T.C.
KASTAMONU ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
TÜRK DİLİ VE EDEBİYATI ANA BİLİM DALI

TÜRK DESTAN EVRENİNDE OYUN ÜZERİNE BİR İNCELEME

ZEHRA BAYIR

DOKTORA TEZİ

DOÇ. DR. GÜLTEN KÜÇÜKBASMACI

HAZİRAN - 2023
KASTAMONU

TAAHHÜTNAME

Bu tezin tasarımı, hazırlanması, yürütülmesi, araştırmalarının yapılması ve bulgularının analizlerinde bütün bilgilerin etik davranış ve akademik kurallar çerçevesinde elde edilerek sunulduğunu; ayrıca tez yazım kurallarına uygun olarak hazırlanan bu çalışmada bana ait olmayan her türlü ifade ve bilginin kaynağına eksiksiz atıf yapıldığını, bilimsel etiğe uygun olarak kaynak gösterildiğini bildirir ve taahhüt ederim.

Zehra BAYIR

ÖZET

DOKTORA TEZİ

TÜRK DESTAN EVRENİNDE OYUN ÜZERİNE BİR İNCELEME

ZEHRA BAYIR

KASTAMONU ÜNİVERSİTESİ SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
TÜRK DİLİ VE EDEBİYATI ANA BİLİM DALI
DANIŞMAN:DOÇ. DR. GÜLTEN KÜÇÜKBASMACI

Bu çalışmada varyantlaşan Türk epik destanlarında oyun ve oyunla ilgili kavramlar ele alınmıştır. Çalışmanın amacı, Türk epik destanlarında geçen oyunların kültürel arka planını incelemek, tespit edilen oyunların bağlamını, yapısını, işlevini ve destan kurgusunda oyunun yerini belirlemektir. Çalışma "Giriş" ve yedi bölümden oluşmaktadır. "Giriş" bölümünde destan ve oyun kavramları, oyunun özellikleri ve unsurları, oyunun kamlık ve kültürel bellekle ilişkisi ele alınmıştır. Çalışmada, nitel araştırma yöntemlerinden doküman tarama ve karşılaştırma teknikleri kullanılarak Türk destanlarındaki oyunlar incelenmiştir. Bu çalışma, metin merkezli kuramlardan "Yapısalcı", "Bağlamsal" ve "İşlevsel" halkbilimi kuramlarını dâhil ederek destanlardaki oyunları analiz etmeyi amaçlamaktadır. "Destanlarda Adı Geçen Oyunlar" başlığında, destanlarda tespit edilen kırk farklı oyunun oynanma biçimleri verilmiştir. "Bağlam Açısından Oyunlar" başlığında, oyunlar; oynanma amacı, zamanı, mekânı ve oyuncularına göre ele alınarak sınıflandırılmıştır. Bu bölümde destanlarda geçen oyunlar, çocuk ve oyun ilişkisi yanında geçiş dönemlerinde, avda, konuk ağırlamada, mevsimlik bayramlarda, kağan tayininde ve savaşlarda tuttuğu yer açısından incelenmiştir. "Anlam Açısından Oyunlar" başlığında oyunlar, TDK'nin oyun tanımındaki anlamlarından yola çıkılarak eğlence, sınama ve yarış, kumar, hile, dans, tiyatro olarak değerlendirilmiştir. "Destanlardaki Oyunların Yapısı" başlığında; oyun adı, oyuncular, oyun araçları/oyuncak, oyunların icra ortamları, ödül ve ceza unsurları incelenmiştir. Destan metinlerindeki bağlamlarıyla sınırlı olmak üzere tespit edilen oyunların işlevleri "Destanlardaki Oyunların İşlevleri" başlığında verilmiştir. "Destan Kurgusunda Oyunun Yeri" başlığında oyunlar kişiler, olay, mekân, zaman, anlatıcı/dinleyici ve epik kurallar çerçevesinde incelenerek oyunun destan kurgusunda önemli bir yere sahip olduğu görülmüştür. Oyunların destan kurgusundan ayrı düşünülemeyecek bir rolü bulunmaktadır. Ayrıca destanlardaki oyunların bağlam, yapı, işlev açısından değerlendirilebileceği görülmüştür. Anlatıyı oluşturan yapının, oyuna da uygulanabileceği ve oyunun bağlamının, anlamı oluşturmada temel rol oynadığı sonucuna varılmıştır. Türk epik destanlarındaki oyunlar; oyun, yapı, bağlam, işlev açısından bir bütün hâlinde değerlendirilerek kurgu boyutunda oyunun destan ile ilişkisi ortaya konulmuştur. Oyunlar; destanlardaki olayı, ana karakterini, ana hikayesini etkilemektedir. Destan kurgusu, destan kahramanlarının oynadığı oyunlara bağlı olarak değişebilmektedir.

ANAHTAR KELİMELER: Destan, Türk destanları, oyun, kültürel bellek, kurgu.

Haziran 2023, 412 Sayfa

ABSTRACT

PH.D THESIS

A STUDY ON GAME WITHIN THE WORLD OF TURKISH EPIC

ZEHRA BAYIR

KASTAMONU UNIVERSITY INSTITUTE OF SOCIAL SCIENCE
DEPARTMENT OF TURKISH LANGUAGE AND LITERATURE
SUPERVISOR:ASSOC. PROF. DR. GÜLTEN KÜÇÜKBASMACI

In this study, game and game-related concepts in variantized Turkish epic epics are discussed. The aim of the study is to examine the cultural background of the games in Turkish epic epics, to determine the context, structure, function of the identified games and the place of the game in epic fiction. The study consists of “Introduction” and seven chapters. In the “Introduction” section, the concepts of epic and game, the characteristics and elements of the game, the relationship of the game with camness and cultural memory are discussed. In the study, games in Turkish epics were analyzed by using document scanning and comparison techniques from qualitative research methods. This study aims to analyze the plays in epics by including "Structuralist", "Contextual" and "Functional" folklore theories from text-centered theories. Under the heading "Games Mentioned in the Epics", the ways of playing forty different games identified in the epics are given. Under the heading "Games in terms of Context", games are categorized according to their purpose, time, place and players. In this section, the games in the epics are analyzed in terms of their place in transitional periods, hunting, entertaining guests, seasonal festivals, kagan appointments and wars, as well as the relationship between children and games. Under the heading "Games in terms of Meaning", games are evaluated as entertainment, test and race, gambling, cheating, dance and theater based on their meanings in TDK's definition of games. Under the title of "Structure of Games in Epics"; game name, players, game tools/toys, performance environments of games, reward and punishment elements were analyzed. The functions of the identified games, limited to their context in the epic texts, are given under the heading "Functions of Games in Epics". Under the title "The Place of the Game in Epic Fiction", the games were analyzed within the framework of people, event, space, time, narrator/audience and epic rules and it was seen that the game has an important place in epic fiction. Games have a role that cannot be separated from epic fiction. It was also seen that the games in epics can be evaluated in terms of context, structure and function. It was concluded that the narrative structure can also be applied to the game and that the context of the game plays a fundamental role in creating meaning. The games in Turkish epic epics were evaluated as a whole in terms of game, structure, context and function, and the relationship of the game with the epic in terms of fiction was revealed. Games affect the event, the main character, the main story in epics. Epic fiction can change depending on the games played by the heroes of the epic.

KEYWORDS: Epic, game, Turkish epics, cultural recollection, fiction

June 2023, 412 Page

TEŞEKKÜR

Akademik ilerleyişimi sağlayabilmemde büyük emeği olan, ders dönemimden tez yazma sürecine dek görüş, öneri ve tecrübeleriyle bilimsel bakış açımın gelişmesini sağlayan kıymetli hocam ve danışmanım Doç. Dr. Gülten Küçükbasmacı'ya teşekkür ederim. Tez izleme komitesi üyeleri olan ve engin bilgi ve tecrübelerinden yararlandığım değerli hocalarım Prof. Dr. Eyüp Akman'a ve Prof. Dr. Nezir Temur'a teşekkür ediyorum. Tezimi değerlendiren ve katkıda bulunan jüri üyeleri hocalarım Prof. Dr. Ali Yakıcı'ya ve Doç. Dr. Mehmet Onur Hasdedeoğlu'na ayrıca teşekkür ederim. Tez çalışma sürecimde hayallerimi gerçekleştirmem için beni yüreklendiren, hayatımı kolaylaştıran, desteğini ve sevgisini her an hissettiğim değerli eşim Akif Bayır'a; her zaman benimle gurur duyan aileme ve desteklerini esirgemeyen ikinci ailem olan Bayır ailesine teşekkür ederim.

ZEHRA BAYIR

Kastamonu, 2023

İÇİNDEKİLER

Sayfa

TEZ ONAYI ..... **ii**
TAAHHÜTNAME ..... **iii**
ÖZET ..... **iv**
ABSTRACT ..... **v**
TEŞEKKÜR ..... **vi**
İÇİNDEKİLER ..... **vii**
ŞEKİLLER VE GÖRSELLER DİZİNİ ..... **x**
TABLOLAR DİZİNİ ..... **xi**
SİMGELER VE KISALTMALAR DİZİNİ ..... **xii**
1. GİRİŞ **1**
1.1 Destan ve Oyun 1
1.1.1 Destan 1
1.1.2 Oyun: Köken ve Anlam 7
1.1.3 Oyunun Özellikleri ve Unsurları 20
1.1.4 Oyun ve Kamlık 26
1.1.5 Oyun ve Kültürel Bellek 37
2. ÇALIŞMANIN YÖNTEMİ, AMACI, SINIRLILIKLARI VE ÖNEMİ **46**
3. DESTANLARDA ADI GEÇEN OYUNLAR **65**
3.1 Akaçölüm 70
3.2 Aşık Oyunları 71
3.2.1 Çakmak (çükö) 75
3.2.2 Çertmek 76
3.2.3 Engke 76
3.2.4 Ordo 76
3.2.5 Upay 78
3.3 Atlı Oyunlar 78
3.3.1 Atçılık (Laşalla/Tayak At) 78
3.3.2 At Yarışı/Tay Yarışı/At Koşusu/At Koşturmak/Bayrak Yarışı 81
3.3.3 At Üstünde Oyun 84
3.3.4 At Üzerinde Güreş (Er Eniş/Oodarış/Tenge Eniş) 85
3.3.5 Bozuk Para Kapma (Tıyın Enmey/Tenge) ve Kalpağı Düşürme 86
3.3.6 Cambı (Jambı) 87
3.3.6.1 Kabak atışı (Altın kabak) 89
3.3.7 Çevgen (Cevgan) 90
3.3.8 Kökbörü/Oğlak Kapma (Ulak Tart) 92
3.3.9 Mızrak Müsabakası (Er Sayış) 94
3.4 Atıcılık ve Nişancılık 94
3.4.1 Ok Atma Çeşitleri 100
3.4.1.1 Buta atma (Nişana atma) 101
3.4.1.2 Darp vurma (Sert metallere atma): 102
3.4.1.3 Menzil atma (Uzağa ok atma) 103
3.5 Bebek (Qogırçaq/Gurcak) Oyunu 104
3.6 Beş Taş (Kumalak/Toptaş) 105
3.7 Bulmaca/Bilmece (Yomak) 106

3.8 Dama (Duobat) 107
3.9 Dans (Segir-/Biyçi/Kız Oynat-/Biyi/Oyno-) 107
3.10 Güreş (Köreş/Kürej) 109
3.11 Gürz 113
3.12 Kara Koyum Dümpüldök 114
3.13 Kılıç (Kiliçvazlik/Kılıç Çaap) 114
3.14 Kütük Oyunu 116
3.15 Koşu/Yaya Yarışı (Cöö Cabış/Jayav Yarış)/Yaya Koşusu (Yöger/Yögir) 116
3.16 Kız Oyunu [Akıynek (Atışma)/Car Köröşü (Yar Köröşü)] 117
3.16.1 Akıynek Oyunu (Kız Atışma Oyunu) 117
3.16.2 Ayaldardın Sayış Oyunu (Kadın Mızrak Oyunu) 118
3.16.3 Ayaldardın Küröş Oyunu (Kadın Güreş Oyunu) 118
3.16.4 Kız Carış Oyunu (Kız Yarış Oyunu) 119
3.17 Kız Kovalama/Kovalama (Kıv/Quw) 119
3.18 Kukla Oyunu (Gölstan Oyunu) 120
3.19 Mangala (Korgol/ Korgool) 123
3.20 Mızrak (Süngü- Harba-Kargı /Sırıkla Atışmak/Nayza) 129
3.20.1 Silahşorluk 130
3.21 Saklambaç (Caşın/Cajın) 130
3.22 Salıncak (Selkinçek) 131
3.23 Satranç (Çatıraş/Keşte/Keçte/Kişte) 132
3.24 Taş Atma 133
3.25 Taş Kaldırma 134
3.26 Yüzme (Çimsa/Cebel) 134
3.27 Yüzük Saklama Oyunu (Ak Şeke Oyno) 135
4. BAĞLAM AÇISINDAN OYUNLAR 140
4.1 Çocuk ve Oyun 141
4.2 Geçiş Dönemi Törenleri ve Oyun 160
4.2.1 Doğum Törenleri ve Oyun 162
4.2.2 Evlenme Törenleri ve Oyun 168
4.2.3 Ölüm Törenleri ve Oyun 205
4.3 Av ve Oyun 211
4.4 Konuk Ağırlama ve Oyun 219
4.5 Mevsimlik Bayramlar ve Oyun 223
4.6 Kağan Tayini ve Oyun 226
4.7 Savaş ve Oyun 230
5. ANLAM AÇISINDAN OYUNLAR 239
5.1 Eğlence Olarak Oyun 239
5.2 Sınama ve Yarış Olarak Oyun 245
5.3 Kumar Olarak Oyun 261
5.4 Hile Olarak Oyun 264
5.5 Dans Olarak Oyun 270
5.6 Tiyatro Olarak Oyun 277
6. DESTANLARDAKİ OYUNLARIN YAPISI 282
6.1 Oyunların Adlandırılması 282
6.1.1 Oyun Aracı ile İlgili Adlandırmalar 283
6.1.2 Oyun Aracı ve Hareketi ile İlgili Adlandırmalar 289
6.1.3 Oyun Aracı, Sahası, Rolü, Hareketi ile İgili Adlandırmalar 293

6.1.4 Oyun Hareketi ile İlgili Adlandırmalar ... 294
6.1.5 Oyun Hareketi ve Rolü ile İlgili Adlandırmalar ... 299
6.1.6 Oyun Sahası ile İlgili Adlandırmalar ... 299
6.1.7 Oyuncu Cinsiyeti ve Hareketi ile İlgili Adlandırmalar ... 300
6.1.8 Oyuncu Hareketi ile İlgili Adlandırmalar ... 303
6.2 Oyuncular ... 304
6.2.1 Oyuncu Sayısı ... 306
6.2.2 Oyuncu Yaşı ... 307
6.2.2.1 3-10 Yaş arası küçük çocukların oynadığı oyunlar ... 308
6.2.2.2 11-25 Yaş arası çocuklar ve yetişkin çocukların oynadığı oyunlar ... 308
6.2.2.3 60 Yaş ve üzeri kişilerin oynadığı oyunlar ... 309
6.2.2.4 Her yaştan kişilerin katıldığı oyunlar ... 309
6.2.3 Oyuncu Cinsiyeti ... 310
6.2.4 Oyuncu Kuralları ... 311
6.2.5 Oyuncu Rolü ... 316
6.3 Oyun Araçları/Oyuncak ... 321
6.4 Oyunların İcra Ortamı ... 323
6.4.1 Oyunların Mekânları ... 323
6.4.2 Oyunların Zamanı ve Süresi ... 324
6.5 Ödül ve Ceza ... 327
7. DESTANLARDAKİ OYUNLARIN İŞLEVLERİ ... 332
7.1 Eğlenme, Eğlendirme ve Hoşça Vakit Geçirme İşlevi ... 334
7.2 Değerlere, Toplumsal Kurumlara ve Törenlere Destek Verme İşlevi ... 336
7.3 Eğitim ve Kültürün Gelecek Kuşaklara Aktarılması İşlevi ... 339
7.4 Toplumsal ve Kişisel Baskılardan Kurtulma İşlevi ... 340
7.5 Onanma (Takdir Edilme ve Desteklenme) İşlevi ... 341
7.6 Tarihi Olaylara ve Unsurlara Gönderme İşlevi ... 341
7.7 Bir Araya Gelme, Kaynaşma ve Aidiyet İşlevi ... 342
7.8 Güçlü Olma ve Liderlik Becerisi Kazanma İşlevi ... 343
7.9 İletişim İşlevi ... 343
7.10 Rol Yapma, Empati, Etkileme ve Yaratıcı Düşünme İşlevi ... 344
7.11 Hile, Kandırma ve Tuzak Kurma İşlevi ... 344
7.12 Toplumsal Cinsiyet Rollerinin Öğrenilmesi İşlevi ... 345
7.13 Hatırlatma/Tanıtma/Kanıt İşlevi ... 346
7.14 Sınama ve Yarış İşlevi ... 347
7.15 Ceza/Ödül İşlevi ... 348
7.16 Ritüelistik İşlev ... 349
7.17 Kolektif Belleği Yaşatma İşlevi ... 350
7.18 Örtük İşlev ... 351
7.19 Benzetme İşlevi ... 353
8. DESTAN KURGUSUNDA OYUNUN YERİ ... 354
8.1 Kişiler ... 355
8.2 Olay ... 363
8.3 Mekân ve Zaman ... 366
8.4 Anlatıcı/Dinleyici ... 368
8.5 Epik Kurallara Göre Oyunların Destan Kurgusundaki Yeri ... 370
9. SONUÇ ... 376
KAYNAKLAR ... 388

ŞEKİLLER VE GÖRSELLER DİZİNİ

Sayfa

Şekil 9.1 Türk destanlarında adı geçen oyunların yüzdelik dağılımı..... 377
Şekil 9.2 Türk destanlarında geçen oyunların bağlam açısından yüzdelik dağılımı..... 379
Şekil 9.3 Türk destanlarında geçen oyunların anlam açısından yüzdelik dağılımı..... 381
Şekil 9.4 Türk destanlarındaki oyunların ana hareketine göre yüzdelik dağılımı.... 382

TABLOLAR DİZİNİ

Sayfa

Tablo 1.1 Caillois'e göre oyunların dağılımı 17
Tablo 1.2 Caillois'e göre dört türün toplumsal konumu 18
Tablo 3.1 Türk destanlarındaki oyunlar, Türk boyları ve Türkiye Türkçesindeki karşılıkları 66
Tablo 3.2 Türk destanlarındaki oyunların görülme sıklıkları 135
Tablo 3.3 Oyunlar ve Caillois'in sınıflandırması I 137
Tablo 3.4 Oyunlar ve Caillois'in sınıflandırması II 138
Tablo 4.1 Çocukların oynadığı oyunlar ve oyuncular 143
Tablo 4.2 Doğum törenleri ve oyunlar 163
Tablo 4.3 Evlilik öncesi ve evlilik törenindeki (toy) sınama amaçlı oyunlar ve oyuncular 169
Tablo 4.4 Evlilik törenlerindeki (toy) eğlence amaçlı oyunlar 195
Tablo 4.5 Ölüm törenleri ve oyunlar 206
Tablo 4.6 Avdaki oyunlar ve oyuncular 213
Tablo 4.7 Konuk ağırlamadaki oyunlar ve oyuncular 220
Tablo 4.8 Mevsilik bayramlardaki oyunlar ve oyuncular 224
Tablo 4.9 Kağan tayinindeki oyunlar ve oyuncular 227
Tablo 4.10 Savaş öncesi, esnası ve savaş sonrası oyunlar ve oyuncular 231
Tablo 5.1 Eğlence olarak oyunlar ve oyuncular 240
Tablo 5.2 Sınama ve yarış olarak oyunlar ve oyuncular 246
Tablo 5.3 Kumar olarak oyun ve oyuncular 263
Tablo 5.4 Hile olarak oyunlar ve oyuncular 265
Tablo 5.5 Dans olarak oyunlar ve dans edenler 271
Tablo 5.6 Tiyatro olarak oyunlar ve oyuncular 278
Tablo 6.1 Destanlarda geçen oyuncuların cinsiyet dağılımı 311

SİMGELER VE KISALTMALAR DİZİNİ

Kısaltmalar

AÇV	**:** Abdıbalık Çorayev Varyantı
akt.	**:** Aktaran
bkz.	**:** Bakınız
C.	**:** Cilt
cm	**:** Santimetre
CMM	**:** Cusup Mamay Varyantı
Çev.	**:** Çeviren
gr	**:** Gram
Hzl.	**:** Hazırlayan
İÖ	**:** İslamiyet'ten önce
İS.	**:** İslamiyet'ten sonra
KB	**:** Kutadgu Bilig
km	**:** Kilometre
m	**:** Metre
MMV	**:** Molla Musa Varyantı
s.	**:** Sayfa
SOV	**:** Sagımbay Orozbakoğlu Varyantı
SV	**:** Sarıkunan Varyantı
TDK	**:** Türk Dil Kurumu
v.	**:** Versiyon
vb.	**:** ve benzeri
vs.	**:** vesaire

1. GİRİŞ

Destanlar, toplumun ortak hafızasında yer alan kültürel belleğin unsurlarındandır. Destanlarda pek çok kültürel ögelerle karşılaşılmaktadır. Bunlardan biri de kültürel bir olgu olan oyunlardır. Çalışmanın bu bölümünde destan, oyunun köken ve anlamı, oyunun özellikleri ve unsurları, oyununun kamlık ve kültürel bellekle ilişkisi hakkında kuramsal bilgilere ve tanımlara yer verilmiştir.

1.1 Destan ve Oyun

1.1.1 Destan

Destan kelimesinin etimolojisi ve anlamı üzerine çeşitli saptamalar ve tanımlamalar yapılmıştır. Destan, Farsça kökenli bir kelimedir. Farsça "dâsitân" kelimesinin Türkçe söyleniş biçimi "destan"dır (Atsız Gökdağ vd. 2021: 11). Ferit Devellioğlu'nun *Osmanlıca-Türkçe Ansiklopedik Lûgat* adlı sözlüğünde "hikâye, kıssa, epope, hîle" anlamlarına gelmektedir (2012: 202). Fransızca bir kelime olan "épopée" kelimesinin ise Türkçede, "epik şiir, destan, masalsı, manzum hikâye" gibi anlamları bulunmaktadır [URL-1]. İngilizcede "epic" olarak kullanılan bu kelime kahramana ait halk anlatısı olarak da tanımlanmaktadır. Türkçede kahramanlık temalı ve olağanüstü motifli halk anlatıları olan destan kelimesine karşılık olarak batı dillerinde "épique, épopée, epos, epic, legende" gibi kelimelerin yanı sıra İspanyolca, İtalyanca, Almanca, Portekizce gibi Avrupa dillerinde de bu türe karşılık olarak "epos"tan türeyen kelimeler vardır. Bunlar İspanyolcada "destan"a karşılık olarak "romancero, cantar, epopeya"; Almancada "epos, heldenlied, heldenepos, heldensaga"; İtalyancada "epica, canzone di gesta"; Portekizcede "epopéia, romanceiro, poesia épica"; Rusçada ise "pos, popeja, byliny" terimleri kullanılmaktadır. Destan terimi, Arapçada "el-sra, el-kada, el-şiir al malhama" epik şiir anlamında; "el-malhama" dini destan, "el-şiir al malhama" ise epik şiir tarzı anlamındadır. Farsçada ise "himsi" kelimesi destan terimi için bulunmaktadır (Oğuz 2004: 5-6). "Destanî şiir (Epic Poetry)" terimi, hem Türk dünyasında ve hem de batı dünyasında yaygın olarak kullanılmaktadır (Ekici 2002: 11-12).

Destan; Yakutlarda "olongho", Kırgızlarda "comak", bazı boylar arasında ise "sab, irteği" kavramlarıyla karşılanmıştır (Erşahin 2011: 106). Destan kelimesi Azerbaycan, Başkurt, Kırgız, Tatar ve Kazak Türkçesinde "dastan", Özbek Türkçesinde "dâstân" Türkmen Türkçesinde "dessan", Uygur ve Türkiye Türkçelerinde ise "destan" şeklinde görülmekte olup Türk lehçelerinde de yaşamaktadır (Çobanoğlu 2021: 21). Ayrıca "alıptığ nımax, comok, jomok, cır, jır, batırlar cırı, maadırlıg tool, kahramandık epos, kay çörçök, olongho, boy, epos, köne epos, batırlık ertegi" vs. gibi pek çok kelime de Türk dünyasında Türk boylarınca kullanılmaktadır (Çobanoğlu 2020: 18). Destan kelimesinin Türkçede ilk defa kim tarafından ve ne zaman kullanıldığı bilinmemektedir. Ancak 9-11. yüzyıllar arasında geçtiği tahmin edilmektedir (Çobanoğlu 2021: 21).

Destanlar, halkın yaşanmışlıklarını anlatan kültürel bir mirastır. Destanın bugüne kadar birçok tanımı yapılmıştır. "Destan" kelimesi TDK'nin *Güncel Türkçe Sözlük*'ünde şu şekilde açıklanmaktadır:

1. Tarih öncesi tanrı, tanrıça, yarı tanrı ve kahramanlarla ilgili olağanüstü olayları konu alan şiir, epope. 2. Bir kahramanlık hikâyesini veya bir olayı anlatan, koşma biçiminde, ölçüsü on bir hece olan halk şiiri. 3. Çağdaş Türk edebiyatında biçim ve içerik yönünden, geleneksel destanlardan ayrılık gösteren uzun kahramanlık şiiri [URL-2].

Destan kelimesinin ilk tanımı, destanların kahramanların olağanüstü olaylarını konu edinen epik anlatılar olduğunu göstermektedir.

Şükrü Elçin'e göre; "Destan (epos), bir boy, ulus (kavim) veya millet hayatında tam estetik hüviyet kazanmamış eser sayılan efsanelerden sonra nazım şeklinde ortaya çıkan en eski halk edebiyatı mahsullerinden biridir" (1993: 72). Boratav ise destanı şu şekilde tanımlar: "Toplumdaki iç çelişkileri, bireylerin ya da sınıfların türlü ilişkilerini değil, toplumu yöneten, ona baş olan ideal kişilerin dış güçlerle bir, bir de olağanüstü yaratıklarla savaşlarını anlatır" (2019: 42). Fikret Türkmen'e göre ise, "Destanlar, milletlerin tarihinde derin iz bırakmış önemli olayları harikuladeliklerle süsleyerek anlatan uzun, manzum ve millî eserlerdir" şeklindedir (1995: 11). Nihat Sami Banarlı'ya göre; "Destanlar, milletlerin din, fazilet ve millî kahramanlık maceralarının

manzum hikâyeleridir" (1997: 1). Bu tanım eksik bir tanımdır. Çünkü destanlar yalnızca manzum değildir. Abdülkadir İnan ise eski Türk destanı üzerinden bir destan tanımı yapar: "Eski Türk destanı, çağdaşları olan başka uluslarda olduğu gibi milletin kozmogonisini, inanışlarını, tarihini, edebiyatını, hatta yasalarını içinde toplayan bir dergi mahiyetinde olmuştur" (2003: 38). Dursun Yıldırım destanlarla ilgili şöyle bir tanım yapar: "Edebiyatımızda destan sözü, bugün daha çok kahramanlık temalarının ağır bastığı manzum, manzum-mensur veya mensur eserler için kullanılan edebi bir terimdir" (1998: 149). Dolayısıyla destanlar hem manzum hem manzum ve mensur karışık ya da mensur eserlerdir. Türk dünyasında millî destanları, halk hikâyelerini, manzum masalları, biyografik dinî romanları, dinî hikâyeleri, fikrî ve tasavvufî eserleri, mensur edebî eserleri, manzum ve mensur tarihleri, vakayinâmeleri, toplumu etkileyen büyük facialı olayları ve âşıklara uygun bulunan konuda kahvehanelerde icra edilen uzun hacimli şiirleri karşılamak için de kullanılan (Çobanoğlu 2020: 18) destan terimi bu tezde kahramanlık konulu anlatıları karşılamak üzere kullanılmıştır.

Yakup Karasoy destanı; "Büyük, olağanüstü toplu veya ferdî kahramanlık olaylarını uzun ve manzum olarak anlatan edebî tür, epope" (1991: 37) olarak tanımlamıştır. Bu tanımlardan en kapsamlısı olan ve içerik, şekil-yapı, yaratım, anlatıcı, icra ve aktarım, işlev gibi özelliklere değinen Metin Ekici'nin tanımı ise şöyledir:

> Destan; bir milletin veya toplumun hayatında derin bir iz bırakmış olaylardan kaynaklanıp; çoğunlukla manzum, bazen de manzum-mensur karışık; birden fazla olayın aktarımına izin veren genişlikte; usta bir anlatıcı tarafından veyahut ustalardan öğrendiğini aktaran bir çırak tarafından bir dinleyici kitlesi önünde bir müzik aleti eşliğinde veya sadece ezgiyle anlatılan; sözlü olarak anlatılanlardan bazıları yazıya geçirilmiş; bir milleti veya toplumu sonuçları bakımından ilgilendiren kahramanlık konusuna sahip; dinlendiğinde veya okunduğunda millî değerleri, şahsi değerlerin üstünde tutmayı benimseten sözlü veya yazılı edebi yaratmadır (2014: 18).

Abdurrahman Güzel ve Ali Torun (2020: 240) destanların özelliklerini şu şekilde ifade etmişlerdir:

> 1. Destan; bir milletin, kederlerini, sevinç ve coşkularını, heyecanlarını, bütün duygu ve düşünce yapısını oluşturan türlerdir.
> 2. Destan; milletlerin geçmişlerindeki diri ve canlı hedeflerin belirli amaçlar doğrultusunda geleceğe aktarılmasında birinci derecede önem taşıyan yazılı veya sözlü belgelerdir.
> 3. Destan; bütün dünya edebiyatlarının en eski ürünleridir. Bu sebeple her millet, destanlarına her yönüyle millî eser gözüyle bakar.
> 4. Destan; tarihî olayların ve şahsiyetlerin tarihçi gözüyle değil, halkın gözüyle yorumlanmasıdır. Bu nedenle destanlarda her şey abartılabilir.

5. Destan; bir milleti millet yapan bütün unsurları kapsar, kültür alışverişini tespit etme imkânını verir.
6. Destan; anlatılan olayların ve şahsiyetlerin gerçeğe uyup uymadığından değil, söylendiği dile ve o dili konuşan millete ait pek çok eski özelliği bünyesinde bulundurmasından kaynaklanır.

Bu tezde incelemeye konu olan destanlar "epik destanlar"dır. Özkul Çobanoğlu'nun destanlar üzerine hazırladığı *Türk Dünyası Epik Destan Geleneği* adlı kitabında epik destanlar, sözlü kültür ortamında oluşan ve en geniş anlamıyla kahramanlık ana temalı öyküler olarak tanımlanmıştır:

> Yeryüzünün ve kâinatın oluşumuna, kaostan kozmosa dönüşen sürecine dair geleneksel dünya görüşlerinin ilk verileri olarak tanımlanabilecek olan mitlerden sonra ve çoğunlukla onların gölgesini ve çizgilerini bir çerçeve olarak taşıyan, gerek kahramanlarının ve gerekse olayların akışıyla birlikte tarihe ait zamanlarda olmuş olayların hikâyesi inancıyla, sözlü kültür ortamında ve yüz yüze bir iletişim bağlamında teatral çizgilere sahip bir biçimde anlatılıp nakledilen, en geniş anlamıyla kahramanlık ana temalı öykülerini "epik destanlar" olarak adlandırıyoruz (Çobanoğlu 2020: 20).

Çobanoğlu, destan terimini Türk dünyasındaki diğer terimlerden ve destan türlerinden ayırmak için "epik" ve "destan" kelimelerinden oluşan "epik destan" terimini kullanmanın uygun olduğunu söyler (2020: 19). Çobanoğlu'nun da ifade ettiği gibi Türk epik destan geleneğinde, destanlar belli bir tarihi dönemi birçok tarafıyla geniş bir biçimde ele alır, bu olayları ve halkın hafızasındaki düşünüşleri uygun bir dille, kendine has "destan mantığı" içinde işler (2020: 25). Çobanoğlu, hem kahramanlık konulu destanları hem aşk hem de aşk-kahramanlık temalı destanları incelemiştir. Dolayısıyla epik destanların ilk özelliği konularıdır.

Öcal Oğuz, destan kavramını epik anlatılar olarak açıklamaktadır ve epik anlatıların mitlerin devamı olduğuna, mitlerden izler taşıdığına ve edebî birer metin olduğuna dikkat çekmektedir:

> Terimlerden ve tanımlarından anlaşılacağı gibi, Türkçe'deki ifadesiyle "destan", ilkel ve popüler bir anlatı çevresinin içinde doğan, gerçek veya kurmaca olağan üstü ve mitolojik kahramanların maceralarını şiir veya şarkı diliyle ve çoğu zaman bir müzik aleti eşliğinde anlatan, anonim olan veya unutulmuş bir şair tarafından yaratılan fakat, şairin maceranın içinde duygu veya eylem olarak yer almadığı "edebiyat eseri" olarak karşımıza çıkmaktadır (Oğuz 2004: 6).

Edebî metinler, edebî bir dille ortaya konmaktadır. Destanlardaki edebî dil; kültürü, tarihi ve dünya görüşünü somutlaştırmaktadır. Çünkü destanlar; sembollerle, şifrelerle kültürü, tarihi, dünya görüşünü örtük bir anlatımla anlatır. Dolayısıyla epik destanların

ikinci özelliği epik bir üslup veya anlatıma sahip olmasıdır. Epik destan "ister şifahi ister yazıya geçmiş olsun bir edebiyat türüdür. Kendine has bir anlatım kalıbı, şekli, üslubu ve icra töresi vardır" (Naskali 1992: 7). Destanda anlatılanlar kahramanın hayatıdır. Kahramanın özellikleri epik üslubun özelliklerinden dolayı olağanüstüdür. Thomas Greene'ye göre "epik anlatım bir yandan bilinen somut dünyayı içine alırken, diğer taraftan cennet ve cehenneme kadar uzanan geniş bir alanı da kapsayabilir. Epik, ayırdedici özellik olarak, kuşatıp doldurduğu alan gibi kuşatılmayı, sınırlılığı reddeder, bilinmeyen sınırsız bir alana hâkimdir" (1998: 129). Dolayısıyla kahramanın dünyasında kahraman için bir sınırsızlık vardır ve kahraman kendi dünyasındaki sınırları zorlamaktadır. Destandaki kahraman ideal bir tiptir. Kahramanın bir adı vardır ve bu ad genellikle kahramanın yeteneklerini belirten bir addır. Epik anlatıyı, kahramanın kabiliyetleri ile doğanın sınırlılıkları arasındaki gerilim oluşturmaktadır. Epik anlatıdaki mücadele; kahramanla karşısındaki kişinin arasında değil, kahraman ve kahramanın ölümlülüğü arasında geçmektedir. Epik metinlerde oyunlar ve müsabakalar kendi tarzlarındadır ve bu tür eylemler epik korkuya (heroic awe) sebep olmazlar, aksine hayranlık vericidir. Epikte; gücün, cesaretin ve iradenin sınandığı sahneler ciddi bir şekilde tanımlanmakta ve epik türün karakterleri de epiğin şairi ile dinleyicileri tarafından da aynı ciddilikle ele alınmaktadır (Gereene 1998: 132).

Epik destanlar; sözlü kültür ortamında ozan, kam, baksı gibi anlatıcılar tarafından anlatılmaktadır. Çobanoğlu'na göre epik destanlar, anlatıcı ve dinleyici arasında kurulan geleneksel icra bağlamına göre teatral şekilde icra edilmektedir. Epik destanlar icra edilirken ritüel boyutu da bulunmaktadır. Epik destan metinleri değişmeye ve dönüşmeye açık, canlı metinlerdir (2020: 26). Başka bir deyişle epik destan metinleri, bir ozan tarafından bilinçli bir şekilde ezberlenemez. Destan anlatıcıları, belirli konular ve formellerle tekrar tekrar destanı anlatarak yeni metinler oluşturmaktadır. Albert Bates Lord, bu durumu "performansta kompozisyon" olarak tanımlamaktadır. Bu icra biçiminin doğaçlama söyleyişten tamamen farklı bir yöntem olduğunu ifade etmektedir (2015: 135). İcradaki bu yöntem, metinlerin varyantlaşmasını sağlamakta ya da farklı destan metinleri arasındaki konu bakımından benzerlikleri ortaya çıkarmaktadır.

Destanlar; kulaktan kulağa, ozan, kam ve baskıların kopuzu eşliğinde söylenirken kartopu misali zaman ve mekân aşarak günümüze kadar gelmiştir. Mustafa Necati Sepetçioğlu (1998: 7), destan oluşumunu bir çekirdeğe benzetir ve "Çekirdeğin dallanıp budaklanması, çiçek ve yaprak açması, ürünlerini tazeleme imkânlarına sahip bulunması gibi çekirdeğe has süreklilik ve enerji kaynağı oluş hâli destanlarda da bulunmaktadır. Bu açıdan destanlar, milletlerin geçmişlerindeki gayelerini belirli ülküler dâhilinde geleceğe aktarılmasını sağlayan sözlü ya da yazılı belgelerdir." şeklinde ifade eder.

Ata kültü veya ata ruhlarına tapınma inancı, epik destanların teşekkülünde bir başlangıç noktasını oluşturmaktadır (Çobanoğlu 2020: 43). Bu durum destandaki kahramanın kutsal bir ata olarak karşımıza çıkmasını sağlamaktadır. Dolayısıyla bu kutsallık mitle de ilişkisinin olduğunu göstermektedir. Greene'ye göre epik anlatıda, şamanik ve mitik olandan insani olana doğru bir değişim vardır (1998: 131).

Destanlar, bilinç süzgecinden geçirilerek belirli kalıplar içinde oluşan anlatılardır. Carl Gustav Jung'a göre arketip, bilinçdışı psişik yapılar ve ilkimgeler olarak tanımlamıştır. İnsanın insan gibi davranmasının ve köklerine bağlanmasının bu türe özgü ilkimgler sayesinde olduğunu ifade etmiştir (2005: 20). Kolektif bilinçdışında "arketip" adı verilen toplumun en eski imgeleri vardır. Arketipler, bilincin gizli esaslarıdır ve tüm hayatın derinliklerindeki kökleridir. İnsan yaşamı kolektif bilinçdışında kodlanır (Stevens 1994: 79-83). Kahramanlar, kolektif bilinçaltının beklediği davranışları gösterdiği için toplumla ortak kodları paylaşır. Böylece daha üst bir değere yükselen destan kahramanları aracılığıyla toplumun bilinçaltı ön plana çıkar.

Destanlara kronolojik olarak mitlerden sonra ortaya çıkan, böylece mitlerden de izler taşıyan yaratmalardır. Destanlar; tarihin en eski dönemlerinde konargöçer toplumda ozan, kam, baskı gibi kişiler tarafından kahramanlık, aşk ya da hem kahramanlık hem de aşk içerikli konuları anlatan anlatılardır. Bu anlatılar; milletlerin kültürünü, tarihini, tecrübelerini, dünya görünüşünü, dayanışmasını ve birliğini barındırmaktadır. Bu açıdan destanlar "Biz kimiz?" sorusunun cevabı olan metinlerdir. Destanlar; bir milletin millet olduğunun, tarih içinde var olduğunun ve geçmişteki köklerinin ispatıdır.

1.1.2 Oyun: Köken ve Anlam

Oyun, insanoğlunun yaratılışından günümüze gelinceye kadar varlığını sürdürmüştür. Oyun kelimesi farklı bağlamlarda yer alabilen, tarihî arka planı güçlü bir kelime olarak düşünülebilir. Nebi Özdemir'in "Oğuz Kağan Destanı'nda, Manas Destanı'nda, Divânü Lugâti't-Türk'te, Kutadgu Bilig'de, Volga Bulgar Kitabeleri'nde, Dede Korkut Kitabı'nda, Evliya Çelebi Seyahatnamesi'nde 'oyun' kelimesinin varlığı, oyun kavramının Türk tarihi açısından eskiliğini göstermektedir" (2006a: 21) tespiti aynı zamanda oyun kavramının tarihi kaynaklarını da ortaya koymuş olur.

Oyunu tanımlamak, kuramsal anlamda bir başlangıç noktasıdır. Oyun alanı oldukça geniş bir araştırma başlığıdır ve bu yüzden ilk olarak etimolojik kökenlere bakılması gerekmektedir. Oyun kelimesi birçok lehçede bulunmaktadır. Türkiye, Azerbaycan, Kırgız, Türkmen, Uygur Türkçelerinde oyun; Kazak Türkçesinde oyın; Özbek Türkçesinde oyin; Koybal Türkçesinde öyen; Yakut Türkçesinde önńu; Başkurt Türkçesinde ve Kazan Tatar Türkçesinde uyın~uynav (Gülensoy 2018: 522) olarak geçmektedir. Bu bilgiler ışığında "oyun" kavramının Türk lehçelerinde ortak olduğu sonucuna ulaşılmaktadır.

Karşılaştırmalı Türk Lehçeleri Sözlüğü'nde; "Türkiye Türkçesi 'oyun', Azeri Türkçesi 'oyun', Başkurt Türkçesi 'uyın, uynav', Kazak Türkçesi 'oyın', Kırgız Türkçesi 'oyun', Özbek Türkçesi 'oyun', Tatar Türkçesi 'uyın, uynav', Türkmen Türkçesi 'oyun', Uygur Türkçesi 'oyun'" olarak tanımlara yer almaktadır (1991: 669-670).

Sir Gerard Clauson; bu sözcüğün anlamını "oyun, eğlence" olarak verir ve kökenini "öy-"olarak ifade eder. Türk oyunlarındaki delik figüründen yola çıkarak "oymā öy-"deyimi ile bağlantı kurar. KB'den de "oyunka katılmasa élgin tilin" yani "elin ve dilin oyunun parçası olmasa" dizesini de paylaşır. "Oyna-" fiilinin de "oyun" kelimesinden geldiğini belirtmiştir (1972: 274). Tuncer Gülensoy (2018: 522) da Caluson ile benzer olarak oyun sözcüğünün "öy- (oynamak)" kökünden geldiğini vurgulamıştır. Bu bilgilerden yola çıkarak oyunun "öy-" kökünden geldiği söylenebilir.

Sevan Nişanyan, Türkiye Türkçesindeki oyun sözcüğünün Eski Türkçedeki oyun kelimesinden geldiğini belirterek "oyun, yarış, vakit geçirmek için yapılan şey" anlamına geldiğini ifade etmiştir (2003: 337).

Edvard Vladimiroviç Sevortyan, *Türk Dillerinin Etimolojik Sözlüğü*'nde oyun kelimesinin ve farklı anlamlara sahip diğer formlarının "oy-" fiilinden türetildiğini, "oy-" oynamak (zar oynamak vb.) anlamlarına geldiğini belirtmiştir. Ayrıca şu ifadeler yer almaktadır:

> "oyun" türevleri arasında en önemlileri şunlardır: 1. –a ekiyle oluşturulan fiil: -oyun-+a –oyna- Türkmence, Türkçe, Azerice, Kazakça, Özbekçe, -oyno- Kırgızca, Altayca, -oyni- Uygur, -oina- Özbek, -uina- Tatar, Başkurt- 1)oynamak, eğlenmek- belirtilen tüm dillerde şaka- Türkmen, Türkçe. 2) dans- Türkmen, Türkçe, Azerice, Özbek; gerçeklerştirmek (sahnede), oyna (oyna), rol oyna (sahnede)- Türkmence, Türkçe, Azerice, Tatarca. Bu fiilden –k- eki yardımıyla oluşturulmuş ikinci dereceden türev ad: oina-k Türkçe, Azerice, Kazakça; oinok-Kırgızca, Altay vb. -"canlı", "eğlenceli", "huzursuz" vb. (1974: 435-436).

Hasan Eren'in *Türk Dilinin Etimolojik Sözlüğü*'nde "oyun" kelimesinin Türk halklarının dil bilgisi içinde saklandığına ve kelimenin korunduğuna işaret edilmektedir. Tatarcada "uin" olarak yer alır. Kırgızcada "oyun", Kazakçada "oyın", Nogaycada "oyun", Sagaycada "oin", Kazan Tatarcasında "ayın", Eski yazılı kaynaklarda da "oyun" olarak geçer. Eski Türkçe oy- "oynamak" anlamında, Yakutçada oy- "sıçramak" olarak saklanmıştır. Eren oyun kelimesini "vakit geçirmeye yarayan belli kuralları olan eğlence" olarak tanımlar (1999: 310-311).

İsmet Zeki Eyüboğlu, *Türk Dilinin Etimolojik Sözlüğü* adlı kitabında "oyun" kelimesinin, Türkçe "oy (çukur)" kökünden "oy-un (çukur açmak)" sözcüğünün türetildiğini, sonradan sözcüğün anlam genişlemesine uğrayarak "oynamak, biriyle eğlenmek, aldatmak" anlamlarında kullanılmaya başlandığını ifade etmektedir (1995: 520).

Besim Atalay'ın çevirisini yaptığı, Türkçenin temel kaynaklarından olan Kaşgarlı Mahmud'un *Divanü Lûgati't-Türk Tercümesi* adlı eserde "oyun" ve "oynamak" kelimelerinin anlamı şu şekildedir: büdhi-: "oynamak, raks etmek"; "kız büdhidi" (Cariye oynadı, raks etti) (1985c: 259). büdhüş-: "oyunda yarışmak"; "oğlan büdhüşdi" (Oğlan oyunda (rakısta) yarıştılar) (1985b: 93). büdhüt-: "oynatmak"; "ol

oglını büdhütti" (O, oğlunu oynattı) (1985b: 302). büdhik: "oyun"; "kurtga büdhik bilmes yêrim tar têr" (Kocakarı oyun bilmez yerim dar der) (1985c: 259). büdik: "oynayış, zıplayış" (1985a: 412). kutruş-: "oynamak, sevinmek"; "oglan kutruşdı" (Çocuklar oynadılar ve sevindiler) (1985b: 218). oyna-: "oynamak". "Könğlüm ağar kaynayu / İçtin ağnar oynayu / Keldi manğa boynayu / Oynap meni argarur" (1985b: 225-226). oynagu: "oynagu yêr" (Oynanacak yer) (1985a: 121). oyun: "oyun" (1985a: 85); "Ol oyunda kaldı" [O, yarışta (oyunda) kaldı] (1985b: 25). tepreş-: "oynamak"; "Üri kopsa oguş aklışur. Yagı kelse irmem tepreşür" (Bir gürültü kopsa hısım, akraba akışır; bir düşman gelse halk yerinden oynar) (1985a: 88).

Nevzat Gözaydın, *Türk Halk Oyunları* adlı kitabında "oyun" kelimesinin Türkçenin lehçelerindeki durumunu ve "oynamak" kelimesinin oluşum biçimini açıklamıştır:

> Eski Türkçede (oy-)= oynamak fiil köküne isim yapan (+ n̊) ekinin getirilmesiyle ortaya çıktığını görürüz. Türkiye Türkçesinde bulunmayan bu kök, Yakut Türkçesinde (oy-)= sıçramak anlamında saklanıp kullanılagelmiştir. Yerli ve yabancı araştırmacılar, bu kelimenin diğer Türk lehçelerinde hemen hemen aynı olduğunu belirtmişlerdir. Sözgelimi, Türkmence, Kırgızca, Nogayca, Karakalpakçada aynen (oyun), Kazakçada (oyın), Altayca, Teleütçe, Şorca ve Sagaycada da (oin), Kazan Tatarcasında (uyın), Tatarcada da (uin) biçimleri aynı anlamda kullanılmaktadır (2002: 37).

Türkçe Sözlük'te (Püsküllüoğlu 2008) kullanılan "oyuna çıkmak", "oyuna kalkmak", "oyun çıkarmak", "oyun etmek, oyun yapmak ya da oyun oynamak, oyuna gelmek, oyuna getirmek", "oyun kurmak", "oyunu almak" kavramlarının durum ve mekânla ilişkisi ön planda tutularak adlandırıldığı görülmektedir. Örneğin, düğün meydanında kadınlar birbirlerini oyuna kaldırırlar. Bu durum, o yörenin oyun biçimini icra etmeyi anlatır. "Oyun çıkarmak", yeni bir oyun bulmayı, icra etmeyi de ifade eder. "Oyun etmek, oyun yapmak ya da oyun oynamak, oyuna gelmek, oyuna getirmek" kavramları hileyle aldatmak, aldatılmak, birini düzenle anlatmak kavramlarını karşılar. "Oyun kurmak" yarışmayı kazanmak için belirli bir taktik kurmak, "oyun almak" oyunda kazanmak anlamlarına gelir. Ayrıca Gözaydın'ın aktardığına göre "oyun bozmak" tasarlanmış bir işi karıştırmak veya mızıkçılık etmek, "oyun dökmek/döktürmek" sevimli görünebilmek amacıyla şımarıklık yapmak, "oyun kırmak" çalgı eşliğinde çoşkuyla raksetmek, "oyun vermek" oyunda sayı yitirmek, "oyun yapmak" güreşte rakibe oyun uygulamak veya birine beklemediği biçimde davranıp onu aldatmak, "oyun çıkarmak" tiyatroda sahneye çıkıp rol yapmak, "oyuna girmek" kumarda oyuna

katılmak, “oyuna kurban gitmek” bir hile sonunda zarara, iftiraya uğramak, “oyun içinde oyun” bir iş içinde birbiri ardınca hile yapmak oyun kelimesiyle başlayan diğer kullanımlardır (2002: 38).

Yazılı kaynaklarda pek çok oyun tanımına yer verilmiştir. *Kâmûs-ı Türkî*’de oyun: “Eğlenmek ve vakit geçirmek için bütün vücut ile veyahut el ile müteaddit arkadaşlar beyninde icra olunan şey ki çocuklara ve büyüklere mahsus olarak envaı hesapsızdır.” şeklinde tanımlanmıştır. Bu anlamların yanında “kumar, dans, cambazlık gösterisi, hile, tiyatro oyunu” anlamında da ifade edilmiştir (Şemsettin Sami 2015: 950).

İngilizcede oyun kavramlarından birisi fiil olan “play”, diğeri isim olan “game” kelimelerinin karşılığıdır. “Play” oyun eylemini, “game” ise oyunun adını karşılar. *Longman-Metro Büyük İngilizce-Türkçe-Türkçe Sözlük*’te, “play” kelimesinin karşılığı şu şekildedir:

> Play: 1. oyun; (özl. çocuklar arasında) yalnızca eğlenme amacı ile yapılan hareketler. 2. Oyun, maç, spor etkinliği 3. Oyun, piyes, tiyatroda, televizyonda veya radyoda oynanmak üzere yazılmış eser 4. Oyun, oynama, hafif, çabuk ve sürekli olmayan hareket 5. Kıpır kıpır oynamak, çabuk, hafif düzensiz ya da sürekli biçimde hareket etmek. (1993: 1130-1131).

Aynı sözlükte, “game” kelimesinin karşılığı ise şu şekildedir:

> Game: 1. Oyun, spor, eğlence 2. Oyun takımı, genellikle bir oyun tahtası, taşlardan ya da pullardan oluşan ve ev içinde masa üzerinde oynanan oyun aracı. 3. Teniste olduğu gibi oyun, bir maçın setlerinin bir tek bölümü 4.Oyun, hile, düzen, entrika, dolap, gizli plan (1993: 606-607).

Andreas Tietze’nin *Tarihi ve Etimolojik Türkiye Türkçesi Lugati*’nde “oyun sözcüğünün anlamları “dans, raks, tiyatro eseri, spor karşılaşması, hile, hüner, şaşkınlık uyandırıcı davranış, kumar” (2018: 190-191) olarak ifade edilmiştir.

Pertev Naili Boratav; “oyundan beklenen güzel şeyler yaratma, ahenkli hareketler başarma gibi estetik duyguları okşama ya da şaka, alay, gülme, güldürme yolu ile eğlenme, eğlendirme” olarak tanımlamaktadır (2016: 267).

Mevlüt Özhan, *Türkiye'de Çocuk Oyunları Kültürü*'nde oyunu; "Bir veya birden çok kişinin belli kurallar içerisinde zihni, bedeni ve ahlaki güçlerini geliştirmek amacıyla yaptıkları eğlence türü hareketler" olarak tanımlamaktadır (1997: 15).

Psikoloji, çocuk gelişimi ve eğitim açısından da oyunun önemine değinilmiştir. Farklı bilim dallarınca da oyun, ele alınıp incelenmiştir. Bu tanımlar ise şu şekildedir:

Haluk Yavuzer, *Çocuk Psikolojisi*'nde oyunun; "Çocuğa hiç kimsenin öğretemeyeceği konuları, çocuğun kendi deneyimleriyle öğrenmesi, yöntemi ve sonucu düşünülmeden, eğlenmek amacıyla yapılan hareketlerdir" (1998: 191) şeklinde tanımı bulunmaktadır.

Türker Eroğlu (1999: 11)'na göre "Oyun, insanda insiyaki (içgüdüsel-biyolojik) olarak mevcut olan, temeli din ve büyü ile ilgili bazı töre ve törenlere dayanan; toplumların kültür yapısına göre şekillenen ve toplumdan topluma farklılıklar gösteren; yer ve zaman bakımından günlük hayattan farklı, isteğe bağlı gönüllü, hür hareketlerdir."

Mücella Ormanlığolu Uluğ, *Niçin Oyun*'da oyunu sonucu düşünülmeden eğlenmek amacıyla yapılan hareketler, yalnızca eğlenmek için yapılan bir faaliyet olmayıp çocuğun öğrenme laboratuvarının olduğu bir faaliyet olarak ifade etmiştir (1999: 11-12).

Mürüvvet Bilen, *Plandan Uygulamaya Öğretim*'de oyunu "Bireylerin fiziksel, zihinsel yeteneklerini geliştirici, yaşantıyı zevkli kılıcı, sanatsal ve estetik nitelikleri ve beceriyi geliştirici etkinliklerdir" şeklinde tanımı yer almaktadır (1999: 197).

