**ANLATININ YENİ ORTAMI DİJİTAL OYUNLARDA METİNLERARASILIK: “SEEN” OYUNU ÖRNEĞİ**

**THE NEW MEDİA OF NARRATİVE INTERTEXTUALİTY İN DİGİTAL GAMES: THE EXAMPLE OF THE “SEEN” GAME**

*İlkyaz YILDIZ*

Giresun Üniversitesi

Giresun-Türkiye

ilkyaz.yildiz@giresun.edu.tr

ORCID: 0000-0002-3143-4384

**Özet**

Metinlerarasılık, edebi metinlerden filmlere, reklamlardan dijital oyunlara içerisinde metin barındıran her üründe bilinçli ya da bilinçsizce yer verilen bir unsurdur. Video oyunları da gerek kurguları gerekse zaman, mekân, şahıs kadrosu gibi metne ait yapıları dolayısıyla tıpkı bir yazılı metin gibi incelemeye müsait oluşları nedeniyle metinlerarası ilişkiler bakımından son derece zengin malzemeye sahiptirler. Bu tespitten hareketle çalışmada, “Seen” (2019) isimli video oyunu merkeze alınarak öncelikle oyun hakkında bilgi verilmiş, ardından metinlerarasılık ve video oyunları ilişkisi üzerinde durulmuştur. Bu doğrultuda, başkaca yazar ve düşünürlerden yapılan alıntılara oyunun kurgusu içerisinde neden ve ne şekilde yer verildiği incelenmeye çalışılmıştır. Son derece karamsar bir atmosferde başlayan ve diğer dijital oyunlara nazaran kısa sayılabilecek bir oyunda, pes etmeme, umudunu kaybetmeme, yolculuğuna devam etme gibi konularda teşvik edici, nasihat ve motivasyon içeren on dört alıntıya yer verildiği saptanmıştır. Alıntılar incelendiğinde bunların bir kısmının Hz. Ali, Mevlânâ Celâleddîn Rûmi, İmam Gazzâlî gibi İslam dünyasının önderlerine, bir kısmının ise dünyanın farklı bölgelerinde yazar, düşünür, devlet başkanı gibi rollerde bulunan önemli isimlere ait olduğu görülmektedir. İçerisinde hiçbir diyalog bulunmayan bir oyunda, hikâyenin ve akışın yalnızca seçilen alıntılarla devam ettirilmesi metinlerarası bağların bir metnin kurgusunda tamamlayıcı rol üstlendiğini göstermektedir. Öyle ki ne oyunun kahramanı ne de oyunun gidişatı hakkında oyunda herhangi bir bilgi verilmemesine rağmen oyuncu, oyuna uygun kısımlarda yerleştirilmiş alıntılarla kahramanın hislerini de oyunun hikayesini de anlayabilmektedir.

**Anahtar Kelimeler:** Seen, dijital oyun, metinlerarasılık.

**Abstract**

Intertextuality is an element that is consciously or unconsciously included in every product containing text, from literary texts to films, from advertisements to digital games. Video games also have a very rich material in terms of intertextual relations, due to their fictions and their textual structures such as time, space and characters, and because they are suitable for examination just like a written text. Based on this determination, in the study, the video game named “Seen” (2019) was centered, and firstly, information was given about the game, and then the relationship between intertextuality and video games was emphasized. In this direction, it has been tried to examine why and how quotations from other writers and thinkers are included in the fiction of the play. It was determined that in a game that started in an extremely pessimistic atmosphere and could be considered short compared to other digital games, there were fourteen quotes that included encouraging, advice and motivation on issues such as not giving up, not losing hope, and continuing your journey. It is seen that one dimension of the communities they cite belongs to Islamic world leaders such as Hz. Ali, Mevlânâ Celaleddin Rumi, Imam Gazzali, and another region belongs to important people in different parts of the world, such as writers, thinkers, and heads of state. The continuation of the story and the flow with only selected quotations in a play that does not contain any dialogue shows that intertextual ties play a complementary role in the fiction of a text. So much so that although no information is given in the game about either the hero of the game or the course of the game, the player can understand the feelings of the hero and the story of the game with the quotations placed in the appropriate parts of the game.

**Keywords:** Seen, digital game, intertextuality.