

Oyun ve Bg

Trk Kltrnde Oyun Kavramı

YKY

Metin And



GİRİŞ: OYUN KAVRAMI

Homo Ludens [= Oyuncu İnsan]

Nasıl Darwin, insan-hayvan ayrımı, Freud ise usçul-usdışı ayrımı gibi ikilikleri bozmuşlarsa, İkinci Dünya Savaşı'ndan sonra Hollandalı tarihçi Johan Huizinga da (1872-1945) *Homo Ludens*¹ adlı incelemesi ile önemli bir ikiliğin dengesini bozmuş, insan kültürüne yeni bir boyut getirmiştir. *Homo Faber* (= yapımcı insan), *Homo Sapiens* (= düşünür insan) ikilisinin karşısına üçüncü bir insan, *Homo Ludens*'i (= oyuncu insan) çıkarmıştır. Huizinga, Batı Uygarlığında çağcıl bilimin ve felsefenin getirdiği önemli bir ikiliği değiştirmiştir. İş, ritüel, din, önemli tarih olayları gibisinden önemli sonuç doğurucuların önceliği karşısında, oyunun bunlardan sonra gelen, bunların önemsiz bir uygulaması olduğu görüşünü değiştirmiştir. Huizinga'ya göre, oyun, kültürden öncedir, çeşitli kültürlerden çıkma ya da bir rastlantı sonucu değil, tersine çeşitli kültür biçimlerinin doğuşunda başlıca etkidir. Bununla, kültürde oyun ögesi denince, uygar yaşamda çeşitli eylemlerde, oyuna önemli bir yer ayrıldığı ya da oynadıklarına bakarsak ve bunu yalnızca bir tepke ya da içgüdüyle yapmadıkları, kökeninde, oyundan kültüre bir dönüşüm olduğu söylenmek istenmektedir. Yaygın inanca göre iş ve oyun, ayrı kavramlar iken, Huizinga bunun tersini kanıtlamıştır. Hayvanlar da oynadıklarına ve bunu yalnızca bir tepki ya da içgüdüyle değil, fakat bir anlamla ve işlevle yaptıklarına göre, kültürün tanımında ise hep bir insan toplumunun bulunması gerektiğine, hayvanların da oynamayı öğretmesi için insanlara gereksinme duymadıklarına göre, insanoğlu oyun kavramına kendinden önemli bir özellik katmamıştır.

Kimine göre oyun, enerji fazlasını atmak; kimine göre, benzetme içgüdüsünü doyurmak; kimine göre ise boşalma gereksinmesini karşılamaktır. Bir kurama göre oyun genç yaratıkları (insan ya da hayvan) ilerde yaşamın gerektirdiği ciddi iş ve uğraşlara hazırlamak, yetiştirmek içindir. Bir başka ilkeye göre oyunda doğuştan bir yeteneği geliştirme itkisi ya da üstün gelme ve yarışma isteği, yitik enerjiyi tek yönlü canlılıkla, eylemle onarma

1 Johan Huizinga *Homo Ludens A Study of the Play Element in Culture*. Boston (1955)

vb.² gibi itkiler bulunmaktadır. Huizinga'ya göre bütün bu görüşlerde bir tek ortak nokta vardır: Oyunun, oyun olmayan bir amaca varmaya yaradığı varsayımından hareket edilmesidir. Dil, mithos ve ritüelin kökeninde hep oyun buluyor Huizinga; hukuk ve düzen, tecim ve kâr, zanaat ve sanat, bilgelik ve bilim gibi uygar yaşamın önemli içgüdüsel güçlerinin kökeninde mithos ve ritüel vardır ve hepsi oyundan çıkmıştır. Oyun, çocuk oyunları, ayak topu, satranç tam bir ciddîlik içinde oynanır. Huizinga'ya göre, oyun kavramının şu önemli nitelikleri vardır:

1 Oyun her şeyden önce isteğe bağlı, gönüllü bir eylemdir. Ismarlama ya da zorlama oyun, oyun değildir, olsa olsa oyunun zoraki bir benzeşidir. Bu bakımdan boş zamanlarda yapılır.³ Ancak oyun bir ritüel ya da bir tören olduğu zamandır ki bir görev, bir ödev kavramıyla birleşir. Böylece, oyunun bir önemli niteliği ortaya çıkıyor, bu da onun özgürlüğüdür.

2 İkinci bir niteliği, gene onun özgürlüğü ile ilgilidir, bu da oyunun gerçek yaşam, günlük yaşamdan değişik oluşudur. Oyun, gerçek yaşamdan geçici olarak çıkarak kendi düzeninin, dünyasının içine girer. Çocuk, oynarken gerçeğin dışında olduğunu bilincindedir. Bu nedenle de oyun, çıkarıcı değildir. Karşılığında günlük yaşamdan değişik olarak birtakım isteklerin, maddî kazançların karşılanması söz konusu değildir.⁴ Oyun günlük yaşamda bir ara veriş, bir dinlenme, günlük yaşamın bir süsü gibidir.

3 Üçüncü niteliği, oyunun, günlük yaşamdan yer ve süre bakımından ayrılmasıdır. Bu bakımdan kendine özgü yerle ve süreyle sınırlanmıştır. Oyun başlar ve belli bir noktada biter. Bir sonuca yöneliktir. Bir gelenek gibi sürekli, tekrarlanır. Yalnız süre bakımından değil fakat yer bakımından da sınırlanmıştır. Oyun alanı ritüel gibi, ya fizik bakımından ya da uygunluk ve oyun kuralları bakımından belirlenmiştir: Oyun yeri, oyun masası, tapınak, sahne, perde-gerelti, ayak topu alanı, vb. Bunlar bir çeşit yasak bölgelerdir, dışardan içeriye belli kurallarla girilir, içeride de belli kurallar geçerlidir. Buranın kendi düzeni vardır; bu düzen salttır ve bozulamaz; bozulması oyunbozanlıktır, cezaları vardır. Bu düzenin nitelikleri sanki estetik değerler gibidir: Gerilim, denge, denklik, karşıtlık, çeşitleme, çözülme, karar vb. Oyunun büyüleyici bir etkisi vardır. Bu büyüde tartım ve uyum söz konusudur. Özellikle gerilim önemlidir. Gerilim, belirsizlik, giderek rastlantıya dayanmaktan çıkar; bu belli bir sonuca ulaşmak, onu elde etmek için bir çabalama, bir uğraşmadır, başarı için bu çabada bir gerilim vardır.

2 Bu konuda çeşitli kuramlar, görüş açıları için bkz.: Richard Courtney, *Play, Drama and Thought*, London (1968).

3 Bu konuda bkz.: Metin And, 'Özgür İnsan ve Boş Zamanları Değerlendirme Kavramı', *Özgür İnsan*, 71 (1972).

4 Nitekim bu nedenle bu incelememizde profesyonel olan oyun ve oyunculuk konu dışı bırakılmıştır.

Oyuncağına uzanan bebek, makarayı, yün yumağını pençesiyle yoklayan kedi yavrusu, topla oynayan küçük kız, hepsi zor bir işi başarmak, bir gerilimi sona erdirmek için uğraşmaktadır. İskambille niyet açma, bulmaca çözümü, nişan atışı gibi tek başına yapılan oyunlarda da hep gerilim vardır; burada yarışma niteliği arttıkça, gerilim de artar Kumar ve spor karşılaşmalarında bu gerilim en yüksek noktasına varır. Oyuncu, birtakım değer yargılarıyla bağlıdır: yüreklilik, direşkenlik, olanaklar ve en önemlisi oyun kurallarına, bütün kazanma isteğine karşı uymak zorunluluğu. Her oyunun kuralları vardır. Oyun kuralları bağlayıcıdır ve kuşkuyla yer bırakmaz. Kurallar bozulunca bütün oyun çöker, biter. Oyunbozanla, oyunda hile yapan birbirinden ayrılır. Birincisi kurallara saygısızdır, öteki kurallara uygun gibi davranır, sözde saygılıdır; yakalanmadıkça, oyunun büyüğü içindedir. Oyun kurallarını çiğneyen oyun dışında kalır. Örneğin yalnız oyunlarda değil, Anadolu'da oyunların yapıldığı toplantılarda, derneklerde de, bu toplantının töresel kurallarına uymayan cezalanır ya da dışarıya atılır. Bunları ilerde örneklerle göstereceğiz, ancak burada bunun ne denli önemli olduğunu anlamak için Anadolu'da oyunbozan ve oyunbozanlık etmek için çeşitli yörelerde kullanılan sözcüklerin zenginliğine işaret edelim. Oyunbozan: *Cığır, cılcık, cıllık, cırmaz, gırnakçı, holdara, karaca, karacalık, karacı, kırnak, zıllık*. Oyunbozanlık etmek: *Cıdamak, cığızlanmak, cındırmak, cırlamak, gıncılamak, vıcımak, zığarmak*. Oyundan vazgeçmek anlamına da, *mızıklamak*.

Birlikte oynamak oyuncuları birbirine yaklaştırır, oyun bittikten sonra da aynı derneğin üyesi gibi bir yakınlık kurulur. Eski kardeşlik, klan toplulukları, antropologların *phratia* dedikleri bir çeşit oyun-topluluklarıydı. Bu bakımdan oyuncular arasında kendi dışından olanlara karşı bir gizlilikleri vardır. Oyun alanının sınırları içinde dışardakilerin ve günlük yaşamın yeri yoktur. İlkelerde gençlerin yetişkin erkekler toplumuna alınması için yapılan büyük törenlerde, sırasında yalnız aday için kabilenin günlük yasa ve kurallarında geçici olarak bir bağışıklık tanınmakla kalınmaz, fakat kabile içinde bütün düşmanlıklar durur, öç almalar bir süre için askıda kalır, geçici bir ateşkes olur⁵. Oyunun ayrılığı ve gizliliği giyim kuşamda da görülür. Oyuncular giyimini kuşamını değiştirerek, maske takarak kendisinden başkası olmaktadır. Nitekim dramatik sanatın en önemli niteliği olan, bu kendisinden başkası olmak, ilerde göreceğiz, Anadolu'daki dramatik oyunlarda en önemli öğedir. Gizlilik bugün de sürmektedir. Köylerde oyunları görmek isteyen yabancılara karşı büyük bir çekingenlik, isteksizlik ve bir direniş buluruz. Gene ilerde inceleyeceğimiz Alevî toplumlarda cem âyinleri ve bunlarda oynanan *samalı*'lar tam bir gizlilik içinde korunmaktadır.

5 Örneğin eski Osmanlı şenliklerinde de, şenlik süresince içki içilmesi gibi çeşitli yasaklarda hoşgörü, göz yumma vardır. Bkz: Metin And, *Kırk Gün Kırk Gece*, İstanbul (1959), 27-28.

Huizinga'nın sıraladığı nitelikler özetlendiğinde şu sonuçlara varabiliriz: Oyun özgür bir eylemdir, bilinçli olarak günlük yaşamın da dışında kalır, ciddî bir iş olarak benimsenmemekle birlikte, oyuncu yoğun olarak ve tümüyle kendini oyuna verir. Bu eylemde maddî bir kazanç, bir kâr, bir çıkar beklenmez. Oluşumu, kendi zaman ve yer sınırlaması, saptanmış kural-ları ve düzeni içindedir. Çoğunlukla dış dünyadan kendilerini kılık değiştir-me ve başka yollarla ayırır ve oyuncularını, aralarında gizli bağlarla birleştirir, toplumsal öbekleşmeyi kolaylaştırır.

Huizinga'nın incelediği oyun kavramı, kökündeki en yüksek biçimler-dir. Bu açıdan bakılınca oyunun işlevinde iki önemli görünüm vardır: Ya bir şey için yarışma, karşılaşma ya da bir şeyi yansıtlama, benzetme. İki işle-vi birleştirirsek, oyun, ya bir yarışmayı yansıtır ya da bir şeyi başka bir şeye en iyi benzetmek için yarıştır. Benzetmece bir gösterebilir, böylece seyrede-ne yöneliktir. Türkçe'deki 'oyun'un çok çeşitli anlamları olduğundan seyredilen oyunları ötekilerden ayırmak için bunlara 'seyirlik oyun' diyoruz. As-lında ritüel seyredilmek içindir; *dromenon* eylemdir, drama da sahnede bir eylemin benzetmesidir. Böylece bir eylem, bir gösterim ya da yarış olarak yapılabilir. Ritüel, evrene değgin bir olguyu benzetmecedir. Bu benzetme-ce, burada daha çok mistik bir tekrarlama, bir olgunun yeniden gösterilmesi için bir özdeşleşmedir. Ritüelin işlevi yalnız benzetmece değildir, tapınan-ların kutsal olgunun kendisine katılmasını sağlar. Yunanlar bu ayrımı "*mi-metik* yerine *metektik*" sözü ile karşılıyorlar. Büyük mevsimlik törenlerde, sü-remlerin dönüşümü, takımyıldızların hareketi, tarımsal ürünlerin büyümesi ve olgunlaşması, hayvan ve insanların doğumu, yaşaması ve ölümü gibi sah-nelere benzetmeler yapıyordu. İlkeller, ritüellerin oynanmasıyla bir çeşit ilkel hükümet biçimini edinmiş oluyorlardı. Kral güneşti, krallığı güneşin hareketinin bir görünümüydü. Bütün ömrünce kral, güneşi oynuyordu ve sonunda güneşin kaderine uğruyor, ritüelde kendi halkınca öldürülüyordu. Huizinga'ya göre, bu çeşit bir ritüel-oyun, çocuk ve hayvan oyunlarından değişik değildir. Onların oyunlarında gene evren karşısındaki coşku anlatıl-maya çalışılmaktadır. Çocuk oyunlarında bu en özlü, en arı biçiminde görül-mektedir.

Çocuk, oynarken oyununda kutsal bir içtenlik vardır, ama oynamakta-dır ve bunun oyun olduğunun bilincindedir. Sporcu da kendini tam vererek oynar ama, gene de oyun bilinci içindedir. Sahnedeki oyuncu yarattığı kişi-liğe ne kadar kendini kaptırırsa kaptırsın gene de oyun bilincindedir. Platon *Yasalar*'da insanın en doğru yaşayışını tanımlarken "Oynar gibi yaşamalı; oyunlar oynamalı, şarkı söylemeli, dansetmeli, böylece Tanrıların gönlü alınmış olur ve insan kendini düşmanlarına karşı savunur, yarışma kaza-nır" diyor.

Huizinga, ritüel ve oyun arasındaki ilişkiyi daha yakından inceliyor. Kutsal olan bir bayramda, bir yortuda, genel davranış ve hava, bir şenlik, toplu bir eğlence havasıdır; kutsama, kurban, kutsal danslar, yarışmalar, gösteriler bir şenliğin programıdır. Ritüelde kan görülebilir, bir eriştirme töreni acımasız, giyilen maskeler korku verici olabilir, ancak her şey bir şenlik havasıdır, günlük yaşam askıya alınmıştır. Bu bakımdan, Antik Yunan şenlikleriyle, Afrika kabilelerindeki dinsel törenler arasında önemli hiçbir fark yoktur. İster büyücü olsun, ister büyü yapılan, her ikisi de aynı zamanda hem işin aslını bilen, hem de aldatılandır. İlkel insan, tıpkı oynayan çocuk gibi iyi bir sahne oyuncusu gibidir, onun gibi oynadığı rolün içinde kendini unutturmasına ya da kendinden geçercesinedir; ama gene çocuk gibi, iyi bir seyircidir, gördüğünün gerçek bir aslan olmadığını bilir de gene de yapma aslanın kükremesinden oyun kuralınca büyük bir korkuya kapılır. Eski ritüeller, kutsal oyunlardı, topluluğun iyiliği, refahı için zorunluydu, fakat hepsi Platon'un değindiği anlamda oyundu.

Oyunlarda iki önemli nitelik, gerilim ve sonucun belirli olmayışıdır. Tek başına oynanan oyunlarda bile bu görülür. Rastlantıya dayanan kumar türünde oyunlarda, oynayanın gerilimi, onu seyredene çok az yansır. Bu tür rastlantı oyunları, kültür araştırmaları için ilginç olmakla birlikte kültürün gelişimi bakımından verimsizdir, kısır, yaşama ve usa bir katkısı yoktur. Oysa uygulama, bilgi, beceri, cesaret ve kuvvet gerektiren oyunlar bunun tam tersinedir.

Yunanca'da çocuk oyunları için *-inda* eki konulur. Örneğin *Sphairinda* "topla oynama", *halkustinda* "halat çekme oyunu" vb. gibi. Çocuk oyunları dışında eski Yunanca'da üç kelime daha buluyoruz. *Paidia*, en yaygın olanıdır, "çocuksu" anlamındadır; ancak, bu sözcüğün türevleri oynamak, oynayacak anlamlarına gelir ve her türlü oyunu kapsayan geniş bir kullanımı vardır. Oyun anlamında ikinci sözcük *adiao*, *adirma*, daha çok önemsiz, boş, yararsız anlamlarına yaklaşıyor. Fakat oyunla ilgili önemli bir boyut, bu sözcüklerle karşılanmıyor. Bu da oyunun yarışma, karşılaşma, çatışma, maç anlamlarıdır. Antik Yunan yaşamında çok önemli olan bu kavram *agon* ile karşılanıyor. Huizinga'ya göre, yarışmayı, karşılanmayı kültürel işlevi bakımından, oyun-şenlik-ritüel üçüzünden ayırma olanağı yoktur. Yunan toplumsal yaşamında çok ciddi olan yarışma kavramı, *çocuksu* nitelikte *paidia* ile karşılanamazdı, bu nedenle *agon* sözcüğü kullanılmaktadır. *Agon*, daha çok toplanma anlamındadır, pazar yeri anlamına *agora* ile ilişkilidir. Oyunun önemli bir niteliği olan kazanmak, yenmek, bir oyun arkadaşını, bir hasmı gerektirir. Kazanmak, oyunun sonucunda birinin daha üstün olduğunu göstermesidir. Oyunda kazanmaktan da önemlisi, saygınlık, onurdur. Bu da o kişinin (ya da öbeğin) ilişkini olduğu öbek adına kazanılır. Bu bir ödülle de değer-

lendirilebilir: Bir kupa, kralın kızı ya da bir oyuncunun canı ve kabilenin mutluluğu vb. Antropologlar ilkelerde toplum içindeki karşıt ikiliği göstermişlerdir. Kabile *phratia* denilen iki karşıt öbektan oluşur, birbirlerinden totemleriyle ayrılır. Aralarında yarışma ve rekabet olduğu kadar, karşılıklı yardım ve dostluk vardır. Gene kabile yaşamında cinsel ayırım da vardır, bu Çinlilerin kadın ve erkek ilkesinin (*yin* ve *yang*), evrensel karşıt ve tamamlayıcı ikiliği gibidir. Kabilenin şenliklerinde gerek iki hasım bölük, gerek cinsler arasındaki ikilik ortaya konur. Çin'deki kış şenliği yalnız erkeklerce, erkeklerin evinde oynanır, maskeli hayvan benzetmeli danslar, çeşitli oyunlar yapılır, ancak iki karşıt bölük olur, ev sahipleri – konuklar; biri *yang* ilkesine göre güneş, sıcak, yaz ise, öteki *yin* ilkesine göre ay, soğuk ve kıştır. Nitekim ilerde göreceğiz, Anadolu dramatik oyunlarında yaygın bir öge çeşitli karşıtlıkları simgeleştiren ak ve kara çatışmasıdır. Eski Çin'de, hemen her eylem bir çeşit törensel yarışmaya dönüşmekteydi; bir ırmağı geçmek, bir dağa tırmanmak, odun kesmek, çiçek toplamak gibi. Gene Asya geleneğinin dilde bir yansıması olan Kâşgarlı Mahmud'un *Dîvânü Lugâtî't-Türk*'ü, incelenirse baştan aşağı günlük eylemlerin aynı zamanda yarış anlamına geldiği görülür. Örneğin *ötgün* (= yansılamak, taklit etmek ve bunda yarış etmek), *büdhüş* (= oyunda ve raksta yarışmak) vb. Ayrıca *öçeş* (= yarış, yarış etmek), *oyun* da hem oyun, hem yarış anlamlarını yüklenir.

Bugün bile, ilkbahar ve güz şenliklerinde genç erkek ve kızlar arasında şarkı, oyun yarışmaları yapılır. Aslında bütün bunların kökeninde ritüeller bulunmaktadır. Bu oyunlar, mevsimlerin aksamadan dönüşümü, tarım ürünlerinin olgunlaşması, yıla bolluk ve mutluluk getirmeye yöneliktir. Rastlantı oyunlarında da bu görülür: Atılan zarın ya da aşığın kazandırması, uğurlu bir anlam taşır. Böylece Tanrıların bu işten yana olduğu, ya da onları istenilen yönde hareket ettirdiğine inanılır. Birçok yerlerde zar atma, dinsel bir uygulamadır. Yapısında *phratia* ikiliği bulunan toplumlarda, bu karşıtlık oyun tahtasının ya da zarlarının iki ayrı rengi ile belirtilir. Sanskrit dilinde *dyutam*, hem kavga etmek, hem zarla oynama anlamlarını içermektedir. Nitekim ilerde aşık oyununun çeşitli işlevlerinde de bu türlü anlamlar bulunacaktır. "[Biriyle] aşık atmak" deyiimi Türkçe'de, yarışma anlamına gelir.

Huizinga, uygarlıklarda yarışmanın önemini çeşitli örneklerle, bu arada Hint mitosundan ve Arapça'dan örneklerle gösterdikten sonra hukukta, bilgede, şiirde, felsefede, sanatta, oyunun önemini, öyle ki oyunun bunlarla eşanlama bile geldiğini ayrı bölümlerde gösterdikten sonra, çağcıl uygarlığın, oyunu yaşamdan ve kültürden ayırdığını, böylece de oyunun, insan ve toplum için asal değerini ve işlevini yok ettiğini gösteriyor.

Huizinga'nın kitabından, burada yalnızca onun konuya giriş bölümünü özetlemeye çalıştık. Aslında bu incelememizde amacımız oyunu böylesine

genişlemesine incelemek değildi, ancak oyun kavramının Türk kültüründeki yerini, önemini göstermeye çalışırken ayrıca bunun büyüsel ve dinsel kökenini araştırırken, Huizinga'nın ortaya koyduğu temel ilkeler ve açıklamalar çalışmamız için hareket noktası olmuştur. Huizinga'dan ve başka kaynaklardan yararlanarak, bir de bunu çeşitli dillerdeki sözcüklerle kanıtlayalım Yunanca'da oyun kavramını gördük. Sanskrit dilinde oyun kavramı için en azından dört fiil kökü bulunmaktadır. *Kridati* hayvanların, çocukların ve yetişkinlerin oyunları için genel bir sözcüktür. Ayrıca rüzgârın ve dalgaların hareketi, hoplamak, sıçramak, dansetmek anlamlarına da gelir; *nrt* eki bütün dans ve dramatik gösteriler için kullanılır. *Divyati* daha çok kumar, zarla oynama, ayrıca şaka, alay etmek anlamında oyunu karşılar; *las* eki, parlamak, birden belirme, birden bir gürültü, oynamak anlamlarına gelir. *Lila* ve *lilayati* fiili daha çok oyunun hafif, uçar, önemsiz, kolay yönlerini belirtir. Ayrıca taklit, benzerlik anlamına gelir. Örneğin *gajalilaya* "fil gibi" demektir, *gajendralila*, bir fili taklit eden ya da fili oynayan anlamındadır. Bütün bu sözcüklerde bir çabuk hareket anlamı gizlidir. Bununla birlikte Sanskrit dilinde yarışma karşılığı için bir sözcük yoktur; oysa, yarışmanın Eski Hindistan'da yaygın çeşitleri vardı.

Çince'ye gelince, en önemli sözcük olan *wan*'da çocuk oyunları başta gelir; bunun yanı sıra alay etmek, bir işle uğraşmak, tadına varmak gibi anlamları vardır. Yarışma için *çeng*, Yunanca *agon*'un karşılığıdır, *sai* ise bir ödül için, örgütlenmiş yarıştır. Kuzey Amerika Kızılderililerinden Blackfoot dilinde *koani* fiili bütün çocuk oyunlarını kapsar, ve yalnız çocuklar için kullanılır. İlginç olan aynı sözcük cinsel ilişki, özellikle ahlâkdışı ilişkiler için kullanılır.⁶ Kurallara uygun düzenli oyun karşılığı *kaçtsi*'dir, ve hem rastlantı hem beceri ve güç oyunları için kullanılır. Büyü ve dinle ilgili danslar törenleri için iki sözcük bulunuyor: Biri yarışta, oyunda ve savaşta kazanmak anlamına *amots*, ve oyun ve sporda kazanmak *skets*. Bir de *apska* sözcüğü vardır.