Mehibe Akandere oyunu, zaman ve yer kurallarının özgürce kabul edildiği, çocukların ve büyüklerin boş zamanlarında eğlenme amacıyla dinlenmelerini sağlayan, gönüllü katılmalarını sağlayan yarışma, eğlendirici etkinlikler ve beceri isteyen gösteriler olarak tanımlamaktadır (2003: 1-2).

Tuğba Gönel; "İnsanın fizyolojik ve psikolojik gelişimine yadsınamaz bir katkısı olan oyun, farklı kültürlere olduğu gibi Türk kültürüne de dini ritüellerde, eğitim alanında, beden terbiyesi ve eğitiminde, sosyo-kültürel sportif ve rekreatif bir etkinlik olarak çeşitli şekillerde hizmet etmiştir" şeklinde bir tanım yapmıştır (2012: 323).

Oyunun TDK'nin [URL-3] *Güncel Türkçe Sözlük*'ünde on tanımıyla karşılaşılır. Bu tanımlar şu şekildedir: İlk tanım "Oyun, yetenek ve zekâ geliştirici, belli kuralları olan, iyi vakit geçirmeye yarayan eğlencedir" şeklinde ifade edilmiştir. Oyun sözcüğünün ilk anlamında, eğlence olarak kabul edilen çocuk, genç ya da yetişkin oyunları kastedilmektedir. Amacı ise iyi vakit geçirmeye yarayan ve belli kuralları olan oyundur. İkinci anlamı, "Tiyatro veya sinemada sanatçının rolünü tanımlama biçimi"dir. Dolayısıyla tiyatro ve sinemadaki kurgu ve roller, oyun olarak tanımlanmıştır. Üçüncü anlamı, "Müzik eşliğinde yapılan hareketlerin bütünü"dür. Burada müzik ve dans (halk oyunları da dâhil), oyunlar ile ilişkilendirilmiştir. Dördüncü anlam; "Seslendirilmek veya sahnede oynanmak için hazırlanmış eser, temsil, piyes"tir. Burada tiyatro oyunları ile ilişkilendirilmiştir. Beşinci anlam; "Bedence ve kafaca yetenekleri geliştirmek amacıyla yapılan, çevikliğe dayanan her türlü yarışma"dır. Oyun, spor ve müsabaka olarak tanımlanmıştır. Altıncı anlam, "Şaşkınlık uyandırıcı hüner"dir. Buradaki oyun kelimesinin anlamı; hokkabazın, cambazın ve sihirbazın yaptığı oyunlardır. Yedinci anlam, "Kumar"dır. Kumar oyunu; insanın şansına, talihine ve düşünme şekline dayanan ve sonucunda maddi bir kazanç sağlayan oyunlardandır. Sekizinci anlam, "Güreşte rakibini yenmek için yapılan türlü biçimlerde şaşırtıcı hareket"tir. Dokuzuncu anlam; "Teniste, tavlada taraflardan birinin belirli sayı kazanmasıyla elde edilen sonuç"tur. Sekizinci ve dokuzuncu tanımda spor olarak oyunun tanımı yer almaktadır. Onuncu anlam; "Hile, alicengiz oyunu, düzen, desise, entrika" olarak oyunun mecaz anlamı bulunmaktadır.

"Oyun" kelimesine bağlı bir eylemi ifade eden "oynamak" fiili ise TDK'nin *Güncel Türkçe Sözlük*'ünde [URL-4] "vakit geçirme, eğlenme, oyalanma vb. amaçlarla bir şeyle uğraşmak; kımıldamak, hareket etmek; bir şeyi sürekli evirip çevirmek veya sürekli olarak ona dokunmak; bir film, oyun vb.nde rol almak; film gösterilmek; tiyatro eseri sahneye konmak; eşyanın herhangi bir parçası kımıldamak, hareket etmek; sarsılmak, yeri değişmek; sporla ilgili çalışmalara katılmak; müziğin gerektirdiği uyumlu hareketleri yapmak; büyük bir ustalık, beceri ve kolaylıkla bir işi yapmak; değişiklik göstermek; tehlikeye düşürmek; oyalanmak, gereği gibi yapmamak, boşuna vakit geçirmek; rastgele yön vermek, aldatmak; herhangi birine karşı önemsemeyici davranışlarda bulunmak; tedirgin etmek, rahatsız edici davranışta bulunmak; değiştirmek, bozmak, tahrif etmek" olarak yer almaktadır.

Johan Huizinga, *Homo Ludens-Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme* adlı kitabının bir bölümünü "Oyun Kavramının Dilde Kavranışı ve İfade Edilişi"ne ayırmıştır. Huizinga'ya göre oyun; hayvanlar, çocuklar ve yetişkin insanları kapsar. Oyun; beceri, güç, şans ve zekâ kategorilerini içeren bir faaliyettir. Kültürlerin ve milletlerin meydana getirdiği dillerde "oyun" kelimesi çok çeşitli ve çok anlamlıdır. Bu yüzden farklı dillerde farklı tanımlamalar mevcuttur. Huizinga, Yunancada çocuk oyunlarını kastetmek için *-inda* eki kullanıldığını ifade eder. *Sphairindia* (top), *helkustindia* (ip), *streptindia* (çelik çomak) gibi kelimeler *–inda* çekim ekiyle türetilmiştir. Bunların dışında Yunancada oyunu anlatmak için üç önemli kelime daha vardır. Bunlar *paidia* (çocuksuluk, çocuğa ait olma), *adio-adirma* (önemsiz, boş, yararsız) ve *agon* (toplanma). Huizinga, özelikle *agon* kelimesinin oyunun bütün biçimsel özeliklerini taşıdığını ifade ederek Yunan kültüründeki müsabaka ve yarışma kültürü ile oyun kültürünün birbirine yaklaştığını vurgulamaktadır (Huizinga 2013: 50-53).

Huizinga, Hint toplumlarında oyun için kullanılan en genel terimin *Kridati* kelimesi olduğunu belirtir. Almanca'da *lila* ya da isim hali *liliyati* kullanılır. Bu kelimeler oyunun hafif, kaygısız, neşeli, rahat ve önemsiz karakterini ifade eder. Çinliler tarafından kullanılan *wan* kelimesi bir şeyle meşgul olmak, saçma işlerle zaman öldürmek, eğlenme ve şaka yapmak anlamlarında kullanılır. Kızılderili kabilelerinde *koani* kök fiili bulunmaktadır. Japoncada ise, *asobi-asobu* kelimeleri "gevşeme, teneffüs, zaman geçirme, gezinti, boş zaman, sefahat, zar oyunu, aylaklık, boş olmak, işsiz olmak" anlamlarına gelir. Latincede ise *ludus* ve *ludere* kelimeleri "çocuk oyunu, gevşeme, yarışma, ayinsel temsil, sahne temsilleri ve şans oyunları" anlamında kullanılır (2013: 53-59).

Metin And da *Oyun ve Bügü* adlı kitabında *oyun* ve *bügü* kelimelerinin hem şaman hem de dans anlamına geldiğini (2003: 385) ifade ederek "oyun" kelimesinin etimolojik kökenlerine dair saptamalar yapar. And'a göre, Arapçada ve Osmanlıcada oyun sözcüğü anlamında kullanılan *la'b* kökü, gülme ve alay etme, Osmanlıcada *mel'ab;* eğlence yeri, oyun oynanacak yer, *mel'abe* ise oyun, eğlence, faydasız iş; *lu'b* oyun, *lu'bet* oyuncak, *lu'bi* oyuna değgin, *lu'biyyat* seyirlik oyunlar, *la'iba* müzik çalgısı çalmak anlamındadır. Osmanlıcadaki *luab* kelimesi salya anlamına

gelmektedir. Bundan dolayı Huizinga'nın, küçük bir çocuğun salyasının akmasını bir çeşit oyuna benzetilebileceği fikrinde olduğunu söyler. Türkçe "oyun" ve "oynamak" kavramlarının pek çok anlamı olduğunu ifade eden And; çocukların oyunu, dans, dramatik gösterim, kâğıt, zar gibi şans oyunları, sporla ilgili eylemlerin oyun sözcüğü ile ifade edildiğini de söyler. Ayrıca And "oyun" sözcüğünün Türkçenin en eski kelimelerinden biri olduğunu, sözcüğün yapısını kaynaklar göstererek açıklamaktadır. Yapısal bakımdan "oy-un" kelimesindeki –un ekinin fiilden isim yapma eki olduğunu, bu kelimenin en eski kaynaklarda "raks, dans, musiki, hile, dalavere, sahtekârlık, kötülük" anlamında kullanıldığını da belirtir. Bu kelimenin başka bir çeşidi olan "oy-ma, oyma er" oyuncu anlamına, uy-ug ise zar vb. oyunlar, *Irk Bitig*'deki "oy-mak" mastarının zar ile oyun oynamak, fal açmak anlamına geldiğini ifade etmiştir (2003: 33-37).

Spor, oyunun tanımında yer alan bir kavramdır. Spor, "bir eğitim aracı olarak insanın karakterini oluşturan hareketler, oyunlar, yarışmalardır" (İşcan 1988: 11). Türkçeye Batı dillerinden geçen spor kelimesi kişinin bireysel veya toplu olarak yapılan belli kurallar çerçevesinde gerçekleştirilen beden hareketlerini ifade eder. Spor sözcüğünü Türkçede işlev ve tanım olarak tam anlamıyla olmasa da "oyun" sözcüğü ile karşılamak mümkündür. Sporların diğer bedensel hareketlerden farklı yani kurallara bağlanarak eğlence amaçlı, oyun biçiminde olmalarıdır. Dolayısıyla spor faaliyetlerin bir kısmının (vücudu geliştirmek ve güç kazanmak amacıyla yapılanlar) oyun içinde değerlendirilmesi mümkündür. Çünkü Hazar'a göre oyun: "İnsanların günlük uğraşlarının dışında kalan zamanlarda, belirli bir amaca yönelik olarak (eğlence, eğitim, sağlık gibi) fiziksel ve zihinsel etkinliklerle, sınırlandırılmış yer ve zaman içerisinde kendine özgü kurallarla yapılan, gönüllü katılım yoluyla grup oluşturan, sosyal uyum ve duygusal olgunluğu geliştiren, yetenek, zekâ, dikkat, beceri ve rastlantıya dayanan, katılanları ve çoğunlukla izleyicileri de etkisi altında tutan, gerilim duygusunun eşlik ettiği, sonuçta maddi çıkar sağlamayan, zevk veren etkinliklerdir" (Hazar 2000: 7). Spor hareketleri oyunla ortaya çıkmıştır. Bu oyunlar, zamanla düzenli ve belli kurallara bağlı spor etkinliklerine dönüşmüştür. Dolayısıyla Spor, oyundan daha sonraki dönemlerde ortaya çıkan bir kavram olduğundan spor kavramını kullanmak çalışmada tercih edilmemiştir.

İnsanın ilk hareketleri "oyun" hareketleridir. Huizinga oyunu; kültürle, gündelik yaşamla ilişkisi çerçevesinde ele almıştır. Ona göre oyunlar, kültür oluşumuna bağlı bir süreçte oluşmaktadır. Oyun, bir eylem olarak gündelik yaşam faaliyetlerinden de ayrılan bir olgudur (2013: 20-21). Huizinga'nın oyun tanımı ise şu şekildedir:

> Oyun, özgürce razı olunan, ama tamamen emredici kurallara uygun olarak belirli zaman ve mekân sınırları içinde gerçekleştirilen, bizatihi bir amaca sahip olan, bir gerilim ve sevinç duygusu ile "alışılmış hayat"tan "başka türlü olmak" bilincinin eşlik ettiği iradi bir eylem veya faaliyettir (2013: 50).

Bu tanıma göre yaşamdaki kurallı her türlü eylem birer oyundur. Huizinga'ya göre "kültür, belli kurallara uyulması yönündeki karşılıklı bir anlaşmanın varlığı nedeniyle her zaman bir ölçüde oynanmış olacaktır." Kültür, oynayarak ortaya çıkan bir olgudur. Kültür, oyun biçiminde doğmuştur ve başlangıçtan beri oynanan bir şeydir. Huizinga oyunu kültürün içinde, bizzat kültürden önce var olan, kültüre eşlik eden ve bu kültürü başlangıcından içinde yaşadığımız döneme kadar damgasını vuran verili bir unsur olarak görmektedir. Oyun mevcudiyetiyle her yerde, gündelik hayattan farklı bir eylem olarak bulunmaktadır. Oyun bir kültürdeki insanların nasıl oynayacağını belirler. Kültür de oyunun nasıl oynanacağını gösterir. Başka bir deyişle kültüre bakarak oyun hakkında, oyuna bakarak kültür hakkında çıkarımlarda bulunulabilir. Kültürün izleri oyunlarda bulunabilir. Ona göre "insanın gerçekten oynaması için, oyun esnasında yeniden çocuk olması gerekir" (2013: 20-263). Dolayısıyla oyun oynarken farklı ve değişik bir dünyaya geçilir.

Bu şekilde tanımlandığında oyun kavramının; hayvan, çocuk ve yetişkinlerde oyunu kapsayacağını belirten Huizinga (2013: 20-265); güç ve beceri oyunları, icat oyunları, tahmin oyunları, şans oyunları, gösteriler ve her türlü performansın oyun kapsamına girdiğini ifade eder. O, kültürün oyundan doğduğunu ve kültürün başlangıcından itibaren oynanan bir şey olduğunu belirtir. Hatta hayvanların da oynadığını örnek vererek oyunun kültürden eski olduğuna dikkat çeker. Topluluklar için oyun, hayatı ve dünyayı yorumlama biçimidir. Dolayısıyla oyun, kültürün yaratıcı bir işlevini temsil etmiştir. Oyun-ciddiyet karşıtlığını bozacak "ciddiyet, oyunu dışlamaya yöneliktir, oysa oyun, ciddiyet'i rahatlıkla içerebilir" şeklinde önermeyi ortaya atmıştır. Oyun, yaşamın bir işlevidir ve her kültür, her eylem oyun biçiminde oynanarak ortaya çıkmıştır. Ona göre her oyun bir anlam taşır. Kitabının sonunda "her

şey boş" sözünün yerine, "her şey oyun" sözünü kendisine dayatır ve bu sözün vurgusu ona göre daha anlamlıdır. Toplumsal yapıyı, kültürü veya "her şey"i oyun kavramıyla simgeleştirmiştir. Örneğin; satranç oyuncusu, her türlü sporcu, çocuklar, tiyatrocu ya da aktör, hâkim, davalı ya da davacı, savaşçı ya da asker, bilge kişiler, şair, ayinleri yapan kişiler, dansçı, müzisyen, filozof vs. hepsi birer oyuncudur. Müzik ve dansın oyun olarak çıktığını, şiirin oyundan meydana geldiğini, ibadetin kutsal oyun içinde oluştuğunu, hukukun toplumsal oyundan oluştuğunu ve çıktığını, bilgelik ve bilim ifadelerinin kutsal yarışma oyunlarında yer aldığını, silahlı çatışmaların ve aristokrasinin kurallarının oyun biçiminde temellendiğini söylemektedir. Kısaca kültür; oyun olarak oynanmış, oyunun içinde var olmuş ve oyun olarak gelişmiştir. And'a göre ise oyun; çocuk oyununu, dansı, dramatik gösterimi, kâğıt, zar gibi baht oyunlarını ve sporla ilgili eylemleri kapsar (2003: 34).

Huizinga oyunu, biçim açısından da tanımlamıştır:

> Olağan hayatın dışında yer aldığı hissedilen, özgür ve "kurmaca" ama yine de oyuncuyu tamamen içine çekme yeteneğine sahip bir eylem. Oyun her tür maddi çıkar ve yarardan arınmış bir eylemdir. Bu eylem bilhassa sınırlandırılmış bir zaman ve mekânda gerçekleşmekte, belirli kurallara uygun olarak, düzen içinde cereyan etmekte ve kendilerini gönüllü olarak bir esrar havasıyla çevreleyen veya alışılmış dünyaya yabancı olduklarını kılık değiştirerek vurgulayan grup ilişkileri doğurmaktadır (2013: 31).

Bu tanımda oyunun yapısı itibariyle özgür, kurmaca bir iş olduğuna, belirli zaman ve mekânda gerçekleştiğine, kuralları olan ve oyuncuların birbirleriyle karşılıklı ilişkide bulunduğuna vurgu yapılmıştır.

Huizinga'ya göre oyun "gündelik hayattaki meşguliyetimizden farklılaşan belirli bir eylem niteliği" (2013: 20) olarak karşımıza çıkar. Bu tanım, hem oyunun kültürle ilişkisini hem de oyunun gündelik hayatla ilişkisini görmemizi sağlayacaktır. Huizinga düşünen/akıllı insanın (homo sapiens), üreten/imalat yapan insanın (homo faber), "oyun oynayan insan" (homo ludens) olmasına da dikkat çekmiştir (2013: 13). Ona göre eylemlerimizin içeriği hep oyunla ilgilidir. Kültürün ve uygarlığın kökeninde oyun ile ilgili unsurların olduğunu ifade ederek, kültürün oyun biçimleri altında oluştuğuna vurgu yapar. Oyunun diğer kültürel olgular arasındaki yerini incelemeyi değil; kültürün hangi ölçülerde oyun ile ilgili bir karakter taşıdığını ortaya çıkarmak

istemektedir (2013: 14). Bu yüzden oyun, kültürle ortaya çıkmıştır. Çünkü oyun, kültürün bir unsurudur.

Roger Caillois, tıpkı Huizinga gibi oyunun kültürden bağımsız olmadığını ifade etmiş ve oyunun çeşitli özellikleri olması nedeniyle oyunların değişik yaklaşımlarla incelenmesi gerektiğini vurgulamıştır. Caillois'e göre oyun; serbestçe kabul edilmiş fakat bağlayıcı olan kurallara göre belli bir alan ve zaman süreci içinde sürdürülen, gerilim ve eğlence duygularını içeren, gerçek hayattan farklı olduğu bilinci ile yapılan gönüllü hareket ya da faaliyettir. Ona göre oyunlardaki nitelikler biçimsel olup bunu şu şekilde tarif etmiştir:

> (…) bu farklı nitelikler tümüyle biçimseldir. Oyunlar içerikleri konusunda önyargılar içermiyor. (...) bu niteliklerin tanımlanmaya çalıştıkları verilere özgü doğa, niteliklerin de aynı şekilde bir tasnifin nesnesi olmalarını ve bu tasnifin bu kez, yalnızca onları bütün olarak gerçekliğin kalan kısmına karşı çıkaran vasıflarıyla değil ama sahiden de sarsılmaz bir özgünlükle gruplar halinde paylaştıran vasıflarıyla dikkate alınmasını gerektirmekte, belki de buna zorlamaktadır (2001: 4-41).

Caillois (2001: 36)'e göre oyunlar; agon (çatışma-yarışma), alea (talih), mimicry (öykünme), ilinx (baş dönmesi) olarak sınıflandırılmıştır. Bu sınıflandırma Tablo 1.1'de şu şekildedir:

Tablo 1.1 Caillois'e göre oyunların dağılımı

	AGON (Çatışma-Yarışma)	ALEA (Talih)	MIMICRY (Öykünme)	ILINX (Baş Dönmesi)
PAİDİA patırtı, şamata, kargaşa gülme krizi uçurtma tektaş oyunu iskambil falları çapraz bulmaca LUDUS	at yarışı (kuralsız) güreş vb. (kuralsız) atletizm boks, bilardo eskrim, dama,futbol satranç genel olarak spor karşılaşmaları	tekerlemeler yazı-tura bahis rulet basit, karma ya da aktarmalı lotaryalar	çocuksu taklitler illüzyon oyunları bebek maske kılık değiştirme tiyatro genel ölerek gösteri sanatları	çocuksu 'baş dönmesi dönme dolap salıncak vals, panayır numaraları, kayak, dağcılık canbazlık

Yukarıdaki tabloda paidia ögesiyle etkileşimi olan ludustur. Her dikey kolonda oyunlar yukarıdan aşağıya olmak üzere padia ögesinin giderek azaldığı, buna karşılık ludus ögesinin arttığı bir sıraya göre dizilmiştir. Caillois'e göre paidia, "çocuk oyunları" ve ludus "oyun, yarışma, talih oyunu, tiyatro gösterisi" demektir. Paidia, gelişigüzel, dağınık, kuralsız, denetimsiz, önceden tasarlanmamış, özgür, içten, anarşik yapısı olan, sınırsız coşkulu ve doğaçlamaya dayanır. Zaman ve mekân ile sınırlanamamış, özgür, doğal bir biçimde kişinin kendi kurallarının geçerli olduğu, beceri gerektirmeyen, güç harcanmayan, istenildiği zaman bırakılabilen oyunlardır. Sonuç bu oyunlarda önemli değildir. Ludus ise; paidia ile tam tersi özelliklere sahiptir. Kurallı olan, anarşik bir yapısı olmayan, denetimli olan, pratik olmayan, zaman ve mekân sınırlanan, güç harcanan, üzerinde oynanması zorunlu olan oyunlardır. Sonuca gitmek önemlidir (2001: 27-35).

Rekabet ve yarışma anlamına gelen agon; hız, dayanıklılık, güç, hafıza, beceri, yaratıcılık gibi nitelikleri olan yarışmalardır. Bütün spor türleri birer agon özelliği göstermektedir. Talih ve şans faktörünün ön planda olduğu alea, at yarışları, kumar niteliğindeki oyunlar, piyangolar, bahisler kastedilmektedir. Mimicry; taklit etme, öykünme ya da benzetme anlamına gelen temeli taklit esasına dayanan tiyatro, sinema, karnaval vs. gibi oyunlardır. Ilinx, oynandığında oyuncuların başını döndüren dağcılık, kayak vb. gibi oyunlar baş dönmesi ile dengeyi bozarak panik ve heyacan duygusu yaratan oyunlardır (Caillois 2001: 14-26).

Caillois (2001: 54), paidia ve ludus sınıflandırması yaptıktan sonra oyunları dörde ayırarak Tablo 1.2'de yer aldığı şekilde gruplandırır:

Tablo 1.2 Caillois'e göre dört türün toplumsal konumu

	Toplumsal mekanizmanın kenarında konumlanan kültürel biçimler	Toplumsal yaşamla bütünleşen kurumsal biçimler	Sapmalar
Agon (Rekabet-Yarışma)	spor türleri	ticari rekabet sınav ve yarışmalar	şiddet, güçlü olma isteği, kurnazlık
Alea (Talih/Şans)	piyangolar, kumarhane, at yarışları, müşterek bahisler	borsa spekülasyonu	batıl inançlar, astroloji vb.

Tablo 1.2'nin devamı

Mimicry (Öykünme)	karnaval, tiyatro, sinema "ünlü"lere tapınma	üniforma, etiket, seremoni, temsil nitelikli meslekler	yabancılaşma, çifte kişilik
Ilinx (Baş dönmesi)	dağcılık, kayak, ip cambazlığı, hız	yapıldığında baş döndüren meslekler	alkolizm, uyuşturucu

Tabloda da görüldüğü üzere Caillois (2001: 43-55), sınıflandırdığı dört oyun türünün kültürel biçimlerini, kurumsal biçimlerini ve sapmalarını ele almıştır. Oyun gündelik hayata yayıldığında zevk verici olan şey artık saplantıya ve zorunluluğa dönüşür. Rekabet ve yarışma oyunlarını içeren agonun, her türlü spor türlerini kapsayan bir kültürel biçimi bulunmaktadır. Agon türündeki oyunların kurumsal biçimi, başka bir deyişle günlük hayattaki yansıması ticari rekabet, sınav ve yarışmalar şeklinde görülmektedir. Bu oyunların günlük hayattaki yozlaşmış biçimi (sapması) şiddet, güçlü olma isteği ve kurnazlık şeklinde yer almaktadır. Huizinga (2013: 74-118) agon türü oyunlar için düello örneğini verir. Yunanlıların olimpiyat oyunları esnasında ölümüne düello yaptığından bahseder. Ayrıca bir söz düellosu şeklinde gerçekleşen ve iki tarafın birbiriyle çatışmasının (hak eylemi) yer aldığı mahkeme salonlarını agonal alan içinde kabul eder. Adli çatışma, bazen bir yarış bazen de güvence oluşturma amacıyla yapılan bir müsabakadır. Oyunlarda herhangi bir çatışma olmadığında oyunların zevk için yapılacağını da belirtir. Talih veya şans oyunlarını içeren alea; piyangolar, kumarhane, at yarışları, müşterek bahisleri kapsamaktadır. Deneyim, güç ve yeteneğe dayanan agon türü oyunlar, kişisel başarıyı ödüllendirir. Agonda oyuncu kendine ve azami çabasına güvenir. Alea türü oyunlar ise tamamıyla kişinin talihi ve şansına bağlıdır. Aleada kişi kendi dışında her şeye güvenir. Kurumsal biçimi borsa spekülasyonu, sapması ise batıl inançlar, astroloji vb. durumlarda kendini gösterir. Öykünme, taklit, benzetme oyunlarını içeren mimicryde kişi, hayali bir evrende kendisinin başka biri olduğunu hayal eder. Karnaval, tiyatro, sinema gibi kültürel biçimlerde mimicry bulunmaktadır. Mimicrynin toplumdaki kurumsal biçimi; üniforma, etiket, seremoni, temsil nitelikli mesleklerde görülmektedir. Öykünmeli oyunların günlük hayattaki yozlaşmış şekli yani sapması yabancılaşma, çifte kişiliklerde kendisini göstermektedir. Baş döndürücü oyunları kapsayan ilinxte ise kişinin bedensel dengesi yok olur. Bu oyunlarda amaç heyecan yaşamaktır. Dağcılık, kayak, ip cambazlığı ve hız olan oyunlar, ilinx grubuna girer. İlinx türü oyunların

kurumsal biçimi, yapıldığında baş döndüren meslekler (cambazlık, akrobasi gibi)dir. Bu tür oyunlar baş döndürdüğü için sportif bir uyuşturucu gibidir. Günlük yaşamdaki sapması (yozlaşması), oyunun alkolizm ve uyuşturcu etkisi göstermesidir.

Buraya kadar verilen bilgiler doğrultusunda "oyun" kelimesinin farklı disiplinlerce ve farklı bakış açılarıyla tanımlandığı görülmektedir. Bu tanımlarda oyun kavramının ne anlama geldiğine, oyunun türlerine, oyunun işlevleri ve oyunun özelliklerine, oyun-kültür ilişkisine değinilmiştir. Oyun kelimesinin kökeninde ritüelistik özellikler taşıdığı, terim olarak kullanımının eski zamanlara dayandığı görülmektedir. Verilen bu bilgilerden sonra "oyunu" şu şekilde tanımlamak mümkündür:

Oyun; belirli zaman ve mekânda gerçekleştirilen, rastgele hareketlerden oluşmayan, kurallı ya da serbest oynanan, zihinsel ve bedensel faaliyetlerle dışarı yansıyan, icraya bağlı olarak çeşitli işlevlere sahip, ritüellerle ilişkili, oyuncu, oyuncak, oyun kuralları, ebe, hile, oyunbozan (mızıkçılık), oyuna başlama, oyunu bitirme, ödül, ceza, rekabet-çatışma, kazanma, onanma, kaybetme, gerilim, temsil, tekrar, heyecan unsularını barındıran; toplumun tarihini, değerlerini, geleneklerini yansıtan bir hatırlama figürü aracı, kültürel belleğin kodlanarak kuşaktan kuşağa aktarılmasını sağlayan kültürel bir olgudur.

1.1.3 Oyunun Özellikleri ve Unsurları

Oyunun birçok özelliği bulunmaktadır. Bu özellikler, oyunu oyun yapan unsurlardır. Huizinga (2013: 24-32)'nın "Oyun Kuramı"nda yer alan oyunun ana özellikleri maddeler halinde şu şekilde ifade edilebilir:

1. "Her oyun, her şeyden önce gönüllü bir eylemdir. Emirlere bağlı oyun, oyun değildir. Olsa olsa, bir oyunun zorunlu temsili olabilir." Oyun oynamak gönüllü olarak yapıldığında özgürlük sağlar. Çocuklar ve hayvanlar oyun oynarken içgüdüleri ön planda olduğu için bundan zevk alırlar.

2. Oyun; yetişkin için ise ihmal edebileceği bir işlevdir, keyfe kederdir. "Oyun her an ertelenebilir ya da iptal edilebilir. Oyun, fiziksel bir ivedilik veya ahlâki bir ödev tarafından dayatılmış hiç değildir." Oyun yetişkin için bir görev değildir. "Boş zaman

içinde gerçekleştirilmektedir.” Ancak oyun kültürel bir işlev haline gelirse zorunluluk, görev ve ödev haline gelmektedir. Burada oyunun ilk temel çizgisi ortaya çıkmaktadır: “Oyun serbesttir, oyun özgürlüktür.”

3. “Oyun ‘gündelik’ veya ‘asıl’ hayat değildir. Oyun, bu hayattan kaçmamızı sağlayan ve kendine özgü eğilimleri olan geçici bir faaliyet alanına girme bahanesi sunar.” Oyun sırasında gündelik hayattan farklı konumda ve rollerde bulunuruz. Oyun kişiye gündelik hayattın içinde bir kesinti yaratır ve kişinin rahatlamasını sağlar. Oyunun işlevi ve fonksiyonu düşünüldüğünde kültürün vazgeçilmez bir unsuru olarak karşımıza çıkmaktadır.

4. Oyun yalıtılmış ve sınırlı bir nitelikte olan bir etkinliktir. Oyun, zaman ve mekân dâhilinde bazı sınırların içinde oynanır. “Oyun başlar ve belli bir anda ‘biter.’ Sonuna kadar oynanır.” Oyun sırasında hareket, gidiş-gelişler, kader değişiklikleri, birbiri yerine geçmeler, bağlanmalar ve ayrılmalar vardır.

5. Oyun tekrarlanabilir bir işlevdedir. Bu özelliği oyunun kültürel bir mirası oluşturur. Oyun; bir kez oynandıktan sonra, belleklerde manevi bir yaratı veya bir hazine olarak kalmakta, aktarılmaktadır. Oyun, “her an tekrarlanabilir, ya bir çocuk oyunu, bir tavla partisi veya bir yarış gibi hemen ya da belli bir aradan sonra tekrarlanabilir.” Bu tekrarlanabilme olanağı oyunun temel özelliklerinden biridir. Bu oyunun iç yapısına da uygulanabilir. Oyun biçimlerinin hepsinde tekrar, nakarat, birbiri yerine geçen çeşitlemeler, bir doku oluşturmaktadır.

6. “Oyunun mekânsal sınırlılığı zamansal sınırlılığından da çarpıcıdır. Her oyun ister maddi veya hayali, ister keyfe göre saptanmış veya zorunlu olmuş olsun, önceden belirlenmiş kendi mekânsal alanlarının sınırları içinde cereyan eder.” Oyun ile mekân arasında kutsal bir bağlantı vardır. “Arena, oyun masası, sihirli çember, tapınak, sahne, perde, mahkeme” gibi oyun alanları hem biçim ve hem de işlev açısından oyun alanlarıdır. Başka bir deyişle “tahsis edilmiş, ayrılmış, çevresine parmaklık çekilmiş, kutsallaştırılmış ve kendi sınırları içinde özel kurallara tabi kılınmış” mekânlardır. Bunlar tasarlanmış, geçici dünyalardır.

7. “Oyun, düzen yaratır, oyun düzenin ta kendisidir.” Oyun düzeninin en küçük ihlali oyunu bozar, oyun niteliğini ve değerini yok eder.

8. Oyunun en temel özelliği gerilimdir. Gerilim, şansa ve belirsizliğe işaret eder. Her oyunda gerilim vardır. Çünkü gerilimde oyuncunun gücü sınanmaktadır.

9. Her oyunun belli kuralları ve zamanı vardır. Her oyun amacı ve işlevi doğrultusunda kurallar oluşturur. Kurallar oyunu geliştirir, düzenler ve gerilimi sağlar. Bu yüzden oyunun kurallarından en küçük sapma oyunun dünyasını bozar, yok eder ve gerçek dünyaya dönülür. Oyunbozan, kurallara karşı çıkan ve kural ihlali yapan kişidir. Oyunbozan ya da mızıkçı denilen kişilerin oyundan atılması gereklidir. Çünkü oyunun büyülü dünyasını bozarlar.

10. Oyun, gündelik hayatın geçici bir şekilde iptal olmasını sağladığından oyunculara ait olma duygusu kazandırır. Oyun; başkalarına değil, bize aittir. Bu oyun “bizim oyunumuz” ve “biz başkayız”, “başka bir şekilde hareket ederiz” fikri oluşur. Oyun “-mış gibi yapmaktır.” Oyunda –mış gibi yapma oyunun aşırı ciddiyetle oynanmasını, coşkuya dönüşmesini sağlar.

11. Oyun, bir şey için mücadele etmektir ya da bir şeyin temsilidir. Temsil etmek, etimolojik anlamda bir şeyin görülmesini sağlamaktır. Örneğin çocuklar, erken yaşlarda “prens, baba, kötü büyücü veya kaplan” olurlar. Çocuk o yaşlarda kendisini “öyle olduğuna inandıran bir heyecan hissetme derecesine ulaşır.” Dolayısıyla çocuk “hayal edilen bir şeyin gerçekleşmesini temsil eder.” Huizinga’ya göre oyunun işlevi iki tanedir: “Oyun bir şey için mücadeledir veya bir şeyin temsilidir. Ayrıca bu iki işlev, oyunun bir şey için olan mücadeleyi “temsil” etmesi veya bir şeyi en iyi temsil edecek bir mücadele olması anlamında iç içe girebilir.”

12. Oyun, Huizinga’ya göre, ilkel toplumlardan beri oyun kültürü o toplum hakkında fikir sahibi olmamızı sağlar. Örneğin erginlenme törenleri esnasında çatışmalar durur, kan davaları ertelenir ve hayattaki bütün kavgalar askıya alınır. Dolayısıyla bütün bunlar oyunun, kültürel unsurun içindeki güçlü yansımalardır.

And (2003: 28), Huizinga'nın "Oyun Kuramı"ndan hareketle oyunun başlıca şu üç temel özelliğinden bahsetmektedir:

1. "Oyun her şeyden önce isteğe bağlı, gönüllü bir eylemdir. Ismarlama ya da zorlama oyun, oyun değildir, olsa olsa oyunun zoraki bir benzeğidir. Bu bakımdan boş zamanlarda yapılır. Ancak oyun bir ritüel ya da tören olduğu zamandır ki bir görev, bir ödev kavramıyla birleşir. Böylece, oyunun bir önemli niteliği ortaya çıkıyor, bu da onun özgürlüğüdür." Oyunların farkına vararak, oyunları farklı bir dünyada dönüştürerek, özgürleşmenin bir aracı kılmak mümkündür. İnsan, oyunla kendine has kurallarıyla özerk bir alan oluşturmaktadır.

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." Oyun oynanırken oyunun kuralları başlar ve oyuncu bunun farkındadır. Dolayısıyla insan oyunla, gerçek yaşama bir ara verir ve böylece gerçek yaşam kesintiye uğrar. Farklı bir dünyada kendisini bulmaya çalışır.

3. "Üçüncü niteliği, oyununun, 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 süreklidir, tekrarlanır." O halde oyunlar belirlidir ve zamanı kapsar. Bu alan oyuncular için özeldir.

Caillois (2001), Huizinga'nın oyun kuramı teorisine eleştiri ve katkıda bulunur. Caillois, Huizinga'nın oyun kuramına karşı yaptığı eleştiriler şu şekildedir: Huizinga oyunda şans kavramını dışlar. Ancak Caillois "kumar" gibi oyunlarda şans faktörü olduğunu belirtir. Huizinga oyunu oynayan her kişinin oyuncu olduğunu söyler. Buna karşılık Caillois, oyuncuları profesyonel olan ve profesyenel olmayan oyuncular şeklinde ayrılmasını, bu yüzden boksör, atlet vs. gibi işini profesyonel yapan oyuncuların oyuncu değil işçi olduğunu söyler. Huizinga, oyunlar için bir sınıflandırma yapmamıştır. Çünkü o, oyunlara bir bütün olarak bakar. Caillois ise oyunlar için iki ayrı sınıflandırma yapmıştır. Dolayısıyla Caillois, oyunları tek tek değerlendirir.

Huizinga (2013: 50)'ya göre oyun, hayatın temel unsurlarından biridir. İnsan hayatı boyunca karşıt güç ile rekabet içinde savaşmış, kazanmış ve sonucunda onanma ile yani toplum tarafında kabul görme ile hayatını devam ettirmiştir. İnsanlar toplum içinde var olabilmek ve kendini kanıtlamak için yaşamdaki oyunun unsurları olan rekabet, kazanma ve onanma duygularıyla yaşamaktadır. İnsanlarla yarış içinde olan kişi, "oyun" yani "kendi yaşamında" kurulan yeni dünyasında yer bulmaya çalışmaktadır. Bu kavramlar oyunun yani yaşamın dinamikleridir. Huizinga (2013: 219)'ya göre oyuna ait olan rekabet, toplumsal hayat unsuru olarak kültürden de eskidir.

Oyun, ödül ve ceza karşılığı olan bir olgudur. Ödül, Yunaca *athlon,* Felemenkçe *wedde, wedden* (karşılık, güvence), Latince *vadimonium* kelimeleriyle aynı kökten türediğini ifade eden Huizinga (2013: 76-77)'ya göre oyun, bir şey için yarışmak veya oynamaktır. Ödül bir güvence ya da bir bedeldir. Ödül, oyun mekânına konulan simgesel nesne veya güvencedir. Ayrıca ödül söz konusu olduğunda "mücadele, çaba ve idman, dayanıklılık, acı çekme, direnç ve yoksunluk" fikrinin de ortaya çıktığını vurgular. Ödülün zıttı olan ceza ise, kaybeden oyuncuya verilmektedir. Oyun, kimin kazanıp kimin kaybedeceğini belirlemek için yapılan bir mücadeledir.

Oyuna başlamayı sağlayan unsur, ebe seçimi ile olmaktadır. Bazı oyunlarda ebe aktif iken bazı oyunlarda pasiftir. Oyuna düzeni katan ve oyunu yöneten konumda olan ebe, çeşitli yöntemlerle seçilmektedir. Ebe, oyuna başlamayı sağlayan bir unsurdur.

Oyunun unsurlarından biri de oyuncaktır. Kişi hangi oyuncakla oynarsa oynasın o oyuncağa hayal gücünü katar. Ayrıca oynadıklarından da hayal gücüne bir şeyler katılır. Böylece oyunlar, yaşanılan toplumun kimlini yansıtarak kültürel aktarımı sağlar.

Hile, oyunun içinde yer alan bir özelliktir. Oyunda oyuncunun hile ve aldatmacaya başvurması, oyunun oyunsal karakterini bozar. "Çünkü oyunun özü, kurallara uyulmasıdır" (Huizinga 2013: 77). Hile, oyunda oyuncunun karşıt gücü yenemeyeceğinden duyduğu endişe sonucunda ortaya çıkan bir unsurdur. Oyunda oyuncu güçsüzse ve karşıt gücü yenmesi zorsa oyundan vazgeçmek ya da oyunu

sonlandırmak yerine oyunun büyüsünü devam ettirerek ve oyun kurallarını çiğneyerek hileye başvurmaktadır. Oyun kuralları, oyuncuyu uymaya zorlayan bir düzen gerektiren unsurdur. And'a göre oyuncu, oyun kurallarına kazanma isteğine bağlı olarak uymak zorundadır. Oyun kuralları oyuncu için bağlayıcıdır. Oyunda hile yapanla oyunbozan aynı değildir. Hile yapan kişi oyunda kurallara uyar gibi davranan, sözde oyun kurallarına saygılı gibi görünen ve yakalanmadığı sürece oyuna, oyunun büyüsüne devam eden kişidir. Ancak oyunbozan (mızıkçı), oyun kurallarını çiğnediği için yani oyunun büyüsünü bozduğu için cezalandırılarak dışarı atılır (And 2003: 29).

Oyunun bir başka özelliği de iletişim kurmaktır. İnsan iletişim kurabilmek, öğrenebilmek ve emredebilmek amacıyla dili yaratmıştır ve zihin maddeyle düşünülen şey arasında sürekli olarak gidip gelerek oyun oynar. Simgeler, soyut ifadeyle ortaya çıkar ve bu simgeler bir kelime oyunu içerir. İnsanlık, doğa evreniyle birlikte hayal edilmiş ikinci evreni olan varoluşunu hep oyun ile yeniden yaratır (Huizinga 2013: 21). Dolayısıyla oyun, varoluşumuzu yeniden ortaya çıkartan bir olgudur. İnsan iletişimi dil vasıtasıyla kurar. İnsanın dili kullanmasında, iletişim kurmasında, öğrenmesinde kurulan bağlar "oyun" çerçevesinde düşünülebilir. Dil, her şeyi oyun olarak algılamamızı sağlar. And'a göre dil, mithos ve ritüelin kökeninde hep oyun bulunmaktadır ve yaşamdaki içgüdüsel güçlerin kökeninde de mithos ve ritüel vardır. Bunların hepsi oyundan çıkarak oyun, ritüel alanı gibi ya fiziksel ya da oyun kuralları ve uygunluk bakımından belirlenmiştir. Oyunun nitelikleri gerilim, denge, denklik, karşıtlık, çeşitlenme, çözülme ve karar vb. unsurlardan oluşmaktadır. Oyunun büyüleyici bir etkisi olup bu büyüde tartım ve uyum önemli unsurlardandır. Gerilim ve bununla birlikte belirsizlik, belli bir sonuca ulaşmak ve onu elde etmek için çabalama ve uğraşmadır. Her başarı için gösterilen çabada bir gerilim vardır (And 2003: 28).

Müzik ve dans, oyunun temsilleridir ve kültür, arkaik dönemde oyun olarak oynanmıştır (Huizinga 2013: 219). Oyun, icra durumuna göre kültürün temsili olur. Türkler ava çıkmadan önce ritüel tarzı danslar yapmışlar ve böylece avdaki bereketi sağlamak ve tehlikelerden korunmak amacıyla dans etmişlerdir. Av hayvanları yapılan bu danslarla taklit edilmiştir (Aydoğan 2012: 131). Dansa eşlik eden müzik de oyunda önemli bir unsurdur.

Taklit, oyun için vazgeçilmez bir unsurdur. Taklit, bilginin yeniden canlandırılması ve tekrarlanmasıdır. Taklit yoluyla oyunlardaki kişiler geçmişle bağlantı kurmakta ve bu sayede geleceğe taşımaktadır. Taklidin oyunla ilişkisini Merdan Güven şu şekilde ifade etmektedir:

> İnsanların günlük yaşantılarında tabiatta gördüklerini taklit etmeye çalışmaları, bugünkü manada adeta bir deney yapma eylemi gibiydi. İnsan doğada gördüğü her bir eylemi kendisi de yapmaya çalışmış ve bunun akabinde olumlu sonuçlar alınca da o faaliyeti ve benzerlerini de tekrar tekrar yansılamaya devam etmiştir. Böylece insanlar bu tür taklitler sonucunda da oyun oynama bilincine ulaşmıştır (Güven 2013:9).

O halde oyun; oyuncu, ebe, rekabet, kazanma, onanma, kaybetme, gerilim, kural, temsil, tekrar, sınırlı alan, heyecan, çatışma, hile, oyunbozan, ödül, ceza gibi unsurları bünyesinde barındırır.

1.1.4 Oyun ve Kamlık

Türklerde "oyun" aynı zamanda şamanı karşılayan bir kelime olduğundan oyun-kamlık ilişkisini de ele almak oyunun kökenini, oyun kültür ilişkisini anlamak açısından önemlidir. Şaman, kam, bakşı ya da oyun sözcüğüne "Altay, Tuva, Teleüt, Telengit, Lebed, Şor, Sagay, Koybol, Kaçin, Küerik, Beltir, Soyın, Kumandin Türkleri *kam* ya da *ham,* Yakutlar *oyun*, Çuvaşlar *yum,* Kırgız-Kazaklar *bakşı/baksı/bahşı,* Buryatlar *bö,* Tunguzlar *saman,* Nanaylar, Ulçiler *sama,* Oroçiler, Mancular *sam,* Uygurlar *samatı,* Nivkalar *çam,* Ketler *eenin,* Samoyedler *tarıp,* Ostyaklar *tadıb,* Nenler *tadebya,* Yukargirler *alma,* Saamlar *noyda,* Türkmenler *perihan, falbin;* Hantlar yöltaku" şeklinde ad vermişlerdir (Bayat 2006: 131-132). Bu terim "Tunguzca "saman" sözcüğünden gelir ve başka dillerdeki karşılığı olan terimler şöyledir: "Yakutça ojun, Moğolca büga, bögii (buge, bü) ve udagan (karş. Buryatça udayan, Yakutça udoyan: "kadın-şaman"), Türkçe-Tatarca kam (Altayca kam, gam, Moğolca karni, vb.), Hindistan Pali dilinde 'ruhlardan esinlenen kişi, budhacı rahip' anlamına gelen Sramana sözcüğü, Mançu dilinde 'oynayan, zıplayan' anlamına gelen saman sözcüğü, Kırgız ve Kazaklar'da bakşı" sözcüğü kullanılmaktadır (Eliade 1999: 22, Örnek 1971: 42). "Şaman" kelimesi bazılarına göre Mançuca veya Moğolca; bazılarına göre ise Sanskritçe'dir. Hem Mançucada hem de Moğolcada "sam" kökünü içeren birkaç kelime bulunmaktadır. Mançucada "samburambi" sıçramak, dövünmek anlamına gelmektedir. Nioradze, şaman veya samanın "coşmuş, durmadan oynayan,

bir oraya bir buraya sıçrayan kişi" manasına geldiğini ifade etmektedir. Sanskritçeden geldiğini ileri süren araştırmacılar F. Schlegel ile K. Donner ve N. Pompe'dir. Onlara göre Sanskritçe sramana veya çramana, Pali dilinde samana ile şaman kelimesini belirtirler. Bu kelime "dilenci, rahip, Budist derviş" anlamına gelmektedir (Buluç 1971: 310-311). Şaman (kam) Şamanistlerin inançlarına göre, tanrılar ve ruhlarla insanlar arasında aracılık yapma kudretine sahip olan kişidir (İnan 1986: 75). Uygur Türkleri arasında "şaman" için "perihon" (<peri "cin"- han "okuyucu, okuyan, çağıran".Örneğin, kıssahan, gazelhan), "bahşı" ("dilenci ve gezginci Budist rahibi"; fa-she 法法 "din üstadı, ruhani"; bakçı/bakıcı), "dahan" (dua-han "dua ile hasta tedavi eden"; darhan "demirci saman"), "molla", "büvi" terimi kullanılmaktadır. "Perihon", "bahşı", "dahan", "molla" ve "büvi" denilen bu kişiler bugün daha çok fal bakma, kötü ruhları kovup hasta tedavi etme işleriyle uğraşmaktadırlar. Bunlardan "perihon" ya da "perihonluk" bazı araştırmacılar tarafından "büyücü" veya "büyücülük" anlamında, bazıları tarafından da "Şamanlık" anlamında kullanılmıştır (İnayet 2009: 2).

Şaman, kam, baskı(bahşı), oyun, ozan, tadıbey, bu(bugu) vb. olarak tanınan kişiler şölen (kurban), sığır (av) ve yuğ (yas) törenlerini yönetmektedir. Bu kişiler, hem sanatçı hem de dini niteliklere sahiptir. Oyun, bir buluş değil tarihin en eski zamanlarından beri var olan, zamanla yenileri eklenen ve zenginleşen bir olgudur (Yakıcı 1999: 102-103). Türklerin en eski şairlerine, Tonguzlar "şaman" Altay Türkleri "kam", Yakutlar "oyun" Kırgızlar "bahşı" Oğuzlar "ozan" adı vermektedir. Bunlar sihirbazlık (büyücülük), rakkaslık (dans), musikişinaslık (müzisyenlik), hekimlik ve şairlik nitelikleriyle törenler yaparken kopuz çalıp şiir söyleyen kişilerdir. Özel bir besteyle söylenen ve büyü (sihir) gücü olduğu varsayılan güfteler, Türk şiirinin en eski şeklini oluşturmaktadır (Köprülü 1980: 67-68). Ayrıca Mehmet Fuat Köprülü (1999: 142)'ye göre "ozan" kelimesi "ozmak" fiilinden gelmekte olup bu kelime *İbn Mühennâ Lûgati*'nde "önce gelmek, ileri geçmek" anlamındadır. Aynı eserde "ozmak" kelimesi ile ilgili "ozgan" ve "ozuş" kelimeleri olmak üzere iki kelime daha vardır. "Ozgan" kelimesi, "koşuda birinci gelen köpeklere verilen isimlerden biri"; "ozuş" kelimesi ise kurtuluş demektir. Köprülü, "Oz+gan: oz+an" kelimesindeki ortada ve sondaki g'lerin düşmesi Oğuzcada genel bir kural olduğunu ifade eder. Anlam bakımından bu üç kelimenin aynı kökten geldiğini, hatta Nevâî'nin bahsettiği "ozanlara mahsus türkü" anlamında "ozmag" kelimesinin olduğunu belirtir.

Dolayısıyla "ozan" kelimesinin kökü "ozmak" kelimesinde "oy>oz" değişimi görülmektedir. "Ozan" sözcüğü, Türklerde "halk şairi, besteci ve hikâyeci"lerine verilen isimken Yakutlarda "oyun" ve "şaman, bakşı" sözcükleri ile benzerlik gösterir (Nutku 1997: 14). Bu bakımdan "oyun" kelimesi anlam bakımından kamlardan ozanlara kadar uzanan bir kelimedir.

Bayat'a göre şamanın görevleri arasında toplumu gizli bilgiler ile tanıştırmak ve makro kozmosla mikro kozmos arasındaki dengeyi korumak, hastaları iyileştirmek, ölen adamın ruhunu öteki dünyaya götürmek, kısırlığı tedavi etmek, avın bol olmasını sağlamak, fal bakarak gelecekten haber vermek, evi kötü ruhlardan temizlemek, kurban sunmak gibi bazı dinsel törenleri icra etmek, mevsim ritüellerini düzenlemek, sığırlara ve atlara zarar veren ruhları kovmak, kayıp şeylerden haber vermek, bazı kült karakterli merasimlerin yöneticiliğini yapmak gibi görevleri bulunmakta ve bu görevler şamanın kamlığından sonra gerçekleşmektedir (2006: 23). İnan, Türk kavimlerinde bu kişilere kam denildiğini, şaman ve bakşı kelimelerinin yabancı kökenli olduğunu ifade etmiştir (1986: 75). Radloff'a göre, Türk halkları arasında şamana "kam" adı verilmektedir. Şamanın toplumdaki yeri ve gerçekleştirdiği görevler arasında kurban sunmak, evi ölülerin ruhlarından temizlemek, rica ve şükran dualarının yapılışını yönetmenin yanı sıra doktor, falcı ve havayı da haber eden kişidir (1893: 34).

Türklük Bilimi Terimleri Sözlüğü'nde "oyun" maddesine bakıldığında "kam" kelimesine yönlendirildiği, "kam" kelimesinin karşılığı olarak "oyun"un tanımının yapıldığı görülmektedir. Bu sözlükte Çağdaş Türk Lehçelerinde "kam" kelimesinin bir diğer adının "oyun" olduğu ve bu tabirin şamanlar için kullanılan bir kelime olduğundan bahsedilmektedir (Buran 2015: 156).

Ansiklopedik Türk Halk Edebiyatı Terimleri Sözlüğü'nde "oyun" maddesi baskı, bakşı, bahşı, kam ve şaman maddelerine yönlendirmektedir. Kitabın "baksı, bakşı, bahşı" maddesine bakıldığında hekimlik işini yapan kişilere, Altaylılar ve Tuvalılar kam; Yakutlar oyun; Tunguzlar şaman; Saha Türkleri (Yakutlar) erkek olana oyun, kadın olanlara udagan; Moğolcada erkek kama / baskıya bö yahut böge, kadın kama udagan; Çuvaşlar yum, Karluklar sagun, Oğuzlar ozan, Kırgızlar ise kadın baskılara bübü adını

vermektedir. Bugün Orta Asya'nın pek çok bölgesinde bakşı ve baskı sözüyle saz şairleri kastedilmektedir. Zamanla kamlar, büyücü; ozanlar da şair kimliğiyle anılmıştır (Kaya 2010: 137).

Kam'ın yerine kullanılan kelimelerden biri olan "oyun", aynı zamanda Yakutlarda şamanların adını da karşılamaktadır. Moğolcada "udagan" kadın şamana, erkek şamana "bö yahut böğe" denir. Türkler, "kam" kelimesini unutmuşlardır. Doğu Türkistan Türkler'i, Yakutlar gibi erkek şamana "oyun" adını vermektedirler. Altay Şamanistleri şaman törenine "kamlama", şamanlarına da "kam" adını kullanmışlardır (İnan 1986: 74). Şamanizme bağlı kalan boylarda şamanlar iki türlü olur: 1) ak şaman, 2) kara şaman. Altaylılar "ak şaman" ve "kara kam", Yakutlar ise "ayı oyun" (iyi şaman) ve "abası oyun" (şeytanî kam) adını vermektedir. Ak şamanlar şaman cübbesi ve külâhı taşımazlar, davul kullanmazlar. Kötü ruhlara ve karanlık tanrılarına âyin yapmazlar, kanlı kurbanlar vermekten sakınırlar. Ak kamlar, gündüzleri aydınlık ruhlar şerefine kansız kurban âyin ve törenleri yaparlar. Ak kamlar birçok bakımdan Buda rahiplerine benzerler. Ak kamlar halk tarafından çok sayıldıkları halde kara kamlar kadar iş görmezler. Âyin yaptırmak için halk daha çok kara kamlara müracat etmektedir (İnan 1986: 83-84).

