir. Çünkü kuralları olmadan yapılan bir çeviri, iletişimi ve bilgi alışverişini sağlayamaz. Bundan dolayı mitlerin anlaşılabilirliği ancak onların içerisinde bulunan düzenin açığa çıkarılmasıyla mümkün olabilir. Ona göre insanların her zaman bir düzen ortaya koyması aydın girişimlerdeki ortak özelliktir. Şayet bu durum, insan aklının temelinde bulunan düzen gereksiniminden kaynaklanıyorsa, evrende bir düzen bulunduğu ve insan aklının da evrenin sadece bir parçası olduğu unutulmamalıdır (Dundes, 2006, s. 110; Uğurlu, 2014, ss. 117-118).

2.2. Anlamın İnşasında İkili Karşıtlıklar: Yapısalcı Bir Yaklaşım

Dilde kavram oluşumunda "kavramsal karşıtlık (zıtlık)" önemli bir etmendir. Özellikle ikili karşıtlıklarda kendini gösterir. Karşıtı ile bilmek, insan aklının kavramları kategorilerine ayırma yöntemlerinden biridir. Bu durum kavramların büyük bir kısmının karşıtlarıyla tanımlanmasını sağlamıştır. İkili karşıtlıklar, birbirlerine iki zıt kavramın kendisinde olan ancak karşısında olmayan nitelikleri üzerinden kurulur. "Her şey, ancak kendi karşıtıyla var olabileceği için var-oluş, gizli olarak yok-oluş olasılığını içerir." Karşıtlıkta bir sözcüğün yalnızca var olmayanı üzerinden tanımlanması değil, karşısında olan sözcüğün zıttı olması gerekliliği önemli olan noktadır. Yani bu yöntemde bir kavram, karşıtı ile vardır veya yoktur; böyle bir durumda birinin varlığı diğerini geçersiz kılar (Arıkan, 2018, ss. 593-594; Kula, 2012, s. 137).

Anlamı en iyi belirleyen şey, göstergenin dışsal gerçeklikle ilişkisi yerine o göstergenin diğer göstergelerle ilişkisidir. İkili karşıtlıklarda metinde anlamı oluşturan gizli karşıtlıkların aranması amaçlanır. Anlamın üretiminde en önemli ilişki karşıtlıklar ilişkisidir. İkili karşıtlıklara göre akıl, kültürel bağlamda örüntülenmiş düzeni, yani ilişkiler ile dönüşümlerin ikili zıtlık mantığını, durmadan ve rastgele değişen bir dünyaya dayatır. İnsanın keyfi düzenini dayattığı kültürel alan ve doğal alan arasındaki fark, simgesel kutuplaşmanın temelidir. Yani 'doğaya karşı kültür' hemen hemen tüm zaman ve mekânlar için

geçerli bir karşıtlıktır. Avrupa'nın felsefi söyleminden temellenen bu anlayış, tamamıyla düalist (ikici) olan insanın düşüncesinde kavramsal karşıtlıkların bulunduğunu söyler. Aristoteles'in kabul edildiği erdem felsefesi ve sonrasında gelen ahlak felsefecilerinin de sıklıkla kullandığı Latince kökenli virtue/vice karşıtlığı günümüz Türkçesinde farklı anlamlarda kullanılmaktadır. Virtue; erdem, iyi, doğru anlamlarında kullanılabilirken vice ise; erdemsizlik, kötü, yanlış, ahlaksız, değersiz olarak kullanılabilir. İkili karşıtlıklar yönteminde evreni oluşturan birbirleriyle ilişkili iki kategori sistemidir. Buna göre dünya öncelikle ikili karşıtlıklar yöntemi ile algılanır ve çözümlenir (Arkan, 2018, s. 594; Cevizci, 2015, ss. 663-698; Özer & Yazar, 2019, s. 113).

Lévi-Strauss, Saussure'dan etkilenecek yapısalcı bir bakış açısıyla karşıtlık temelli anlam sistemleri oluşturmuştur. Bu yapıyı Mythologies'de metonimik (ad aktarma) ve metaforik (eğretileme) dizgelerden faydalanarak karşıtlıklar üzerinden mitlerin bütünü anlamlandırmayı amaçlar. Lévi-Strauss'un akrabalık ilişkileri üzerine yazdığı Les structures élémentaires de la parenté (Akrabalığın Temel Yapıları; 1949) kitabı ikili karşıtlıklar yöntemini örneklediren ilk yapıdır. Lévi-Strauss'a göre beynin işleyişi bilindiğinde zihnin doğası ortaya çıkartılabilir. Bu görüş bağlamında insan zihninin esas olarak ikili karşıtlıklara göre işlediğini savunur. İkili karşıtlıkları Velazquez kadın- erkek, asiller-asil olmayanlar; Picasso keskin açık-koyu bloklar; H. Braun-Vega cinsiyet karşıtlıkları ve farklı etnik kökenleri bir araya getirerek kullanmıştır (Köse & Kodal, 2011, s. 10; Tüfekçi, 2003, s. 56).

Lévi-Strauss yapı olarak kavramsallaştırdığı farklı toplumlara ait mitleri inceler ve yapılarında bulunan ikili karşıtlıkların ortak bir kullanımı olduğunu tespit eder. Ona göre, "kavramsal kategoriler inşa etmek, anlam üretiminin özüdür" ve bu sürecin temelinde de ikili karşıtlıklar bulunmaktadır. İnsan beyni sonsuz sayıda ikili karşıtlık üretebilir, insanların evreni A veya B kategorisi olarak algılaması farklı toplumların mitlerinde ortak olan ikili karşıtlıkların nedenidir ve bu durum evrenselidir. Yaradılış efsanesinde de dünyayı anlamlandıran kültürel kategorilerin olduğu görülmektedir. Yaradılış efsanesine göre toprak havadan ve karanlık aydınlıktan ayrılır. Dünya kara ve su kategorilerine ayrılırken, su ise deniz suları (verimsiz) ve gök kubbe/ yağmur suları (verimli) olarak ikiye ayrılmaktadır. Doğaya ait kategorinin kullanılmasının amacı kültüre ait kavramları açıklamak ve bunların kültürel değil, doğal görünmesini sağlamaktır. Böylece doğal olan deniz suyu ve gök kubbe/ yağmur suyu arasında bulunan karşıtlık, kültürel olan verimli-verimsiz kategorilerine açıklık getirmek için kullanılmaktadır (Dağtaş, 2013; John, 2003, s. 153).

İkili karşıtlıklarda bir topluluğa ait hikâyeler, davranışlar, mitler gibi kültürel değerler bir simge ile özdeşleştirilmekte veya bu özellikler anlamların karşılıkları prensibinden ortaya çıkan ilişkilerle tanımlanır. Başka bir ifade ile kültürel özellikler, zıt veya benzer anlamları olan kelimelerle ilişkilendirilir. Bu ilişkilendirme, başta Lévi-Strauss'un ilk ve temel karşıtlık olarak nitelendirdiği ekin-doğa karşıtlığı ile diğer ikili karşıtlıklara veya özdeşliklere bağlı ilişkiler üzerine kurulmuştur. Lévi-Strauss'a göre ekin veya toplum, değişik alan ve değişik düzlemlerden birbirlerine karşılık veren dizgeleşmiş kurallar evrenidir (Tüfekçi, 2003: s. 55).

İkili karşıtlıklar farklı düzeylerde sınıflanır. Bu sınıflandırmalar (Yüksel, 1995, s. 41):

- Doğa düzeyinde: kadın-erkek, genç- yaşlı, sağ göz- sol göz,
- Doğal ve ekinsele olanı ayırma düzeyinde: çiğ-pişmiş, üzüm-şarap, doğa-ekin,
- Ekin düzeyinde: yasak-yasak olmayan, dinsel- dindışı biçimindedir.

İkili karşıtlıklar farklı düzeylerde sınıflandırılabilirdiği gibi çağrışım yaptığı diğer kelimeler ile de olabilmektedir. Bu duruma örgüt sözcüğünün topluluk, kurum, organizasyon, grup gibi kelimelere karşılık bulması örnek verilebilir (Nar, 2014, s. 38). Ayrıca ikili karşıtlıklar kavramını aşırı kullanmakla suçlandığı halde Lévi-Strauss tanımını savunmayı şu ifadelerle sürdürmüştür: “Tabii ki, hangi çeşit olursa olsun bütün mitler, genel anlamda ikili işlemleri içerir, çünkü bunun gibi işlemler, düşünce ve dilin fonksiyonlarını mümkün kılmak için doğa tarafından icat edilen tabii özelliklerin anlamlarıdır” (Dundes, 2006, s. 110).

3. Oyun Mekanikleri ve Anlatısında İkili Karşıtlıklar: League of Legends’in Yapısalci Analizi

Çalışmanın bu bölümünde geniş bir oyuncu ve izleyici kitlesine sahip olan League of Legends oyununun mekanik ve anlatısı ikili karşıtlıklar teorisi çerçevesinde analiz edilmiştir.

3.1. Araştırmanın Yöntemi

Dijital oyunlar sadece bir eğlence aracı değil, aynı zamanda bir öğrenme, kültür ve ideoloji aktarımı aracıdır. İnsan zihninin karşıtlık üreterek olayları anlamlandırma çabası sonucu dijital oyunlarda da kazanan-kaybeden, iyi-kötü, savaş-barış, geçmiş-gelecek gibi pek çok karşıtlık kullanılarak oyuncunun karakterler ve olaylar ile özdeşleşmesi hedeflenmektedir.

Bu çalışmada Claude Lévi-Strauss’un yapısalci yaklaşımına dayanan ikili karşıtlıklar teorisi çerçevesinde, League of Legends oyununun mekanik ve anlatısında yer alan ikili karşıtlıkların incelenmesi amaçlanmaktadır. Lévi-Strauss bu teorisinde ilkel toplumlardan modern kültüre, mitlerden günümüz anlatılarına kadar insan zihninin dünyayı anlamlandırma sürecinde sürekli olarak karşıtlıklar yarattığını öne sürmektedir. League of Legends oyununda da düzen-kaos, ışık-karanlık, doğa-teknoloji ve hayat-ölüm gibi karşıtlıklar; oyunun geçtiği Runeterra evreninde, karakterlerin özelliklerinde, oyun içi mekaniklerinde ve hikâyelerinde yoğun olarak işlenmektedir. Bu bağlamda çalışmada, karakterlerin hikâyeleri ve oyun içi mekanikleri üzerinden ikili karşıtlıkların nasıl kurgulandığı ortaya koyulmaya çalışılacaktır. Bu amaç doğrultusunda araştırmanın soruları şu şekilde belirlenmiştir:

- A.S. 1. League of Legends oyununda hangi temel ikili karşıtlıklar yer almaktadır?
- A.S. 2. League of Legends oyununda ikili karşıtlıklar karakterlerin hikâyelerinde yer almakta mıdır?
- A.S. 3. League of Legends oyununda ikili karşıtlıklar karakterlerin oyun içi mekaniklerinde yer almakta mıdır?
- A.S. 4. League of Legends oyununda ikili karşıtlıkların kullanımı oyunun oynanışını etkilemekte midir?

Araştırmada veri toplama sürecinde içerik analizi tekniği kullanılmıştır. İçerik analizi; görsel, yazılı ya da işitsel materyallerin içeriğinin nesnel, doğrulanabilir bilgilere ulaşmak ve bu bilgilerden anlamlı sonuçlar çıkarmak amacıyla belli kurallar dâhilinde sistematik bir şekilde analiz edilmesi yöntemidir. İçerik analizi yöntemi iletişim bilimleri, psikoloji, sosyoloji, siyaset bilimi gibi çeşitli alanlarda kullanılabilen esnek bir araştırma metodudur. İçerik analizi tekniği metnin bütününden kopmadan gerçekleştirildiğinde alt metinde bulunan gizli anlamlar tespit edilerek sosyal gerçeklik ile ilgili çıkarımlarda bulunulabilmektedir (Alanka, 2024, ss. 64-73; Metin & Ünal, 2022, s. 273). Bu çalışmada içerik analizi tekniği kullanılarak League of Legends oyununun geçtiği Runeterra evreninin bölgeleri, karakterlerin görselleri ve kullandıkları replikler ile tematik kostüm serileri oyunun resmi hikâyelerine

ve oyun içi verilere dayanarak analiz edilmiştir. İçerik analizi yöntemi kullanılırken Levi-Strauss'un ikili karşıtlıklar teorisi temel alınarak karakterler ve temsil ettikleri kavramlar tematik olarak incelenmiştir.