Japonca'da tek bir sözcük oyun işlevini karşılamaktadır. İsim *asobi* ile fiil *asobu*, genel olarak oyun, oyalanma, dinlenme, eğlence, boş zamanı değerlendirme, gezinti, sefahat, boş gezmek, işsizlik güçsüzlük anlamlarındadır. Ayrıca taklit etmek, benzetmek, bir öğretmenle, ya da üniversitede, öğrenim görmek, yalancı kavgı ve estetik amaçlı çay toplantılarıdır.

Arapça'da, Osmanlıca'da çok kullanılan *la'b* kökü oyun ve ayrıca gülme ve alay etme anlamındadır. Osmanlıca'da *mel'ab* oyun oynanacak yer, eğlence yeri, *mel'abe* oyun, eğlence, faydasız iş, *lu'b*-oyun eğlence, *lu'bet* oynanan, oynanılan şey oyuncak, *lu'bi* oyuna değgin, *lu'biyyât* daha çok seyirlik oyunlar, *la'iba* Avrupa dillerinde olduğu gibi müzik çalgı çalmaktır. Huizinga, Osmanlıca'da kullanılan *luâb*'ın salya anlamına gelir.

6 Nitekim *Divânü Lugâti t-Türk* te oyundan çıkma *oynaş* başka biriyle sevişen kadın anlamına gelir.

mesi, ve k    k   ocu  n salyasının akmasının bir   e  it oyuna benzetilece  i g  r    t  nde.

Buna kar    lık oyun kavramı i  in Latince'de tek s  zc  k *ludere*'den *ludus*'tur. Latince'de *jocus*, *jocari*   aka etme anlamında olup klasik Latince'de tam oyun anlamında de  ildir. *Ludere*, balıkların sı  raması, ku  un kanat   ırpması, suya   arpma sesini vermekle birlikte,   abuk hareket anlamı yoktur. *Ludus*,   ocuk oyunlarını, oyalanmayı, yarış, tapını  a   zg   veya tiyatro g  sterileri ve rastlantı oyunlarını kar    lamaktadır. *Ludi*, Romalıların ya  amında   nemli yeri olan b  y  k genel   enlik ve g  sterilere verilen addı, ayrıca okul     renimi anlamına da geliyordu. Birincide yarışma,   tekinde uygulama anlamı gizlidir. *Jocus*'un t  revi *ludus*'un yerini alarak   aka ve oyun anlamlarında yaygın olarak kullanılmı  tır: Fransızca'da *jeu*, *jouer*, İtalyanca'da *gioco*, *giocare*, İspanyolca'da *juego*, *jugar*, Portekizce'de *jogo*, *jogar*, Rumence'de *joc*, *juca* gibi.

Germen dillerinde *spil*, *spel* k  k     ok yaygındır. T  rk  e'deki gibi hem ismi hem fiili kar    lamaktadır. İngilizce'de ise *play* ve *game* birlikte kullanıldıkları zaman birincisi fiil, ikincisi isim olmaktadır. Burada *game* s  zc       ailesi de   e  itli anlamlarıyla ilgimizi   ekmektedir⁷. S  zc    n Hint-Avrupa k  k   olan *ghem* ne  e ile sı  ramak, zıplamak anlamına geliyor. G  n  m  z İngilizcesinde   u t  retmelerini buluyoruz:

gam - (= bacak,   zellikle kadın bacağı)

gamb - (= hayvan bacağı ya da incik)

gamba - (= bacak gibi bir kesimi olu  undan m  zik   algısı *viola da gamba*'nın kısaltılması)

gambado - (= atın sı  raması, atın e  erinin iki yanına konan ata binmek ya da binicinin ayaklarını koyması i  in uzun ayaklık)

gambit - (= Satran   oyununda oyunun a  ılması i  in bir iki ta  ın g  zden   ıkarılması)

gamble - (= kumar oynamak, kumarda yutulmak)

gambol - (= sı  rayıp oynamak)

gambrel - (= d  rt ayaklı hayvanların   zellikle atın art ayak bile  i)

gammon - (= tavla, tavla oyununda mars yapmak (backgammon=tavla), ayrıca t  ts  lenmi   tuzlanmı   domuz butu)

Game s  zc    n  n      yaygın anlamı   unlardır:

1. Oyun, e  lence, oyalanma, spor, g  l  p oynama.
2. Aya  ın durumu;   zellikle biri aya  ını incitip topallayınca
3. Spor ve eti i  in yaban hayvanların, ku  ların ve balıkların avlanması.

⁷ Bkz: SG, 2-3.

Game sözcüğünün büyük İngilizce sözlüklerde bunun birkaç katı daha anlam taşıdığı düşünülünce, böylesine geniş anlamları oluşunu bir biçimde açıklamak gerekir. Dilcilere göre *ghem* yalnız insanların değil hayvanların davranışlarını da karşılıyordu. Germen dillerinde *gaman*, Hellençe'de *kampe*, İtalyanca'da *camba*, eski Fransızca'da *jambe* olmuştur. Böylece *camp*, *campus*, *jamb*, *jamboree* sözcükleri doğmuştur. İngilizce'de *hockey* oyunundaki sopayı karşılayan *cammock*, aslında *ghem*'den gelen Keltik sözcüğü *cam*'dan çıkmıştır. İspanyolca *Gambado* Latince'de at gibi hayvanların toynağı, tırnağı anlamına gelen *camba*'dan çıkmadır. Böylece bu sözcük bir anlamında özgür, başıboş hayvan anlamına, ve bacağı atlamada, sıçramada eğik, kırık durumunu anlatmaktadır.⁸

Oyun kavramının erotik anlamları da ilginçtir. Almanca'da *Spielkind*, Hollandaca'da *speelkind* evlilik dışı doğan çocuk anlamındadır. Hollandaca'da *aanspelen* köpeklerin çiftleşmesi, *minnespel* çiftleşme olayıdır. Sanskrit dilinde oyun anlamına *kridati* erotik anlamda da kullanılır, örneğin *kridratnam*, çiftleşme demektir. Omaha Kızılderililerinde sevmek ve dansetmek aynı sözcüklerle karşılanmaktadır. Türkiye Çingencesi'nde *keleva*, *keldo* oynamak dansetmek; *kalata* müzik ezgisi, oynamak, oyalanmak, titremek, spor anlamına gelir. *Khelewa* oynamak, spor yapmak, *kelava* ayı ve maymunların oyunu ve erkeklik ve kadınlık organının bir bölümü; *kelavava*, hareket etmek, oynatmak, *kelenas khoros* [=dans] (= dansediyorlardı) demektir.⁹

Aşk oyunları deyimine pek çok dilde raslanır. Bizde oynamak'tan türetilen oynaşmak da aşkla, sevişmekle ilgili bir sözcüktür, oynak sözcüğü de kadın ve kız için kullanıldığında gene cinsel bir anlam kazanır. Huizinga'ya göre, aşkın ve cinsel ilişkinin kendisi değil, fakat buna hazırlık ve giriş olarak yapılan eylemler bir oyun niteliği taşımaktadır. Çiftlerden özellikle birinin ötekini cinsel ilişkiye kandırması için davranışlar olarak anmalıdır. Engeli kaldırmak, süslenmek, şaşırtmak, yalandan davranışlar, gerilim vb. kur yapmak, karşısındakini kendine çekmeye çalışmak da bir oyun niteliği görünümünde olmakla birlikte, gene de aşk ve cinsel ilişki oyun değildir. Kaldı ki dil ve biyoloji de bu ayrımı yapmaktadır.

Bir sözcüğün kavramsal değeri çoğunlukla onun karşıtı ile koşullanır. Oyunun karşıtı ciddîlik ya da iş, çalışmadır. Ancak ciddînin karşılığı çoğunlukla oyun ya da alay ve şakadır. Huizinga'nın çeşitli dillerden verdiği ör-

⁸ İlginç bir benzerlik Türkiye Çingencesi'ndeki ayak anlamına *çang* ya da *çank* (çoğulu *çanga*) sözcüğüdür. *Çangala* ise çabuk, acele gitmek anlamına geliyor. Eskiden çoğu Çingenelerden oluşan dansçı ve oyuncu anlamına *çengi* sözcüğünün buradan gelebileceğini düşünüyor. Bkz.: Alexandre G. Paspatis, *Etudes sur les Tchighianes ou Bohémiens de l'Empire Ottoman*, İstanbul (1870), 528. Gerçi bu benzerlikte büyük yakınlık olmakla birlikte *çengi*'nin çengillere eşlik çalgısı olan *çeng*'den gelmesi kesinlik kazanmıştır.

⁹ Paspatis, *Age* 276-277.

nekler bu karşıtlığı iyice belirtmemektedir. Oyun kavramı, karşıtından daha asal, daha temelden görünmektedir. Karşıtı, bu ağırlığı, bu dengeyi kuramamaktadır. Karşıtında eğilim daha çok acarlık, çaba, uğraşma, özen gibi bir fikrin çevresinde toplanmaktadır. Kaldı ki oyun olumlu, ciddîlik ise olumsuzdur. Ciddîlik, daha çok oyunun yadsınmasıdır, oynamama, oyun olmama gibi olumsuz bir anlam taşır. Oysa oyunun anlamı, hiçbir zaman ciddî olmamak değildir, oyun kendi başına yeterli bir kavramdır, böylece aşama sırasında, oyun daha üst bir düzeydir. Ciddîlik oyunu içermez, onu onamaz, oysa oyunda ciddîlik de bulunabilir.

“Oyun” ve “Büyü”

Türkçe “oyun” sözcüğü, bunun anlamları ve bu anlamların yöneldiği kavramın incelenmesi bir bakıma, başka dillere göre çok daha ilginçtir. Türkçe’de oyun ve oynamak sözcüğünün pek çok anlamı vardır. Çocukların oyunu, dans, dramatik gösterim, kâğıt, zar gibi baht oyunları, sporla ilgili eylemler, hep oyun sözcüğüyle belirtilir. Tanzimat’ta Batı Tiyatrosu’nun Türkiye’ye girmesiyle, Namık Kemal gibi yazarlar “oyun” sözcüğünü yazılı tiyatro metni anlamında kullandılar. Bunun yanı sıra başka anlamları da vardır: Oyun almak, birine oyun etmek, oyun havası, oyun kâğıdı, oyun vermek, oyuna çıkmak, oyuna gelmek gibi. Farsça bâz eki ile yapılan oyunbaz, hem güzel oyunlar oynayan, hem düzenci, hilekâr anlamındadır. Fiil olarak da, kurcalamak, tehlikeye koymak, değişiklik göstermek anlamlarını yüklenir. “Oynaya oynaya” derken sevine sevine, hoşnutlukla anlamını amaçlarız. Oynasamak, hem birbiriyle oynamak, hem de sevişmek anlamlarına gelir. Oyunbozan, oyunbozanlık etmek, oyuncak gibi kelimeleri de unutmayalım.

Bu anlamların yanı sıra başka dillerdeki kimi anlamlar Türkçe’de yoktur. Örneğin Fransızca’da, Almanca’da, İngilizce’de çalgı çalmak, oynamak fiili ile karşılanır. Nitekim Türkçe’yi sonradan öğrenmiş Alman ve Fransızların Türkçe’de sık sık düştükleri yanlışlardan biri “keman, piyano çalmak” yerine, “keman, piyano oynamak” deyişlerinde görülür. Ne var ki aşağıda göreceğiz, eskiden Türkçe’de müzik anlamını da taşırdı. Türkçe’de oyunun böylesine çok anlam yüklenmesi, Huizinga’nın *Homo Ludens* kuramını ve oyun kavramının kökeni üzerindeki düşüncelerini desteklemektedir. Bütün bu anlamların kökeninde daha çok ritüelde birleştiğini görmek için yalnız oyun değil, büyü sözcüklerinin gelişimini de incelemek gerekir.¹⁰

10 Mahmut Ragıp Gazimihal çeşitli yazılarında bu sözcükler üzerinde durmuştur. Örneğin bkz.: *Asırlar Boyunca Türk Oyunları: II*, *Türk Yurdu*, 2, (1954). Ayrıca bkz.: Metin And, “Oyun ve Büyü” *Forum*, 1 Aralık (1960). Bunlardan özellikle *büyü* sözcüğünün kökeni üzerine Uygurca dan aydınlatıcı yardımları için Harvard Üniversitesi profesörlerinden Şinasi Tekin’e teşekkür ederim.

Orta Asya şamanının türlü adları arasında, örneğin Yakutların kullandığı ad Türkçe bir sözcük olan 'oyun'du. Kadın şamana ise Moğolca'dan gelen *udahan*,¹¹ orta şamana *orta-oyun* yüce şamana *ulahan-oyun* deniliyordu.¹² Daha da önemlisi oyun sözcüğü yalnız şaman için değil fakat örneğin Türkistan'da şaman töreninin tümüne de deniyordu.¹³

Oyun sözcüğünün çeşitli anlamları düşünüldüğünde, bunların hemen pek çoğunun şamanın büyüsel törenindeki çeşitli öğelerde içerildiği görülür. Şaman bu törende dansediyor, ses ve çalgı ile müziğini yapıyor, yüz kaslarını kullanarak, karnından sesler çıkararak taklit ve dramatik öğelere başvuruyor ve şiir okuyordu. Böylece oyun sözcüğüyle tiyatro, dans ve türlü seyirlik oyunların kökeni şamanda ve onun eyleminde toplanmış oluyordu. Oyun sözcüğünün Türkçe'nin en eski sözcüklerinden biri olduğunu kaynaklar göstermektedir. Yapısal bakımdan ilk elde *oy-un* olarak ayrılabilir *-(u)n* eki, fiilden isim yapma ekidir. Bu türev, yani *oy-un* en eski metinlerde çeşitli anlamlarda kullanılıyor

— "raks, dans, musiki" *Maitrisimit*'de gene *oyunçı* (=mızıkacı) anlamında geçiyor.¹⁴

— hile, dalavere, sahtekârlık, kötülük anlamında Mani metinlerinde geçiyor. Örneğin "bilmez kişi teg soguşçe oyunca sakanur" [= cahil bir kimse gibi küfür ile düşünür].¹⁵

Bir başka türevi de *oy-ma*, *oyma er* oyuncu anlamına, *oy-ug* [zar ve benzeri oyunlar] olarak gösterilmiştir. Ayrıca *Iırık Bitig*'den alındığı sanılan *oy-mak* mastarı, "zar ile oyun oynamak, fal açmak" olarak anlamlandırılmıştır.¹⁶

Ancak fiilin kökü *oy-* olduğu için öteki sözcüklerle birleştirmek ancak bir dilcinin uzun araştırmalarını gerektiriyor; ne var ki gene de bir deneme yapılabilir. Şöyle ki *-n* fiilden isim yapma eki, eski çağlarda çok yaygın bir ek olduğundan, ekin başındaki yardımcı ünlü olan (*u*) sesi de (daha çok eski çağlarda ekin bir parçası sayılmış ve *o-* fiil köküne geldiği zaman bu *o-* kökü ile *-un* eki arasına bir (*y*) sesi konmuş olabilir ve zamanla bu yardımcı (*y*) sesi *o-* köküne katılmış ve *oy-* ortaya çıkmış; bu kökten de yeni sözcükler türetilmiştir. Yukarıda gösterildiği gibi *oy-ma*, *oy-ug* ... Pek sağlam olmamakla birlikte bu görüş benimsenirse, örneğin *o-* fiilini *ot*[=*ot*, *ilâç*] ile birleştirebiliriz. Bir başka deyişle şamanların hastalık yaratan kötü ruhlarla savaşlarında kullandıkları

11 Waldemar Jochelson, *The Yakut*, New York, (1933), 105

12 M. A. Czaplicka, *Aboriginal Siberia*, Oxford (1914) [Sözlük bölümü]

13 S. E. Malov, "Samanstvo u Sartov Vostotšnago Turkestana", *Sbornik Muzeia Antropologii i etnografii pri Rossiiskoi*, (V/1) (1918), 5

14 Şinasi Tekin, *Uygurca Metinler II* [*Maytrisimit*], Ankara (1973)

15 A. von Le Coq, *Türkische, Manichaica aus Chotscho I*, Berlin (1912), 10

16 A. v. Gabain, *Altürkische Grammatik*, 2. baskı, Leipzig (1950), 322

ilâç ile birleşebilir. Böylece *o-* kökü yardımcı ses (*y*) ile birleşmeden önceki bir çağda fiil henüz *o-* iken *-t* türevi yaratılmış [*-t* fiilden isim yapma Türkçenin en eski eklerinden biridir], öte yandan bu türevden çıkan *ota-* (= ilâç vermek, sağlamak), ve *otacı* (*ota-tacı*) [= doktor, hekim] türevlerini biliyoruz

Büyü ya da bügü'ye gelince sözcüğün kendisine geçmeden önce, ses yakınlığı bakımından Şamana *böge*, Buryat dilinde *böge* ya da *bö* dendiğini¹⁷ gözden uzak tutmayalım. *Bügü* sözcüğü Uygurca metinlerde hikmet, hakim, doğüstü güç; *bügü biliglig*, hikmetli, bilgili anlamlarına geliyor¹⁸. Bu, ayrıca Uygur hükümdarlarına verilen bir unvan. III. Uygur hükümdarı (759-780) *bügü kan* diye anılırdı. Aynı hükümdar bir de *tengri ilig*, *bilge kagan* ve *tengriken* unvanlarıyla geçer¹⁹. Böylece *bügü* = *tengri*, *bilge* = *tengriken* birbirine eşit oluyor. *Divânü Lugâti't-Türk*, *tengrigen* ve bunun türevlerini Müslüman olmayan Türklerce Tanrı'ya tapınan kimse anlamında gösteriyor. *Tengri* de gök, sema; *bilge* de hakim olduğuna göre *bügü*'nün buradaki anlamı açıkça ortaya çıkar: "semavî, kutsal", yani "hakim". Orta Asya Türklerinin, özellikle İslâm öncesi Türklerin devlet yönetimi ile hükümdar arasında kurdukları ilişkiye bakılacak olursa, hükümdara ilâhî bir güç tanınmaktadır. Köktürk yazıtlarında bu, *kut* sözcüğü ile karşılanırdı. *Kut*'un anlamı, devleti yönetmek için gerekli ilâhî, semavî ve kutsal güçtür. Bu güç, gene Orta Asya ve Uzak Doğu geleneğine göre gökten gelmektedir. Nitekim Köktürk yazıtları *tengritek tengride bolmış... kagan* [= göğe benzer gökte yaratılmış hükümdar] diye başlar. Buna koşut olarak birçok Uygur hükümdarları *kut*'u açıklar nitelikte şu unvanları taşırlar; *kün ay tengride kut bulmuş uluğ kut ornanmış* [= Güneş ve Ay Tanrısı'ndan ilâhî güç bulmuş, büyük bir ilâhî güç ile tahta geçirilmiş]²⁰.

Buna göre *bügü=tengri=bilge=tengriken* eşitliğine *kut*'u da ekleyebiliriz; böylece *bügü=kut* olmuş olur. Dinsel alanda *bügü*, Buddha ve başka Budist ermişlerin lâkapları olarak Budist-Uygur metinlerinde sık sık geçer: *Bügü bilig* [= doğüstü bilgi]²¹ *bügü biliglig* [= doğüstü bilgiye sahip] vb.

Metinlere göre sözcüğün şu türevlerine raslanmaktadır:

Bügülen-[= bilmek]

bügülenmek edrem [= doğüstü güç]

bügüş [= hikmet]

bügülük [= sihirli, büyü]l

bügün- [= bilmek, öğrenmek]

17 Czaplica, *Age* 198

18 W. Bang-A v. Gabain, 'Analytischer Index zu den fünf ersten Stücken der türkischen Turfan-texte', *Sitzungsberichte der Preussischen Akademie der Wissenschaften*, Berlin (1931)

19 *Türkische Turfan-Texte* (W. Bang, A. v. Gabain, R. R. Arat) II, 412, 413.

20 F. W. K. Müller, *Zweipfährschriften. Abhandlungen der königlichen Preussischen Akademie der Wissenschaften*, Berlin (1915), 22

21 Ş. Fekin, *Uygurca Metneler I. Kuşağı im Pusar* [Ses İşiten İlah], Ankara (1960)

Eski Hristiyan Türklerde *bügü* peygamber anlamına geliyor²², bu da gene doğaüstü ilâhî kutsal güç anlamlarından çıkıyor. En başta gösterildiği gibi Moğolca'daki sözcük *büge* olup şaman, büyücü anlamlarına geliyor²³ *Dîvânü Lugâti't-Türk*'te *bügü* [= akıllı] anlamında gösterilmiştir.

Gene *Dîvânü Lugâti't-Türk*'te ses benzerliği ve anlam ilişkisi gösteren şu sözcükler bulunuyor:

- büdik* [= oynayıp, zıplayıp, raks]
- büdhi-* [= oynamak, raksetmek]
- büdhiik* [= oyun, raks]
- büdhüş* [= oyunda ve raksta yarışmak]
- büdhüt-* [= oynatmak]

ve bir de *büg-* [= durdurmak, hareketini engellemek, kapanmak, toplamak, bükülmek anlamları] vardır

Sözcüğün okunuşu ve etimolojisine gelince, ilk hecedeki ünlü *ö* ya da *ü* olabilir; eski Türk alfabelerinde *ö/ü* için tek işaret vardır *k/g* ise daha kesindir, çünkü *k/g* ayrımı yapan Mani alfabesiyle yazılmış metinlerde sözcük *g* ile gösterilmiştir. Ancak XIV. yüzyıldan *Codex Cumanicus*'daki Latin alfabesi *ö/ü* ayrımı yaptığına ve sözcükteki *ü* ile yazıldığına göre ilk başlarda *bügü* olarak okumak doğru olacaktır; *bögü* biçiminde okunuş da düşünülebilir

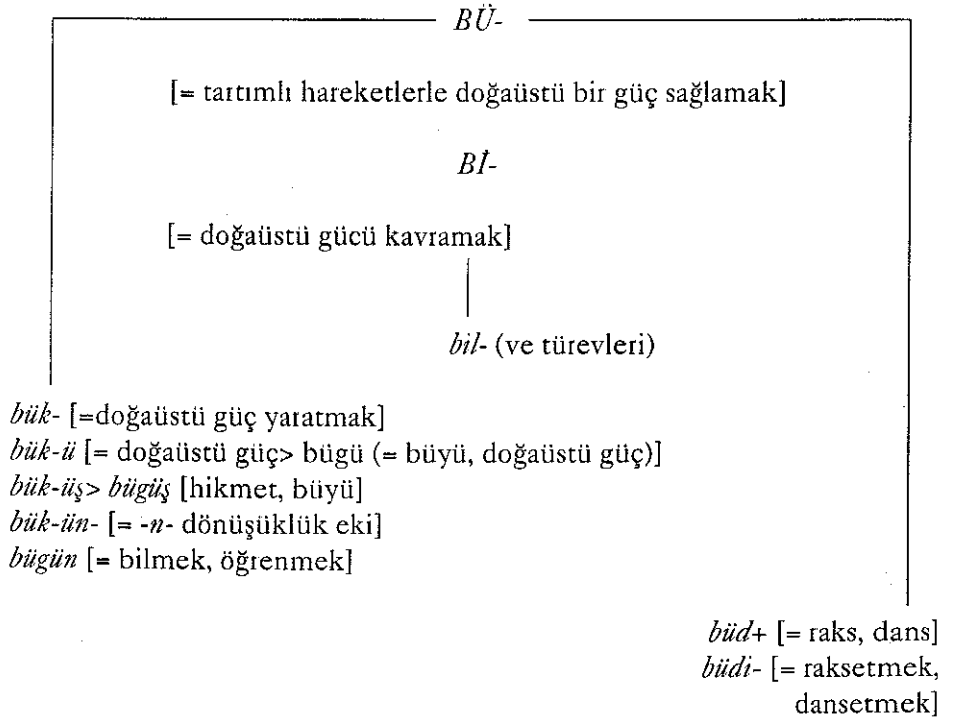
Etimolojisine gelince, iki olasılık görülüyor 1) *büg-/bük-* diye bir fiilden *-ü* ile eski bir zarf yapılmış, bu da isim olarak kullanılmış olabilir (Bu işlem bugün de görülmektedir; örneğin tavla dilinde "gele atmak" gibi) 2) Kök bir isimdir: *büg+* /*bük+* ve *+ü*, iyelik eki 3. şahıs *+i*'nin işlevini yitirip daha eski çağlarda sözcüğün bir parçası sayılmış olabilir. Böylece eski metinlerde görülmedikleri için anlamlarını kesinlikle bilemediğimiz *bük-* diye bir fiil kökü ile bir de *büg+* /*bük+* diye bir isim kökü bulmuş oluyoruz. *bük-* kökü, *bügüş* ve *bügün-* türevleri ile de doğrulanmış oluyor. Ancak anlambilim bakımından *bügü* yani sihir, büyü ile ilişki kurabileceğimiz bir sözcüğe bakalım, yukarıdaki iki kök ile birleştirmeye çalışalım. Şamanların dansettikleri ve bunu yaparken doğaüstü bir güce sahip oldukları düşünülürse, Uygur metinlerinde sık sık geçen *büdi-* [= raksetmek, el ve ayak ile tartımlı hareketler yapmak] fiili ilgimizi çekiyor. Bir örnek *tengriler irin oyunun ırlayı büdiyü* (= ilâhlar, ilâhîler okuyup, rakedip. [Buddha'yı övdüler]). Burada *büdi-*'nin sonundaki *+i-* isimden fiil eki olduğuna göre, raks anlamına gelen *büd+i-*, buradan *-d+* ekini de fiilden isim yapma eki olarak ayırdığımız zaman *bü-* diye bir fiil kökü kalır. Bunu da yukarıda saptanmış olan *bük-* köküy-

22 *Codex Cumanicus*, Copenhagen (1936); K. Groenbech, *Komanisches Wörterbuch, I-II*, Copenhagen (1942)

23 Kowalevski. *Dictionnaire mongol-russe-français*. Kazan (1844), 1242

le birleřtirince, bunun da *-k-* fiilden fiil yapma ekiyle geniřletilmiř olduėu-
nu d  ř  n  rsek, her iki *b  -* k  k   birleřmiř olur.