Oyun, insanları başka bir âleme götüren bir unsurdur. Kam ayini (ritüeli) bir oyundan meydana gelmiştir. Oyun, hem ritüel karakterli hem de kam ayinlerinin özünü oluşturmaktadır. Ayin kelimesi TDK'nin *Güncel Türkçe Sözlük*'ünde "dini tören, ritüel" olarak geçmektedir. Daha özel anlamda ise *"*Mevlevi tekkelerinde okunan bestelerin tamamı" şeklinde açıklanmaktadır [URL-5]. Ayinin pek çok disiplinler içinde tanımı bulunmaktadır: "Sıkça özel sözcük biçimleriyle ya da özel bir sözlükle gerçekleştirilen ve genellikle önemli durum ya da eylemlerle bağlantılı olan dinsel ya da büyüsel tören ya da işlemler sistemi", "teknolojik rutinle bağlantılı olmayan, gizemli varlık ya da güçlere göndermede bulunan durumlar için, önceden belirlenmiş formel davranış"; "genellikle din ya da büyüyü içeren ve geleneklerce kurulmuş bir dizini izleyen bir eylemler dizisi" tanımlardan birkaçıdır (Özbudun 1997: 16). Ritüel ya da ayin evrene ait bir olguyu benzetmedir. Bu benzetme daha çok mistik bir tekrarlama, bir varlığın yeniden gösterilmesi için özdeşleşmedir. Ritüelin işlevi benzetmece değil; tapınanların, kutsal olgunun birleştirilmesidir (And 2003: 30). Ayin

ve tören kavramları ortak özelliklere sahip olsa da birbirinden farklıdırlar. Tören kelimesi TDK'nin *Güncel Türkçe Sözlük*'ünde "Bir toplulukta, üyelerin belli bir olayı, kişiyi ya da değeri ayırt edip sembolleştirmesi, bunların anlam ve öneminin güçlendirilmesi amaçlarıyla düzenlenen hareketler dizisi, merasim", "Anma, kutlama, nişan, evlenme, ölüm gibi sebeplerle yapılan toplantı, merasim, seremoni" şeklinde tanımlanmaktadır [URL-6]. Ayinler, ilk toplantı çeşididir. İnsanların yaşam süreci düşünüldüğünde bir araya gelen insanlar doğaya karşı daha güçlü olmak amacıyla ayinler düzenleyerek yaşamda kalmaya çalışırlar. Törenler ise ayinler ile ortaya çıkmış ancak dini özellikleri azaltılarak amaç ve yöntemi ayinden farklılaşmıştır.

Kam ayinlerindeki büyünün, oyunla da bir ilişkisi bulunmaktadır. Büyünün tanımı TDK'nin *Güncel Türkçe Sözlük*'ünde "tabiat kanunlarına aykırı sonuçlar elde etmek iddiasında olanların başvurdukları gizli işlem ve davranışlara verilen genel ad, afsun, efsun, sihir, füsun, bağı, karşı durulamaz güçlü etki" [URL-7] olarak yer almaktadır. Ahmet Caferoğlu (1968: 56)'nun *Eski Uygur Türkçesi Sözlük*'ünde büyü kelimesi "bügü, bögü" kelimesiyle karşılanmıştır ve anlamı "hikmet" demektir. "Hikmet, hâkim, doğaüstü güç" anlamlarıyla Uygurca metinlerde bügü sözcüğüne, "hikmetli, bilgili" anlamına gelen "bügü biliglig" ifadesine rastlanmaktadır (Bang ve Gabain'den akt. And 2003: 38). Örnek (1966: 34)'e göre büyü, bilinen yollarla elde edilemeyen şeyleri elde etmek, birisine zarar vermek, ya da tehlikeleri uzaklaştırmak ve onlardan korunmak için bir takım gizli kuvvetleri kullanarak doğayı ve doğa kanunlarını zorla etkileme işlemleridir (Örnek, 1971:34). Orhan Hançerlioğlu (2000: 93)'nun D*ünya İnançları Sözlüğü'*nde büyü, "doğaüstü güçlerle doğanın etkilenebileceği inancı"dır. Büyü, insanlığın en eski inancı olduğunu da gösterir.

Büyü üzerine pek çok sınıflandırma ve tanım yapılmıştır. James George Frazer (2004: 33-43)'e göre büyü, benzerlik ve dokunma/bulaşma yasaları olmak üzere ikiye ayrılmaktadır. Büyü bu ilkelerin kullanılmasıyla ortaya çıkmaktadır. Benzerlik ilkesi, istenilen etki taklit edilmekle ortaya çıkar; dokunma/bulaşma yasası ise birbirine dokunmuş şeylerin her zaman dokunma halinde ortaya çıkar. Büyüyü teorik ve pratik olan inceleyen Frazer, olumlu ve olumsuz büyü olarak ikiye ayırmıştır. Olumlu büyü; istenilen, arzu edilen bir olayı meydana getirirken, olumsuz büyü, arzu edilmeyen bir olaydan sakınmaktır. Büyüyü sahte bir "bilim" olarak da tanımlaması, büyünün

evrenselliğine dikkat çekmesindendir. Ona göre telepatiye inanç, büyünün önemli bir yasasıdır. Telepati, "duygusal büyü etkisinin uzaktaki kişiler ya da şeyler tarafından başkalarının üzerinde kullanılabileceği inancı"ndan ortaya çıkar ve büyünün özünü oluşturmaktadır.

Malinowski (1990: 61-65)'ye göre büyü, "başlangıçtan beri, insan için yaşamsal çıkar konusu olan, fakat insanın normal rasyonel çabaları dışında kalan bütün şey ve olayların başlıca bir tamamlayıcısıydı." Kaynağını insandan alan, tekil ve özel bir kudret, yalnız büyüyle serbest bırakılabilen, kendini sesiyle ifade eden, ayinin uygulanması yoluyla aktarılan bir güçtür. Malinowski, büyünün üç türünden bahseder. Heyecanlarla uyum içinde yapılan ve heyecanların *prima facie* ifade biçimi olan büyülerdir. Bu büyülerde madde ve eklentiler de kullanılmaktadır. İkinci tür büyülerde eylem, kendi sonucunu yaratır. Üçüncü tür büyülerde ise, büyünün gücü dolaysız kullanılır. Bu tür büyüler taklit ve heyecan barındırmaz.

Sedat Veyis Örnek (1966: 34)'e göre büyü, "bilinen yollarla elde edilemeyen şeyleri elde etmek, birisine zarar vermek ya da tehlikeleri uzaklaştırmak ve onlardan korunmak için birtakım gizli kuvvetleri kullanarak doğayı ve doğa kanunlarını zorla etkileme işlemleridir. Büyü yerine sihir, tılsım, afsunculuk, üfürükçülük, bakıcılık terimleri de kullanılmaktadır (Örnek 1988: 133). "Taklit büyüsü, temas büyüsü, ak büyü, kara büyü, aktif büyü, pasif büyü, av büyüsü vb." gibi türleri olduğunu söyleyen Örnek (1988: 141-146)'e göre ak büyü ile kara büyünün birbirinin zıttı olduğunu belirtir. Ak büyü; din adamlarıyla, kurbanla ve duayla işe yarayan, toplumun ve bireyin iyiliğine yönelen büyüdür. Kara büyü ise dinin yasakladığı şeyleri yapan, dinin kutsal bildiği şeyleri saygısızca kullanılmasın yol açan ve kişiye zarar veren büyülerdir. Büyü, taklit ve temas ilkelerine dayanır. Ayıca Örnek (1966: 40) büyüyü, uygulanışına göre de sınıflandırmıştır.

A. Uzaklaştırıcı uygulamalar (defansif uygulamalar)
a) Hastalıklarda, ölümden ve diğer felâketlerden korunma
b) Hastalıklardan kurtulma, İyileşme
c) Malın-mülkün, evin-barkın korunması
B. Hücum uygulamaları (ofensif uygulamalar)
a) İnsan hayatına, sağlığına ve mutluluğuna zarar verme
b) Mala-miilke, eve-barka zarar verme
C Arzu ile ilgili uygulamalar
a) Uygun doğa olaylarını insanların lehine kullanmak

b) Olaylardan ve benzer şeylerden bir şeyin olup olmayacağına dair sonuçlara varmak, yorumda bulunmak
c) Doğa iistü kudretleri elde etmek isteği
d) Maddî servete kavuşmak (define, altın, para v.b.)

Ritüeller, birer oyundur ve oyundan çıkmıştır. İnsanoğlunun doğduğu günden itibaren tabiatla hep mücadele içinde olmuş ve böylelikle yaşam mücadelesi başlamıştır. Huizinga'ya göre arkaik topluluklarda av gibi hayati ihtiyaçların giderilmesi için gerçekleştirilen faaliyetler oyun şeklinde hayata dâhil olur. Topluluklar bu oyunlarda hayatı ve dünyayı yorumlar (2013: 70). Yapılan ilk eylemler savaşa hazırlanmak, ava çıkmak ve dini ayinlerin yapılması amacıyla gerçekleştirilmiş törenlerdir. Erkekler kendilerini savaş, av ve yiyecek temini için bu eylemleri gerçekleştirmişlerdir. Başlangıçta bu işlerde insan gücü ile mücadele etmeye başlamışlar ve her türlü tehlikeye karşı hazır olmuşlardır. Bunun sonucunda da ilk eylemler ortaya çıkmıştır. İnsanlar tabiat ile mücadelelerinde vücudunun bölümlerini karşıt güce karşı kullanmışlardır. Yiyecek toplamak için dağa ya da ağaçlara tırmanmak, av avlamak için yürümek, koşmak, atlamak, kas kuvvetlerini kullanarak güreşmek gibi vücudunun çeşitli yerlerini kullanarak çeşitli hareketler, eylemler geliştirmişlerdir. Daha sonra insanların yaptıkları bu hareketler, gizli bir kural anlaşmasıyla kurallı hareketlere dönüşmüştür ve buna "oyun" adını vermişlerdir. Dolayısıyla insanların yaşayış biçimi, gelenekleri, görenekleri ve sosyal yapıdan kaynaklanan hareketleri, insanların oyunu geliştirmesinde bir etken olmuştur. Bu hareketler belli bir zamanda ve belli bir düzende, ritüel denilen düzenli oluşumu meydana getirmiştir (Afyon vd. 1997:1-4). Bu bakımdan kam ayinleri ya da ritüeller en eski oyundur denilebilir. Kamın oyunları ya da sahneleri kutsal bir durumu seyredenlere sembolik bir dilde anlatmaktadır. Oyun, başlangıçta ritüel karakterli olmuş ancak zamanla ritüeller arka plana geçmiş ve bir eğlence formuna bürünmüştür. Ritüelin kutsallığını yitirmesi, kendi varlığından kopması oyun halinde başka anlamlar kazanmasını sağlamıştır. Bu bakımdan kam ayinlerinin bir tiyatro oyunu olduğu söylenebilir. Kamın yaptığı danslar da bir gösteri sanatıdır. Ritüeller, kutsal mekânda gerçekleştirilen bir tiyatro oyunudur. Başka bir deyişle kamın oyunu, hakiki ya da hayali olan unsurların taklididir. Taklit de bu bakımdan bir ritüellerden ortaya çıkmıştır. İnanç unsurunu bünyesinde taşıyan ritüelleri kam, temsili bir oyunla gerçekleştirmektedir. Temsili oyunda kam, üzerine düşen oyunu oynamak zorundadır. Kam; bu bakımdan bir aktör, bir oyuncudur. Günümüzde oynanan eğlence mahiyetli oyunlar, ritüel temellerini yitirmesiyle başka

bir karakterde oynanmaktadır. Ritüeller, dünyanın bütün sahnelerini içerir. Destanlarda da kamlar, kam ayini yer almaktadır. Örneğin Yakut destanlarından *Er Sogotoh Destanı*'nda kadın şamandan bahsedilmektedir. Kadın şamanın ayin yapıp oynaşarak tepelerden geçtiğinden söz edilmektedir: *Kııpa-Kılıya oonńoobut udağattardaax / Tumuhaxtarın tuoratalaabıta / Sette ciibeleex kırıuların çieresteebite / Ayin yapıp oynaşan kadın şamanlı / O tepelerden geçmişti / Yedi hileli tepelerden aştı* (Ergun 2013: 632). Ayin, dansın da yer aldığı bir ritüeldir. Destanda ortaya çıkan şaman kadının ayini, ritüel bir oyundur. Kahramanı kandırmak amacıyla ortaya çıkar, şekil değiştirerek yani büyüleyerek kahramanı kandırır.

Kamın bütün ögeleri ortaya çıkardığı ayinlerinde tiyatro ve danstan izler taşıdığı bir gerçektir. Kamın töreni de bir seyirci gerektirmektedir. Ayin, tiyatronun pek çok ögesini içermekte ve kamın kişiliğinde ruhlarla kam arasında dramatik bir çatışma meydana gelmektedir. Ses, söz, söyleşme, ses taklitleri, dans, el, yüz ve bedensel tavırlar ve pandomime yer veren kam, yanılsama ve gözbağcılık sanatına da yer vermektedir. Yanılsama ve gözbağcılık sanatı tiyatronun ve kamın ortak noktalarıdır. Kam davulu da bu ayine eşlik eder ve davul eşliğinde kam dans eder. Oyun ve bügü kelimeleri de hem dans hem de kam anlamına gelmektedir. Kam; hem dansçı hem de kamdır. Söyleşme, çeşitli taklitler yapma ve sesler çıkarma, büyü, müzik, dans, şarkı, şiir ve oyunculuk gibi ögelerin hepsine ayini sırasında kamın kişiliğinde bütün bir tiyatro olarak bulunmaktadır (And 2003: 383-385). Lucas, Güney Amerika'da Yahganlar ve Onalar'ın Şamanistik törenlerini incelemiştir ve şamanların (joon'ların) bir aktör olduğundan bahseder:

> Bu şarlatanların bazıları mükemmel aktördürler. Hastanın yanında dikilir veya diz çöker, gözlerini acıyan noktaya diker, yüzlerine korku dolu bir ifade gelir. Bizlerin göremediği bir şeyi görebildiği açıktır. Tutumu yavaş olabilir veya sorun açan kötülüğün kaçmasından korkar gibi birden saldırabilir. Elleriyle kötü varlığı hastanın gövdesinden çekip çıkarmaya çalışır –bu genellikle göğüstür- ağzını dayayıp burayı şiddetle emer. Bazen bu mücadele bir saatten uzar, sonra yinelenmesi de gerekebilir. Bazen de joon hastanın yanından elleriyle ağzında bir şey tutuyormuş gibi yaparak ayrılır (Lucas'tan akt. Campbel 1992: 265).

Dolayısıyla ilk oyunu kuran kişinin, ilk tiyatrocunun, ilk dansçının kam olduğu söylenebilir. Kamın oyun kurucu, tiyatrocu, dansçı tarafı kam ayinlerinde ortaya çıkmaktadır. Kamın etrafında insanlar toplanarak adeta bir tiyatro alanı oluşturularak ayin (ritüel) düzenlenmekte ve oyuncusu da kam olmaktadır. "Büyücü, kahin ve

kurban törenlerini yöneten kişi, tahsis edilen alanın sınırlarını belirlemekle başlar. Kutsama ve dinsel ayin, kutsal bir alan gerektirir" (Huizinga 2013: 39). Oyun, kuralların olduğu bir alanda oynanmaktadır. Tahsis edilen oyun alanının sınırlandırılması kutsal eylemlerin de ilk özelliğidir.

Oyun sırasında kam, gerçekten de ruhunu başka bir âleme göçürür. Sadece kendi oynamaz, ruhları da oynar. Ayrıca kamlık sırasında izleyicilerin de oyuna katılması toplumun üyeleri arasındaki ilişkiyi harmonik bir düzeye ulaştırır, ahlaki ve psişik olumsuzlukları gidermiş olur. Oyun, toplumu hiç bilmediği bir dünyaya götürür, toplumun üzerinde olan gerginliği, korkuyu geçici de olsa kaldırmış olur (Bayat 2006: 221). Başka bir deyişle oyun; toplumun sıkıntılı, eşikte olduğu dönemlerdeki olaylar karşısındaki davranışlarını belirtmektedir.

Kamlık ayinine seyircinin katılması, aynı zamanda ayinin sosyal bir aktivite olduğunu da göstermektedir. Kam ayinlerinde kamın kuş uçuşunu taklit etmesi, at gibi kişnemesi, ayı gibi hareket etmesi kamın oyunculuğunu göstermektedir. Orta Asya Türklerinde kamlığa "peri oyun" adı verilmektedir. Müslüman olan Çovdur boyunda şamanın kamlık etmesine "oynamak" adı verilmektedir. Şaman oyunu, sembolik bir olgunluk yoludur. Oyun, kamlıkta gerçek hayattan ayrılmanın ve başka bir boyuta varmanın da yoludur. Böylece oyun, insanla doğa arasındaki bir iletişim aracıdır. Kam, oyunla öteki âleme giderek ordaki güçler ile karşılaşmaya hazır olmaktadır. Bu bakımdan oyun vasıtasıyla kam diğer dünyadaki ruhlarla karşılaşmaya hazırlanır (Bayat 2006: 218-219).

Türk kültüründe oyun kavramını, Orta Asya'ya ait şaman inancı ile açıklayan And, hem şamanın kendisine ve hem de onun gösterisine (ritüeline) "oyun" denildiğini vurgulamaktadır. Bu konuda And (2003: 37)'ın verdiği bilgiler şunlardır:

> Orta Asya şamanının türlü adları arasında örneğin; Yakutların kullandığı ad Türkçe bir sözcük olan "oyun" idi. Kadın şamana ise Moğolca'dan gelen "udagan" orta şamana orta-oyun yüce şamana "ulahan-oyun" deniliyordu. Daha da önemlisi oyun sözcüğü yalnız şaman için değil örneğin Türkistan'da şaman töreninin tümüne de deniliyordu. Oyun sözcüğünün çeşitli anlamları düşünüldüğünde bunların hemen pek çoğunun şamanın büyüsel törenindeki çeşitli öğelerde içerildiği görülür. Şaman bu törende dans ediyor, 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.

İbrahim Dilek'in *Türk Mitolojik Sözlüğü*'nde de oyun kelimesine şaman adı verildiği, hatta büyük şamana "ulahan oyun", orta şamana "orta oyun", küçük şamana da "kenniki oyun" adı verildiği belirtilmektedir (2021: 642).

Oyun, hayatın her alanında işlevsel bir güç olarak yer almıştır. Güven'in, *Türk Halk Oyunlarının Şamanî Kökleri* adlı kitabında "oyun", şamanın refakatinde Ulu Tanrı katına ulaşmak ve şükran sunmak için ortaya koydukları eylemler bütünü olarak tanımlanmaktadır. Güven'e göre bu oyunlar, kutsallık içeren faaliyetlerden oluşmaktadır (2013:175) And; ritüel ve törenlerde eylemin (oyunun) sözden daha işlevsel olduğuna, eylemin işlevselliğine karşı söz unsurunun eylemi kalıcı, yüceltici, yorumsal ve anlamsal yönünü tamamlayıcı unsur olarak değerlendirmek gerektiğine dikkat çekmektedir (2003: 52). Söz belleği ve ezgi hafızası yaratarak oyunun kalıcılığını sağlar, işlevini tamamlar, açıklar, anlamını güçlendirir.

Şamanlık inancında oyun ve kutsal ilişkisi, bedensel bir faaliyetten oluşan ritüel bağlamı ile ilişkilidir. Beden, zihinsel faaliyetleri hareketlerle dışarıya yansıtır. Bundan dolayı oyun, rastgele hareketlerden oluşan bir yapı değildir. Oyun, icra bağlamı olan ritüellerle anlamlı gösterilere dönüşür. Bu konuda Huizinga şunları ifade eder: "Her hakiki ibadet şarkıyla, dansla, oyunla ifade edilmektedir. Daha ileri bir kültürün taşıyıcıları olan bizleri kutsal bir oyuna dâhil edecek müzikal heyecandan daha uygun bir şey yoktur" (Huizinga 2000: 202).

Ritüeller, mitlerle de ilişkilidir. Mitlerin sadece sözde değil, hareket, ritüel ve âyinlerde de yaşadığını söyleyen Bayat'a göre mit, değerler paradigmasında dünyayı algılama şekillendirme sembolleştirme kısaca hayatın ve olayların genelleştirilmiş modelidir (2010: 11-13). Dolayısıyla ritüel ile bütünleşen oyun, insanın dünyayı algılamasında bir araçtır.

Ritüelin mitlerle ilişkisi konusunda And, mithosun söz simgeleri yöntemi ve ritüelin ise nesne ve eylem simgeleri yöntemi olduğundan bahsetmektedir. Başka bir deyişle ritüel bir eylem, mitos ise ritüelin sözsel ifadesidir. Ayrıca ritüeller; toplumun sıkıntılı, eşikte olunan dönemlerindeki olgular karşısında çeşitli davranışlarını içermektedir (And 2003: 308-309).

Lord Raglan (2014:193), "Mit ve Ritüel" adlı makalesinde şunları söyler:

> …modern ya da eski birçok mitin ritüellerle bir ilişkisi var, ancak acaba hiçbir ritle ilişkisi olmayan ya da şimdiye kadar hiç bu tür bir ilişkisi olmamış bir mit var mıdır? Elbette ki bu şekildeki mitlerin varlığı açıkça görülmektedir; ancak bence, bu mitler, bir zamanlar bazı ritüellerle ilişkili olmalarına karşın mit unutulduktan ve ritüel olarak uygulamasına son verildikten sonra bile hikâye biçiminde yaşamaya devam etmiştir ve bu tür mitler ritüellerinden ayrıldıktan ve diğer nedenlerle tekrarlanmaya devam ettikten sonra aşama aşama karakterlerini değiştirmişlerdir.

Lord Raglan'dan hareketle oyun, birçok ritüeli yaşatmaktadır. Mitler, zamanla unutulmuş ve sadece ritüeller kalmıştır. Ritüeller, her şeyin kendisini tekrar ederek var ettiği, yenilediği törenlerdir. Çünkü ritüel Raglan'a göre: "Çoğu zaman ve birçok insan için olduğu üzere, dünyadaki en önemli şeydir. Müzik, dans, resim ve heykel ritüellerle ortaya çıkmıştır. Tüm bunlar, inanmak için birçok nedenimiz olduğu üzere, dünyevileşmeden çok önceleri tıpkı hikâye anlatıcılığı gibi kutsallardı" (2014: 196). Dolayısıyla müzik ve dansın kaynağını ritüeller oluşturmaktadır ve ritüeller, oyun (dans) alanında yaşamaktadır.

Ritüeller, yapısal olarak oyunlarda farklı yer alabilir. Oyun, bir ritüelin parçası ya da kendisi olabilir. Ritüelistik oyunlar, hem grupla hem de bireysel olabilir. And, ritüelin kalıplaşmış davranışlar ve töreler bütünü olduğunu, mitosun ise ritüelin duygu ve eyleminin söze dönüşümü olduğunu belirtir (2003: 308). Bu nedenle And, ritüelin kendisinden çok işlevlerinin olduğunu ifade eder. And, ritüellerin toplumsal işlevleri üzerinde ilk kez duran Fransız toplum bilimcisi Emile Durkheim'in saptadığı işlevlerinden bahsetmiştir. Durkheim'e göre ritüellerin toplumsal işlevleri şu şekildedir:

> 1. Ritüel, bireyi toplumda yaşamak için toplumun gerektirdiği düzen bağının sıklığına, acı çekmeye hazırlar, bu yolda onu eğitir.
> 2. Ritüel, bireyleri bir araya getirir, bireyler arasındaki toplumsal bağları güçlendirir, ortaklığı pekiştirir.
> 3. Ritüelin toplumda canlandırıcı bir işlevi vardır. Toplumun ilişkilerini kalıtlarının bilincine vardırır; geleneklerin sürmesi, inançların tazelenmesi, değer yargılarının, törelerin kökleşmesine yardım ederek toplumu canlı bir biçimde ayakta tutar.
> 4. Mutluluk verici işlev: Toplumun bir üyesi olmanın getirdiği, mutluluk duygusunu verir (Durkheim'den akt. And 2003: 307).

And, bu işlevlerden hareketle oyunların ritüel kökeni ile ilgili olarak ritüelleri, bir "eriştirme" ve "eşik atlama" olarak değerlendirir. Ritüellerin (oyunların) işlevlerinin en temel amacı; toplumu düzen içinde bir arada tutmak, toplumun korumasını

sağlamaktır (2003: 309). Oyunlarda ritüellerin izleri bulunmaktadır. Oyun düzleminde ritüeller, kutsal alanından ayrılarak geleneklerle varlığını korumaktadır. Dolayısıyla oyun, bu durumda hem ritüelin kendisi hem de ritüelin bir parçasıdır. Bu konuyu And (2003: 308) şöyle ifade etmektedir:

> Toplu gösteri ve törenler, toplu gerçekleri canlandırır. Ritüellerde toplu gösterilerdir, bir arada yapılır, katılanları canlandırır, kışkırtır, korur, yeniden yaratır. Kişiye kutsal olguları olayları nasıl davranacağını, gösterir. Törenlerin nitelikleri amaçları ne olursa olsun hepsinin işlevi bireyleri bir araya getirmek, aralarındaki bağları çoğaltmak, yakınlaştırmak, birbirleriyle daha içli dışlı olmalarını ve toplumun ortak bilince ulaşmasını sağlamaktır. Bireyler birlik içinde yerlerini ve topluluk bakımından duygularını yenilemiş olurlar.

Sibel Özbudun (1997: 23) ise *Âyinden Törene* adlı kitabında Burhan Oğuz'dan özetlediği âyin/törenlerin işlevlerini psikolojik, dinsel, eğitsel, tarihi ve kültürel, siyasal işlev olarak beş başlıkta sıralar:

> -Ayinler tinsel âlemi anlamak için bir araçtırlar. (dinsel işlev)
> -Bilinmeyen olaylardan kaçınmayı sağlayarak ve toplumun yaşamına bir örneklik kazandırarak kaygı giderici rol oynarlar. (psikolojik işlev)
> -Bireyi toplumla bütünleştirir, toplumsallaştırırlar. (eğitsel işlev)
> -Toplumun kültürünün gelecek kuşaklara devredilmesini sağlarlar (tarihsel/kültürel işlev)
> -Toplumsal statüyü perçinlerler (siyasal işlev).

Oyun ile ritüellerin ortak amacı işlevleridir. Ritüellerin oyunu meydana getirmesinin, başka bir deyişle ritüellerin oyuna dönüşmesinin zaman içinde olduğu söylenebilir. O halde ritüel ve oyun, kültürü oluşturan ve dönüştüren bir olgudur. Kamın ritüelindeki oyun olgusunun, oyunun mimetik (taklit) doğasına işaret ettiği de söylenebilir.

1.1.5 Oyun ve Kültürel Bellek

Temel karakteri itibariyle oyun, kültürel belleğin en temel aracı ve mekânlarından biridir. Türk destanlarındaki oyunların, kültürel bellekte karşılığını belirlemek amacıyla kültürel bellek ve oyun ilişkisine değinmek gereklidir.

Kültür, toplumsal yolla öğrenilen her şeyi kapsamaktadır. Doğrudan ve dolaylı olarak öğrenilenler, toplumların kendini tanımasını ve tanınabilir olmasını sağlamaktadır. Toplumdaki her şey somut bir biçime ortaya çıkarak anlam kazanır. Kültür, "insan davranışının ve bu davranışın yansımalarının arkasında yatan dünyanın soyut değerleri, inançları ve algıları ya da uygulandıkları takdirde üyelerinin uygun ve kabul

edilebilir saydığı eylemler yelpazesinde yer alabilen davranışlar üretebilen kurallar ve standartlar kümesi"dir (Havailand 2002: 63). Kültür; "İnsanların biyoloji kalıtımlarının ötesindeki ihtiyaçlar, doyumlar ve doyumsuzlukların şekillendirdiği ve insanların öğrenme yoluyla kazandığı, edindiği, inşa ettiği maddi ve manevi birikimi, değerleri, yönelimleri, duygu ve düşünce dünyaları, sosyal davranışları, teknolojileri ve sanatlarının tamamını ifade eden ve doğaya eklenmiş yaratmalar, donatmalar bütününün adı"dır (Çobanoğlu 1999: 2). Farklı tanımlamalarla ortaya çıkan kültür; sözlü kültür, yazılı kültür, elektronik kültür, evrensel kültür gibi boyutlarıyla da değerlendirilmiştir. Walter J. Ong (2018: 5-23-24)'a göre sözlü kültür, ikiye ayrılmaktadır: Birincil ve ikincil sözlü kültür. Sözlü, sadece konuşarak, ağızla dile getirilen söylemdir. Sözlü, kelimeyle ifade edilebilen ancak hiçbir zaman yazıya veya konuşmadan başka söz teknolojisini içermeyen anlatımdır. Sözlü kültür ortamı yüz yüze iletişimle, yazılı kültür ise sözün yazı ile mekâna bağlanması ve iletilmesindeki değişiklerle (teknoloji vs.) oluşmuştur (Küçükbasmacı 2009: 12). Sözlü kültür geleneği içinde anlatılarak aktarılan ürünlerden biri de destanlardır. Anlatıcının bellek yoluyla, sözü anlamlı kılmasıyla mümkündür. Kültürün taşınması ve aktarılması ise bellek ile gerçekleşmektedir.

Bellek, TDK'nin *Güncel Türkçe Sözlük*'ünde [URL-8] "yaşananları, öğrenilen konuları, bunların geçmişle ilişkisini bilinçli olarak zihinde saklama gücü, dağarcık, akıl, hafıza, zihin" olarak açıklanmaktadır. M. Emir İlhan (2018: 9-26), *Kültürel Bellek Sözlü Kültürden Yazılı Kültüre Hatırlama* adlı kitabında belleğin bireyde yoğrulan yaşantıların kanıtlarını sunan bir kaynak olduğunu ifade etmektedir. Medeniyetin ve kültürün meydana çıkmasını sağlayan insandır ve dolayısıyla insanlığın bilinci bu medeniyetin ve kültürün kurucusudur. Belleğin derin tabakaları bulunmakta ve insanlar yaşantılarını burada depolamaktadır. Bellek, gizli bir öznedir. Bellek; insanı, kültürü, tarihi ve tüm yaşamı depolayan bir alandır. Bellek; bireysel, toplumsal (kolektif) ve kültürel bellekten oluşmaktadır. Bireysel bellek, bireyin anılardan meydana gelmektedir. Kolektif bellek ya da toplumsal bellek ise bir grup veya topluluk içinde oluşan anıları içermektedir. Kolektif bellekte bulunan anılar hatırlanır. Bireysel ve kolektif bellek, hatırlayanı temsil eder. Bu bellekteki olgular birey ya da grup ömrü kadardır. Ancak kültürel bellek, gelenek gibi uzun ömürlüdür. Çünkü kültürel bellekte kimin hatırladığından çok neyin hatırlandığı önemlidir. Hatırlanan şeyin ne olduğu,

geleneğin içeriğinin ne olduğunu, başka bir deyişle kültürel belleğin içeriğinin ne olduğunu belirler. Kültürel bellek, hatırlanan şeyin ne olduğuna yöneliktir. Hem geçmişi kavrar, gelenek haline gelmesini sağlar hem de kültürel olarak aktarır. Dolayısıyla gelenek, kültürel bellek ile ilgilidir. Gelenek, nakledilmiş bir geçmiştir. Geçmiş ise bellek odaklıdır. Bu geçmiş, yineleme ya da canlandırmaya dayalı ritüelistik bir anlatı ile gelenekleşir. Geçmiş, hatırlama amacı taşır. Geçmişin, ölüp giden ve miras bırakılan geçmiş olmak üzere iki tür boyutu vardır. Bireysel bellek, ölüp giden geçmişi oluştururken; kültürel bellek, miras bırakılan geçmişi oluşturur. Kültürel bellek, insanın varoluşunu, toplumların ve kültürlerin varoluşunu mümkün kılmakta ve gelecek kuşaklara aktarılarak bir gelenek oluşturmaktadır. Kültürel bellek, geleneğin bellekleşmesidir. Kültürel bellek, yaşantıyla ilgili bilgilerin yer aldığı bellektir.

Bellek istemli veya istemsiz, yaşamımıza girmiş her tür bilgiyi (veriyi) kaydeder, bu kaydettiği verileri ihtiyaç duyduğu şimdiki zamanda ortaya çıkarır ve geleceğe taşır. Kültürel bellek, Jan Assman tarafından çerçeveleri oluşturulmuş bir önermedir. Assman, *Kültürel Bellek, Eski Yüksek Kültürlerde Yazı, Hatırlama ve Politik Kimlik* adlı kitabında belleğin dört farklı boyutundan bahseder. Bunlar mimetik bellek, nesneler belleği, iletişimsel bellek, kültürel bellek. Aslında kültürel bellek tüm bu bellek çeşitlerini içine almaktadır. Bellek konusunda ise şunu ifade etmektedir: "Bellek sadece geçmişi kurgulamakla kalmaz, aynı zamanda şimdi ve geleceğin deneyimlerini de organize eder" (2018: 50). Toplumsal bellek kavramı, ilk olarak Maurice Halbwachs tarafından 1920'li yıllarda ortaya atılmıştır. Assmann, bellek üzerine çalışmalarını Maurice Halbwachs'tan hareketle geliştirmiştir. "Halbwachs, belleği biyolojik açıdan, yani nörolojik ve beyin fizyolojisi açısından ele almaz, bunun yerine bireysel bir belleğin oluşması ve korunması için şart olan sosyal çerçeveyi koyar" (2018: 44). İlhan'a (2018: 16-17) göre destanlar uygarlıklar için önemli kaynaklar arasındadır. Çünkü toplum dinamiklerini, tarihi olaylardan çok toplumun ortaya koyduğu edebî ürün ve düşüncelerde aramak daha doğru bir iz sürme olanağı oluşturur. Destanlardaki oyunlar da insanın ürettiği bir kültür ürünüdür. Dolayısıyla kültürel belleğin bir aracıdır ve hatırlama figürüne dönüşür. Hem bir kültürün ürünü hem de bireyin ürünüdür.

Kültür, çeşitli değişikliklere uğrayarak devam etmektedir. İlhan'a (2018: 20-21) göre geçmiş, geleneğe dönüştürülürse devam eder. Bir başka deyişle geçmiş sürekli hatırlanırsa ve bir belleğe dönüştürülürse gelenekleşir. Bu gelenek zamanla değişse bile bellekteki izleri kalır. Kültürel miras değişir, dönüşür, başkalaşır ve devam eder. Dil de kültürel bir mirastır ve değişir. Dil değiştiği için bellek kullanımı da değişir. Mekân ve zaman algısı değiştiği için dil değişir. Dil değiştiğinde düşünce biçimi de değişir. Düşünme biçimi değiştiğinde, bireyin ve toplumun fikri aynı değişim yolunu izler. Dolayısıyla kültür de değişir. Değişen, dönüşen, başkalaşan kültür içinde yer alan oyunlar, kültürel bir unsur olarak kültürel bellekte sürdürülmekte ve toplumsal pratikler yoluyla yeniden üretilmektedir. Bunlar ortak bir belleğe dönüşür. Toplumlar kimliklerini korumak ve gelecek kuşaklara aktarmak için ortak belleğe kültürel belleğini depolar. Böylece geçmiş, kültürel bellek vasıtasıyla canlı tutulur ve unutulmaz.

Sözlü kültür; bellekte kaydedilir, depolanır ve paylaşılarak nesilden nesile aktarılır. İlhan'a (2018: 20-37) göre kültürel bellek; bir nesnenin varlığını ya da yokluğunu, yaşanılan her şeyin bellekte yer almasını sağlayabilir. Kültürel bellek; kültür, mekân ve zaman kavramları üzerinden değerlendirilmektedir. Bellek ile hatırlama arasında bir ilişki kurularak açıklanabilir. Hatırlama, bellekte yer alan hatıraların yeniden bilince gelmesidir. Hatırlama bir bellek, zihin faaliyetidir. Birey, hatırlayandır. Hatırlanan anılar bireyin belleğinde depolanmaktadır. Toplum, hatırlanan içeriğin tek başına olabilecek bir eylem olmadığını, toplumsal bir eylem olduğunu vurgulayan bir unsurdur. Kültür, insan ürünü şeylerle ilgilidir ve kültürel devamlılık dil ve hatırlama ile başka kuşaklara aktarılarak sağlanır. Dolayısıyla hatırlama; birey, toplum, kültür, dil ve aktarma yoluyla olan anlamsal bir eylemdir. Geçmişteki kültürel birikimler, kodlar, hatırlama ile açığa çıkar. Hatırlama; kişisel, zihinsel, toplumsal, kültürel alanları da içine alan çok boyutlu bir mekândır. Bellek kavramı, geçmiş zamanla ilgilidir. Hatırlama, geçmişe ait anıların bellekte arayarak bulma çabasıdır. Hatırlama ile bellekteki bilgiye ulaşılır. Zaman, geçmiş ile gelecek arasında bir köprüdür ve geçmişi şimdiye bağlar. Aynı zamanda zaman, hatırlama kavramı ile ilgilidir. Hatırlamaya bağlı bir bellek anlayışı, anıların bir depo içinde başka bir deyişle mekân içinde saklandığı, depolandığı ve geçmişe ait ama şimdiyi hatırlama üzerine kurulmuştur. Assman (2018: 60-61)'a göre hatırlama; kökensel hatırlama ve kişinin

özel deneyimlerine yani yakın geçmişine yoğunlaşan biyografik hatırlama olmak üzere iki şekilde meydana gelmektedir. Kökensel hatırlama; simgeleri, törenleri, dansları, anlatıları, desenleri, giysileri, takıları, dövmeleri, yolları, resimleri, mekânları ve benzeri ögeleri kapsamaktadır ve kökensel hatırlamanın kimliği besleyici bir yönü vardır. Biyografik hatırlama ise sosyal alışverişe dayalı bir hatırlamadır. Toplumsal belleğin kökensel ve biyografik hatırlama şeklindeki birbirinden farklı iki hatırlama tarzı, iletişimsel ve kültürel olmak üzere iki bellek türünü ortaya çıkarmaktadır. Kültürel bellek; kurumlaşmış, gündelik olmayan olayları hatırlama organıdır. İletişimsel bellekten ayrılan yanı ise biçimlendirilmiş olması ve törensel olmasıdır. Bir toplumsal grup tarihini hatırlayarak ve kökenine ait hatırlama figürlerini belleğinde canlandırarak kimliğini hatırlar. Bu hatırlama, gündelik bir kimlik değil, toplumsal bir kimliktir. Toplumsal kimlikler, gündelik yaşamdan farklıdır ve bir törenselliğe sahiptir. Kültürel bellek, bu törensellik özelliği ile yaşama bir ululuk katar ve gündelik olmayan törensel iletişimin nesnesini oluştururlar. İlhan (2018: 128-137)'a göre, mekânların "kutsal" olmasının sebebi sözlü kültür dönemlerinden kalan kültürel bir miras oluşuyla ilgilidir. Sözlü kültürlerde mekânı kutsal yapan şey, mekânın törensel amaçla kullanılmasıdır. Mekân, hatırlama için bir referans kaynağıdır ve söz yinelenerek, temsil edilerek tekrarlanır. Bir mekân içinde ritüel gerçekleşir. Bu ritüelin zamansal boyutunu oluşturmaktadır. Söz ile yapılan bedensel hareketler sözün temsiliyetini sergilemektedir. Zaman, mekândan ayrılmayan bir olgudur ve mekânsız bir anıyı hatırlamak mümkün değildir. Kültürel belleğin özelliği; zamana, mekâna, bir gruba bağlı olması ve yeniden kurulabilme özelliklerine sahip olmasıdır. Anılar tekrarlanarak yeniden kurulur ve geçmişini, geleceğini garanti altına alır.

Kültürün yansımaları mitlerde, masallarda, destanlarda, efsanelerde, hikâyelerde doğal olarak oyun alanında ya da başka bir ifadeyle bağlamında görülmektedir. Sözlü edebiyat metinleri kolektif belleğin taşıyıcı unsurudur. Kolektif bellek başka bir deyişle ortak hafıza oyunlar aracılığıyla günümüze kadar gelmiştir. And, çocukların taklitçi, tutucu ve güçlü belleklere sahip olmaları sayesinde oyunlarında eski dinleri, inançları ve ritüellerin izlerini bozulmadan saklayabileceklerine ve bu nedenle çocuk oyunlarının zengin bir kaynak olduğuna dikkat çeker (2003: 48). Sözlü anlatı metinleri, bilineni anlattığı için kültürel bellekte yer alır. Toplumun anma ve hatırlama biçimleriyle sürdürülen bellek, kültürel belleği oluşturur.

Nezir Temur, kültürel bellek kavramını şu şekilde tanımlar:

> Kültürel bellek kavramı önce sosyoloji bilimi içerisinde değerlendirilmiş ancak daha sonraları psikoloji, tarih, folklor gibi disiplinlerin ilgi alanına da girerek disiplinler arası bir kavrama dönüşmüştür. Toplumsal hafıza ya da sosyal bellek toplumu meydana getiren, etkileyen birçok unsuru bünyesinde barındıran büyük bir hatırlama, var olma alanıdır. Bu büyük alan birçok katmandan oluşur ki bu katmanların en etkin olanı kültürel bellektir (2011: 57).

Kültürel bellek; grupların zaman ve mekân içinde konumlandırılışıdır ve hatırlama ile tekrar meydana çıkmasıdır. Pierre Nora (2006: 23), *Hafıza Mekânları* adlı kitabında mekânı, "hafıza mekânı" olarak kavramsallaştırmakta ve bu mekânların kendiliğinden bir hafızasının olmadığına vurgu yapmaktadır. Eğer anılar gerçekte yaşanmamış olsaydı hafıza mekânlarının da olmayacağını, dolayısıyla kültürü inşa edemeyeceklerini ve korunması gereken şeylerin olmayacağını ifade etmiştir. Assman'a (2018: 46-47) göre de kendini sağlamlaştırmak isteyen her topluluk hatırlamaya yardımcı olacak bir mekâna ihtiyaç duymaktadır. Grup ve mekân, sembolik olarak bir yaşam kurar ve grup kendi mekânından ayrı düşse de yeni bir mekân kurarak yaşamaya devam eder. Topluluklar, kutsal mekânları sembolik olarak yeniden üreterek yaşatır. Halbwachs (2018: 154), mekânsal olarak gelişmeyen hiçbir şeyin kolektif hafızada bulunamayacağını ve geçmişin mekân (fiziksel ortam) tarafından korunduğunu ifade etmektedir. Halbwachs; belli bir anının ortaya çıkması için "dikkatimizin uzama, kendi uzamımıza -bizim kapladığımız, sıkça kat ettiğimiz, her zaman erişimimiz olan ve her halükârda, hayal gücümüzün ya da düşüncemizin her an tekrar inşa edebileceği uzama- yöneltilmeliyiz" ifadeleriyle bellek ve mekân ilişkisinin önemini ortaya koymaktadır. Destanlar da kültürel kodlar barındırdığından kültürel belleği canlı tutmaktadır.

Mekân, pek çok alanda kullanılmakta ve hatta coğrafi mekân, kültürel mekân, toplumsal mekân, mimari mekân, kamusal mekân, özel mekân vs. gibi pek çok alanda kavramsallaşmıştır. Kültür, dil, birey, insanlararası ilişkiler, toplum, yaşam tarzının değişimiyle bu mekânlar da değişikliğe uğramıştır. Mekân, geçmişten günümüze kültürel unsurları olumlu ya da olumsuz etkilemiştir. Nora (2006: 10-12), hafıza mekânları olarak isimlendirdiği mekânları çok boyutlu olarak ele alır ve bu mekânları önemli buluşma yerleri olarak nitelendirir. Hafıza mekânlarının hatırladığımız şeyler olmadığını, ama hafızanın mayalandığı yerler olduğunu, geleneğin bizzat kendisi değil

de onun laboratuvarı olduğunu ifade etmiştir. Mekânlar, kültürel belleğin aktarımında da önemli rol oynamaktadır. Nora (2006: 23)'ya göre süreklilik ancak mekân ile olmaktadır. Artık hafıza ortamları olmadığı için hafıza mekânları bulunmaktadır. Bu hafıza mekânları önemli semboller, müzeler, anıtlar, arşivler, mezarlıklar, koleksiyonlar, bayramlar, yıldönümleri, anma günleri, anlaşmalar, tutanaklar, anıtlar, kutsal yerler, dernekler, çeşitli eserlerdir. Toplumsal gruplar, tarihini bellek mekânları aracılığıyla inşa eder. Gerçek belleğin olmadığı yerde "bellek mekânları" ortaya çıkar. Assman (2018: 47)'a göre "Kendini grup olarak sağlamlaştırmak isteyen her topluluk sadece içsel iletişim biçimlerinin sahnesi olarak değil, aynı zamanda kimliklerinin sembolü ve hatıralarının dayanak noktası olarak bu tür mekânları yaratmak ve garanti altına almak ister." Dolayısıyla topluluklar, hatırlama figürlerini belli bir mekânda cisimleştirilmek ve güncelleştirilmek ister. Böylece hatırlamanın başka bir özelliği olan yeniden kurulabilme özelliği ortaya çıkar. Bellek, bir mekâna ihtiyaç duyar ve mekânsallaştırma eğilimindedir. İnci Basa (2015: 29), Nora'nın "hafıza mekânı" olarak belleğe kaydedilmiş bir mekânı kastettiğini söyler. Kaydedilmiş mekânlardaki olgular, değişime uğrasa bile kültürel bellekle varlığını sürdürür ve sürekliliğini korur. Connerton (2019: 27-33)'a göre toplumsal bellek, tarihin yeniden kurulmasından farklıdır. Geçmişte gerçekleştirilen eylemlerin bilgisi onların bıraktığı izlerden anlaşılabilir. Eylemlerde en az iki bağlamı hatırlayarak o eylemi tanımlayabiliriz. Bunlardan birisi insanların davranışları, diğeri bu davranışların tarihteki yaşam içindeki yeridir. Connerton (2019: 43-48), üç tür belleğin olduğunu söyler. Bunlar kişisel bellek, bilişsel bellek ve alışkanlık (performans ya da uygulayım) belleği. Kişisel bellek deneyimlerimizi, bilişsel bellek öğrendiklerimizi, performans belleği ise anımsadığımız şeyleri nasıl uyguladığımızı yani uygulama biçimini içermektedir. Belleğimizdekileri çağırmanın "canlandırma ve anımsama" olmak üzere iki yolu bulunmaktadır. Performans belleğinin ritüelistik yanı ile bedensel hareketler tekrarlanarak aktarılır. Böylece toplumsal belleğin kültürel içeriği kuşaktan kuşağa aktarılarak devam eder. Nora (2006: 23) bellek ile bellek mekânlarını birbirinin karşısına koyar. Belleği her zaman yaşanan gruplar tarafından üretilen yaşamın kendisi olarak ele almıştır. Bellek mekânını ise "baştan aşağı değişime ve tazelenmeye sürüklenmiş bir toplumun oyunla ve bilerek çıkardığı, kurduğu, düzenlediği, ilan etiği ve sürdürdüğü şey" olarak tanımlar. Ona göre bellek, bellek mekânında grubun kendisinin hatırlamasının artık ortadan kalktığı, ritüellerin yaratıldığı bir durumdur.

Bellek mekânları, temsiller ile ortaya konarak yeniden üretilir. Bir bellek mekânı olan ve kültürel ürünler barındıran destanlar, bellek yoluyla başka bir deyişle sözün anlamlı kılınması yoluyla ortak bellekte yer alarak günümüze taşınmaktadır.

Kültürel miras; insanların ürettiği kültürel ürünlerdir. İlhan (2018: 144-179)'a göre toplumsal bellek ile kültürel mirasın birleşimi aslında kültürel belleği oluşturmaktadır. Mekânlar, kültürel mirasın taşındığı alanlardır, belleklerdir. Belleğin işlevi hatırlamaktır. Belleğin kültürelliği ile mirasın kültürelliğinin kesişim kümesinde kültürel bellek bulunmaktadır. Çünkü kültürel bellek bir anlamda kültürel mirasın ve toplumsal belleğin aktarımıdır. O halde kültür hem geçmişi hem de şimdiyi kapsamaktadır. Bu iki kavram iç içe girmiştir. Kültürün tarihselliği geçmiş zamanı kapsarken var olması şimdiki zamanı kapsamaktadır. İnsan, kültürel varlığını hatırlayarak şimdiye taşımakta ve hatırlanan içeriği yeniden yorumlamaktadır. Geçmiş hatırlanarak yeniden ortaya çıkmakta ve devamlılık bu şekilde sağlanmaktadır. Hatırlama; kültürel, toplumsal, bireysel, tarihsel, varoluşsal, zihinsel, dilsel ve anlamsal bir etkinliktir. Sözlü kültür söyleyişle, yazılı kültür metinlerle kuşaktan kuşağa aktarılır. Sözlü kültür, düşünmeyi biçimlendirir ve iletişimi sağlar. Yazılı kültür, bellek ve hatırlama performanslarını geliştirir. Sözlü kültür, hatırlama ve tekrar ile aktarılırken yazılı kültür, yorum ve hatırlama ile geleceğe aktarılır. Kültürel bellek, yazılı olandır. Kolektif bellek söze, kültürel bellek yazıya dayalıdır. Kültürel miras, geleneklerle, ritüellerle ve mitlerle aktarılır. Dolayısıyla kültürel bellek, bir temsili de içerir. Anılar hatırlanır ve ritüellerle, geleneklerle, mitlerle tekrarlanarak başka bir deyişle yinelenerek sonraki kuşaklara aktarılır. Bu da kültürel belleği oluşturur. Yazılı olan ritüelistik canlandırma pratikleriyle bellekleşir ve bu geleneğin kendisidir. Ritüelistik törenler, her şeyin kendisini tekrar ederek var ettiği ve yenilediği törenlerdir. Tekrar, belleğin zaaflarına karşı geliştirilmiş bir şifadır. Tekrarlar ya da yinelemeler hatırlamak içindir. Mekânlar, belleğin ürünüdür ve belleğin içeriği mekân ve görsele (imgeye) bağlıdır.

Destanlar da tarihî bir yaşamın ürünü, kültürel bir bellektir. Destanlardaki oyun; hatıraları, hatırlama eylemini merkezine koyduğu için destanlardaki oyunlarda zaman olarak geçmiş ile mekân olarak geçmiş bütünleşir. Mekân ve zaman, kültürel bir olgu olan "oyun" olgusuyla şimdiye taşınarak devamı sağlanır. Hatırlama figürleri anlatı

sayesinde belirli bir mekânda cisimleştirilerek, başka bir deyişle sergilenerek geçmiş hatırlanır. Anlatı ile kurgulanmış geçmiş, bireysel bellekler sayesinde hatırlanarak unutulmamaya zemin hazırlar. Bu çalışmada ele alınan oyun, kültürel bir bellek olan destanlarda kültürel kimliğin kodlanmasında bir araç haline gelmiştir. Bu araç, günümüzde de varlığını devam ettirmektedir. Oyun, bağlamları ile vakaların geçtiği bir hatırlama figürü olarak karşımıza çıkar. Böylece oyunların nesillere aktarımındaki işlevi çeşitli bakış açılarıyla ortaya konulmuştur.

Bu açıdan nesilden nesile aktarılan oyunların; Türk epik destanlarında nasıl yer aldığı, nasıl aktarıldığı, kültürel belleği nasıl şekillendirdiği araştırmanın çıkış noktasını oluşturmaktadır.

2. ÇALIŞMANIN YÖNTEMİ, AMACI, SINIRLILIKLARI VE ÖNEMİ

Bu tezde, Türk destan metinlerinde geçen oyun ve oyun kavramı ile ilgili unsurlar tespit edilmiştir. Bu çalışmanın verilerinin toplanmasında araştırma yöntemi, nitel yöntem; tekniği, doküman taraması/karşılaştırma; çalışma materyali, Türk dünyası destanları; veri analiz teknikleri, betimsel analiz ve içerik analizidir. Nitel araştırmalar, nitel veriler üzerine inşa edildiğinden "Olgusal olmayan tüm veriler bu kapsamda değerlendirilir. Bu veriler, öznel olup ayrıca veri üzerinde yorumlamalar gerektirir. Pek çok psikolojik ve sosyolojik özellik bu türden verilerle tespit edilebilir" (Karasar 2017: 173). Doküman taraması; yazılı ve basılı materyallerin incelenmesini ifade eder. Doküman taraması, dokümanların bir sistem içinde karşılaştırmalı olarak yorumlamayı gerektirmektedir. 322 destan içerisinden varyantlaşan epik destan olarak 151 destan üzerinde çalışılmıştır. Destanlar okunduktan sonra sınıflandırılarak betimsel ve içerik analizi yapılmıştır. Betimsel analiz; doküman taraması yöntemiyle elde edilen verilerin düzenlenmiş ve yorumlanmış bir analiz yöntemidir (Yıldırım ve Şimşek 2016: 239). Çalışmada Türk destanlarındaki oyunlarla ilgili sayı ve yüzde hesaplamaları yapılarak tablo, grafik kullanılmış ve yorumlanmıştır. Nitel araştırma yöntemlerinden doküman taraması ve karşılaştırma teknikleri kullanılarak Türk destanlarındaki oyunların betimsel ve içerik analizi yapılmıştır.

Türkçede oyun kavramını araştırmak için destan metinlerinin seçilme nedenlerinden birincisi, destanların gerçek bir olaya dayandığının kabul edilmesidir. İkinci nedeni destanlar, bir toplumun tarih sahnesinde yer almasının bir göstergesidir. Üçüncü nedeni destanlar, o toplumun tarih sahnesi boyunca geliştirdiği, şekillendirdiği zihni yapıyı göstermesi ve toplumların dünya görüşünü ortaya koymasıdır. Dördüncü neden ise destanlar, kültürel bir bellektir. Bu nedenlerden dolayı bu çalışmada Türk destan metinleri, oyun çerçevesi içinde incelenmiştir. Metin merkezli bir inceleme olan çalışmada "Bağlamsal Kuram, Yapısal Kuram, İşlevsel Kuram" gibi kuramsal yaklaşımlar ve bunların yöntemlerinden faydalanılmıştır.