Araştırmanın örnekleme amaçlı örnekleme tekniği kullanılarak belirlenmiştir. Bu örnekleme tekniğinde araştırmacı kendi yargılarını kullanarak araştırma amacına uygun seçimler yapmakta ve örnekleme dâhil etmektedir (Akto & Akto, 2017, s. 1081). Bu çalışmada League of Legends oyununun seçilmesinde oyunun bölgelerine ve karakterlerine dair ayrıntılı hikâyelerinin olması, oyunun 170 karakter ile zengin bir karakter havuzu bulunması ile oyuncu ve izlenme sayılarının fazla olmasından dolayı popüler olması etkili olmuştur. Ayrıca günümüzde en çok oynanan MOBA oyunları arasında yer alan League of Legends'ta ikili karşıtlıkların analiz edilebilmesi gerek karakterlerin hikâyeleri gerekse de oyun içi mekanikleri bakımından uygun bir örnek oluşturmaktadır. Alan yazında ikili karşıtlıklar teorisi kullanılarak dijital oyunlar üzerinden gerçekleştirilen araştırmaların yetersiz oluşu bu çalışmanın önemini ortaya koymaktadır.

3.2. League of Legends Oyununa Genel Bakış

2006 yılında Los Angeles, Kaliforniya'da Marc Merrill ve Brandon Beck tarafından kurulan Riot Games bir oyun yapım ve dağıtım şirkettir. Şirketin ilk oyunu 2009 yılında piyasaya sürülen League of Legends'tır. Bundan sonraki süreçte League of Legends'e bağlı olarak; 2019 yılında Auto Battler türü bir oyun olan Teamfight Tactics (TFT), 2020 yılında mobil versiyonu League of Legends: Wild Rift ile aynı yıl kart oyunu League of Runeterra ve League of Legends'tan bağımsız olarak 2020 yılında bir FPS oyunu olan Valorant piyasaya sürülmüştür. Şirketin 2025 yılında 2XKO adlı bir dövüş oyununu piyasaya sürmesi beklenmektedir (Riot Games, 2025).

Riot Games şirketi oyunları için çeşitli animasyonlar, müzikler yapmaktadır. Bununla birlikte 2021 yılında League of Legends evrenini kapsayan Runeterra'dan Piltover ve Zaun bölgelerinde geçen Arcane dizisini yayınlamıştır. 2024 yılında 2. sezonu ile son bulan dizi dünya çapında büyük beğeni toplamıştır. Şirket Noxus, Ionia ve Demacia bölgelerinde geçecek yapımların geleceğini açıklamıştır (Akpinar, 2024; Kılıç, 2024).

3.2.1. Haritalar

League of Legends oyununda Sihirdar Vadisi ve Aram (Sonsuz Uçurum) olmak üzere oyuncuların mücadele ettiği iki harita bulunmaktadır.

Sihirdar Vadisi: Oyunun ana haritasıdır. Üç koridor (üst, orta, alt) ve bir ormandan oluşmaktadır. Oyuncular burada 5'e 5 strateji savaşları yaparak kuleleri yıkıp, rakip takımın Nexus'unu yok etmeye çalışmaktadır. Normal, dereceli ve eğitim modu gibi farklı versiyonları bulunmaktadır. Sihirdar Vadisi'nde Destek, Nişancı, Büyücü, Dövüşçü, Suikastçı ve Tank rolleri bulunmaktadır. Bu rollerdeki karakterler farklı koridorlarda oynanabilmektedir. Eğitim modunda oyuncu yapay zekaya (bot) karşı oyun oynayarak karşı takımın merkezini yok etmeye çalışmaktadır. Bu modda oyuncu oyun içi eşyaları, karakterlerin yeteneklerini ve haritayı tanımaktadır. Normal ve dereceli oyun modlarında oyuncular gerçek oyunculara karşı strateji ve takım oyunu geliştirerek 5'e 5 mücadele etmektedirler. Oyuncular minyon, orman yaratıkları, güçlendirme veren yaratıklar (Ejderhalar, Vadi Alameti, Atakhan ve Baron Nashor), rakibi alt etme ya da rakibin alt edilmesine katkıda bulunma, rakip kuleleri yıkma yollarıyla seviye puanı ve altın kazanabilmekte, bu sayede itemler (eşyalar) alarak karakterlerini

güçlendirmektedirler. Bu modlarda amaç karşı takımın kulelerini ve inhibitörlerini alarak karşı takımın merkezini yok edip oyunu kazanmaktır. Dereceli oyun modunda normal oyun modundan farklı olarak lig sistemi bulunmaktadır. Lig sisteminde aşamalar, kümeler ve sıralamalar bulunmaktadır. Dereceli oyun modu tek/ift (tek başına veya 2 kiři birlikte girilebilen) veya esnek (yalnızca 4 kiři girilemeyen, 1 ila 5 kiři arasında girilebilen) oyun modlarında oynanabilmektedir (Cesur, 2013, ss. 23-24; Okka, 2014, ss. 8-15).



Şekil 1: Sihirdar Vadisi Harita ve Koridorlar

Kaynak: (LoL Koridor İsimleri, 2023)

Aram (Sonsuz Uçurum): Tek bir koridordan oluşan bu haritada, oyuncular rastgele seçilen karakterlerle 5'e 5 savaşı. Oyuncular oyuna girdiklerinde Sihirdar Vadisi'nden farklı olarak karakterlerini kendileri seçememekte, oyun tarafından rastgele verilen (hesabında bulunan karakterler veya haftalık verilen ücretsiz karakterler arasından) bir karakteri oynamaları gerekmektedir. Oyuncular kendisine rastgele gelen karakteri takımındaki başka bir oyuncuyla değiştirebilir veya zar atarak farklı bir karakter gelmesini sağlayabilir. Bu modda oyuncuların üsse dönüp can yenileme şansı yoktur, ancak belli aralıklarla can sunaklarından canlarını doldurabilmektedirler (Okka, 2015, s. 7).



Şekil 2: Sonsuz Uçurum

Kaynak: (Sonsuz Uçurum, 2021)

3.2.2. Karakterlerin Bulunduđu Bölgeler

League of Legends oyununda her karakterin hikâyesi ve ait oldukları bölgeler bulunmaktadır. Runeterra evrenini oluşturan bu bölgelerin de çeşitli özellikleri vardır.



Şekil 3: Runeterra Bölgeler Haritası

Kaynak: (Leagueoflegends Harita, t.y.).

Bandle Şehri: Yordle adı verilen küçük, haylaz ve büyülü yaratıkların yaşadığı gizemli bir şehir. Buraya giriş yalnızca belirli koşullarda mümkün olup, dikkatsizler rüyalar içinde kaybolabilir (Özenç & Tınmazlar, 2019, ss. 147-150).

Bilgewater: Korsanlar, kaçakçılar ve paralı askerlerin hüküm sürdüğü kaotik bir liman şehri. Denizaltında korkutucu yaratıklar yaşar ve güç için savaşan farklı fraksiyonlar bulunur (*Bilgewater Şampiyonları*, 2023; *Runeterra'nın Bölgeleri*, 2021).

Demacia: Demacia Krallığı prestijli bir askeri geçmişe sahiptir. Onur, adalet ve düzenin ön planda olduğu askeri bir krallıktır. Demacia halkı için adalet, düzen, onur, görev bilinci her şeyden önce gelmektedir ve kültürel miraslarıyla gurur duymaktadırlar. Kraliyet ailesi ve soylular, Demacia'nın köklü mirasını korumaya çalışırken, büyü karşıtı politikalar nedeniyle iç karışıklıklar yaşanır (*Leagueoflegends Bölgeler*, t.y.; *Leagueoflegends Harita*, t.y.).

Freljord: Sert doğa koşulları ve kabile savaşlarıyla bilinen, büyülü yaratıkların ve eski savaşçıların hüküm sürdüğü bölge. Üç büyük kabile (Avarosalar, Kışın Pençesi, Buz Muhafızları) arasında güç mücadelesi yaşanmaktadır (*Leagueoflegends Harita*, t.y.; Özenç & Tınmazlar, 2019: ss. 93-100).

Gölge Adalar: Bir zamanlar Kutlu Adalar olarak bilinen bu bölge, güçlü bir lanet sonucu karanlığa gömülmüştür. Harrowing adı verilen kara sis, yaşayan ruhları tüketerek onları lanetli varlıklara dönüştürür (*Gölge Adalar Şampiyonları*, 2022; *Leagueoflegends Harita*, t.y.; *Runeterra'nın Bölgeleri*, 2021).

Hiçlik: Hiçlik, kâinatın ortaya çıkışıyla beraber feryat figan varlık bulmuştur. Runeterra'nın bilinen dünyasının ötesinde, kaos ve karanlık güçlerin şekillendirdiği bir boyuttur. Buradaki yaratıklar, Runeterra'nın dengesini bozarak her şeyi yutmaya çalışmaktadır (*Leagueoflegends Bölgeler*, t.y.).

Ionia: Ionia (İlk Diyar), devasa bir kıta-adadır. Denge, Ionia'nın temel taşıdır ve ruhani dünya ile fiziksel dünya uyum içinde yaşamaktadır. Ruhani dünya ile fiziksel dünya arasındaki uyumun korunduğu, büyü'nün doğal olarak şekillendiği bir diyardır. Ancak Noxus'un istilası sonrasında denge bozulmuş ve halk bölünmüştür (Özenç & Tınmazlar, 2019, ss. 137-146; *Runeterra'nın Bölgeleri*, 2021).

Ixtal: Element büyülerinde uzmanlaşmış eski ve izole bir uygarlıktır. Runeterra'nın en eski medeniyetlerinden biri olup, kendi kültürlerini korumak için dış dünyadan uzak dururlar (Leagueoflegends Bölgeler, t.y.; Leagueoflegends Harita, t.y.).

Noxus: Güç, fetih ve hayatta kalma odaklı bir imparatorluk. Burada sosyal statü, soy yerine yetenekle kazanılır ve herkes yükselme şansı elde edebilir. Ancak dış dünyadan zalim ve tehditkâr bir güç olarak görülmektedir (Leagueoflegends Bölgeler, t.y.; Leagueoflegends Harita, t.y.).

Piltover: Okyanus kıyısına kurulu olan Piltover şehri “İlerleme Şehri” olarak da adlandırılmaktadır. Teknolojik yeniliklerin merkezi olan, ticaret ve ilerlemeye dayalı bir şehir. Hextech adı verilen büyü ve teknolojiyi birleştiren sistem, buranın gücünü artırmaktadır (Hexgates, t.y.; Hextech, t.y.; Piltover, t.y.; Piltover Council, t.y.).

Zaun: Piltover'in gölgesinde kalan, sanayi ve kimya teknolojilerinin merkezi olan kaotik ve suç dolu bir alt şehir. Kimya Baronları, buradaki güç dengesini ellerinde tutmaktadır (Özenç & Tınmazlar, 2019, ss. 119-120; Zaun, t.y.).

Shurima: Bir zamanlar büyük bir imparatorluk olan Shurima, ihanet ve felaketle yıkılmış, ardından çölde kaybolmuştur. Prens Azir'in geri dönüşüyle, halk eski ihtişamına kavuşmayı umut etmektedir (Kürkcü, 2015, ss. 24-26; Leagueoflegends Bölgeler, t.y.).

Targon: Runeterra'nın en yüksek zirvesi olan Targon Dağı'nda mistik varlıklar ve göksel güçler hüküm sürer. Bu dağa tırmanmayı başaranlar, ilahi varlıklarla bütünleşerek dünyaya geri dönebilir (Leagueoflegends Bölgeler, t.y.; Leagueoflegends Harita, t.y.).