Bir de *bil-* [= bilmek, ger  eėi anlamak] fiili var. Ancak k  k  n   nl  s   bir g    l  k g  stermektedir. Yaln  z anlambilim bakımından *bil-* k  k  nden t  retilen s  zc  kler Uygurca'da *b  g  * ile eřanlamalıdır: *Bilge* [= hikmet], *bilig* [= bilgi, doėa  st   g   , bilgi, bilin  ] gibi. Sondaki *-l-* bug  nk   edilginlik eki olan *-il-*, *-ul* vb. gibidir. Sonu   nl   ile biten tek heceli fiil k  klerine gelince,   oėu kez edilginlik iřlevini yitirir, kalıplařarak fiilin asal k  k  yle eř deėerli olur; buna g  re *bi-l-*'den ayrılınca *bi-* fiil k  k  , *bil-* ile aynı anlama gelir. Bu *bi-* k  k   ile *b  -* fiilinin eř olduėunu g  stermek ise dil bakımından olduk  a zordur. Bu olay belki   ok eski   aėlarda olmuřtur. B  ylece   zetlersek ř  yle bir ayırım taslak   ıkmıř olmaktadır.



Buradan anlařıldıėına g  re k  k  n anlamı iki yolda geliřmiřtir: 1) "tartımlı hareket, doėa  st   g   ", 2) "doėa  st   g  c   kavramak, anmak". Bunlardan anlamak, bilmek bir tek t  rev ile [*(bil-)* ve *bi-* k  k   ile temsil edilmesine karřın *b  -* k  k  n  n iki ayrı t  revi ile *b  k-*, *b  d+*] aynı y  nde olmak kořuluyla, iki kavram dile getirilmiřtir: Doėa  st   g    yaratmak ve Raks²⁴.

24 Bu konuda ayrıca bkz: Bahaeddin   gel, *T  rk Mitoloėisi*, I, Ankara (1971), 339, no. 91; 353

Ses benzerliği ve bununla ilgili bir uygulama ister istemez *böy* sözcüğü üzerinde de kısaca durmamızı gerektiriyor. *Dîvânü Lugâti't-Türk*'e göre *böy*, *bi* ya da *bög* bir çeşit örümcektir. Bugün Anadolu'da daha çok akrep, çıyan, örümcek vb gibi zehirli böcekler karşılığı olarak *böcük*, *böcü*, *bör*, *böye*, *bücü* vb yaygın kullanılmaktadır²⁵. Eski Türklerde *tarantula* gibi zehirli örümceklerin ısırıldığı kimseleri sağaltmak için afsun okuyan arbacılar, bakışlar çağırılmış "Möy, möy, sıyah möy, ala möy" diye başlayan bir *Böy* (tarantula) afsunu ile "*Böy, böy desedi Biy Bazar evliya darın darın desedi*" diye başlayan Kazak-Kırgız bakışlarının bir *böy* afsunu metni yayımlamıştır²⁶. İlginç olan, bu örümceğin zehirlediği kişiyi sağaltmak için söylenen büyü sözlerinin yapı ve biçim bakımından ilerde üzerinde duracağımız oyun tekerlemelerine benzemesidir²⁷. Ayrıca *Dîvânü Lugâti't-Türk*'te *bütür*- sağaltmak anlamına geliyor. Buna bir koşutluk İtalyanların ulusal danslarından *Tarantella*'nın çıkışı üzerinedir. İtalya'da XVIII yüzyılda *Lycosa tarantula* denilen zehirli örümceğin soktuğu insanlar ancak Güney İtalya'nın *tarantella*'sını çılgınca zıplayarak oynarlarsa, hastalıklarında rahatlıyorlarmış²⁸.

Bir de ilerde göreceğiz. Gaziantep köylerinde, özellikle Barak köylerinde oyunda birinci gelene, şampiyona *Böke* denilmektedir. Özbekçe'de de raslanan bu sözcük, gücüyle tanınmış pehlivan, ejderha anlamlarına da geliyor *Derleme Sözlüğü*'nün genişletilmiş ikinci baskısında *böke/büke*'nin güçlü, elebaşı, pehlivan anlamlarıyla Anadolu'da çok yaygın olduğunu görüyoruz.

İlerde ilgili bölümlerde bugün yaşayan oyun ve oyun terimlerini göreceğiz. Yalnız burada *Dîvânü Lugâti't-Türk*'ten oyunla ilgili bir iki sözcük görelim:

karagum (= çocukların akşamları oynadıkları bir oyun)

köçürme (= ondört de denilen bir oyun)

kutruş- (= oynamak ve sevinmek)

ogsagu (= oyuncak, mecazen kadın)

öçeş (= yarış etmek)

ötgün (= yansılamak, taklit etmek ve bunda yarış etmek)

ötüş (= bir çeşit çocuk oyunu bu oyunda, ütme, yutma)

tul- (= topa vurmak)

ut- (= oyunda yutmak, oyunda ütme)

utsuk- (= oyunda yutulmak)

25 *Derleme Sözlüğü*, II, Ankara (1965) 755-756

26 Abdülkadir İnan, *Tarihte ve Bugün Şamanizm*, Ankara (1954), 147-149.

27 Nitekim Pertev N Boratav bunları tekerlemeler arasında incelemekte ve biri Türkmenlerden önceki Kazaklardan iki köy tekerlemesi örneği vermektedir: *100 Soruda Türk Halk Edebiyatı*, İstanbul (1969), 159-160

28 Curt Sachs, *World History of the Dance*, New York (1937) 254.

utu  - (= oyunda yutu  mak)

  mle  - (=   alvarını ortaya koyarak kumar oynamak)

  t    (= bir   e  it   ocuk oyunu; bu oyunda   tme, yutma)

  eng  li men  gli (=   ocuk oyunu, salıncak)

Oyunların Eskili  i-Yaygınlı  ı-  nemi

Arkeologların buluntuları, bize, bug  n de oynanan ve yaygın olan oyunların   ok eski   a  lara uzandı  ını g  stermektedir.   rne  in British Museum'da İ.   800 yılının pi  mi   topraktan bir heykeli iki kızı a  ıklarla oynarken g  stermektedir²⁹ Aslında bu oyun, bir *Be   Ta  * t  r  d  r, ama a  ıkların d   t  klerinde aldıkları duruma g  re bir zar gibi de kullanılmaktadır.

Eski Mısır'da V. S  l  le ya da Orta Krallık d  neminden duvar resimleri, oyun tahtası   zerinde oynanan oyunları, sı  rama oyunlarını, *kollabismos* ve ba  kaca oyunları g  stermektedir³⁰. Eski Hindistan'dan gene oyun tahtası   zerinde zarla oynanan oyunlar ve topa     evirmeyi g  steren duvar resimleri bulunmaktadır.³¹

Gene Eski Mısır'da Ak-hor mezarından bir duvar resmi iki Mısırlı kızı el vuru  ma oyunu oynarken g  stermektedir³². Bu oyunlara ba  ka   rnekler de verebiliriz³³.   rne  in İ.   yaklaşık 2600 yılında Ur ve Kalde kentlerindeki krallık mezarında bir S  mer oyun tahtası; Krali  e Hatasu'nun mezarında İ.   yaklaşık 1600 yılından zarlar ve oyun tahtaları; ayrıca İ.   1400 yılından Kurna tapına  ının tahta damında bizim *Dokuz Ta  *'a benzeyen bir oyunun   izgi d  zeni bulunmu  tur. Meksika'da Tula'da yaklaşık İ.S 1000 yılından bir top oyun alanının kalıntılarına raslanmı  tır. Gene bir Eski Mısır mezarındaki duvar resminde iki ki  i parmaklarıyla   ift-tek oynamaktadırlar. Bir  ok Eski Yunan    mlek resimlerinde A  il ve Ajax'ı tavlaya benzer bir oyunu oynarken g  stermektedir. Buna benzer ba  ka resimler de yaya yarı  , yumruk oyunu, g  re   ve benzeri oyunları g  stermektedir³⁴. Resim ustası Pieter Breughel'in   nl   *  ocuk Oyunları* (yakla  ık 1560) tablosunda bir za-

29 E. Lovett, "The Ancient and Modern Game of Astragals", *Folk-Lore*, X/3 (1901)

30 Adol Erman, *Aegypten und Aegyptisches Leben im Altertum*, 175, 279, 290, 292.

31 Jeannine Auboyer, *La vie publique et priv  e dans l'Inde ancienne*, Paris (1955).

32 SG, 17

33 SG 21-22

34 İzmir Arkeoloji M  zesi M  d  r   Dr. Musa Baran ın uzun s  redir   ocuk oyunları   zerine   alı  tı  ını duymu  tum. Nitekim I. Uluslararası T  rk Folklor Semineri'nde sundu  u "Folklorda   ocuk Oyunları" ba  lıklı bildiride, ayrıca bir arkeolog olarak antik   a  lardan   ocuk oyunlarını g  steren resim   rneklerine de yer vermi  tir. Ancak kendisiyle konu  tu  umuzda oyunların b  ylesine eskili  ine inanmı   olmakla birlikte, sayın incelemeci bunların rit  el kalıntıları oldu  u g  r    ne katılmamı  tır. Kaldı ki bug  n de rit  el   zelli  ini yitirmemi   ve rit  el bilincinde oynanan pek   ok   ocuk oyunu oldu  u ilerde ilgili b  l  mde g  sterilecektir.

manlar çok oynanan 80'i aşkın oyun saptanmıştır³⁵. Gerek Türk, gerek genellikle İslâm dünyasında da resimlerden, minyatürlerden, kimi oyunların eskiliği saptanmaktadır. Resimlerin yanısıra yazılı kaynaklar da bulunmaktadır. Örneğin Homeros, Aşil ile Ajax'ın Troya savaşlarında (yaklaşık İ.Ö. 550) oynadıkları oyunu anlatmaktadır. Bunun gibi Platon, Pliny, Plutarch, Seneca ve Ksenefon eski çağların oyunları üzerine bilgi vermektedirler. Ayrıca Ovidius *Ars Amatoria*'da yaklaşık İ.S. 55-117 çağında *Dokuz Taş*'a benzer bir oyun, Tacitus da yaklaşık İ.S. 55-117'de *Germania* adlı eserinde zar oyunu üzerine bilgi vermektedir. Eski olimpiik oyunlar üzerine Aristophanes, Aristoteles, Flavius, Arrianus, Atheneaeus, Herodotos, Pausanias, Philostratus, Platon, Plutarch, Sokrates, Publius, Papinus Statius, Thucydides, Ksenefon ve başkaları bilgi vermektedir.

Türk oyunları için de yazılı kaynaklar bulunmaktadır. Örneğin *Dedem Korkud'un Kitabı*'nda toy, av, hayvan güreşi, ok yarışı ve nişan atma, duello, aşık oyunu üzerine bilgi buluruz³⁶. XVI yüzyıl toplumsal yaşayışını ve görgü kurallarını anlatan tarihçi Gelibolu Mustafa Âlî'nin *Mevâ'idü'n-Nefâ'is fi Kavâidi'l-Mecâlis* adlı kitabında çağının satranç, cirid, tavla vb. oyunları üzerine bilgi verilmektedir³⁷. Ayrıca kitaplarımızda geniş ölçüde oyun kurallarını anlatan pek çok yazma da bulunmaktadır. Nitekim bir incelemeci, yazısında, bu kaynaklardan örnekler vermiş, bugün çoğu artık oynanmayan *Satranç-ı Urefâ, Peçiş, Beçiz* gibi oyunları tanıtmış ve oyun tahtalarının resimlerini koymuştur³⁸.

Bir başka yazılı kaynak da yerli gezginlerin yolculuk kitaplarında verdikleri bilgilerdir. Burada ilk akla gelen, gözlemlerinde folklora da geniş yer veren Evliya Çelebi'dir. Gerek Anadolu, gerek Orta Asya'da dolaşmış yabancı gezginlerin verdikleri bilgiler de çok değerlidir. Örneğin Philipp Borchers adlı Alman gezgini eski bir Türk oyunu olan ve kesilmiş bir oğlak ya da bir başka hayvanı atlı binicilerin birbirlerinin elinden alarak sürdürdükleri *Kökböri* üzerine verdiği bilgi gibi³⁹.

XVII yüzyılda yayımlanmış bir kitap Doğu oyunları, bu arada Türk oyunları üzerine geniş bilgi vermektedir. Kitabın yazarı Oxford Üniversitesi'nde Bodleian Kütüphanesi'nin görevlisi Profesör Thomas Hyde'in, 1694 tarihli kitabının adı *De Ludis Orientalibus*'dur⁴⁰. Eserde şu Türk oyunlarının, tanımı veril-

35 P. Protmann, *Breughel: Children's Games*, Berne (1964), 18.

36 Orhan Şaik Gökyay, *Dedem Korkud'un Kitabı*, İstanbul (1973).

37 Eserin ıtkıbasımını İstanbul Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Yeniçağ Tarihi Kürsüsü yayımlamıştır İstanbul 1956.

38 Dr. Sedat Kumbaracılar, "Türkiye'de Eski Oyunlar". *Hayat Tarih Mecmuası*, 1 (1972); ayrıca bkz.: Metin And, "XVI Yüzyılda Spor, Eğlence, Oyun," *Hayat Tarih Mecmuası*, 2 (1970).

39 Philipp Borchers, *Berge und Gletscher im Pamir*, (1931) 208-209.

40 Bu kitabın tanıtılması için bkz.: Metin And, "Türk Oyunları Üzerine Latince Bir Kitap", *TFA*, 166 (1963).

miřtir: *Allı Dikli Oyunu*, *Ařık oyunu*, *Atlanba  Oyunu*, *Bızdık Oyunu*, * al k Oyunu*, *Dokuz Tař Oyunu*, *Dur Tut Oyunu*, *El Oyunu* *Falaka Oyunu*, *Fırlak Oyunu*, *Gerdan Bařı*, *Koz veya Ceviz Oyunu*, *Kumar Oyunu*, *Mangala Oyunu*, *Siramana Oyunu*, *Satran  Oyunu*, *Sultan Oyunu*, *Tabanca Oyunu*, *Takla Oyunu*, *Tavla Oyunu*, *Tek mi  ift mi Oyunu*, *Top Oyunu*, *Tura Oyunu*, *Uzun Eřek Oyunu*, *Yumurta Oyunu*.

Bir bařka yazılı kaynak da oyunlar  zerine  ıkarılan yasalar, yasaklama kararları, din adamlarının g r řleridir.  rne in 2000 yıl  nce Roma'da kumarın  ok yaygınlařması, insanların yalnız gelecek aylıklarını de il, evlerini, karılarını ve  ocuklarını bile kumar konusu yaptıkları g z n nde tutularak kumarı yasaklayan ilk yasa  ıkarılmıştı. Bu  eřit yasalara pek  ok  rnek vardır. Bizde de fetvalar bu konuda ilgin  bir inceleme konusudur⁴¹.   nk  fetvalar yalnız din yetkilisinin g r ř n , kararını yansıtmaz, ayrıca somut olaylara uygulandı ı i in olay  zerine bilgi de vermektedir.

Oyunların yalnız eskili i de il fakat yery z ne yayılıřı da ilgin tir. Aynı oyunu birbirinden  ok uzak, belki birbirine eriřemez gibi g z ken iki toplumda bulabiliriz.  rne in *Mankala* diye bilinen oyun  ok yaygındır⁴².  eřitlemeler ve de iřik adlarla  ok yerde g r l r.  rne in Seylan'da * anka* ve *Naranj*; Hindistan'da * ongkak*; Filipinlerde * unkajon*; Suriye'de *Lu'b-ı mec n n*, *Lu'b-ı ak l*, Bali'de *Medjiwa*; Malay'da (Malezya) *Dakon*; Habeřistan'da *Gabatta* ya da *Madji*; Afrika'da *Wari*, *Toee*, *Bau*, *Kubuguza*, *Mungala*, *Manga*⁴³, *Kale*, vb.; San Domingo'da * uba* vb. vb. Oyunu Mısır'da *Mankala* adı altında g rm ř olan Edward William Lane, iki oyuncu i in altıřardan oniki  ukurun bulundu unu belirterek uzun uzun anlatmıřtır⁴⁴. řimdi aynı oyuna Anadolu'dan bir  rnek verelim: Safranbolu ve k ylerinde oynanan *Altıev* oyunu⁴⁵. Topra a otuz santim boyunda ve onbeř santim eninde bir dikd rtgen  izilir, bu  izgi  zerine altı bir yana altı bir yana birbirine kořut oniki  ukur a ılır.  ukurun altısı bir oyuncunun,  teki altısı ikinci oyuncunundur. Bunlara kale denilir. Oyuncular ellerine renkleri iki oyuncuyu belirtecek bi imde ayrı onsekizer tař alırlar, bu tařlarla birbirine   er olmak  zere her oyuncu kendi  ukurlarını doldurur. İlk oyna-

41 Taklit ve tiyatro konusunda ferva  rnekleri i in bkz.: Metin And, *Geleneksel T rk Tiyatrosu*, Ankara (1969), 22-25. Oyunlar  zerine de b yle fetvalar vardır.  rne in bir Ebussu id fetvası g reř  zerinedir. Bkz.: Beyazıt Umumi K t phanesi, no: 2757, v. 270^b. Ayrıca Halim Baki Kunter Kitaplığı'nda bulunan Yeniřirli Abdullah Efendi'nin *Behcet 'l-Fet v * yazmasında oyunla ilgili d rt fetvaya yer verilmektedir. Bkz.: Halim Baki Kunter, *Eski T rk Sporları  zerine Arařtırmalar*, İstanbul (1938), 70-71. Tavla ve Satran   zerine d rt Ebussu id ferveři i in bkz.: M. Ertu rul D zda , *řeyh lisl m Ebussu id Efendi Fetvaları*, İstanbul (1972), 199-200.

42 Bu oyunun yaygınl ı i in bkz.: Stewart Culin, "Mancala, the National Game of Africa", *Annual Report of the U S National Museum*, Washington D.C., (1894) 597-606.

43 *Mankala Mangal*, en k   k asker birli i *manga*'ya  a rıřım yapıyor. Dilimizde k keni bilinmeyen bu kelimde askerlerin sıralanıřı ile bu oyundaki dizimde bir benzerlik g r lmektedir.

44 Edward William Lane, *The Manners and Customs of the Modern Egyptians*, London (1908), 351-353.

45 SKA X

yacak oyuncu belli olunca, oyuncu evlerinden hangisini isterse boşaltır, boşalttığı evin üç taşını sıra ile gelen kalelere doldurur. Birinci, ikinci kaleye koyar, üçüncüye de üçüncüdeki dört taşı kaldırır, bu kez o kaleyi de boşaltır. Bu dört taş sıra ile kalelere bölüştürür, bu yolda taşın bittiği her son kaleyi boşaltır. Taşları dolaştıra dolaştıra, öyle olur ki kimi kalede hiç taş kalmaz; kiminde 9, 12, 15 taş birikir. İşte kaleler boşalıp da elde kalan taş kendisinin boş kalesine girdi mi, o kalenin karşısında bulunan kale dolu ise en son taşın rastladığı kalenin karşısındaki kalenin taşlarını alır, kendi çukurlarına boşaltır. Söz gelimi böyle dolaştırırken elindeki en son taşın rastladığı boş kalenin karşısındaki kalede taş bulamazsa oyunu bırakır. Bu kez karşı oyuncu başlar. Oyun bir oyuncunun karşısındakinin bütün taşlarını ele geçirip kalelerini boşaltıncaya kadar sürer.

Aslında ilerde bol sayıda örnekler vereceğimiz Anadolu oyunlarında, yeryüzüne yayılmış oyunların hemen hepsinin benzerlerini ve çeşitlemelerini bulabiliriz. Yalnız oyunun oynanışı değil kimi kez adı bile benzer. Örneğin Ankara köylerinde oynanan bir *Körebe* çeşidinin adı *Kör Çebiş*'tir⁴⁶. Bunun nedeni çebiş'in bir yaşında keçi yavrusu anlamına gelmesi ve tepesindeki saçların gözlerinin üstüne düşmesinden ve bunun gözleri bağlı ebe-ye benzetilmesinden ileri gelmektedir. Nitekim *Körebe* için *Kör Çebiş* gibi "kör keçi" anlamına, İsveç'te *Blind bock*, Danimarka'da *Blinde-buk* denilir. Almanlar ise oyunu *Blinde Kuh* [= Kör İnek], Güney Almanya'da ise *Blind bock* [= Kör keçi] diye adlandırırlar⁴⁷.

Yalnız bu tür oyunlar değil, fakat Anadolu'daki dramatik oyunlar ve dansların da benzerlerini ve çeşitlemelerini başka ülkelerde buluyoruz. Dramatik oyunların kimi türlerinin bütün Anadolu'ya yaygın olmasının yanı sıra, komşu ülkelerde ve Avrupa'da da görülmesinin nedenini, kökeninde bunların Yakındoğu eski uygarlıklarının bolluk törenlerinin kalıntısı olduğunu çeşitli örneklerle ve karşılaştırmalı olarak bir incelemede göstermeye çalışmışım⁴⁸. Danslar da böyle. Örneğin Anadolu'da birçok yörenin dansları iki elde çiftler kaşıkla oynanır. Bu, hem bir tartım çalgısı, hem de hareketlere bir zenginlik veren araçtır⁴⁹. Doğrudan doğruya kaşığın kullanıldığı memleketler de vardır. İki örnek vereyim. Bunlardan birincisi bizim kültürümüzle daha yakından bağlantısı olan Doğu Türkistan'da Tacikler arasın-

46 *AnBud*, 280.

47 Iona Peter Opie, *Children's Games in Street and Playground*, Oxford (1969), 119.

48 *DAK*, 1-72.