Çalışmanın kuramsal çerçevesini oluşturan kuramlardan biri "Bağlam Merkezli Halkbilimi Kuramları" içinde yer alan "Bağlamsal Kuram"dır. Bağlamsal

kuramcıların vardıkları nokta; icracı, metin, dinleyici, çevre dörtgenidir. Bağlamsal çözümleme yöntemlerinden biri Alan Dundes'in "Metin, Sözel Doku ve Bağlam" adlı çalışmasıdır. Dundes'e göre bir folklor araştırmacısı herhangi bir halk kültürü ürününü sözel doku, metin ve bağlam olmak üzere üçlü analiz yöntemiyle inceleyebilir. Bu anlamda Dundes (2006: 41)'a göre bağlam, bir halk kültürü unsurunun içinde güncel olarak bulunduğu özel sosyal durumdur. Burada bahsedilen Bağlamsal Kuram'ın yaklaşımlarından yola çıkılarak Türk destan metinlerindeki oyunların icracısı, seyircisi, oynandığı mekân ve zaman boyutları metinlerle sınırlı olmak üzere incelenmiştir.

Bu çalışmada yararlanılacak diğer bir kuram ise "Yapısalcılık"tır. Yapısalcılık, metnin yapısının temel özelliklerinden hareketle bir sonuca ulaşmayı amaçlar. Terry Eagleteon'a göre yapısalcılık, yapılarla ilgilenir ve yapıların işlemesini sağlayan genel yasaları inceler (2004: 123). Ekici; metin merkezli kuramların karşılaştıkları her problemi sadece metnin biçim, yapı ve içerik özelliklerini dikkate alarak çözmeye çalıştığını, bağlam merkezli kuramların ise metnin şekil, yapı ve içerik özelliklerinin yanında yaratım, icra ve işlev özelliklerini de dikkate alarak halk bilgisi ürünleri üzerinde çalıştıklarını söyler (2020: 65-108). Tezde Türk destan metinlerinin yapısı değil, Türk destan metinlerindeki oyunların yapısı incelenmiştir. Türk destan metinlerinde oyunun adı, oyunları kimlerin oynadığı (oyuncular) ve oyuncuların özellikleri, oyuncuların rollerinin dağılımı, nasıl oynadıkları (oyunun kuralı), ceza ve ödülü, oyunun bağlamı (ortamı), işlevi, hareketi, zamanı, niteliği, araçları (oyuncakları) gibi oyuna ait yapısal unsurlar da belirlenmiştir.

Bağlam merkezli halkbilimi kuramları içinde yer alan "İşlevsel Halkbilimi Kuramı" da tezde yararlanılacak diğer bir kuramdır. Kültür kavramı, bir toplumun dünya görüşü ve yaşayışına dair bilgiler vermektedir. Kişiler içinde bulundukları ortamı/bağlamı kültürel birikimle anlamlandırmaktadır. Malinowski, kültür üzerinde durmuş ve bir kültür teorisi olan "İşlevsel Kuramı" geliştirmiştir. Malinowski (1990: 39)'ye göre kültür; "aletlerden, tüketim mallarından, çeşitli toplumsal gruplaşmalar için yapılan anayasal belgelerden, insana özgü düşün(ce) ve becerilerden, inanç ve törelerden oluşan bütünsel bir toplam"dır. Malinowski, insanın sürekli doğayla mücadelede olduğunu vurgular ve bu mücadelenin sonucunda da kültürün ortaya çıktığını belirtir.

Malinowski (1990: 66-69) kültürü; insanın insana, maddeye, içinde doğup büyüdüğü fiziksel çevreye karşı tavır alışını belirleyen bir bütün olarak görmektedir. O, kültürü tanımlarken kültürün eylem ve etkinlik boyutundan yola çıkmıştır. Malinowski (2020: 22) göre kültür; nesneler, eylemler ve zihniyet sistemidir. Yani ona göre kültür, düşünceler ve düşüncelerin eyleme dökülmüş hâli olan bir nesneleri ve eylemleri ihtiva eder. Nesneler ve görülen eylemler, kültürün maddi yönünü oluştururken; zihniyetler, kültürün manevi yönünü oluşturur. Malinowski, bu iki boyutun toplamına kültür adını vermektedir

Bir folklor ürünü birden fazla işleve sahip olabilir. Bu çalışmada "Antropolojik yöntem" olarak da bilinen ve İşlevsel Halkbilimi Kuramları içerisinde William R. Bascom'un (2014: 71-86) Malinowski'nin düşüncelerinden esinlenerek önerdiği "Folklorun Dört İşlevi" adlı makalesi de esas alınacaktır. Bascom dört işlev belirler ve bu işlevleri şu şekildedir:

1. Hoşça vakit geçirme, eğlenme-eğlendirme
2. Değerlere, toplum kurallarına ve törelere destek verme
3. Eğitim ve kültürün gelecek kuşaklara aktarılarak eğitilmesi
4. Toplumsal ve kişisel baskılardan kurtulma

Türk halk bilimcilerden İlhan Başgöz de W. R. Bascom'un saydığı bu işlevlere ek olarak "protesto işlevi" olarak adlandırılan son bir işlev daha eklemiştir (1986: 181-191). Bağlamsal kuramcılardan Alan Dundes ve Richard Bauman halkbilimi çalışmalarının tek bir işleve bağlanmasını doğru bulmazlar. Başgöz, halkbilimine genel işlevler yüklemektense her gösterimin işlevini araştırmanın daha doğru olacağını ifade ederek anlatıcının, çeşitli teknikler kullanarak gösterimine yeni ve değişik işlevler yükleyebileceğini belirtir (2012: 142-145). Bu doğrultuda destan metinlerindeki oyunların işlevleri, geçtiği bağlamlara ve anlamlara göre tespit edilmiştir.

Bu çalışmada Johan Huizinga'nın *Homo Ludens: Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme* (2013) adlı eserinden hareketle ön plana çıkan kültürel kodların ve Türk destan metinlerinde bulunan oyunların izleri sürülmüştür. Türk destan metinlerinde yer alan oyunlar, hem içerik hem işlevsel hem de yapısal değerlendirilmesinin yanı sıra oyun kuramı bağlamında da incelenmiştir. Huizinga (2013), kültürün yaratıcı

unsurlarından birinin oyun olduğunu iddia etmektedir. Bu yaklaşım ile oyunun kültürle bağlantı kurulan yanı Huizinga ile derinleştirilecektir. Huizinga, oyunun özelliklerini bir bütün olarak ele almış ve genel bir çerçeveye oturtmaya çalışmıştır. Oyun ona göre, kültürün oluşumunda ve gelişiminde büyük pay sahibidir. Çünkü Huizinga'ya göre medeniyet, oyun olarak yükselip ortaya çıkmıştır. Oyun kavramını kültürle birleştirmeye çalışan Huizinga için oyun; biyolojik bir olgu değil, kültürel bir olgu olmuştur. Huizinga'ya göre oyun, kültürden eski bir kavramdır. İnsan doğayı, kültürden önce oyunla anlamaya çalışmıştır. Oyun, kültürden önce çıkmıştır. Dolayısıyla oyun, kültürle iç içe geçmiştir. Bu tezde Türk destan metinlerinden yola çıkarak bu metinlerdeki oyun kültürü tespit edilmiştir.

Fransız filozof Roger Caillois (2001), *Man, Play and Games* adlı kitabında oyunları sınıflandırır. Caillois'in oyun sınıfladırmasında paidia ve ludus kavramları yer almaktadır. Caillois, oyunları paidia (doğaçlama, kuralsız oyunlar) ve ludus (kurallı oyunlar) adı altında ikiye ayırmıştır. Ayrıca Caillois oyun kuramında oyunları; agon (yarışma ve rekabete dayalı oyunlar), alea (şans oyunları), mimicry (taklit oyunları), ilinx (heyecan verici, baş döndürücü oyunlar) olmak üzere dörde ayırarak ayrı bir sınıflandırma da yapmıştır (2001: 26-36). Türk destanlarındaki oyunlar, bu sınıflandırmaya göre de tasnif edilmiştir.

Türkiye'de özellikle çocuk oyunları ile ilgili pek çok sınıflandırma çalışması yapılmış olup bu tasnif çalışmalarında oyun hareketleri, oyuncuların özellikleri, oyun araçları, oyun alanı, oyun zamanı, oyunun bağlam ve işlevleri gibi unsurların dikkate alındığı görülmektedir. Nebi Özdemir (2006a: 106) *Türk Çocuk Oyunları adlı* eserinde Türkiye'deki çocuk oyunları adlarının oyunun yapısal öğelerinin bir ya da birkaçı dikkate alınarak sınıflandırılabileceğini belirtmiştir. Bu tezde de oyunların yapısı sınıflandırılırken Özdemir'in yapmış olduğu sınıflandırma sistemi göz önünde bulundurulmuştur (2006a: 10-13).

Çalışmada Türk epik destanlarında geçen oyunların nasıl oynandığı verilmiştir. Ardından destanlardaki oyunlar hem bağlamları hem de TDK'nin Güncel Türkçe Sözlük'ünde yer alan oyun tanımlarından yola çıkılarak anlamları açısından

sınıflandırılmıştır. Destanlardaki oyunların bağlamlarına ve anlamlarına göre sınıflandırılması şu şekildedir:

Bağlam Açısından Oyunlar

1. Çocuk ve Oyun
2. Geçiş Dönemi Törenleri ve Oyun
2.1. Doğum Törenleri ve Oyun
2.2. Evlenme Törenleri ve Oyun
2.3. Ölüm Törenleri ve Oyun
3. Av ve Oyun
4. Konuk Ağırlama ve Oyun
5. Mevsimlik Bayramlar ve Oyun
6. Kağan Tayini ve Oyun
7. Savaş ve Oyun

Anlam Açısından Oyunlar

1. Eğlence Olarak Oyun
2. Sınama ve Yarış Olarak Oyun
3. Kumar Olarak Oyun
4. Hile Olarak Oyun
5. Dans Olarak Oyun
6. Tiyatro Olarak Oyun

Bu bölümlerin ardından destanlardaki oyunların yapısı, işlevleri ve kurguda oyunun yeri incelenmiştir.

Destanlar toplumun önemli olaylarını barındıran eserlerdir. Destanlar, ozanların sayesinde yüzlerce yıl geçmesine rağmen günümüze kadar kendi varlıklarını devam ettirmiştir. Türk destan metinlerinde yer alan oyun, kültürün önemli öğelerini içerisinde barındırmaktadır. Dolayısıyla ait oldukları toplumları tanıma noktasında önemli ölçüde yardımcı olacaktır. Aşağıdaki varsayımlar bu çalışmanın çıkış noktasıdır:

1. Türk destanlarında oyun, kültürel bir unsurdur.
2. Türk destan metinlerinde yer alan oyunlar, Türk kültür tarihi açısından ve kültürel sürekliliği takip etme adına önemlidir.
3. Destanlar, Türk toplumunun kültürel belleğidir. Bu kültürel bellek içinde yer alan "oyun" kavramının çerçevesini çizmede destanlar önemlidir.
4. Oyunların işlevi sadece eğlence değildir. Türk destanlarında yer alan oyunun başka işlevleri de bulunmaktadır. Destan metinlerinde geçen oyunların işlevlerinin tespiti oyunun Türk kültür tarihi içinde oyunun yerini anlamada önemlidir.
5. Türk destan kurgusunda oyun, önemli bir yere sahiptir.

Bu tezin amaçları şu şekildedir:

1. Türk destanlarında oyun ve oyunla ilgili kavramların tespiti.
2. Türk destan metinlerinde tespit edilen oyun ve oyunla ilgili kavramların kültürel arka planını incelemek.
3. Türk destan metinlerinde tespit edilen oyunların bağlam, yapı ve işlevini belirlemek.
4. Aynı zamanda bu tespitlerden hareketle destanların kurgusunda oyunun yerini belirlemek.

Şimdiye kadar oyun ile ilgili pek çok tez yapılmıştır. Bu tezlerin hem bölge olarak bir derleme çalışması olması hem de çocuk oyunları açısından sınırlandırılmış olması bu çalışmanın önemini artırmaktadır. Bu çalışma; çocuk oyunları ile sınırlandırılmamıştır, "oyun" kelimesine sözlüklerde verilen tüm anlamlar dikkate alınmıştır. Türk destan metinlerindeki oyun ve oyunla ile ilgili her türlü kavram; bağlam, yapı, işlev bakımından incelenmiştir. Bu tez, bu açıdan önemlidir.

Bu çalışmada, Maurice Habwachs'ın toplumsal bellek teorileri ve onun teorilerini günümüze uyarlayan Jan Assmann'ın kültürel bellek kavramı ile Huizinga'nın Oyun Kuramı çerçevesinde Türk destan metinlerinde tespit edilen oyunların kültürel arka planı da dikkate alınmıştır. Dolayısıyla bu çalışmada, Türk destanlarındaki oyunların kültürel bellekle ilişkisi açısından önemli bir yere sahip olduğu ortaya konulmuştur.

Oyun ve oyun ile ilgili kavramlar tespit edilip bağlam, yapı, işlev yönünden incelendikten sonra Türk destanlarındaki oyunun kurgudaki yeri de belirlenmiştir. Ayrıca bu çalışma, dijital oyuna -özellikle çocuk oyunları açısından- kültürel bir bellek oluşturması bakımından da önem taşımaktadır.

Destanlardaki oyun, bütüncül bir biçimde ele alınmıştır. Bu yüzden Türk destan kurgusu içinde ve Türk düşünce dünyası çerçevesinde oyunların bağlam, yapı, işlevini tespit etmek açısından da bu çalışma önemlidir. Şimdiye kadar yapılan oyun ile ilgili çalışmalarda ya bir Türk boyu ya da bir Türk destanı ele alınmıştır. Bu yüzden bu tez, Türk destanları bakımından sınırlı bir çalışma olmamıştır. Bu açıdan önemlidir.

Destanlardaki oyunlar hem bağlamları hem de TDK'nin *Güncel Türkçe Sözlük*'ünde yer alan oyun tanımlarından yola çıkılarak anlamları açısından sınıflandırılmıştır. Bu açıdan yeni bir sınıflandırma denemesi olması çalışmanın önemini artırmaktadır.

Tez, Türk destan metinlerinde oyun ve oyunla ilgili kavramlarla ve Türk Dünyası destan evreninde varyant, daire, kol, boy şeklinde gelişen destan metinleri ile sınırlandırılmıştır. Bu araştırmada tarihi süreçte ve coğrafi zeminde tasnif edilmiş Türk destan metinleri incelenmiştir.

Türk Destan Evreninde Oyun Üzerine Bir İnceleme adını taşıyan bu çalışmada ilk olarak İslamiyet'ten önceki Türk destanları adı altında *Alp Er Tunga, Oğuz Kağan Destanı* (Uygur varyantı ve Farsça Nüsha), *Bozkurt ve Ergenekon* destanları ile *Göç* ve *Türeyiş* destanları incelenmiştir. Bilgehan Atsız Gökdağ ve Kemal Üçüncü tarafından hazırlanan *Başlangıcından Günümüze Türk Destanları* (2021) adlı kitaptaki *Alp Er Tunga Destanı*, *Bozkurt Destanı*, *Ergenekon Destanı*, *Uygur Türeyiş Destanı*, *Uygur Göç Destanı* çalışmada yer almıştır. *Oğuz Kağan Destanı* (Uygur varyantı) (Ögel 1993: 115-127), *Oğuz Kağan Destanı* (Farsça Nüsha) (Bang ve Rahmeti 1926: 11-33) çalışmaya dâhil edilmiştir. İslamiyet sonrası Türk destanlarında ise Necati Demir ve Mehmet Dursun Erdem tarafından hazırlanan *Saltık Gazi Destanı* (2007), *Battal Gazi Destanı* (2006), Necati Demir'in hazırladığı *Danişmend Gazi Destanı* (2006), Tuncer Gülesoy tarafından Türkiye Türkçesine çevrilen *Cengiznâme* (2020), Rustem Sulti tarafından hazırlanana Edigey Destanı'nın Tatar varyantı olan *Edigey*

(1998) adlı destanlar çalışmada yer almaktadır. Bu destanlar sayıca az olduğu için bir sınırlandırma yapılmamıştır.

Hem kahramanlık konulu destanlar hem aşk hem de aşk-kahramanlık temalı destanlardan varyantlaşmış olanlar tespit edilirken Naciye Ata Yıldız'ın *Türk Dünyası Destancılık Geleneği ve Destanlar* (2015) adlı kitabından istifade edilmiştir. Bu kitapta yer alan sınıflandırma şekline göre incelenmiştir. Ata Yıldız'ın eserinde yer verdiği Türk boylarının destanlarına dair sınıflandırma Kuzey Doğu (Sibirya) Grubu, Kuzey Batı (Kıpçak) Grubu, Güney Doğu (Karluk-Uygur) Grubu, Güney Batı (Oğuz) Grubu şeklindedir. Bu çalışmada Kuzey Doğu (Sibirya) sahasından Altay, Hakas, Tuva, Şor, Yakut/Saha Türklerinin; Kuzey Batı (Kıpçak) sahasından Başkurt, Kazak, Kırgız, Karakalpak, Nogay, Tatar Türklerinin; Güney Doğu (Karluk-Uygur) sahasından Özbek ve Uygur Türklerinin; Güney Batı (Oğuz) sahasından ise Azerbaycan, Gagavuz ve Türkmen Türklerinin destanları ile Çuvaş destanları taranmıştır.

Türk dünyası destanlarından büyük bir çoğunluğu TDK'nin "Destan Projesi" çerçevesinde yayımladığı metinlerden hareketle incelenmiştir. Diğer destanlar incelenirken destan metinlerinin bulunduğu eserlerden yararlanılmıştır. Hem kahramanlık konulu destanlar hem aşk hem de aşk-kahramanlık temalı destanlardan varyantlaşmış olanlar tespit edilirken Naciye Ata Yıldız (2015)'ın yukarıda bahsedilen yayınından istifade edilmiştir. Buna göre aşağıdaki destanlardan varyantlaşmış epik destanlar çalışmaya dâhil edilmiştir:

Altay destanları İbrahim Dilek tarafından hazırlanan 3 ciltten oluşan kitabının 1. cildi *Altay Destanları 1* (Dilek 2002) başlığını taşımaktadır. TDK yayınları arasında çıkan kitapta sırasıyla şu destanlar yer almaktadır: *Er-Samır, Ak-Tayçı, Kökin-Erkey, Altay-Buuçay, Malçı-Mergen, Kozın-Erkeş, Közüyke.*

Altay Destanları 2 (Dilek 2007a) başlığını taşıyan ikinci ciltte: *Oçı-Bala, Ay Sologoy lo Kün Sologoy, Ösküs-Uul, Kan-Kapçıkay, Kan-Ceeren Attu Kan-Altın, Temene-Koo, Kara-Taacı Kıs, Kögüdey-Kökşin le Boodoy-Koo, Altın-Ergek* adlı destanlar yer almaktadır.

Altay Destanları 3 (Dilek 2007b) başlığını taşıyan üçüncü ciltte ise; *Eke-Koo, Ölöştöy, KatanKökşin le Katan-Mergen, ŞulmısŞunı, Ak-Biy, Üç Kulaktu Ay Kara At* başlığını taşıyan destanlar bulunmaktadır.

Altay destanlarından (Dilek 2002, 2007a, 2007b) varyantlaşan epik destanlar; *Altay-Buuçay, Ösküs-Uul* adlı destanlar çalışmaya dâhil edilmiştir.

Başkurt destanları Ahmet Suleymanov, Gaynislam İbrahimov, Metin Ergun tarafından hazırlanan ve Metin Ergun, Gaynislam İbrahimov, Feride Aetbaeva ve Mehmet Yasin Kaya tarafından Türkiye Türkçesine çevrilen ve 4 ciltten oluşan eserin 1. cildi *Başkurt Destanları 1 Mitolojik Destanlar* (Suleymanov ve İbrahimov vd. 2014a) başlığını taşımaktadır. Türk Dil Kurumu yayınları arasında çıkan kitapta sırasıyla şu destanlar yer almaktadır: *Ural Batır, Ural Batır (Versiyonu), İzel Menen Yayık-İdil ile Yayık, Akbuzat-Akbozat, Miney Batır Menen Şülgen Batşa-Miney Batır ile Şülgen Padişah, Kunır Buga-Konur Boğa, Akhak Kola-Akhak Kula, Kara Yurga-Kara Yurga, Zayatülek Menen Hıvjılıv-Zayatülek ile Hıvhılıv, Alıp Batır-Alıp Batır, Alpamışa-Alpamışa, Altıyeşer Alpamışa-Altıyaşar Alpamışa (Birinci Varyant), Alpamışa-Alpamışa (İkinci Varyant), Uzak Menen Tuzak Balabeşnek Yarsığı, Uzak ile Tuzak Balabeşnek Parçası.*

Başkurt Destanları 2 Sosyal Hayatı Anlatan Destanlar (Suleymanov ve İbrahimov vd. 2014b)" başlığını taşıyan ikinci ciltte: *Kuzıykürpes Menen Mayanhılıv-Kuzıykürpes ile Mayanhılıv, Mergen Menen Mayanhılıv-Mergen ile Mayanhılıv, Zöhre Menen Aldar-Zühre ile Aldar, Maktımhılıv-Maktımhılıv, Kissayi Yosof-Kıssa-Yı Yusuf, Yosof Kitabı-Yusuf Kitabı, El-Kissa Buzyeget-El-Kıssa Bozyiğit, Tahir Menen Zöhre-Tahir ile Zühre, Seyfelmölök-Seyfülmülük, Kerte Mergen-Kerte Mergen, Targın Batır-Targın Batır, Targın Menen Kujak-Targın ile Kucak, Kıpsak Yegete Menen Başkort Kızı-Kıpçak Yiğidi ile Başkurt Kızı, Morazım Menen Bukhın-Muradım ile Bukhın, Eberey Batır Menen Albirmes Alasabır-Eberey Batır ile Albirmes Alasabır, Alasabır, Eberey Batır-Ebrey Batır, Kuzıykürpes-Kuzıykürpes* adlı destanlar yer almaktadır.

Başkurt Destanları 3 Beyler Hanlar Zamanını Anlatan Destanlar (Suleymanov ve İbrahimov vd. 2014c) başlığını taşıyan üçüncü ciltte: *Aktaş Han-Aktaş Han, Aktaş*

Han-Aktaş Han (Kısaltılmış Varyant), Han Kızı Altınses-Han Kızı Altınses (Altınsaç), Sıngızname-Cengizname, Mamay Han Hikeyete-Mamay Han Hikâyesi, Möyten Bey-Möyten Bey, Tuksaba Uglanı Möyten Bey-Bey Tuksaba Oğlu Möyten Bey, Akhak Timer-Aksak Timur, İlevkey Menen Morazım-İdige ile Muradım, İzege-İdege, Yalık Bey, Karmasan Menen Sermesen-Yalık Bey, Karmasan ile Sermesen, İlevkey, Keleyle, Yayık, Batırzar-İdege, Keleyle, Yayık Batırlar, Hungı Hartay-Son Hartay, Hungı Hartay-Son Hartay, Gaysa Ulı Emet-Gaysa Oğlu Emet, Tülle Membet-Tülle Membet, Küsek Behy-Küsek Bey, Babsak Bey Menen Karagölömbet-Karagülümbet ile Akkülümbet, Teteges Bey-Teteges Bey, Kıpsak Zatlı Yamgırsı Bey Menen Kuskar Beyzen Yanı İl Tapkanı-Kıpçak Soylu Yamgırsı Bey ile Kuskar Bey'in Yeni İl Bulduğu, Kazanfari Bey Zamanı-İke Kilmet Nizağı-Kanzafari Bey Zamanı-İki Kilmet Kavgası adlı destanlar yer almaktadır.

Başkurt Destanları 4 Kahramanlar Hakkında Destanlar (Suleymanov ve İbrahimov vd. 2014d) başlığını taşıyan dördüncü ciltte: *Koblan Batır-Koblan Batır, Yek Mergen-Yek Mergen, Sura Batır-Sura Batır, Bayazit Batır-Bayazit Batır, Kübelek-Tilev Baztırzarı-Kübelek-Tilev Batırları, Bikyen Mergen (Batır)-Bikyen Mergen (Batır), Akşam Batır-Akşam Batır, Köbek Batır-Köbek Batır, Tülgen Batır-Tülgen Batır, Sura Batır (Kısa Variyant)-Sura Batır (Kısa Varyant), Teveş Mergen-Teveş Mergen, Akay Yavı-Akay Yavı (Savaşı), Karahakal-Karasakal, Kara At-Kara At, Salavat Batır-Salavat Batır, Yulay Menen Salavat-Yulay ile Salavat, Burangol Kaşka-Burangol Kaşka, Peroviskiy Yeyleve-Perovskiy Yaylası, Kinyekey-Kinyekey, Sükem Batır-Sükem Batır, Bilal Menen Düsen-Bilal ile Düsen, Karas Menen Akşa-Karas ile Akşa, Yerense Sesen-Yerense Sesen, Akmırza Sesen Minen Kobagoş Sesen-Akmırza Sesen ile Kobagoş Sesen, Bayık Ayzar Sesen-Bayık Aydar Sesen, Mehmhut Sesen-Mahmut Sesen* adlı destanlar bulunmaktadır.

Bu doğrultuda Başkurt destanlarından (Suleymanov ve İbrahimov vd. 2014a, 2014b, 2014c, 2014d) varyantlaşan epik destanlar; *Ural Batır, Ural Batır (Versiyonu), İzel Menen Yayık-İdil ile Yayık, Kara Yurga-Kara Yurga, Zayatülek Menen Hıvjılıv-Zayatülek ile Hıvhılıv, Alıp Batır-Alıp Batır, Alpamışa-Alpamışa, Altıyeşer Alpamışa-Altı Yaşında Alpamışa (Birinci Varyant), Alpamışa-Alpamışa (İkinci Varyant), Kuzıykürpes Menen Mayanhılıv-Kuzıykürpes ile Mayanhılıv, Kuzıykürpes-*

Kuzıykürpes, Kerte Mergen-Kerte Mergen, Targın Batır-Targın Batır, Targın Menen Kujak-Targın ile Kucak, Eberey Batır Menen Albirmes Alasabır-Eberey Batır ile Albirmes Alasabır, Alasabır, Eberey Batır-Ebrey Batır, Aktaş Han-Aktaş Han, Aktaş Han-Aktaş Han (Kısaltılmış Varyant), Möyten Bey-Möyten Bey, Tuksaba Uglanı Möyten Bey-Bey Tuksaba Oğlu Möyten Bey, İzeykey menen Morazım-İdige ile Muradım, Hungı Hartay-Son Hartay, Hungı Hartay-Son Hartay, Sura Batır-Sura Batır, Sura Batır (Kısa Variyant)-Sura Batır (Kısa Varyant), Salavat Batır-Salavat Batır, Yulay Menen Salavat-Yulay ile Salavat adlı destanlar çalışmaya dâhil edilmiştir.

Nevzat Özkan tarafından hazırlanan *Gagavuz Destanları* (2007) adlı kitapta yer alan destanlar şu şekildedir: *Köroğlu, Tepegöz, Dengiboz, Âşık Garip, Arzu ile Kamber, Şah İsmail, Gan-Kişi, Makedonyalı İskender.* Gagavuz destanlarından varyantlaşan epik destanlardan *Köroğlu* adlı destan bu çalışmada yer aldı.

Ekrem Arıkoğlu tarafından hazırlanan *Hakas Destanları 1* (2007) adlı kitapta sırasıyla Altın-Çüs, Ak Çibek-Arığ, Ay-Huucın adıyla; Ali Ilgın tarafından hazırlanan *Hakas Destanları 2 Kara Kuzgun* (2008) adıyla, Erhan Aktaş tarafından hazırlanan *Hakas Destanları 3 Han Orba* (2011) adıyla, Gülsüm Killi Yılmaz tarafından hazırlanan *Altın Taycı* adlı destan *Hakas Destanları 4* (2013) adıyla yer almaktadır. Hakas destanlarından (Arıkoğlu 2007, Ilgın 2008, Aktaş 2011, Killi Yılmaz 2013) varyantlaşan epik destanlardan *Altın-Çüs, Ay-Huucın, Altın Taycı* adlı destanlar çalışmaya dâhil edilmiştir.

Ceyhun Vedat Uygur tarafından hazırlanan Karakalpak destanı olan *Kırk Kız Destanı* (2007) adlı destan bu çalışmada varyantlaşmış tek epik Karakalpak destanıdır.

Feyzi Ersoy tarafından hazırlanan ve alp hikâyelerinden oluşan Çuvaş Alp Hikâyeleri (2009) adlı kitaptaki *Ulip Halapisem* adlı destan varyantlaşan epik Çuvaş destanı olduğu için çalışmaya dâhil edilmiştir.

Azerbaycan destanlarından varyantlaşan epik destan olan *Ali Kişi* (Köroğlu'nun Azerbaycan varyantı) (Ekici 2004)" ve *Dede Korkut Oğuznâmeleri* (Tezcan ve Boeschoten 2001) adlı kitaptaki destanın hem Dresden nüshası (12 destan) hem de Vatikan nüshası (6 destan) bu çalışmaya dâhil edildi. Ayrıca Dede Korkut

destanlarının son nüshası Metin Ekici tarafından aktarılan ve hazırlanan *Soylamalar ve 13. Boy Salur Kazan'ın Yadi Başlı Ejderha'yı Öldürmesi* (2019) adlı destan da dâhil edilmiştir.

Metin Ergun tarafından hazırlanan Yakut Destan Geleneği ve Er Sogotoh (2013) adlı kitapta yer alan Yakut destanı *Er Sogotoh* adlı destan da varyantlaşan epik destan olduğu için bu çalışmaya dâhil edilmiştir.

Metin Arıkan tarafından hazırlanan *Kazak Destanları 1* (2007a) adlı kitapta sırasıyla *Köroğlu, Köroğlu Kıssası, Köroğlu Hikâyesi, Köroğlu ile Bezergen, Köroğlu (Bozayhan), Gavazhan Kıssası, Türkmen Kasımhan* adlı destanlar yer almaktadır.

Metin Arıkan tarafından hazırlanan *Kazak Destanları 2* (2007b) adlı litapta sırasıyla *Kıbukul, Dotan Batır, Kulamergen-Joyamergen, Karabek Batır* adlı destanlar bulunmaktadır.

Oktay Selim Karaca tarafından hazırlanan *Kazak Destanları 3* (2007) adlı kitapta sırasıyla *Barak Batır, Akböpe-Savıtbek* adlı destanlar yer almaktadır.

Fikret Türkmen ve Metin Arıkan tarafından hazırlanan *Kazak Destanları 4 Kırım'ın Kırk Batırı* (2007) adlı kitapta üç bölüme ayrılan ve farklı başlıklar içeren destanlar bulunmaktadır.

Bolat Korgonbekov tarafından hazırlanan ve İsmail Turan Kallimci tarafından Türkiye Türkçesine çevrilen *Kazak Destanları 5 Şora Batır* (2010) adlı kitapta *Şora Batır* Molla Musa Varyantı ile Muhambetnecip Aliakbaruli varyantları yer almaktadır.

Seyitbek Sakenov ve Pakizat Avespayeva tarafından hazırlanan ve Oktay Selim Karaca tarafından Türkiye Türkçesine aktarılan *Kazak Destanları 6* (2009) adlı kitapta *Mırkı Batır, Nurgayşa, Akbiykeş-Karabala* adlı destanlar yer almaktadır.

Karasaş Alpısbayeva, Seyilbek Sakenov ve Jakan Düysengül tarafından hazıralanan ve Bülent Bayram tarafından Türkiye Türkçesine aktarılan *Kazak Destanları 7* (2010)

adlı kitapta *Alankay Batır, Manas Ulı Tuyakbay, Oljabay Jene Kırk Batır, Bozaman* adlı destanlar yer almaktadır.

Fikret Türkmen ve Metin Arıkan tarafından hazırlanan *Kazak Destanları 8 Alpamıs ve Kambar Batır* (2011) adlı kitapta *Alpamıs Batır, Kambar Batır* adlı destanlar bulunmaktadır.

Pakizat Avespayeva ve Toktar Elbekov tarafından hazırlanan ve Hatice Emel Şirin tarafından Türkiye Türkçesine aktarılan *Kazak Destanları 9 Dürligüv/Karaşaş Kız/Makpal-Segiz Destanı* (2013) adlı kitapta *Dürligüv, Karaşaş Kız, Makpal-Segiz* adlı destanalar yer alamaktadır.

Meyramgül Jumadilova, Karasaş Alpısbayeva, Rafat Abdıgulıp, Pakizat Avespayeva tarafından hazırlanan ve Ekrem Ayan tarafında Türkiye Türkçesine aktarılan *Kazak Destanları 10* (2015) adlı kitapta *Akböbek, Akkenje, Avez Batır, Bazar Batır, Er Begzat, Er Tokımbet, Ermek Batır, Ötegen Batır, Savrık Batır, Suranşı Batır* adlı destanlar yer almaktadır.

Kazak destanlarından (Arıkan 2007a, 2007b; Karaca 2007, Türkmen ve Arıkan 2007, Korgonbekov ve Kallimci 2010, Sakenov ve Avespayeva 2009, Alpısbayeva vd. 2010, Türkmen ve Arıkan 2011, Avespayeva ve Elbekov 2013, Jumadilova ve Alpısbayeva vd. 2015) varyantlaşan epik destanlar *Köroğlu, Köroğlu Kıssası, Köroğlu Hikâyesi, Köroğlu ile Bezergen, Köroğlu (Bozayhan), Gavazhan Kıssası, Türkmen Kasımhan, Kıbukul, Dotan Batır, Kulamergen-Joyamergen Karabek Batır, Barak Batır, Akböpe-Savıtbek, Şora Batır, Mırkı Batır, Bozaman, Alpamış Batır, Kambar Batır, Makpal-Segiz, Bazar Batır, Ermek Batır, Er Tokımbet* çalışmaya dâhil edilmiştir.

Ayrıca Metin Ekici tarafından hazırlanan *Türk Dünyasında Köroğlu Anlatmaları (İlk Kol)-İnceleme ve Metinler* (2004) adlı kitaptaki *Köröğlu Destanı*'nın Türkmenistan, Kazakistan, Özbekistan, Doğu Türkistan (Uygur) Türkleri ve Türkiye Türkleri varyantları çalışmaya dâhil edilmiştir.

Kırgız destanları toplam 17 ciltten oluşmaktadır ancak Türk Dil Kurumu içinde çıkan Kırgız destanları ile ilgili yayınlar ikinci ciltten başlamıştır.

Caştegin Turgunbayer tarafından Türkiye Türkçesine çevrilen ve Abdıldacan Akmataliyev, M. Mukasov ve Gülbara Orozova tarafından 2. cildi hazırlanan *Kırgız Destanları 2* (2007) adlı kitapta bulunan destanlar sırasıyla; *Er Eşim, Kozuke ve Bayan, Munduk ve Zarlık, Şırdakbek* yer almaktadır.

Fikret Türkmen, Gülsine Uzun ve Baki Bora Hança tarafından Türkiye Türkçesine çevrilen ve Abdıldacan Akmataliyev ve Keneş Kırbaşev tarafından 3. cildi hazırlanan *Kırgız Destanları 3 Kocacaş Destanı* (2007) adlı kitapta *Kocacaş* destanı yer almaktadır.

Ali Özgün Öztürk tarafından Türkiye Türkçesine aktarılan ve Abdıldacan Akmataliyev, Aynek Caynakova tarafından 4. cildi hazırlanan *Kırgız Destanları 4 Mendirman* (2009) adlı kitapta *Mendirman* adlı destan bulunmaktadır.

Fatma Çelebi tarafından 5. cildi hazırlanan *Kırgız Destanları 5 Eşimkul Menen Zuura* (2007) adlı kitapta *Eşimkul Menen Zuura* destanı yer almaktadır.

Fikret Türkmen, Şurubu Uraimova tarafından Türkiye Türkçesine aktarılan ve Sagınbay Orozbakoğlu, S. Musayev ve A. Akmataliyev tarafından 6. cildi hazırlanan *Kırgız Destanları 6 Manas Destanı* (2007) adlı kitapta Sagımbay Orozbakoğlu'nun varyantı *Manas* adlı destan vardır.

Naciye Yıldız tarafından Türkiye Türkçesine çevrilen, Abdıldacan Akmataliyev ve Aynura Kadırmambetova tarafından 7. cildi hazırlanan *Kırgız Destanları 7* (2009) adlı kitapta *Boston* adlı destan bulunmaktadır.

Ferah Türker tarafından Türkiye Türkçesine aktarılan, Gülbara Orozova ve Abdıldacan Akmataliyev tarafından 8. cildi hazırlanan *Kırgız Destanları 8 Kız Darıyka* (2010) adlı kitapta *Kız Darıyka* destanı yer almaktadır.

İsmail Turan Kallimci tarafından Türkiye Türkçesine aktarılan, A. Akmataliyev, A. Kadırmambetova ve S. Zakirov tarafından 9. cildi hazırlanan *Kırgız Destanları 9 Er Soltonoy* (2010) adlı kitapta *Er Soltonoy* adlı destan bulunmaktadır.

Zekeriya Karadavut tarafından Türkiye Türkçesine çevrilen, Saule Egimbaeva tarafından 10. cildi hazırlanan *Kırgız Destanları 10 Güldana - Askazan Baatır* (2012) adlı kitapta *Güldana, Askazan Baatır* adlı destanlar yer almaktadır.

Ulanbek Alimov tarafından Türkiye Türkçesine çevrilen, Murat Mukasov tarafından 11. cildi hazırlanan *Kırgız Destanları 11 Kurmanbek* (2013a) adlı kitapta *Kurmanbek* adlı destanlar yer almaktadır.

Ulanbek Alimov tarafından Türkiye Türkçesine çevrilen, Murat Mukasov tarafından 12. cildi hazırlanan *Kırgız Destanları 12 Seyitbek* (2013b) adlı destanda *Seyitbek* destanı bulunmaktadır.

Mehmet Açа tarafından Türkiye Türkçesine çevrilen, Abdıldacan Akmataliyev ve Murat Mukasov tarafından 13. cildi hazırlanan *Kırgız Destanları 13 Canış Bayış* (2013) adlı kitapta Orozbay Urmambetov'un bir varyantı olan *Canış Bayış* adlı destan yer almaktadır.

Cıldız Alimova tarafından 14. cildi hazırlanan *Kırgız Destanları 14 Coodarbeşim Destanı* (2017) adlı kitapta *Coodarbeşim* destanı bulunmaktadır.

Alimcan İnayet tarafından Türkiye Türkçesine aktarılan 15. cildi *Kırgız Destanları 15 Manas Destanı Cusup Mamay Varyantı* (2017) adlı kitapta *Manas Destanı*'nın Cusup Mamay varyantı bulunmaktadır.

Çiğdem Akyüz Öztokmak tarafından 16. cildi hazırlanan *Kırgız Destanı 16 Bagış* (2019) adlı kitapta *Bagış* adlı destan vardır.

Abdulselam Arvas tarafından 17. cildi hazırlanan *Kırgız Destanları 17 Kurmanbek Destanı (Sarıkunan Varyantı)* (2019) adlı kitapta *Kurmanbek Destanı*'nın Sarıkunan varyantı yer almaktadır.

Ayrıca Türk Dil Kurumu yayınları arasında olan, Mehmet Açа tarafından Türkiye Türkçesine çevrilen ve Aynek Caynakova tarafından hazırlanan *Canıl Mırza (Abdıbalık Çorayev Varyantı)* (2004) da bulunmaktadır.

Kenjegül Kalieva ve Şule Gümüş tarafından hazırlanan Kırgız destanlarından *Narikbay Destanı Metin-Aktarı-İnceleme* (2021) adlı kitapta *Narikbay Destanı* yer almaktadır.

Nezir Temur tarafından hazırlanan Kırgız destanlarından *Er Töştük Destanı Cusup Mamay Varyantı (İnceleme-Metin)* (2018) adlı kitapta *Er Töştük Destanı* bulunmaktadır.

Naciye Yıldız tarafından hazırlanan Kırgız destanlarından W. Radloff varyantı *Manas Destanı ve Kırgız Kültürü İle İlgili Tespit ve Tahliller* (2017) adlı kitap *Manas Destanı* yer almaktadır.

Kırgız destanlarından (Akmataliyev vd. 2007, Akmataliyev ve Kırabaşev 2007, Akmataliyev ve Caynakova 2009, Çelebi 2007, Orozbakoğlu vd. 2007, Akmataliyev ve Kadırmambetova 2009, Orozova ve Akmataliyev 2010, Akmataliyev vd. 2010, Egimbaeva 2012, Mukasov 2013a, Mukasov 2013b, Akmataliyev ve Mukasov 2013, Alimova 2017, İnayet 2017, Akyüz Öztokmak 2019, Arvas 2019, Caynakova 2004, Kalieva ve Gümüş 2021) varyantlaşan epik destanlar *Canıl Mırza (Abdıbalık Çorayev Varyantı), Şırdakbek, Kocacaş, Mendirman, Manas Sagımbay Orozbakoğlu Varyantı*, *Kız Darıyka, Kurmanbek*, *Seyitbek*, *Canış Bayış*, *Coodarbeşim*, *Manas Cusup Mamay Varyantı*, *Manas (Radloff)*, *Bagış*, *Kurmanbek Destanı Sarıkunan Varyantı*, *Narikbay Destanı, Er Töştük Destanı* adlı destanlar çalışmada bulunmaktadır.

İsmail Doğan ve Nesrin Güllüdağ tarafından hazırlanan *Nogay Destanları* (2014) adlı kitapta sırasıyla *Arslan Bey, Aysılın Oğlu Ahmet, Azavnur, Bozyiğit, Çora Batır, Edige, Edil Sultan, Er Çoban, Genç ile Kız, İstanbul'a Göçüş, Karaydar ile Kızıl Gül, Koplanlı Batır, Mamay, Nogay'ın Kırk Batırı, Tölegen ile Kız Yibek, Tahir ile Zühre* adlı destanlar yer almaktadır. Nogay destanlarından (Doğan ve Güllüdağ 2014) varyantlaşmış epik destan olan *Edige* adlı destan çalışmaya dâhil edilmiştir.

Özbek destanları toplam 7 ciltten oluşmaktadır ve kitabın 1. cildi *Özbek Destanları 1 Erali ve Şirali* (2009) adlı kitapta *Erali ve Şirali* destanları Selami Fedakar tarafından hazırlanmıştır. Özbek destanlarının 2. cildi Dilek Yücel tarafından hazırlanmıştır ve *Özbek Destanları 2 Melike Ayyar Destanı* (2007) adıyla yer almaktadır. Özbek

destanlarının 3. cildi *Özbek Destanları 3 Ayçınar Destanı* (2007) adıyla Ayşe Solmaz tarafından hazırlanmıştır. Töre Mirzayev ve Cabbar İşankul tarafından hazırlanan ve Rıdvan Öztürk tarafından Türkiye Türkçesine çevrilen *Özbek Destanları 4 Huşkeldi ve Belagerdan* (2011) adlı kitapta *Huşkeldi, Belagerdan* adlı destanlar 4. ciltte yer almaktadır. Selami Fedakar tarafından hazırlanan *Özbek Destanları 5 Rüstem Han Destanı* (2016) adlı destan 5. ciltte yer almaktadır. Cabbar Eşankul tarafından hazırlanan *Özbek Destanları 6 Dalli* (2017) adlı destan 6. ciltte bulunmaktadır. Ayşe Solmaz tarafından hazırlanan *Özbek Destanları 7 Çamlıbel Kuşatması (Çambil Kamali)* (2012) adlı destan 7. ciltte yer almaktadır.

Özbek destanlarından (Fedakar 2009, Yücel 2007, Solmaz 2007, Mirzayev ve İşankul 2011, Fedakar 2016, Eşankul 2017, Solmaz 2012) varyantlaşanlar *Melike Ayyar Destanı, Huşkeldi, Belagerdan, Rüstem Han Destanı, Dalli, Çamlıbel Kuşatması (Çambil Kamali)* adlı destanlar çalışmaya dâhil edilmiştir.

Şor destanları ile ilgili olarak Metin Ergun tarafından hazırlanan ve 15 destanı ihtiva eden *Şor Kahramanlık Destanları* (2006) adlı kitap bulunmaktadır. Eserde sırasıyla; *Ak-Kan, Ak-Ölen ile Kır-Ölen, Altın-Ergek, Altın-Sırık, Altın-Tayçı, Aran-Taycı, Ay-Mögö, Kân Arğo Peçelig Kan-Mergen, Kân-Kes, Kân-Pergen, Kara-Kan, Karattı-Pergen, Kartığa-Pergen, Oğlak, Ölen-Tayçı* adlı destanlar yer almaktadır.

Şor destanlarından (Ergun 2006) varyantlaşan epik destanlar olan *Ak-Kan, Ak-Ölen ile Kır-Ölen, Altın-Tayçı, Aran-Taycı, Kân-Pergen, Kara-Kan, Ölen-Tayçı* adlı destanlar teze dâhil edilmiştir.

Tatar destanları Vedat Kartalcık ve Caner Kerimoğlu tarafından Türkiye Türkçesine çevrilen ve Fatih Urmaçı tarafından hazırlanan 2 ciltten oluşan kitabın 1. cildi *Tatar Destanları 1* (2007a) başlığını taşımaktadır. Türk Dil Kurumu yayınları arasında çıkan kitapta sırasıyla şu destanlar yer almaktadır: *Tülek, Tülek Kitabı, Tülek-Susılu, Tülek Kitabı'nın Ahırı, Zayatülek Birle Susılu, Yirtöşlik, Altayin Sayin Süme, Mişek Alıp, Yestey Mönki, Kara Kükil, Alıpmemşen, Alpamşa, Alpamşa, Alpamşa, Kadış Mergen, Ak Köbik, Ak Köbök, Kür Ulı, Kamber, Cik Mergen, Çura Batır Hikeyeti, Çora Batır, Çora Batır.*

Tatar destanları Vedat Kartalcık ve Caner Kerimoğlu tarafından Türkiye Türkçesine çevrilen ve Fatih Urmaçı tarafından hazırlanan *Tatar Destanları 2* (2007b) başlığını taşıyan ikinci ciltte: *Kuzı Kürpeç Bilen Bayansılu, Kuzı Kürpe Bilen Bayan-Sılu, Hurluga Hem Hemra, Yosıf Kitabı, Hikeyeti Gıysa Uglı Amet, Tahir Bilen Zühre, Tahir-Zöhre, Tahir Bilen Zöhre, Leyla Bilen Mecnün, Leyle ile Mecnün, Leyle Bilen Mecnün, Şahsenem Hem Garip, Seyfilmölik, Büz Yiğit* adlı destanlar yer almaktadır.

Tatar destanlarından (Urmançı 2007a, 2007b) varyantlaşan epik destan olan *Tülek, Tülek Kitabı, Tülek-Susılu, Tülek Kitabı'nın Ahırı, Zayatülek Birle Susılu, Yirtöşlik, Altayin Sayin Süme, Kara Kükil, Alıpmemşen, Alpamşa, Alpamşa, Alpamşa, Kadış Mergen, Ak Köbik, Ak Köbök, Çura Batır Hikeyeti, Çora Batır, Çora Batır, Kuzı Kürpeç Bilen Bayansılu, Kuzı Kürpe ile Bayan-sılu, Hikeyeti Gıysa Uglı Amet* adlı destanlar çalışmaya dâhil edilmiştir.

Tuva destanları üzerine Ekrem Arıkoğlu ile Buyan Borbaanay'ın birlikte hazırladıkları *Tuva Destanları* (2007) adlı kitapta *Mögaa Şagaan, Tanaa-Herel, TonAralçın-Haan, Kangıvay-Mergen, Bayan-Toolay, Aldın-Çaagay* adlı destanlar bulunmaktadır.

Salih Mehmet Arçın tarafından hazırlanan *Tuva Destanları 2 Haan-Tögüldür* (2014) adıyla yer almaktadır.

Tuva destanlarından (Arıkoğlu ve Borbaanay 2007, Arçın 2014) varyantlaşan *Mögaa Şagaan Toolay, Tanaa-Herel, Ton-Aralçın Haan, Kangıvay-Mergen, Bayan-Toolay, Aldın-Çaagay* adlı destanlar çalışmaya dâhil edilmiştir.

Uygur destanları Alimcan İnayet tarafından hazırlanan ilk 2 ciltten oluşan kitabın 1. cildi *Uygur Halk Destanları I* (2004) başlığını taşımaktadır. Türk Dil Kurumu yayınları arasında çıkan kitapta sırasıyla şu destanlar yer almaktadır: *Nozugum, Seyit Noçi, Abdurrahman Goca, Kızıl Gülüm, Çın Tömür Batur, Gerip Senem, Tahir-Zohra, Senuber, Kemerşah ve Şemsi Canan, Hörlika-Hemracan.*

Uygur Halk Destanları 2 (2013) başlığını taşıyan ikinci ciltte: *Nazugumnin Kissesi, Seit Noçi, Boz Körpeş-Kara Köz Ayim, Şah Adilhan, Şahzade Behram ve Dilriz* adlı destanlar yer almaktadır.

Uygur Halk Destanları 3 (2011) başlığını taşıyan kitabın üçüncü cildi Abdulhakim Mehmet tarafından hazırlanmıştır. Bu kitapta sırayla şu destanlar yer almaktadır: *Emir Göroğli, Boz Yiğit, Gülendam* başlığını taşıyan destanlar bulunmaktadır.

Uygur destanlarından (İnayet 2004, 2013, Mehmet 2011) varyantlaşan epik destan olan *Emir Göroğli* adlı destan teze dâhil edilmiştir.

Türk Destan Evreninde Oyun Üzerine Bir İnceleme adlı çalışmada 322 destan içerisinden 151 varyantlaşmış epik destan üzerinde çalışılmıştır. 115 destanda oyun ve oyun ile ilgili unsurlar tespit edilmiş, 36 destanda oyun ve oyunla ilgili kavrama rastlanılmamıştır.

3. DESTANLARDA ADI GEÇEN OYUNLAR

Bu bölümde Türk destanlarında yer alan oyunların günümüzde oynama biçimlerine yer verilmiştir. Destanlarda oyunların ismi kısmen yer alsa da oynama şekli ile ilgili detaylı bilgi bulunmamaktadır. Ayrıca bazı oyunların isimleri yer almamakla birlikte oyun hareketinden hangi oyun olduğu anlaşılmaktadır. Bu durum oyunlar ve özelliklerini tek tek açıklamayı gerektirmiştir. Oyunların günümüzde nasıl oynandığının anlatıldığı bu bölümün başlıklarında oyunların destanlarda geçtiği şekli parantez içinde gösterilmiştir. Destanlarda geçen oyunların günümüzde oynanma şekli, yapısı ve anlamı verilmiştir. Destanlarda adı geçen oyunlar alfabetik sırayla; "akaçölüm, aşık oyunları (çakmak, çertmek, engke, ordo, upay), atlı oyunlar [atçılık, at yarışı, at üstünde oyun, at üzerinde güreş (er eniş, oodarış, tenge eniş), bozuk para kapmak ve kalpağı düşürme (tıyın enmey, tenge), cambı (jambı), çevgen (cevgan), kabak atışı (altın kabak), kökbörü/oğlak kapma (ulak tart), mızrak müsabakası (er sayış)], atıcılık ve nişancılık, bebek (qogırçaq/gurcak) oyunu, beş taş (kumalak/toptaş), bulmaca/bilmece (yomak), dama (duobat), dans (seğir-/biyçi/kız oynat/biyi/oyno-), güreş (köreş/kürej), gürz, kara koyum dümpüldök, kılıç (kiliçvazlik/kılıç çaap), kütük oyunu, koşu/yaya yarışı (cöö cabış/jayav yarış)/yaya koşusu (yöger/yügir), kız oyunu (akıynek/ayaldardın sayış/ayaldardın küröş/kız carış oyunları), kız kovalama/kovalama (kıw/quw), kukla oyunu (gölstan), mangala (korgol/korgool), mızrak (süngü/harba/kargı/sırıkla atışmak/nayza, silahşorluk), saklambaç (caşın/cajın), salıncak (selkinçek/halqançaq), satranç (çatıraş/keşte/kişte), taş atma, taş kaldırma, yüzme (çimsa/cebel), yüzük saklama oyunu (ak şeke oyno)"dur.