3.3. Araştırmanın Bulguları

League of Legends oyununda, anlatının temelini oluşturan unsur, zıt kavramlar arasındaki sürekli çatışmalardır. Gerek oyunun oynanışı gerekse de Runeterra bölgeleri ve karakterlerin hikâyeleri zıtlıklar üzerine kurulmuştur.

3.3.1. Düzen ve Kaos Karşıtlığı

League of Legends oyununda en belirgin karşıtlık düzen ve kaos karşıtlığıdır. En temelde oyun minyonların, kulelerin ve orman yaratıklarının çıkma zamanları ve aynı doğrultuda olmalarıyla bir düzen içerisinde başlamakta ve iki takımın savaşmasıyla kaosa dönüşmektedir.

Bölgesel olarak bakıldığında Demacia, Ionia ve Piltover ülkelerinin savaşçıların ve kadim büyücüleri düzen ve denge sağlamaya çalışmaktadır. Buna karşın Demacia'nın ezeli rakibi Noxus, kaos ve karmaşa içinde imparatorluğunu genişletmeye çalışmakta, Piltover'in alt şehri Zaun, Piltover Komitesine başkaldırarak kaos çıkarmakta ve bu sayede bağımsızlık elde etmeye çalışmakta, Gölge Adalar'ın Kara Sisi ve Hiçlik ise Runeterra'nın dört bir yanını karanlığa gömmeye çalışarak kaos oluşturmaktadır.

Tablo 2: Oyunda Düzeni Temsil Eden Karakterler

Karakter	Düzen Temsili	İkili Karşıtlık
Garen	Soylu Crownguard hanesinden gelen Garen Demacia'nın sadık savaşçısıdır. Adalet sembolü olarak disiplin ve	Demacia tahtının korunması için canı pahasına savaşan Garen, işgalci Noxuslu Darius, Draven, Katarina gibi

	kurallarıyla Demacia'nın ideallerinin ve düzeninin koruyucusudur.	şampiyonlarla mücadele ederek Noxus'un kaotik dünyasına engel olmaya çalışmaktadır.
Caitlyn	Zengin ve soylu Kiramman hanesinden gelen Caitlyn bir şerif olarak Piltover'in düzenini korumaya çalışmaktadır.	Piltover'a karşı başkaldıran Zaunlu Kimya Baronları ve Jinx'in sebep olduğu kaosa karşı ülkesini korumak için savaşılmaktadır.
Shen	Ionia'nun Kinkou savaşçıların lideri olan Shen, Ionia'nın en önemli olan unsuru ruhsal denge ve düzeni korumak için çalışmaktadır.	Ionia'daki düzeni ve dengeyi bozmaya çalışan Zed gibi suikastçılara karşı savaşılar kaosu önlemek için çabalamaktadır.
Vi	Aslen Zaunlu olan Vi, küçük yaşta ailesini kaybetmesi ve Zaun'da hayatta kalma şartlarının zor olması yüzünden sorunlarını yumruklarıyla çözmeye başlamıştır. Ancak yine de Piltover ve Zaun arasındaki savaşta sevdiklerini kaybetmesi onun iki şehir arasındaki düzeni korumak için mücadele etmesini sağlamıştır.	Piltover'ın çöküşünü engellemek için Zaun'un Kimya Baronlarına ve kendi kardeşi Jinx'e karşı Caitlyn'in ordusunda mücadele etmiştir. Bu sayede Zaun'un kaotik yapısını engelleyerek iki şehir arasındaki düzenin savaşçısı konumuna gelmiştir.

Tablo 2'de görüldüğü üzere, League of Legends evreninde düzenin nasıl tanımlandığını ve her karakterin bu düzeni koruma konusundaki farklı yaklaşımlarını göstermektedir. Düzeni sağlamak için güç kullanımı, adalet anlayışı ve bireysel motivasyonlar karakterden karaktere değişmektedir. Demacia - Noxus: Adalet ve düzeni temsil eden Garen, fetih ve kaosu savunan Noxuslu savaşçılara karşı mücadele etmektedir. Piltover - Zaun: Teknoloji ve düzenin merkezi olan Piltover, yeraltı suç örgütleri ve anarşiyle anılan Zaun tarafından tehdit edilmektedir. Caitlyn ve Vi, bu düzeni korumak için savaşılmaktadır. Ionia - Zed'in Suikastçıları: Geleneksel ruhsal dengeyi temsil eden Shen, kaosu ve isyanı temsil eden Zed ile mücadele etmektedir. Oyundaki büyük anlatının merkezinde düzen ve kaos arasındaki çatışma yer almakta ve oyunculara bu ikiliğin farklı yönlerini deneyimleme fırsatı sunmaktadır.

Tablo 3: Kaosu Temsil Eden Karakterler

Karakter	Kaos Temsili	İkili Karşıtlık
Darius	Gücü, savaşçı kişiliği ve acımasızlığıyla Noxus'un yayılmacı politikasının sembolü olarak işgal girişiminde bulunan her ülkede düzeni yıkmak ve zayıfları ezmek için mücadele etmektedir.	Garen gibi adalet ve düzen savaşçıları yok etmeye çalışarak Noxus'un sınırlarını genişletmeye çalışır ve gittiği her yere kendisiyle birlikte kaosu götürmektedir.
Jinx	Aslında normal bir çocuk olan Powder yaptığı bir hata yüzünden sevdiklerini kaybetmesi ve ablasının kendisine sırt çevirmesi üzerine kendini Jinx olarak tanımlamaya başlamıştır. Düzenli olan her	Vi'nin Caitlyn'in yanında yer almasıyla gözü dönmüş olan Jinx, Piltover ve Caitlyn'i çeşitli silahlarla yok etmeye çalışmaktadır. Bu yolda pek çok Piltoverlının ve Konsey Üyelerinin

	şeye düşmandır ve yaptığı silah ile bombalarla bu düzeni yıkmaya çalışır.	birçoğunun ölümüne sebep olarak Piltover ve Zaun'u kaosa sürüklemiştir.
Thresh	Gölge Adalar'ın karanlık ve kaotik enerjisiyle dolu Thresh ruhları avlayarak fenerine hapsedmektedir.	Düzeni temsil eden karakterlere karşı mücadele ederek korku ve kaosu hüküm sürmesini sembolize etmektedir.
Xerath	Shurima topraklarında köle olarak doğan Xerath'ın hayatı prens Azir'in onu himayesine almasıyla değişmiştir. Ancak Xerath'ın özgürlüğe olan arzusu düzene başkaldırmasını sağlamıştır.	Xerath'ın Azir'in Yükseliş ritüelini engellemesi onu saf enerji dolu kötücül bir yaratığa dönüştürmüştür. Azir'in Yükseliş'e erememesi sonucu Shurima çökmüş ve çöle kaos hâkim olmuştur.

Tablo 3, League of Legends evreninde kaosu temsil eden karakterleri ve onların düzen karşıtı rollerini analiz etmektedir. Karakterler, oyun içinde hem anlatısal hem de mekanik olarak kaosu farklı yönlerini temsil etmektedirler. Bazı karakterler kaosu fetih ve güç (Darius, Xerath) ile, bazıları ise bireysel anarşi ve yıkım (Jinx, Thresh) yoluyla temsil etmektedir. Kaos ve düzen arasındaki bu mücadele, League of Legends evrenindeki en temel anlatısal çatışmalardan birini oluşturmaktadır.

3.3.2. Işık ve Karanlık (İyi-Kötü) Karşıtlığı

League of Legends evreninde en belirgin bir diğer karşıtlık ışık ve karanlık karşıtlığıdır. Işık genelde iyiliği, aydınlanmayı, düzeni, umudu ve iyileştirmeyi temsil ederken; karanlık ise kaosu, yıkımı, ölümü, bilinmeyi, işgali, yozlaşmayı ve kötülüğü temsil etmektedir. League of Legends evreninde de Demacia, Freljord ve Targon ışığı temsil eden bölgelerken karanlığı temsil eden bölgeler ise; Noxus, Gölge Adalar ve Hiçlik'tir.

League of Legends oyununda aynı zamanda aydınlığı temsil eden "Yıldız Muhafızları" ve karanlığı temsil eden "Yıldız Düşmanları" bulunmaktadır. Yıldız Muhafızları, ışığın gücünü kullanarak karanlıkla mücadele eden bir ekiptir. Yıldız Düşmanları ise ışığı yok ederek dünyaya kaos ve yıkım getirmeyi amaçlamaktadır. Yıldız Muhafızı olan Lulu, Lux, Poppy, Ahri gibi karakterler Yıldız Düşmanları olan Zoe, Fiddlesticks ve Morgana'ya karşı mücadele etmektedir. Ayrıca Thresh, Kai'Sa, Sylas, Yorick, Zoe, Mordekaiser, Karma, Malphite, Orianna, Xerath, Shaco, Jarvan IV, Kha' Zix ve Varus karakterlerinin "Sonsuz Karanlık"; Jhin, Diana, Lissandra ve Lux karakterlerinin ise "Kozmik Karanlık" temasına sahip kostümleri bulunmaktadır. Bu kostüm serileri aslında normalde ışığın düzenini ve iyiliğini temsil eden Lux, Jarvan IV ve Karma gibi karakterlerin de farklı biçimlerde sunulabileceğinin, net bir iyi ve kötü ayrımının olmadığını göstermektedir.

Tablo 4: Işığı Temsil Eden Karakterler

Karakter	Işık Temsili	İkili Karşıtlık
Lux	Işığın saflığını, umudu ve bilgeliği temsil eder. Demacia'nın büyü yasağına rağmen ışığını koruyarak dostlarını güçlendiren bir figürdür.	Işık ve karanlık arasındaki ikili karşıtlık kendini hem fiziksel hem de sembolik olarak göstermektedir. Sylas ve Magseekers Demacia'da büyüyü sınırlandırmakla görevli, büyücü avcısı bir tarikat) Tarikatı'na karşı ışık büyüsünü kullanarak karanlığa karşı savaşmaktadır.

Kayle	Evrensel düzeni ve mutlak adaleti temsil eder. Işık, onun için sadece saflık değil, aynı zamanda katı kuralların ve disiplinin bir aracıdır.	Kayle ve kardeşi Morgana aydınlık ve karanlığın doğrudan temsili olan karakterlerdir. Kardeşi Morgana'nın isyanına karşı mücadele eder. Onun mutlak adalet anlayışı bazen merhametsiz ve katı bir hale gelebilir.
Leona	"Seher Işığı" olarak da adlandırılan Leona saf ışığın sembolüdür. Güneş'in ışığını ve koruyucu gücünü simgeler. Halkını ve müttefiklerini karanlıktan korumak için ışığını kullan	En yakın arkadaşı Diana ile Güneş ve Ay arasındaki mücadeleyi yaşar. Diana'nın isyanına karşı onu kurtarmaya çalışır.
Taric	Işığın hem fiziksel hem de manevi yönlerini temsil eder. Huzur, uyum ve güzelliğin bir sembolü olarak koruyucu bir figürdür.	Karanlığa karşı savaşırken ışığını sadece bir silah olarak değil, aynı zamanda iyileştirici ve denge sağlayıcı bir güç olarak kullanır.

Tablo 4, League of Legends evrenindeki ışıktan beslenen karakterleri ve onların karanlık ile mücadelesini analiz etmektedir. Işık burada adalet, umut, düzen ve koruma gibi temalarla işlenmiş ve her karakterin farklı bir ışık anlayışıyla hareket ettiği gösterilmiştir. Işığın yalnızca iyilik ve saflık anlamına gelmediğini, bazen katı düzen, savaş ve hatta denge için bir araç olarak da kullanılabileceğini göstermektedir. Lux, ışığı baskıya karşı bir özgürlük sembolü olarak kullanırken, Kayle, ışığı katı adaletin temsilcisi olarak görüyor. Leona, ışığı koruma amacıyla kullanırken, Taric, ışığı dengeleyici bir unsur olarak ele alıyor. Bu farklı ışık temsilleri, oyundaki iyi-kötü ayrımının gri tonlarla işlendiğini ve her karakterin kendi haklı sebepleriyle hareket ettiğini gösteriyor. Bu da anlatıyı zenginleştirerek oyunculara çok katmanlı bir deneyim sunmaktadır.