49 Kaşık ve benzeri tartım çalgılarının yaygınlığı için bkz: Metin And, "Kaşık Dansları", *Forum*, 104 (1958). Adı geçen yazıda birtakım yazım yanlışları olmuştur, bu arada konuyla ilgili pek çok örnek alınmamıştır. Örneğin Özbekistan'da *Tagara* oyunu denilen bir dans *tagarabâz* lar başlarında geniş bir tabağı dengede tutarlarken, ellerinde cilâlı pulları birbirine çarparak dansederler. Bkz: J. Castagné, "Chants et danses populaires folkloriques de quelques peuples orientaux de l'U R S S", *Ethnographie*, N S 51, (1956), 88-89.

da tek kiřinin oynadıđı ve adına *Rakosi* denilen dansta tahta kařık kullanılmaktadır⁵⁰. İkinci  rnek  ok daha uzak bir  lkedendir, Celebes Adaları'nda g r lmektedir. İki gen  erkeđin oynadıđı bu dansın adı *Akkarena Siru*'dur⁵¹. Yerlilerin dilince *Akkarena* dans, oyun, *Siru* ise kařık demektir. Kullanılan kařıklar porselendir, dibi d zcedir. Bunlar tıpkı bizim kařık oyunlarında olduđu gibi bir teki bařparmakla iřaret parmađı arasında,  teki ise orta parmakla y z k parmađı arasında tutuluyor. Kollar yukarı kaldırılmıř olarak dansedilir. Gene bizim kařık oyunlarında g r ld đu gibi iki dans  birbirlerine karřı y zleri d n k olup zaman zaman birbirlerinin  evresinde veya kendi eksenlerinde d nerler. Bu t r dansları inceleyen bilginler, anılan dansın bu yerlere eskiden gelen Portekizlilerce getirildiđini ileri s r yorlar. Gene aynı bilginlere y zyıl sonra gelen İsl m etkisi ile Acem-Arap k lt r n n de bu dansı getirebileceđini s yl yor. Ayrıca ilerde g receđiz, kařıklar Anadolu'da yalnız danslarda deđil, bařka oyunlarda ve  zellikle kukla oyunlarında da kullanılır.

Oyunların eskiliđi ve yaygınlıđı yalnız Huizinga'nın g r řlerini desteklemekle kalmıyor, antropologlar i in de geniř ve ilgin  bir inceleme alanı a ıyor. Antropolog Tylor, k lt r deđinmeleri ve etkileřmelerini incelemeye oyunların ipu ları verdiđini ilk anlayan bilim adamı olmuřtur. Tylor'a g re, oyunlar uygarlıđın G neydođu Asya'dan, Malaya-Polinezya  zerinden Yeni Zelanda'ya kadar uzandıđını g stermektedir⁵². Gene Tylor bizim bakımdan da  nemli bir sonu  koymuřtur. Buna g re oyunlar Asya'dan Kuzey Amerika kıtasına Bering Bođazı'nda eskiden bulunan bir kara ge idi ile getirilmiřtir⁵³. Tylor'un bu hareket noktası daha sonra bilim adamlarınca geliřtirilmiřtir. Bizim bakımımızdan  nemlidir,   nk  Asya, arada bir temel kaynak olmak  zere, T rkiye'deki halk m ziđi, inan ları, t renleri, el sanatları ile Kuzey Amerika yerlilerinki arasında b y k benzerlikler g r lmektedir; bu ortak noktalar  zellikle řamanlık bakımından  nemlidir.

Antropologlar k lt r yayılmalarını ve g  leri oyunlar bakımından izlerken, aralarında g r ř ayrılıkları da olmuřtur.  rneđin ayak topuna benzeyen "saray top oyunu"nun Yukatanlı Mayalardan  ıktıđı onların bunu Kuzey Arizona'ya, g neyde de Guatemala'ya kadar  đrettikleri ileri s r lm řtir. Buna karřın, kimi bilgin, Mayaların bu oyunu Yeni Meksika'da bir kabile-den  đrendiklerini, kimi ise oyunun G ney Amerika'dan Kuzey'e gittiđini

50 I. I. Zarubin. *Sbornik Muzeia Antropologii i Etnografii Pri Rossiiskoi Akademii Nauk*, Petrograd 1918 V. (7). 144-145

51 Claire Holt, *Dance Quest in Celebes*, Paris (1939), 16-18

52 E. B. Tylor, "Remarks on the Geographical Distribution of Games", *Journal of the Royal Anthropological Institute*, (11 Mart 1879), 23

53 E. B. Tylor, "On American Lot Games As Evidence of Asiatic Intercourse Before the Time of Columbus", *International Archives of Ethnography* suppl 9, (1896), 57-67

ileri sürmüşlerdir. Bir başka görüşte ise aynı oyunun Eski Mısır'da bilindiği ileri sürülerek bu görüşler çürütülmeye çalışılmıştır. Çeşitli antropologlar oyunlar yoluyla şu yolları ve göçleri saptamışlardır:

1 Nil nehrinin aşağı vadisi, Fırat ve Dicle'den (Sümer, Mezopotamya ve Mısır) Batıya Asur'a ve Hitit ve Yunanistan'a ve güneye, Afrika'nın çeşitli yerlerine; Yunanistan'dan Batıya, Sicilya'ya, İtalya'ya, kuzeye Anadolu ve Güney Rusya'ya; Roma'dan Batıya, Fransa ve İngiltere'ye; kuzeye Almanya ve Danimarka'ya, ve doğu ve güneye, Romalı lejyonların gittikleri yerlere; İskandinavya'dan Batıya, Britanya, Gal ve İrlanda'ya, oradan Kuzey Amerika'ya

2 Kuzey Hindistan ve İndus Vadisi'nden Nepal, Tibet ve Çin'e, daha sonra Batı İran'a; gene Hindistan'dan güneye, Seylan'a, Endonezya'ya; Çin'den doğuya, Kore ve Japonya'ya ve güneye Siam ve Malaya ve Güney Pasifik Adaları'na, büyük bir olasılıkla Kuzey Amerika'ya

3 Yakındoğu'nun Arap dünyası doğudan Kuzey Afrika'ya, İberia yarımadasına ve Asya'nın çeşitli yerlerine,

4 Haçlı Seferleri ile Ortadoğu'dan Avrupa'ya

5 Avrupa sömürgecileri Amerika'dan Pasifik adalarından ve Afrika'dan.

6 Amerikan Kızılderilileri (kuzey, güney, orta) oyunlarını Avrupalılara öğretti, onlar da bu oyunları Avrupa'ya götürdü.

7. Orta Afrika ve Okyanusya insanları oyunlarını misyonerlere öğrettiler, onlar da başkalarına⁵⁴

Antropologlar, böylece oyunların kültür değişmelerini, yayılmasını, göçlerini incelemenin yanısıra oyunlar yoluyla kültür biçimlerini sınıflayıp niteliklerini saptayabilmektedirler. Hiç oyunu olmayan en ikel birtakım toplumların yanısıra, kargı, ok atmak gibi yalnız fizik beceriye dayanan oyunları olan en ilkel kültürler, fizik beceriye dayanan oyunlar yanında bahata, talihe dayanan oyunları olan bir üst kültürler, bu tip oyunların yanısıra strateji oyunları görülen daha üst kültürler gibi aşama sıralamaları saptamaktadırlar⁵⁵

Oyunların incelenmesinden geniş ölçüde yararlananlar yalnız antropologlar değildir. Örneğin oyunlar, dilciler için de önemli bir inceleme alanıdır. Bundan sonraki altbölümde ele alacağımız oyunların söz ögesi (türküler, tekerlemeler, yanılmaçlar vb.) dilci için eski dilleri çözmede özellikle çok yararlı olur. Oyun tekerlemeleri, bunlar çocuklarca tutuculukla ve iyi saklanması gerekir inancıyla korunduklarından içlerinde pek çok eski sözcük ve deyişleri içermektedir. Nitekim Batı ülkelerindeki incelemeciler tekerlemelerde

54 SG 61-62

55 SG, 433-437

Ortaçağ'ın eski Latince dualarından, Mason ritüellerinden cümleler, eski büyü ve afsunlardan, Çingeneciler'den, eski zanaat ustalarının argosundan, gezici oyuncuların deyimlerinden kalıntılara raslamışlardır⁵⁶. Ayrıca eski mitologya ve ritüel izlerine de raslanmıştır⁵⁷. Tıpkı dinsel ve büyüsel ritüellerde olduğu gibi, oyunlarda da türküler ve tekerleme, söyleşme parçalarının karışımına rastlanır.

Dilcilerin yanısıra ruhbilimci, ruh hekimi ve bir bakıma genel olarak hekim de yararlanır. Özellikle ruh hekimliğinde ruh ve sinir hastalıklarıyla kişide görülen önemli uyumsuzlukları önleme, tanılama ve sağaltım için hastaya verilen rolle ya da olayları dilediği biçimde oynayarak bir tür boşalma olanağı elde ettiği *ruh-oyunsal* boşalım yöntemi, bir oyundan başka bir şey değildir⁵⁸.

Eski dinleri, dilleri, inançları ve ritüelleri incelemek için çocuk oyunları çok zengin bir kaynaktır. Çocuk, taklitçi, tutucu ve güçlü belleği olduğundan, iyi bir saklayıcı ve koruyucu etkindir. Eski ritüel kalıntılarını sözleriyle bile saklamaktadırlar: Evcilik oyunu, sevişme oyunları, ölüm inançları, zanaat (Kastamonu'da görülen *Esnaf oyunu* gibi), tutsak alma, yarışma, toprak ele geçirme, yağmur yağdırma gibi günümüze kalan çocuk oyunları ile eskiyi saptayabiliriz. Çocuk oyunlarındaki sayışmaçlar (sayışmacılar), ebe çıkarma ya da oyuna kimin başlayacağını belirleyen tartımla söylenen tekerlemeler yolundan gidilerek eski inançları ve dilleri incelemek olanağı vardır.

Çocuk oyunlarının eski ritüel, inanç, büyü kalıntılarını incelemek bakımından en iyi kaynak olduğunu ilk bir İngiliz kadın incelemeci, Lady Alice B. Gomme, iki ciltlik kitabında ortaya koymuştur⁵⁹. Ona göre çocuklar, büyüklere öykündükleri için onlardan gördüklerini yüzyıllar boyunca tutucu, yaratıcı, saklayıcı güçleriyle günümüze getirmişlerdir. Ünlü Fransız folklorcusu R. Caillois bu görüşü daha derinlemesine incelemiştir⁶⁰.

Bugün de Anadolu'da çeşitli yörelerde çocuk oyunları üzerine inançların önemini doğrulamaktadır. Örneğin Ankara köylerinde şu inançlar raslanmaktadır:

"Çocuklar ne oyun oynarsa o sene o iş çok olurmuş. Meselâ çocuklar kuyu kazarak oynarlarsa o sene bolluk olur ekin kuyuları kazılmış. Ev yaparak oynarlarsa yapı çok olurmuş"⁶¹.

56 Örneğin bkz: H. O. Bolton. *The Counting-out Rhymes of Children. Their Antiquity, Origin, and Wide Distribution*, London (1888).

57 Lewis Spence, *Myth and Ritual in Dance, Game, and Rhyme*, London, 1947, 161-189.

58 Ruh-oyunsal boşalım terimi için bkz.: Dr. Mithat Enç, *Ruhbilim Terimleri Sözlüğü*, Ankara, 1974, 137.

59 Lady Alice B. Gomme, *Traditional Games of England, Scotland and Ireland*, I-II, London, 1894-1898.

60 R. Caillois, *Man, Play and Games*, New York, 61-64, (1961).

61 *AnBud*, 197.

Macar bilginleri çocuk oyunları ve şarkıları yoluyla şamanizm kalıntıları-
rını incelemişlerdir. Örneğin bir Macar çocuk şarkısının sözlerinde

"Leylek [ya da atmaca vb.] bacağına ne oldu?
Bir Türk [ya da Rus vb.] çocuğu yaraladı
Bir Macar çocuğu iyi etti.
Bir düdük, bir davul ve sazdan bir kemanla "

Burada yaralıyı davulla sağaltmak ve suçlunun bir başka ulustan, bir ya-
bancı oluşu gibi öğeler yolu ile şamanlık izlerine değinilmektedir⁶².

Günümüzde folklor araştırmacılarımız arasında bu şamanizm kalıntıları-
na ilgi duyanlar çoğunlukta. Ancak ufacık bir işaretten sonuçlar çıkarmak
yerine, hem şamanlığı hem de eldeki örnekleri çok iyi incelemek, hemen
kesin sonuçlara varmamak gerekir. Değerli bilgin M. Fuad Köprülü şaman-
lığın, tarikatlarda sürdürüldüğünü göstermiştir⁶³.

Şamanlığın kalıntılarını bir de dramatik köylü oyunlarımızdan bir ör-
nekle göstereyim. Önce kısaca oyunu anlatalım⁶⁴. Kars'ta görülen *köse* oyu-
nu'nda dört oyuncu vardır. Bunlardan ikisi kardeştir. Biri kısa ak don üzeri-
ne ak bir koyun postu giymiş, sırtına büyük bir kambur yapmış, at yerine
bacaklarının arasına bir odun almış olup elinde bir kamçı bulunmaktadır.
Kolları, yüzü ve bacakları kömürle boyanmıştır, başına bir bez sarıdır.
İkinci erkek, birincisinin kardeşidir, kamçısı yoktur. Her iki kardeş boyalı-
dır. Üçüncü kişi zennedir, birinci erkeğin kızıdır, kadın kılığına girmiş bir
erkektir, yüzünü mendille örtmüştür. Dördüncü ise yerde battaniyeye sarı-
lıdır, domuzdur. Oyuna *ağır bar*'la başlanır, bar oynanırken 1 ergin kız kaçı-
rılır. Suçu birbirinin üzerine atan iki kardeş arasında kavga çıkar, birinci er-
kek, kardeşini öldürür, muhtar ise gerçek suçluyu seyirciler arasında bulup
çıkarır. Birinci erkek, kardeşinin kanının karşılığını ister. Bir doktor çağırır,
doktor ikinci kardeşi iyi edemez. Bunun üzerine birinci kardeş kızar, kam-
çısını yerde yatan kardeşine vurarak onu diriltir. O sırada davul zurna *Çeçen*
Kızı adlı oyun havasını çalar. Dirilen kardeş üç gündür aç olduğunu söyler,
at yerine bindikleri odunu tüfek gibi kullanıp domuzu vururlar, kesip pay-
laşırlar, hep birlikte yendikten sonra *Lâz Barı* oynanır.

Şimdi burada at yerine bacakları arasına odun koymak, kamçı ile ölü di-
riltmek, ak ve kara karşıtlığı ve domuz kurban etme gibi öğeleri şamanlık açı-

62 Akos Szendrey, 'Symbolic Dances in Hungarian Folklore', *The Hungarian Quarterly*, 1/1 (1936) 125

63 Köprülü'zâde Mehmed Fuad, *Influence du Chamanisme Turco-Mongol sur les Ordres Mystiques Musulmans*,
Istanbul (1929). İlginç olan bir rastlantı gene 1929'da bir yabancının yayımladığı bir incelemede aynı
bağlantı daha çok dans açısından ele alınarak kurulmuştur: Else Krohn "Vorislamisches in einigen
vorderasiatischen Sekten und Derwiskorden", *Etnologische Studien*, Leipzig, 1 (4), (1929) 311-313

64 DAK, 65-66.

sından inceleyelim At yerine sopa kullanmak Orta Asya şamanlığında vardır. Örneğin Macar şamanı *Taltos* da bacakları arasına bir sopa koyar ve bununla at sırtında olduğundan daha hızlı gittiğine inanırdı⁶⁵. Bu aynı zamanda başka oyunlarda da incelendiğinde, bir *phallus* simgesi olduğu anlaşılır⁶⁶. *Phallus* tapınımları şamanlıkta vardır. Kamçıya gelince, kamçı ile iyi etmek, dirilmek Orta Asya şamanlığına özgüdür. Altay şamanı, girer, ve ruhu da bedeninden ayrılarak şaşırtıcı yolculuğuna çıkardı⁶⁷. Ayrıca şamanın davulunun at yerine geçtiği de olurdu. Kam da denilen zamanın kamçısı, kam+çı sözcüğünün kökeninin de araştırılmasını gerektirmektedir. Dilcilerimiz buradaki *çt* ekini açıkladıklarında ortaya ilginç sonuçlar çıkacaktır. Ayrıca kamçının bir anlamı da, atın erkeklik aygıtı oluşudur. Burada da gene *phallus*'u bulmuş oluyoruz. Ak ve kara karşıtlığına gelince, kardeşlerden birinin ak, ötekinin kara giyilmesi gene şamanlığın bir kalıntısı olabilir. Şamanlar kimi yerlerde ak kam, kara kam diye ikiye ayrılırdı. Bir başka ayrıma göre ise ak şaman (= *sagani bö*) iyi şamandı, kara şaman ise (= *karain bö*) kötü şaman. Oyunda da zaten iyi kardeş ak, kötü kardeş ise kara posta bürünmüştür. Ancak oyunda en ilginç öge domuz kurban edilip yenmesidir. Gerçi başka Anadolu seyirlik oyunlarında da domuz taklidi yapılır, ancak burada domuz tarımsal nitelikteki oyunlarda öldürülmesi gereken fakat eti yenmeyen zararlı bir hayvan olarak tanıtılır. Oysa söz konusu *Köse Oyunu*'nda kurban edilip eti yenmektedir. Domuz, İslâm öncesi Orta Asya'da çok önemli bir hayvandı⁶⁸. Şamanlıkla çok yakından ilintisi vardır. Örneğin Kırızlar'da, şaman, çeşitli hayvanlar arasında domuzun sesini de taklit ederdi⁶⁹. Sibiry'a'da Goldlar'da domuz kanını yalnız şamanlar içebilir⁷⁰. Sibiry'a'da birçok budunlarda yeni bir şaman adayı için düzenlenen törende şaman danslarına en az 9 dansçı katılır, sonra 9 domuz kurban edilir, şaman adayı domuzun kanını içer⁷¹.

Gene Kars'tan bir *Köse Oyunu* vardır⁷². Gerçi bu ikinci *Köse Oyunu*, birinciden konusu bakımından çok değişik olmakla birlikte, içinde gene

65 Geza Roheim, 'Hungarian Shamanism', *Psychoanalysis and the Social Sciences*, New York III/4 135 (1951)

66 Nitekim *Divânü Lugâti't-Türk*'te: *kam-* (= döğmek), *kamçı* (= at, deve ve sığırın erkeklik aygıtı) sözleri geçer.

67 Uno Harva, *Les Représentations Religieuses Des Peuples Altaïques*, Paris (1959), 355

68 Bu konuda Bahaeddin Ögel'in kaynak eseri *Türk Mitolojisi*'nin I. cildinde (Ankara, 1971) çok önemli bilgiler bulunmaktadır.

69 J. Castagné, 'Magic et exorcisme chez les Kazak-Kirghizes et autre peuples turcs orientaux', *Revue des Etudes Islamiques*, 4 (1930), 93

70 Leo Sternberg "Divine Election in Primitive Religion", *Congres International des Américanistes, Comptes Rendu de la session 2* (1927), Göteborg (1924) 467

71 Harva, *Age*, 330-331.

72 Âşık Sadı Değer, 'Kosa (Köse Oyunu)', *Karseli*, 34 (1967). Kars a yakınlığı bakımından elimizde Azerbaycan'dan da üç *Köse* oyunu olduğunu belirtelim. Bunlardan birincisi için bkz.: *DAK*, 36-37; öteki ikisi için bkz.: 'Kos-kosa', *AFA*, 224-227; 'Kos-kosa' (Lengrenan çeşitlenmesi) *AFA*, 227-228.

domuz bulunması bakımından burada kısaca özetleyelim Burada oyunun başkışisi Köse'nin giyimi şöyledir: Sırtında on iki koyun derisinden, tüylü yüzü dışarı gelmek üzere bir kürkü, başında yatak çarşafından sarılarak yapılmış bir başlık, belinde ottan bir kuşak, sırtı çulla kamburlaştırılmış, elinde bir sopa, yüzü unla aklaştırılmış ve kara keçi kılından bir sakal takmıştır. Köse, içeri sanki yanında birtakım hayvanlar varmış gibi girer, hayvanları orada teslim eder. Bir süre sonra hayvanlarını geri ister, alamayınca orada bulunan seyircilerin her birini ceza olarak bu hayvanlardan biri gibi bağutır, en son domuzunu ister, bunu yediklerini ileri sürer. Kimse domuzun sesini çıkaramadığından, onun yerine koyun verirler. Böylece geleneklerin dinlerin yasaklarına baskın çıktığını *Köse Oyunu*'ndan anlıyoruz İslâm'ın çok sert yaşağına karşın, oyunun şaman kökenli geleneklerinde, Türk köylüsünün nasıl direnerek domuz kurban edip etini yemeyi taklit etmesi çok ilginç bir örnek değerindedir. Oyunlarımız arasında bu tür örnekler pek çoktur; özellikle en yaygın oyunlardan aşık oyununda da bu izleri bulabiliriz.

Gene oyunlarda birtakım tabuların, inançların yaşadığını Konya'dan iki örnekle gösterelim Konya'da çocukların *Uçurtma*'sına (bunlardan fenerli uçurtmaya *Yıldızlı* denilmektedir) halk karşı çıkmaktadır, bunun hem günah olduğu, hem de uçurtma uçurulduğu zaman yağmur yağmayacağına, ekinlerin kuruyacağına bir inanç vardır. Gene Konya'da, çocukların kamçı ile döndürdükleri topaç oyununa *Fırça* ya da *Kozak* oyunu denmektedir. Halk bu oyunu yasaklamak ister çünkü *fırça*'yı bulan Yezid, İmâm Hüseyin'i öldürttükten sonra, kellesini ayağıyla vura vura döndürmüş Böylece *fırça*, Hazret-i Hüseyin'in kellesidir⁷³

Bu türlü tabu kalıntıları, yaygın oyunlar üzerinde de araştırma yapılmıştır. Örneğin ayak topu oyununda topun simgesel olarak kirli ve tehlikeli bir nesne olduğuna öylesine güçlü bir inanç vardır ki elle tutan oyuncu ceza yer⁷⁴. Bunun gibi "elim üstünde" gibisinden kovalama, koşmaca oyunlarında elin değmesi, eskiden kalma inançlarla hoş karşılanmamaktadır. Nitekim oyunun adları da bunu göstermektedir. Örneğin Swansea'de oyunun adı *The Plague* (= Veba), Cranford/Middlesex'de *Fever* (= ateşli hastalık, sıtma), Guernsey-Castel'de *Poisonous Fungi* (= zehirli mantar), Valencia'da *Tu portes la pus* (= pire taşıyorsun), Napoli/Massa'da *Peste* (=Veba), Madagaskar'da kovalayan ebenin adı *boka*'dır (= cüzzamlı); cüzzam dokunduğuna geçer, o da başkasına geçirerek kurtulmaya çalışır⁷⁵. Gene bu oyunun çeşitlemelerinde, oyuncunun bu dokunmadan bağışıklık kazanması için tahtaya, demire, ren-

73 *AnaDia*, 15

74 P. W. Picford, "The Psychology of the History and Organisation of Association Football", *British Journal of Psychology*, 31 (1940), 132.

75 Opic, *Age*, 77-78

ge dokunması ya da yüksek bir yere çıkması gene ilginçtir. Kimi oyunda dokunulan, oyuncunun kendisi değil gölgesidir ya da çömelerek ve belirli bir sözü söyleyerek kurtulur. Gene bu oyunun çeşitlemelerinde ebenin her dokunduğu da kovalayan olup, ona katılır, böylece salgın bir hastalık gibi artarlar ya da zincirlenirler. Kimi çeşitlemelerde de ebe eliyle dokunacak yerde bükülmüş bir mendil ya da tura ile, sopa ya da kamçı ile, ya da topla vurur. İlerde bütün bu örneklerin Anadolu oyunlarındaki karşılıklarını ve kiminin simgesel anlamlarını vereceğiz. Bunun gibi oyun terimleri incelen- diğinde de bu türlü simgesel anlamlar taşıyanlarına rastlanır. Örneğin Ana- dolu'da genel bir oyun terimi *ölmek* ve *ölen*'dir. Geçici olarak oyunda yenik düşmeye ve oyun dışı kalmaya "ölmek", bir başka oyuncu arkadaşınca kur- tarılmaya ve böylece oyuna yeniden katılmaya "sağaltmak" denilir.⁷⁶

Oyunlarda Söz-Eylem-İşlev

Bütün eski törensel ve ritüel niteliğinde ikili bir ilişki buluruz. Bunlar söz [*mithos*] ve yapılan şey, eylem [*dromenon*]'dır⁷⁷. Bu genel ayırmadan son- ra, dramın, tragedyanın çıkışı da bir yandan *epos*, ve *mithos* ile *ritüel*'in eylem yönünün birleşmesiyle olmuştur. Ritüel ve törende, gerçi eylem, söz'den da- ha önemlidir, ancak söz ve *mithos* eylemin işlevselliğine karşın, onun kalıcı, yüceltici yorumsal ve anlamsal yönünü tamamlar. İşlevsel ritüellerle, kalıcı eskimez *mithos*'un birbirine geçmesi dramı yaratmıştır. Bu ikili ilişkiyi başka alanlarda da buluruz. Örneğin dinlerde dua-ibadet ikiliği gibi. Dua, simgesel sözlerle evrenin tanrısal varlığını ulular, ibadet ise namaz, abdest gibi simgesel eylemlerle onu uygular. Tarikatlarda zikir-semâ' ikiliği de böyledir. İlerde örnekler vereceğimiz Alevîlerin cem âyinlerinde oynadıkla- rı *samah*'ların söz ya da zikir yönünü nefesler ve niyâz karşılar. Ancak bunlar çoğu kez birbirine kaynaşmış oldukları için çoğunlukla tek bir anlam ve amaca bürünmüştür.