Türk destanlarında geçen oyun adlarının Türkiye Türkçesindeki karşılıkları Tablo 3.1'de gösterilmiştir. Türkiye Türkçesinde karşılığı olmayan oyunlar "(-)" ile işaretlenmiştir:

Tablo 3.1 Türk destanlarındaki oyunlar, Türk boyları ve Türkiye Türkçesindeki karşılıkları

OYUNLAR VE TÜRK BOYLARI	TÜRKİYE TÜRKÇESİ
akaçölüm (Kırgız)	(-)
asık (Kazak)	aşık
qimar (Özbek)	(-)
kajık (Şor),	aşık
ladışka (Tatar)	aşık
kajık (Tuva), kajık bergen (aşık kemiği)(Tuva)	aşık
aşuk (Dede Korkut)	aşık
ordo (Kırgız)	(-)
çükö (Kırgız)	(-)
engke (Kırgız)	(-)
çakmak (Kırgız)	(-)
upay (Kırgız)	(-)
çertmek, urt at-, möyrögö bat- (Kırgız)	(-)
sabışa, atta sabış, at saptır-, at saptırıv bayge, at beyge, at sabış (at koşusu), atta yarış, sabış (at koşturma), beyge (yarış), at sap-(Başkurt)	at yarışı/tay yarışı/ at koşusu /at koşturmak
yarış, koşu (Gagavuz)	
çügür (koşu), oylaz (koşu), at çarız (Hakas),	
at şınıqtır- (at koşturma), jorğa sürgiz (at koşturma) (Karakalpak), at şap-, bayraqqa şabılmaq (Karakalpak),	
at ozgan, at beyge, at şap- (Kazak)	
at çabış, at çap-, at ayda-, kunan çaap (tay yarışı), at çabış, çaap bastır-, cöö cabış, at bayge, carış (yarış, at yarışı), at sal-, cöö cabış (at yarışı) (Kırgız)	
at çügür, sabışça (yarış) (Şor)	
at carıj, at sahil (Tuva)	
at çabış, at çabış (Tatar),	
at östönde uyın (Başkurt), at östönde uyın (Başkurt)	at üstünde oyun
kıltıldatıp corgo (yorga atları oynatmak) (Kırgız)	
oyin (Özbek)	
doora mañnadıp oyna- (Tuva)	
at seğirtirken at altından geçme (Battal Gazi)	
oyun, gösteri, süngü alıp oyun göstermek (Danişmend Gazi)	

Tablo 3.1'in devamı

OYUNLAR VE TÜRK BOYLARI	TÜRKİYE TÜRKÇESİ
at östönen tartıp töşer-, attan tartışıv yarışı (Başkurt)	at üzerinde güreş
at üstünön tartış (at üstünde kapışma) (Kazak),	
oodarış, äniş, eniş, er eniş, enişe tüşüp cabış (at üzerinde çekişme), at üsütünön eñişip, tenge eniş (Kırgız)	
at üstide turup ademni-ademge étip tutuvelip özini çiniḳ (at üstünde adamları tutup düşürme) (Uygur)	
yerzen baldak alıv (yerden yüzük alma yarışı) (Başkurt)	bozuk para kapma
tıyın enmey, tenge (yerden bozuk para kaldırmak) (Kırgız)	
altın baldaktan uk at- (altın yüzükten ok geçir-) (Başkurt)	cambı
jambı (Kazak)	
cambı at, cambı, caa tart- , cambı at- (sikkeyi vurmak) (Kırgız)	
altın qabaq (Karakalpak)	kabak atışı
altın kabak (Kazak)	
altin qavaq (Özbek)	
cevgan (Danişmend Gazi)	çevgen
kökpar, ılak, ılaq, ılaq tartıp (oğlak tartış) (Karakalpak)	kökbörü
kökpar (Kazak)	
ulak tartuu, ulak tart-, kökbörü / kök börü, kökbörü tart, kökbörü-ulak, sayış (Kırgız)	
ulaq (Özbek), köpkari (Özbek)	
er sayış, sayış, sayışka (Kırgız)	mızrak müsabakası
adıjarga og (Altay)	atıcılık ve nişancılık (ok atma /nişana vurma yarışları)
şahini salmak (Azerbaycan)	
uk atıv, merey atış yarıştarı, atış- (atışma), sepke atış (nişana vurma), mergenlik (avcılık), uk atış (Başkurt)	
uh perse (Çuvaş)	
ok (Gagavuz)	
mıltık atış (tüfek attır-), cebe tartkan (Kırgız)	
çacakpıla adışkan (okla atışma) (Şor)	
çacak (yay), uk atuv, töziy atış, merey atış, tartıp at (çekip atmak) (Tatar),	
çüve at- (atış), bag at- (hedefi vurma) (Tuva)	

Tablo 3.1'in devamı

OYUNLAR VE TÜRK BOYLARI	TÜRKİYE TÜRKÇESİ
topbazlik (Uygur)	
yay çekme, at çap-, at dep- (Dede Korkut)	
kuş at-, tornalarzı, kozzarzı, öyrekterze tib- (turnaları, kazları, ördekleri vurmak), koş osorop, koş at- (kuş uçurup kuş vurmak), koş at- (kuş avla-) (Başkurt),	atıcılık ve nişancılık (kuş avlama)
ilbeesin alış, kaz atış, (av:oyun), kulan ata- (Kırgız)	
koş çöyiş, koş atmak, kuş çöyer (Tatar)	
av avla-, kuş kuşla- (Dede Korkut)	
qogırçaq (Özbek),	bebek
gurcak (Türkmenistan)	
kumalak, toptaş (Kırgız)	beş taş
yomak (Başkurt)	bulmaca/bilmece
duobat(Yakut)	dama
oyno- (Altay), oyna- (Dede Korkut)	dans
beyer- (Başkurt)	
segir-, oyna- (Hakas),	
oyna- (Karakalpak)	
oyna-, oynat- , kız oynat- (kız oynatmak) (Kazak)	
biyçi biyle- (dansöz oyna-) oyno- (Kırgız)	
oyna-, oyin qil- (Özbek)	
biyi (oyun) (Tatar)	
boğa ile süzüştir- (boğa ile güreşmek) (Altay)	güreş
köreş, tart, alış (Başkurt)	
güreşmaa (Gagavuz)	
alız (Hakas)	
küres (Kazak)	
küröş, alış, tüs- (Kırgız),	
kürej, tuduş parıb (tutuşup vuruşmak, karbaşçıt (dövüş), küröş	
köreş, alış (Tatar),	
hürej, tutçup (tutuşup), çag çuduruk (yağlı yumruk) (Tuva)	
büürüktehen tuhunna (kuşaktan ya da kemerden tutuşup güreşmek), büürüktehen tuş- (güreş tutmak, (Yakut),	
göreş (Dede Korkut)	
er dilemek (Battal Gazi),	

Tablo 3.1'in devamı

OYUNLAR VE TÜRK BOYLARI	TÜRKİYE TÜRKÇESİ
gürz (Battal Gazi)	gürz
kara koyum dümpüldök (Kırgız)	(-)
qılış (Karakalpak)	kılıç
kılıç çaap (Kırgız)	
kılış (Şor)	
kılıç (Tuva)	
kiliçvazlik (Uygur)	
tunkatalla vılyanĭ (Çuvaş)	(-)
yüger (Başkurt),	koşu/yaya koşusu
jayav jarıs (Kazak)	
cöö carış (Kırgız)	
yöger (Şor)	
yögir (Tatar),	
car köröşü, kız oyunu (Kırgız),	kız oyunu
sesender, yırsı, kuraysı yarışı (Başkurt), eyteş (Başkurt)	kız oyunu (atışma)
aytıs (Kazak)	
akıynek (Kırgız)	
deyiş (Gagavuz)	
taşlab (Özbek)	
quw- (Karakalpak)	kovalama
kıv (kovalama) (Başkurt)	kız kovalama
kukla (Özbek)	kukla
gölstan (gülistan)	
hüretlenderep hınlandır- (tasvir edip canlandırmak) (Başkurt)	
aslanla oyna- (Özbek)	
korgol (Kırgız)	mangala
bakan sayış (sırıkla atışma), nayza sayış (mızrak attırma) (Kırgız)	mızrak
neyzivarlik (Uygur)	
süngü (Battal Gazi)	
silahşorluk (Battal Gazi)	
uyın aşı (Başkurt)	(-)
caşınmak (Kırgız) cajın (Altay)	saklambaç
selkinçek (Kırgız)	salıncak
halqançaq (Özbek)	
keşte, keçte, çatıraş (Kırgız)	satranç
şıdıaalap (Özbek)	
saaxımat (Yakut)	
taş at- (Başkurt)	taş atma

Tablo 3.1'in devamı

OYUNLAR VE TÜRK BOYLARI	TÜRKİYE TÜRKÇESİ
taş atkan havaya (taşı atmış havaya) (Başkurt), taştı kire kilterep arınma kuyıvzı (taşı getirip geri yerine koyma) (Başkurt)	(-)
çabış (Tatar)	
çĭmsa (Çuvaş), süz- (Kırgız)	yüzme
ak şeke (Kırgız)	yüzük saklama oyunu
carış (Kırgız)	yarış
oynotkıla- (oynatmak)(Altay)	hile
oylor oyla- (hile kurmak) (Karakalpak)	
oyuna koy- (Kırgız)	
uyın (hile) (Tatar)	
arga-horga (hile), arga-mege (hile), çiptigniñ çivinge (oyunlu insanın oyunu) (Tuva)	
hile (oyun) (Uygur)	
oyun (Battal Gazi, Danişmend Gazi)	
aşık (oyuncak) (Başkurt)	aşık (oyuncak)

İncelenen Türk destanlarında adı geçen kırk oyun adı tespit edilmiştir. Bu oyun adlarından onunun Türkiye Türkçesinde karşılığı bulunmamaktadır. Türkiye Türkçesinde karşılığı olmayan oyunlar; çakmak, çertmek, engke, ordo, upay, taş kaldırma, kütük oyunu, oyun aşı, kara koyum dümpüldök, akaçölümdür.

3.1 Akaçölüm

"Akaçölmök" ya da "akaçööl" adıyla da bilinen, 13-19 yaş grubu arasında oynanan oyun, 15-20 arası kişiden oluşabilir. Kız-erkek karışık oynanan oyunda çocuklar, iki gruba ayrılır. Takımlara isimler verilir. Gruplar aynı tarafa yüzlerini döner ve hakem iki takımın arasından ak çölmök yani kemik ya da beyaza boyanmış bir çubuğu fırlatır. Oyuncuların kolay bulmaması için de farklı bir yöne doğru bir taş da fırlatır. Karanlıkta oyuncular çubuğu arayarak bulmaya çalışır. Çubuğu bulan kişi takımının ismini söyleyerek bitiş çizgisine doğru koşar. Diğer grubun oyuncuları da onun elinden çubuğu almaya çalışır. Çubuğu alırsa kendi takımının ismini söyler. Bitiş çizgisine gelen yarışmacının takımı bir puan kazanır ve oyun sonunda kim fazla puan almışsa o takım kazanır. Bazen de yenilen taraf, kazanan tarafı çubuğun düştüğü yere kadar sırtında taşır (Taşbaş vd. 2010: 235-236, Ağgün 2015: 59). Geceleri oynanan bu

oyunda oyuncuların nesneyi araması hayal güçlerini kullanmalarını sağlar. Bireye problem çözme becerisi kazandırır.

Akaçölüm, *Manas Cusup Mamay Varyantı* (Kırgız)'nda aynı adda yer almaktadır.

3.2 Aşık Oyunları

Aşık kemiği sadece bir oyun aracı olarak kullanılmamış, aynı zamanda fal açmak, ağırlık (ölçü birimi), mezarlara armağan, değişim aracı ya da marka, süs eşyası olarak da kullanılmıştır. Aşık kemiği yaygın olarak beştaş ve misket benzeri oyunlarda oyun aracı olarak da kullanılmıştır (Bozbay 2012: 9-10). Aşık kemiği hem insanların ayak bileğinde hem de memeli hayvanların arka ayaklarının diz kısmında bulunan bir kemiktir. Altı yüzlü olan bu kemik, köşeli ve düzgün bir kemiktir (Bozbay 2013: 147). Anadolu'nun en yaygın oyunlarından biri olan aşık oyunu, şamanlıktan çok daha eski bir oyundur. Fal, niyet, kumar, katışık oyunlar gibi aşık kemiğiyle oynanan yüze yakın oyun olduğu bilinmektedir (And 2003: 241-246). Aşık oyununda, aşığı vuruş biçimleri başka bir deyişle atış şekilleri ve aşığın atıldıktan sonraki duruşu için çeşitli terimler kullanılmaktadır. Bu terimler ve anlamları şu şekildedir:

> Aşık kemiğinin geniş, çukur (içbükey) tarafı (veya bu tarafın yukarıya doğru gelmesi): Aç, Çik, Kahya, Kel Ali.
> Aşığın geniş, tümsek (dışbükey) tarafı (veya bu tarafın yukarıya doğru gelmesi): Tok, Tök, Homba, Tombelek, Hırsız.
> Aşığın dar, çukur tarafı (veya bu tarafın yukarıya doğru gelmesi): Kazak, Zil, Al, Alçı (durmak), Bey, Kelle, Kabak, Say, Şek, Mire.
> Aşığın dar-düz tarafı (veya bu tarafın yukarıya doğru gelmesi): Dalak, Talak, Doka, Doğa, Dogga, Dua, Sıç, Toğan, Gayda, Angi, Taladı, Şek.
> Aşığın sivri uçları (veya bunların yukarıya doğru gelmesi): Dımıh, Homo, Oma, Debeş.
> Büyükbaş hayvanlardan (dana, inek, manda vb) çıkarılan aşık: Api, Huma, Maka, Gapanas, Şaka, Lobut, Tonaka, Damaç.
> Kuzu, oğlak vb yavru hayvanlardan çıkan küçük aşık: Vicir, Cilbez, Çilimbez.
> Atışta kullanılan baş aşık: Saka, Atmar, Atmir, Atmer, Galle, Enek, Enik, Yuma, Han.
> Hayvanın sağ ayağından çıkarılan aşık: Sağaz, Sağba, Sağ aşık.
> Hayvanın sol ayağından çıkarılan aşık: Solaz, Solba, Solak aşık.
> Geniş yüzeyleri (Çik ve Tök) sürtülerek düzleştirilmiş, ortasına açılan bir deliğe kurşun akıtılarak ağırlaştırılmış aşık: Gurşumba, Kurşunba.
> Dar-düz (Dalak) tarafı sürtülerek düzleştirilmiş ve kırmızıya boyanmış, uğurlu kabul edilen aşık: Kınalı (aşık).
> Oyunda ilk oynama hakkını kazanan kişi: Başcıl (Bozbay 2013: 155-156).

Yere atılan aşığın hangi tarafı gelirse duruşu, o ismi almaktadır. Eğer elle tutulan tarafların uçları veya karşı tarafının omuzları üzerinde durursa buna "oma" denilmektedir. Aşık, tam oturmazsa aşığın sahibi "aşığı" tekrar atar. Aşığın "çik"

tarafına zift ya da kurşun dökülmektedir. Bu eneklere "ziftli enek ya da kurşumba" denilmektedir. Her oyun, aşığın tam oturmadığı "tökleşme" ile başlar. Enek havaya atılır ve ilk atan oyuncunun eneği duruşunda konmuşsa birinci olarak oyunu başlatır. Bu işlem son oyuncuya kadar devam eder. Halka olarak dizilen oyuncular sırayla kemiğini yere atar ve aşık düz yani dik olarak durursa o oyuncu kazanır. Rakibinden ödülünü alır ve atma sırası rakibe geçerek oyun ilerler. Bu oyun, erkekler tarafından oynanan çok eski bir oyun olup ev içinde oynandığı ifade edilmektedir (Özdemir 2006b: 26).

Aşık oyunlarının pek çok çeşidi bulunmaktadır. Türkiye'de oynanan aşık oyununun "Çizgili Aşık" ve "Ütmeli" adında iki çeşidi vardır. Çizgili Aşık, iki veya daha çok oyuncuyla oynanabilir. Çapı 50 cm ile 1 m arasında değişen bir daire çizilir. Her oyuncu dairenin ortasındaki çizgiye belli sayıda aşık dizer ve dairenin 1 m uzağında ise kalenin yeri bulunmaktadır. Oyuncular sırasını belirlemek için dizdikleri aşıklardan kaleye doğru ellerindeki sakayı atar. Çizgiye en yakın birinci, diğerleri de sakaların mesafelerine göre ikinci, üçüncü sırayı alır. Birinci oyuncu, sakası ile aşıkları vurarak dairenin dışına çıkarmaya çalışır. Vuramazsa diğer oyuncuya sıra geçer. Bir vurmada aşığı dairenin dışına çıkartan oyuncu sakasının bulunduğu yerden yine atış yapma hakkına sahiptir ve vurduğu aşık o oyuncunun olur. Dairenin içindeki aşıklar bitince oyun tekrar başlar. En çok aşık alan oyuncu kazanır. Ütmeli oyun ise iki ve daha fazla oyuncu ile oynanır. Bir daire oluşturarak otururlar. Her oyuncu aşıklarını önüne koyup ortak kullanacakları bir çift saka vardır. Önce atacak oyuncu belirlenir ve oyun başlar. Oyuncular sıra ile "üç aşığa at" ya da "dört aşığa at" derler ve ebe elindeki sakaları yere atar. Aşıkların duruş şekline göre karar verilir. Aşıkların ikisinin de mire tarafı yukarıdaysa karşı oyuncunun tuttuğu aşıkların iki katını alır. Yek tarafı gelirse yine iki katını alır. Biri mire, diğeri tök ise tutulan aşıkları alır. İkisi de yek gelirse tutulan aşık kadar aşık, diğer oyuncuya verilir. Büyün oyuncular tuttuktan sonra sakaları atma sırası ikinciye geçer ve oyun devam eder. Bu oyunda aşık yerine ceviz, para gibi şeyler de tutulmaktadır (Özhan vd. 1997: 105-106).

Kazakistan'da oynanan aşık oyunlarının beş çeşidi vardır. Bunlar; alşı, han, "han"ım izin (han'ım dat), katarispek ve unka'dır.

“Alşı” oyunu, kapalı veya açık alanda oynanan bir oyundur. Aşığın alşı yapacak şeyler yapıştırılır ve oyun sırasında bu aşık saka olarak kullanılır. Daire şeklinde yere oturan oyuncular ellerinde sakalarını ve diğer aşıklarını tutarlar ve belirlenen sıraya göre sakayı yere atarlar. Sakanın alşı kısmını üste getiren oyuncu birinci, tayke tarafını üste getiren oyuncu ikinci, buk tarafını üste getiren oyuncu üçüncü, şık tarafını üste getiren oyuncu dördüncü atış yapma hakkı kazanır. Her oyuncu ortaya birer ya da ikişer aşık yere koyar ve birinci atan oyuncu aşığının alşı tarafını üste getirirse yerdeki bütün aşıkları alır, alşı gelmezse ikinc, oyuncu aşığını atar ve oyun bu şekilde devam eder.

“Han” oyunu, üç ya da daha çok oyuncuyla oynanan aşık oyunu çeşididir. Daire şeklinde yere oturan oyuncular ortaya üçer ya da dörder aşık koyar. Aşıklardan birisi seçilir ve bu aşığa “Han” adı verilir. Han olan aşığın sahibi ilk atışını han aşığı ile yapar ve şık tarafı üste gelirse yerdeki tüm aşıkları alarak kazanır. Tekrar yere aşık konularak devam edilir. Han, başka türlü düşerse başka oyuncu atış yapma hakkı kazanır.

“Han’ım İzin (Han’ım Dat)” adlı aşık oyunu masa, halı, kilim gibi yerde oynanır. Oyuncular daire şeklinde dizilerek sıra ile sakayı atarlar. Aşağı attığında alşı tarafı üste gelen oyuncu Han, Tayke tarafını getiren Vezir, şige tarafını getiren oyuncu hırsız olur. Vezir, hırsız olan oyuncunun elinden tutup hanın yanına götürmeye çalışır ve hırsız da gitmek istemiyormuş gibi yapsa da sonunda gider. Hanın atını ve eşyalarını çalan hırsızı, ceza için getirdiğini söyler ve ceza olarak da Han, hırsıza şarkı söyletip oynattırır. Şiir okutturur. Daha çok sinirlenmişse han, vezirin eline kemer verip hırsıza beş ya da on kez vurmasını söyler. Vezir emri yerine getirir ve tekrar aşık atılır. Han olan oyuncu hanlıktan düşerek oyun yeniden başlatılır.

“Katarispek” oyunu, iki oyuncuyla oynanır. Sığırdan çıkan büyük aşıklarla oynanan bu oyunda, birinci oyuncu sakasını üç ya da dört metre uzağa atar. Diğer oyuncu da bu sakayı vurmak için sakasını atar. Vurursa o oyuncunun sırtına biner ve sakalarının yanına kadar gider. Vuramazsa o oyuncuyu sırtına bindirir ve aynı yere kadar taşır.

“Unka” oyunu ya da “Aşık Atuv” adıyla bilinen bu oyunda yere 1-1,5 m çapında bir daire ve ortasına da düz bir çizgi çizerler. Tam ortasına da büyükbaş hayvandan çıkan

aşığı koyarlar ve buna unka denilmektedir. Aşıkların çizildiği çizgiye 4-5 m uzaklıkta başka bir çizgi çizilir. Ellerinde sakaları bulunan oyuncular bu çizgiye sakalarını atar. Sakasını çizgiye en yakın yere atan oyuncu birinci ve diğerleri de çizginin yakınlığına göre ikinci, üçüncü sırayı alır. Birinci sıradaki oyuncu, sakasını aşıklara doğru atar. Unkayı vurursa bütün aşıkları alır. Eğer küçük aşıklardan birini vurursa sadece vurduğu aşığı alır. Hiç vuramazsa sıradaki oyuncu atışını yapar ve oyun devam eder (Özhan vd. 1997:40-41).

Kırgızistan'da oynanan "aşık" ve "keliş" adıyla iki aşık oyunu bulunmaktadır. "Aşık" oyununu, açık alanda yere düz bir çizgi çizerek oynarlar. Bu çizginin üzerine her oyuncu, birer tane aşık dizer. Bu aşıkların iki metre uzağına da bir çizgi çizilir. Oyuncular çizgiden sıra ile aşıkları atmaya başlar ve dizili aşıkları vurmaya çalışırlar. Hangi aşığı vurursa aşık, o oyuncunun olur. Vuramazsa diğer oyuncuya sıra geçer. Bu şekilde yerdeki aşıklar bitene kadar devam eder. "Keliş" adlı aşık oyunu ise Kırgızista'da on yedi yaşına kadar oynanan bir oyundur. Açık alanda oynanan bu oyunda oyuncular, aralarında bir hakem seçerler ve yere bir çizgi çizerler. Her oyuncu çizginin üzerine birer ya da ikişer aşığını dizer. Atış çizgisi oyuncuların yaşlarına göre uzun ya da kısa mesafeli olur. 6-7 yaş için 2-4 m, 10-14 yaş için 4-6 m, 15-17 yaş için 6-8 m aralık olur. Atış çizgisi belirlendikten sonra sakalarını sıra ile dizili aşıklara atarlar. Sakalardan hangisi dizili aşıklardan birine değerse o oyuncu atış hakkı kazanır. Diğer oyuncular da ilk vurandan sonra atışını yapar ve vuran oyuncu ikinci olur. Vuramazlarsa oyuncuların sakalarının aşıklara yakınlığına göre atış sırası belirlenir. Birinci oyuncu sol ya da sağ ayağıyla atış çizgisinin üzerine basarak ilk atışını yapar. Vuramazsa, sıra diğer oyuncuya geçer. Vurursa, sakanın yan tarafındaki çukur kısım yani "bök", yan tarafındaki çıkıntılı şişkin kısım yani "çik" yukarı gelirse oyuncu "eldin" diyerek yerdeki her iki aşığı da alır. Sonra kalan aşıklara atış yapar. Son aşığa kadar devam eder. Yerde aşık kalmayınca oyun yeniden başlar. Atış sırasında alşı yani aşığın üst tarafındaki kıvrımlı çukur kısım yukarı gelirse aşığı o oyuncu alır. Aşığın too yani alşı tarafının karşısındaki düz tarafı gelirse yok taş denilir ve diğer oyuncu atış hakkı kazanır (Özhan vd. 1997: 60-61).

Özbekistan'da oynanan "Aşık Vurdu" oyunu iki kişiyle oynanır. Oyunculardan biri aşığı 3-4 m öne atarak diğer oyuncu da elindeki aşıkla o aşığı vurmaya çalışır. Vurursa

sırtına binerek o aşığın yanına kadar gider. Vuramazsa öteki oyuncuyu sırtına bindirerek aşıklarının yanına kadar gider. Oyun tekrar aşıkların atılmasıyla devam eder (Özhan vd. 1997: 83).

Aşık oyunlarının Kırgızistan'da pek çok türü bulunmaktadır. Bunlar: aykür, alcüdüm, alçı, altı atar, açakey-cumakey, andök, aşık, uurtka çertmey, kötörmöy, kıyrı, opol, ökçömök, öldü, öñdüü, pancar, sasıdı, gan, dattikem, kanım dat, cedirmek, calt, ceti tapan, cep ketti, kaldım, kan oyun, kan talamay, keldi, ken, kotormo, koyum tap, üç tapan (kusturmay), taa talamay, tör, upay, üçüm han, vazir hanım, hanım kul cazdı, çakan atmay, çükö atmay, çakmak, çükö ökçömöy, çükö bekitmey, çükö çertmey, ordo (İsakov 2009: 105-106). Mayrambek Orozobayev (2018:32) ise aşık oyunlarının Kırgızca 81 ad tespit etmiştir. Bu durum aşık oyunlarının çok önemli olduğunu göstermektedir.

İncelenen Türk destanlarında ordo ve upay olmak üzere iki çeşidine rastlanmıştır. Aşık oyunu, *Karabek Batır* (Kazak), *Şora Batır* (MMV) (Kazak), *Mezarda Doğan Köroğlu* (Kazak), *Canış Bayış* (Kırgız), *Manas* (CMV) (Kırgız), *Goroğlu'nun Doğuşu* (Özbek), *Kuzı Kürpeç Bilen Bayansılu* (Tatar), *Tanaa Herel* (Tuva), *Dirse Han Oğlu Boğaç Han* (Dede Korkut Oğuznâmeleri), *Köroğlu* (Türkmenistan Varyantı), *Bagış* (Kırgız), A*k Kan* (Şor), *Melike Ayyar* (Özbek) adlı destanlarında geçmektedir.

3.2.1 Çakmak (çükö)

Çakmak oyunu, Kırgızistan'da oynanan bir tür aşık oyunudur. Çünkü Kırgız Sözlüğü'nde çakmak kelimesinin karşılığında "çükö" oyunu ifadesi yer almaktadır. "Çükö" kelimesi ise "aşık (koyunun yahut keçinin diz kemiği" anlamındadır (Yudahin 1998a: 245-289). Çakmak oyunu, günümüzde 7 ya da 17 yaş grubu arasında iki kişi veya grup halinde taşla Kırgızistan'da oynanan bir oyundur. Oyunculardan biri avucundaki 15 taşı havaya atar ve iki elinin tersini çevirerek taşları tutmaya çalışır. Elinin üzerinde kalan taşlar "ok" diye adlandırılır ve bu taşları bir kenara ayırır. Bu taşlardan birini alır ve havaya atar. Bu sırada yerde olan taşlardan beş tanesini toplamaya çalışır. "Ok" adı verilen taşı üç kez atma hakkı vardır. Üçüncü atışında beş taşı da eline almak zorundadır. Ok yere düşer veya yerdeki beş taşı toplayamazsa diğer

oyuncuya hak geçer. Eğer iki grup halinde oynanıyorsa ilk oyuncunun takım arkadaşları onun kaldığı yerden devam eder. Yerdeki taşları diğer oyuncu da toplayamazsa taşlardan biri ayrılarak "buzağı (muzoo)" adı verilir. Oyun sonunda en fazla buzağısı olan oyuncular kaybeder. İki kişi oynuyorsa yerdeki taşları toplayan kişi kazanır (Taşbaş vd. 2010: 237).

Çakmak adıyla Türk destanlarında yer alan oyun, *Bagış* (Kırgız), *Manas* (CMV) (Kırgız) destanlarında yer almaktadır.

3.2.2 Çertmek

Çertmek, *Manas* (CMV) (Kırgız)'ta "ordo" oyunu olarak geçmektedir. Çertmek, aşık oyunun bir türüdür. "Çert-" fiili"farklı bir yöntemle aşığa vurmak" anlamına gelir (Orozobayev 2018: 47).

3.2.3 Engke

Engke ya da enke, *Manas* (Radloff)'ta aşık oyunu olarak geçmektedir. Enke veya engke "dağ koyununun aşığı" olup "aşıkları eneke ile vurarak oynanan oyunun adı"dır (Orozbayev 2018: 50).

3.2.4 Ordo

Ordo, Türk destanlarında geçen bir aşık oyunudur. Ordo kelimesi, "orda" kelimesiyle ilişkili olup "orda", eski devirlerde kağanlığın bulunduğu merkez anlamına gelmektedir (İsakov 2019: 108). Ordo, Kırgızcada "1. Hanın karargâhı, bir asilzadenin karargâhı, 2. Kırgızların kumar mahiyetinde olan aşık oyundur ki, bu oyun hanın karargâhını ele geçirmek için olan savaşı temsil eder, ordo atkanday: ordo oyunu gibi (zevkli ve safalı bir şey), 3. Ordo oynayanların daire teşkil ederek dizildikleri hat (Yudahin 1998b: 598). Ordo kelimesi, Orozobayev (2018: 62-63)'e göre aşık oyunu ile "han sarayı" ya da "han karargâhı" anlamıyla ilişkilidir. Çünkü oyunun gayesi, çapı yaklaşık 14 m olan oyun dairesi bulunmaktadır. Oyun dairesine konulan han ve onun askerlerini (aşıklarını) daire çizgisinden atış yaparak dairenin dışına çıkartmak amaçtır. Aynı zamanda bir hanlığın nasıl kurulduğun, nasıl ele geçirildiği, savaşın nasıl

yapıldığı ve bu savaşta ne gibi taktikler uygulandığı oyunun içeriğinden anlaşılmaktadır.

Kırgızlar, çocuklarına tecrübelerini ve önemli işlerini oyunlarla öğretmişlerdir. Belek Soltonoyev, Ordo oyununun savaş taktiklerini gösteren bir oyun olduğu ifade edilmiştir. Ordo oyunu şu şekilde oynanmaktadır:

> Etrafını çizerler - set, şehir gibi.
> Tam ortada - merkez, başkenti olur.
> Aşıkları dizerler tam ortasına büyük aşığı koyarlar. Buna "han" derler. Burada han tam ortada merkezdir.
> Büyük aşığın etrafında dizilmiş aşıklar ise hanın askerleridir.
> Ordo oyununu oynayacaklar ise iki gruba ayrılarak aşık atarlar. İşte bu düşmanın şehre saldırdığı andır.
> Her şehre aşığını atacak olan beşer aşık düşer. Üç kere aşığı düşürebildi ise artık oyuna sahip olur, örneğin bu durumda beş askerden üçünün savaşa girdiği sayılır.
> Çizgiyi geçmeden yani kaleden geçmeden vurmaya çalışırlar.
> Eğer attığı aşık çizgiden çıkmazsa asker ölmüş sayılır.
> Eğer attığı aşık çizgiyi geçerse o zaman oyuna devam eder. Bu durumda karşı gelen düşmanını öldürmüş sayılır.
> Çizgiye yakın gelen ise karşı gelen düşmanı öldürmüş sayılır.
> Atılmış aşık çizgiden çıkarsa veya çizginin içinde aşığa yakın yere düşerse,iki insan bir ayağını yere tam basarak oturarak atar. Bu durumda kahraman atı ölüp düşmanla yaya savaşmış, silahla değil bedeniyle savaşmış olur.
> Aşığı atan kişinin dışında atılmamış aşık kalırsa oyun sona erer. Bu durumda düşmanın dışarıdan kuşattığı anlamına gelir.
> Bir taraf üç aşığı atarsa artık han olan büyük aşığa atmaya İzm verilir. Bu durum artık hanın askerlerini öldürüp hana saldırıya geçtiğini belirtir.
> Çizgiye yaklaşmış olan aşığı atar. Bunun adına "toorumak" derler. Bu durum yaklaşmış olan düşmanı yakaladığı anlamına gelir. Kısacası yalnız olan düşmanı öldürmektir.
> Beş aşık üç kere atılabilir. Bu durum beş askerin üçü savaşta, ikisi yedekte olduğunun işaretidir.
> Üç aşık iki kere atmaya yarar. Üç askerin ikisi savaşta, birinin de yedekte olduğunun işaretidir.
> Üç aşık üç kere atmaya yarar. Savaşta hepsi ölüp sadece bir tane asker kalsa bile savaşa devamdır.
> İki taraftan birine oyun sırası gelmediyse mağlup olduğudur Askerlerin çoğunun öldüğünün, atlarından ayrıldığının ve yaya kaldıklarının işaretedir.
> Hanı olan taraf bir tane aşık kalsa bile atma haklarına sahipler dir. Hanlarını kaybedene kadar atmaya devam ederler.
> Atılan aşık öbür aşığı biraz kımıldatırsa ancak yıkmadıysa, düşman ölmeyip aksine saldıranı öldürmüş olur.
> Han sarayına girilince hanın tam karşısından vurulur. Her zaman hanın durumuna göre saldırmada fayda vardır.
> Kenara çıkmış olan aşığı bile vurmaya çalışırlar. Bu durum yaklaşmış olan düşmanı öldürme çabasıdır (Soltonoyev'den akt. Dıykanbayeva 2018: 17-19).

Kırgız aşık oyunlarından en meşhur olan ordo oyunu, tarihte taraflar arasında kavga ve dövüşlerin ortaya çıkmasına sebep olmuştur. Ordo oyunu oynanırken hanın gözünün önünde "han" a vurulmaz inanışı bazen çiğnenmiş ve kavgalara neden olmuştur (Orozobayev 2018: 15-16).

İncelenen Türk destanlarından ordo oyunu, *Manas* (CMV) (Kırgız)'ta geçmektedir.

3.2.5 Upay

Upay, evin içinde oynanan aşık oyununun bir türüdür. Kelimenin kökeni Farsça "pay" kelimesinden gelmekte ve bu kelime Farsçada "ayak, hisse" anlamına gelmektedir. Oyunda ayakla müdahale yoktur. Bu oyun "kan talamay" oyununa benzer. Genç, yaşlı, kadın, erkek fark etmeksizin iki veya daha fazla kişi tarafından oynanmaktadır. Üç aşık bir basım (grup) sayılmaktadır. Basımlar ne kadar çok olursa oyuncu o kadar pay sahibi olmaktadır. Oyuna başlamadan önce bir han seçilir ki bu han diğer aşıklara göre farklı, en büyük aşıktır ve kırmızı renktedir. Oyun, oyuncuların atış sırasını belirlemek ile başlar. Aşıklar düz bir zemine atılır ve aşığın aldığı şekle göre o aşık ile vurulur. Daha sonra diğer aşıklar aldığı şekle göre vurularak üçer üçer yani basım halinde toplanır. Oyunda hisse sahibi olmak için oyundaki aşıkların en az yarısını, yani toplam dört basım varsa iki basımını toplamak gerekmektedir. Eğer oyuncu aşığı vuramazsa, hedefteki aşığı toplarken elinden düşürürse, başka aşıklara çarparsa, başka aşıkları hareket ettirirse hatalı duruma düşer ve sıra başka bir oyuncuya geçer (Orozobayev 2018: 70-71).

Upay oyunu, İncelenen Türk destanlarından *Bagış* (Kırgız)'ta geçmektedir.

3.3 Atlı Oyunlar

Türk destanlarındaki atlı oyunlar; atçılık, at yarışı (tay yarışı / at koşusu / at koşturmak / bayrak yarışı), at üstünde oyun, at üzerinde güreş (er eniş /oodarış/tenge eniş), bozuk para kapma (tıyın enmey/tenge) ve kalpağı düşürme, cambı(jambı), çevgen, kabak atışı (altın kabak), mızrak müsabakası (er sayış)'dır.

3.3.1 Atçılık (Laşalla/Tayak At)

Türkiye'de atçılık ya da at koşturmaca adıyla bilinen bu oyun 3-7 yaş arası çocukların ellerine bir kargı veya uzunca bir çubuk alıp ata biner gibi binerek koştururlar ya da yarışırlar (Baran 1993: 144). At yerine kullanılan kargı ya da çubuk yerine sopa kullanmak, Orta Asya şamanlığında da yer almaktadır (Özhan 1997: 11).

Atçılık oyununun bir benzeri olan “argımak” oyunu Nevruz bayramında oynanan bir oyundur. Bayramlık elbiselerini giyen kişi daha sonra tahta bir at ile meydana çıkar. Çeşitli oyun figürlerini ney eşliğinde gösterir. Anadolu’da “kos-kos”, “deve” vb. gibi oyunlar türünde olan argımak oyunu, Doğu Türkistan’da oynanan seyirlik oyunlardandır (Çay 1991: 152).

Kırgızistan’daki “çıbık at” oyununda oyunla ilgili bir türkü bulunmaktadır. Türküyü çocuklar beraber söyler. Oyun, 5-25 oyuncuyla oynanır. Oyuncular 1,5-2 m uzunluğunda bir çubuk keserler. Çubuğu bacaklarının arasına ve çubuğun ucunu da ellerinin arasına alırlar. Ata biniyormuş gibi yaparak belirlenen yere doğru koşmaya başlarlar. O yere kim önce varırsa oyunu o kişi kazanır. Oyun oynarken söyledikleri türkü şu şekildedir:

Atamdın atı cüğürse
Tört ayaktan çan çıkat
Menim atım cüğurse
Üç ayaktan çan (ses) çıkat.

Atam atın balsa torbalop
Minse keter corgolop
Men atıma torba ilsem
Cem cigeni bilin beyt.

Kounçalık kattuu çapsam da
Terdiğini korüm beyt
Men de osup tolamun
Hazır üçgen sonomun.

Baralıma kelgende
Men de kişi bolemun
Mingenim nolor tulparda
Salganım bolor şumkarda.

Atamdın atı Çıbık at
Tün bolgonda tıtunıgat
Atamdın atı turat atsarayda
Menim atım turat aksarayda.

Atamdın atı körse celeni
Angılenip kişeneyt
Menim atım korse celeni
Kişeneşti tok bilbeyt.

Atam atın tokusa
Üzengisi köp bolat
Men atımdı tosam
Üzengisi çok bolat.

Atam atın mingende
Büyük bolot zonkoyup
Men atıma mingende
Tızgın kamçı kolumda
Cerde turam koykoyup (Özhan vd. 1997: 62-63).

Özbekistan'da "at at" adıyla bilinen atçılık oyunu ilkbahar aylarında oynanan bir oyundur. Ağaçtan çocuklar ince bir dal keserek dalın ucunu büküp iple bağlarlar. Yine bacaklarının arasına alırlar, ipi de elleriyle tutarlar. "Çuh çuh" diyerek ata biniyormuş gibi taklit yapıp koşmaya başlarlar. Oyunu oynarken bir de türküleri vardır. Türkü şu şekildedir:

Bir atım var ağaçtan
Bede yeğman değdi ya
Minip çapay desema
Avkat yeğman değdi ya.

Bir atım var ghıvıçtan
Haşak yeğmen değdi ya
Minip alıp çuhlasam
Taycak daymen değdi ya.

Bir atım var terekten
Su eçemen değdi ya
Miney desem saktalap
Mindirmeymen değdi ya.

Bir atım var tayagdan
Yerge yatay değdi ya
Nokta ursam mineydi
Sartta atay değdi ya.

Bir atım var arkandan
Avkat bergin değdi ya
Yeteklesem çapaydı
Nare kektin değdi ya.

Bir atım var kıvıştan
Minseng uçay değdi ya
Şu atımnı mingendim
Taşlap kaçay değdi ya.

Bir atım var Samantay
Gökne kuçsam değdi ya
İkav ikav oynasak
Heç ayrılmamsan değdi ya (Özhan vd. 1997: 83-84).

Atçılık oyunu, bireyin denge becerisini geliştirirken bireye kendi bedenini tanımasını sağlar. Bu oyunun taklit özelliğinden dolayı bireyin zekâsını ve hayal güçlerini

kullanmasına da katkıda bulunur. Atçılık oyunu *Ulıp Halapisem* (Çuvaş), *Edigey* (Tatar), *Kulamergen – Joyamergen* (Kazak) adlı destanlarda vardır.

3.3.2 At Yarışı/Tay Yarışı/At Koşusu/At Koşturmak/Bayrak Yarışı

At yarışları, çağlar boyu Türkler arasında oynanan bir oyun türüdür. İslamiyet öncesi Türk döneminde binicilik, okçuluk, güreş ve atıcılık her bireyin günlük uğraşı olmuştur. At yarışları, cirit, gülle atma, güreş, doğancılık (yırtıcı kuşlarla avlanma) kişilerin mücadele azmini sağlamlaştırmıştır (Şahin 2003: 9). Orta Asya'nın coğrafi şartları nedeniyle Türkler, doğayla mücadelede atı; taşımada, avlanmada, günlük hayattta fazlaca yaralanmışlardır (Özen 2012: 44). Türkler, Orta Asya'dan günümüze kadar at yarışları dâhil daha pek çok oyunu şenlikler ve törenlerde oynamıştır (Şahin 2003: 21).

At yarışları; Eski Türklerde bir tür spor, eğlence ve âdet olmuştur. Her cuma, bayram günleri, düğün, şölen, çocuğun doğumu gibi eğlencelerde, ilkbahar ve sonbahar aylarında at yarışları düzenlemiştir. Bu, en eski Türk geleneklerindendir. At yarışı yapılacağı zaman ön hazırlıklar yapılmaktaydı. Yarışı düzenleyen kişi, yarışın yapılacağı günü, düzenleniş nedenini ve yarışa konulan ödülleri geniş bir alanda halka duyururdu. Konukları her türlü ağırlama, tören veya yarışı düzenleyen kişiye aitti. Yarış zamanı, tüm halk yarış alanında toplanarak o yörenin ileri gelenleri yarışın başlama yeri ile koşulacak mesafeyi tespit ederlerdi. Bu mesafe ödüllere göre ayarlanırdı. Yarışa katılan atlar sıraya dizilir, "Akın" denilen görevli koşulacak yeri duyururdu. "Akın" adı verilen görevli aynı zamanda yarışta "kuterme" adı verilen dinlendirilmiş yardımcı atların olup olmayacağının da duyurusunu yapardı. Yarış alanında hakem kurulu da yer almaktaydı. Bu kurul birincinin tespit edilmesinde zorluk çekildiğinde devreye girerek ortak bir karara varılmasına yardımcı olur, yarıştaki atların derecelerinin de duyurusunu yapardı. Kazananlara ödüller verilirdi (Yıldız 2002: 37).

Eski Türklerdeki at yarışlarında, dört nala giden atın üzerinde akrobasi hareketler, gösteriler de sergilenirdi. Atın üzerinde ayakta durmak, atın değişik yerlerine değişik pozisyonlarda oturup kalkmak, karnının altına kaymak, yerde bulunan bir cismi at dört

nala giderken eğilip almak, at üzerinde soyunup giyinmek gibi beceri isteyen gösteriler de yapılırdı (Yıldız 2002: 38).

Çin kaynaklarından aktarılan bilgiye göre, Türkler sonbaharda, özel bir alanda belli sayıda turlar atmakta ve böylece şükran borçlarını ödedikleri bir at yarışı da bulunmaktadır. Tukyular, ölüleri adına düzenledikleri at yarışında, önce ölünün bulunduğu çadırın çevresinde ilk turu atarak başlarlardı. Başka bir at yarışında erkekler eşlerini seçmek amacıyla kızlarla birlikte at koştururdu. Bu at yarışının iki türü vardır. İlkinde atlı kızlar bir grup halinde koşturur ve erkekler içlerinden birini yakalayarak atlarının terkilerine alır ve kızla evlenirdi. İkinci türde ise eğer kızın isteyeni çoksa bu at yarışına kız tek başına başlar, daha sonra erkekler kızın peşine takılarak yakalamaya çalışırdı. Kızın istemediği biriyse kız kamçıyı o kişiye vurarak kurtulmaya çalışır, eğer beğendiği gençse daha ılımlı davranarak kız onun atının terkisine binerdi. Bazı yörelerde de ata yan oturan kızın kucağına kesilip temizlenmiş oğlak verilir, at koşturulur. Erkekler oğlağı kızın elinden almaya çalışırlardı. Oğlağı istemediği erkeğe kaptırmamak için türlü çaba sarf eden kız istediği erkeğe de zorluk çıkarmadan verirdi (Yıldız 2002: 38).

Azerbaycan'da eski Ergenekon/Nevruz şenliklerinde at yarışları yapılmaktadır. Atlar bir kış boyunca beslenir ve yarışmanın olacağı gün dışarıya çıkarılır. Nevruz atı ile ilgili şu atasözü çok yaygındır: "Ramazanın aşından, kurbanın etinden, nevruzun etinden sakının!" At yarışları Azerbaycan'da bayramın ilk günü yapılır. Kazaklarda ise bayramın son günü yani dördüncü günü yapılmaktadır. Kazak Türkleri at yarışlarına "bayga/bayge", Doğu Türkistan'da "peyge" denmektedir. Yarışta kazanan hediyenin de bir adı bulunmaktadır. Yarış için konulan ödüller, seyirciler ve yarışmacılar tarafından yağma edilmektedir (Çay 1991: 140). Bayga yarışları evlenme törenlerinde damat ile gelin arasında da yapılmaktadır. Ayrıca bu yarışlar, savaşa hazırlık amacıyla da yapılan binicilik oyunlarındandır. Anadolu'da "Bayga" "Beyge" olarak bilinmektedir. Anadolu'daki Beyge yarışları engelli at yarışlarıdır (Güven 1992: 29).

"Beyge" adı verilen bir at yarışı çeşidi daha vardı. Bu at yarışı belli uzaklık üzerinde ve genellikle damatla gelin arasında yani evlenme töreninde yapılmaktaydı. Bu

yarışlara gelin ve damadın arkadaşları da katılırdı (Yıldız 2002: 38). Beyge yarışı Özbek, Kırgız, Tatar, Altay, Kazak gibi Türk halkları arasında en eski ve popüler olan bir at yarışıdır. Beyge'nin Kazak Türkçesinde iki anlamı vardır. Birincisi at yarışı, ikincisi ödül demektir. Beyge yarışının üç türü vardır. Bunlar: Alaman Beyge, Kunan Beyge ve Uşkır Beyge'dir. Bu oyunların arasındaki fark koşulan mesafenin farklılık arz etmesidir. En önemli türü "alaman beyge"dir ki bu yarışta mesafe en uzundur. Alaman beygede 25-50 km, beygede 5-15 km, kunan beygede 7 km, uşkır beygede 2400 m'dir. Beyge ve alaman beyge yarışları engebeli arazide yapılmakta olup Kazak halkı arasında bu yarış sebatlık, dayanıklılık, yüreklilik, kahramanlık, cesaret ve zekiliği göstermektedir. Alaman Beyge yarışında oyuncular 10-20 adımlık yeri yürüyerek geçmek zorundadırlar. Bu yarışa kızlar da katılmaktadır. Atlar belirtilen yere gelir ve sıraya dizilir. İşaret vererek yarış başlar. Yarışın sonunu belirleyen çizgiye gelen atlı kazanır ve ödülünü alır. Beyge yarışı, at yarışları içinde katılımcısının 100 ve daha fazla olduğu yani katılımcısının en fazla olduğu bir yarış çeşididir. Beyge yarışının 3-5 veya bir gurup atlının katıldığı bir yarış çeşidi daha vardır. Bu yarışta yarış sahası yeşil bir alan olup bir de yaya yarışçılar bulunmaktadır. Yaya yarışçılar atlı yarışçıları yere düşürmekle görevlidir. Yarışın tek şartı, yaya yarışçılardan kaçan atın belirlenen çemberin dışına çıkmamasıdır (Tüzün 2010: 87-89).

Kırgızlarda oynanan "tay carışı" adlı oyun, at yarışı gibi oynanmaktadır. 9-14 yaş arası kız ve erkek çocukların, 12-24 aylık at yavrularıyla yaptıkları bir at yarışıdır. Bu oyun tayların iyi külük (yarış atı) olması ve çocukların iyi bir binici olması amacıyla oynanmaktadır. Bu yarış olmadan önce taylara antrenman yaptırılır. Tay carışını kazanan atın iyi bir yarış atı olduğu, binicinin de cigit (yiğit) yani iyi bir binici olduğu kanıtlanmış olmaktadır. Kırgızistan'da 100-150 m mesafeyle 5-10 yaş grubu çocuklara yaya olarak yaptırılan koşulara da "tay carış"adı verilmektedir. Ancak Kırgızistan'da yaya yarışları, at yarışları kadar önem arz etmemektedir (Toktorbayev'den akt. Türkmen ve Özmaden 2000: 58).

Kırgızistan'da "kunan çabuğ/kunan koşturma" adlı bir oyun daha vardır. Üç yaşında olan ata "kunan" denilmektedir. Genellikle toylarda oynanan bu oyunu kazanan, at yarışına (at çabış) katılma hakkı kazanmaktadır. 1200-1300 m'lik mesafede koşturulan

atların binicileri 11-15 yaş arası kız ve erkeklerdir (Toktorbayev'den akt. Türkmen ve Özmaden 2000: 58-59). Koşarak ya da yarışarak takım halinde atlarla oynanan bu oyun; bireyin denge, cesaret, güç, hızlılık kazandırır.

At yarışı incelenen destanlardan; *Salavat Batır* (Başkurt*), Canış Bayış* (Kırgız), *Kubıkul* (Kazak), *Kız Darıyka* (Kırgız), *Bagış* (Kırgız), *Manas* (SOV) (Kırgız), *Manas* (CMV) (Kırgız), *Kuzıykürpes ile Mayanhılıv* (Başkurt), *Kırk Kız* (Karakalpak), *Dotan Batır* (Kazak), Şora Batır (MMV) (Kazak), Er Tokımbet (Kazak), Narikbay (Kırgız), Canıl Mırza (Kırgız), Seyitbek (Kırgız), Coodarbeşim (Kırgız), Ak Kan (Şor), Köroğlu (Türkmen), Kuzıykürpes (Başkurt), Alpamışa (Başkurt), Zayatülek ile Hıvhılıv (Başkurt), Ebrey Batır ile Alasabır (Başkurt), Alasabır (Başkurt), Ebrey Batır (Başkurt), Möyten Bey (Başkurt), Sura Batır (Başkurt), Kambar Batır (Kazak), Kurmanbek (Kırgız) (SV), Kurmanbek (Kırgız), Bagış (Kırgız), Aldın Çaagay (Tuva), Ak Kan (Şor), Aktaş Han (Başkurt), Köroğlu (III) (Gagavuz), Köroğlu (IV) (Gagavuz), Altın Çüs (Hakas), Ay Huucın (Hakas), Altın Taycı (Hakas), Er Töştük (CMV) (Kırgız), Zayatülek ile Susılu (Tatar), Mögaa Şagaan Toolay, Bayan Toolay (Tuva), Bay Büre Oğlu Bamsı Beyrek Boyu (Dede Korkut Oğuznâmeleri), İdige ile Muradım (Başkurt) adlı destanlarda geçmektedir.

3.3.3 At Üstünde Oyun

Katılımcı ve sporcu sayısında bir sınırlama olmayan oyun, 50-100 m mesafeler arasında koşan atlar üzerinde yapılan binicilik yeteneklerinin sergilendiği bir oyundur. Hem bireysel hem de grup halinde oynanabilmektedir (Türkmen ve Özmaden 2000: 57). Bu oyun, at üstünde dengede durma, hızlılık özelliklerinden dolayı bireyin at üstünde hareket kabiliyetini geliştirir.

At ütünde oyun, incelenen destanlardan *Salavat Batır* (Başkurt), *Kangıvay-Mergen* (Tuva), *Kara Yurga* (Başkurt), *Bagış* (Kırgız), *Huşkeldi* (Özbek), *İdige ile Muradım* (Başkurt), *Danişmend Gazi* adlı destanlarda yer almaktadır.

3.3.4 At Üzerinde Güreş (Er Eniş/Oodarış/Tenge Eniş)

"Oodarış", "er oodarış" ya da "eniş" adı verilen "at üzerinde güreş" şeklinde bilinen oyun, Kırgızlarda oynanan atlı bir oyundur. Çoğunlukla büyük şölenlerde erkek erkeğe ya da kız kıza oynanır. Oyunda at üzerindeki oyuncular, birbirleriyle güreşerek birbirini attan düşürmeye çalışırlar. Hangi oyuncu attan düşerse o oyuncu kaybeder. Oyun esnasında yen, saç, yaka ve yanaktan tutmak, asılmak ve kol bükmek kural dışıdır (Taşbaş ve Maratkızı 2010: 238-239, Bellek 2015: 124). Bu oyunun Türkiye'de hiçbir versiyonu yoktur. Ancak Kırgızistan'da bu oyunun geçtiği atasözü bulunmaktadır: "Atka balgan çabandes, at üstünön küreşip / At yetiştiren binici, at üzerinde güreşir" gibi (Türkmen ve Arstanbekov 2020: 121).

Günümüzde Kırgızistan'da oynanan bu oyun, yüksek dayanıklılık, çeviklik, güç ve cesaret gerektirmektedir. Oyuncular ağırlıklarına göre takımlara ayrılmakta ve beşer kişiden oluşan er eniş takımı kurulmaktadır. Bire bir güreş esnasında oyuncular kırmızı ve mavi renkte kemer takmaktadır. Oyun alanı 15 metre ve oyun süresi 5 dakikadır. Eğer oyun sonunda puanlar aynı olursa ek süre verilmektedir. Uzatma süresi boyunca oyuncular puan alamazlarsa kilosu az olan oyuncu kazanır (İslamov ve Kuznetsova'dan akt. Korkmaz 2022: 65). Yarışmaya katılan oyuncuların ağırlıkları ve kategorileri şu şekildedir: "1 kategori 60 kg en hafif ağırlık, 2 kategori 70 kg kadar hafif, 3 kategori 80 kg orta ağırlık, 4 kategori 80 kg ağır ağırlık". Her yarışmacı tartıldıktan sonra belirlenen ağırlık kategorisinde yarışır. Yarışmacıların ağırlıkları 2 saat önce tartılır. Bu görevi yarışma hakemleri tarafından atanan komisyon yapmaktadır. Her bir ağırlık kategorisindeki katılımcı sayısı yarışma kuralları ve yönetmeliğine göre belirlenir (Anarkulov'dan akt. Günkaya 2022: 92-93). At üzerinde güreş; savunma ve harekete geçmeyi, fiziksel olarak rakipten daha güçlü olmayı bireye kazandırır.

İncelenen destanlarda at üzerinde güreş; *Emir Göroğlu* (Doğu Türkistan Uygur Türkleri Varyantı), *Coodarbeşim* (Kırgız), *Seyitbek* (Kırgız), *Kuzıykürpes* (Başkurt), *Kurmanbek* (Kırgız) (SV), *Kurmanbek* (Kırgız), *Manas* (CMV) (Kırgız), *Bagış* (Kırgız), *Kız Darıyka* (Kırgız), *Emir Göroğlu* (Uygur), *Canış Bayış* (Kırgız) adlı destanlarda bulunmaktadır.

3.3.5 Bozuk Para Kapma (Tıyın Enmey/Tenge) ve Kalpağı Düşürme

At üstündeyken yerden bozuk para alma esasına dayalı "tıyın enmey" adlı oyun Kırgızlar'da oynanan atlı bir oyundur. Daha çok düğünlerde sergilenen bu oyun, çeviklik ve yiğitlik gerektirir. Ata binen yarışmacılar, belli uzaklıkta atlarını koşturarak gelip at üzerindeyken yerdeki paraları alır. "Tıyın" yani madeni parayı alırken attan düşen oyuncu başlangıç noktasından oyuna tekrar başlar. En fazla tıyını alan oyuncu oyunu kazanır. Oyun kum dökülen bir alanda oynanır. 100 m uzunluğundaki alanın 50-60 m'lik kısmına kum dökülür ve buraya tıyınlar atılır. Oyuncu sayısı 10-15 kişi arasındadır (Taşbaş vd. 2010: 234-235, Bellek 2015: 124).