Tablo 5: Karanlığı Temsil Eden Karakterler

Karakter	Karanlık Temsili	İkili Karşıtlık
Nocturne	Karanlık rüyaların kâbus şekline bürünmüş hali olan Nocturne, "Ebedi Kâbus" olarak da adlandırılmaktadır. "Gölge Sihri" sonucu ortaya çıkan Nocturne bilinçaltında yer alan en karanlık korkuları temsil etmektedir. Runeterra'nın bilinmeyen derinliklerinden gelen bu varlık tam anlamıyla kaotik bir varlıktır.	Nocturne, sadece fiziksel olarak değil, aynı zamanda zihinsel bir varlık olarak da karanlığın hüküm sürmesi için uğraşmaktadır. Zihinleri manipüle ederek korku ve ızdırapla dünyayı karanlığa sürükler.
Morgana	Morgana adaletsizliğe ve intikama karşı bir öfkenin somutlaşmış halidir. İnsanların zaafalarını kabul eden Morgana, özgürlük için isyan yolunu seçmiştir. Onun bu isyanı kardeşi Kayle'in ışığına karşı bir karanlık olarak ortaya	Kardeşi Kayle'in sert adalet anlayışına karşı özgürlük mücadelesi verir. Karanlığın onu ele geçirmesi Morgana'nın ışığa olan inancını kaybederek uzaklaşmasını sağlamıştır. En büyük mücadelesini ise düzen uğruna

	çıkılmaktadır. Ancak Morgana'nın karanlığı diğer karanlık karakterlerden farklı olarak yıkım getirmek için değil, özgürlük mücadelesi olarak ortaya çıkmaktadır.	bazen acımasız olabilen kardeşi Kayle'a karşı vermektedir.
Diana	Diana, ay, gece ve karanlık ile özdeşleşmiş bir karakterdir. "Ay'ın Hiddeti" olarak da adlandırılan Diana, kendini bildi bileli sorgulayıcı ve düzene karşı çıkıcı olmuştur. Güneş inancını sorgulayarak yasaklı bilgilere yönelmiş ve karanlığın yolunu seçmiştir.	Targon Dağı'nın zirvesinde Ay'ın Sureti'nin gücünü kazanan Diana, geri dönerek Solari rahiplerine hesap sormuş ve rahiplerin onu sahtekâr ilan etmesi üzerine hiddetle dolmuştur. Solari rahiplerinin öğretilerine karşı çıkarak Ay'ın gücünü benimsemiş ve düzenle savaşmıştır.
Viego	Kral Viego karanlıkla özdeşleşen bir figürdür. Isolde hayattayken iyi niyetli olan kral büyü bir hançer sonucu eşini kaybedince gözü dönmüş ve karanlığa teslim olmuştur.	Kara Sis'i kullanarak dünyayı lanetlemiş, ancak Işık Muhafızları tarafından durdurulmuştur.

Tablo 5, karanlığın farklı formlarını ve her karakterin farklı motivasyonlarla karanlığı benimseyişini göstermektedir: Nocturne, doğrudan korkunun cisimleşmiş hali olarak kaos ve ızdırabı yayarken, Morgana, baskıcı düzen karşısında özgürlüğü için savaşan bir figür olarak karanlığa yönelmiştir. Diana, aydınlığın bir aldatmaca olduğunu düşünerek hakikati ararken karanlığın tarafına geçmiştir. Viego, aşk ve kaybın getirdiği umutsuzlukla ışığı terk etmiş ve karanlıkta çözüm aramıştır. Tablo, karanlığın yalnızca kötülük olmadığını, bazen özgürlük, hakikat arayışı veya kişisel kayıpların bir sonucu olarak da ortaya çıkabileceğini göstermektedir. League of Legends evreninde iyi ve kötü arasındaki çizginin nasıl belirsizleştiğini, karakterlerin geçmişlerine ve motivasyonlarına bağlı olarak karanlığa sürüklendiklerini veya karanlığı seçtiklerini gözler önüne sermektedir.

3.3.3. Doğa ve Teknoloji Karşıtlığı

En yaygın ikili karşıtlıklardan bir diğeri de doğa ve teknoloji karşıtlığıdır. Doğa, insan müdahalesinden bağımsız olarak var olan, organik ve saf bir dünyayı temsil etmektedir. Teknoloji ise insan aklının ürünü olan, yapay ve düzenlenmiş her şeyi kapsamaktadır. Oyunun hikâye ve karakterlerinde doğa ve teknoloji arasındaki mücadele net bir şekilde görülmektedir. Bölgesel olarak bakıldığında Ionia ve Ixtal doğanın, dengenin, elementlerin ve büyü'nün gücünü kullanmaktadır. Öyle ki Ixtal, insanların doğaya zarar verdiğini düşünerek dış dünya ile bağlarını kopartmıştır. Piltover ve Zaun ise teknolojiyi kullanan bölgelerdir. Piltover bilim ve mühendisliğe önem veren, Hextech teknolojisinin bulunduğu yerdir. Zaun'da ise etik dışı deneyler yoluyla teknoloji gelişmektedir. Karakterler üzerinden bakıldığında ise bazı karakterler doğanın gücüne, içsel yaşama ve büyüye bağlıyken bazıları ise bilimi ve teknolojiyi kullanarak güçlenmektedir.

Doğayı temsil eden karakterler genellikle doğal dengeyi savunmakta, yaşamı korumakta ve doğal güçlerini kullanmaktadır. Bu karakterlerin tasarımında genellikle doğayla uyumlu olarak yeşil, kahverengi ve kırmızı tonları kullanılmıştır. Teknolojiyi temsil eden karakterler ise insan aklı, bilim ve mühendisliği kullanarak insanüstü gelişimi, makineleşmeyi ve kimyasal gücü desteklemektedirler.

Tablo 6: Doğayı Temsil Eden Karakterler

Karakter	Doğa Temsili	İkili Karşıtlık
Ivern	Doğayla uyum içinde yaşayan nazik bir koruyucudur. Orman ruhlarını ve vahşi yaşamı korur.	Ivern doğadaki her varlığa ve orman ruhlarına yardım eden, onları koruyan nazik bir canlıdır. İnsanlara doğaya nasıl davranmaları gerektiğini öğretmeyi amaçlamıştır. Doğaya zarar veren her türlü varlığın ise karşısında durmuştur. Oyun içi mekanikte de Ivern orman yaratıklarını öldürmek yerine onları özgür bırakmaktadır.
Nidalee	Nidalee, Ixtal ve Shurima'nın sınırında bulunan ve sık ağaçlarla bezenmiş devasa bir ormanda yaşamaktadır. Ormanda büyümüş, içgüdülerine ve doğanın gücüne güvenen bir avcıdır.	Kiilash adlı avcılarının annesini öldürmesi sonucu Nidalee ormanını bütün tehlikelere ve yağmacılara karşı koruyacağına ant içmiştir. O, bilim veya teknoloji yerine iç güdülerine ve doğadan aldığı güce güvenmektedir.
Maokai	Maokai, kabukla kaplı geniş gövdesi ve ağaç dallarını andıran uzuvlarıyla bir treant (dev ağaç)'tır. Sonrasında adaya gelen insanlara ise doğaya saygı duyup uyum içinde yaşamaları için yol göstermiştir.	Kara Sis'in adayı yok etmesiyle öfkeye kapılmış, yaşayan ölümlerle savaşarak Gölge Adalar'ı eski hâline döndürmeye çalışmaktadır.
Zyra	Etobur bitkilerden doğmuş ve insanları doğaya zarar veren varlıklar olarak gören bir canlıdır.	Zyra insanları korkak ve sevimiz; büyücüleri ise küstah ve tekinsiz bulmaktadır. Her hâlükârda bu canlıların hiçbirinin doğaya saygı duymadığını, aksine hepsinin doğaya zarar verdiğini düşünmektedir. Herkese karşı tiksinti ve nefret dolan Zyra, intikam için geçtiği her yerde dikenli sarmaşıklar ve et yiyen bitkiler bırakarak insanlığa ait her şeyi yok etmeye başlamıştır.

Tablo 6, doğanın farklı yönlerini ve doğayla iç içe olan karakterlerin motivasyonlarını ortaya koymaktadır: Ivern ve Maokai, doğanın koruyucu ve iyileştirici yönlerini temsil ederken, Nidalee ve Zyra, doğanın vahşi, acımasız ve saldırgan yönlerini öne çıkarmaktadır. Ivern, nazik ve barışçıl bir yol izlerken, Maokai, doğaya zarar veren güçlere karşı savaşa girişmiştir. Nidalee, doğayla uyum içinde ancak gerektiğinde avcılık içgüdülerini kullanırken, Zyra, insanları tamamen doğanın düşmanı olarak görerek doğaya karşı gelenleri yok etmeyi amaçlamaktadır. Tablo, doğa ve insan arasındaki çatışmanın farklı bakış açılarıyla işlendiğini ve bazı karakterlerin doğayı koruyarak, bazı karakterlerin ise intikam yoluyla savunduğunu göstermektedir.

Tablo 7: Teknolojiyi Temsil Eden Karakterler

Karakter	Teknoloji Temsili	İkili Karşıtlık
Viktor	Zaun'un ücra köşelerinde yoksul bir ailenin çocuđu olarak dünyaya gelen Viktor, çabaları sonucu Piltover'da akademiye girmeyi başarmıştır. Viktor burada teknolojinin gelişmesine katkıda bulunmuştur. Viktor çocukluđundan beri aksayan bir bacak ve tedavisi bilinmeyen bir hastalık ile mücadele etmektedir. Bu denli zorluklarla mücadele etmek zorunda kalması ona insan bedeninin ne kadar eksik ve zayıf olduđunu düşündürmektedir. Onun için organik yaşam gelişime engeldir.	Teknoloji ve doğanın bir parçası olan büyü arasındaki karşıtlığı temsil eder.
Orianna	Piltover'da gerçek kol ve bacaklardan üstün olacak şekilde protezler yapan ünlü zanaatkâr Corin Reveck'in kızı olan Orianna, zamanla babası kadar iyi bir usta olmuştur. Zaun'u kimyasal bir gazın işgal etmesiyle Orianna Zaunlulara yardıma gitmiş ancak bu iyi niyeti sonucunda gazdan etkilenerek ciğerleri iflas etmiştir. Bunun sonucunda babası ona tamamen yapay ciğerler yapmıştır. Zamanla zehir tüm vücuduna yayılmış ve Orianna'nın tüm bedeni mekanik parçalarla değişmek zorunda kalmıştır.	Orianna'nın tüm vücudunun mekanikleşmesi doğallığını tamamen yok etmiş, insani duygularının ve anılarının tamamını öldürmüştür. Orianna'nın bu dönüşümü teknolojinin doğal yaşamı nasıl tamamen değiştirebileceğinin bir göstergesidir.
Singed	"Deli Kimyager" olarak adlandırılan Singed, Piltover'da teknolojiye doğal büyü'nün dâhil olmasıyla geliştirilen Hextech'e şiddetle karşı çıkmıştır. Ona göre büyü, dünyayı anlayamayacak kadar aciz olanların bir kaçış yoludur.	İnsanlar, hayvanlar ve insan-hayvan melezleri üzerinde etik olmayan, korkunç deneyler yaparak teknolojiyle donatmıştır. Ona göre doğa bir denge değil, üzerinde deneyler yapılacak bir alandır.
Camille	Ailesinin ölümünden sonra Camille düşmanlarına karşı durabilmek ve işleri yürütebilmek için kendisini insan sınırlarının ötesine taşıyacak Hextech güçlendirmeleriyle tüm bedenini geliştirmiştir.	Camille insanın doğal bedenini zayıf ve aciz bulmaktadır. Kalbi de dâhil olmak üzere neredeyse tüm vücudu Hextech ile geliştirilen Camille yaşlanmayan, durdurulamaz bir varlığa dönüşmüştür. Camille'ın kendi isteğıyle mekanikleşmesi doğanın zayıflığına ve teknolojinin bu zayıflığı kusursuzluđa çevirebileceğine vurgudur.