İşte oyunları da incelerken, günümüzde bunların kalıntılarının asal amaçlarından uzaklaşmış oldukları düşünülerek, bunlara bağlı söylencelerin ya da oyuna eşlik eden söz, ezgili söz gibi öğelerin incelenmesinden yararla- nabiliriz. Oyunun yanı sıra, ona eşlik eden söz öğesi bulunmaması durumun- da oyunun kökenini açıklayan söylence ve inançları gene sözlü gelenekteki yöntemlerle açıklayabiliriz. Örneğin Anadolu'da gerek dramatik oyun ola-

⁷⁶ AnaDia, 150

⁷⁷ *Dran, dromena*, ve *drama* sözcüklerinin ilişkisi için bkz: A. W. Pickard-Cambridge, *Dithyramb, Tra- gedy and Comedy* Oxford (1962), 108-111; ayrıca bkz: Jane Harrison, *Prolegomena to the study of Greek Religion* New York (1959), 567-571

rak, gerek çocuk oyunu olarak oynanan *Dilsiz* oyunları vardır. Isparta'da oynanan *Dilsiz* oyununda⁷⁸, oyuna katılan kimse konuşamaz, herkes ebenin yaptığını aynen yapar. Bu eylemler içinde zor olanları da vardır: Kış gecesi soyunup dışarda dolaşmak gibi. Bunda herkesin eylemi tıpatıp yapması, bu arada gülmemesi ve söz söylememesi gerekir. Yapmayanlar, konuşanlar, gülenler ceza yerler. İşte Isparta'da bu oyunla ilgili bir de söylenti vardır. Bu da medrese öğrencilerinin bu oyunu bir köylüye uygulamak istemeleriyle ilgilidir. Anadolu danslarının kökenini ya da işlevini açıklayan böyle söylen- celere raslanmaktadır⁷⁹. Kimi oyunlara bağlı sözlü gelenekte, yaşayan inanç- lar bir oyunun işlevini açıkça ortaya koyar. Örneğin Burdur'da çocukların Büyük Paskalya'da oynadıkları *Hasır Küfürü*⁸⁰ oyununda eski küfe ve hasır eskisi yığılarak ateşe verilir ve bu ateşin üzerinden atlayarak şu iki dizeyi söylerler:

Inem inem izine
Hep günahlarımız cavurun gızine.

Alevler bittikten sonra, çocuklar ocaktaki külden birer parça alırlar ve tırnaklarının yanlarına sıvarlar; bununla tırnakta *ezi* dedikleri şeyin bir daha çıkmayacağına inanırlar⁸¹. Görülüyor ki oyunun bir sağaltma, ya da bir has- talığı önleme işlevi vardır. Kaldı ki ateş üzerinden atlamanın çeşitli işlevleri, bugün de halk bilincinde yaşamaktadır.

Anadolu'nun dramatik oyunlarının büyük bir çoğunluğunun eski bol- luk törenlerinin kalıntıları olduğunu *Dionisos ve Anadolu Köylüsü* adlı kita- bımda enine boyuna incelemiştim. Bu işlevleri bulmak için ilk önemli kay- nak sözlü gelenektir. Diğerleri ise oyunun belirli bir takvim gününde oy- nanmasına önem verilip verilmediği, bir de bugün köylünün bu oyunda bu işlevin bilincinde olup olmadığının soruşturulmasıdır. Örneğin ilerde göre- ceğimiz Erzurum'un Aşkale ilçesinin Pınarkapan köyünde yılbaşında oyna- nan *Ali Fattik* oyununda oyunun neden oynandığı sorusuna kimisi "Yılbaşı olduğu için", kimi "Yeni yıla uğur getirmesi", kimi "Yeni yıla girme zevkiy- le" demiştir. Fakat köyün yaşlılarından Veli Duvarcı'nın (oyunda gelini oy- namıştır) açıklaması ilginçtir:

78 *AnaDia*, 49-50.

79 Örneğin bkz.: Mustafa Sucuoğlu, "İğdeli Gelin", *TFA*, 238 (1969) ve İshak Sunguroğlu, "Çayda Çıra Oyunu ve Orijini", *TFA*, 239 (1969).

80 Türk çocuklarının da Paskalya da oyunlar oynaması ilginçtir. Bolu'da Paskalya ya Betlem de denilir; çocuklar büyük ateş yakarlar, üzerinden atlarken "Koca papazın kellesinden" diye bağırırlar. Yumur- ta tokuşturma da vardır. Bkz.: *BÇO III*.

81 *AnaDia*, 63-64.

“Ben Veli Duvarcı Bu oyunun ismi Ali Fattik oyunu. Bu Fattik oyunu-
nu oynamak i in, yeni yıla ge me i in, hayırlı ve u urlu, ne eli, ekinlerin
bol olması ve otların bol olması, hayvanatımızın bir zarar g rmemesi, dede-
lerimizden duydu umuza nazaran bu oyunu oynarız Milletimize, devletimi-
ze hayırlı ve u urlu, ne eli oldu u i in bu oyunu yaparız. Hadi Allahaismar-
ladık 82”

Oyunun tam yılbaşında oynanması gerekirken 28 Aralık 1965 g nt  oynanmasının nedeni ise, bu oyunda erzak toplanmasıyla a ıklanabilir. Bu oyunu  ıkaran takımlar arasında bir rekabet bulunmakta, b ylece bir takım bunu  teki takıma kaptırmamak i in ilk davranıp oyunu birkaç g n  nce  ıkarmıştır. Aslında bug n, Anadolu’da ya ayan pek  ok dramatik oyun k yl  bilincinde bu i levlerini yitirmemiştir. Nitekim ya mur ya dırma a y nelik  ocuk oyunları;  an sallama, kurt dolaştırma, saya gezmesi, davar  z , d l t resi gibi  obanlara de gin oyunlar; bahar kar ılaması ve bununla ilgili t renler; kış yarısı ve g n d n m  gibi takvime ba lı t renlerdeki oyunlar; tarım ve  ift ilikle ilgili oyunlar hen z k yl  bilincinde i levlerini yitirmemi  oyunlardır.

Dramatik oyunlara ba lı s ylencelerin  o u s zl  gelenekte ortadan silinmi lerdir. Ancak kimi oyunlar i in gene de bunları saptamak olana ı bulunmaktadır.  rne in Erzincan’da *Saya*’nın bir adı da *Kalik*’tir. Kıl ke isinin en b y k varlık oldu u yerlerde, ke ilerin yavrulamasına elli g n kala oynanır. Bir oyuncu bedenini ke i veya koyun derisiyle  rter; sakal, bıyık, kimi kez maske takar, ayrıca ziller de koyar. Bu ayır  temsil eder. Bunun bir adı da *Kalik*’tir. *Kalik*’in bir e i vardır. Alacalı ipekli kuma tan    pe li giyer ve s slenir. Buna Gelin de denilir. *Kalik*’in neden ay  oldu una gelince, bir s ylence anlatılmaktadır: Vaktiyle davarı bol olan biri varmış. Bir g n davarını kırparken bir adam gelmi , gelen kendisinden y n istemesin diye y nlerin arasına gizlenmi . Oysa gelen bir evliya imi , adamın pintili ine k zmi  ve onu tekmeleyerek “Kalk bakalım, Kocao lan” demi . Kalkmış ama y nler de bedenine yapı mış, ay  olmu , da a  ıkmı . İ te bu s ylence ile bu oyun arasında bir ili ki bulunmaktadır. *Kalik* ile gelin ev ev dola ır, gidilen evlerde *Kalik*, ev halkına saldırır, muziplikler yapar. Ev halkı onu “Sallan Kocao lan, sallan” diye oynatırlar. Bu arada delikanlılar gelini ka ırırlar. *Kalik*  z nt s nden bayılır. Gelin geri gelip kocasını g zel s zlerle ayıltır. Evler b ylece dola ılır, toplanılan bulgur, ya  gibi yiyecekler pi irilir, topluca yenirken Őu Őarkı s ylenir:

82 ASKO I. Ayrıca Kayseri’de iki takım arasında sapanla *Da * [ta ] *D     * oyunu yapılmazsa o yıl bolluk olmaz diye bir inan  ya amaktadır. Bkz: *AnaDia*, 100-101

*Say Say sayadan
Yılan aktı kayadan
Ne kaldı ne kalmadı
Elli gün kaldı
Elli günü sayalım
Gümbür gümbür yayalım*⁸³

Batılı incelemeciler, oyunlara bağlı efsaneler üzerinde çok durmuşlardır. Üzerinde en çok durulan Satranç üzerine efsanelerdir. Çeşitli incelemeciler satranç üzerine 24 değişik efsane saptamışlardır⁸⁴. Bu efsanelerdeki belli başlı olgular şunlardır: (a) Babasını öldüreni sağaltmak; (b) Savaşa hazırlık; (c) Savaşın yerini tutmak için; (ç) Oyalanmak için; (d) Zekâ savaşı; (e) İyi ahlâk için eğitimsel öğrenek; (f) *Mater Dolorosa* (yash ana ya da acı çeken ana teması)⁸⁵. Çoğu, köken bakımından İslâm, Hindu ve Hristiyan kültürlerinden gelen bu efsanelerden bir iki örnek görelim: (a) işlevi için Nabukadnezar'ın oğlu Amel-Marduk babasını öldürüp 300 parçaya böler ve 300 atmacaya dağıtır. Onun bu çılgınlığını sağaltmak için ülkenin bilgeleri satrancı bulur ve düzenlerler. Bu ve benzeri efsanelerde Oedipus kompleksi görülmektedir. (b) işlevi için El-Adlî'ye göre, oyun, gençliği ve deneyim eksikliği yüzünden ordusuna komuta edemeyen genç prensin isteği üzerine bulunmuştur⁸⁶. (c) işlevi için bir efsane şöyledir: Barışçı bir Hint kralı, savaş yapıp kan dökmektense, anlaşmazlıkların satranç tahtası başında bir uzlaşmaya varılarak çözümlenmesi için bulunmasını sağlamıştır. Her bir efsane-nin çeşitlemeleri vardır. Bunları daha çok uzatmadan, bir de *Mater Dolorosa* temasını görelim. (a) işlevinin bir benzeri Hz. Âdem'in, oğlu Hâbil'in ölümü üzerine avunmak için satranç oynaması⁸⁷, Oedipus temasının bir tersidir, çünkü burada ölen oğuldur. Bu, *Mater Dolorosa* temasının erkek üzerine bir çeşitlemesidir. Yaklaşık 870 yılında bir İslâm efsanesine göre bir kadın hükümdarın sevgili oğlu öldürülünce, ülkenin ileri gelenleri kraliçenin tepkisinden çekinerek filozof Kaflan'a danışır. O da üç gün düşünüp bir marangoza bir satranç tahtası yaptırır, kraliçenin önünde bir öğrencisiyle oynar. Kazanan "Şah Mat" deyince kraliçe oğlunun öldüğünü anlar⁸⁸. Bunun bir çeşitlemesini Firdevsî anlatmaktadır: Kraliçenin iki oğlu varmış, iki oğul

83 ASKO, VII

84 Norman Reider, "Chess, Oedipus and the Mater Dolorosa", *International Journal of Psychoanalysis* 40 (1959), 320-333

85 Bu tema Anadolu dramatik oyunlarından "Kız Kaçırma" konulu olanlarında da görülür. Bkz: DAK, 60-66.

86 H J R Murray, *A History of Chess*, Oxford (1913), 211-212

87 Murray, *Age*, 219.

88 *Age*, 190, 212

arasında bir anlaşmazlık çıkar, bu savaşa d  n   t  r ve o  ullardan biri can verir, ama   ld  r  lerek de  il. Haber krali  eye gelince, o sa   kalan o  lunu su  lar. Su  lu olmadı  nı bir t  rl   anlatamayan o  ul, bilgeleri   a  ırır, satran   bulunur. Bu oyunla krali  eye bir kralın sava   meydanında   ld  r  lmeden de   lebilece  i g  sterilir. Krali  e gece g  nd  z bir   ey yemeden satran   tahtasını inceler ve   l  m, acılarına son verir. Burada b  t  n satran   efsanelerinin s  z  n   etmek gereksiz, ancak verdi  imiz   rneklerde sa  altma i  levi   nemli bir yer tutmaktadır. Konumuzun dı  ında kalmakla birlikte, *animisme* (canlandırıcılık) ve sa  altma ilkesine g  re uygulamalara Karag  z'  n k  keni   zerine s  ylencelerde de rastlıyoruz.

Bunlardan birine g  re Sultan Orhan   a  ında Bursa'da yaptırılmakta olan bir c  mide Hacivat duvarcı ve Karag  z de demirci olarak   alı  ırken, bu ikisinin s  rekli n  ktelerini merakla dinleyen i   iler i  lerini aksatırlar, c  minin yapımı da bir t  rl   bitmezmi  . Bunu   ğrenen Sultan bu i  in sorumlusu olarak bunların ba  larını vurdurur, ancak bundan b  y  k   z  nt   duyar.   eyh K   ter  , Sultanı, bu acısından kurtarıp avutmak i  in bir perde kurdurur ve perde arkasından bunların g  r  nt  lerini oynatıp, onları n  kteleriyle ya  atır.⁸⁹   in g  lge oyununun k  kenini a  ıklayan ve i  lev bakımından buna yakın bir s  ylence vardır: Buna g  re   in imparatoru Wu,   ok sevdi  i karısı Wang'ın   l  m  nden mutsuzdur, bir g  n   au-W  ng adında bir   inli yashı kralı avutmak i  in bir perde astırıp, arkasından gezdirdi  i birinin g  r  nt  s  n     len imparatori  enin g  r  nt  s   olarak sunar ve b  ylece g  lge oyunu bulunmu   olur.⁹⁰ Satran   gibi iskambil k  a  tları ve oyunlarının tarihi   zerinde   alı  anlar da gene b  yle   nemli sonu  lar   ıkarmı  lardır. Bunun i  in en eskiden en yeniye zengin bir iskambil k  a  dı koleksiyonundaki resimlere bakmak yetecektir.

Anadolu'da, bug  n de   ok yaygın olan a  ık oyunu ile kukla ve ba  kaca oyunlar   zerinde ileride g  rece  imiz gibi bu t  rl     ok y  nl   i  levler vardır;   zellikle   amanlık a  ısından. Nitekim bug  n de kuklanın Anadolu'da ya  mur ya  dırmada kullanıldığını g  rece  iz. Resim ve heykele kar  ı olan Isl  m, kız   ocuklarının bebekle oynamasını ho   g  rm   , bunu puta taparlık saymamı  tır. Bu iznin gerek  esi bebek oyununun bir i  levinin kız   ocu  unda annelik duygusunu geli  tirmesidir.⁹¹

Oyunların k  keninde i  levlerinin bilinmesi, onlara bug  n tanıyaca  ımız i  levlerde aydınlatıcı olabilir.   rne  in ileride oyun bakımından de  inece  imiz yanılma  lar (bunlara   a  ırtma  ,   a  ırtmaca, tekerleme diyenler de var) s  ylenmesi zor oldu  u,   abuk s  ylendiklerinde dil s  r  cmelerine yol a  -

89 Sabri Esat Siyavuş  il, *Karag  z*, İstanbul (1941), 32-33

90 Georg Jacob, *Geschichte des Schattentheaters im Morgen und Abendland*, Hannover (1925) 8

91 Bkz.: And, *Geleneksel*, 19

tığı için iyi bir oyun malzemesi olmaktadır. Ancak bunlar dil eğitiminde halkın düzgün konuşmak için bulduğu bir yöntem olamaz mı? Nitekim günümüzde radyo ve televizyonda özellikle çocuklar için yarışma programlarında başvuru olan yanıltmaçları, yıllardır Ankara Devlet Konservatuarı'nda tiyatro öğrencilerine ses bükümü ve boğumlanması üzerine ders veren öğretmenler, bunlardan temrin olarak yararlanıyorlar⁹². Böylece köylünün kendi gereksinmesi için yarattığı folklor ürünleri, çağcıl bir işlevde kullanılıyor, çağcıl bir işlevden eski işlevi kestirebiliyoruz. Folklorumuz için henüz işlev araştırmaları yapılmamıştır. Bununla birlikte birtakım denemelere rastlıyoruz. Örneğin bilmeceleere folklorcularımız arasında yaygın bir eğilimle bir oyalanma gözüyle bakılmasına karşın Prof. Dr. İlhan Başgöz, Türk bilmecelelerinin işlevleri üzerine bir araştırmasında⁹³ bilmecelemizimizin 8, 9 değişik işlevini saptamıştır. Kimi folklor ürünlerinin çok önemli işlevleri olabilir. Örneğin atasözleri, Afrika'da yargılamada geniş ölçüde kullanılmaktadır⁹⁴.

Oyunların ve oyun yöntemlerinin bugün çeşitli alanlardaki çağcıl işlevlerine bakmak, oyunun XX. yüzyılda da önemini azalmayıp tersine arttığını gösterecektir. Öyle ki 1973 yılının Kasım ayında A.B.D.'ye yaptığım kısa bir yolculukta bunu somut olarak gördüm. Yalnız tavla üzerine bir yılda 50'yi aşkın kitap yayımlanmıştır. Oyun gereçleri ve oyuncaklar güzel sanatların bir uygulama alanı olmuştu. İlkelerin savaş temrini olarak kullandığı oyunlar, bugün genelkurmaylarda savaş oyunu adı altında oynanmaktadır⁹⁵. Savaş oyunları günümüzde en çağcıl yöntemlerle incelenmekte ve uygulanmakta, daha doğru bir deyişle oynanmaktadır⁹⁶. Osmanlılar, savaş oyunlarını bir tiyatro gösterisi gibi sunmuşlardır⁹⁷.

Askerlikte olduğu gibi iş ve endüstri alanında da çağcıl oyunlara rastlıyoruz. Pazarlama, rekabet, yatırım, üretim, yöneticinin karar vermesi, işveren-işçi ilişkisi, dış ticaret vb. konularda planlama, eğitim ve araştırma için oyunlar düzenlenmiştir. Bunlardan bilgisayarın da kullanıldığı *Sümer Oyunu* ilginçtir⁹⁸.

Eski çağlarda olduğu gibi günümüzde de oyunun diğer bir önemli işlevi

92 Nitekim Devlet Konservatuarı diksiyon öğretmeni Nüzhet Şenbay bunları ders kitabına da almıştır: *Alıştırma Diksiyon Sanatı*, Ankara (1972), 50-52.

93 İlhan Başgöz, "Functions of Turkish Riddles", *Journal of the Folklore Institute*, II/2, (1965), 132-147.

94 Örneğin bkz.: John C. Messenger, Jr. "The Role of Proverbs in a Nigerian Judicial System", *South-western Journal of Anthropology*, 15 (1959), 64-73.

95 Bunların önemi için bkz.: H. D. S. Heistand, 'Foreign War Games', *Selected Papers Translated From European Military Publications*, Washington, D.C., (1898).

96 Bu yöntemler ve geniş kaynakça için bkz.: E. W. Paxson, 'War Gaming', *JG*, 278-303.

97 Metin And, "Türklerde Dekor Sanatı ve Dramatik Savaş Gösterileri", *Türkiyemiz*, 7 (1972).

98 Bruce Moncreiff, "The Sumerian Game: Teaching Economics With Computerized P.I. Program", *Programmed Instruction*, 4 (5) (1965), 10-11; bu konuda kaynakça için bkz.: *JG*, 310-313.

de e itim alanında g r l r. E itimciler, oyunla e itimin pek  ok yararlarını bulmuřlardır.   renciler, oyunun bulundu u   retimde konuyla ilgili olmakta, katılmal  oyunlarda daha  ok   renebilmekte, oyun yoluyla   rendiklerini bellekte daha  ok tutabilmekte, gene katılmal  oyunlarda eleřtirel d ř nce ve karar verme yetileri daha  ok geliřmekte, davranıřlarında da olumlu y nde geliřme g r lmektedir⁹⁹.

Oyunların gene  a cıl bir  nemli iřlevi sa altma,  zellikle ruhsal tanıma ve sa altma alanında g r l r. Bu ge miřte de bařvurulmuř bir y ntemdir.  rne in bir efsaneye g re  nl  Yunan hekimi Melampus, Proteus'un kendilerini inek sanan kızlarını, kořmaca oyunuyla iyi etmiřtir¹⁰⁰.

Konumuz dıřında kalmakla birlikte, bir s ylenceye g re Ortaoyunu'nun  ıkıřı Kanun  S leyman zamanında S leymaniye'de bulunan delilerevinde hastaları sa altmak i in bařvurulan oyunlarla ba lantılıdır¹⁰¹. Aslında eski T rk oyunlarında da bu iřlev biliniyordu; bug n de k yl  bilincinden silinmemiřtir. Yalnız ruhsal bozuklukların sa altılması de il, bedensel hastalıkların sa altılmasında da kimi oyunlar i in bu inan  bug n de yařamaktadır. Ayrıca karı koca arasındaki uyumsuzlukların giderilmesi ve sa altılmasında da g n m zde oyunlara bařvurulmaktadır¹⁰². Bunlardan bařka  z rl , geri kalmıř  ocukların tınılama ve sa altılmasında da oyunlardan geniř  l  de yararlanılmaktadır¹⁰³. B t n bu alanlarda geniř  l  de yayın yapılmıřtır¹⁰⁴. Burada bizi ilgilendiren daha  ok oyunların bir folklor olgusu olarak iřlevleridir ve bu daha  ok folklorcunun bir antropolog gibi yaklařımını gerektirir.  rne in niye ve nerede bir t rk  s ylenir ve dinlenir?  zellikle bu iřlev e itimde g r l r, folklor gen lere bir topluluk birli i verir, davranıřları  teki bireylere g re d zenlemesini   retir ve bu arada g nl k ger e in, tatsızlı ından, g nl k iřin tekd zeli inden ka masını sa lar. Ayrıca kiřiye toplumun tabu'larından kurtulmasına izin verir. Gene yanılma  ve tekerlemelere d nersek, burada kimi kez dil s r mesiyle yasak olan s zler s ylenilmektedir. Do al olarak yasak olan bu s zc   n, bir yanılma ta yanlıřlıkla, istenmeden s ylenmesi, Freud'e g re dil s r mesi, aslında kiřinin s ylemek isteyip de s ylemedi idir. Masallarda da bunlara  rnekler bulunmaktadır.

99 Oyunun e itimsel iřlevi bakımından bkz.: James S. Coleman, "Learning Through Games", *National Education Association Journal*, (Ocak 1967), 69-70; Ivor Kraft, "Pedagogical Futility in Fun and Game", *National Education Association Journal*, 71-72; (Ocak 1967); Elliot Carlson, "Games in the Classroom", *Saturday Review*, (15 Nisan 1967), 62-64. 82-83; kaynak a i in ayrıca bkz.: SG 340-346.

100 B. L. Gordon, *Medicine Through Antiquity*, Philadelphia, (1949), 433-435.

101 And, *Geleneksel*, 177-178.

102 Robert A. Ravich, "The Use of an Interpersonal Game-Test in Conjoint Marital Psychotherapy", *American Journal of Psychotherapy*, 23 (2) (1969), 217-229.

103 Paul V. Gump-Yuen-Mei, "Active Games for Physically Handicapped Children", *The Physical Therapy Review*, 34/4 (1954), 171-174.