Kazaklarda bu oyun "yamba kapma" adıyla da anılmaktadır. Bayram törenlerinde oynanan oyun, atlı bir oyundur. Gümüş bir yamba yere konulur ve atların üzerindeki kişiler attan eğilmek koşuluyla yerden yambayı almaya çalışırlar. Dengesini kaybedip düşen halkın gülüşmesine sebep olur. Gümüş yambayı yerden alan oyuncu kazanır. Oyunun ödülü ise yerden aldığı gümüştür (Çay 1991: 142).

Günümüzde de Kırgızlarda oynanan oyunda oyuncu sayısı 2-20 arasındadır. Oyun yarış pistinde yapılmaktadır. Oyunda bozuk para kullanılmaktadır. Yaklaşık 1000 m'lik bir mesafeden oyun başlar. Oyuncular yerdeki parayı almak için 3-5 kez denemede bulunabilirler. Parayı alan oyuncu kazanır (Anarkulov'dan akt. Günkaya 2022: 116).

Tıyın enmeyin Kazaklar'daki versiyonu "tenge alu" ya da "ilu", "kumis alu" veya "ilu" oyunu, Türkler arasında oynanan bir oyundur. Oyun, düz bir alanda oynanmaktadır. Günümüzde de oynanan oyun, iki şekilde oynanmaktadır. Yarışa 18 yaşından büyük gençler katılır ve yarıştan bir gün önce çadırın üzerine bozuk para, kıymetli bir eşya ya da beyaz kumaştan dikilen bir örtü konur. 30-40 m uzaklıktan yarış çizgisi çekilir. Yarışa katılan gençlerin sayısında bir sınırlama bulunmamaktadır. Gençler hem kendi atlarıyla hem de başkasının atlarıyla yarışa katılabilir. Atlarına binip çadırın üzerindeki para, eşya ya da örtüyü alıp geri gelmeleri gerekmektedir. Alıp gelen yarışmacı kazanır ve ödülü alır. Bu oyunda amaç, atının hızını düşürmeden alıp gelmesidir. Eğer hızını düşürürse oyundan çıkar (Tötenayev'den aktaran Uydu Yücel 2010: 365).

“Tenge alu” denilen oyununun ikinci çeşidi ise bir çocuk oyunudur. Ayrıca oyun, bir takım oyunudur. Yarışmacılar, iki gruba ayrılır. İki takımdaki oyuncuların sayısı 5-15 kişi arasındadır. Her grup bir sopa alarak atına biner ve yarış çizgisine gelir. Bu çizgiden 20-30 m uzaklıkta bir çukur kazılır. Çukura da 10-15 taş konulur. Her iki gruptan da birer kişi yan yana durur. Yarış başlayınca ellerindeki sopalarla atlarına vurarak çukurla dolu taşa doğru koşturur. Hangisi eliyle taşı alıp geri dönerse o kişi kazanır. Çukurun başında durmak yasaktır. Hangi grup daha fazla taş alırsa o grup kazanır ve ödülü alır (Sagındıkov’dan aktaran Uydu Yücel 2010: 365).

Kırgızlarda atlı bir yarışma olan “kumis alu”, “kumis ilu”, “juzik ilu” yarışı adıyla bulunan yarış, Kazaklardaki “tenge alu” oyunuyla aynıdır. Nişanlı kızın altın ya da gümüş takı, yüzük vs. gibi bir eşyasını örtüye sarıp koyar ve oyuncular atlarına binip süratle bu örtüyü almaya çalışır. Her oyuncunun üç hakkı bulunmaktadır. Aynı yarışma 2-2,5 m yüksekliğindeki kalpağı düşürerek de oynandığı için bu oyuna “kalpağı almak ya da kalpağı düşürmek” de denilmektedir. Bu yarışta oyuncuların gözleri bağlıdır (Yuvalı 2015: 225). Bir tür taktik yapma oyunu olan bu oyun, hız ve el çabukluğu isteyen bir oyundur. Bireyin hızlı olma, dikkatli olma, at üzerinde dengede durma becerisini geliştirir.

İncelenen destanlarda bozuk para kapma, yerden sikke alma, tıyın enmey veya kalpağı düşürme; *Kız Darıyka* (Kırgız), *Bagış* (Kırgız), *Manas* (CMV) (Kırgız), *Canıl Mırza* (AÇV) (Kırgız) adlı destanlarda yer alır.

3.3.6 Cambı (Jambı)

Kırgızlarda oynanan ve atlı bir oyun olan “cambı atmay” ya da “cambı atuu” adı verilen oyun, tüfek ya da okla oynanmaktadır. “Mergen” adı verilen iyi ok atan avcılarla oynanan oyunda daha sonraları tüfek de kullanılmıştır. Uzunca sırık ya da direğin ucuna cambı denen tay toynağı büyüklüğünde gümüşü asarlar. Günümüzde oyun aracı cambı, kâğıt ya da kontrplaktan yapılmış kuş biçiminde maket olmuştur. Oyundaki cambının uzaklığı 70-75 m’dir. Atın olmadığı durumlarda da oynanan oyunda, cambı mesafesi 100 m’ye kadar çıkarılmaktadır. Asılı olan cambıyı, at üzerinde olan oyuncu okla ya da tüfekle düşürmeye çalışır. Oyuncu sayısı iki kişi ya

da takım halinde olabilir. Cambıyı düşüren ilk kişi ya da takım kazanır (Taşbaş vd. 2010: 229-230, Bellek 2015: 124).

"Cambı atmay" adında Kırgızlarda topla ve taşla oynanan bir çocuk oyunu da vardır. Kız erkek karışık oynanan oyunda, oyuncu sayısı 15-20 arasındadır. İki takım oluşturularak 7 tane taş üst üste dizilir. Bir topla taşları devirmeye çalışırlar. Takımlardan biri taşların arkasında durur ve devrilen taşları eski şekliyle tekrar dizmeye çalışırlar. Diğer takım oyuncuları taşların dizilmesini engellemek için onları topla kovalayıp onları topla vurmaya çalışırlar. Topla vurulan oyuncu oyundan çıkar. Taşların hepsini dizen ya da takım oyuncularının hepsini topla vuran takım kazanır (Taşbaş vd. 2010: 223). Bu oyunun Türkiye'deki adı "yedi kiremit (tombala, çıngılo)"dur. Yine yedi taş ve topa ihtiyaç olan bu oyun aynı şekilde oynanır. Ancak sonunda yedi taşı üst üste dizen takım "Tombala" diye bağırmak zorundadır. Böylelikle kazanan gruba puan yazılır (Öztürk 2020: 43-44).

Kazaklar'da "jambı", "gümüş parçası" anlamına gelmektedir. Bir direğin tepesinde yer alan çemberin içindeki gümüş para demektir. Kazakların batırlar jırında yani destan veya uzun manzum şiirlerinde hükümdar kızının evleneceği erkeği tercih etme istekleri arasında bu yarışın oynanması da yer almaktadır. Damadın keskin nişancılığını göstererek yiğitliğini sergilemesi gerekmektedir. Yarışçı, yarışa kendi atı ve sadağı ile gelmektedir. İsteyen herkes bu yarışa katılabilir. Eskiden oyuna kızlar da katılmaktaymış. Ancak günümüzde sadece erkeklerin oynadığı bir spor oyunu haline gelmiştir. Yarıştan bir gün önce direk dikilir ve jambı (gümüş para) asılır. Jambının yüksekliği 4-5 m'dir. İki karış genişliğinde 3-4 karış uzunluğunda atın kılından iki kat iple bağlanan jambı, çember veya daire şeklinde yapılarak aşağıya doğru sallanır. Yarışçılar jambıdan 50-60 adım uzaklıktan sıra ile ok atarlar. Attıkları oklar sonucunda jambıyı düşüren yarışmacı oyunu kazanır (Tüzün 2010: 92).

Kırgızistan'da günümüzde de oynanan bu oyunda oyuncu sayısı 2-10 kişiden oluşmaktadır. Oyunda tüfek ve yay, hedef olarak kullanılmaktadır. 150-160 m uzunluğunda ve 5-6 m genişliğinde bir patikaya kurulan oyun, düz bir alanda oynanmaktadır. Hedef yerden 3-4 m yukarıya 25-30 cm sola asılmaktadır. Sonra oyunun kuralları belirlenir. Komutla beraber oyuncular atlarını sürerek bir yay ile

askıya asılmış hedefi vurmalıdır. Ok atışı ile hedefi birden fazla vuran oyuncu kazanır. Oyun, oyuncuların istediği kadar sürebilir. Oyunda bir süre sınırlaması yoktur (Anarkulov'dan akt. Günkaya 2022: 74).

Kırgızistan, Kazakistan ve Özbekistan'da 1 Ocak 1972'de Spor ve Beden Eğitimi Komiteleri'nin aldığı bir kararla iki türlü cambı oyunu resmi kurallar çerçevesinde oynanmaktadır (Türkmen ve Alimov 2019: 1395-1397). Bu oyun bireye nişan alma, dikkat ve atış beceresi kazandırır.

İncelenen destanlarda cambı oyunu; *Bagış* (Kırgız), *Dotan Batır* (Kazak), *Er Tokımbet* (Kazak), *Kocacaş* (Kırgız), *Coodarbeşim* (Kırgız), *Manas* (CMV) (Kırgız), *Alpamıs Batır* (Kazak) adlı destanlarda geçmektedir.

Türk destan oyunlarında cambı oyunun bir türü altın kabak, "Kabak Atışı" başlığında açıklanmıştır.

3.3.6.1 Kabak atışı (Altın kabak)

"Kabak okçuluğu" ya da "kabak atışı" denilen oyun, bir atıcılık oyunudur. Atlı bir oyun olan bu oyun, ok atma esasına dayanır. Uzun bir direk tepesine konulmuş bir hedefe, atla dört nala giderken yapılan atışa "kabak atışı" denilmektedir. At koştururken ok atma söz konusudur. Türk beyleri bir direk dikip başına kabak geçirip eğlence zamanlarında ona ok atarlar. Daha sonra kabak yerine altın ve gümüş kupalar da kullanılmıştır (Yücel 1999: 37).

Taberi, XII. Yüzyılda yazdığı *Kitabü'l-Vazıh fi'r-Remi ve'nNuşşâb* adlı kitabında bu oyunun en eski tasvirini verir. Kabak oyununun Memlüklerde farklı çeşitleri bulunur. Bunlardan birincisi, 20 m yüksekliğindeki direğin başına ağaç bir disk ve altına yatay bir çember konulur. Atlı okçular atlarını dört nala giderken oklarını çemberden geçirmek amacıyla disklere atış yaparlar. İkinci kabak oyunu ise direğin başındaki altın levhalarla donatılan kabak biçimindeki topa ok atılır, kazana da altından yapılmış kabak ödül olarak verilir. Bu oyunun bir türü daha vardır ki en zor atıştır. Atlı okçular dört nala giderken geriye dönerek kabağa ok atarlar. Ayrıca bu atışla ilgili bir antrenman yöntemini açıklar. İçi talaş dolu deri ya da kumaştan bir torba, atın eyerinin

arka tarafına bağlanan kuşağın diğer ucuna bağlanır. At koşarken torba havalanır. Ok atarak atış talimleri yapılır (Yıldıran 2002: 1172). Bu oyun; bir atış oyunu olduğu için bireyin dikkat, güç, atış yeteneğini geliştirir.

Oyun destanlarda "altın kabak" adıyla geçmektedir. İncelenen destanlarda kabak atışı ya da altın kabak oyunu; *Kırk Kız* (Karakalpak), *Kubıkul* (Kazak), *Melike Ayyar* (Özbek), *Köroğlu* (Türkmen) adlı destanlarda geçmektedir.

3.3.7 Çevgen (Cevgan)

Çöğen oyunu, polo oyununun ilk hâlidir. Oyun, Babür Şah ordusu vasıtasıyla Türk-Moğol askerleri tarafından Hindistan'a getirilerek İlhanlılar'da, Selçuklular'da, Akkoyunlu ve Karakoyunlu Türklerin'de, Kölemenler'de çok oynanan bir oyundur. Ayrıca çöğen oyununun kuralları Türkler tarafından geliştirilmiştir (Yıldız 2002: 54-54). Oyunu yüzyıllarca oynayan Türkler, futbol denilen topu karşı kaleye geçirerek gol atma oyunun temelinde, Orta Asya Türk oyunu olan çevgen ve gökbörü oyunlarının olduğu belirtilmektedir. Ellerinde uzun sopalarla, at üstünde iki takımın tahtadan yapılmış bir topu birbirlerinin kalesine göndermeye çalışmasından ibarettir. Orta Asya gezileri yapan İngilizler, Türkler'den çevganı öğrenip kurallaştırarak "pola" adı verilen atlı oyunu sistemleştirmişler ve geliştirmişlerdir. Teknolojinin gelişmesiyle beraber atın önemi azalmıştır. Bunun sonucunda futbol, Amerikan futbolu, çim hokeyi, buz hokeyi gibi birbirinin kalesine gol atma mantığıyla oynanan top oyunlarının kökeni olan çevgen ve gökbörü oyunları çıkmıştır. Bu oyunların kaynağı geleneksel Orta Asya Türk oyunu olan çevgen ve gökbörüdür. Oyun, eskiden sadece erkekler arasında değil bayanlar arasında da oynanan bir oyundur (Tüzün 2010: 22-23).

Çevgen oyunu, at üzerinde oynanan bir oyundur. Geniş ve düz bir meydanda oynanır. Çöğen; ucu eğri, çengelli ve sapı 1.30 m olan bir değnektir. Oyun, bu değnekle oynanmaktadır. Amaç, hakemin saha ortasında yere koyduğu topu, karşı takımın kalesine atarak en fazla sayıyı kazanmaktır. Böylece en fazla sayıyı yapan taraf ödülü almaktadır. Çöğen oyununda atını rakibin atına çarptırmak ya da vurmak, atının önünü

kesmek gibi kurallar kural dışı kabul edilmektedir. Bu oyunda at da çok önemlidir. Atın yere yakın ve tıknaz olanı bu oyun için tercih nedenidir (Güven 1992: 33-34).

Çöğen oyunu, tek veya çift kale oynanan bir oyundur. Kale, tek ise çevgan kalenin ortasında, çift ise iki ucunda bulunmaktadır. Top, yumruk büyüklüğünde olup 10-15 cm civarındadır. Söğüt, şimşir veya akağaçtan, sert bir keçeden yapılan top, yuvarlak şeklindedir. Takımlar üç ya da on arasında değişse de genelde on kişilik takımlardır. Çöğen oyununda ata hâkimiyet çok önemlidir. Ayrıca oyuncunun denge, kıvraklık ve zekâ bilgisi de önemlidir (Ahmetbeyoğlu 2017: 137).

Orta Asya kavimlerinde oynanan ve İranlılar tarafından da oynandığı belirtilen çevgen oyununu andıran oyun polodur. Daha sonra Çin ve Hint uygarlıklarında da popüler olmuş ve Batı kültürüne taşınmıştır. Polo oyunu, polo alanında oynanmaktadır. Polo alanı, 273 x 150 m boyutlarında çim alanlarda oynanmaktadır. Sahanın iki tarafında dikilen kale direklerinin arasındaki mesafe 7,3 m'dir. Polo topunun ağırlığı 120 – 130 gr çapı ise 8,3 cm'dir. Polo sopasının uzunluğu 112 – 135 cm arasında ve ağırlığı da 198,5 gr'dır. Polo sopası, kural gereği sağ elle tutulur. Oyun yedişer dakikalık "çaka" denilen sekiz devre üzerinden oynanmaktadır ve oyunun toplam süresi 56 dakikadır. Her çaka arasında üç dakika, dördüncü çakadan sonra beşer dakika ara verilmektedir. Oyun, her iki takımda atlı dört oyuncudan oluşmaktadır (Çınar ve Kazak 2020: 43-62). Takım halinde oynanan oyun; takım halinde hareket edebilmeyi, dayanışmayı artırır. Bu oyun aynı zamanda bireye atı iyi kullanabilme yeteneği kazandırır.

Bazı yörelerde çevgen adı verilen sopaya şevgân da denilmektedir. Çim bir sahada oynanan oyun, sadece erkekler tarafından değil bayanların da oynadığı bir oyundur. Oyunun ikinci defa oynanmasına "öceşme" denilmektedir. Bu oyun hakkında bilgi *Dede Korkut* hikâyelerinde, Ali Şir Nevai'nin yazılarında, *Babürname*'de, Yusuf Has Hacip'in *Kutadgu Bilig*'inde, Kaşgarlı Mahmud'un *Divanü Lügat'it-Türk*'ünde ve Evliya Çelebi'nin adlı kitaplar da geçmektedir (Yıldız 2002: 54-56).

İncelenen destanlarda çevgen oyunu; Saltık Gazi'de yer almaktadır.

3.3.8 Kökbörü/Oğlak Kapma (Ulak Tart)

"Gökböri, kökperi, kokkeri" adlarıyla bilinen oyun, Eski Türklerde dinsel ve geleneksel bir oyundur. 21. yüzyılda da yaşatılan bu oyun, Orta Asya'da Türk topluluklarında M.Ö. 276 yılından itibaren oynanmaya başlanmıştır (Gültekin vd. 2018: 661). Bu oyuna "Oğlak Oyunu" da denilmektedir. Zamanla da spor biçimini almıştır (Yıldız 2002: 57).

Kökbörü kelimesinin kökeni ile ilgili bir efsane de vardır. "Kırgız Destanlarındaki 'Kökbörü' Oyununun Halkbilimsel Açıdan İncelenmesi" adlı makalede bu efsane aktarılmıştır. Çok eski bir zamanda köyün silah tutan erkekleri savaşa gittiğinde köyde kalanları koruyacak kimse kalmaz. Bu zamanda köye kurtlar gelerek köylünün hayvanlarına zarar verir. Köylüler bu olaydan çok etkilenir. Bir çözüm yolu ararlar. Bu arada erkekler savaştan döner ve köye dadanan kurtların bazılarını bıçakla, bazılarını okla, bazılarını da ezerek öldürür. Canlı kalan kurtları da at üzerinde birbirine atarak oyun oynarlar. Kurtlarla oynamak köylünün hoşuna gittiği için bu durum bir geleneğe dönüşür. Oynadıkları oyunun adına kökbörü "bozkurt" derler. Oyun bu şekilde ortaya çıkar. Ancak kurtların gittikçe azalmaya başlaması üzerine yiğitler kurt yerine tekeyi oyun aracı olarak kullanır. Yaşça büyük yiğitler ise teke yerine ulak "oğlak" ile oynarlar ve ulak çekerler (Kaya'dan akt. Bayır ve Küçükbasmacı 2022: 657). Kökbörü kelimesinin eş anlamlı olarak kullanılan kelimesi "ulak çekme"dir. Ulak çekme (kökbörü) oyunu bu şekilde ortaya çıkmıştır.

Türk topluluklarında kutsal kurda, "Kökböri" yani Gök Kurt demişlerdir. Bunun sebebi göğün mavi renkte olmasıdır. Ancak ana sebebi ise gök renginin, aynı zamanda Tanrı'nın da sembolü olmasıdır. "Börü" kelimesi Moğol dilinde bir renk adı olan "börte" den gelmektedir. Türkler, vahşi kurda böri adını vermişlerdir. Kök-Börü yani Gök-Kurt hükümdarların kudretini göstermesi amacıyla kullanılan bir unvandır. Kırgızlarda cins, cesur atlara da bu ad verilmektedir (Güven 1992: 36).

Kökbörü oyununda kesilen oğlağın içi çıkarıldıktan sonra temizlenmekte ve oğlağın karnına ot tıkanarak yeniden dikilmektedir. Bazı yerlerde içi de boş bırakılmaktadır. Oğlağın başı, ayakları kesilir ve bu şekilde oğlak oyun alanının ortasına bırakılır. Oyun

alanı, geniş bir daire şeklinde çizilir. Bu alana "Halkal ya da Adalet Çemberi" adı verilir. Atlılardan en hızlısı oğlağı (şikâr, av) yerden kapar ve kaçar. Oğlağı kapan atlı diğer atlılara yakalanmadan oğlak ile beraber bir tur atabilirse sayı kazanmış olur. Diğer atlılar oğlağın olduğu atı düşürerek ya da oğlağı attan düşürerek kapmaya çalışırlar. Çok çetin geçen boğuşma sonunda oğlağı biri ele geçirerek ileri atar ve gruptan kopar. Kovalama yeniden başlar. En çok sayı toplayan grup, yarışı kazanır. Oyundan sonra ödül ya da ödüller verilir. Uygurlarda oyunu kazanan atlı ya da atlılar, oyunda kullanılan oğlağı o yerin en zengin kişinin bahçesine atarak hediye beklerdi. Kökbörü oyunundan sonra şölen yapılırdı, bu şölende parçalanmış olmasına rağmen oyunda kullanılan oğlak da kızartılarak ikram edilirdi. Özbeklerde oyun; hendekler, su dolu çukurlar ve çeşitli yüksekliklerin bulunduğu bir alanda oynanmaktadır (Yıldız 2002: 57-58).

Kökbörü kelimesi ile Göktürk kelimesi arasında bir benzerlik bulunmaktadır. Kurt, Göktürklerin sembolü olup bundan dolayı bahadır ve cesur erkekleri kökbörü olarak görmüşlerdir. Göktürk devletinin dağılmasıyla bu oyun bu adda kalmıştır. Bu yüzden bu oyunun Türklere ait olduğunu ve bu iki kelime arasında da sıkı bir ilişki olduğunu söylenilebilir. Kökbörü oyunu Kırgızistan, Kazakistan, Özbekistan, Türkmenistan gibi ülkeler ile pek çok Altay ülkesinde kendine özgü oyun kurallarıyla oynanmaktadır. Altay'a 2003'te getirilen bu oyun sayesinde Onguday ve Ulagan bölgelerinde 10'ar atlının bulunduğu iki takım oluşturulmuş ve "Kökbörü" Federasyonu kurulmuştur. (Tüzün 2010: 35-38).

Kırgızistan'da bu oyun "Kok Bore /Kop Kare y ada Olak Tartış" adıyla bir çocuk oyunu haline gelmiştir. 10-15 yaşındaki çocuklar tarafından atlarla oynanan bir oyundur. Kalıs keçinin derisini pamuk, yün, saman gibi şeylerle doldururlar ve buna kok bore denilir. Oynanacak yerde bir nokta belirlenerek kalıs, kok boreyi yere koyarlar. Çocuklar atlarına biner ve yerden kok boreyi alıp daha önceden belirlenen noktaya koymaya çalışırlar. Kok boreyi kim belirlenen noktaya getirirse oyunu o kazanır. Kazanan kişiye hediye verilir (Özhan vd. 1997: 65). Bir takım oyunu olan kökbörü oyunu; bireyin at üzerinde maharetini geliştirir.

İncelenen destanlarda kökbörü (oğlak kapma, ulak tart); *Kırk Kız* (Karakalpak), *Kız Darıyka* (Kırgız), *Bagış* (Kırgız), *Alpamıs Batır* (Kazak), *Narikbay* (Kırgız), *Canıl Mırza* (Kırgız), *Kocacaş* (Kırgız), *Melike Ayyar* (Özbek), *Belagerdan* (Özbek), *Kambar Batır* (Kazak), *Kurmanbek* (Kırgız) (SV), *Kurmanbek* (Kırgız), *Manas* (CMV) (Kırgız) adlı destanlarda geçmektedir.

3.3.9 Mızrak Müsabakası (Er Sayış)

Kırgızistan'da at üzerinde mızrak (nayzan) ile oynanan oyun, 20 yaş ve üzeri gençler arasında oynanmaktadır. İki oyuncu belli bir mesafeden atlarını koşturarak birbirlerinin üzerinde doğru gelirler. Mızrak darbesiyle rakibi yere düşüren ve rakibin tekrar ata binmesini engellemek için mızrağı göğsüne bastırarak hareket edemez hale getiren oyuncu kazanır. Amaç mızrakla rakibini attan düşürüp etkisiz hale getirmektir (Taşbaş vd. 2010: 231). "Kırgızlarda Popülerliğini Yitirmiş Geleneksel Binicilik Sporları ile Türkiye'deki Varyantları" adlı makalede er sayış oyunu, sayış/süngüleşme adıyla geçmektedir. Erkeklerin sayışına "er sayış", bayanların sayışına "ayel sayış" adı verilmektedir. Bay ve bayanlar için bütün kurallar aynıdır. Sadece bayanların üzerindeki giysiler daha hafif olmaktadır. Bir savaş talimi oyunu da olan er sayış oyunu için oyuncu özel zırh ya da kalın keçelerle hazırlanmış bir giysi ile başında kasgı giymektedir. At üzerinde birbirlerine süngüşlerle vurma veya düşürme mücadelesi şeklinde oynanan bir oyundur (Rojdestvenkiy'den akt. Türkmen ve Özmaden 2000: 54). Bu oyun bireye; taktik geliştirmeyi, risk almayı, fiziksel gücü gösterebilmeyi sağlar.

İncelenen destanlarda mızrak müsabakası (er sayış); *Canıl Mırza* (Kırgız), *Coodarbeşim* (Kırgız), *Seyitbek* (Kırgız), *Bagış* (Kırgız) destanlarında yer almaktadır.

3.4 Atıcılık ve Nişancılık

Atıcılık ve nişancılıkta önemli olan şey, hedef olarak belirlenen bir nesneyi ok, taş, sivri dal, sapan, tabanca, tüfek gibi aletler kullanarak vurmaktır. Atıf Kahraman'ın *Osmanlı Devleti'nde Spor* adlı kitabında ok; kamış veya ağaçtan yapılmış (66-70 cm) uzunluğunda ve (4-5 dirhem 12,8-16 gr) ağırlığında bir çubuk olup, yay ile uzağa atılarak düşmanı ve hayvanları yaralamak için, spor olarak da, uzağa atmak, sert

ağaçlara saplamak ve bir nişanı vurmak amacı ile kullanılmakta olduğu ifade edilmektedir. Bu kitapta "yay"ın tanımı ise şu şekildedir: "Yay, okun hızla ileriye gitmesini sağlayan bir araçtır. İki bölümden oluşur. Birisi, ağaç ve boynuzdan yapılmış gövde kısmı, diğeri de (ip, sinir, deri ve ibrişim…) gibi çeşitli nesnelerden yapılan kiriş bölümüdür" (Kahraman 1995: 361-375).

Morpa Spor Ansiklopedisi'nde okçuluğun; "ucu sivri çubukların, yaylar yardımı ile cansız hedeflere atılması esasına dayalı bir spor dalıdır" şeklinde bir tanımı bulunmaktadır (1997: 103).

Orhun Abideleri'ndeki Göktürk alfabesinde "k" harfi "ok" işaretiyle, "y" harfi ise "yay" işaretiyle, "r" harfi "süngü" işaretiyle gösterilmiştir (Güven 1992: 335-358). Bu durum ok, yay, süngü gibi aletlerin Türklerin gündelik hayatlarına kadar girdiğini, bu aletlerin hem avlanma ve savaş aracı hem de bir işaret ve sembol olduğunu göstermektedir. Hatta Türkler çocuklarına isim verirken "ok" kelimesi çerçevesinde adlandırmıştır. Türk Hakanı Oğuz Han çocuklarına Gün, Ay ve Yıldız'a "Bozok", Gök, Dağ ve Deniz'e ise "Üçok" şeklinde adlandırmıştır (Turan, 1969: I/44; Güven, 1999: 95). Bu da Türklerin oka verdikleri önemi göstermektedir. Ayrıca Oğuz kelimesi "oklar aşireti" ya da "ok erleri aşireti" anlamına gelmektedir (İşcan 1988: 35).

Türk toplum yaşamında ok ve yayın bu kadar iç içe olması onların "okçuluk" faaliyetlerine de önem verdiklerini göstermektedir. Yunus Tayga, T*ürk Spor Tarihine Genel Bakış* adlı kitabında Eski Türklerin seremonik ok atışları yaptıklarını ve bunu bir gelenek haline getirdiklerini ifade etmektedir. Ayrıca ilkbaharda erkeklerin açık havada okçuluk ile kendini ispatladıklarını, hedefin köşeli olduğunu ve bu hedefin hayvan derisinden oluştuğunu belirtmiştir. Hedefin hayvan derisinden ve köşeli olması hedefi vuruş başarısının kolayca anlaşılabilmesi içindir. Ok atışının mesafesi tilki adımı ile ölçülmektedir. Ok atışları; Eski Türklerde ateş bayramından sonra avcılığın başladığı zamanda, ölüleri anma törenlerinde, bahar festivalinin başladığı bahar avcılığı şeklinde kutlanan törenlerde yapılmaktadır (1990: 21). Ata binmek, ok atmak, at yarışları, cirit, gülle atma, güreş, avcılık vb. uğraşlar Türklerin mücadele azmini pekiştiren doğal meşgalelerindendir. Kadınların da katıldıkları oyunlar, Hunlardan

beri Türkler arasında oynanmış ve Göktürkler çağında Çin'e de yayılmasını sağlamıştır (Kafesoğlu 1993: 51).

Eski Türklerde ok, millî bir silah olmuş ve özellikle at sırtında kullanılan bir unsur haline gelmiştir. Koşan at üzerinde ok atmak, zamanla kurallı bir yarış haline dönüşmüştür. "Cambı atmay" ya da "buta atmak" gibi spor özelliği taşıyan ve oku uzağa atmak, hedefe atmak gibi oyunlar meydana gelmiştir. Ayrıca Türklerin ok üzerine antlar da içtikleri gözlenmiştir. Bir çeşit at üzerinde ok atma oyunları oynayan Türkler, zamanla bu oyunları spor haline dönüştürmüşlerdir (Tüzün 2010: 16).

Türklerde ok, sadece bir savaş ya da avcılık için gereken bir unsur olmamıştır. Aynı zamanda keyifli bir idman, yarışma ve eğlence unsuru olarak da kullanılmıştır. Böylece ok, ok atışları veya okçuluk, düzenlenen törenlerde oyunların sembolü olmuştur. Tayga'nın verdiği bilgilere göre Eski Türklerde okçuluk ve avcılık faaliyetleri çok önemli olmuş ve Eski Türkler kız ve erkek çocuklarını ok atma, avlanma ve ata binme gibi eğitimlere tabi tutmuşlardır. Çocuklarına çobanlık yaparken küçük yay ve oklarla kuş ve sıçan avlamasını öğretmişler, onları bulundukları yer ve yaşadıkları doğal şartların zorluğuna alıştırarak yetiştirmişlerdir. Yaşları ilerledikçe de yay ve okları onlara göre geliştirmişlerdir (1990: 20). Ok ve yay yapımına önem veren Türkler, ok atıcısının kol boyuna göre ok, kuvvetine göre ise yay yapmışlardır (Afyon vd. 1997: 59).

Anadolu'ya Türkler gelirken bir atlı spor olan "çevgen" oyununu da getirmişlerdir. Türkler, çevgen oyunundan sonra bir hedef tespit edip okçuluk yarışları da düzenlemekteydiler. Hedefi en çok vuran kişiye ödüller vermekteydiler (İşcan 1988: 82).

Ok ve yay, Ergenekon ve Oğuz destanlarına göre dünyaya Türkler tarafından tanıtılmış ve yayılmıştır (Afyon vd. 1997: 59). Orhan Şaik Gökyay'ın *Dedem Korkudun Kitabı* adlı eserinde "kayın oku" şeklinde geçen ifade destanlardaki okun kayın ağacından yapıldığının açık göstergesidir (1973: 29-100-108). Ayrıca bu anlatıların 15. yüzyıl ve daha öncesine ait olduğu düşünülürse Türklerin 15. yüzyılda ve daha önce kayın

ağacından yapılan okları kullandığı anlaşılmaktadır. Ayrıca bu destanda "ağ tozlu katı yay" şeklinde yaylar vardır (1973: 32-33-50-89-121).

Ok atışları ve okla ilgili her tür oyun Türklerin hayatında yerini almıştır. Eski Türklerde evlenme kutsal bir tören niteliği taşımaktadır ve bu törenlerde gençler okla uzağa ve hedefe atma türünde oyunlar oynamışlardır. Damat da törenin sonunda bütün gücünü kullanır ve kutsal yayı gererek okunu gelinle buluşacağı ilk yeri tespit edecek en uzak noktaya düşürmeye çalışırdı. At üzerinde ok atma Türklerde çok yaygın bir faaliyettir (Alpman 1972: 33). Türklerin düzenledikleri şölen ve eğlencelerinde ok atma ve yay germe yarışmalarını duran ve hareketli hedeflere at üzerinde dururken ve giderken yaptıkları bilinmektedir (Afyon vd. 1997: 59).

Türkler ok ve yayı savaş, avcılık ve yarış (oyun) amaçları ile kullanmışlardır. Türkler yarış amacı ile ok atmada ellişer metre aralıklarla dikilmiş olan hedef levhalarına doğru dört nala koşan atların üzerinden doğrulup okların ilkini cepheden, ikincisini yandan, üçüncüsünü de hedefi geçtikten sonra geriye dönerek atmak suretiyle isabet ettirmeye çalışmışlardır. Savaş aracı olarak oku kullanan Türkler farklı bir yöntemle kullanmışlardır. Savaşın kızıştığı bir sırada düşmanlarını atlatmak için savaş alanını terk eder gibi atlarıyla yüz geri edip kaçmaya başlarlar. Bu sırada dört nala koşan atların üzerinden doğrulup geriye doğru ok atarlar. Böylece kendilerini kovalayan düşmanı şaşırtırlar. Düşmanlar, Türkleri kaçırdıklarını düşündükleri ve onları kovalamaktan vazgeçtikleri anda bütün hızlarıyla tekrar geriye dönen Türkler düşmanı yenerdi (Alpman 1972: 33). Bu durum Türklerin ok atma yarışından hareketle savaş taktiğini geliştirdiklerini göstermektedir.

1555 yılında Osmanlı'ya gelen Avusturya elçisi Türk okçuluğunu şu şekilde anlatmaktadır:

> Yedi sekiz yaşındayken ok atmaya başlıyorlar. On, on iki sene devamlı surette talim yapıyorlar. Bunun neticesinde, kolları gayet kuvvetli oluyor. O kadar maharet kesbediyorlar ki, hedef ne kadar küçük olsa gene isabet temiz eyliyorlar. Kullandıkları yay genellikle bizimkinden çok sağlamdır. Hem kısa olduğu için kullanılması kolaydır. Yaylar tek bir ağaç parçasından yapılmıştır. ... Bir Türk, uzun antrenmanlardan sonra en sağlam okla kirişi kulağının arkasına kadar gerebilir (Kahraman 1995: 239).

Türkler, ok atmaya çok önem vermektedirler. Daha çocuk yaşta talimler yapmışlar ve ok atmayı kuvvetin, gücün bir sembolü haline getirmişlerdir. Avcılıkta, savaşta, talimlerde ve oyunlarda ok ve yay önemli bir araç olmuştur.

Ok ve "okçuluğun yanı sıra "avcılık" da Türklerde çok önemlidir. Av kelimesi Yakutçada "bult" demektir. Oğuzlarda ise "bul ve bulmak" kelimelerinden türemiştir (Tüzün 2010: 208). Türkler çocuklarının ya da torunlarının ilk defa avlanmaları dolayısıyla "şeylan, şölen, çeşn" adı verilen büyük ziyafetler düzenlemişlerdir. "Sığır" denilen avlar, Türklerin toplumsal hayatında hep önemli olmuştur. Eski Türklerde güçlü ve cesur olanlar balta ya da bıçakla ayı ve benzeri hayvanlarla yakın dövüşürlerdi. Han büyük bir ava gideceği zaman askerlerinin hazırlanmalarını isteyerek gerekli araç ve gerekler hazırlanmaktaydı. Avın bulunduğu yer kuşatılmaktaydı. Daha sonra hanın huzuruna elçiler gönderilip av hayvanlarının durumu bildirilerek han ya da kağan yakınlarından birkaçı bir saat kadar ok atarak avlanırlardı. Sıra ile komutanlardan halka kadar herkes birkaç gün avlanmaktaydı. Kırgız ve Kalmuklar "alıcı" adı verilen avcı kuşlarla avlanmışlar ve genellikle avcı kuşlardan Kırgızlar kartal ile Kalmuklar ise atmaca ile avlanmışlardır. *Kutadgu Bilig*'de ise doğan ve şahinin avda kullanıldığı anlatılmaktadır. Bozkır devletlerinde av, savaş taktiğinin geliştirildiği ve sistemleştirildiği bir faaliyet haline gelmiştir. Kadınların da katıldığı avlar, bir güç sembolüdür. Gücü ve kuvveti temsil eden avlara giden kişilere ödül de verilmektedir (Tüzün 2010: 186-191).

Avcılık, binlerce yıllık bir geçmişe sahiptir. Av için kartal, şahin, doğan gibi yırtıcı kuşlar ile tazı ve zağar gibi cins köpekler yaya ve at üzerinde avcılık yapılmaktaydı. "Sığır" denilen sürek avları Türklerin hayatında çok önemli olmuştur. Eski Türkler avcılığı hem beslenme ihtiyaçlarını gidermek hem de savaşa hazırlayıcı bir idman olarak yaptıkları için savaştan önce sürgün / sığır avları düzenlemişlerdir (Güven 1992: 23). Dolayısıyla insanlar her zaman bir askerî egzersiz içindeydiler. Avlanmanın, büyük av ya da topluca yapılan sürek avı ve bireysel avlanma şeklinde iki çeşidi bulunmaktadır. Sosyal dayanışmayı sağlayan sürek avları, Dede Korkut destanlarında da geçen bir av çeşididir (Tüzün 2010: 212). Avın yapılışı; ava gidiş hazırlıkları, av sonrası verilen eğlenceler, törenle yapılan avlar (sürgün-sürek avları) ve törensiz yapılan avlar şeklindedir. Ayrıca canlı cansız av getirenlere ödül de verilmektedir

(Güven vd. 1999: 39-44). Sürgün avlarında ilk av okunu hakan ya da beyler başlatarak avlanırlardı. Daha sonra mertebelerine göre ava katılırlardı. Avlanmalar kabile ya da hakanın izni ile yapılır hatta kendi başına izin almadan ava çıkarlarsa suçlu sayılırdı. Sonunda da bir eğlence yapılırdı. Hunlar ve diğer Türkler avlarının etinden, derisinden, kemik ve boynuzlarından faydalanmışlardır. Değerli olan deri ve kürklerini satmışlar ve diğerlerinden elbise, kalpak ve çizme yapmışlardır. Ayrıca avlarının boynuzlarından da yay da yapmışlardır. Ok ve yay hem bir avlanma aracı hem de bir işaret ve sembol olarak kullanılmıştır. Hunlar, Uygurlar, Tu-Çü'ler avla uğraşmışlar ve avlarını avlarken vızıltılı oklar kullanmışlardır (Tayga 1990: 21). Avın paylaşılmasında da av eti hiyerarşik bir düzende paylaşılmaktadır. İlk pay hakkını ak sakallı birisi ya da bir çocuk almaktadır. Bu bir imecedir (Tüzün 2010: 212).

Avcılığın Türk kültürünü etkilediğine dair bir örnek verilecek olursa erkek çocuklarına Alakuş, Alpkuş, Aksungur, Afşin, Çağrı, Çavlı, Karaca, Karakuş, Lâçin, Toğan, Tuğrul gibi avcı kuşlarının isimlerinin verilmesidir (Kahraman 1995: 191). Karaçay-Malkar kültüründe de av ve avcılıkla ilgili erkek adları bulunmaktadır: Dombayçı (bizon avcısı), Buvçar (erkek geyik), Tavay (ayı avcısı), Börüatar (kurt avcısı), Börükay (küçük kurt), Teke, Ayüçük (küçük ayı), Cumarık (sülün), Bödene (bıldırcın),Tavaslan (dağ aslanı) gibi. Bu adlar Karaçay-Malkar kültüründe de av ve avcılığın yaygın olduğunun göstergesidir. "Erkek yırtıcı kuşunu bilir, kadın işini bilir." atasözü kartal gibi yırtıcı kuşların eğitiminin sadece erkeklere has bir özellik olduğunu ortaya koymaktadır. Kırgız halkında av, geleneklerden hareketle geliştirilerek bir meslek haline gelmiştir (Tüzün 2010: 192-203).

Dede Korkut'ta av, avcılık ve av hayvanları hem yiyecek içecek kaynakları hem de savaş için hazırlık yapmada ve hüner göstermede önemli bir unsur olmuştur. Ayrıca konuk ağırlamaya ve eğlenip hoş vakit geçirmeye yarayan avcılık, bir çeşit spor özelliğine bürünmüştür. Oğuz beylerinin hayatında av avlamak ve kuş kuşlamak yaşamın vazgeçilmez bir gereği olarak karşımıza çıkmaktadır. *Dede Korkut* destanlarında iki tür av bulunmaktadır. Karada hareket imkânı olan yabanî hayvanlar için "av avlamak", yakalanarak gerekli eğitimlerden geçip kuşlarla yapılan avlar için ise "kuş kuşlamak" deyimleri kullanılmıştır (Yazıcı 2009: 93). Ayrıca avlara baba ile oğul birlikte çıkarlar, hem oğlun babasına hüner göstermesini hem de babanın oğluna

öğretmenlik etmesini sağlayan bir etkinliktir (Tüzün 2010: 208). Avcılık; Türk destanlarında da oyun, eğlence, savaş talimi, avcı kuşlarla yapılan avcılık gibi niteliklerde karşımıza çıkmaktadır.

Oğuz Resmi (Töresi) ile avlanma "Oğuz tarzı" olarak Oğuzlarda bilinen bir avlanmadır. "Resm" sözcüğü yerine "töre, zan, yol ve erkân" kelimeleri de kullanılmaktadır. Bu, Türk Cumhuriyetleri'nde de görülmektedir. Törelere uygun olarak avlanma çok önemlidir. Bunun için "orun" başka bir deyişle "mevki" çok önemlidir. Anadolu'da Türkmen çadırları, obanın başı olan ağa ve diğerlerinin mevkilerine göre dizilmektedir. Çadırlar hiyerarşik bir sıraya göre dizilmekte yan töreye uyulmaktadır. Avdaki hayvanların "ülüş" yani paylaşılma sırasında da belli bir düzene uyulmaktadır. Av, Oğuzlarda öncelikle karın doyurmak için yapılmaktadır ve avlandığı hayvanın postuna kadar her şeyinden faydalanmaktadırlar. Han sofrası avlanılarak elde edilen etlerden oluşur. Oğuzlar avlanma esnasında da töreyi uygulayarak handan önce kimse ok atamaz, töreye aykırı davranışta bulunamazdı. Avdav "pay verme" bütün Türk dünyasında yaygın bir gelenektir (Tüzün 2010: 207-208). Atıcılık ve nişancılık ile ilgili oyunlar bireye; dikkatli olma, atış becerisi kazandırır.

Ok atma ya da ok atıcılığı, incelenen Türk destanlarından; *İdil ile Yayık* (Başkurt), *Kuzıykürpes* (Başkurt), *Sura Batır* (Başkurt), *Kuzı Kürpe ile Bayan-Sılu* (Tatar), *Mögaa Şagaan Toolay* (Tuva), *Edigey* (Tatar Varyantı), *Alıpmemşen* (Tatar), Altay *Buuçay* (Altay), *Zayatülek ile Hıvhılıv* (Başkurt), *Kuzıykürpes* (Başkurt), *Alpamışa* (Başkurt), *Alpamışa* (İkinci Varyant) (Başkurt), *Targın Batır* (Başkurt), *Targın ile Kujak* (Başkurt), *Aktaş Han* (Başkurt), *Mezarda Doğan Köroğlu* (Kazak), *Coodarbeşim* (Kırgız), *İdige ile Muradım* (Başkurt), *Kan Pergen* (Şor) adlı destanlarda geçmektedir.

3.4.1 Ok Atma Çeşitleri

Oynanış biçimine göre ok atmanın türleri bulunmaktadır. Bunlar; nişanı vurma olan buta (puta) atışı, kütük veya kalkan gibi sert şeyleri delmek için yapılan darp vurma, oku uzağa atmak için yapılan menzil atışıdır. Puta atışı ve darp vurma, savaşa hazırlık

amacıyla yapılırken (Kahraman 1995: 394), menzil ve puta atışı yarışma amacıyla yapılmaktadır (Atabeyoğlu 1988: 22).

3.4.1.1 Buta atma (Nişana atma)

Puta, okçuluk dilinde ok hedefleri için kullanılan bir tabirdir. Buta, Farsça bir kelime olup "toprak kap, testi, hedef ve nişangâh" anlamlarına gelmektedir. Türkçeye puta, buta olarak geçmiştir. "Pot kırmak" deyimi de bu kelimeden gelmektedir (Yücel 1999: 45). Kahraman'a göre ise "buta" Çağatayca "kütük" anlamına gelen öztürkçe bir kelimedir. Kütük, nişan yerine konulur ve atışlar kütüğe yapılır. Bu atışlara da "buta atışı" denilmektedir. Kütüğe atılan oka da "buta oku" adı verilmektedir.

Latham ve Reinaud, İngilizce "toprak kap" anlamına gelen "pot" kelimesinden başka Farsça "buta" sözcüğünü andıran ve hedef anlamına gelen "butt" sözcüğünü de ifade etmektedir. Putayı da şu şekilde tanımlar: "A butt made of wicker basket filled with sand." Sepet hedeflere puta denilmekte ve ok meydanında minber sofasından yapılan hedefin adı da puta sepetidir (Akt. Yücel 1999: 45-46).

Dede Korkut'ta "buta" sözcüğü geçmektedir: "Meger, sultānum, Delü Karçar dahı ag ban evini, ag otagını kara yerüŋ üzerine kurdurmuş idi. Yoldaşlar ile buta atub otururıdı" (Tezcan ve Boeschoten 2001: 74).

Buta atışında, atış yapılan yere sofa adı verilmektedir. İki kişi ya da iki takım arasında yapılmaktadır. Bir tür nişanı vurma atışı olan buta yarışmasında nişan, sepet veya bir tahta üzerine beyaz boya ile yapılmış çemberdir. Yarışma, padişahın seyretmesi için yapılıyorsa hakem olarak meydan şeyhi, önemsiz bir yarışma ise de eski bir atıcı hakem olarak bulunmaktadır. Nişan tahtası ya da sepet, atış yapılacak yerden 200-300 adım uzaklıkta bulunmaktadır. Atış alanının bir buçuk kemend boyu ilerisine bir kemend boyu uzunluğunda ip çekilir ve atıcılar diz üstü ya da ayakta bu ipin altından atış yapmaktadırlar. Bu yarışma yapılmadan önce butanın sepet mi yoksa tahta mı olacağı, nişanın kaç adım uzaklığa konulacağı, ip altından mı atılacağı, butanın büyüklüğü, atışın kaç tutam uzunluğunda ve kaç dirhem ağırlığında yay ile yapılacağı, her atıcının ne kadar ok atacağı, kaybeden takımın veya kişinin kazanana hangi cins ve miktarda ödül vereceği, ilk önce kimin atış yapacağı ve hakemin kim olacağı gibi

konuların anlaşma ile belirlenmesi gerekmektedir. Bu konular belirlendikten sonra yarışma iki kişi arasında ise her atıcı 30'ar ok atmakta ve nişana isabet edenler sayılmaktadır. Kimin oku daha fazla nişana saplanmışsa ödülü de o kişi kazanmış olur. Bu yarışma takım olarak yapılıyorsa ilk takım birer ok atar. Diğer takım putanın yakınında olur ve atış bitince atışı yapan takım, putanın yanına gelirken diğer takım atıcıları onları kucaklayarak, el sıkışarak tebrik ederler. Hep beraber nişana saplanan okları çıkarırlar ve şeyhe getirilerek oklar teslim ederler. Diğer takım atış yerine gider ve dizilir. Öbür takım da putanın yanına gider. Bu şekilde her atıcı 30 ok atıncaya kadar yarışma devam eder. En sonunda kimin okları isabet etmişse ayrı ayrı sayılır ve hangisinin galip geldiği hakem tarafından yani meydan şeyhi tarafından açıklanır (Kahraman 1995: 396-397).

Buta atışlarının bir başka türü daha vardır. Yüksek bir direğin tepesine bağlanan maşrapayı at sırtında dört nala giderken ok atarak yapılan bir atış türüdür (Atabeyoğlu 1988: 28).

İncelenen Türk destanlarında karşımıza çıkan ok atma çeşidi buta atmadır. Kahramanlar sabit bir hedefe ok atışı gerçekleştirirler.

3.4.1.2 Darp vurma (Sert metallere atma):

"Darp" kelimesi Arapça bir kelime olup dövmek, hızlıca bir nesneye vurma ve delme demektir. Genellikle tunç kalkanlara, cam bardaklara, aynalara ve tunç zillere darp vuruşları yapılır (Kahraman 1995: 399). Darp vurma ya da zarp vurma törenlerde ve önemli günlerde yapılan bir gösteri çeşididir. Bu, yarışma olarak oynanmamaktadır. Usta atıcılar, ayna adı verilen levhalardan birkaçını üst üste koyarlar ve bir okla atış yaparlar. Ok, tüm levhayı delip öteye geçerse atış başarılı sayılmaktadır (Atabeyoğlu 1988: 28). Darp atışları, ok ile kalın tunç ve demir levhaları delerek yapılan bir atıştır (Afyon vd. 1997: 89). Bir gösteri sporu olan darp vurma, genellikle padişahların yaptırdığı düğünlerde biniciler tarafından yapılmaktadır. Darp atışlarının ne zamandan beri yapıldığı bilinmemekle birlikte 12. yüzyıldan önce yazılmış sporla ilgili kitaplarda bu atıştan bahsedilmemiştir (Kahraman 1995: 399-400).

3.4.1.3 Menzil atma (Uzağa ok atma)

Menzil atışı; darp vurmak ve nişana atmaktan daha zor ve sabır, yetenek ve sürekli çalışma gerektiren bir atış çeşididir. Çok fazla idman gerektiren bu atışa torba döğmek ile başlanır. "Torba döğmek" deyimi de buradan gelmektedir. Torba döğmek deyimi, içine pamuk çekirdeği doldurulmuş bir torbaya ok atarak idman yapmaya denilmektedir. Kalın olan bir kıl torbanın içine pamuk çekirdeği doldurularak nerede idman yapılacaksa oraya konulur. Torba atıcının baş hizasına gelecek şekilde tavana asılır veya yüksek olan bir yere bırakılır. Torbanın sallanmaması için de ip ile yere bağlanır. Oklar atıldığında torbaya isabet etmeyenlerin saplanarak kırılmaması için torbanın arkasındaki duvara da kalın bir yorgan konulur. Torba döğülecek yay yumuşak olmalıdır. Torba döğülürken on tutam bir parmak uzunluğunda olan yayın kazasından tutuluşu farklıdır. Yumruğun iç kısmı aşağı bakacak şekildedir. Buna küşad denilmektedir. Ayrıca kolun ve yayın duruşu "cöng" adı verilen milli saza benzediği için eski Türkler bu tür küşade şekline "çeng-bâzı" adı vermektedir (Kahraman 1995: 406-407).

Menzil atışı, bir tür uzağa ok atma oyunudur. Bu ok atışıyla ilk bilgiye *Dede Korkut* destanlarında rastlanmaktadır. Menzil atışı, kuvvet isteyen bir tür oyun, yarışma ve spordur (Yücel 1999: 56).

Bir atıcı ayak yani menzil yerine gittiğinde kendisinden başka birisi atış yapmak isterse hangi atıcı daha önce kabza almış ise atış önceliği o atıcıya aittir. Bir atıcı atış yaparken onun arka tarafından atış yapılamaz Bu menziller 900 gez şeklinde açılmaktadır (gez: 66 cm ile ölçülmektedir) (Kahraman 1995: 410-412).

Menzil yarışması ya da koşusu adı verilen oyunlarda atışlar 80 gez (52 m 80 cm) aralıklarla dikilmiş iki bayrağın sınırlandırdığı bir alan içinde yapılmaktadır. Bu iki bayrak enine bir alan çizmektedir. Bu alanın içinde oku en uzağa atan oyunu kazanmaktadır. İki bayrakla sınırlı yerin içine ok isabet etmezse bu atıcıların atışları geçersiz sayılmaktadır (Atabeyoğlu 1988: 23).

Kırgızistan'da ok atmaya "caa tartmay" denilmektedir. Ok atmak, günümüzde Kırgızistan'da çocuk oyunu olarak da oynanan bir oyundur. Yedi ya da on yaşındaki

çocuklar 15-20 oyuncuyla açık bir alanda bu oyunu oynamaktadırlar. 60-70 cm olan bir ağaç kesip ağacı iki ucundan iple bağlarlar. Bu yay olur. 50-60 cm uzunluğunda ağaçtan çubuk keserler ve ok yaparlar. 20-25 m uzaklığa da nişan koyup ok atarlar. İki takım şeklinde oyun oynanır. Her oyuncu beşer ok atar. Atış sonunda kaç kişinin nişanı vurduğu tespit edilir ve sonra diğer grubun oyuncuları ok atmaya başlar. Oyun sonunda diğer grubun da atışı sayılır. Hangi takım daha çok atıp vurmuşsa o takım kazanır (Özhan vd. 1997: 67). Bu oyun Kırgız destanlarında da geçmektedir.