Tablo 7, teknolojinin insana ve doğaya nasıl bir dönüşüm sunduğunu ve bu dönüşümün her karakter için farklı sonuçlar doğurduğunu göstermektedir. Bazı karakterler kendilerini geliştirmek için teknolojiyi bir araç olarak kullanırken, bazıları doğayı tamamen ortadan kaldırarak teknolojinin üstünlüğünü kanıtlamaya çalışmaktadır. Bu, teknoloji ve doğa arasındaki çatışmanın sadece iyi ve kötü ekseninde değil, dönüşüm ve evrim bağlamında da ele alınabileceğini gösteren derin bir anlatı sunmaktadır.

3.3.4. Hayat ve Ölüm Karşıtlığı

Yaşam ve ölüm tüm canlılar için kaçınılmaz iki noktadır. Sürekli bir döngü içindeki bu iki kavram evrenin genel düzeninin oluşturmaktadır. İki karşıtlık arasındaki mücadele dijital oyunların hemen hepsinde karşımıza çıkarak bireylerde derin düşünceler ve duygusal yankılar uyanmasını sağlamaktadır. League of Legends oyunu da yaşam ve ölüm arasındaki mücadeleye bağlıdır. Hayat, sürekli bir mücadele, varoluş arayışı, anlam bulma çabası ve gelişimdir. Ölüm ise mücadelenin kaçınılmaz bir sonucu olarak yok oluş veya bir yeniden doğuş, dönüşüm fırsatıdır. Yani ölüm, sadece bir son değil, bir anlam arayışının parçasıdır. Ölüm ve hayat arasındaki karşıtlık karakterlerin içsel çatışmalarına ve varoluşsal sorgulamalarına da etki etmektedir. Bu çatışma bazen ölüme karşı bir başkaldırı, bazen de ölümün kabul edilmesi sürecini içerir.

Karakterler birbirlerini öldürerek zafer elde etmeye çalışmaktadır. Ancak takım arkadaşlarını iyileştirerek veya kalkan sağlayarak onların yaşama tutunmasını sağlayan Nami, Janna, Lulu, Taric, Karma gibi karakterlerde bulunmaktadır. Bununla birlikte yaşam ve ölüm arasında kalan veya bir köprü görevi gören karakterler de bulunmaktadır.

Tablo 8: Yaşam ve Ölümü Temsil Eden Karakterler

Karakter	Temsil Ettiği Olgı	İkili Karşıtlık
Soraka	Göksel bir varlık olan Soraka, ölümlülerin acısını azaltmak için dünyaya gelmiştir. Yaşamın kutsallığını savunur ve güçlü bir şifacıdır. Oyun içinde de takım arkadaşlarını iyileştiren yeteneklere sahiptir.	Takım arkadaşlarını sürekli iyileştirerek ölümün karşısında duran bir figürdür. Oyun içi yeteneklerine bakıldığında Soraka Pasif yeteneği (Kurtuluş) ile canı az olan takım arkadaşlarına karşı daha hızlı koşmaktadır. Q yeteneği (Yıldız Yağmuru) ile düşmanlara hasar vererek kendini iyileştirir. W yeteneği (Astral İlham) ile kendi canından fedakârlıkta bulunarak takım arkadaşlarını iyileştirir. R yeteneği (Dilek) ile de tüm takımını iyileştirerek ölümden kurtarmaktadır. Hikâyesi ve oyun içi mekaniği göz önünde bulundurulduğunda Soraka'nın sürekli hayat vermesi onun bizzat ölümün kendisine karşı savaştığını göstermektedir.

Akshan	Adaletin savunucusu ve intikamcıdır. Katilleri öldürerek kurbanları hayata döndürür.	Masumları yaşatmayı amaçlarken, yalnızca suçluların ölmesi gerektiğine inanır. Oyun mekaniğine bakıldığında Akshan W yeteneğinin (Görünmez Muhafız) pasifi (pasif yeteneklerde oyuncu bir eylemde bulunmaz. Yeteneğe 1 yetenek puanı vermesi otomatik olarak aktifleşmesi için yeterlidir) ile takım arkadaşlarından birini katleden rakip takım oyuncusunu madrabaz olarak işaretlemektedir. Eğer Akshan işaretlenen rakibi alt ederse onun öldürdüğü tüm takım arkadaşları yeniden canlanmaktadır. Yeteneğin aktifinde (ilgili yetenek tuşuna basılarak kullanılması) ise Akshan madrabazlara doğru ilerlerken hareket hızı ve mana yenilenmesi kazanmaktadır.
Renata Glasc	Güç ve parayla insanları kontrol eder, yaşam ve ölümü kendi çıkarları için dengeler.	Müttefiklerine yaşam sağlarken, rakiplerini birbirine düşürerek ölüm getirir. Oyun içi mekaniğine bakıldığında ise Renata'nın W yeteneği (Kurtarma Paketi) kendine ya da takım arkadaşına saldırı ve hareket hızı kazandırır. Kurtarma Paketi etkisi altındaki karakter öldüğünde ise 3 saniyeliliğine can barı fullenir ve bir rakip katledilirse ölmekten kurtulmaktadır. E yeteneği (Avantaj Programı) ile Renata, rakipleri yavaşlatan ve hasar veren, takım arkadaşlarına ise kalkan sağlayan kimyasal roketler göndermektedir. R yeteneği (Usulsüz Devralma) kimyasal bulutlar göndererek isabet eden rakip şampiyonların delirmesine ve birbirlerine saldırmasına yol açmaktadır.
Karthus	Ölümü özgürlük olarak görür ve onu yüceltir. Gölge Adalar'da hortlak olarak yeniden doğmuştur.	Yaşamı bir yük, ölümü ise kurtuluş olarak kabul eder ve tüm canlıları ölüme çağırır. Pasif yeteneği (Ölüm Tanımaz) ile öldükten sonra da hayalet biçimine girerek yeteneklerini kullanmaya devam

		edebilmektedir. R yeteneğini (Ağıt) kullandığında da herkesin yok olmasını isteyerek rakip takımda hayatta olan herkese hasar vermektedir. Karthus yaşamın geçici doğasına vurgu yaparak ölümün bir son değil, başka bir yaşam biçimi olduğunu ve her canlı için bir anlam taşıdığını belirten bir karakterdir.
Sion	Noxus'un ölümsüz savaşçısıdır. Ölümünden dönerek savaşıma devam eder.	Ölüm onun için bir son değil, intikam ve yıkım için bir araçtır. Oyun içi mekaniğinde ise Sion'un pasifi (Ölümün Görkemi) o öldükten sonra kısa süreliğine hiddetle hayata geri dönmesini sağlamaktadır. R yeteneği (Durdurulamaz Hücum) Sion'un bir yöne doğru durdurulamadan hızla koşmasını ve çarptığı alana zarar vermesini sağlamaktadır. Görüldüğü üzere ölüm teması Sion üzerinde bir yeniden doğuş, intikam arzusu ve kendi benliğini kaybetme olarak işlenmiştir. Ayrıca ölümün sadece bir geçiş olduğunu ve ölümlerin birer araç olarak kullanılabileceğini göstermekte ve yaşam ve ölüm arasındaki sınırların esnekliğini ifade etmektedir.

Tablo 8, yaşam ve ölüm arasındaki zıtlığı ve bu kavramların farklı karakterler tarafından nasıl yorumlandığını göstermektedir: Soraka ve Akshan, yaşamın kutsallığını ve ölümü engellemenin gerekliliğini savunurken, Renata Glasc, ölümü bir kontrol aracı olarak kullanmakta, hayatı ve ölümü kendi çıkarları için dengelemektedir. Karthus ve Sion, ölümü kabullenmiş ve onu farklı biçimlerde benimsemiş karakterlerdir. Bu analiz, yaşam ve ölümün League of Legends evreninde nasıl farklı perspektiflerden işlendiğini ve karakterlerin bu kavramlara yaklaşımını nasıl şekillendirdiğini göstermektedir.

3.3.5. İnsan ve Yaratık Karşıtlığı

League of Legends oyununda insan ve yaratık arasındaki zıtlıklar kültürel olarak vurgulanmaktadır. Oyunda insan karakterler genellikle doğa, medeniyet, toplum, düzen, akıl, strateji ve teknolojiyle, yaratık karakterler ise doğaüstü görünümüleriyle vahşi, mistik, doğal, kaotik, içgüdüsel güçlerle ve yıkımla ilişkilendirilmiştir. Bu karşıtlıklar genellikle toplum ve doğa arasında bir gerilim yaratmaktadır. İnsanların toplumsal düzeni ve medeniyeti yaratıkların içgüdüsel, kaotik ve bireysel doğası ile çatışmaktadır. Ancak karşıtlıklara atfedilen özellikler her zaman net çizgilerle ayrılmamaktadır.

Çünkü bazı karakterler hem insana ait hem de yaratıklara ait özellikleri taşıyabilmektedir. Örneğin Noxuslu karakterler düzen yerine yıkımın peşindedir. Oyunda ayrıca en başta insan olup sonradan yaratık olmuş olan karakterler de bulunmaktadır.

Tablo 9: İnsan Karakterlerin Temsili

Karakter	İnsan Temsili	İkili Karşıtlık
Ezreal	Piltover'ın zengin arkeolog ailelerinden birinin çocuğu olan Ezreal meraklı ve zeki kişiliği ile ön plana çıkmaktadır. Zeki, cesur ve keşif meraklısı bir kâşiftir. Gizemli eldiveni ona insanüstü güçler kazandırır.	İnsan zekâsı ve öğrenme yetisi ile mistik güçler arasındaki dengeyi temsil eder.
Jayce	Gelişim ve keşfi temel alan Piltover akademisinin başarılı mucitlerinden olan Jayce, tüm engellemelere rağmen durmayıp üstün zekâsı ile büyü ile teknolojiyi birleştiren Hextech'i icat etmiştir.	İnsanın medeniyet ve etik anlayışıyla teknolojik güç arasındaki çatışmayı temsil eder.
Ekko	Daha çocuk yaştaiken bile çeşitli icatlar yapan Ekko doğuştan bir dâhidir. Üstün zekâsı ve yenilikçi ruhuyla gelişimi hedefleyen bir liderdir. Zamanı geri alabilen bir cihaz geliştirmiştir.	İnsan zekâsı ve iradesinin, zamanı bile manipüle edebilecek kadar ileriye gidebileceğini gösterir.

Tablo 9, insanın zekâ, cesaret ve yaratıcılıkla doğayı ve evreni nasıl şekillendirdiğini vurgulamaktadır: Ezreal, keşif ruhu ve öğrenme yeteneği ile insanın maceracı yönünü temsil ederken, Jayce, bilimi ve etiği savunarak insanın ilerlemeci ve düzen kurucu yönünü simgeler, Ekko, teknolojiyi kullanarak kaderi değiştirme arayışıyla insanın potansiyelini ve sınırlarını aşma isteğini temsil eder. Tablo, insanın doğal yeteneklerinin ve zekâsının, onu bilinmeyen güçlerle nasıl birleştirdiğini ve geliştirdiğini göstermektedir. Aynı zamanda bu karakterler, bilim ve keşif yoluyla insanın kendi doğasını ne kadar değiştirebileceği üzerine bir sorgulama sunmaktadır.