104 Bir kaynak a i in bkz.: SG 376-380.

Örneğin bizde pek görülmemekle birlikte, öpüşmeli oyunlar vardır; bu da kişiye bir çeşit yasak savma olanağı verir¹⁰⁵. Aslında folklorun bu işlevi çok önemlidir, özellikle konumuz olan oyunlar bu yolda en güzel örneklerdir¹⁰⁶. Bir başka incelemeci de halk türkülerinin siyasal işlevini incelemiştir¹⁰⁷. Bu açıdan bizim halk türkülerimiz de geniş bir inceleme konusu olabilir. Oyunlardaki işlev araştırmalarında yalnız oyunun kendisi değil, ebe seçimi, görev bölümü, tekerlemeler, oyundaki belli rollerin oynayanlar üzerindeki etkisi, oyunların cezaları ve bunların etkisi, oyun kurallarına uymadaki davranışlar vb. öğelerin incelenmesi de ilginç sonuçlar verir. İki incelemeci oyunun tanımını yaparken bunu kişinin öz anlatım gereksinmesiyle açıklamışlardır¹⁰⁸. Onlara göre insan yaşamak, yeteneklerini kullanmak ve kendini anlatmak ister. Öz anlatımı belirlemek için içgüdülerden farklı olan ve yaşantıların sonucu ortaya çıkan istekleri vardır. Bu istekler şunlardır:

1. Yeni bir yaşantıyı denemek-dövüşmek, avlanmak, kürek çekmek vb.
2. Güvenlik isteğine sahip olma, taklit, din vb.
3. Tepki, yanıtlama isteği-toplumseverlik, aşk, aile sevgisi, dostluk, özgecilik.
4. Tanınma isteği-utku, önderlik, kendini gösterme, üne kavuşma vb.
5. Katılma isteği-üye olmak, bir topluluğa bağlanmak
6. Güzel isteği-renk, biçim, ses, hareket, tartımda güzellikler için estetik istek

İşte bunlarda öz anlatım, oyundaki itkilerin belli başlı kaynağı olmaktadır. Aynı incelemeciler bir genel anlamda oyunun bir sınıflamasını yapmaktadırlar:

A. Karşılaşmalı

- | | |
|----------------|---|
| (i) Yarışmalar | (1) Bireyler arasında-yüzme |
| | (2) Topluluklar, takımlar arasında-bayrak yarışı |
| (ii) Oyunlar | (1) Çocuk oyunları-yalın oyunlar, koşmaca |
| | (a) kaleyi almak, esir almak gibi, |
| | (b) elim üstünde gibi oyunlar |
| | (2) Kişisel çatışmalar-yumruk oyunu, |
| | (3) Takım oyunları, özellikle topla oynananlar |
| | (4) Zihin oyunları-satranç, üç taş, dokuz taş, evcik gibi |

¹⁰⁵ Bu konuda bkz : Alan Dundes *The Study of Folklore*, Englewood Cliffs (1965), 277-278

¹⁰⁶ Bir incelemeci folklorun dört ana işlevini incelerken bu konuya geniş yer vermiştir: William R. Bascom "Four Functions of Folklore", *Journal of American Folklore* 67(1954), 33-349.

¹⁰⁷ Betty Wang, "Folksongs as Regulators of Politics", *Sociology and Social Research*, 20 (1935), 161-166

¹⁰⁸ Elmer Mitchell-Bernard Mason, *The Theory of Play* New York. (1948)

B. Karşılaşmasız

- | | |
|---|---|
| (i) Arama | (1) Fizik-balıkçılık, avlanma, tuzak,
(2) Zihinsel-fikir, sözcük bulmacalarda olduğu gibi |
| (ii) Merak | Okuma, bulmaca çözme, |
| (iii) Gezme | Kürek, bisiklet, yelken |
| (iv) Yaratıcı | (1) Madde kullanarak-el sanatları
(2) Şiir, hikâye, tiyatro |
| (v) Başkası yerine-okuma, film, düş kurmak | |
| (vi) Yansılama | (1) Doğmaca oyunları gibi
(2) Dilsiz oyunları gibi,
(3) Bilinen hikâyeleri canlandırma,
(4) Halk türküsü ve dramatik oyunlar,
(5) Mimik oyunları |
| (vii) Edinmek, biriktirmek, koleksiyon merakı | |
| (viii) Toplumsal, dernek-dost toplantıları, danslı eğlentiler | |
| (ix) | (1) Müzik-dinleme, katılma, besteleme,
(2) Güzel sanatlar,
(3) Din-ritüel ve tapınım,
(4) Doğayı beğenme, doğadan tat alma,
(5) Dramatik-ayrıca törenler, mason ritüeli, dernek,
(6) Edebiyat-okumak ve yazmak,
(7) Tartımlı oyun-türkülü oyun ve danslar |

Daha önce de belirttiğimiz gibi işlevin araştırılmasında oyunlarda söz ögesinin de büyük katkısı vardır. İlerde örneklerini vereceğimiz Anadolu oyunlarından danslarda, danslara eşlik eden türküler, karşılıklı atışmalı, ezgili söyleşmeler; dramatik oyunlarda çok önemli yer tutan söyleşmeler, ayrıca türküler, tekerlemeler, bunların dışında kalan oyunlarda ise gene ezgili sözler, tekerlemeler, yanıltmaçlar, bilmeceler, çığsaklar vb kendi başlarına çeşitli işlevleri olduğu gibi, ayrıca oyunun işlevini de açıklamakta yardımcı olurlar.

Oyunların Kümelenmesi ve Yapısal Boyutları

Botanik, jeoloji gibi bütün sistematik araştırmalarda olduğu gibi folklor da da üç temel aşama vardır. Nasıl bir botanikçi, önce bitki çeşitlerini toplar, sonra bunları türlerine göre kümeler, sonra da bundan nesnel bir değerlendirme ile sonuçlara varırsa, folklorda da bu üç aşamayı buluruz: 1) Derleme, toplama; 2) Kümeleme; 3) Sonuç

Konumuz oyun çok geniş kapsamlıdır ve bu alandaki çalışmalar da henüz birinci aşamadır. Derlemede de büyük eksiklikler bulunduğu için, bu incelememizde bunları kümelemekten kaçındık; bunu çalışmalarımızın daha ilerlediği, geliştirildiği yıllara bıraktık. Bununla birlikte ilerdeki bölümde Anadolu köylü oyunlarından örnekler verirken, bunu daha çok eldeki örneklerden kendi içlerinde birtakım kümelerle inceledik. Ancak hemen belirtelim, folklorumuzun başka alanlarda yetkin kümeleme örnekleri verilmiştir. Örneğin W. Eberhard ile Pertev Naili Boratav Türk masalları için böyle bir kümeleme yayımlamışlardır¹⁰⁹. İlhan Başgöz ile Andreas Tietze de eldeki bütün Türk bilmecelerini değerlendirerek ve bunları uluslararası bilimsel kümeleme dizinine göre yayımlamışlardır¹¹⁰. Ancak konumuz olan oyun kavramı, genel olarak alındığında çok geniş kapsamlı olmaktadır, burada yaptığımız gibi dansları, dramatik oyunları ve çeşitli oyun türlerini içermektedir. Kaldı ki bunların dışında kalan oyun türleri de olduğu gibi, ayrıca her biri üzerine yapılacak kümeler için, gene konunun karmaşıklığından ve derleme işlemleri yeterli olmadığından, henüz erkendir. Bu bölümde genel olarak bir iki kümeleme örneği üzerinde durmakla yetineceğiz, ilerde de Anadolu oyun örneklerini verirken, bunu bilimsel kümeleme yerine, eldeki malzemenin kendi doğal yapısından çıkan türlere göre yapacağız. Nitekim dramatik oyunlarda daha çok konuları bakımından bir kümelemeye gidilmiştir: A. Ölüp Dirilme; B. Kız Kaçırma; C. Ölüp-Dirilme + Kız Kaçırma; Ç. Günlük Yaşamdan Sahneler; D. Esnaflık benzekleri; E. Tarımsal Oyunlar; F. Çoban Oyunları; G. Hayvan Benzetmeleri; H. Efsane ve Masallardan Oyunlar; I. Şaka ve Dilsiz Oyunları; İ. Kukla

Bunları uluslararası kümeleme dizinlerine uygulamakta ayrıca birtakım güçlükler de görülmektedir. Örneğin ya bir küme için bir örnek yoktur (ya da henüz bu örnek derlenmemiştir) ya da bizdeki örnekler tanınmadan yapılmış bir kümelemede, bizde olan birtakım tür ve örnekleri karşılayacak özel kümenin bulunmayışı söz konusudur. Örneğin danslardan bir örnek verelim. İlkellerdeki dansları inceleyen bir kümeleme şöyledir¹¹¹:

109 Wolfram Eberhard-Pertev Naili Boratav, *Typen Türkischer Volksmärchen*, Wiesbaden (1953) Kendisinden öğrendiğimize göre sayın Boratav, elinde biriken yeni örnekler ve bu örneklerin getirdiği yeni türlerle, daha geniş ve kapsamlı bir kümelemeyi yayına hazırlamıştır.

110 *Bilmece. A Corpus of Turkish Riddles*, California University Press, (1973)

111 W. D. Hamblay *Tribal Dancing and Social Development*, London, (1926), 16



  imdi bu k  melemenin hangi bakımdan i  imize yaramadığını g  stereyim.   nce, k  meleme yalnız dansların i  levlerine g  re yapılmı  tır, dansların, ba  kaca yapısal boyutlarını g  stermiyor. Sonra, dansın daha   ok ilkel a  amasını ele almı  tır, bug  n bu dansların   o  u yok olmu  tur ya da ba  ka bir kılı  a girmi  , k  kenindeki i  levleri yitirmi  tir.   rne  in sava   dansları, g  n  m  zde bu i  levlerini yitirmi  tir, ancak bir  ok Anadolu danslarında bunların kalıntılarını kılı  lı, han  erli, kalkanlı danslarda buluruz. Gizli dernek danslarına,   rne  in Alev  'lerdeki *samah*'ları g  sterebiliriz; nitekim bunları ilerde ayrı bir alt b  l  mde inceleyece  iz. Gene Anadolu'da ya  ayan hayvan benzetmeceli dansların   nemli bir kesiminin k  keninde avlanma dansı oldu  unı s  yleyebiliriz.   amanlıkla ilgili   e  itli rit  ellerde bu k  melemeye uygun   rnekler pek   oktur. Bu arada İsl  m k  lt  r  n   incelerken, bize de girmi   olan *Z  r* dansının b  y  sel, cin   ıkarma ile ilgili bir sa  altma dans oldu  unı g  rece  iz. Burada kar  ıla  tırmalı bir   rnek olarak evlenme ile ilgili dansları alalım.

Anadolu'da d    nler, dans i  in en   nemli vesiledir. Ancak iki t  rl   dansı birbirinden ayırmak gerekmektedir. Bunlardan birincisi katılanların d    nde halay gibi e  lenmek i  in oynadıkları danslar; ikincisi ise k  keni   ok eskiye giden, kutsal bir anlam ta  ıyan ve evlenmeye kutsallık getiren danslardır. Tıpkı su d  kmek, para, arpa, bu  day serpmek, ate   yakmak gibi

uğur getiren öğelerden biridir bu danslar. İşte konumuz bu ikinci tür olacaktır. Hemen şurasını da belirteyim ki çoğu kez, ikinci türe giren danslar da bugün oynayanların daha çok bir katılma sevinci duydukları, eğlence için oynadıkları danslar olup, eski kutsal anlamlarından kopmuşlardır. Bu dansların kutsal anlam taşıdıklarını, ancak aynı dansları, başka ülkelerin, budunların düğünlerinde, evlenme törenlerinde de rastlamamızla açıklayabiliriz. Önce düğün danslarında kılıç, özellikle iki kılıç ögesini ve buna bağlı dansları görelim. Yakındoğu'da kılıçlı düğün danslarının pek çok değişik türü vardır. Bu danslara bir iki örnek vermeden önce, kılıcın anlamı üzerine yapılabilen yorumları gözden geçirelim. Bunun eskiden daha çok kadını zorbalıkla kaçırarak evlenmenin bir kalıntısı olduğu söylenebilir. Ancak aşağıda da göreceğiz, kılıcı taşıyanın çoğu kez güvey değil de gelin olması bakımından bu yorum pek de sağlam değildir. Başka yorumlara göre kimi kötü, uğursuz dış etkenlerin uğursuz sonuçlarından korunmak, dolaylarda dolaşan tehlikeleri önlemek içindir¹¹². Öyle ki bu birçok ilkel budunlarda ve ayrıca eski Roma'da da vardı. Ve dansın taklit yoluyla kötü etkenlere karşı, onları hoşnut ederek evlenmeyi korumak, ona kutsallık getirmek olduğuna pek çok kanıt bulunabilir. Bu dansların kökeni ile bağlantılı olmamakla beraber, halk arasında gelinin dans ederken elinde tuttuğu kılıç, kendisine istekli erkeklerin yaklaşmasına engel olacağına belirtisi diye de yorumlanır. Bu arada kılıcın oldukça yeni bir silâh olduğu düşünülürse, bu danslarda önceleri ok gibi başka silahların kullanılmış olduğu sonucuna da varılabilir; nitekim bugün hâlâ pek çok budunların bu danslarında ok, yay, kargı bulunmaktadır.

Şimdi de düğünlerde oynanan bir iki kılıçlı dans görelim. Önce Bedevî ve Fellâh'larda düğün dansını görelim: "... genç erkekler iki eline kınından çıkmış birer kılıç taşıyan bir genç kızın önünde kolkola girmiş, bir yarım halka yaparlar. Kız ortadaki ateşten biraz uzakta ve arkası ateşe dönüktür. Erkeklere doğru ilerlerken bedenini hoş sallamalarla ileri geri hareket ettirir, kılıçları da başının üstünde çevirir. Genç erkekler ise ölçülü bir biçimde sallanır ve 'Hoş geldin'le (veya benzeri sözlerle) onu şarkıyla çağırırlar ve ölçülü adımlarla yeri teperek kızı ateşe doğru yöneltmeye çalışırlar. Kız ise kendini, kılıçlarıyla korumaya çalışır. Onların bunu başaracaklarını anlayınca çömelir, bir kılıcı başının üzerinde tutar. Erkekler de çömelir, ancak daha çok kadın seyircilerin kışkırtması ile yeniden ayağa kalkar ve dansına başlar, erkekleri kılıcının ucuyla geri çekilmeye zorlar. Yorgun düşünce kadınların arasına sığırır..."¹¹³

112 Crawley, *The Mystic Rose: A Study of Primitive Marriage* (1902), 323

113 Mrs H Hamish Spoon, 'Notes on the marriage customs of the Beduin and Fellachin' *Folk-Lore* (21) (1910) 279

Suriyeli köylüler arasında düğün gecesı gelin elinde kılıçla tek başına kocasının ve oraya toplanmış köy halkının önünde danseder¹¹⁴. Beyrut dolaylarında da düğünde güveyin iki arkadaşı ellerinde ufak yuvarlak kalkan ve kılıçlarla oynarlar, birbirlerine ölçülü vuruşlar yaparlar¹¹⁵. Bunun gibi Filistinli Müslümanlar da aynı dansı yaparlar¹¹⁶. Ortaçağ'da Mısır'daki Yahudilerde, gelin başına bir mihver geçirir, elinde bir kılıçla düğün alayının başında dansederek yürür¹¹⁷. Fas'da, Hindistan'da ve başka memleketlerde de düğünlerde kılıçlı danslar buluyoruz Türkiye'de kılıçlı dansların sayısı çok olmakla beraber bu gibi düğünlere özgü kılıçlı danslar sayıca azdır, ancak kılıç ögesini kimi bölgelerde bu anlamda buluyoruz. Bu yerlerde kılıcın dansla birleşmemiş olması daha sonra bu dansın bırakılmış olmasıyla açıklanabilir. Sivas Türkmenlerinde güvey getirilirken, arkadan birisi, ağzı dış tarafa ucu baş hizasından bir karış yukarıda durmak şartıyla, bir kılıç taşır ve güvey düğün odasına o halde getirilir¹¹⁸. Hatay'da "... Çalgı ve oyun birkaç saat devam ettikten sonra gelin herkesin önünde merasimle soyulur. Önde ellerinde süslenmiş iki kılıç tutan iki kız arasında gelin olmak üzere odaların önündeki havuzun etrafı üç defa dönülür¹¹⁹." Gene Hatay'da, "... Önde kaside okuyan birkaç kişi sonra çiçeklerle sarılmış ve mumlarla süslenmiş iki kılıç arasında güveyi ile sağdıç olmak üzere camiye gidilir¹²⁰."

Bu sonuncu anlatılarda yeni bir öge daha buluyoruz; bu da mum oluyor. Mum ve kına; bu ikisinin bir araya gelmesiyle yapılan danslar asıl incelemek istediğimiz konudur. Anadolu düğünlerinde mum ve kına çok önemli iki öge olarak karşımıza çıkıyor. Bunların dansları da vardır. Önce Bedevî Araplar'da bir düğün dansını görelim: Gelin, güveyin evine gelince uzanmış kollarının her bir elinde bir yanan mum tutar, bunlarla ağırca danseder; bir yıldız gibi gözükmek için her yönde döner¹²¹.

Şimdi bize dönelim. Elazığ bölgesinde oynanan *Çayda Çıra* oyunu bir kına gecesı oyunu olup, oynayanların her eline üstünde beş altı yanan mum oturtulmuş tabak alarak oynadığı şarkılı bir danstır. *Çayda Çıra* denmesine gelince, "... eskiden yapılan düğünlerin bilhassa havuz başlarında veya çay kenarlarında tertip edilmesi ve yapıştırılan mumların yakılması ile su üzerinde tepsiler yüzdürülmesi âdetinden kaldığı rivayet edilmektedir."¹²²

114 Wetzstein, *Zeitschrift für Ethnologie*, (1873), 287

115 Kramer, *Mittel-Syrien und Damascus* (1853), 123.

116 Klein, *Zeitschrift des Deutschen Palastinischen Vereins*, VI (1883), 94

117 Abrahams, *Jewish Life in the Middle Ages*, (1896), 193

118 Hâmit Zübeyr Koşay, *Türkiye Türk Düğünleri Üzerine Mukayeseli Malzeme*, Ankara (1944), 258

119 Koşay, *Age*, 130

120 *Age*, 291.

121 Dalman, *Palestinischer Diwan* (1901), 254

122 Fikret Memişoğlu, "Harput'un Kına Geceleri", *TFA* 32 (1952)

Bu Anadolu dansıyla, sebepler aynı olmak üzere, yani düğünlerde, kına ile ilgili olarak ve her iki elde tabak içinde yanan mumlarla dans edilir biçimde, başka ülkelerde de karşılaşmamız incelememiz için çok büyük değer taşımaktadır. Şimdi bu dansı değişik kaynaklardan inceleyelim. "... Kuzey Sumatra'da halk İslâm etkisi altında çok kalmıştır ve *Tari Piring* (tabak dansı) adlı halk dansında Arap kültürü ile bağlantısı kesin olarak görülür. *Tari Piring*, her elin avcu içinde tutulan ve içinde yanan mumlar dikili tabaklarla kadınların veya erkeklerin oynadığı bir oyundur¹²³." Bu dansın kına ve evlenme töreni ile yakın ilgisini bir incelemede daha iyi görüyoruz: Malaya'da "... evlenmenin ikinci günü kına dansı, *Menari Hinei* adı verilen özel bir dans, oynanmaya başlar (Raca'ların düğününde oynanmaz) Bir ufak kalıp kına, bir pirinç tabağın (*gampong hinei*) içinde ve mumlarla beraber çevrilir. Bu tabağı taşıyan dansçı (bu törene *menyelang* veya *bertebat* da denir) çabuk hareketlerden çıkan yelden elindeki mumları söndürmemeye özenerek çevirir. Bu dansın özel bir adı mı vardır, adına 'kına dansı adımı' denir. *Langkahtar hinei* veya *tari hinei* ve bununla çalınan ezgiye de kına sürme ezgisi *Lagu bernihei* adı verilir. Tören bitince 'kına sürme' pirinci (*nasi bernihei*) orada bulunanlarca paylaşılır, geriye kalan 'baş zikir' de görevlilere dağıtılır. Üçüncü gece aynı tören hiç değişiklik yapılmadan tekrarlanır" ¹²⁴

Daha yakın bir incelemede ise şunlar yazılmaktadır: "Üç gece şarkılar söylenir, kestane fişekleri patlatılır, gençler bir 'kına ağacı'nı, içinde kına bulunan ve yanmış mumlar dikili bir tasla çevirirler. İşin ustaları bunu alırlar ve birbirlerine elden ele geçirerek dansederler, evin merdivenine kadar çıkarlar, orada kızlar bunu alırlar ve dansa başlarlar. Bu danslarda tersine çevirip döndürürken mumları söndürmek beceriksizlik işaretidir. Kötülük getirici etkileri kovmak, evlenen çift için kına sürme ilk gece kendi aralarında özel, ikinci gece genel olur; kına taşı ve yanan mumlarla yapılan danslar İslâm düğünlerinde Fas'a kadar uzanır" ¹²⁵

Yanan mumlarla dansı, İran'da da buluyoruz¹²⁶ Fas'da ise düğün gecesinde "... kızın evinde şölen vardır; yalnız kadınlar çağrılır. Gelin yatağına oturmuş ağlar, bırakıp gideceği ailesinin bütün ilişkilerini sayarak, dövünür. Bundan sonra *wazara*'lar danseder. Gelin annesi, içinde dört mum bulunan kına taşı ve bir şişe su getirir. *Wazara*'lar bu taşı alır, kınayı suya karıştırırlar, öteki dördü mumları alarak yakarlar. Gelini yataktan kaldırarak el ve ayaklarına kına sürerler, bu sırada *wazara*'lar ayakta, onun yanısıra dururlar. Sonra gelini tekrar yatağına koyarlar ve dansetmeye başlarlar¹²⁷." Ayrıca

123 "Indonesian Music and Dancing Unity and Variety", *The Dancing Times*, (1946), 452

124 Walter William, *Skeat Malay Magic*, London, (1900), 377

125 Richard Winstedt, *The Malay Magician being Shaman, Sica and Sufi*, London (1951), 118, 123

126 Frederick Hale, *From Persian Uplands*, New York (1920), 120.

127 Edward Westermarck, *Les Ceremonies du Mariages I au Maroc*, (İngilizceden çeviri J. Aren), Paris (1921), 127.

s  ylemek gerekmez, kına dansları da tıpkı kılı  dansları gibi evlili i kutlayan danslardır, "kına, *baraka* yani kutsallık taşıdığı i in k  t  etkenlere kar ı korunmak amacıyla kullanılır."¹²⁸ Tabaklar i inde yanan mumlarla yapılan kına dansını daha  ok Yemen Yahudileri'nin danslarını oynayan INBAL adlı İsraili bir dans toplulu undan Avrupa sahnelerinde de seyretmi tim

Buna kar ın  l m (ve yas) dansları Anadolu'da g r lmez. Bununla birlikte yakın ve kom u k lt rlerde g r ld    i in bunu da bir  rnek olarak a ıklayalım. "A ure t reni" ba lı ı altında,  len tanrısal ki i i in yapılan t renlerdeki danslar da ayrı bir inceleme konusudur. Bu  zel durumun yanı sıra genel olarak bir  l n n arkasından yas tutma, g mme,  l y  taşıma gibi g renek olmu  t renlerde yapılan dans  ok yaygın ve eskidir. Bu danslar mezarda ate  yakmak, yiyecek bırakmak gibisinden dı arıya vurgun davranı lardan birisidir. Anlamları ve g revleri  zerinde yapılacak bilimsel yorumları bir iki ana b l mde toplayabiliriz. Bunun ba ında tıpkı "A ure t reni"nde oldu u gibi  lm   ki iyi onurlandırma ona say ı borcu  deme gelir.  lenin giyimlerini, maskesini takınarak onu temsil etmek, onun yerini alarak, onu tekrar aralarında ya atmak ve b ylece bir avunmaya varmak da bir yorumdur. Gene aynı t ren ve bu t rendeki danslar, arkada kalanları  lenin ruhundan, onun  fkesinden korumak d   ncesiy e yapılı r. Bir ba ka ama  ise  lenin ruhundan de il de  l  bedeninin yanına topla an ba ka ruhların, g r nt lerin k t l   nden korunmak i indir. Bu durumda dansla beraber t rl  g r lt ler de  ıkarılır.  o u kez, dans ıların  l  bedeninin  evresinde bir halka yapıp dola maları da bir b y l  halka ile ya istenmeyen ruhların i eri girmesine engel olmaya ya da  l n n ruhunun halka dı ına  ıkmamasını sa lamaya y neliktir.  rneklerin verilmesine ge meden  l  i in d zenlenen t renlerin her zaman bir yas t reni olarak g z kmedi ini belirtmek isterim. Ya amanın g zelli ini,  l m n g c ne kar ıt kılmak i in t rende ya ama sevincini buldu umuz da oluyor.  o u kez cinsel   eye de geni  yer veriliyor.  rne in T rk budunlarından Ka kay boyunda,  l m ve g m lmede t renin m zikli b l m ne *devrik* deniyor. Bununla d   n gibi bir mutlu t renin kar ıtı belirtilmi  oluyor. Fakat  len kimse ya lı birisi ise *devrik* yerine, rahatlatma, sevin  g r l yor, atlı, sil h atımlı g steriler yapılıyor¹²⁹.