3.5 Bebek (Qogırçaq/Gurcak) Oyunu

Türk tarihinde hemen hemen her dönemde oyuncak ve oyuncak bebek kavramı kendine has özellikleri ile devam etmektedir. Türkler Orta Asya'dan Anadolu'ya taşıdıkları kültürlerini bir taraftan yaşatmaya çalışırken bir taraftan da yerleştikleri yeni yerlerdeki kültürlerden etkilenmişlerdir. Bu yüzden Anadolu'da anneler tarafından çocukları için yapılan oyuncaklar, yöreden yöreye farklılıklar göstermektedir. Toprak, taş, metal, ahşap ve tekstil gibi çeşitli materyallerden üretilen ürünlerden yapılan oyuncak bebekler, yaşanan dönemin sosyo-ekonomik ve kültürel özelliklerini de yansıtmıştır. Anadolu, 10. yüzyılda Türklerin eline geçmesinden sonra da oyuncak geleneği, kültür aktarımı yoluyla günümüze kadar gelmiş ve Türklerin Orta Asya'da oyuncak bebek yaptıkları ancak sonrasında İslamiyet'in etkisiyle bu geleneği bıraktıkları bilinmektedir. Anadolu'ya geldikten sonra da Türkler, Selçuklu ve Osmanlı İmparatorlukları döneminde küçük zanaat ustalarının oyuncak geleneğini sürdürmüştür. Anadolu'nun birçok yerinde yapma bebeğe Çanakkale, Afyon, Denizli, Konya, Akşehir, Niğde'de "gelin, güççe" Erzurum ve Gümüşhane'de "korçak" ve Manisa ve Akşehir'de "kurçak" gibi değişik adlar verilmektedir (Begiç 2016: 219-223). Bebek oyunu; bireyin taklit yeteneğini, hayal etme gücünü, empati yeteneğini, konsantre olmasını ve zekâsını geliştirir.

Elle ya da iplerle hareket ettirilerek oynatılan küçük bebeklere kukla denilmektedir (Arseven 1950: 1149). Kukla oyunlarında bebek kullanılması, eski Türklerin dini törenleriyle bağlantısının olması, kuklanın ritüel kaynaklı olabileceğini belirginleştirmektedir (1999: 86). Ali Yakıcı (2009: 35)'ya göre "Çocuğun, eline geçen bir ağaç parçasını insan farz ederek onu hareket ettirip oynattığı zamandan

itibaren kuklanın varlığından söz edilebilir. Çocukların bu tür bebeklerle oynaması ve onu konuşturması ilkel insandan günümüze devam etmektedir." Bu anlamda bebek, kuklanın ilk şeklidir.

Bebek, incelenen Türk destanlarından; *Huşkeldi* (Özbek), *Köroğlu* (Türkmenistan Varyantı) destanlarında bulunmaktadır.

3.6 Beş Taş (Kumalak/Toptaş)

Günümüzde kız ve erkek çocukların oynadığı bir oyundur. Sayışma ile oyuna başlanır. Açık veya kapalı alanlarda oynanan oyun, atma ve tutma hareketiyle yerdeki taşları toplama esasına dayanır. İzleyiciler de bulunabilir. Aynı oyun aşık ya da küçük bir topla da oynanmaktadır (Özdemir 2006: 40-44).

Oyuncu sayısı birden fazla kişiyle oynanabilir. Oyun aracı, beş tane orta yuvarlıkta taşlardır. Azerbaycan'da da aynı adla oynanmakla beraber, aşamalarında çok az farklılıklar bulunmaktadır. Türkmenistan ve Kırgızistan'da bu oyun "top taş" adıyla bilinmektedir. Kurallı bir oyundur. Oturduğun yerden oynanan, yorucu olmayan oyun el becerilerini, parmak kaslarını ve göz koordinasyonunu geliştirir. Türkiye'de de oynanan oyunun aşamaları şu şekildedir: Taşların hepsi atılıp yerden bir bir toplanmasıyla "birler", ikişerli alınmasıyla ikiler, üçerli alınmasıyla üçler, dörderli alınmasıyla dörtler bölümü biter. Yerden taşlar alınırken diğer taşlara dokunmamaya çalışan oyuncu, eğer yerdeki taşları istenildiği sayıda alamazsa oynama sırası diğer oyuncuya geçer. Sonra "pisi" bölümünde bir taş işaret parmağıyla başparmak arasında tutulur. Diğer dört taşı aynı elin avuç içinde tutularak parmaklar arasındaki taş havaya atılır ve tam tersi istikametinde tekrar tutulur. Sonraki bölüm "gelinler" adlı bölümde başparmak ve işaret parmağı ile kale oluşturulur. Oyuncu iki atışta taşları kalenin içinden geçirmeye çalışır. Oyuncu final bölümünde avuç içindeki taşları avucun tersiyle tutmaya çalışır. En çok taşı tutan oyuncu kazanır [URL-9].

Kırgızistan'da bu oyun 7-17 yaş grubu arasında oynanır. Beş adet taş bulunmaktadır. On aşamadan oluşan oyun, beş taşı çeşitli biçimlerde toplayarak oynanır. Tüm aşamaları önce bitiren oyuncu kazanır (Taşbaş 2010: 228). Kırgızistan'da açık veya kapalı alanlarda iki ya da altı kız oyuncu tarafından oynanmaktadır. Aralarında ebe

seçen oyuncuları, ebe iki gruba ayırır. Gruplardan birer oyuncu nohut büyüklüğünde beş tane taşı alarak oyuna başlar. Beş taşı elinin üstüne koyar ve biraz yükseğe atarak birisini tutar. Tuttuğu taş ile yerdeki taşları toplamaya başlar. Elindeki taşı yere düşürürse diğer gruba sıra geçer. Yerdeki taşları alırken de diğer taşlara dokunmaması gerekmektedir. Önce birer birer toplar, sonra ikişer ikişer, üçer üçer, dörder dörder toplar. Sonra yere bir köprü kurar ve taşları itekleyerek köprünün altından geçirir. Dört taşı da geçirdikten sonra aynı taşları ikişer ikişer geçirir. Tekrar birer birer, ikişer ikişer, üçer üçer ve dörder dörder taşları alarak oyunu tamamlar. Oyunu tamamlayan oyuncu bir sayı kazanır. Oyun sonunda kim çok sayı yapmışsa o kazanır (Özhan vd. 1997: 61).

Kırgızlarda "kumalak", yuvarlak, koyun yahut deve tezeğidir (Yudahin 1998b: 520). Beş taş oyunu da kumalak ile oynandığından oyunun adı destanlarda kumalak olarak geçmektedir.

Türkmenistan'da ise bu oyun, karşılıklı iki oyuncu tarafından oynanır. Beş adet taş, fasulye büyüklüğündedir. Oyuncular kimin önce oyuna başlayacağını belirler ve o oyuncu beş taşı yükseğe atarak oyunu başlatır. Yerden bir taş alır ve tek tek taşları o taşla toplamaya başlar. Düşürürse sıra diğer oyuncuya geçer. Bütün taşları belli aşamalarda toplayan oyuncu kazanır (Özhan vd 1997: 130). Bu oyun oynanırken el, kol ve gözlerin hızlı hareket edilmesinden dolayı bireyin el ve göz koordinasyonunu geliştirir.

Kumalak ya da toptaş adıyla Türk destanlarında yer alan beştaş oyunu; *Manas* (CMV) (Kırgız), *Bagış* (Kırgız) adlı destanlarda yer almaktadır.

3.7 Bulmaca/Bilmece (Yomak)

Başkurtların bilmece ya da bulmaca, muamma yerine kullandıkları bir kelimedir (Özşahin 2017: 737). Aynı zamanda Hakas, Tuva, Şor, Altay, Saha, Çuvaş, Kazak, Kırgız, Özbek, Tatar, Başkurt ve Türkmen Türklerinin sözlü edebiyatında bir anlatım türüdür (Özkan 1998: 365). Bilmece, TDK'nin *Güncel Türkçe Sözlük*'ünde **"**bir şeyin adını anmadan niteliklerini üstü kapalı söyleyerek o şeyin ne olduğunu bulma, bulmayı dinleyene ve okuyana bırakan oyun, muamma" olarak tanımlanmaktadır [URL-10].

Lütfullah Sami Akalın (1984: 49) ise genel olarak edebiyat terimleri ile ilgili hazırlamış olduğu sözlüğünde ise şu tanımı yapmıştır: "Her toplumda hoşça zaman geçirmek amacının doğurduğu yaygın bir zekâ söz oyunu" olarak tanımlanmıştır. Bu tanımların ortak yönü, bilmecenin bir oyun olduğudur. Bu oyun; bireyin problem çözme yeteneğini, hafızasını ve özgüvenini geliştirir.

Bulmaca/bilmece adı verilen oyun, Türk destanlarında "yomak" adıyla *İdige ile Muradım* (Başkurt) adlı destanda yer almaktadır.

3.8 Dama (Duobat)

Dama oyunu yaklaşık dört bin yıllık bir oyun türü olup ilk varyasyonlarının 5x5 tahtada oynandığı bilinmektedir. Günümüzde ise bu oyun 8x8 karelerden oluşan bir alanda oynanmaktadır. İki kişilik oynanan oyunda bir oyuncunun toplam 16 taşı bulunmaktadır. Bütün taşlar aynı şekilde hareket eder ve tek kare sağa, sola ya da ileri gitmektedir. Bir oyuncunun taşı diğer oyuncunun başlangıç noktasına gelir yani sekizinci sıraya ulaşırsa o taş dama olur. Oyuncu birden fazla karede ilerleyebilir. Damaya çıkmış taşlar geriye de gidebilir. Taşlar üzerinden atlayarak karşı oyuncunun taşları toplanır. Rakibin bütün taşlarını alan oyuncu kazanır. Eğer her iki tarafın da taşı bir tane kalmışsa hamle sırası kendinde olan oyuncu oyunu berabere ilan edebilir (Ardahan vd. 2018: 249). Bireyin analitik düşünce ve zekâ gelişimine çok faydalı olan oyun, aynı zamanda bireyin taktik ve strateji geliştirebileceği bir oyundur.

Dama, incelenen Türk destanlarından *Er Sogotoh* (Yakut)'ta geçmektedir.

3.9 Dans (Segir-/Biyçi/Kız Oynat-/Biyi/Oyno-)

Türk destanlarında "seğirmek, biyçi (dansöz), kız oynatmak, biyi (oyun), oynamak" kelimeleriyle karşımıza çıkan dans etmek, Tanzimat'ın etkisiyle Batı ve Latin kaynaklı kelimelerin de dilimize girmesiyle "oyun" kavramını karşılamak üzere "dans" kavramı kullanılmıştır. Örnek'e göre danslar; hem kutsal amaca yönelik hem de eğlence, bedensel yetenek ve becerileri göstermek (kutsal dışı) amacıyla yapılan danslar da olmak üzere iki çeşittir (1988: 183). Bozkurt Güvenç, dansın din ve büyüyle bir ilişkisi olduğunu, ilk insanların tabiatüstü güçlerden faydalanmak amacıyla törenlerde

sergilediklerini ve böylece yaşamı daha az problemli hale getirmek amacıyla dans ettiklerini ifade etmektedir (Güvenç 1979: 48).

Yakutlarda erkek "şamana" oyun denilmektedir. "Oyun" kelimesi hem şaman için hem de şaman törenininin tamamı için kullanılmaktadır (And 2003: 37). Türker Eroğlu (1994: 34), İ*nsan ve Oyun* adlı kitabında dansın, başka bir deyişle ritmik hareket hem insanlara hem de hayvanlara özgü olmasının evrensel bir olay olduğunda bahseder. Ritmik hareket, insanı cezbeye soktuğundan gizemli bir durum yaratmaktadır. Bugün oynanan oyunun kökeninin dini ve mistik ayinlere dayandığını, çoğunlukla eğlence amaçlı oynandığını ifade eder.

Oyun kelimesi dans kelimesini karşılamakla birlikte "halk oyunu" olarak kullanılan bir söz grubu da bulunmaktadır. Halk oyunları, "oyun" genel kavramının bir alt dalı olarak kabul edilmiştir ve pek çok araştırmacı da halk oyunlarını oyunun alt dalı olarak değerlendirmiştir. Cahit Öztelli (1956: 1897-1900), oyun ve millî kavramlarından yola çıkarak halk oyunları ile ilgili ilk örneğin Rıza Tevfik Bölükbaşı'nın "Raks" adlı yazısını göstermiştir. Buradan hareketle 1900'lü yıllarda oyun sözcüğünün sahip olduğu anlam içinde "raks" sözcüğünün de yer aldığını söylenebilir. "Raks" kelimesi Devellioğlu (2012: 1024)'nun hazırlamış olduğu sözlükte "hora tepme, sıçrayarak oynama, dans etme"; rakka, "büyük ve mahir büyücü"; rakkas, "oynayan, dans eden, köçek"; rakkase, "dans eden kadın, çengi" olarak tanımlanmıştır. Aynı zamanda raks kelimesi, halk oyunları üzerine yazılmış ilk makalenin de başlığıdır. Sosyal bir faaliyet olan halk oyunları, günümüzde daha çok eğlence amaçlı oynanmaktadır. Halk oyunları yüzyıllardır değişerek gelmiş olan danslardır. Başlangıçta bir ritüel olan halk oyunlarının zamanla bu anlamı daralmış ve sadece eğlence ifadesini taşıyan bir sembol olmuştur. Mahmut Ragıp Gazimihâl, Türkiye dışında konuşulan Türkçelerde "raksetmek" anlamında Radloff'un sözlüğünde de geçen "çüvme, seğirme, seğirmek, sekirkelemek, sekirmek, siğenmek, tepsemek" gibi çeşitli kelimelerin olduğundan bahsetmiştir. Ayrıca Kazan lehçelerindeki oyun kelimesi "biyü, biyümek, biyici ve biyücü", Kazak-Kırgızlarda "bilem, biyişi"; "oynamak" anlamında "bilemek" olarak geçmektedir. Kazan lehçelerinde oyuncuya "biçil, bişil" denmektedir. Komancada "biymek", Altay ve Teleutçada "piyelemek", "oynamak" anlamındadır. Hatta "oyun" ve "oynamak" kelimelerini karşılayan "sekirmek" kelimesinin "gözüm seğirdi"

kullanımıyla aynı olduğu düşüncesindedir. “oynamak” kelimesin eski kullanımı “büyi” kelimesinin Batı Türkçelerinde “sihirbaz ve efsunculuk anlamına gelen “büğü, büyücü, büyücülük” anlamında olduğunu da ifade etmektedir (1949: 33-34). Bu bakımdan büyü, dansın eylem ve etkileme yönünü içeremektedir.

Dans, kişinin fiziksel gücünü artırarak sağlıklı kas gelişimine fayda sağlar. Aynı zamanda bireyin esnek olma, denge, yaratıcılık yeteneğini geliştirir.

Oyun, incelenen destanlardan; *Ösküs Uul* (Altay), *Ural Batır (v.)* (Başkurt), *Kuzıykürpes ile Mayanhılıv* (Başkurt), *İdige ile Muradım* (Başkurt), *Altın Çüs Destanı* (Hakas), *Ay Huucın* (Hakas), *Kırk Kız* (Karakalpak), *Şora Batır* (MMV) (Kazak), *Alpamıs Batır* (Kazak), *Er Tokımbet* (Kazak), *Kız Darıyka* (Kırgız), *Seyitbek* (Kırgız), *Manas* (CMV) (Kırgız), *Melike Ayyar* (Özbek), *Huşkeldi* (Özbek), *Belagerdan* (Özbek), *Alıpmemşen* (Tatar), *Bay Büre Bey Oğlu Bamsı Beyrek* (Dede Korkut Oğuznâmeleri), Ergenekon adlı destanlarda yer almaktadır.

3.10 Güreş (Köreş/Kürej)

Eski Türklerde Huday günü (Allah günü), sığır avları sonu, ilk saban sürme, savaş sonrası kutlama, hakanların tahta çıkma günü gibi toylarda ve senenin belirli ay ve günlerinde sportif oyunlar, ok atma, kılıç mübarezeleri, at yarışları, futbol oynama, güreşler yapılmaktadır. Her oyunun sonunda da ödüller verilmektedir (İbni Fadlan Seyahatnamesi’nden akt. Tayga 1990: 23).

Her ulusun geçmişinden, yaşayış şeklinden, toplum düzeninden kaynaklanan bir spor kültürü bulunmaktadır. Bu kapsamda da geleneksel Türk sporları adı verilen, oluşumu yüzyıllar süren bu sportif faaliyetler, içerisinde yaşam biçimini, yarışmayı, güzel vakit geçirmeyi, yardımlaşmayı, dini ve millî ritüelleri de barındırmaktadır (Karahüseyinoğlu 2008: 68). İnsanoğlunun hayvanlarla ve kendi cinsinden olanlarla mücadele etmek zorunda kalınca kendi vücut gücünden faydalanması sonucunda “güreş” ortaya çıkmıştır. Dolayısıyla güreş, iki canlı arasındaki mücadelenin örneğidir (Tayga 1990: 1). “Ata Sporumuz” olarak bilinen güreş, Türk kültüründe ve Türk spor tarihinde ve Türk toplumunda önemli bir yere sahip olmuştur (Fişne vd. 2017: 29). “Güreş tutmak”; askerlik, evlilik, hıdırellez, nevruz gibi törenler ve şenliklerin

ayrılmaz bir parçası olmuştur. Güreş, güreş tutanların güçlerini, zekâsını, dayanıklılığını test etmesidir (Çevik 2011: 26).

Geleneksel güreşin çeşitleri bulunmaktadır. Bunlar; Karakucak Güreşi, Kuşak Güreşi, Aba Güreşi, Şalvar Güreşi ve Yağlı Güreş'tir (Uyanıker 2019: 37). Karakucak güreşi, "Toprak alanda, çimde ve bunun gibi alanlarda çıplak ayakla yapılan, vücudun üstünün açık, altta da pıtpıt denen giysi ile yapılan geleneksel Türk güreşi"dir (Erdoğan 2008: 83). Karakucak Güreşi, Türklerin öz, millî güreşlerinden olup "Serbest Güreş" de denilen bir oyundur. Mançu, Yakut Türkleri, Moğalistan, Azerbaycan, Doğu ve Batı Türkistan, Kırım ve Kazak Türkleri'nde bilinen bir spordur. Bu güreşte pehlivanlar ayaklarına siyah renkte "pırpıt" giyerler ve bu güreşte pehlivanlar yaşlarına, güçlerine, kuvvetlerine ve ustalıklarına göre güreştikleri boylara ayrılır. Diğer güreş türlerinden farklı olarak bu güreşte "deste boyu" yoktur. "Ayak boyu" vardır. Diğer boylar yağlı güreş ile aynıdır. Günümüzde olan minder güreşi, karakucak ya da serbest güreşin farklı bir hâlidir (Güven 1992: 12-13). Anadolu'da yapılan Karakucak güreşinin ödülü büyükse buna "Büyük Güreş" adı verilmekte ve ödülün büyüklüğüne göre köylerden, kentlerden pehlivanlar katılmaktadır. Yakın köy ve köylerden pehlivanların katıldığı ve ödülü az olan güreşlere ise "Küçük Güreş" denilmektedir. Güreşler gelinin babasının evinden alınıp koca evine getirildiği gün yapılmaktadır. Bazı yerlerde ise kızın babasının evinden ayrılmadan önce de bu güreşler yapılmaktadır (Dervişoğlu 2012: 39).

Anadolu'ya gelen Türklerin yaptıkları asıl güreşlerin Karakucak güreşler olduğunu bilgi veren asıl kaynak *Dede Korkut*'tur. Bu destanda geçen *Kam püre oğlı- Bamsı Beyrek boyunu beyan ider Hanım Hey* hikâyesinde kullanılan kelimeler, bugün karakucak güreşinin yapıldığı yörelerde kullanılan güreşe ait kelimelerle aynıdır. Bu hikâyede geçen "kavraştılar, sarmaştılar, yire urmak, bunaldı, basılacak, kavradı, bağdamasın aldı, biline girdi" bugün bile hala kullanılmaktadır. Aynı zamanda yenişme şeklinin "arhası üzerine yire urdı" şeklinde olması bu güreşin karakucak şeklinde olduğunu açıkça ortaya koymaktadır (Kahraman 1989: 17-18).

Kuşak güreşi ise genellikle Kırım ve Tatar Türkleri tarafından yapılmaktadır. Hıdrellez'de, Tepreş günlerinde ve düğün merasimlerinde gelin alındıktan sonra bu

güreşin yapılması bir adet hâline gelmiştir. Kuşak güreşi düz ve çimenlik bir alanda yapılmaktadır. Güreşçiler gömlek, tuman ve iç donundan başka üzerindeki her şeyi çıkardıktan sonra "Cün Kurşav"ı adında bir kuşağı omzuna takarak güreş alanına çıkarlar. Ödül güreş bittikten sonra kazanan kişiye verilir (Kahraman 1989: 10-11).

Kuşak güreşlerinin bir örneğini günümüzde Özbekistan ve Özbeklerin bulunduğu ülkelerde oynamaktadır. Bu güreş düğünlerde ve bayramlarda çocukların meydanda toplanıp yapılmaktadır. Çocukların en büyüğü "Anabaşı" olur ve bu çocuk haricindeki kişiler geniş bir daire şeklinde otururlar. Oyun şu şekilde oynanmaktadır:

> Anabaşı : "Kim Pehlivan?" diye çocuklara sorar.
> Bir çocuk: "Ben pehlivan" der.
> Anabaşı : (Çocuğun elinden tutarak, diğer çocuklara)" Bu çocukla kim güreşir " der.
> Çocuklardan biri: "Ben güreşirim" der (Özhan vd. 1997: 90-91).

Anabaşı, çocukların elinden tutar ve güreş yapacaklarını söyler. Çocukların bellerine bel bağı (kuşak) sarılır. Çocuklar o kuşakların uçlarını ellerine dolar ve birbirlerini yıkmaya çalışırlar. Taraflardan birisi diğer tarafı kucağına alır ve yere yatırmadan önce diğer çocuklara "onge mi çopke mi" diye sorar. Eğer çocuklar onge derse yere yatırmadan bırakır, çopke derse yere yatırır. Anabaşı çocuklara "Tamam mı?" der. Anabaşı kazanan çocuğun elinden tutarak "Bu güreşçiye rakip var mı?" diye üç defa sorar. Hangisi diğerini yere yatırırsa güreşi o kazanır. Başka rakip çıkarsa çocuk onunla da güreşir, rakip çıkmazsa çocuk ödülleri kazanır (Özhan vd. 1997: 90-91). Oyunun temel kuralı kuşaktan tutularak güreş yapılmasıdır. Başka yerden tutulamaz. Güreş yerde yapılır ve rakiplerin birbirlerinin ayaklarını yerden keserek kazanmaları gerekmektedir (Şahin 2003: 35).

Aba güreşleri, günümüzde Gaziantep ve Hatay çevresinde oynanan, oldukça yaygın bir spor türüdür. Aba, ismini pehlivanların giydikleri abadan almaktadır. Aba; "yakasız, kaban uzunluğunda, yarım kollu, koltuk altı bölümü kol ucundan koltuk altına kadar kesik, keçeye benzemektedir." Aba güreşinin Judo ile benzerliği bulunmaktadır. Hatta Judo, Aba güreşinin sistemleştirilmiş ve geliştirilmiş hâlidir. Pehlivanlar abayı giydikten sonra beline de bir kuşak takarlar (Güven 1992: 13).

Aba güreşleri çim ya da toprak bir saha da yapılmaktadır. Güreş yapılacak yer çamurluysa saman dökülmekte ve kayganlık giderilmektedir. Ayrıca pehlivanlara zarar verecek taşlar ve dikenler de güreşten önce temizlenmektedir. Güreşin yapıldığı alana yörelere göre "mersah" veya "çukur" adı verilmiştir (Şahin 2003: 65).

Aba güreşlerinde ödül "top" adı verilen dört metrelik kumaştır. Bu ödül düğün sahibince hazırlanır. Bazen de ödül olarak "meşlah" adı verilen deve yününden yapılmış uzun, geniş bir giysi verilmektedir. Pehlivanlar bu kumaşların manevi değeri için güreşir. Kazanan pehlivan, topu (kumaşı) bir sopaya asarak davul zurna eşliğinde düğün yerine daha sonra ise kendi yaşadığı köye götürür (Şahin 2003: 89).

Aba güreşi ve güreş, judonun atası olarak kabul edilmekle beraber Hun, Saka, Oğuz, Karahanlı ve Osmanlı dönemlerine ait, kayalara oyulmuş ya da çizilmiş resimlerde çıplak veya giysili güreş ve aba güreşi temsil edilmektedir. Bir başka deyişle elbiseli güreş olan judo ya da aba güreşi; Türkmenistan, Özbekistan ve diğer Türk Cumhuriyetlerinde yapılan bir oyundur (Tüzün 2010: 16).

Günümüzde Kahramanmaraş'ta yapılan bir güreş çeşidi olan şalvar güreşi, çok eski çağlarda Türkmenler arasında yapılan bir güreştir. Eskiden bu güreş pırpıt ve kispet uzunluğundaki şalvarlarla yapılırken günümüzde kısa şalvarlarla yapılmaktadır. Kahramanmaraş'ta şalvarlarla yapılan "bayrak güreşi" denilen güreşler de bulunmaktadır. İsviçre'de bu güreşin aynısı "pantolon güreşleri" yapılmaktadır. Şalvar güreşinde pehlivanlar ayaktadır. Pehlivanların göbek veya dizleri yere değerse güreş tekrar ayakta başlar (Güven 1992: 14). Bu güreş; kum zemin, çeltik kabuğunu yere sererek, çim zeminde ve kar üstünde yapılabilmektedir. Birinci olan pehlivana ödül olarak koyun, koç, boğa, tay ya da altın gibi ödüller verilmektedir (Dervişoğlu 2012: 50).

Yağlı güreş ise Türklerin yüzyıllardır yaptığı bir güreş çeşididir. Bu güreş, karakucak güreşinin yağ sürülerek yapılan biçimidir. Günümüzde Ege, Trakya ve Karadeniz bölgelerinde yapılan güreş, davul zurna eşliğinde yapılmaktadır. Ödüllerin iyi olması ve seyirci potansiyelinin fazla olması bu güreşi yapanların sayısını artırmıştır (Güven 1992: 15).

Kırgızistan'da oynanan küröş (güreş) oyunu, iki oyuncunun kollarını kullanarak rakibini yere düşüren oyuncunun kazandığı oyundur. Oyunda yalnızca kollar kullanılır. En kısa sürede rakip oyuncuyu en fazla yere deviren oyuncu kazanır (Maratkızı'ndan akt. Günkaya 2022: 53). Güreş; bireyin dayanıklı ve cesaretli olma, kendine güven, alçakgönüllülük özelliklerini geliştirir. Aynı zamanda bireye güç ve kuvvet kazandırır.

Güreş, incelenen Türk destanlarından; *İdil ile Yayık* (Başkurt), *Kuzıykürpes ile Mayanhılıv* (Başkurt), *Kuzıykürpes* (Başkurt), *Salavat Batır* (Başkurt), *Köroğlu* (Gagavuz), *Kurmanbek* (Kırgız), *Kız Darıyka* (Kırgız), *Bagış* (Kırgız), *Manas* (SOV) (Kırgız), *Manas* (CMV) (Kırgız), *Kuzıykürpes ile Mayanhılıv* (Başkurt), *Dotan Batır* (Kazak), *Er Tokımbet* (Kazak), *Narikbay* (Kırgız), *Coodarbeşim* (Kırgız), *Ak Kan* (Şor), *Er Sogotoh* (Yakut), *Köroğlu* (Türkmen), *Seyitbek* (Kırgız), *Ösküs Uul* (Altay), *Alıp Batır* (Başkurt), *Alpamışa* (Başkurt), *Altı Yaşında Alpamışa (Birinci Varyant)* (Başkurt), *Targın ile Kujak* (Başkurt), *Aktaş Han* (Başkurt), *İdige ile Muradım* (Başkurt), *Köroğlu* (II) (Gagavuz), *Altın Taycı* (Hakas), *Manas* (Radloff), *Er Töştük* (CMV) (Kırgız), *Aran Taycı* (Şor), *Ölen Tayçı* (Şor), *Yirtöşlik* (Tatar), *Kara Kükil* (Tatar), *Alpamşa* (Tatar), *Mögaa Şagaan Toolay*, *Bayan Toolay* (Tuva), *Dirse Han Oğlu Boğaç Han* (Dede Korkut Oğuznâmeleri), *Bay Büre Oğlu Bamsı Beyrek Boyu* (Dede Korkut Oğuznâmeleri), *Kanlı Koca Oğlı Kan Turalı* (Dede Korkut Oğuznâmeleri), *Battal Gazi, Ali Kişi* (Azerbaycan), *Ural Batır* (Başkurt), *Goroğlu'nun Çocukluğu* (Özbek), *Kan Pergen* (Şor), *Alıpmemşen* (Tatar), *Edigey* (Tatar) adlı destanlarda bulunmaktadır.

3.11 Gürz

Gürz, hem bir savaş aracı hem de bir oyun aracıdır. Türklerin kullandıkları gürz, yekpâre saplı veya zincir saplı olup talim gürzleri ile spor olarak kullandıkları gürz farklıdır. Talim amacıyla kullandıkları gürz iki yüz okka (256,5 kg) kadar olmaktadır. Oyunlardan önce bu gürz ile talimler yapılmaktadır. Gürzün kullanım şekli ise sağ ve sol elde, değişik yönlerde kullanılmaktadır. Ayrıca gürz, belli kurallarla ile çevrilip sallanarak ya da kaldırılıp indirilerek kullanılmaktadır (Tüzün 2010: 19). Gürz,

düşmanı yakalamak amacıyla yakın çatışmada kulllanılan bir silah olduğu için bu oyunun amacı savaş taktiği kazanmaktır.

Gürz, incelenen Türk destanlarından *Battal Gazi*'de geçmektedir.

3.12 Kara Koyum Dümpüldök

Kara koyum dümpüldök oyunu 15-20 kişi arasında erkek ve kız karışık oyunculardan oluşan bir oyundur. 10-15 yaş grubunun oynadığı oyunda oyucular, iki gruba ayrılır. Bir grubun içindeki bir kişi hariç o grubun tüm oyuncuları bir başörtüsünün (coolok) altına girerler. Dışarıda kalan oyuncu 4-5 m uzunluğundaki ipi içerdeki oyunculara uzatır ve ipi bırakmadan grubun etrafında koşar. Diğer takım ellerindeki başörtüleriyle örtünün altında bulunan oyunculara vurmaya çalışan rakip takımın oyuncularını yakalamaya çalışır. Rakip, bu oyunculardan birine vurursa o oyuncu oyundan çıkar. İpi tutan oyuncu rakip takımdaki oyunculardan birini yakalarsa o oyuncu da oyundan çıkar ve diğer takım biri hariç örtünün altına girer. Oyun yine aynı şekilde devam eder. Takımlardan birinde örtünün altında tek oyuncu kaldığında oyun biter (Taşbaş ve Maratkızı 2010: 239). Güç ve yetenek isteyen bu oyun, bireyin hızlılık, bulma, yakalama özelliklerini de geliştirir.

Kara koyum dümpüldök oyunu, incelenen Türk destanlarından *Manas* (CMV) (Kırgız)'ta geçmektedir.

3.13 Kılıç (Kiliçvazlik/Kılıç Çaap)

Bir savaş aleti olan kılıç, aynı zamanda bir oyun aracı olarak da kullanılmıştır. Kılıç gösterileri, oyunlarda ve şölenlerde vazgeçilmeyen bir yarışma ve gösteri çeşididir. Türkler çocuklarını çok küçük yaşlarda tahta kılıçlarla çalıştırarak onlara savaş talimi yaptırırlar ve güçlerinin, yeteneklerinin ortaya çıkmasını sağlayarak yarıştırırlardı (Afyon vd. 1997: 58-59). Tüzün (2010: 171)'ün Kaşgarlı Mahmut'un eserindeki demir maddesinden aktardığı bilgiye göre Eski Türklerin eğri ve tek yüzlü bir savaş aracı olarak kullandıkları kılıçları ile düzenlenen oyunlara büyük önem verdiklerini ifade etmektedir. Yıl dönümlerinde ve büyük törenlerde bir ateşin çevresinde müzik eşliğinde kılıçla ritmik hareketler yapmaktadırlar. Kılıç-kalkan oyunu dini bir inançtan

oluşan bir oyundur. İlkbaharda ateşin başında oynanan oyun yeni yıl için yapılmaktadır. İki düşman kabile arasında yapılan bu oyunda öldürme şartı da vardır. Ancak düğün ve bayram gibi özel günlerde oynanan kılıç oyununda oyuncular birbirini yaralamaktan kaçınırlardı.

Kırgızistan'da çocuk oyunu olarak oynanan "Kılıç Çabışuu" adında 2-6 kişi arasında erkek çocukların oynadığı bir çocuk oyunu bulunmaktadır. Oyunda kılıç olarak çubuk kullanılmakta, oyuncular oyunun kurallarını konuştuktan sonra ellerindeki sopalarla birbirlerine vurmaya çalışırlar. Rakibinin çubuğunu en çok deviren oyuncu kazanır (Marat Kızı'ndan akt. Günkaya 2022: 52).

Kılıçla oynanan bir oyun türü de kılıç-kalkan oyunudur. Kılıç-kalkanın kökü Türkistan'a dayanmaktadır. Anadolu'da ilk doğduğu yer ise Bursa'dır. Kılıç-kalkanların birbirine vurulması ile oynanan oyun, müziksizdir. Osmanlı padişahlarından Osman Gazi ve oğlu Orhan Gazi, Bursa'yı aldıkları zaman askerler, kılıç-kalkan gösterileri yapmışlardır. Orhan Gazi döneminde yaptıkları savaş talimleri daha sonra oyun halini alarak günümüze kadar gelmiştir. Şanlıurfa'da erkeklerin düğün ve bayramlarda davul-zurna ile oynadığı kılıç-kalkan gösterileri, Muş'un Malazgirt ilçesinde ve Siirt'te kılıç-kalkan oyunu bulunmaktadır. Bütün Türk topluluklarında kılıç kullanma ve kılıç talimleri yapmak için birlikler kurulmuştur. Kılıç, bir oyun aracı ve başarı gösteren beylere, komutanlara hediye olarak kılıç verilmekteydi. Savaşta kılıcın yerini süngü, kişisel konumda ise tabanca almıştır. Bugün bir tür kılıç-kalkan oyunu olan "matrak", kelime anlamı "eğlencelik" demektir. Sağ elde matrak, sol elde yastık kalkan veya sağ elde tahta kılıç, sol elde yastık kalkan ya da her iki elde de birer matrakla oynanabilen matrak oyununun toplam üç çeşidi bulunmaktadır. Bu oyunda amaç matrakla rakibin başına dokunmaktır. Denge, hız ve teknik oyunu olan matrak oyununda en çok puanı alan oyuncu kazanır (Tüzün 2010: 170-182).

Nevruz bayramının birinci günü oynanan "kılıç sallama" en bilinen spor yarışmalarından biridir. Bir kamışa deriden bir kalpak geçirilir ve at üzerinde gelen oyuncular kamışı kalpağın altından kalpağa dokundurmadan biçmeye çalışırlardı. Yetenek isteyen bu oyun en iyi kılıç kullananların oynadığı bir oyundur (Çay 1991:

141-142). Bir tür taktik geliştirme oyunu olan bu oyun, bireyin kılıç kullanma yeteneğini geliştirir.

Kılıç oyunu, incelenen Türk destanlarından; *Kuzı Kürpe ile Bayan-Sılu* (Tatar), *Aktaş Han* (Başkurt), *Kırk Kız* (Karakalpak), *Canış Bayış* (Kırgız), *Battal Gazi*, *Kan Pergen* (Şor) adlı destanlarda yer alır.

3.14 Kütük Oyunu

Çuvaşlarda "tun-tun" adlı bir oyun adıdır. Şu şekilde oynanır: "Gençler sıra sıra kütük üstüne otururlar. Oyun başı olan kişi, kütük üstünde oturanlara hızlı bir şekilde sessizce ad verir. Diğer bir kişi tun-tundur. Oyun başı ile tun-tun arasında şöyle bir konuşma geçer. "Tun-tun! Adı ne?" "Kĭmaka (Ocak)!" Oynayanlar arasında kĭmaka (ocak) varsa o kendi yerinden kalkar, tun-tun yerine oturur". (Hivetiri'den akt. Bayram 2013: 302). Bireyin sosyal etkileşimini ve karar verme yeteneğini geliştirir.

Kütük oyunu, *Ulıp Halapisem* (Çuvaş)'de geçmektedir.

3.15 Koşu/Yaya Yarışı (Cöö Cabış/Jayav Yarış)/Yaya Koşusu (Yöger/Yögir)

Türkler, yayan koşmaktan çok at üstünde yarışmayı severler. Yaya koşusu daha çok düğünlerde, şölenlerde yapılmaktadır. Koşulacak mesafe ve şartlar belli bir kural ile belirlenerek nereden nereye kadar koşulacağını ödülün ne olduğu oyunculara bildirilir. Büyük küçük herkes istediği kıyafette yarışa katılır (Kahraman 1995: 625). İlk uzun mesafe koşusunun Tunguz Türklerinde yapıldığı bilinmektedir. Türkler koşularını genellikle dinsel amaçla yapmıştır. Ayrıca yürüme yarışları yapılmış. Bunun yanı sıra durarak ve hareketli uzun atlamalar, tek ve çift ayak sıçramaların yapıldığından bahsedilmektedir (Afyon vd.1997: 64). Bireyin hızlı olma yeteneğini geliştirerek kas gelişimine de olumlu katkılar sağlar.

Koşu, incelenen Türk destanlarından *Kuzıykürpes* (Başkurt), *Kuzıykürpes ile Mayanhılıv* (Başkurt), *Er Töştük* (CMV) (Kırgız), *Yirtöşlik* (Tatar), *Mögaa Şagaan Toolay* (Tuva), *Edigey* (Tatar) adlı destanlarda geçmektedir.

3.16 Kız Oyunu [Akıynek (Atışma)/Car Köröşü (Yar Köröşü)]

Akıynek oyunu (kız atışma oyunu), ayaldardın sayış oyunu (kadın mızrak oyunu), ayaldardın küröş oyunu (kadınların güreş oyunu), kız carış oyunu (kız yarış oyunu) (Günkaya 2022: 49-50) olmak üzere Kırgızistan'da oynanan kız oyunları dört adettir.

İncelenen destanlarda bu oyunlardan; kız oyunu (car köröşü) ve atışma (akıynek) oyunları geçmektedir. Kız oyunlarından car köröşü; *Canıl Mırza* (Kırgız), *Seyitbek* (Kırgız)'te, akıynek (atışma) ise *Manas* (CMV) (Kırgız), *Belagerdan* (Özbek), *Köroğlu (III)* (Gagavuz), *Akböpe-Savıtbek* (Kazak)'te yer almaktadır.

3.16.1 Akıynek Oyunu (Kız Atışma Oyunu)

Akıynek oyununa, "ak ıynek" veya "akıya" da denilmektedir. Oyunda iki kişi birbirine karşılıklı laf söyleyerek, sataşarak ya da birbirlerini alt etmeye, küçük düşürmeye çalışarak oynanan oyundur (Maratkızı'ndan akt. Günkaya 2022: 49).

Kırgız Türkçesinde akıynek, "akıy" fiilinden gelmektedir. Kırgızların geleneğinde "akıynek" (atışma) şiirleri, Kırgızlarda daha çok kız çocukları arasında söylenilen bir türdür. Erkek çocukları tarafından söylenen atışmalar nadir de olsa icra edilmektedir. Akıynek şiirlerinin bugünkü durumuyla ilgili olarak Supataeva (2019: 53), akıynek şirilerinin amacının aslında karşsındaki rakibini zekasıyşa alt etmek, mücadele etmek ve kazanmak olduğunu iafde ederek bu oyunun Kırgızistan'da Sovyet dönemi başladıktan sonra unutulduğunu, ancak Kırgızistan egemenliğine kavuştuktan sonra bu oyunun canlılığını koruduğunu aktarır (Taştemirov'dan akt. Supataeva 2019: 53).

Naciye Yıldız, *Kırgız Halk Edebiyatı I Irlar / Ezgili Şiirler-Türküler* adlı kitabında Kırgız toylarında kız çocukları ve delikanlılar tarafından bir arada eğlenmek ve bir olayı kutlamak üzere oynadıkları geleneksel oyunlar sırasında söylenen şiirlerden örnekler göstermiştir. Bu oyunların adlandırılması şu şekildedir: "Selkinçek (Salıncak), Elden Elden El Çabar (El Çırpma), Aksak Kempir Bapalak (Aksak Nine Bebek), Kız Oyun, Dümpüldök (Zıplama Oyunu), Şabiyat, Koon Üzmöy (Kavun Koparma Oyunu), Tokmok Saluu (Tokmak Bırakma), Çikildek (Çelik-Çomak

Oyunu), Kız Kuumay (Kız Kovalama Oyunu), Kız Cigit Aytışı (Kız Erkek Atışması)" oyunları gösterilmiştir (2007: 217-255).

Kırgızistan'da "kız atışma (akıynek/ak iynek/akıya)" adıyla bilinen oyun; kızlar arasında, 10 yaş ve üzeri kişiler tarafından, iki kişi ya da grup halinde oynanan bir oyundur. İki rakibin ya da grubun şiir şeklindeki atışmalarla kazanmaya çalıştığı oyundur. Her iki takım da birbirleriyle alay ederek, eleştirerek, birbirlerini küçük düşürerek kazanmaya çalışır:

Seni bolso köp kızdar
Kiyimin taza kiye albas
Kiyse da taza cürö albas
Köynögünö süt tamgan
Tak bolso da köynögü
Tazalap cuup albagan
Tazalıkka sarañ kız dep cüröt...

Sana ise tüm kızlar
Temiz giyinemeyen
Giyse de temiz tutamayan
Elbisesine süt damlatan
Leke olsa da giysisi
Temizleyip yıkayamayan
Temizlik cimrisi kız derler..."
(Taşbaş ve Maratkızı 2010: 150).

Kırgızistan'da "kayım aytışuu" adıyla bilinen oyun, hararetli atışma oyunudur. Kız-erkek karışık oynan bir oyundur. Oyunda anonim ürünlerden (şiir, destan vb.) yararlanılır. İki rakip takımdan birer oyuncu ortaya çıkar ve şiirler ile atışarak üstün gelmeye çalışırlar. Kim üstün gelirse o takım kazanır (Taşbaş vd. 2010: 238).

3.16.2 Ayaldardın Sayış Oyunu (Kadın Mızrak Oyunu)

Ayaldardın Sayış Oyunu (kadın mızrak oyunu), iki kişinin mızrak ve at kullanarak birbirlerini attan düşürmeye çalıştıkları oyundur. Rakibini attan düşürdükten sonra onun tekrar atına binmesine engel olur ve mızrağı göğsüne tutarak engel olur. Rakibini hareketsiz hâle getiren oyuncu kazanmış olur (Maratkızı'ndan akt. Günkaya 2022: 50).

3.16.3 Ayaldardın Küröş Oyunu (Kadın Güreş Oyunu)

Ayaldardın küröş oyunu (kadın güreş oyunu), iki kişi birbirinin saçından, boynundan, kollarından tutarak birbirini yere düşürmeye çalışır. Rakibini tekrar ayağa kaldırmayan, hareketsiz bırakan oyuncu kazanır (Maratkızı'ndan akt. Günkaya 2022: 50).

3.16.4 Kız Carış Oyunu (Kız Yarış Oyunu)

Kız carış oyunu (kız yarış oyunu), bir at yarışı oyunudur. En az 5-6 oyuncunun atlarına binerek belli bir mesafeyi atlarıyla koşup hedefe ilk ulaşan atlı oyuncunun kazandığı bir at yarışı oyunudur (Maratkızı'ndam akt. 2022: 50).

3.17 Kız Kovalama/Kovalama (Kıv/Quw)

Oyun-yarış türü olan kız kuu, eskiden damat ile nişanlısı arasında yapılmaktadır. Kazak Türkleri'nde "kuda tüsürü" adı verilen söz kesme ya da nişan törenlerinde oynanan bir oyundur. Nişan kesme sırasında kız ile damata bu yarışı yaptıran aile büyükleridir. Eskiden mutlaka oynatılan bu oyun, günümüzde ise isteğe bağlı olarak oynatılmaktadır. Gerek resmi gerekse dini bayramlarda da bu oyun oynatılmaktadır. Resmî ve dini günlerde yapılan yarışlara, kendine ve atına güvenen herkes katılabilir. Bir başka deyişle oyuncuların sayısında bir sınırlama yoktur. Yarış başlamadan önce ara uzaklığı birbirine 1-2 km olan iki yer belirlenir. Birinci yerde duran atlı oyuncu delikanlı önünde 10 m mesafede duran kızı kovalayarak yakalamaya çalışır. Belirlenen ikinci yerde kıza yetişmesi ve kızı öpmesi lazımdır. Öptükten sonra delikanlı kaçmaya başlar ve kız onu kovalamaya çalışır. Kız onu yakalarsa kamçısını alır. Ancak bazı kızlar yakalansa dahi kendisini öptürmeyebilir. Bu durumda delikanlı eliyle ya da kalpağıyla kıza dokunur. Yarışta yakalanan kız ya da erkek altı ay hiçbir yarışa katılamazlar. Bu, yarışın genel kuralıdır. Günümüzde bu oyun, Nevruz'da yapılan bir yarış olarak yaşatılmaya devam etmektedir (Tüzün 2010: 86-87).

Kırgızlarda da oynanan bu oyun, "kız kuumay" adıyla geçmekte olup atlı bir oyundur. At sırtında bir oyuncunun kaçıp diğer oyuncunun atla beraber kovaladığı bir oyundur. Oyun, hem grup halinde hem de bir erkek ve bir kızın katılımıyla gerçekleşmektedir. Grup halindeyse millî kıyafetleriyle oyuna katılırlar. Kızlar at üzerinde belli bir noktaya doğru kaçarken erkekler de kızları yakalamak için kovalar. Eskiden bu oyun, kızı almak isteyenlerce oynanmakta olup kim kızı yakalayıp atına bindirir, onu öperse o almaktadır. Dolayısıyla bu oyun, önceden oyuncuların sosyal statülerini de değiştiren bir oyun olmuştur. Bu oyunun diğer bir türü ise bu oyunculardan biri kız, diğerleri erkek olmalıdır. Hızlı koşan bir ata binen kız, ardından onu kovalayan bir

grup erkek, kızı kovalar. Kız gönül verdiği erkeğe zorluk çıkarmadan onun atına biner. Ancak kızın istemediği bir delikanlıysa onun atına kamçıyla vurarak savunur. Bu anlamda oyun, anlaşmalı bir oyundur. Eğer istediği delikanlı oyuncular içinde değilse kız kendi isteğiyle oyuna katılmayabilir. Kız nişanlıysa, kızın anne ve babası bu oyuna katılmasına izin vermez. Kız kuumay oyunu, gençlerin oyunla anlaşarak evlenmek istediklerinin açık göstergesi olarak görülebilir (Bellek 2015: 124). Oyunun Kırgızlarda ve Kazaklardaki erkek versiyonuna da "cigit kuumay (yiğit kovalama)" adı verilmektedir (Türkmen vd. 2019: 1423).

Günümüzde Kırgızistan'da oynanan kız kuumay oyunu değişmiştir. 3-15 kişiden oluşan oyuncular eşliğinde oynanır. Bir lider seçilir ve ardından oyunun kuralları hakkında konuştuktan sonra diğer oyuncular sıraya girer. Oyuncular, liderlerin ayak izlerini takip ederler ve başı eğik, hızlı bir şekilde yürürler. Liderini takip etmeyen, yorulan oyuncular oyundan çıkıp oyunun bitmesini beklerler. Oyun bitince başka bir lider seçilir ve oyun yeniden başlatılır. Kazanan kişi, bitiş çizgisine ulaşan kişi olacaktır (Anarkulov'dan akt. Günkaya 2022: 62). Fiziksel bir güç gerektiren bu oyun, kişisel yetenekleri de geliştirmeye yardımcı olur.

Kovalama oyunu destanlarda çocuk oyunu olan kovalama ya da erkeğin kızı kovaladığı oyunlardır. *Kırk Kız* (Karakalpak), *Targın Batır* (Başkurt), *Targın ile Kujak* (Başkurt), *Kuzıykürpes* (Başkurt)'te geçmektedir.

3.18 Kukla Oyunu (Gölstan Oyunu)

Tatar destanlarından Tülek Destanı'ndaki gülistan oyunu, bir kukla oyunudur. Kukla kelimesinin TDK'nin *Güncel Türkçe Sözlük*'ündeki karşılığı şu şekildedir: "1. Hareketli yerleri iplikle sanatçının parmaklarına bağlanarak veya eldiven gibi bir kesiti kullanarak bir perdenin üzerinden oynatılan, bez, karton vb. hafif nesnelerden yapılmış insan ve hayvan figürleri. 2. Ayakları olmayan, alttan içine el sokularak oynatılan çeşitli nesnelerden yapılmış bebek. 3. Bu bebeklerle oynatılan oyun." [URL-11] Tanımlara bakıldığında kukla, insan ya da hayvan figür olarak bilinmekle beraber aynı zamanda oyuncak bebekle de aynı algılanmaktadır. Günümüzde ise kuklanın daha çok tiyatro yanı ön plana çıkmaktadır.

Günümüz Türk lehçelerinde ise kukla kelimesinin karşılığında kullanılan ifadeler şöyledir: Azerbaycan Türkçesinde kukla, gâlin (oyuncag); Başkurt Türkçesinde kursak; Kazak Türkçesinde kuvırşak; Kırgız Türkçesinde kürçaktan, oyun (teatr); Özbek Türkçesinde koğırçak; Tatar Türkçesinde kurçak; Türkmen Türkçesinde gurcak (teatrda); Uygur Türkçesinde koçak (Karşılaştırmalı Türk Lehçeleri Sözlüğü 1991: 512-513).

Kukla; tahta, alçı, karton veya bez malzemeden yapılmış insan, hayvan ya da çeşitli figürlerin el, ip, sopa aracılığıyla bir kişi tarafından seslendirilmesine ve oynatılmasına dayalı bir gösteri sanatıdır. Kuklaları seslendiren ve oynatan kişilere 'kuklacı' denir (Boratav 2016: 210; İvgin, 2000: 63). Yapma bebeklerin bir türü sayılan kukla bebekler, geleneksel seyirlik oyunları içinde de görülmektedir. Kukla, cansız bir figürün insan eliyle hareket ettirerek oynatılması sanatıdır. Ayrıca Anadolu'nun bazı yerlerinde "bebek oyunu, koçak, hemeçik, kabak oyunu" bez bebek nitelikli figürlerle oynatılmaktadır (Tuncer 2010: 17).

And (1985: 242-259), *Geleneksel Türk Tiyatrosu* adlı kitabında "kukla"nın ortaya çıkışını açıklar. Kukla kelimesinin Yunanca bir kelime olmasından yola çıkarak Çin'e Akdeniz bölgesinden Türkler ya da İranlılar tarafından getirildiğini, Çince karşılığının "kwei-lei (kukle)" olduğunu Çinli bir bilginden aktarmaktadır. Ayrıca Çin'de kuklanın İS. 633'te görüldüğünü, Tanj döneminde Japon kukla oyunu kurgusuyla ilgili olduğunu vurgular. Kuklanın Türkiye'ye gelişi ve Türk kuklası hakkında kesin bilgiler bulunmamakla birlikte 17. yüzyıldan itibaren "kukla" kelimesi kullanılmaya başlanmış ve 17. yüzyıldan önceki dönemde ise "hayalbaz, şehbaz, suretbaz, piyade çadırları" kelimeleri kullanılmıştır.

Kuklanın ilk nerede ve nasıl ortaya çıktığı bilinmemekle birlikte Henryk Jurkowski, kuklanın her kültürde ve toplulukta gelişiminin belirli bir aşamasında ve dinsel, törensel veya şamanistik ortamda doğmuş olabileceği görüşündedir [URL-12]. Kuklanın kökeninin ritüellerde yapılan maskeli gösterilerden ya da bebek, heykel ya da oyuncak olarak ortaya çıktığına dair görüşler bulunmaktadır. Özhan da kuklanın kökeninin, ritüellerde yapılan maskeli gösterilerden ortaya çıktığının doğru olduğunu ifade etmektedir. Tilakasiri'ye göre ilkel insanın dinsel ve büyüsel amaçlarla yaptığı

put ve oyuncaklar ile temsil ettiği kişiler arasında bir ilişki bulunmakta olup kukla yapımı bu süreçle ilişkilidir. Taklit edilen nesnenin geliştirilmesiyle farklı malzemeler kullanılarak kukla ortaya çıkmıştır. Kuklalar, kutsal işlevleri de yerine getirme aracı olarak Tanrı olarak tapılmış ve mezarlara konulmuştur. Zamanla gelişme göstermiş olan kuklalar, önceden törenlerde dinsel ve büyüsel amaçlarla oynatılmıştır (Özhan 2010: 33; Tilakasiri 2008:15), [URL-13]. Temur'un ahşap oyuncak ortekenin birkaç türünü yapan meşhur usta D. Şoqparulı'dan aktardığı bilgilere göre orteke, ip yardımıyla bağlanan dağ keçisi şeklinde tamamı on parça olan ahşap bir kukladır. Kuklanın hareketini sağlayan ise ahşap tahtaya sabitlenen kamışın içine konulmuş ince çubuktur. İnce çubuğun ucuna ip bağlanıp ipin ikinci ucunu kamışın ortasından açılmış delikten çıkarıp sağ elin parmağına takılıp çekilmesiyle ip kamışın içindeki çubuğu aşağı-yukarı hareket ettirmektedir. Eğer dombıra çalan kişi solak ise sol elin parmağına takılmaktadır ve o şekilde hareket ettirmektedir. Ortekenin karnına çubuğun yukarı kısmına yerleştirilen çelik telin ikinci ucu sabitlenir. Çubuk aşağı-yukarı hareket ettikçe orteke, zıplayarak dans etmeye başlar. Orteke hareket ettiğinde ortekenin ayağı altındaki tahtaya "meydan" denir. Bu tahtaya değip, izleyicilere tahtayı tekmeliyormuş gibi tekmeleyerek, ritme göre dans ediyormuş izlenimi verir. Orteke denilen oyuncağı sal-seriler (gezgin şarkıcı, ozanlar) yanlarında taşırmakta ve ortekenin kafasına kırmızı-yeşil renkli püsküller takarak süslemektedirler. Kırgızlar da tıpkı Kazaklar gibi orteke adlı oyuncağı, kopuz eşliğinde dans ettirmektedir (2017: 8).