Tablo 10: Yaratık Karakterlerin Temsili

Karakter	Yaratık Temsili	İkili Karşıtlık
Fiddlesticks	Fiddlesticks tuhaf bakışları, etrafında sürekli kargaların dönmesi ve yüzü parçalanmış korkuluk görüntüsü, insanları korkutması, yıkım ve kaos getirmesiyle yaratıklarla bağdaştırılan özellikleri taşımaktadır. Korku ve paranoyayı besleyen, insanları avlayan kadim bir varlıktır.	İnsanların korkularını şekillendirerek kaos yaratır.
Kha'Zix	Hiçlik'ten gelen ve görüntüsü böceğe benzer, ürkütücü bu yaratık acımasız bir avcıdır. Kha'Zix öldürdüğü her varlığın gücünü kendi bünyesine katmakta ve	Hiçlik'ten gelen diğer pek çok yaratık gibi Kha'Zix'te yıkım ve kaosun savunucusudur. Kha'Zix'in evrimini tamamlamak için en güçlü varlıkları insan

	gün geçtikçe güçlenmektedir. Evrimini tamamlayıp durdurulamaz olmak için de en güçlü varlıkların peşine düşmektedir.	ya da yaratık ayırt etmeksizin avlaması her iki dünyanın düzeni için de tehdit oluşturmaktadır.
Elise	Elise sonradan yaratık olmuş bir karakterdir. İnsan olduğu zamanlarda bile insanları manipüle eden, çıkarları için her şeyi yapan, hilekâr biridir. Gölge Adalar'a gizemli bir nesne aramaya gittiğinde Zehirçene tarafından ısırılmış ve zehir tüm vücuduna yayılarak onu örümceğe çevirmiştir.	İnsan formunda cazibeyi, örümcek formunda ise korkuyu temsil ederek insan ve yaratık arasındaki sınırları sorgulatır.

Tablo 10, yaratıkların doğasını ve insanlıkla olan karşıtlıklarını ortaya koymaktadır: Fiddlesticks, korkunun beden bulmuş hali olarak insan zihnini manipüle ederek kaos yaratırken, Kha'Zix, içgüdüsel olarak avlanan ve durmaksızın evrimleşen bir yırtıcıdır, Elise, insanlıktan yaratıklığa geçişin bir örneğidir ve insan formuyla kandırırken, yaratık formuyla avını korkutur. Yaratık olgusunun sadece fiziksel bir tehdit olmadığını, aynı zamanda korku, içgüdü ve dönüşüm gibi derin kavramlarla ilişkilendirildiği görülmektedir.

3.3.6. Element Karşıtlıkları

League of Legends'ta doğal elementler olan su, ateş, toprak ve hava simgesel olarak hem karşıtlıkları hem de düzeni temsil etmektedir. Örneğin mitsel olarak ateş elementinin yıkımla ve su elementinin şifa ile ilişkilendirilmesi iki element arasındaki mücadelenin daima bir denge sağlama aracı olduğunu göstermektedir. Oyun içerisinde elementler birbirlerine karşıt olarak kullanılarak anlatım güçlendirildiği gibi aynı zamanda aynı element içinde de karşıtlıklar kullanılmıştır. Yani aynı element hem iyilik, yardım ve iyileştirme hem de saldırı ve kontrol temsili olarak karşımıza çıkmaktadır.

Tablo 11: Element Karşıtlıklarının Karakterlerde Temsiliyeti

Element	Karakter	Temsiliyet
Su Elementini Kullanan Karakterler	Nami	Marai kabilesinden gelen Nami, kabilesini korumak için Dalga Çağırıcı olarak savaşmaktadır. Yetenekleri suyun zarif, dengeleyici ve iyileştirici yönünü temsil ederken, aynı zamanda deniz dalgalarının kontrolsüz gücünü de yansıtmaktadır. Nami'nin pasif yeteneği (Vahşi Dalgalar) yeteneklerinin isabet ettiği takım arkadaşlarına hareket hızı kazandırmaktadır. Q yeteneği (Suya Hapis) rakibi su baloncuğu içerisine hapsedmesini sağlamaktadır. W yeteneği (Med Cezir) takım arkadaşlarını iyileştirmekte ve rakibe hasar vermektedir. E yeteneği (Dalga Çağırıcı'nın Hediyesi) takım arkadaşlarının hasarını artırırken, rakibi yavaşlatmaktadır. R yeteneği (Gelgit Dalgası) ise rakipleri havaya savurarak yavaşlatır, hasar verir ve takım arkadaşlarını da hızlandırır.
	Anivia	Buz formunda bir Anka kuşu olan Anivia, Freljord'un element ruhu ve umudun simgesidir. Yeniden doğma yeteneği, suyun döngüsünü ve sürekliliğini temsil

		ederken, buz saldırıları suyun sođuk ve kontrol edici gcn yansıtır. Pasif yeteneđi (Yeniden Dođuş) ile buzdan bir yumurtaya dnşen Anivia, tıpkı suyun dngs gibi yeniden hayata dnmektedir. Q yeteneđi (Buz Ktlesi), E yeteneđi (Ayaz Yanıđı) ve R yeteneđi (Buzul Fırtınası) ile rakiplerine hasar vermekte, W yeteneđi ise aşılamaz bir buz duvar oluřturmaktadır. Anivia, Nami'nin aksine suyun iyileřtirme ynyle deđil, sođuk ve kontrolc ynyle n plana çıkmaktadır. Ayrıca mitolojide yanarak kllerinden dođan Anka kuřunun zıt element olan su ile yeniden hayat bulması da ateř ve su arasındaki karřıtlıđı simgelemektedir.
Ateř Elementini Kullanan Karakterler	Brand	fkesiyle kyn yakan ve ateřin yıkıcı dođasını temsil eden Brand, intikam ve nefret dolu bir karakterdir. Yetenekleri, ateřin kontrolsz gcn ve yıkıcılıđını yansıtır. Oyun ii mekaniđinde Brand'in tm yeteneklerinin alevlerden oluřtuđu, bu yetenekler ile yoluna ıkan her řeyi yıkıma uđrattıđı grlmektedir. Brand'in "Dnyayı ateře vermeye hazır mısın" ve "Ben dnyayı temizleyen ateřim" replikleri de Brand'in tm insanlıđa karřı fke ve nefret dolu olduđunu iřaret etmektedir. Brand'in hiddet dolu, kindar, intikamcı, asi karakteri ve yıkım arayıřı onun ateř elementinin tm dođasını olduđu gibi yansıttıđını gstermektedir.
	Milio	Ateřin sadece yıkıcı deđil, iyileřtirici bir g olabileceđini dřnen Milio, "Nazik Alev"i kullanarak evresindekilere řifa verir. Yetenekleri, ateřin sıcak, koruyucu ve iyileřtirici ynn vurgular. Oyun ii mekaniđine bakıldıđında da pasif yeteneđi (Ateř Parası) ile takım arkadaşlarını efsunlamaktadır. W yeteneđi (Sıcacık Kamp Ateři) ve R yeteneđi (Hayat Alevi) ile takım arkadaşlarını iyileřtirmekte ve E yeteneđi (Kor Kucak) ile de takım arkadaşlarına kalkan sađlamaktadır. Milio, Brand'in aksine ateři bir yıkım aracı olarak kullanmamakta, ateřin vahři dođasına karřı ıkarak ateřin aynı zamanda tıpkı su elementi gibi iyileřtirici bir zelliđi olabileceđini gstermektedir.
Toprak Elementini Kullanan Karakterler	Malphite	Yektař'ın son parası olan Malphite, Hilik'in yıkımına karřı toprađın dayanıklılıđını ve savunmasını temsil eder. Hantal yapısı ve sert yetenekleri toprađın gl ve sađlam dođasını yansıtır. Oyun ii mekanikte Malphite byc olarak oynanabilse de genellikle tank rolnde oynanmaktadır. Malphite'in yetenekleri topraktan gelir, hantal ve kabadır. Bu bađlamda Malphite'in topraktan dođması ve kaya yapısında olması onun toprađın sertlik, dayanıklılık ve savunma ynleriyle iliřkilidir.
	Taliyah	Tařları kontrol edebilen Taliyah, kabilesini korumak iin her řeyi gze alan bir savařçıdır. Tařları rme yeteneđi, toprađın řekillendirilebilir ama gl ynn temsil ederken, kararlı ve sert yapısı toprak ve hava

		elementlerinin birleşimini yansıtır. Oyun içi mekanikte de Taliyah yetenekleri ile taş fırlatmakta, R yeteneği (Örgü Duvar) ile de uzun bir şerit boyunca duvar örmektedir. Taliyah'ın sert iradesi, dayanıklı kişiliği onu toprak elementi ile doğrudan ilişkilendirirken; kabilesini savunmak için her şeyi göze alışı, kontrolsüz oluşu ve hava elementini temsil eden Yasuo'dan ders alışı onun hava elementinin özelliklerini de taşıdığını göstermektedir.
Hava Elementini Kullanan Karakterler	Janna	Rüzgârı kontrol eden Janna, fırtınalar yaratarak felaket zamanlarında yardıma koşan koruyucu bir varlıktır. Hız ve destek odaklı yetenekleri, hava elementinin hafif, güçlü ve yönlendirici doğasını temsil eder. Janna'nın pasifi (Pupa Yeli) takım arkadaşlarının ona daha hızlı koşmasını sağlamaktadır. Q yeteneği (Uğultulu Kasırga) ile rakip şampiyonları havaya savurmakta, W yeteneği (Meltm) ile hava elementini çağırarak rakipleri yavaşlatmakta, E yeteneği ile (Fırtınanın Gözü) takım arkadaşına rüzgâr kalkanı vermekte ve R yeteneği (Muson) ile de fırtına oluşturan Janna rakipleri savurarak takım arkadaşlarını iyileştirmektedir. Janna hikâyesi ve yetenekleriyle hava elementinin koruyucu, hızlı ve güçlendirici yönünü temsil etmektedir.
	Yasuo	Sabırsız ancak kararlı bir savaşçı olan Yasuo, rüzgârın serbest ve yıkıcı gücünü ustalıklarla kullanır. Çelik Fırtına ve Rüzgâr Duvarı yetenekleri, hava elementinin akışkan ama güçlü doğasını yansıtırken, kararlılığı toprak elementiyle de bağdaştırılabilir. Oyun içi mekanikte pasifi (Avarinin Yolu) Yasuo'ya etrafını saran rüzgâr kalkanı vermektedir. Q yeteneği (Çelik Fırtına) iki yük olduğunda bir rüzgâr hortumu fırlatır. W yeteneği (Rüzgâr Duvarı) ise rakip atışlarını engelleyen bir duvar oluşturmaktadır. Yasuo, özgür, sabırsız, hızlı, engel tanımaz kişiliği ile hava elementini temsil ederken kararlı ve sert kişiliği ile de toprak elementinin özelliklerini yansıtmaktadır.

Tablo 11, elementlerin oyun karakterleri üzerinden nasıl farklı yönleriyle temsil edildiğini göstermektedir. Aynı elementin farklı karakterlerde iyi (koruyucu, iyileştirici) ve kötü (yıkıcı, kaotik) yönleriyle işlendiği görülmektedir. Bu durum, oyun içi dinamikleri zenginleştirirken, karakterlerin oyunculara çeşitli stratejik ve anlatısal deneyimler sunmasını sağlamaktadır.

3.3.7. Fiziksel Güç (Doğal Güç) ve Büyü Gücü (Doğaüstü Güç) Karşıtlığı

League of Legends oyununda karakterler fiziksel güç/saldırı gücü (AD-Attack Damage) veya büyü gücü/yetenek gücüne (AP- Ability Power) sahiptir. Fiziksel güç ve büyü gücü, birbirine zıt ancak birbirini tamamlayan iki farklı savaş biçimini temsil etmektedir. Bu iki tür güç, yalnızca mekanik bir ayrım değil, aynı zamanda oyundaki anlatı ve karakter tasarımlarını da etkilemektedir. Ancak Corki, Ezreal, Kai'Sa gibi bazı karakterler hem fiziksel hem de büyü gücü kullanabilmektedirler.