En  ok rastlanan  l m dansının,  l  beden  evresinde dola mak oldu unu bir ok  rneklerden   reniyoruz.  yle ki Homeros'un *Ilyada*'sında da (XXIII 13) bu  evrimsel dansı buluyoruz. Afganistan'da, K fir'ler  len başkanları i in   yle bir dans d zenliyorlar:  l  başkan g steri li bir kılık i inde bir yere oturtulmu tur. Kaldırılı   zerine beyaz bir  rt   rt lm  

128 Edward Westermarck, *The History of Human Marriage*, New York (1822). 511.

129 Oliver Garrod, 'The Qashqai Tribe of Fars' *Royal Central Asian Journal*, XXXIII, (1946). 305

ve tahta su dolu bir kabın bulunduğu yüksekçe bir yere bırakılır. Beyazlar içinde bir rahip "Yamş-Yamş-Yamş" diyerek törene başlar, elindeki yeşil ince dalı tasa batırır ve üç kez ölünün bulunduğu yere vurur. Yas tutanlar durgun bir şarkı söyler ve kadınlı erkekli ölünün çevresinde vals gibi bir dansa başlarlar. Ölen başkanın güzel kızı da dansedenler arasındadır. Bu törenlerde yalnız üst sınıftan olan kadın ve erkekler dansedebilirmiş¹³⁰. Bu biçim dansları Çinlilerde, İrlandalılarda, Yahudilerde de buluyoruz. İspanya ve Portekiz'de bulunan Yahudiler ölünün çevresinde 7 kez dönmektedirler¹³¹. Bugün Araplar arasında kökeni çok eskiye giden bir ölüm töreninde kadınlar ve genç kızlar elele tutuşarak iki halka yaparlar, *Raksa* denilen bir dans oynarlar ve dans ederken şarkı söylerler¹³². Eski Mısır'da gördüğümüz ölüm danslarının kalıntılarını bugünkü Mısır'da gene buluyoruz. Şöyle ki: Ölenin kadın hısım ve arkadaşları ölünün kaldırılmasından sonra gelen ilk üç günün her bir gününde ölünün evinde toplanırlar ve orada yas tutup tuhaf bir dans oynarlar. Yüzlerine, gözlerine ve üstlerine başlarına çamur sürerler ve çoğu kez "halfa" denilen kaba ottan yapılmış ipten bir kuşağı bellerine sararlar. Her biri elinde tuttuğu bir hurma dalını [*nebut* = uzun sopa], kargı, kınından çıkmış kılıcı sallar ve ağır hareketlerle danseder ve derli toplu olmayan bir biçimde yürüyerek, bedenlerini yükseltip indirirler. Bu dans bir saat kadar sürer ve her gün iki ve üç kez tekrarlanır. Üçüncü gün de bitince kadınlar gömüte giderler ve ipten kuşaklarını orada bırakırlar ve çoğu kez bir koyun veya keçi adak olarak kurban edip bir şölen düzenlerler. Tibet'te buna benzer bir törende keçi kurban edilir¹³³.

Bu törende hem ölüyü onurlandırma, hem de ölünün yöresindeki kötü ruhlarla savaş ögesini buluyoruz. Mısır'ın başka bölgelerinde Sudan'da Lattuka, Makaraka ve Dinka oymağında buna benzer danslar buluyoruz. Örneğin Lattuka oymağında hem özel biçimde giyinip dans ederek ölüyü onurlandırıyor, hem de çingiraklarla, boru çalarak kötü ruhları ürkütüyorlar¹³⁴. Eski Roma'daki ölü götürme alaylarındaki danslar da çok ilginçtir. Yukarıda söylediğim gibi bunlarda öleni temsil etme ögesini buluyoruz. *Nobiles* denilen bu alaylarda ölenle beraber onun atalarına boyca, görünüşçe benzer kimseler yüzlerinde mumdan maskelerle (*images*) giderler. Ayrıca söylemek gerekmez bu törenlerde dansın önemli bir yeri vardı. Sibirya'ya geçsek orada da türlü ölüm dansları buluyoruz. Örneğin Çukçi'lerde ölü kadın,

130 S. H. Godfrey, "In the Footsteps of Fa Hien in Upper Swat" *Journal of the Royal Central Asian Society*, XXIII (1936), 455, 456.

131 W. O. E. Oesterley, *The Sacred Dance*, New York, 1923, 201.

132 Alois Musil, *Arabia Petraea* III, (1908), 203.

133 E. Lane, *Age*, 533; Lander Henry Savage, *In the Forbidden Land*, I London, (1898), 124.

134 W. O. E. Oesterley, *Age*, 205-206.

kızak ve ölü geyik bir araya konur, ateş yakılır, çevresinde dansedilir¹³⁵ Eskimolarda ölüm törenlerinde hep dans vardır, ölü şarkılarla bu törene çağılır, yiyecek sunulur ve sağ olanlarla beraber dansedilir. Birkaç yılda bir yapılan büyük ölüm törenlerinde ise dans çok önemlidir. Dansçılarla gömütlerde, eğer ölü boğularak ölmüşse, buz üstünde dansederler¹³⁶ Tekrar edelim, ölüm ve yas dansları çok yaygındır. Yalnız ilkel budunlarda değil, Avrupa'da da Macaristan'da, Sardunya'da, Fransa'da, Toskana'da... bu dansın kendisini veya kalıntılarını buluyoruz.

Dans ve dramatik oyunlar ve kukla dışında kalan oyunların kümelenmesi daha güçtür. Aslında gerçek oyunlar bunlardır, ancak dilimizde hep-sine oyun dediğimize göre, bunları ayırmak güç olduğu gibi, bunlara ayrı bir ad bulmak da olanaksızdır. Belki "estetik oyunlar" (dans, dramatik oyunlar ve kukla) ile "estetik olmayan oyunlar" (birincinin dışında kalan bütün oyunlar) diye bir ayırım yapabiliriz. Ne var ki "estetik olmayan" diye niteleyeceğimiz oyunlarda da estetik öğeler ve değerler bulunur. Bunlar, çocuklar, gençler ve büyüklerce kısaca her yaştan insanlarca oynanan oyunlardır. İçlerinde spora, rastlantıya, dernek oyalanmalarına dayananlar olduğu gibi karmaşık olanlar da vardır. İncelemeciler çeşitli kümelemeler önermişlerdir. Örneğin R. C. Bell, masa ve oyun tahtası üzerinde oynanan oyunları 6 kümeye ayırmıştır: Yarışma oyunları (*tavla* gibi), savaş oyunları (*satranç* gibi), yerleştirme oyunları (*üç taş*, *dokuz taş* gibi), *Mankala* / *Mangala* oyunları (bizdeki *altı ev*, *evcik* gibi), zar oyunları (bizim aşık oyunları da buraya girebilir), *domino* oyunları¹³⁷

Oyun kuramı üzerine çalışan incelemeciler kümelemede en çok iki etkenle çatışma durumunu incelemişlerdir. Bu etkenlerden biri oyuncu sayısıdır. İkincisi ise oyunun sonucudur (oyunda kazanmanın, yutulmanın karşılığı).

Roger Caillois, oyun kümelemesinin sorunlarına şöyle değiniyor: "Oyunlar öylesine çeşitli nitelikler gösteriyor ki, bunlara birçok yaklaşım olanağı bulunmaktadır. Son uygulamalar belli ölçüde bir belirsizlik ve kararsızlığı göstermektedir: Yanyana birçok kümelemeler kullanılmaktadır. İskambil oyunlarının karşısına beceri oyunlarını, içerde oynanan oyunların karşısına açıkavada oynanan oyunları koymak anlamsızdır. Bir dizinde oyunda kullanılan araç ve gereçler bir kümeleme ögesi oluyor, bir başkasında nitelikler, bir üçüncüsünde oyuncu sayısı ve oyunun havası, bir sonuncusunda ise karşılaşmanın yapıldığı yer¹³⁸ " Caillois'nın kümelemesinde oyunun iki boyu-

135 I. W. Shklovsky ('Dionco'), *In Far North-East Siberia*, MacMillan, London, (1916), 145.

136 Nelson "The Eskimo about Bering Strait" *Eighteenth Annual Report of the Bureau of Ethnology*, I (1899), 363

137 R. C. Bell *Board and Table Games From Many Civilizations*, London, (1960)

138 *Man, Play and Games*, 11

tu gözönünde tutulmuştur. Bunlardan birincisi, oyunda ağır basan tepiler mi, yoksa denetim mi olduğunu gösterir. Huizinga'nın oyun öğelerini belirtmek için kullandığı öğeleri kullanarak, Caillois, birinci boyutta oyunları *ludus* (kurallara kendini uydurmak) ve *paidia* (gürültülü, düzensiz, içten geldiği gibi oyunlar) diye ikiye ayırıyor; ikinci boyutta ise *agon* (yarışma, çatışma), *alea* (rastlantı, kader, talih), *mimicry* (yansılama, taklit, gösteri) ve *ilinx* (baş döndüren, insanı sevindiren, coşturan, ürpertili bir tat veren) olmak üzere dörtlü bir kümeleme yapıyor. Örneğin Caillois'ya göre satranç *agon-ludus*'tur; kurallara dayanan bir karşılaşma. Buna karşın *metelik döndürme*,¹³⁹ Caillois'ya göre, bir *alea-paidia* olacaktır. Prof. Boratav, Paris'te 1960 yılında toplanan VI. Uluslararası Etnoloji Kongresi'ne bir kümeleme taslağı önermiştir.¹⁴⁰ Daha sonra bu taslağı geliştirmiş ve yayımlamıştır.¹⁴¹ Boratav oyun kümelemesini şöyle özetlemiştir¹⁴²:

- I. Sadece çocuklara özgü oyunlar (A-C)
 - A. Büyüklerin küçükler için çıkardığı oyunlar.
 - B. Çocukların söz oyunları.
 - C. Takım halinde, danslı, türkölü oyunlar ve basit taklit oyunları.
- II. Talih, kumar, fal, niyet oyunları; büyüklük ve törelik oyunlar (D-G)
 - D. Talih oyunları
 - E. Kumar oyunları
 - F. Niyet ve fal oyunları
 - G. Törelik ve büyüklük oyunları
- III. Beceri ve güç oyunları (H-L)
 - H. Asıl beceri oyunları
 - I. Utmalı/kazanmalı beceri oyunları
 - J. Cimnastikli ve ritmik oyunlar
 - K. Asıl güç oyunları
 - L. Güç ve beceri oyunları.
- IV. Zekâ Oyunları (M-R)
 - M. Aldatmaca, yutturmaca oyunları,
 - N. Bellek gücü, düşünce çevikliği, sezinleme oyunları,

139. Bu bizden bir oyun (Muğla/Ula); burada turalar alta gelmek üzere metelikler üstüste dizilir, taşla vurulur ve turasını yukarıya getiren metelikleri alır. Bkz: *AnadEs*, 76.

140. *Actes du VI^{eme} Congres International des Sciences Anthropologiques et Ethnologiques*, II, (1960), 141-148

141. P. N. Boratav, "Une première ébauche de catalogue des jeux français", *Art et Traditions Populaires*, XVIII/1-3 (1960), 1-77.

142. Pertev Naili Boratav, *100 Soruda Türk Folkloru*, İstanbul (1973), 288-289

- O Saklamaca ve saklamba   oyunlar  ,
- P.   izgili oyunlar,
- Q Ta  lı oyunlar
- R Ba  kaca zek   oyunlar   Bu b  l  me giren oyuncaklar.

- V. Kat  ş  ml   oyunlar (S-T)
- S Kat  ş  ml   oyunlar,
- T. Oyuncaklar

Bir de daha   nce de and  ğ  m  z, Dr. Musa Baran'ın, Birinci Uluslararası T  rk Folklor Semineri'ne sunduğ   "Folklorda   ocuk Oyunları" ba  lıklı bildiride (mumlu k  ğıtla   oğaltılmıştır) kendi incelemesinin gereksinmesi i  in     le bir k  meleme yapıyor ve her birinin yanlarında birer   rnek veriyor:

1. Bilmeceli Oyunlar (*Me Sana?*)
2.   a  ırmacalı Oyunlar (*Yattı kalk*)
3. Dilsiz Oyunlar (*Ad bulmaca*)
4. Resimli Oyunlar (*Nokta nokta hat*)
5.   t  ml   Oyunlar (*    ta  *)
6. Tekerlemeli Oyunlar (*  atal matal*)
7. T  rk  l   Oyunlar (*Yağ satırım*)
8. Sportif Oyunlar (*    Dede-Tukuli*)
9. Orta Oyunları [Seyirlik Oyun] (*Saya Oyunu*)
10. Hayvanlarla oyunlar (*Ku   tutmaca*)
11. Donatım oyunları (*Kına vurma  *)
12. Geli  i  t  zel oyunlar (*Islama  *)

İncelemeci ayrıca bunları i  lev bakımından    e ayırıyor: 1) U   eğ  ten oyunlar; 2) Bedeni eğ  ten oyunlar; 3) İ   duyguları eğ  ten oyunlar.

Yukanda belirttiğ  m  z nedenlerle bu   rnek verdiğ  m  z k  melemeleri hen  z derlemelerin yetersiz olmasından uygulamadık. Ayrıca bir de Boratav'ın *kat  ş  ml  * diye adlandırdığ   bir k  me bulunmaktadır. Bunlar, birden   ok k  menin   zellikleri tek bir oyunda toplandığ   zaman b  yle adlandırılmaktadırlar. Sayıca pek   ok olan bu k  me, k  melemelerin bir zayıf y  n  d  r. Oyunları ara   ve gere  lerine ayırdığ  m  zda da aynı sorun kar  ş  m  za   ıkar.   rneğ  n a  ık oyunları ve değ  nekli oyunlar diye bir ayırım yaptığ  m  zda, hem değ  neğin hem a  ış  ğ  n kullanıld  ğ   bir oyun, bu anlamda bir kat  ş  ml   oyun olmaktadır.

Amerikalı incelemeciler daha   ok yapısal tanımlamalarla oyunları   e  itli boyutlarına g  re incelemektedirler. Burada bunlardan ikisini   rnek vermenin yararlı olduğ  nu d    nd  k. Her k  menin   rneklerini daha   ok

Anadolu oyunlarından seçmeyi yeğledik. Bunlardan birincisi oyunları boyutlarına göre kümeliyor¹⁴³:

I. Bedenin Değmesi.

A. Dolaysız ↔ araçla

İsparta'dan *Değnek* oyununda¹⁴⁴ değnek bedene (ele) doğrudan doğruya değer, buna karşın gene İsparta'dan *Met* oyununda¹⁴⁵ *met* denilen 20 santimlik değneğe bir buçuk arşın boyunda bir başka değnekle vurulur

B. Yarışmalı ↔ yarışmasız.

Ankara'dan *Uzun Urgan* oyununda¹⁴⁶ bedensel değinme yarışmalı buna karşın İstanbul'dan *Altın Beşik* oyununda¹⁴⁷ değinme yarışmalı değildir. Bunun gibi Kayseri'den *Gode Gode Boncuk* oyununda¹⁴⁸ sürekli değinme olmakla birlikte, oyun yarışmalı değildir.

II Bedensel Canlılık.

A. Bedenin Oynaklığı ve Yer Değiştirmesi

1 Durağan ↔ Oynak. Çömelerek, yere oturarak oynanan oyunlarda bedensel hareket sınırlanmıştır; üç taş gibi oyunlarda bu sınırlılık daha çoktur, buna karşın koşmaca, elim üstünde gibi oyunlarda canlılık ve yer değiştirme çoktur.

2 Kaskatılık ↔ akıcılık. Kimi oyunlar sürekli bir yerde durmayı gerektirir. Kimi oyunlar oyuncuların bir süre kimıldamadan kaskatı kesilmesini gerektirir. Örneğin İstanbul'dan *Estepeta* oyunu¹⁴⁹ gibi. Kimi oyunlarda hareket kısıtlanır, ancak oyuncu bedeninde düzeltmeler, duruşunda değişiklikler yapabilir.

B El işlekliğine olanak. Kimi oyunlarda daha çok eller işlediğinden bedenin hareketi kısıtlanmıştır. Örneğin *aşık* oyunlarının kimi türleri ya da Muğla'dan *Ulama* (ya da *Nokta*) oyunu¹⁵⁰ gibi

C. Sesli, sözlü oyunlar. Kimi oyunlar bağırma, konuşmayı gerektirir. kimi oyunlar yalnız söze, tekerlemeye dayanır, bu bakımdan da hareket kısıtlanır. Örneğin Sivas'ın Kangal ilçesinden *Tekerleme* oyunu¹⁵¹ gibi. Kimi

143 Fritz Redl, Paul Gump, Brian Sutton-Smith, "The Dimensions of Games", *SG* 408-418

144 *AnaDia*, 51

145 *AnaDia*, 39-40.

146 *AnBud*, 283-284

147 *IF*, 203-204

148 *AnaDia* 83-84

149 *IÇO*, II

150 *AnadEs*, 49-50.

151 *TÇÖÖ* 35-42

oyunlarda söze, konuşmaya izin vardır, ama bu oyunun yapısal bir kuralı değildir. Kimi oyunlar belirli sürelerle susmayı gerektirir. Örneğin *saklambaç*, *gizlembeç* oyunlarında olduğu gibi. *Dilsiz* oyunlarında konuşma yasağı oyunun temel kuralıdır. Ancak ilerde görüleceği gibi sözün, sesin kullanılmasının işlevi oyunlara göre değişir. Bu kısaca bir bağırma, bir işaret olabilir. Örneğin Gelibolu/Çanakkale’de *Savay* denilen¹⁵² saklambaç oyununda ebe aramaya çıktığı zaman, saklanan oyuncunun *savay* diyerek vurması (*savaylamak* da denir) gibi. Gümüşhane/Bayburt’ta *Cıddı Cıddı*¹⁵³ denilen saklambaç oyununda ebe saklananlara “cıddı mı?” diye sorar, saklananlar da “cıddı” der.

III Beceri Gereksinmesi.

A Zihinsel Beceri Satranç gibi oyunlar düşüncenin yoğunlaştırılmasını gerektirir; Üç Taş, Dokuz Taş gibi oyunlarda bu daha azdır

B Yaratıcı Hayal Gücü Özellikle bulmacalı, bilmeceli oyunlarda gereklidir. Örneğin Burdur’dan *Asal Sorma* oyunu¹⁵⁴ gibi, ya da gözler kapalıyken kendisine vurarı gözlerini açtıktan sonra bulma. Örneğin Afyon’un Şuhut ilçesinden *Bir Fiske* oyununda¹⁵⁵ olduğu gibi.

C El sanatlarındaki gibi el becerisi. Muğla/Ula’dan *Çamur oyunu*¹⁵⁶ Konya’dan *Harmanbiş* oyunu¹⁵⁷ gibi.

D Bedensel beceriler gibi el becerisi. Örneğin hem göz hem el becerisini gerektiren Muğla’dan *Çırtelik* (*Çifte Ellik*) oyunu¹⁵⁸ gibi

E Dil Becerisi Kimi oyunlar katılanların söz, konuşma becerisini gerektirir. Tekerlemeli, bilmeceli, yanıltmacı oyunlar bu türdendir. Bolu’dan *Şaşırtmaca*¹⁵⁹ gibi

F “Tepki zamanı” Kimi oyunlarda uyarıdan sonra bunun karşılığının alınma süresinin çok çabuk olması gerekir. Örneğin Konya’dan *Beş geçili* ve *Yutturma* oyunlarında¹⁶⁰ olduğu gibi. Kimi oyunlarda oyundaki sıra alıp kimin daha önce belirli sözleri söylemesine göre belirlenir. Örneğin Çorum’dan *Cızıh Aşık* oyununda¹⁶¹ “ökcülüm”, “ortancılım”, “sonunculum” demekle erken davranan, oyun sırasını buna göre alır.

152 *SözDer*, 106

154 *AnaDia*, 64-65

156 *Anadİs*, 47-48

158 *SözDer*, 54.

160 *AnaDia*, 7-9

153 *SözDer*, 106

155 *TÇÖÖ*, 80-81

157 *AnaDia*, 14

159 *BS*

161 *AEO*

IV. Başarıyı talihin, rastlantının belirlemesi. Beceri, oyunlarda hep başarıyı belirlemez, rastlantı, talih de bir etkindir. Bu türlü oyunların sayısı pek çoktur ve önemlidir, çünkü oyunculara kazanmak ve yenilmek olasılığını eşit bir biçimde dağıtır. Kimi oyunlarda bu özellikle buna dayanır, kimi oyunlarda ise pek azdır. Bunların en önemlisi kumardır. Ancak Anadolu'da kumar iyi karşılanmaz. Kumardan kazançlı çıkan *üten*, zarar eden *ütülen*'dir¹⁶². Bununla birlikte aşık oyunları, bilye ya da boncuk oyunları, kumar gibi oynanmaktadır. Muğla/Ula'dan *Yuvarlamaca* oyunu bir kumar oyunudur¹⁶³. Çok yaygın olan *Yüzük* oyunlarında da rastlantının önemi büyüktür.

V. Yarışma Etkenleri Pek çok oyunda yarışma en önemli öğedir. Burada yarışmanın yeğlinliği ve bunu yaratanın ne olduğu önemlidir.

A. Kazanma ve yenilmenin önemi. Kimi oyunda bir dizi kısa yarışmalı bölümler olmakla birlikte oyunda kimse kazanmaz ya da yenilmez. Örneğin Konya'dan *Püskürüm Sekme* oyununda¹⁶⁴ ne kazanan ne yenilen vardır *Sak-lambaç*, *Körebe* gibi oyunlarda ebe sık sık değiştiği için oyun sonunda kimin kazandığı, kimin kaybettiği belli olmaz.

B. Hedefe, kaleye yönelme-Hasma yönelme Bir koşuda, bir hedefe nişan almada amaç hedefe ilk varmaktır. Bir top ya hedefe atılabilir (örneğin Ankara'dan *Binekli Dıvar* oyununda¹⁶⁵ top duvara düşürmeden elliye kadar çırpı çırpı oynanır), ya oyuncular topla birbirlerine vurmaya çalışırlar (örneğin Muğla/Ula'dan *Kızıştı* oyunu¹⁶⁶ gibi) ya da önce hedefe atılır, sonra oyunun kuralına göre bir oyuncu ötekine atar (örneğin Konya, Bor/Niğde'den *Cennet-Cehennem* oyununda¹⁶⁷ olduğu gibi)

C. Üstün gelmek-Karşısındakini yenmek. Kimi oyunda itki, yenmek geçici bir heves gibi daha çok kazanmak, üstün gelmektir. Kimi oyunda ise ötekini yenik kılmaya, küçük düşürmeye yönelmiştir. İlerde birçok oyunda yenilenin küçük düşürüldüğünü göreceğiz. Buna cezalar da eklenince kazananın bu türlü isteği daha iyi karşılanmış olur.

D. Takımlı-Bireysel Yarışma. Oyunda takımın bir üyesi olarak yenilmek sonuçları tek başına yenilmekten çok daha önemlidir. Anadolu oyunlarında her iki türe de sayıca pek çok örnek bulunduğunu göreceğiz.

¹⁶² *Ütmek*, anlam olarak tüyünü yakmak, kavurmak, ateşte mısır koçanının püsküllerini çıplak bırakmak, *ütü* ise kumaşın tüyünü ateşle yakan araçtır. Bkz: *AnadEs*, 75.

¹⁶³ *AnadEs*, 64.

¹⁶⁴ *AnaDia*, 12.

¹⁶⁵ *Anbud*, 276.

¹⁶⁶ *AnadEs*, 72.

¹⁶⁷ *SözDer*, 39.

E. Oyuncuların hasım oyuncuları engellemesi. Kimi oyunda engeli hasım oyuncu yaratır. Örneğin Gaziantep'te *Darabil* oyununda¹⁶⁸, bir kesim oyuncular öteki oyuncuları engeller. Kimi oyunculara engel yaratan oyun alanının özellikleri, belli bir eylem için sürenin kısalığı ya da oyun kuralınca konulmuş engeller olabilir.

F. Oyun alanının kullanılmasında özgürlük. Kimi oyunlar, oyun alanını bölgelerle sınırlandırır ya da yasak bölgelerin bulunuşu oyunu karmaşık kıldığı gibi ona zenginlik de katar.