Tablo 12: Fiziksel ve Büyü Gücü Karşıtlıklarının Karakterlerde Temsiliyeti

Güç Türü	Karakter	Temsiliyet
Fiziksel Güç/Saldırı Gücü	Garen	Demacia'nın kudretli savaşçısı Garen, büyük bir kılıç ile savaşmakta ve tüm yetenekleri kas gücüne bağlıdır. Tank ve dövüşçü olarak yakın fiziksel savaşta bulunur.
	Zed	Gölgelerin Efendisi Zed, gölge gücünden yararlanan bir suikastçidir. Shuriken (yıldız benzer keskin ninja bıçakları) atarak rakibe fiziksel saldırıda bulunmaktadır.
	Sivir	Paralı bir asker olan Sivir, nişancı rolündedir. Dört bıçaklı bumerangıyla savaşmaktadır. Q yeteneği (Bıçaklı Bumerang) Sivir'in ana silahının rakiplere doğru gidip geri dönerken hasar vurmasını sağlamaktadır. W yeteneği (Seken Atış) ile de hedefler arasında sürekli sekerek hasar vuran daha küçük bıçaklar atmaktadır.
Büyü Gücü/Yetenek Gücü	Ryze	Kadim bir Rün büyücüsüdür. Bilgelik ve büyü yetenekleriyle savaşmaktadır. Ryze'in yetenekleri ilave manasına bağlı olarak güçlenmektedir. Rün büyüleriyle mistik bilgiyi ve zihinsel üstünlüğü temsil etmektedir.
	LeBlanc	Kara Gül tarikatının lideri olan LeBlanc hileler, illüzyon ve büyü kullanarak savaşmaktadır. Pasif yeteneği (Ayna Görüntüsü) kendisinin bir kopyasını yaratarak rakibi aldatır. Q yeteneği (Şer Mührü) rakibi işaretleyerek başka bir yetenek ile rakibe tekrar vurduğunda ekstra hasar vermektedir.
	Vladimir	Kan büyüü kullanarak rakipleri tüketerek onlara hasar veren ve kendi canını yenileyen bir büyücüdür.

Fiziksel güç kullanan karakterler genellikle gerçek dünyadaki somut gücü temsil etmektedirler. Tüfek, çekiç, kılıç ve kas gücü gibi çeşitli materyaller kullanan bu karakterler çoğunlukla dövüşçü, nişancı ve suikastçi rolündedirler. Düz vuruşları genellikle devamlı hasar veren, eşya aldıkça saldırı gücü ve hızı artan karakterlerdir. Fiziksel güç kullanan şampiyonlar doğrudan düello yapmaya ve hasar vermeye yöneliktir.

Büyü gücü kullanan karakterler büyü, enerji, mistik bağlantılar ve doğaüstü güçler kullanarak saldırı yapan büyücü ve mistik yaratıkları kapsamaktadır. Büyü gücü kullanan karakterler doğayla, karanlıkla, elementlerle ve doğaüstü yaratıklarla ilişkilidir. Büyücü şampiyonlarla birlikte destek rolünde oynayan karakterlerin çoğunu kapsamaktadır. Büyücü karakterlerin düz vuruşları çok az hasar vurduğu için saldırılarının tamamı yeteneklerini doğru kullanmalarına bağlıdır. Bu yetenekler ani patlama hasarı, alan etkili hasar veya kombo hasarı olarak değişkenlik gösterebilmektedir.

Sonuç ve Değerlendirme

Bu çalışma, Claude Lévi-Strauss'un ikili karşıtlıklar teorisi bağlamında League of Legends oyunundaki anlatsal ve mekaniksel karşıtlıkları analiz etmeyi amaçlamıştır. Araştırma bulguları, oyunun temel dinamiklerinin, karakter yapılarının ve bölgelerinin belirli ideolojik ve mitolojik karşıtlıklar üzerine

inşa edildiğini göstermiştir. Bu karşıtlıklar, oyunun kurgusal yapısını sadece estetik bir çerçeve olarak değil, aynı zamanda günlük hayatta da sıkça karşılaşılan ikili karşıtlıkları kullanarak oyuncunun karakterler ile özdeşleşmesi sağlanmaktadır. Oyunda düzen-kaos, ışık-karanlık, doğa-teknoloji ve hayat-ölüm, insan-yaratık, element karşıtlıkları (ateş-su, toprak-hava), fiziksel güç-büyük gücü olmak üzere 7 temel ikili karşıtlık belirlenmiştir. Oyundaki karakterler, bu karşıtlıklar etrafında şekillenerek birbirleriyle olan ilişkilerini ve çatışmalarını tanımlamaktadır. Oyun mekanikleri de bu karşıtlıkları destekleyerek oyuncuların oyun içi kararlarını etkilemektedir. League of Legends evreninde en temel karşıtlık ise düzen-kaos karşıtlığıdır.

Nasıl ki hayata bir düzen içinde başlıyorsak ve sonrasında ise zamanla işler karmaşıklaşıp kaosa sürükleniyorsak League of Legends oyunu da merkez, kuleler, minyonlar ve orman yaratıklarıyla bir düzen içerisinde başlamakta ve sonrasında ise oyuncuların hamlelerine göre oyuncular arasında veya takımlar arasında savaş çıkarak kaos ortamları oluşmaktadır. Anlatısal olarak bakıldığında ise örneğin; Demacia-Noxus ve Piltover-Zaun bölgeleri ve bu bölgeleri temsil eden karakterler arasında sürekli bir çatışma bulunmaktadır. Demacia ve Piltover düzeni, dengeyi ve adaleti korumaya; Noxus ve Zaun ise dengeyi bozarak gittikleri her yere kaos getirmek istemektedir.

Oyunun hem hikâye anlatımına hem de oyun içi mekaniklerine bakıldığında ışık ve karanlık (iyi-kötü) karşıtlığının da yoğun biçimde işlendiği görülmektedir. Ancak ışık ve karanlık salt iyilik ve kötülük olarak kullanılabildiği gibi birbirlerinin özelliklerini de taşıyabilmektedir. Işık çoğu zaman adalet, umut ve korumayı temsil etse de kimi zaman da Kayle'in öyküsünde olduğu gibi baskıcı düzenin, acımasızlığın ve şiddetin temsiline dönüşebilmektedir. Benzer bir şekilde karanlıkta genellikle şiddet ve yıkımı temsil etse de kimi zaman da bir özgürlük arayışı, başkaldırı veya Viego karakterinde görüldüğü gibi eşini kaybetmenin bir sonucu olarak da ortaya çıkabilmektedir. Ayrıca karakterlerin ve kostüm temalarının bu karşıtlık içinde farklı biçimlerde konumlandırılması, anlatının çok katmanlı yapısını güçlendirmektedir. Bu durum, oyunculara yalnızca görsel değil, ahlaki ve anlatısal düzeyde de derinlikli bir deneyim sunmaktadır.

Oyun evreninde doğa ve teknoloji karşıtlığı, karakterler ve bölgeler üzerinden çok katmanlı bir biçimde işlenmiştir. Doğayı temsil eden Ixtal ve Ionia'lı karakterler yaşamı, dengeyi, düzeni ve içgüdüleri savunurken; teknolojiyi temsil eden Piltover ve Zaun'lu karakterler bilim, güç, dönüşüm ve ilerleme odaklıdır. Örneğin Viktor, Camille ve Orianna gibi karakterlerin dönüşümü, teknolojinin doğallığı nasıl dönüştürebileceğini gösterirken; Ivern ve Maokai gibi karakterler doğayı koruma temasıyla ön plana çıkar. Bu da anlatının çeşitliliğini artırarak oyuncuya farklı bir deneyim sunmaktadır.

Oyunda karakterlerin hayat ve ölüme karşı tutumları fedakârlık, yeniden doğuş, intikam ya da manipülasyon gibi çeşitli temalarla işlenmiştir. Örneğin; Soraka tüm ölümlülerin yaşamının kutsallığı için mücadele etmekte, Akshan sadece masumların yaşam hakkını savunmakta, Karthus ölümü bir kurtuluş olarak görmekte, Renata Glasc ise kendi çıkarları için iki kavramı kontrol aracı olarak kullanmaktadır. Bu çeşitlilik oyunun duygusal derinliğini artırmakla birlikte oyuncuya varoluşsal bir sorgulama alanı da sunmaktadır.

League of Legends evreninde insan karakterler zekâ, medeniyet, keşif, merak, ilerleme ve teknoloji gibi kavramlarla öne çıkarken; yaratık karakterler ise korku, kaos, tehdit, içgüdü ve doğaüstü güçlerle ilişkilendirilmiştir. Ayrıca Elise karakterinin insanken sonradan yaratığa dönüşmesi onun cazibe

ve korku arasında bir form olarak kalmasını sađlayarak insan dođasına dair sorgulama ve sınırların bulanıklıđını da ortaya koymaktadır.

Oyunda elementler yalnızca g kaynađı olarak deđil, aynı zamanda karakterlerin kiřiliklerini ve ahlaki ynelimlerini yansıtan semboller olarak da kullanılmaktadır. Bu temsiller ile oyun dnyasında derinlik ve stratejik eřitlilik yaratılmaktadır. Ayrıca elementler sadece birbirlerine karřı olarak kullanılmakla kalınmayıp aynı zamanda kendi ilerinde de karřıtlık oluřturmaktadır. rneđin Anivia karakteri aslında mitolojik bir karakter olan ve ateřten oluřan Anka Kuřu'ndan esinlenilerek yaratılmıřtır. Yani Anivia su elementini temsil etse de yetenekleri buzun yakıcı gcn kullanmaktadır.

Garen, Zed ve Sivir gibi fiziksel gce dayalı karakterler somut kas gc ve eřitli silahlar kullanarak savařırken; Ryze, LeBlanc ve Vladimir gibi by gc kullanan karakterler dođast, mistik ve zihinsel becerilere sahiptir. Bu ayrım, karakter rollerini, yetenek kullanımlarını ve stratejik yaklařımları belirlerken aynı zamanda oyunun evreninde farklı g kaynaklarının sembolik temsillerini de zenginleřtirmektedir. Hem gerek hem de dođast gcn bu řekilde karřılařtırılması, oyunun eřitliliđini ve anlatı derinliđini artırmaktadır.

League of Legends, ikili karřıtlıkları oyun deneyiminin merkezine koyarak oyuncuların srekli bir gerilim ve etkileřim iinde kalmalarını sađlamaktadır. Bu durum, oyuncuların oyun ii kararlarını ve tercihlerini derinlemesine etkileyerek hem bireysel hem de takım bazlı stratejiler oluřturmalarına olanak tanımaktadır. Aynı zamanda, dijital oyunların sadece bir eđlence aracı olmadıđı, mitolojik, sosyolojik ve yapısal analizler erevesinde de deđerlendirilmesi gereken ok katmanlı birer metin oldukları grlmektedir.

Gelecek arařtırmalar, ikili karřıtlıkların oyuncuların psikolojik ve sosyolojik karar alma mekanizmaları zerindeki etkilerini daha derinlemesine inceleyebilir. Ayrıca, farklı oyun trlerinde benzer ikili karřıtlıkların nasıl kullanıldıđına dair karřılařtırmalı alıřmalar gerekleřtirilebilir.

Kaynakça

- Akgöl, O. (2019). Sports industry and digitalization: A research on Turkey's esports restructuring. *TRT Akademi*, 4(8), 212. www.theifab.com
- Akpınar, M. (2024). *Arcane sonrası 3 yeni league of legends dizisi onaylandı: işte detaylar*. Donanım Haber. <https://www.donanimhaber.com/arcane-sonrasi-3-yeni-league-of-legends-dizisi-onaylandi--184558>
- Akto, A., & Akto, S. (2017). Okul öncesi değerler eğitiminde kullanılan yöntem ve teknikler (nitel bir araştırma). *E-Şarkiyat İlmî Araştırmaları Dergisi/Journal of Oriental Scientific Research (JOSR)*, 7(1), 1081. <https://doi.org/10.26791/sarkiat.342143>
- Alanka, D. (2024). Nitel bir araştırma yöntemi olarak içerik analizi: teorik bir çerçeve. *Kronotop İletişim Dergisi*, 1(1), 64–73.
- Arıkan, S. (2018). Türkçede ikili karşıtlık kavramları olarak “erdem ve kusur.” *Uluslararası Türkçe Edebiyat Kültür Eğitim Dergisi*, 7(1), 593–594.
- Bilgewater şampiyonları*. (2023). Riot Games. <https://support-com/hc/tr/articles/360047308413-Bilgewater-Şampiyonları>
- Biricik, Z., & Atık, A. (2021). Gelenekselden dijital değişen oyun kavramı ve çocuklarda oluşan dijital oyun kültürü. *Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi (e-GİFDER)*, 9(1), 447–452.
- Bjornlund, L. (2015). *The history of video games*. ReferencePoint Press.
- Bozkurt, A. (2014). *Homo Ludens: Dijital oyunlar ve eğitim*. ResearchGate. https://www.researchgate.net/publication/317342269_Homo_Ludens_Dijital_oyunlar_ve_egitim
- Britten, F. I. (2022). Fatih-Harbiye ve Akıl ve Tutku (Sense and Sensibility) romanlarında ikili karşıtlıklar bağlamında yerleşim yerleri ve arzu. *RumeliDE Dil ve Edebiyat Araştırmaları Dergisi*, 31, 1484–1494. <https://doi.org/10.29000/rumelide.1222310>
- Can, H. C., & Tekkurşun-Demir, G. (2020). Sporcuların ve e-spor oyuncularının dijital oyun bağımlılığı ve dijital oyun bağımlılığına ilişkin farkındalık düzeyleri. *Gaziantep Üniversitesi Spor Bilimleri Dergisi*, 5(4), 365. <https://doi.org/10.31680/gaunjss.770600>
- Cesur, B. (2013). Sihirdar vadisi. *OyunGezer Özel*, 23–24.
- Cevizci, A. (2015). *Felsefe tarihi: Thales'ten Baudrillard'a*. Say Yayınları.
- Cihan, B. B., Çelik, E., & Çetinkaya, Ö. (2022). Sporcu öğrencilerin dijital oyun öncesinde esnasında ve sonrasındaki duygu durumlarının incelenmesi. *Kilis 7 Aralık Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 6(1), 29.
- Crawford, C. (1997). The art of computer game design. In *The Art of Computer Game Design* (ss. 1–15). Osborne/McGraw-Hill. <http://www.vancouver.wsu.edu/fac/peabody/game-book/Coverpage.html>
- Dağoğlu, T. (2023). The concept of double audience for irony based on the theory of binary opposition in sense and sensibility by Jane Austen. *Pamukkale University Journal of Social Sciences Institute*, 56, 411–420. <https://doi.org/10.30794/pausbed.1198265>

- Dağtaş, B. (2013). *İletişim kuramları içinde dilbilimsel ve göstergebilimsel yaklaşımlar*. Anadolu Üniversitesi Yayınları. <https://anabilgi.anadolu.edu.tr/?contentId=35628>
- Demirbaş, K. Y. (2015). Dijital oyunlara “oyun türü” yaklaşımlarının sorunları: “platform oyunları” türü örneği. *Selçuk Üniversitesi İletişim Fakültesi Akademik Dergisi*, 9(1), 364. <https://doi.org/10.18094/si.05694>
- Dundes, A. (2006). Mitte ikili karşıtlık: geçmişe bakışta propp/ Lévi-Strauss tartışması (S. Gürçayır, Trans.). *Millî Folklor*, 18(69), 110.
- Erdem, M. N. (2019). Dijital oyunlarda şiddetin estetiği: League of Legends oyunu üzerine mitsel bir çözümleme. *Middle Black Sea Journal of Communication Studies*, 4(2), 115–139. <http://dergipark.gov.tr/mbsjcs>
- Gölge adalar şampiyonları. (2022). Riot Games. <https://support-legendsofruneterra.riotgames.com/hc/tr/articles/360035545894-G%C3%B6lge-Adalar-%C5%9Eampiyonlar%C4%B1>
- Hashemipour, S. (2024). Paradoxical binary and Kafka. *Söylem Filoloji Dergisi*, 9(3), 1406–1413. <https://orcid.org/0000-0003-1756-3929>.
- Hawkes, T. (2003). *Structuralism and semiotics*. Routledge Taylor & Francis Group.
- Hazar, Z., Tekkurşun-Demir, G., & Dalkıran, H. (2017). Ortaokul öğrencilerinin geleneksel oyun ve dijital oyun algılarının incelenmesi: karşılaştırmalı metafor çalışması. *SPORMETRE*, 15(4), 180–181.
- Hexgates. (t.y.). Arcane Wiki. Retrieved January 19, 2025, from <https://arcane.fandom.com/wiki/Hexgates>
- Hextech. (t.y.). Arcane Wiki. Retrieved January 19, 2025, from <https://arcane.fandom.com/wiki/Hextech>
- Huizinga, J. (2006). *Oyunun toplumsal işlevi üzerine bir deneme* (M. A. Kılıçbay, Ed.; 2nd ed.). Ayrıntı Yayınları.
- İlgaz-Büyükbaykal, C., & Abay-Cansabuncu, İ. (2020). Türkiye’de yeni medya ortamı ve dijital oyun olgusu. *Electronic Journal of New Media*, 4(1), 6. <https://doi.org/10.17932/iau.ejnm.25480200.2020.4/1.1-9>
- John, F. (2003). *İletişim çalışmalarına giriş* (S. İrvan, Ed.; 2nd ed.). Bilim ve Sanat Yayınları.
- Karaduman, M., & Aciyan, E. P. (2020). Baudrillard’ın simülasyon kuramı bağlamında dijital oyunlar ve bağımlılık üzerine bir değerlendirme. *Trakya Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 22(1), 459–462. <https://doi.org/10.26468/trakyasobed.550935>
- Kılıç, E. (2024). *Arcane dizisi sonrası hangi bölgelerin anlatılacağı açıklandı*. IGN Türkiye. <https://tr.ign.com/arcane-league-of-legends/126417/news/arcane-dizisi-sonrasi-hangi-bolgelerin-anlatilacagi-aciklandi>
- Köse, O., & Kodal, T. (2011). Claude Lévi-Strauss’un mit çözümlemeleri üzerinden resimlerarasılık perspektifinde resim değerlendirmesi. *Süleyman Demirel Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Sanat Dergisi, ART-E*, 4(7), 6–10.
- Kula, O. B. (2012). *Dil felsefesi edebiyat kuramı 1*. Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Kürkcü, S. (2015). Shurima’nın külleri. *OyunGezer Özel*, 24–26.
- Leach, E. (1985). *Lévi-Strauss* (A. Ortaç, Ed.; 8th ed.). AFA Yayıncılık.

- League of Legends: Oyuncu sayısı ve istatistikleri.* (2025). Bo3. <https://bo3.gg/tr/lol/articles/league-of-legends-player-count-2025>
- Leagueoflegends Bölgeler.* (t.y.). Riot Games. Retrieved January 18, 2025, from https://universe.leagueoflegends.com/tr_TR/region/demacia/
- Leagueoflegends Harita .* (t.y.). Riot Games. Retrieved January 18, 2025, from https://map.leagueoflegends.com/tr_TR
- Lévi-Strauss, C. (1969). *The elementary structures of kinship* (J. H. Bell & J. R. von Sturmer, Eds.). Beacon Press.
- LoL koridor isimleri.* (2023). Technotoday. <https://technotoday.com.tr/lol-koridor-isimleri/>
- Metin, O., & Ünal, -Şükriye. (2022). İçerik analizi tekniği: İletişim bilimlerinde ve sosyolojide doktora tezlerinde kullanımı. *Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 22(Özel Sayı 2), 273.
- Mustafaoğlu, R. (2018). E-Spor, spor ve fiziksel aktivite. *Ulusal Spor Bilimleri Dergisi*, 2(2), 85. <https://doi.org/10.30769/usbd.457545>
- Nar, M. Ş. (2014). Yapısalcılık kavramına antropolojik bir yaklaşım: Levi-Strauss ve yapısalcılık. *Antropoloji Dergisi*, 27, 30–38.
- Okka, E. (2014). Oyun modları. *OyunGezer Özel*, 8–15.
- Okka, E. (2015). Lol'e başlarken . *OyunGezer Özel*.
- Özenç, O. E., & Tınmazlar, A. (2019). *Türkiye'de e-spor ve league of legends* (3rd ed.). Profil Kitap.
- Özer, N. P., & Yazar, A. E. (2019). Göstergebilimsel bir reklam analizi: burger king “ateş seni çağırıyor.” *Atatürk İletişim Dergisi*, 18, 113.
- Piltover.* (t.y.). Arcane Wiki. Retrieved January 19, 2025, from <https://arcane.fandom.com/wiki/Piltover>
- Piltover Council.* (t.y.). Arcane Wiki. Retrieved January 19, 2025, from https://arcane-fandom-com.translate.goog/wiki/Piltover_Council?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=tr&_x_tr_hl=tr&_x_tr_pto=t
- Riot Games.* (2025). Riot Games. <https://www.riotgames.com/tr/biz-kimiz>
- Runeterra'nın bölgeleri.* (2021). Riot Games. <https://support-legendsofruneterra.riotgames.com/hc/tr/articles/360035541954-Runeterra-n%C4%B1n-B%C3%B6lgeleri>
- Salen, K., & Zimmerman, E. (2004). *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. The MIT Press Cambridge.
- Sepetçi, T. (2016). Levi-Strauss ve Roland Barthes'ın yaklaşımıyla “god of war iii” oyununun mitsel çözümlemesi. *TRT Akademi Dijital Medya Sayısı*, 1(2).
- Sezgin, S. (2016). İnsan ve oyun: Oyunların dünü, bugünü, yarını. *International Congress of Educational Research*. https://www.researchgate.net/publication/313445032_INSAN_ve_OYUN_OYUNLARIN_DUNU_BUGUNU_YARINI
- Sonsuz uçurum.* (2021). Wildrift. <https://wildrift.leagueoflegends.com/tr-tr/news/announcements/yeni-kalici-oyun-modu-aram/>

- Söylemez, A. (2021). *Bilişsel davranışçı oyun terapisi temelli psiko-eđitim programının ocuklarda şiddet ierikli dijital oyun bađımlılıđı ve saldırganlık düzeylerine etkisi* [Doktora]. Eđitim Bilimleri Enstitüsü.
- Tleubayev, S. Sh., Kulbekova, A. K., Tleubaeva, B. S. , Bolysbaev, D. S. , Zhiyenbekova, A. A., Dosbaganbetova, A. T., Kistaubayev, Y. I., Omar, E. O., & Isengalieva, A. G. (2017). The game as the essence of culture. *Revista Espacios*, 38(54), 30.
- Tüfeki, M. E. (2003). Yapısalıcı yöntem ve uygulama alanları. *Tiyatro Araştırmaları Dergisi*, 17(17), 55–56.
- Uđurlu, A. (2014). Claude Lévi-Strauss'ta mitos. *İnsan & Toplum Dergisi (The Journal of Human & Society)*, 4(7), 117–118. <https://doi.org/10.12658/human.society.4.7.m0064>
- Uzunogđlu, A. (2021). Dijital oyun ve bađımlılık. *Yeni Medya*, 11, 117–120. <https://doi.org/10.34189/ynd.2021.11.007>
- Yalın, S. , & Bertiz, Y. (2019). Üniversite öğrencilerinde oyun bađımlılıđının etkileri üzerine nitel bir alışma. *Bilim, Eđitim, Sanat ve Teknoloji Dergisi (BEST Dergi)*, 3(1), 28–29. www.bestdergi.net
- Yeşil, B. (2004). *“The Rich Girl and The Poor Boy”; Binary Oppositions in Yeşilam melodramas* [Yüksek Lisans]. The Graduate School of Social Sciences.
- Yılmaz-Ercan, G. E. (2017). *Süperkahraman filmlerinde modernite ve postmodernite ilişkisinin ikili karşıtlıklar yöntemiyle özömlenmesi* [Doktora]. Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Yüksel, A. (1995). *Yapısalcılık ve bir uygulama*. Gündođan Yayınları.
- Zaun. (t.y.). Arcane Wiki. Retrieved January 19, 2025, from https://arcane.fandom.com/wiki/Zaun#cite_note-108oil-1