VI Zaman süresinin göz önünde tutulması.

A. Asıl oyunun başlaması için geçecek zaman. Birçok oyunlarda takımların belirlenmesi, ebe veya başkaca görevlerin dağıtılması, oyuna başlama sırasının belirlenmesi, oyun alanında çizgi, çukur, hedef gibi öğelerin saptanması, oyuncuların yerleştirilmesi gibi oyun öncesi işlemler uzun sürebilir. Özellikle bu küçük yaştaki çocuklarda sabırsızlık yaratır.

B. Oyunda olağan bir bitim noktasının olup olmaması. Kimi oyunlarda belirli bir bitim noktası yoktur, kimi oyunlarda, örneğin amacın gerçekleşmesiyle ya da oyun kurallarınca belirli bir sayıya ulaşıncaya oyun sona erer.

C. Oyunda duraklı aşamaların bulunup bulunmaması. Özellikle ebeli oyunlarda ebeyi değiştirecek bir aşamadan sonra oyun yeni bir ebeyle başlar. Kimi oyunlar ise tekdüze yürür, oyuncuların sıkılması, vaktin gecikmesi gibi nedenlerle bırakılır.

VII Araç gereç kullanımı. Kimi oyunlar için oyun araç gereçleri özellikle bunların işlevinden gelen nedenlerle oyunu ilginç kılar. Üç türlü oyun araç ve gereci vardır: Oyunun gelişmesine ve oynanmasına yarayan araç ve gereçler (top, değnek, tura, aşık gibi), engel gereçleri (Örneğin *Kazıklı Tura* oyununda ebenin hareket olanaklarını kısıtlayan kazık ve ip gibi, sınırlama ve hedef gereçleri (çukurlar, nişan alınan hedefler gibi). *Dîvânü Lüğâtî't-Türk*'te *çevgen* oyununda *topık* [=top] ve *çögen* [=topu çekmek için ucu eğri değnek] birinci işlevde, *talas* ya da *tasal* [=çevgen oyununda çizilmiş sınır ve gerilmiş ip] üçüncü işlevdeki gereçlerdendir. Kimi araç ve gereçlerin ya-noyun olarak da kullanışları bulunduğu gibi, kimi oyuncaklar hem kendi başlarına hem de belli kuralları olan bir oyun için kullanılır. Kimi çatışma

¹⁶⁸ *SözDer.* 62

oyunlarında araç ve gereç oyuncunun gücünü ileriye fırlatan araçlardır. Taş atmaya yarayan sapan gibi

VIII. Görev etkenleri. Kimi oyunlarda oyunculardan değişik eylem ve görevler istenir.

A. İşlevlerin ayrılığının tutarı. Kimi oyunda herkesin görevi eş değerdir. Kimi oyunlarda ise örneğin kimi kovalar, kimi kaçar.

İşlem ayrımı ayrıca kimi oyuncunun öne çıkmasını ya da yönetici durumunu getirir.

1. Odak noktası. Kimi oyuncu ilginin üzerine çekildiği bir görevdedir.

2. Yönetici. Kimi oyuncunun görevi öteki oyuncuların ne yapacağını belirler.

Örneğin Muğla/Ula'dan *Üstten Atlamaca* oyununda¹⁶⁹ ilk önce "usta" atlayıp öteki atlayanlara ne yapacakları hakkında komut verir. Isparta'dan *Sende* oyununda¹⁷⁰ yiğitbaşı ne yaparsa ötekiler de onu yapar.

3. Bunlar ayrıca hep oyun alanında, herkesin gözü altındadır. Çoğunlukla ebe bütün öteki oyunculara karşı oynamak durumundadır.

B. Kimi görevler daha çok sanılan, düşsel durumlardır. *Kurtlar-kuzular* ya da Bitlis'in Ahlat ilçesinden *Horoz* oyununda¹⁷¹ horozlar ve sahipleri gibi.

IX. Kuralların karmaşıklığı. Oyunların kural karmaşıklığı iki çeşit oyun kuralı, için söz konusudur. Birincisi oyunu geliştiren oyunun temel kuralları, ötekileri ise yeni bir durumda "şimdi ne yapılacak?" sorusunu gerektiren özel durumlarda uygulanacak özel kurallar. Kimi özel kurallar oyunun gidişini saptıran kurallardır. Örneğin Harput'ta oynanan *Yüzük* oyununda¹⁷² 99 sayı yapanın sayıları yanar, yeniden başlar. Oyun kurallarının karmaşıklığının aşağıdaki etkileri görülür.

A. Katılanların kavraması için sürekli istekleri, soruları olur.

B. Oyun yaşantısını zenginleştirir (Yüzük ve aşık oyunlarının kimi türlerinde olduğu gibi).

X. Katılanların birbirine bağışması. Bağışma ya hasım olmayı ya

169 *AnadEs*, 21-22

171 *TÇÖÖ*, 43-46

170 *KA*.

172 *HYO*

da birlikte olmayı gerektirir. Oyundan tat almada bunun  nemli katkısı vardır. Kimi oyunda kiřilerin ilgisi birbirine kořuttur, kimi oyunda bir oyuncunun ilgisizlięi ya da yeteneksizlięi  teki oyunculara olumsuz etkiler g sterir. Ayrıca katılanların baęımlařması bir oyuncunun belli bir s re odak noktasında olmasını gerektirir, bunun da duruma g re olumsuz etkileri g r l r.

XI Katılmanın oylumu ve daęılımı D rt katılma d ř n lebilir

1. Etkin katılma-topu atma, kořma vb gibi
2. Oyun i inde edilgin katılma, kendi sırası ya da kendi b lgesine gelineceye dek bekleme
3. Oyun i i bekleme Oyuncunun iři edilgindir.  rneęin Sivas/Divrik'ten *  mlek* oyununda¹⁷³   mlekler   mlelipek beklerler, oyunu ebe ile sırası gelen   mlek sahipleri oynar.
4. Oyun dıřı bekleme,  zellikle eleme oyunlarında, oyuncular birer birer oyun dıřı kalır (daha  nce buna Anadolu'da * lmek* denildięini g rm ř tik) yeniden bařlamak  zere oyunun bitimini beklerler.

Bir oyuna ilgi duyulurken řunlar g z n ne alınabilir:

- a. Etkin katılma olanaęının ne  l  de verildięi,
- b. Daha az etkin katılmadan etkin katılmaya d n ř mlerin  abukluęu,

XII  zanlatımda, tepilere ne  l  de olanak tanıdıęı  rneęin soru: "Oyun kaba řakalara ne  l  de izin verir?" Anadolu oyunlarında oyuncuların bu eęilimleri daha  ok oyun cezalarında karřılanır

XIII Oyunda durak, ara verme olanakları

A G venlik, kurtuluř b lgeleri ve duruřları. Kimi oyunda bu b lgeler ya da duruřlar yoktur, kimi oyunlarda bir tane vardır, kimi oyunda birden  oktur.  rneęin Kayseri'den *Kırmızı Beyaz* oyunundaki¹⁷⁴ kale gibi

XIV. Geciktirim ve merakın  nemi Kimi oyunlar s r p giderken birden bir durak gelir Bu duraktan  nce oyun iyice hazırlanır. İřte bu hazırlık meraklı bir noktayı geliřtirir.

173 T   , 63-65

174 AnaDia, 102.

XV. Karşıtlar arasında yön değiştirme

A. Rolün değişmesi. Örneğin saklambaç oyununda arayan birdenbire aranan olabilir.

B. Eylemin değişmesi. Oyuncunun hareketi birden değişebilir. Yukarıda verdiğimiz *Estepeta* oyununda "estepeta" denince herkes kaskatı kesilir, "boz" denince hareket edebilirler.

XVI. Oyunda kazanmanın ve yenilmenin sevinci-üzüntüsü

A. Malının elden çıkması, 'yoksullaşma'. Aşık ve bilye oyunlarında.

B. Yenilenin yeterli oyun becerisi olmadığı anlaşılır.

C. Talihin yenilen oyunculardan yana olmadığını gösterir.

D. Küçük düşürücü. Kimi oyunların sonucu ya da uygulanan cezalar yenileni küçültücü durumlara sokar, alay konusu olur.

XVII. Kazanmanın dağılımı. (Bir kişi tek başına mı yoksa takımla mı kazanıyor?)

A. Tek kazanan, ötekilerin hepsi yenik-elemeli oyunlar.

B. Birinci, ikinci, üçüncü vb. (Sayı elde etmeye dayanan oyunlarda en çok sayı alan birinci, ondan sonrakiler, ikinci, üçüncü olur.)

XVIII. Oyundaki ödül ve cezaların ölçüsü. Ödül ve ceza oyunun içine ne ölçüde girmiştir.

A. Oyunun içinde. Kimi oyunlarda örneğin cezalar, sıkıntı verme oyunun kendisindedir. Örneğin *Tura* oyunlarında oyuncular yakalandıkça tura yerler.

B. Oyun sonunda, kazanan ödül, yenik düşen ceza alır.

XIX. Yasal hile ve aldatmalar. Kimi oyunlar başka durumlarda haksız, onur kırıcı olan hile ve aldatmalara izin verebilir.

A. Yalan söyleme, blöf yapma. Örneğin poker oyununda blöf yapmaya izin vardır.

B. Bilerek şaşırtma. Örneğin kimi saklama oyunlarında, yerini bilen, arayanı şaşırtabilir.

C. Sonucu kendi lehine çevirmek için hile yapmak. Örneğin zar oyunlarında hileli zar kullanmak oyun kurallarına aykırı iken, Anadolu'da kimi aşık oyunlarında aşığın istenen yüzünün yukarı gelmesini sağlamak için içine kurşun dökülmüş aşıkların kullanılmasına izin vardır.

D. Kaçamak. Örneğin Gelibolu/Çanakkale'den, *Bir, iki, üç* oyununda¹⁷⁵, ebe arkasını döndüğünde oyuncular birer adım ilerler, ebe görmeden çizgiyi geçen kazanır. Bu oyunda ebenin dikkati oyalanarak kaçamak adım atılabilir.

XX. Oyunda engelin niteliği. Kimi oyunlarda önemli engeller vardır

A. Katılanın dışındaki engeller

1. Hasımın yarattığı engeller. Örneğin Elazığ'dan *Kale Kapmaca* oyununda¹⁷⁶ kaleyi koruyanların kaleye saldıranları engellemesi. Isparta'dan *Kazıklı Tura* oyununda¹⁷⁷ herkes turasını almaya çalışır, turaları bekleyen ebe onları engeller.

2. Kişisel olmayan engeller. Örneğin Silifke'de Tahtacı oynağının *Orman* adlı oyununda¹⁷⁸ yere koştur dikilmiş değnekler arasında zikzak geçme-
de olduğu gibi.

B. Oyuncunun kendisine bağlı engeller. Körebede gözleri bağlı olmak, sekerek koşma zorunluluğu gibi. Uşak'ın Elmacık köyünden *Heybeli Torbalı* oyununda¹⁷⁹ iki oyuncu birbirine bağlanır.

XXI. Güvene Bağlılık. Takımlar arasında kimi oyunlarda çok tartışma çıkabilir, çünkü bir yan, olup bitenleri denetlemek olanağını bulamazlar. Katılanların hasımlarına güvenmesi gerekir. *Körebe*'de ebe görebilir, *saklam-bağ*'ta ebe kaçamak bakabilir. Bunun için kimi oyunlarda yargıcılar bulunabilir. Örneğin Kayseri'den *Gül ebeye yatan* oyununda¹⁸⁰ *şahit* denilen bir yargıcı vardır, hem oyunu yönetir, hem de hile yapılmasını önler.

XXII. Bağlılıkta Süreklilik. İlerde göreceğiz; Anadolu'da oyunların eş seçme ya da iki karşı takımın üyelerinin belirlenmesi için birtakım kurallar,

175 *SözDer*, 38.

177 *AnaDia*, 45.

179 *FEO*.

176 *SözDer*, 18-19.

178 *TÇÖÖ*, 17-27.

180 *AnaDia*, 93.

işlemler vardır. Bununla birlikte kimi oyuncu belirli bir oyuncu ile aynı takımda olmak ister. Bu işlemlerde hile de yapılabilir.

XXIII. Yaşamdan konuları yansıyan oyunlar. Kimi oyunlar, oyun dışı yaşamdan konuları canlandırırlar. Aslında bu tür oyunlar daha çok danslar ve dramatik oyunlarda görülür. Ancak bunların dışındaki oyunlarda araç ve gereçlerle sözle ve eylemlerle bu konular yansılır.

A. Günlük olaylar ve yaşamdan sahneler. Çocukların evcilik, komşuluk oynamaları, örneğin Ankara'dan *Hala Kadın* oyunu¹⁸¹ gibi. Gene çocukların oynadığı ve çeşitli esnafı sözlü ve eylemli yansıyan Kastamonu'dan *Esnaf* oyunu¹⁸² gibi.

B. Kimi oyunlarda yansılama daha düşseldir. Masallardan, geçmişten başka ülkelerden kişi ve olayları canlandırır. Çocukların Kızılderili, uzak adamı, kovboy olmaları gibi.

XXIV. Oyun araç ve gereçlerinin kişiselliği. Top kişisel değildir, herkes kullanır, ancak aşıklar oyuncuların kendilerininindir. Kimi kişisel araç ve gereçlere oyuncular çok düşkündür, oyunu kazandırıcı nitelikleri olduğuna inanırlar; bu nedenle de bunların çalınması elden çıkması çok üzücü olur.

XXV. Oyunda ritüel öğeleri. Kimi oyunlar doğrudan doğruya ritüel olarak kalmışlardır, kiminde ritüel özellikleri vardır. Bunları ilerde ayrıntılı olarak göreceğiz.

XXVI. Oyunların gizli cinselliği. Oyunlar cinsel ilgileri ortaya çıkarabilir, cinsel tepkiler içerebilir. Ancak burada şu noktayı belirtelim: Anadolu oyunları için bunları kesinlikle saptamak güçtür. Cinsellik konusu yalnız karşıt cinsler değil, eşcinsellik eğilimlerinde de düşünülebilir. Çocuklar arasında oynanan evcilik oyunlarında, ayrıca yalnız kadınlar ya da yalnız erkekler arasında oynanan oyunların konularında, sözlerinde de bunların izlerini bulabiliriz. Ancak cinsel ilgi ve konuları daha çok ilerde ele alacağımız dramatik oyunların kimi örneklerinde bulacağız.

A. Geçici olarak bedensel hoşlanma. Kovalama, yakalama gibi oyunların belirli yerlerinde bedenlerin birbirine değmesi cinsel nitelikte olabilir.

181 *Anbud* 279-280

182 *İÇÖÖ* 55-59

B. Cinsel e ilim ve istekleri belirli bir y celme d zeyine getirebilir  rne in *Balon ve I ne Dansı* gibi

C. G venceli cinsel doyunluk

XXVII. Oyunların g ld r c  olabilme g c . Kimi oyunlar katılanları tuhaf rollere ya da g ld r c  i li kilere sokabilir. Nitekim Anadolu oyunlarında b yle  akalı oyunlar bulundu unu g rece iz. Ayrıca oyunların sonundaki cezaların kiminin de b yle g ld r c  niteli i vardır.

XXVIII. Oyun sonucunun belirginli i. Kimi oyunda sonu  kesindir, kimi oyunda sonu  ku ku yaratabilir.  o u kez bu durumda yukarıda da belirtildi i gibi tartı ma konusunu bir yargıcı,  ocuk oyunlarında bir b y k  zebilir.

XXIX. Kar ıla malar. Oyunlar katılanları  e itli i li kiler i ine sokar. Bu i li kileri etkin-edilgin, ba at-ba e en vb. gibi ayrımlarla da belirtebilir. Ancak burada genellikle oyuncu ve kar ı-oyuncu olarak g sterilebilir.

Oyuncunun amacı	Kar�ı-oyuncunun amacı
	Ko�u
Yeti�ip ge�mek (her ikisi de hedefe ilk varmaya u�ra�ır)	�nde Kalmak
	Kovalama
Yakalamaya, de�meye �alı�mak	Uzakla�mak, vuru�tan ka�mak
	Tutsak Alma
Ele ge�irme, (bir ki�iyi, bir simgeyi; �almak, kapmak, zorla almak da olabilir)	Ele ge�irilmeyi �nlemek; simgenin ya da takım arkada�ının elden gitmesini �nlemek
	�st�ne Varmak
Takılmak, alay etmek, i�nelemek, yanlış yapmaya kandırmak	Saldırıya sonuna kadar dayanmak, direnmek

Arama

Bulmak, rastlantı ile, bir izle
(saklanan bir kişi, bir nesne ya da
fikir olabilir)

Saklamak-örtterek, yanıltarak, ilgiyi
başka yöne çekerek (kendini, bir
nesneyi, bir fikri)

Kurtarma

Tutukluyu özgürlüğüne
kavuşturma, kurtarıcı olmak

Bekçilik yapmak, kaçmayı
engellemek

Ayartmak

Yasak olanı yapmaya kışkırtmak
(*Diksiz* oyunlarında gülmeye,
konuşmaya ayartmak)

Etkilenmemek, ayartmaya diren-
mek, dayanmak, karşı koyma,
özdenetim

Oyunlardaki yapısal öğelere göre kümelemeye yönelik ilginç bir çalış-
ma yapılmıştır¹⁸³ Bu öğeler şunlardır:

1. Oyunun amacı.
2. Eylem için yöntem
3. Eylemi düzenleyen kurallar
4. Oyuncu sayısı
5. Katılanların görevleri.
6. Katılanların birbirlerini etkileme biçimleri.
7. Sonuçlar ve hesaplaşma

Bunlara iki öğe daha katılmıştır. Bunlardan birincisi katılma için gerekli yetenek ve beceriler, ikincisi ise çevresel gereksinimler ve araç gereç gereksinmesidir.

Öğeler	Örnekler
1. Oyunun amacı	Satrançta hasmını matetme, Golf'te en az sayıda vuruşla oyunu bitirme
2. Oyunu oynama yöntemi. İşlemlerin sırası, belirli işlemler.	Kayseri'den <i>Kazankup</i> oyununda ¹⁸⁴ bir duvar dibine el topunun girebileceği büyüklükte oyuncu sayısı kadar çukur açılır, en ortaya bunlardan daha büyük bir çukur açılır, bunun adı <i>Kazankup</i> 'tur Geriye bir çizgi

¹⁸³ E. M. Avedon, "The Structural Elements of Games", *JG* 419-426.

¹⁸⁴ *KÇMO III*

çizilir. Ebe seçilir. Ebe çizgiye çömelerek topu atar, top kimin çukuruna girerse, o oyuncu ebenin sırtına biner, top başkasının çukuruna girinceye kadar oturur. Eğer gene kendi çukuruna girerse, ebeye çimdik atar. Top, ebenin çukuruna girerse üstteki ebe olur. Top *Kazankup*'a girerse, herkes kaçıtır, ebe topu alıp kaçanların arkasından fırlatır. Kime değerse o ebe olur. Top değmezse ebe yine ebe kalır.

3. Eylemi düzenleyen kurallar. Davranışları düzenleyen kurallar.

NOT: Kimi oyunların pek az kuralı vardır, kiminin oyun kuralları olur, öyle ki oyun dışından birinin oyuncuların kuralları bozmamalarını gözetmesi gerekebilir.

4. Katılacakların sayısı; bir oyunun oynanabilmesi için en az ve en çok oyuncunun belirlenmesi.

Kimi oyunda en az ile en çok oyuncu sayısı eşittir.

Yukarıdaki örnekte top *Kazankup*'a girerse, çocukların kaçışmadan önce "Kazankup" diye bağırmasını, ebe topu attığı zaman top değmemişse, hepsinin *kazankup*'u ellemesi gerekir.

Yumruk oyununda, ayak topu oyununda yargıcılar gibi.

Örneğin saklambaç'ta en az iki kişi olur, en çoğu belirtilmez. Kimi oyunda iki takımın sayısından bir fazla olmalı. *Çömlek*¹⁸⁵ oyununda olduğu gibi.

Örneğin ayak topunda her takım için onbiret kişiden en az ve en çok 22 kişi gerekir.

Örneğin ayak topu gibi oyunlarda

5. Katılanların görevi; işlevleri, yetkileri.

Kimi oyunlarda oyuncuların görev ve işlevleri arasında bir ayırım yoktur.

6. Sonuçlar, ceza ve ödüller. Eylemin sonucuna bağlanan değerler.

7. Eylem için gerekli yetenek ve beceriler.

(a) Bilmeye, kavramaya belleğe, değerlendirmeye dayanan işlemler.

(b) Devimsel duyum, bedensel hareketler becerisi, organlar arasında uyumlu işbirliği, dayanıklılık, görtiş, duyuş vb.

(c) Coşkusal, duygusal alan oyunlarda öfke sevinç, kin, sevgi gibi coşkuları doğuran, kamçıl原因 etkenler.

8. Birbirine etkililik biçimleri

(a) Kendine dönük bireysel ya da zihninde ya da zihni ile bedeninin bir parçası arasında oluşur, başka bir kişi ve dış nesne, araç gerekmez

her takımın içinde oyuncuların ayrı ayrı görevleri vardır. Uşak'tan *Kara Kedi* oyununda¹⁸⁶ ise halkayı yapan oyuncuların, halka içindeki ebenin ve halka dışındaki kara kedinin görevleri ayrı ayrıdır.

Aşık, bilye oyunlarında kazanan aşıkları, bilyeleri alır. Kimi oyunlarda kazanan bir yemek, bir şölen alacaklı olur. "Bey" olur, usta oyuncu olarak kabul edilir.

Örneğin Çorum'da oynanan *Uzun Urgan*'da¹⁸⁷ deyimlerin iyi *tuyumlanmış* [= ezberlenmiş] olması gerekir.

Örneğin *beş taş* oyunu, hem el hem göz becerisinin uyumlu işbirliğini gerektirir.

Örneğin bir oyuncunun taşı oyun alanı dışına fırlayınca, oyuna devam için duyguların denetimi

Çok küçük yaştaki çocukların kendi bedenleriyle oynaması, zihinden stratejik oyunlar (satranç gibi) oynama, ya da Urfalı'nın *Beş parmağı yüz veya bin yapmak* oyunu¹⁸⁸ gibi

186 TÇÖÖ, 88-89

187 ÇEÇÖ IV

188 UFD 62

- | | |
|--|---|
| (b) Dışa dönük bireysel-tek kişinin bir başkasını gerektirmeden, bir nesne ile | Bulmaca çözümü, <i>solitaire</i> denilen tek başına oynanan oyuncaklar. |
| (c) Bir kişinin, başka kişilerin de bulunduğu ve onların da aynı amaca yöneldiği çevrede, bir nesneye toplu eylemle yönelişi. | <i>Tombala, roulette</i> gibi. Bolu'da böyle bir kumar aracına <i>çevirge</i> ¹⁸⁹ denir. |
| (d) Bir kişinin başka bir kişiye karşı karşılaşmalı nitelikte eylemleri. | Tenis, dama gibi iki kişilik oyunlar |
| (e) Karşılaşmalı nitelikte üç ya da daha çok kişinin (ki bunlardan biri hasım ya da ebe'dir) tek yönlü eylemi. | <i>Elim sende</i> oyunları gibi. |
| (f) Üç ya da daha çok kimse-nin (içlerinde tek hasım yoktur) çok yönlü eylemi | Poker oyunu gibi |
| (g) İki ve daha çok kişinin ortak bir amaç için öbek içine dönük eylemi. Bu eylem olumlu söz ya da söze dayanmayan birbirine etkililik gösterir. | Parmaklar arasında sicimle biçimler yapmak gibi |
| (h) İki ya da daha çok takım arasında karşılaşmalı nitelikte toplu eylem. | Bütün karşılaşmalı takım oyunları |

9. Oyun alanı ve çevresel gereksinimler

(a) Oyunun eylemi kolaylaştıran insan yapısı ya da doğal özellikler

Saklambaçta saklanacak yerlerin oluşu. Kimi oyunlarda duvarın ya da ağaçların gerekli olması gibi

(b) Oyun için gerekli ya da yardımcı çevresel gereksinimler.

Kimi oyunlarda toprağın eğilimli olması, gece oynanan oyunlarda karanlığın olması gibi.

10. Gerekli araçlar. Kimi insan yapısı, kimi doğal araçlar oyun için gerekli olabilir.

Top, aşık, değnek gibi.

Kimi oyunlarda bu gerekli değildir.

Örneğin *Birdir Bir* gibi