Orteke, Kırgızlarda "takteke" ismiyle adlandırılmıştır. Takteke, tekerlerin boynuz tokuşturmasından ortaya çıkan taklidi bir kelime olup aynı zamanda tekenin diğer hayvanlarla mücadelesini anlatmakadır. Sadece Kazaklarda değil Orta Asya'daki diğer göçebe kültürler arasında da geçmişte yaygın bir kukla gösterisidir. Bir müzik aleti eşliğinde özel ezgilerle icra edilmesiyle de doğrudan kamlık uygulamalarında da kullanılmaktadır. Orteke ve taktekeye benzeyen kukla oyunları Türkmenistan, Özbekistan, Tacikistan ve Afganistan'da da bulunmaktadır (Temur 2017: 8). Kukla oyunu; aynı zamanda bireye paylaşma, beden dilini kullanma becerisini kazandırır.

Ortekenin geliştirilmiş örnekleri Geleneksel Müzik Aletleri Müzesi'nde korunmuş ve bu oyuncak folklorik-etnografik müzik grupları tarafından da kullanılmaya başlanmıştır. Bu ahşap oyuncak, çok eski dönemlerden beri kullanılmaya başlanmış

ve günümüz kukla tiyatrosunun en eski ve ilk örneği olmuştur (Alimbay'dan akt. Temur 2017: 9).

Temur, orteke için şunları ifade etmiştir:

> Kazakçada Orteke, dağ keçisi anlamına gelir. Or (çukur) ve tekenin birleşiminden oluşan bu kelimenin gerçek anlamı çukura düşen dağ keçisidir. Rivayete göre avcılar yaban hayvanlarını avlamak için çukurlar açar ve bu çukurların ağzını da dal parçalarıyla gizlerlermiş. Çukura düşen yaban hayvanı, çukurdan çıkmak için zıplayarak çabalarmış. Orteke kukla oyununda dombıra eşliğinde dağ keçisini simgeleyen oyuncağın sürekli zıplama figürleri ile kendi etrafında 360 derece dönmesi de, bu avlanan hayvanın çukur içindeki bu hareketlerini simgeler. Kamlık inancında, her av hayvanı bir tös tarafından avcıya hediye edildiği için kutsal kabul edilir ve bu kutsal varlık, yani çukura düşen dağ keçileri için dombıra eşliğinde ezgiler (küy) söylenirmiş (2017: 7).

Dolayısıyla orteke, kamlık uygulamalarında da görülen özel ezgilerle icra edilen bir gösteri çeşididir. Bu kültürel öge, günümüzde inanç unsurunu yitirmiş ancak eğlenme ve eğlendirme işlevini hâlâ taşımaktadır. Temur'un da bahsettiği gibi Çömçe Gelin oyunu gibi yağmur duasındaki dini işlevini yitirmiş, günümüzde çocukların dilinde oyun oynama bağlamında bir eğlence unsuruna dönüşmüştür (2017: 9).

Türk destlarında orteke oyuncağının bulunduğu oyunun adı gülistan oyunu olarak geçmektedir. Gülistan oyunu, Tatar destanlarından *Tülek Destanı* ve varyantlarında yer almaktadır.

3.19 Mangala (Korgol/ Korgool)

Mangala; korgol, korgool, dokuz kumalak, tokuz korgol adlarıyla da bilinmektedir. Kırgızların eski ve millî bir oyunu olan korgool oyunu, yere kazılan bir çukurda oynanmaktadır. Korgoollar; taş, tahta, koyun gübresi, kil, ot tohumları gibi başka malzemelerden yapılmıştır. Topluca eğlenilip oynanan bir oyun olup köyde veya köyler arasında oyunun yarışmaları düzenlenmektedir. Yarışmada kazananlar ödüller almaktadır. Oyunu iki oyuncu oynamakta ve yaş ve cinsiyet ayrımı bulunmamaktadır (Ağgün 2015: 61).

"Dokuz taş, dokuz kuyu, mangala" adlarında da olan korgool oyunu, aslında askeri stratejiler geliştirmeyi sağlayan bir oyundur. Türkler oyunda kullanılan her bir taşa asker, çukurlara da otağ demişlerdir. Bu oyunda 162 taş, bir oyun tahtası bulunur.

Oyun tahtasında iki sıra halinde dizilmiş dokuzdan on sekiz çukur ve oyuncuların kazandıkları taşları koyması için de bir hazine bulunmaktadır. Taşlara "korgool" adı verilmektedir. Bu taşlar dışında her oyuncu için farklı renklerde birer taş daha bulunur. Oyunun amacı en fazla taşı kazanmaktır. Başlangıçta her çukurda dokuz taş bulunmaktadır. Oyunun ismi de buradan gelmektedir. Kura çekilerek ilk oynayan oyuncu belirlenir. Herhangi bir oyuktaki dokuz taşı alır ve birini aldığı oyuğa bırakır. Saat yönünün tersi istikametinde (sağ tarafa doğru) her bir taşı bir oyuğa yerleştirir. Bu şekilde elindeki taşları bitirir. Son taş rakibin oyuğundaki taşların sayısını çift yaparsa o oyuktaki tüm taşları alır, yani yutar ve hazinesine koyar. En fazla taşı kim alırsa oyunu o kazanır (Tüzün 2010: 218-219).

Arslan Küçükyıldız (2011)'e göre satranç, dama ve mangala zekâyı geliştiren oyunlardır ve satrancın atası olarak bilinen Türk mangala oyununun genel özellikleri şunlardır:

1. Mangala oyunu her yaş ve zekâ seviyesine göre kolaydan zorluğa doğru derecelendirilebilmektedir. Ayrıca zorluk seviyesi yeterli düzeyde gelmiyorsa, oyuncular kendi aralarında seviyeyi, oyuna bir takım farklı kurallar getirerek yükseltebilmektedirler. Bazı yörelerde mangala oyunun kendi içinde de farklı türleri vardır.

2. Mangala oyununa başlayacak kişiyi, aşık atarak saymaca, yaş-kuru atarak, kısa uzun çöp çekilerek, belirlenen noktaya taş isabet ettirerek, elde saklanan taşı tahmin etme vb. gibi şekillerde oyuna başlayacak kişi belirlenebilmektedir. Genellikle oyuna ilk el kim başlamışsa, ikinci ele karşısındaki rakibi başlamaktadır.

3. Mangala oyununda oynanan taş sayısı değişebilmektedir. Çoğunlukla taş sayısı belirlenen kuyu sayısı kadardır. Ayrıca oyuncular oyunu zorlaştırmak için kuyu sayısını 3-4-5'ten başlayıp 15-20'ye kadar arttırabilmektedirler. Bazı yörelerde kuyu sayıları, oyunu oynayan oyuncu sayısına göre değişebilmektedir.

4. Mangala oyununda oynanan taş sayısı değişebilmektedir. Çoğunlukla taş sayısı, belirlenen kuyu sayısı kadardır. Ayrıca bütün oyuncular oyun başlamadan taş sayısını arttırıp azaltma şansları da vardır.

5. Mangala oyunun hangi yöne doğru oynanacağı hakkında değişiklikler olabilmektedir. Oyun başlamadan oyunun yönü kararlaştırılır. Mangala oyunu, sağ ve sol tarafa doğru oynanabildiği gibi kişilerin isteğine bağlı olarak da yön tayin edilebilir. Ayrıca oyun sırasında sırası gelen oyuncu oyunun yönünde değişiklik yapabilir.

6. Türkiye'de oynanan mangala oyununda oyuncu sayısı değişebilmektedir. İki oyuncuyla oynanabildiği gibi iki veya daha fazla oyuncuyla da oynanabilir.

7. Oyunda taşlar dağıtılırken bazı farklılıklar görülebilmektedir. Oyunu oynayan kişiler taşları kuyudan çıkartıp dağıtmaya başlayabildikleri gibi hemen yanındaki kuyudan da taş dağıtımına başlayabilmektedir.

8. Mangala da taşı almada, sayı kazanmada bazı farklılıklar görülebilmektedir. Taşların konduğu son kuyudaki taşları alma, boş kuyuya taş bırakıldığında karşısındaki kuyuda bulunan taşları alma, boş kuyuya taş bırakıldığında sonraki kuyudaki taşları alma, son taşla çift yaparak alma, çift yaptığında önceki kuyudaki taşları alma veya sonraki kuyudaki çiftleri alma, önceki ve sonraki kuyulardaki taşları alma, çift yaptığı kuyuların karşısındaki kuyudaki taşları alma, taşları belli bir sayıya kavuşturunca taş alma ve hanelere taş bırakılmasıyla taş alma yoluyla oyun sürdürülür. Bazı oyunlarda, oyuna rakip devam ederken, kendi tarafındaki taşlar belli bir sayıya kavuşunca taş alma (ev göçmeni) vardır.

9. Mangala oyunu oynanırken oyun hızında bazı farklılıklar görülebilmektedir. Bazı bölgelerde taş saymaya, düşünmek için zamana izin verilir, bazı yörelerde ise verilmez. Oyuncu ancak hızlı bir şekilde dikkatli bakmadan sayabilir. Mangala Osmanlı'da oynanırken ise oyunun hızını arttırmak için sona kalan taşların rakibe verilmesi olanaktır.

10. Türk Mangalası'nda özel taşlar görülür. Yine bazı taşlar, sıradan bir taş iken oyundaki durumu ile özel taş konumuna geçer. Bu durum dama ve satranç oyunlarında sıradan taşların önemli taşlar haline gelişini hatırlatmaktadır. Mesela mangala (Osmanlı) oyununda rakibin kuyusundaki 2 taşın yanına 3. taşınızı koyarsanız, bu kuyudaki taşları aldığınız gibi, bu kuyuya renkli taşınızı, kalenizi de koyarsınız ve

bundan sonra bu kuyuya bırakılan her taş sizin olur. Mangala (Osmanlı)da bu özel, renkli taşın adı kale, ev göçmeni oyununda dede, dokuz kumalakta tuzdık (tuzluk)tır. Dedenin konduğu kuyudaki taşlara (çocuklara) kimse dokunamaz. Hane oyununda da bu özel taş iki tanedir. Biri renkli taş, diğeri pıç taş veya kemiktir. Pıç taş olumsuz, renkli taş makbul taş olarak görülmektedir. Bu da aşık, aksüyek ve benzeri oyunlardaki kemik hatırasının mangalada yaşatıldığının işaretidir. Bazı oyunlarda özel taşların (çoc) sayısı sınırsızdır.

11. Türk Mangalasında bazı oyunlarda oynayan oyuncuların taşları farklı renkte (güme) olabilmektedir. Bu olay ise satrançta olabilen ve hatırlatan bir durumdur.

12. Türkiye'deki mangala oyunlarının büyük bir kısmında kuyu kapama, kuyu körleme, ev körlenmesi (geviş) vb. vardır. Buna göre, belirli bir sayıya (genellikle 3 veya 4) ulaştırdığınız kuyu kapanır, sizin olur veya oyun sonunda aldığınız fazla taşlar, bir kuyudaki taş sayısı kadar ise rakibinizin bir kuyusunu kapatır, köreltirsiniz. Fazla ise kuyu açabilmesi için ödünç taş verebilirsiniz (güme, mele, kuyu…). Kuyusu kapanan, rakibine ev vermiş olur (ev göçmeni). Bazen kapanan bir yalağın karşısı da kapanır (çakıldak). Körlenmiş kuyunun üstü yaprak, taş, çöp vs. ile örtülür (fotuk). Bazı oyunlarda kapanan kuyuların etrafının çizilmesi de söz konusudur (pıç, meneli taş). Yine bazı oyunlarda birden fazla kuyuyu kapatabilirsiniz (pıç). Bazı türlerinde kuyu kapamanın sınırı yoktur (çoc). Birden fazla kuyunun kapanması, dolayısıyla özel taşın bulunması satrancı düşündürmektedir.

13. Türk Mangalası'nda oyun sırasında rakibin uyarılması söz konusudur. "Evin gocadı" (Ev göçmeninde rakibinin dört sayısına ulaşan kuyudaki taşları almayı unuttuğu zaman), "çu" (kuy taşı oyunu), "cıst" (guycuk taşı), "pıs" (göçmecikte rakip, ilk çıktığı kuyuya taş bırakmayı unuttuğunda) 3. taşı boş kuyuya koyduğunda tunç diye bağırarak (kuyu) ve benzeri kelimelerle rakip uyarılır, ikaz edilir. Bu durum, Satrançtaki "şah" ikazını hatırlattığı gibi, Türk insanının rakibini, düşmanını dahi uyaracak kadar mert olmasının temellerini düşündürmektedir.

14. İki veya daha fazla kişinin katılım gösterdiği oyunlarda, örneğin han ve bızıt oyunlarında, kuyuların birbirine yakın şekilde konumlandırılmasıyla oyun tahtası veya yeri, satranç tahtasına benzer bir görüntü oluşturmaktadır.

15. Oyunun bitişi ve setlerinde farklılıklar görülmektedir. Bazı yörelerde oyuncular kaç oyun oynayacaklarını baştan kararlaştırırlar. Bazı oyunlarda 100-150 sayı olarak kararlaştırılır (on beş taş). Setlerde yarıdan fazla taşı alan oyunu kazanır. Bazı oyunlarda yarıdan fazla taş alınınca oyun bitmez, sürdürülür. Bazı oyunlarda da rakibin bütün kuyuları kapanana kadar oyun devam eder. Bazı oyunlarda oyuncu son taşıyla çift yapmışsa, önceki iki kuyuyu da çift yapabilmişse oyun biter ve oyuna yeniden başlanır (göçün). Oyuna dışarıdan müdahaleye izin verilmez (pıç…). Berabere kalma durumu da olabilir, pat olur (ev kayası). Beraberliğe verilen bu ad da satrançla benzerlik taşımaktadır.

16. Oyun malzemelerinde farklılıklar görülür. Oyun, önceleri koyun, keçi pisliğinin kurumuş hali olan "kık" ile oynanırken, daha sonra taşlarla ve çekirdek, fasulye benzeri malzemelerle oynanmaya başlanmıştır. Keçi kıkına Kırgızistan'da korgol, Kazakistan'da kumalak denilmektedir ve Mangala, halen Kırgızistan'da dokuz korgol, Moğolistan'da esen korgol, Kazakistan'da dokuz kumalak adıyla oynanmaktadır. Türkiye'de Mangala oyunları genellikle taşla oynanmakla birlikte kumalak, korgol, kık veya kak (bızıt) da denilen kurumuş keçi gübresi, kurumuş deve pisliği (göçün), nohut, fasulye, mısır (pıç), fındık, pelit, küçük salyangoz kabuğu, it boncuğu (mangala/Kilis), kurt dişi (mangala/Gaziantep), çakıldak çekirdeği (çakıldak) ve benzeri malzemeler de kullanılmaktadır. Oyun taşları arasında belirttiğimiz gibi renkli taşlar, kemik gibi malzemeler de kullanılmaktadır. Eskiden oyunun taşları kemiktenmiş. Kazak aydını Abay'ın Semey Müzesi'ndeki dokuz kumalağının taşları kemiktendir. Yazın kırda yere açılan çukurlarda oynanabildiği gibi, kışın evlerde çay tabaklarıyla, kâğıt üzerinde de kolaylıkla her yerde oynanabilmektedir.

17. Türk mangala oyunlarında Türk sosyal hayatının, düşüncesinin izleri açıkça görülür. Bunlara örnek vermek gerekirse: Bu oyunun bir adı da kale ve altı kaledir. Bazı çeşitlerinde hanelere yakın olan kuyuların kale veya kapı, kale evi (çüş) olarak nitelenmesi, buraların daha önemli görülmesi (mangala/Hatay), taşların asker, adam

olarak görülmesi, rakipten alınan ilk taşlara “mertlik” denilmesi (mereköçdü) Türk zekâ oyunlarının önemli bir oyunu olan mangalanın da bir savaş oyunu olarak oynandığını göstermektedir. Oyundaki bütün kuyuların kale olarak tanımlandığı da olur. Yine bazı oyunlarda kuyular hane, ev, oda (on beş taş) olarak görülmektedir. Oyunların adlarına hane, hane hane, altı ev… denilmesi, kuyuların da hane veya ev olarak görülmesi (evcik, ev göçmeni…) taşların dede, çocuk (ev göçmeni) ve sülale (çukur eksiltme) olarak görülmesi, Türklerde aileye verilen değeri göstermesi açısından önemlidir. Çakıldak oyununda, oyun yeri “Yurt’un (avlunun)” ortasına, yere, çamurla sıvanarak hazırlanır. Ayrıca kuzlatma düşüncesine de rastlanmaktadır (kozdatu, kuzlatma).

18. Oyunda şans faktörü bulunmamaktadır. Kesinlikle oyuncunun hesaplama yapmasına yöneliktir. Oyunu oynayan kişiler taşları sayarak, hangi kuyudan dağıtılmaya başlanırsa, hangi kuyudaki taşları alabileceğini, birkaç hamle sonrası hangi taşları alabileceğini düşünerek ve hesaplayarak oynamaları gerekmektedir. Bunu pekiştirmek için genellikle ele alınan taş, geri bıraktırılmaz (çakıldak).

19. Genellikle oyun sonlarında kalan tek taşlar hangi oyuncu tarafındaysa onun olur. Mangala (Osmanlı) oyununda oyunu hızlandırmak amacıyla oynanamayan veya sona kalan taşlar rakibe verilmekte, böylece oyun sonuna kadar aynı heyecanın sürmesi sağlanmaktadır.

20. Oyun adlarından da anlaşılacağı üzere genellikle kullanılan taş veya kuyu adları oyunlara ad olmuştur. Oyunda rakipten alınan taşların konduğu, diğerlerinden biraz farklı kuyulara ev, hane, çukur, kuyu, guyu, yalak, hazine, ana hazine gibi adlar veriliyor. Taşların konduğu çukurlara ise amen, emen, eme, kale, ev, hane, çukur, guyu, kuyu, mele, mene, mere, yalak (çakıldak) vb. adlar verilmektedir. Taşlara genellikle taş, adam, asker, çocuk, dede (ev göçmeni), piç taş, kemik (hane) gibi adlar verilmektedir. Rakip kuyunun taşları 3’e tamamlanınca kuluçka (fotuk) tuç veya tunç (kuyu) curs (altı kale) olur. Dağıttığı taşı bitince oyunun karşıya geçmesi, yattın (fotuk), com (emen) vb. şekilde ifade de edilmektedir. Çok taş biriken çukurlara Ev gocadı (ev göçmeni) denilmektedir. Yenme durumunda yandın (fotuk), gömdüm, soktum (çukur eksiltme), çul yaptım (kuyu), süzdüm (pıç) denilmektedir.

Tüzün'ün aktardığı mangala oyunu da altışar çukur ve her bir çukurda dört taşın bulunduğu en fazla kırk sekiz taş ile oynanan bir oyundur. Bunlar hazineye toplanmaya çalışılır. İlk oyuncu istediği çukurdan dört taşı alır ve birini aldı çukura bırakarak sağa doğru (saat yönünün tersine doğru) ilerler. Başadığı çukura taş koymak, Türklerin baba ocağını terk etmemelerini, ocağına sahip çıkmalarını ifade etmektedir. Oyuncunun elindeki son taş hazineye denk gelirse oyuncu tekrar oynamaktadır. Oyuncunun elindeki son taş rakibin çukurundaki taşları çift yaparsa oyuncu o çukurdaki taşların hepsini kazanmaktadır ve bu taşları kendi hazinesine koyar. Çift yapma kuralı ise Türk inanç ve devlet sistemindeki ikili anlayışı sembolize etmektedir. Türkler inanç sisteminde göğü baba, yeri ana olarak kabul etmesini, Türk devlet sistemindeki töles-sol ve tardus-sağ ile idare yapıdaki yabgu ve şad sistemini bu çiftlere örnek olarak gösterilebilir. Oyunculardan herhangi birinin sırasındaki taşlar bittiğinde oyun da biter. Oyun bittiğinde hazinesindeki taşlar yirmi beş ve daha fazla olanlar kazanır. Beş set halinde oynanır. Mangala şans oyunu değil, taktik, önceden görme, uyanıklık, direnme, esneklik, zekâ ve kurnazlık oyunudur (Tüzün 2010: 222-226).

Türk destanlarında bu oyun, korgol adıyla *Manas* (CMV) (Kırgız)'ta yer almaktadır.

3.20 Mızrak (Süngü- Harba-Kargı /Sırıkla Atışmak/Nayza)

Günümüz cirit oyununa benzeyen bu oyun, uzunluğu 1,5 m- 2 m olan ve ucunda madenden yapılmış sivri bir kısmı bulunan ve uzağa isabet ettirme esasına dayanmaktadır. Aslında mızrak bir savaş aracıdır. Ancak karşı karşıya mücadele etme, isabet ettirme ve uzağa fırlatma biçimlerinde oyun olarak da oynanır. Amaç, savaşa hazırlıktır (Afyon vd. 1997: 61-62).

Mızrak; barış zamanlarında bir spor aleti, savaşta ise silah olarak kullanılmıştır. Eski Türklerde hedef levhaları delme ya da toprağa saplama alıştırmaları, ucu demir gibi ser madenlerden mızrak ile yaptırılmaktaydı. Eski Türklerde mızrak kelimesi "cıda, kargı, harbe, ciritsünü ve süngü" gibi adlarla bilinmektedir. Mızrakla fırlatarak yapılan oyunlar olduğu gibi yakın mücadele aracı olarak da kullanılmaktaydı. Mızrak oyununun kuralları kılıç-kalkan oyunu ile benzer olup savaş öncesi idman yapmak için yapılan oyunlardandı. "Süngü oyunu" ya da "süngü ile kırışmak" da denilen bu oyun

özel günler, bayramlar ve şölenlerde idmanda edinilen beceriyi sergilemek için yapılırdı. Mızrağı uzağa atma yarışı da yapılan bir diğer oyun çeşidiydi. Mızrak kullanan kişi, at üstündeki becerisini mızrak hüneri ile birleştirerek bir gösteri oyunu haline getirirdi (Tüzün 2010: 174). Mızrak, kişinin savaş startejisi kazanmasını ve mızrak kullanmadaki maharetini geliştiren bir oyundur.

Mızrak, Türk destanlarından; *Emir Göroğlu* (Doğu Türkistan Uygur Türkleri Varyantı), *Coodarbeşim* (Kırgız), *Emir Göroğlu* (Uygur), *Canış Bayış* (Kırgız) adlı destanlarda geçmektedir.

3.20.1 Silahşorluk

Silahşorluk veya silahla oynamak olarak adlandırılan oyunun süngü, kılıç, çomak, gürz vb. silahlarla oynandığı bilinmektedir. Hem eğlenmek hem de savaş öncesi hazırlık niteliğinde askerî oyundur. Bu oyunun Osmanlı'da iki çeşidi vardır. Birincisi kılıç kalkan benzeri bir oyundur. Meydanda silahlarla dövüş oyunu olarak oynamaktadır. İkincisi ise oyun, at üzerinde oynanmaktadır. Her iki oyun türü de savaş için bir tür tatbikat niteliği taşımaktadır (Yılmaz Önder 2011: 882). Silahşorluk oyunu *Battal Gazi*'de geçmektedir.

3.21 Saklambaç (Caşın/Cajın)

Saklambaç, çocuklar arasında oynanan bir oyundur. Hem kız hem de erkek çocukları arasında oynanmaktadır. Açık bir mekânda bir ebe ve oyuncular ile yaz, ilkbahar ve sonbahar mevsimlerinde gündüz ve çoğunlukla geceleri oynanmaktadır. Sayışma yapılarak ebe belirlenir ve oyuna başlanır. Ebe, gözleri kapalı bir şekilde bir taşa gözlerini kapatır ve sayar. Ardından gözlerini açar ve saklananları aramaya başlar. Ebe tarafından görülen kişi, bir sonraki oyunun ebesi olur ve oyun bu şekilde devam eder (Özdemir 2006b: 284-295).

Kırgızistan'da caşınmak (saklanmak) adlı oyun, yine kız ve erkek çocukları arasında oynanır. Oyuncular aralarında bir Kalıs (ebe) seçer. Kalıs çocukları iki gruba ayırarak eline bir taş alır. Gruplardan birer kişiyi çağırıp elindeki taşın hangi elinde olduğunu sorar. Taşı bulan oyuncu saklanır. Kalan oyuncular yüzlerini duvara dönerler ve bu

sırada diğer grup saklanır. Belli bir süre sonra kalan grup saklanan grubu aramaya başlar. Saklanan grup görünmeden gelip dokunursa saklanma hakkını kazanır. Ancak saklananları arayan grup saklananların hepsini görürse saklanma hakkını kazanmış olur (Özhan vd. 1997: 67). Kırgızistan'daki caşınbak oyununun bir başka türünde ise kız ve erkek çocuklar iki takım oluşturur, önce bir ot saklanır. Ot bulan öteki takım saklanmaya hazırlanır. Bu esnada saklanmayan oyuncular bir yere toplanır ve çevrelerine bakmadan dururlar. Saklanmayanlar ise saklananları bulmaya çalışır. Saklanılan yerler en gizli yerlerdir. En zeki çocuklar ise kadınların, kızların giysilerini giyer, insanlar arasına girer ve gezer. Bu çocukları da bulmak çok kolay bir iş değildir. Saklanan çocuklar bulunduktan sonra gene saklanırlar. Eğer bulunamazlarsa, öteki çocuklar çağırdıkları zaman "bir bay, bir tay" diye gelirler. Sonra öteki takım saklanır. İkinci takım bulunursa, bir tay diyenler oyunu kazanır. Eğer bulunamazlarsa, "bir tay, bir tay" denilir ve kimse kazanamaz. Bu oyununda ödül verilmez. Çok iyi saklananlar, çok zekidir diye bilinir (Ağgün 2015: 60).

Türkmenistan'da "Gizlenpeçak" adıyla bilinen oyun, erkekler tarafından açık alanda oynanır. Bir ebe seçilir ve kale adını alan bir duvar, ağaç gibi yere eşekçi (ebe) yüzünü kapatarak saymaya başlar. Eşekçi yüze kadar saydıktan sonra saklandıkları yerden ses veren oyuncuları aramaya başlar. Gördüğü oyuncunun ismini söyler ve o kişi saklandığı yerden çıkar. En son ismi söylenen oyuncu eşekçi olur ve oyun bu şekilde devam eder. Eğer eşekçiye görünmeden koşarak gelip kaleye tükürürse eski eşekçi tekrar oyuna başlar. Oyuncudan önce eşekçi gelip kaleye tükürürse o oyuncu eşekçi olur (Özhan vd. 1997: 132).

Saklambaç oyunu, Türk destanlarından; *Manas* (CMV) (Kırgız), *Ösküs Uul* (Altay) destanlarında bulunmaktadır.

3.22 Salıncak (Selkinçek)

Salıncak sekmesi oyunu adıyla bilinen oyun, kızların yazın bayramlarda ve Hıdırellez günü salıncağa binip tekerleme ve şarkı söyledikleri oyundur. Ayrıca salıncak, iki ağaç arasına ip asılarak kurulur ve çocuklar bu salıncakta sallanır (Özdemir 2006: 295-296).

Kırgızistan'da düğünlerde de oynanan bu oyun için köy dışında ya da uygun bir yerde toplanılır; iki direk ya da iki ağacın yan dalları arasında bir halat bağlanarak salıncak hazırlanır ve üzerinde sallanılır. Selkinçek; eğlence için yapılan, salınma sırasında şarkı, oyun (dans) ve neşeli sözlerle eşlik edilen bir oyundur. Bir eğlence olarak oynanan selkinçek, gelişmekte olan çocuklara kıvrak ve neşeli olmayı öğretir; çocukları bedenen güçlü ve dayanıklı yapar, fizikî gelişmesini destekler (Ağgün 2015: 61). Kırgız düğünlerinde oynanan oyunda, gelin ve damat salıncağa çıkar ve şarkı söyler. Bu şekilde oyun devam eder (Berber 2009: 8).

Salıncak kurma geleneği, Türkler tarafından dinî bayramlarda da yer almaktadır. Salıncak göğe yükselmek ve Tanrı'ya yakın olmak ya da salıncakta sallanıp uçarak insanın üzerindeki ağırlığın yere dökületeceği, günahlarının bağışlanacağı anlamına gelen inanç temelli bir eğlence ritüelidir (Çelepi, 2017, s. 207).

Türkiye'de Nevruz ve Hıdırellez günlerinde oynanan oyunlar arasında olan salıncak ya da altı bakan adıyla bilinen bu oyun, çocukların oynadığı eğlencelik oyunlardandır. Nevruz'dan bir gün önce salıncak kurulur. Salıncaklarda sallanarak günahlardan arınılacağı inancıyla ilgili olan salıncak, iki veya üç gün sonra kaldırılır. Salıncakta sallanırken çeşitli maniler de söylenmektedir (Çetin 2004: 187). Bu oyun, bireye dengede olmayı kazandırır.

Salıncak oyunu, Türk destanlarından; *Canış Bayış* (Kırgız), *Huşkeldi* (Özbek), *Bagış* (Kırgız), *Canıl Mırza* (Kırgız), *Manas* (CMV) (Kırgız) adlı destanlarda yer almaktadır.

3.23 Satranç (Çatıraş/Keşte/Keçte/Kişte)

Kırgızistan'da kız erkek karışık oynanan çatıraş (satranç) oyunu, iki kişi arasında oynanır. Taşlarla oynanan bu oyunda bir tahta üzerinde 32 çukur bulunmaktadır. Üçgen biçiminde ve birbirine bağlanmış 32 çukura oyuncular, taşlarını dizer. Her iki oyuncu ellerinde bulunan 16 taşı dizer. Oyuncular kendi taşlarının üzerinden atlayarak karşı rakibin taşını almaya çalışır. Rakibin taşlarının bulunduğu ilk sıraya ulaşan taş "saka (dama)" adını alır. Dama oyununa benzeyen oyunun, farkı taşları vardır ve taşların üçgen sıralar nedeniyle çapraz ilerleme şansı da bulunmaktadır. Oyun sonunda fazla taşı olan oyuncu kazanır (Taşbaş vd. 2010: 240).

Günümüzde Türkiye'de oynanan satranç oyununda ise iki kişi arasında, altmış dört kareye ayrılmış bir tahta üzerinde ve on altı taşla oynanan bir strateji oyunudur. Satranç, Türk kültüründe "padişah oyunu" olarak anılmakta ve Osmanlı Dönemi'nde de sevilen bir oyun olarak karşımıza çıkmaktadır. Satrançta her oyuncunun bir şah, bir vezir, iki fil, iki at, iki kale ve sekiz piyonu vardır. Oyuncunun amacı şahı ele geçirip kazanmaktır. On altı taşın farklı farklı değerleri olup değeri en küçük taşa piyon denilmektedir. Piyon, ilk çıkışta sadece iki kare ilerleyebilir. Düz ilerleyebilir, geri gidemez ve taş üzerinden atlayamaz. Piyon, başka bir taşı ele geçirecek ise çapraz ilerler. Piyon, son kareye ulaşırsa başka bir taşa (vezir vs.) terfi edebilir. Fil adındaki taş bir oyuncuda iki tanedir. Biri beyaz kare içinde diğeri ise siyah kare içinde yer almaktadır. Fil, hangi kare içindeyse o doğrultuda çapraz bir şekilde ilerler. At taşı, "L" şeklinde ilerler. Diğer taşların üzerinden atlayabilir. Kale, önünde taş olmadığı sürece yatay ve dikey ilerleyebilir. Vezir, bu oyunda en değerli taştır. Önünde taş olmadığı sürece düz ve çapraz ilerleyebilir. Oyunun gayesi olan taş ise şahtır. Şah, yanındaki karelere düz veya çapraz ilerleyebilir. Oyunun amacı şahın devrilmesidir (Kayaokay 2018: 247-248). Bu oyun kişinin; taktik geliştirmesini, sorunları çözmesini ve olaylara farklı bir şekilde bakabilmesini sağlar.

Türk destanlarında geçen "keçte/keşte" olarak geçen oyun adının aslı "kişte" dir. Kişte oyunu, bir tür satranç oyunudur (Atabey 1998: 313-320). Oyun; *Bagış* (Kırgız), *Manas* (CMV) (Kırgız), *Kangıvay-Mergen* (Tuva), *Er Sogotoh* (Yakut) adlı destanlarda bulunmaktadır.

3.24 Taş Atma

Anadolu'da daha önceleri yetişkinler tarafından oynanırken günümüzde sadece çocuklar arasında oynanan bu oyuna "taş muharebeleri, daş döğüşü ya da taş döğüşü de denilmektedir. İki takıma ayrılan ve birbirine kızan iki mahalle çocukları arasında oynanan bu oyun, birbirlerine taş atarak başlar. Hatta bazen sapan da kullanılmaktadır. Bu oyunda oyunculardan bazılarının yaralandığı da olur. Bu oyunlar yetişkinlerin müdahalesiyle sona erdirilmektedir (Özdemir 2006b: 373). Güç gerektiren bir oyun olan bu oyun bireye; isabet ettirme, atış yapabilme becerisi de kazandırır.

Taş atma oyunu, *Ural Batır* (V.) (Başkurt) adlı destanda yer almaktadır.

3.25 Taş Kaldırma

Türkiye Türkçesinde "taş kaldırma" olarak ifade edilen oyun, Altaylarda "ködürge taş" şeklinde karşılanmaktadır. Güçlerini denemek amacıyla oynanan oyunda taşı kaldıran kişi ne kadar uzağa atarsa o kişi güçlü kabul edilmektedir. Bugün bu oyun hem "El Oyın" gibi bayramlarda hem de özel günlerde oynanmaktadır. Oyuncular, en az 100 cm yüksekliğe ve 70 cm çapa sahip kütüğün üzerine taşı koyamaya çalışırlar. Her oyuncunun bir taşı kaldırmak için üç hakkı vardır. Oyuncu taşı kaldıramazsa daha hafif bir taşı deneme hakkına sahiptir. Taşın toplam kaldırma süresi 5 dakikadır. Taşın ağırlık kategorileri 80-90 kilogram arası, 110-120 kilogram arası, 130-140 kilogram arası, 150-160 kilogram arası ve 170-180 kilogram arasıdır. En az denemeyle en ağır taşı kaldırıp kütüğün üzerine koyan yarışmacı kazanmış olur (Şimşek 2021: 424-426). Güç isteyen bir oyun olan taş kaldırma, bireyin sağlıklı kas gelişimine de yardımcı olur.

Taş kaldırma oyunu, incelenen Türk destanlarından; *Ural Batır* (Başkurt), *Altı Yaşında Alpamışa (Birinci Varyant)* (Başkurt), *Alpamşa* (Tatar) adlı destanlarda bulunmaktadır.

3.26 Yüzme (Çĭmsa/Cebel)

Yüzme, Türk destanlarında da geçen bir oyundur. Türkler, su kültürünü mücadele alanı olarak geliştirmişlerdir (Yıldız 2002: 126). Orta Asya'dan göçmeden önce Türklerin yüzdükleri bilinmektedir. Londra'da British Museum'daki bir kabartmada Uygur Türklerinin bugünkü kulaç stilini bildikleri, Hun Türklerinin de yüzme ve kürek sporu yaptıkları tarihi belgelerde görülmektedir. Eski Türklerin su kültüründe, Türklerin yelken ve kürek de yaptığı bilinmektedir. Türkler, Anadolu sahillerine ulaştıktan sonra yelkenli tekne kültürlerini daha da geliştirdiler. Osmanlı'da da yüzme sporu sevilmiş ve kıyılarda denizlere çakılarak oluşturulan tahta havuzlarda yüzme sporu yapılmıştır. İlk Türk tahta havuzlarına "Deniz Hamamı" adı verilmiştir. Yüzme stili olarak "Hazret-i Âdem Stili" de denilen köpekleme yüzme uygulamaları Anadolu'da başlamıştır. "Karadeniz Kulacı" ve "Devr-i Mahmudiye Kulacı" denilen teknikler

geliştirdiler (Tüzün 2010: 19-20). Tarihi süreç içinde Türklerin ilgilendikleri spor dalları içinde bulunan yüzme ve kayık yarışlarının yanı sıra güreş, atçılık ve at yarışları, kayak, okçuluk, tüfek, mızrak (süngü), avcılık, tepük (futbol), kılıç, çöğen (polo), cirit, gökbörü, seyirtmek (koşu), matrak, tomak, taş atma, tuluk oyunu, ağırlık kaldırma, yağlı direk, yaya koşuları gibi sporlar da bulunmaktadır (Yıldız 2002: 9). Bu oyun bireye güç kazandırarak bireyin vücudunun daha dinç olmasını da sağlar.

Yüzme oyunu, Türk destanlarından; *Ulıp Halapisem* (Çuvaş), *Kumanbek* (Kırgız) adlı destanlarda geçmektedir.

3.27 Yüzük Saklama Oyunu (Ak Şeke Oyno)

Kırgızistan'da oynanan "yüzük saklama oyunu"; şakek caşırmay, şakek katmay, şakek salmay adıyla da bilinir. Geniş bir alanda oynanmaktadır. Oyunda oyuncular daire biçiminde otururlar. Bir kişi fark ettirmeden yüzüğü birisinin eline bırakır. Kim bulursa o yüzüğü alır ve bir başkasının eline bırakarak oyun devam eder. Saklanan yüzük oyuncunun dediği yarışmacıda ortaya çıkmazsa o oyuncu şiir ya da şarkı söyler (Anarkulov'dan akt. Supataeva 2019: 159). Bireyin saklama, bulma becerisini geliştirir. Yüzük saklama oyunu, *Seyitbek* (Kırgız) adlı destanda "ak şeke oyno" şeklinde bulunmaktadır.

Türk destanlarındaki oyunların incelenen destanlarda görülme sıklıkları tespit edilerek Tablo 3.2'de gösterilmiştir:

Tablo 3.2 Türk destanlarındaki oyunların görülme sıklıkları

OYUNLAR	SIKLIK
Akaçölüm	1
Aşık (Ordo/Kumar/Çertmek/Engke/Upay)	15
Atçılık	3
Atıcılık ve Nişancılık	18
At Yarışı	53
At Üstünde Oyun	5
At Üzerinde Güreş	12
Bozuk Para Kapma	5
Cambı	8
Çevgen	1

Tablo 3.2'nin devamı

OYUNLAR	SIKLIK
Kabak Atışı	4
Kökbörü	22
Mızrak Müsabakası	6
Beş Taş (Kumalak/Toptaş)	2
Bulmaca	1
Çakmak	2
Satranç-Kişte	5
Dama	1
Dans	20
Güreş	73
Gürz	1
Koşu	6
Kara Koyun Dümpüldök	1
Kılıç	6
Kız Oyunu	10
Kütük	1
Kız Kovalama	3
Salıncak	6
Saklambaç	2
Mızrak	6
Taş Atma	1
Taş Kaldırma	2
Yüzme	3
Gülistan Oyunu	7
Kukla	1
Hile Olarak Oyun	17
Oyun (Genel anlamda)	16
Yarış	3
Oynamak (eylem)/oyalama	18
Oynak/Oynaş	3
TOPLAM	370

İncelenen Türk destanlarındaki oyunlardan görülme sıklığının onun üzerinde olan oyunlar; aşık, atıcılık ve nişancılık, at yarışı, at üzerinde güreş, kökbörü, dans, güreş, kız oyunudur. Ayrıca oyun, oynamak ve oyun (hile) anlamlarının da sıkça geçtiği tespit edilmiştir. Güce, mücadeleye, yarışmaya dayalı oyunların destanlarda fazla olmasının sebebi, destanlarda kahramanların; güçlü, olağanüstü kabiliyete sahip kişiler olmasından kaynaklanmaktadır. Oyun, kahramanın bu yeteneklerini ortaya çıkaran bir araçtır. Bu bakımdan oyunlar; Türk destanlarında önemli bir yere sahiptir.

Caillois'in yaptığı sınıflandırmaya göre, Türk destanlarındaki oyunlardan yarışma içerikli oyunlar "agon"a, şans faktörünün olduğu oyunlar "alea"ya, taklit içeren oyunlar "mimicry"e, denge oyunları ise "ilinx"e dâhil edilmiştir. Türk destanlarındaki oyunların daha çok "agon" düzeyinde olduğu görülmektedir. Türk destanlarındaki oyunların Caillois'e göre sınıflandırması aşağıda Tablo 3.3'te gösterilmiştir:

Tablo 3.3 Oyunlar ve Caillois'in sınıflandırması I

AGON	ALEA	MİMİCRY	İLİNX
Akaçölüm	Aşık (kumar)	Atçılık	At üstünde oyun
Aşık	Bulmaca	Kukla-bebek	Salıncak
Atıcılık ve nişancılık		Gülistan oyunu	
At yarışı		Dans	
At üzerinde güreş			
Bozuk para kapma ve kalpağı düşürme			
Cambı			
Çevgen			
Kabak atışı			
Kökbörü			
Mızrak Müsabakası			
Beş taş (kumalak/toptaş			
Çakmak			
Satranç/Kişte			
Dama			
Güreş			
Gürz			
Koşu			
Kara Koyum Dümpüldök			
Kılıç			
Kız Oyunu			
Kütük			
Kovalama/Kız Kovalama			
Mızrak			
Taş Atma			
Taş Kaldırma			
Yüzme			

Türk destanlarındaki oyunlardan akaçölüm, aşık, atıcılık ve at yarışı, at üzerinde güreş, bozuk para kapma ve kalpağı düşürme, cambı, çevgen, kabak atışı, mızrak müsabakası, beştaş (kumalak/toptaş), çakmak, satranç/kişte, dama, güreş, gürz, koşu, kara koyum

dümpüldök, kılıç, kız oyunu, kütük, kovalama/kız kovalama, mızrak, taş atma, taş kaldırma, yüzme oyunları agon türü; aşık (kumar), bulmaca, alea türü; atçılık, kukla-bebek, gülistan ve dans oyunları mimicry türü, at üstünde oyun, salıncak ilinx türü oyunlar olarak sınıflandırılabilir.

Ayrıca Türk destanlarındaki çocukların oynadığı oyunlar (kuralsız, doğaçlama) "paidia", kurallı oyunlar ise "ludus" olarak değerlendirilmiştir. Türk destanlarındaki oyunlarda daha çok "ludus" nitelikli oyunlar söz konusudur. Türk destanlarındaki paidia ve ludus türü oyunlar Tablo 3.4'te gösterilmiştir:

Tablo 3.4 Oyunlar ve Caillois'in sınıflandırması II

PAİDİA	LUDUS
Akaçölüm	Aşık-Aşık (Kumar)
Aşık oyunları	Atıcılık ve nişancılık
Atçılık	At Yarışı
Atıcılık ve nişancılık	At Üstünde Oyun
At yarışı	At Üzerinde Güreş
Bebek	Bozuk Para Kapma
Beş Taş (Kumalak/Toptaş)	Bulmaca
Kukla	Çakmak
Koşu	Koşu
Salıncak	Cambı
Taş Atma	Çevgen
Yüzme	Kabak Atışı
	Kökbörü
	Mızrak Müsabakası
	Satranç/Kişte
	Dama
	Dans
	Güreş
	Gürz
	Koşu
	Kara Koyum Dümpüldök
	Kılıç
	Kız Oyunu
	Kütük
	Kız Kovalama
	Saklambaç
	Mızrak
	Taş Kaldırma
	Gülistan Oyunu (kukla)

Türk destanlarında geçen oyunlardan hareketle; akaçölüm, aşık, atçılık, atıcılık ve nişancılık, at yarışı, beş taş (kumalak/toptaş), kukla, çakmak, koşu, salıncak, taş atma ve yüzme paidia türü; aşık-aşık (kumar), atıcılık ve nişancılık, at yarışı, at üstünde oyun, at üzerinde güreş, bozuk para kapma, bulmaca, çakmak, koşu, cambı, çevgen, kabak atışı, kökbörü, mızrak müsabakası, satranç/kişte, dama, dans, güreş, gürz, koşu, kara koyum dümpüldök, kılıç, kız oyunu, kütük, kız kovalama, saklambaç, mızrak, taş kaldırma, gülistan (kukla) oyunları ludus türü oyunlar olarak sınıflandırılabilir.

4. BAĞLAM AÇISINDAN OYUNLAR

Bağlam; bir halkbilimi ürününü kişisel, sosyal ve söz boyutuyla ele alınarak incelenmesini gerektiren bir yaklaşımdır. Bu çalışma metin merkezli bir çalışmadır. Çalışmada, destanların icra bağlamı değil destan metinlerinde geçen oyunların bağlamı ele alınmıştır. Bağlam; metnin anlamını, türünü ortaya çıkaran bir fonksiyona sahiptir. Malinowski (1990: 91), "Metin elbette ki son derece önemlidir ama bağlam olmadan cansız kalır." ifadesiyle metni anlamlamdırmada ve yorumlamada olmazsa olmaz şartın bağlam olduğunu vurgulamaktadır. Alan Dundes (2006: 41-46)'e göre bir halk bilgisi ürünü dokusu (texture), metni (text) ve onun çevre ve şartları (context) itibariyle incelenebilir. Doku (texture), halk bilgisi ürünlerinin dil ile ilgili özelliklerini; metin (text), halk bilgisi ürününün metnini; çevre ve şartları (context), halk bilgisi ürününün yaratıldığı sosyal ortamı oluşturmaktadır. Dan Ben-Amos (Bascom'dan akt. Başgöz 2002: 32), halk bilgisi ürünlerini kişisel boyut (anlatıcı/icracı-oyuncu), sosyal boyut (dinleyici/izleyici), söz boyutu (anlatılan) ile inceleme modelini önermektedir. Halk bilgisi ürünlerinin önceden öğrenilmiş, zihinde kalıplar hâlinde yer alan, değişmez birimlerden ve metinlerden oluşmadığını ifade etmektedir. Halk bilgisi ürünlerinin sözlü olarak verilen bir mesaj olduğunu ve her zaman kişisel ve sosyal değişkenlerle mesajların değişebileceğini, dolayısıyla sözlü ürünlerdeki mesajın durağan değil değişken olduğunu da vurgulamıştır. "Bir kelimenin bağlamından söz ettiğimize göre, bir cümlenin, bir metnin de bağlamından söz edebiliriz. Cümlenin anlamı ve görevi de kesin olarak kullanıldığı metinden hareket ederek anlaşılabilir" (Aydın, 2007:120). Dolayısıyla bağlam; halk bilgisi ürününün söz boyutuyla, icracısıyla, dinleyicisiyle bir bütünü oluşturmaktadır. Çalışmanın bu bölümünde bağlam merkezli kuramlardan hareketle Türk destan metinlerindeki oyunlar; sosyal çevre ve şartlardan, başka bir deyişle oyunların oynandığı mekândan, oyunculardan, destandan soyutlamadan bağlam içinde değerlendirilmeye tabi tutulmuş ve sınıflandırılmıştır. Oyunlar, bazen tek başına bazen de bir arada destanlarda geçmektedir. Bu sebeple oyunları ayrı ayrı incelemek mümkün olmamıştır. Türk destanlarındaki oyunlar; çocuk ve oyun, geçiş dönemi törenleri (doğum, evlenme, ölüm) ve oyun, av ve oyun, konuk ağırlama ve oyun, mevsimlik bayramlar ve oyun, kağan tayini ve oyun, savaş ve oyun olarak

sınıflandırılmıştır. Oyunların bağlamları incelenirken Türk boylarının destanları Türk boylarına göre alfabetik bir sıraya konulmuştur. Sıralama şu şekildedir: Altay, Başkurt, Çuvaş, Gagavuz, Hakas, Karakalpak, Kazak, Kırgız, Nogay, Tatar, Tuva, Şor, Uygur, Yakut. Türk boylarının destanları sıralandıktan sonra İslamiyet'in kabulünden önceki, geçiş dönemi ürünleri ve İslamiyet'in kabulünden sonraki Türk destanları ise zaman esasına dayalı sıralanmıştır: *Ergenekon, Oğuz Kağan* (Uygurca ve Farsça nüshalar), *Türeyiş, Dede Korkut, Battal Gazi, Cengiznâme, Danişmend Gazi, Saltık Gazi, Köroğlu.*

4.1 Çocuk ve Oyun

Çocuk, yetişkin olmayan ve yetişkin olmanın gereklerini yerine getirmemiş bireyler olarak tanımlanabilir. Çocuğun yaşadığı her şey onun kültürünü oluşturmaktadır. Bekir Onur (2005: 32)'a göre çocuk kültürünün üç türü bulunmaktadır. Bunlar; yetişkinlerin çocuklar için ürettiği kültür (çocuk edebiyatı, drama, müzik gibi klasik filmler, videolar, bilgisayar oyunları gibi yeni iletişim araçları, oyuncaklar, şekerlemeler, reklâmlar), çocuklarla birlikte üretilen kültür (spor, müzik vb. gibi boş zaman etkinlikleri, informel projeler) ve çocukların kendi ürettiği kültür (oyun kültürü)dür. Dolayısıyla oyun, çocukların kendi başlarına ürettiği bir kültürdür. Oyun içinde çocuğun deneyimlediği her şey, yaşamının her anında yer almaktadır. Çocuk, bir oyuncak seçer ya da başkalarıyla birlikte oynamaya başlar. Çocuğun oyun oynaması, yaşamsal ve kültürel tecrübelere kadar varan bir süreçtir. Bu anlamda oyun, hem fiziksel hem de zihinsel faaliyettir. Türk destanlarında çocukların oynadığı oyunlar önemli bir yer tuttuğu için Türk destanlarında geçen oyunlardan çocukların oynadığı oyunlar "Çocuk ve Oyun" başlığı altında verilmiştir. Türklerde çocuk terbiyesi, milletin yaşama ihtiyacına göre verilmiştir. Özdemir'e göre tarihin ilk dönemlerinden itibaren insanlar, benzer şekillerde çeşitli oyunlar oynarlar. Bir etkinlik etrafında yapılan bu eylemler toplumun her kesimi tarafından gönüllü olarak gerçekleştirilir (2005: 206). Jean-Jacques Rousseau (2017: 51)'ya göre çocuk, "küçük adam"dır. Dolayısıyla pedagojik açıdan çocuk, küçük adam olarak görülür, çocuk olarak görülmez. Çocuğun yetişkin olana kadar doğadan kopmayacak şekilde çocuğa iyi bir eğitim verilmesi gerektiğini vurgular. Ona göre oyun, eğitimde önemli bir araçtır. Bu açıdan destan kahramanlarına bakıldığında kahramanlar da küçük bir çocuk

değildir. Kahraman, ailesinin teşvikiyle oyun oynamaya, ok atmaya, kuş avlamaya vs. başlar ve kahramanın gücü ve kabiliyeti oyunlardaki beden kuvvetiyle değerlendirilir. Destan kahramanları ve kahramanın ailesi, pedagojik ilişki bağlamında destanlarda örnek davranışlar gösterir. Kahramanın ailesi, kahramanın kabiliyetinin gelişmesi ve güçlenmesi için onu oyuna teşvik eder ve böylece kahramanın yetenekleri gelişir. Eski Türklerde çocuklar küçük yaştan itibaren biniciliğe, avcılığa, güreşçiliğe ve savaşçılığa alıştırılmıştır. Tahtadan ata binmek ve kılıç kullanmak, çocuk büyüdükçe ok atma, ata binme ve keskin kılıç kulllanma anterenmanlarına dönüşmüştür. Küçük yaşlarda spor müsabakalarının yorucu olmasına değil eğlendirici olmasına dikkat edilmiştir. Böylece çocuk; yorulmadan, bıkmadan kendisinin kuvvetlendiğini anlar. Çocuk büyüdükçe ava çıkar, yay kullanır ve böylece yeteneğini gösterir. Çünkü çocukluk dönemlerinde değer, beden kuvvetiyle ve bu araçları kullanmadaki maharetiyle ölçülmektedir (Güven 1992: 1-3). Özdemir (2006a: 453), çocuk oyunlarının kültürel birikimi aktarmadaki önemini şu şekilde ifade etmektedir:

> Belirli bir geleneğin yaratması ve taşıyıcısı olan çocuk oyunu, aynı zamanda iletişimin kültürel biçimlerinden biridir. Bu kültürel iletişim ortamında, sözlü ve sözsüz iletişim söz konusudur. Bu nedenle çocuk oyunları, donmuş ve belirli bir dönemin kalıntısı olan ürünler değil, canlı, zamana ve mekâna göre sürekli değişen ve gelişen yaratmalardır. Bu iletişim ortamında kültürel birikim tanınır, denenir ve benimsenir.

Türk destanlarında çocukların oynadığı oyunlar olarak aşık, atçılık, atıcılık ve nişancılık, at yarışı, oyun aşı, taş atma, beş taş, güreş, koşu, salıncak, bebek, kukla oyunları görüldüğü için bu oyunlar, "Çocuk ve Oyun" başlığı altında verilmiştir. Doğaüstü varlıkların (devin çocukları) çocuklarının eğlenmesi için, kahramanın eğlenmesi, kahramanın ilk kahramanlığını, gücünü göstermek ve kabiliyetini geliştirmek, kahramanın kendisine denk ya da denk olmayan çocuklarla güreşmesi ve gücünü göstermesi, kahramanın komşu ülkelerdeki batırlarla gücünü göstermek ve şöhretinin yayılması, kahramanın ebeveynleri tarafından sınanması, kahramanın cinsiyetini belirlemek, kahramanın çocukluk döneminde olduğunu göstermek, kahramanın hızlı bir şekilde büyüyüp oyun oynamaya başladığını göstermek amacıyla oyunlar yer almaktadır.

Türk destanlarında çocukların oynadığı oyunlar; taş atma, güreş, koşu, at yarışı, at üstünde oyun, atçılık, yüzme, aşık (ordo, engke), kovalama, salıncak, atıcılık ve nişancılık (ok atma, kuş avlama), beş taş, kukla, bebek, at üzerinde güreş oyunlarıdır.

Ural Batır (v.) (Başkurt), *İdil ile Yayık* (Başkurt), *Zayatülek ile Hıvhılıv* (Başkurt), *Kuzıykürpes ile Mayanhılıv* (Başkurt), *Kuzıykürpes* (Başkurt), *Salavat Batır* (Başkurt); *Sura Batır* (Başkurt), *Ulıp Halpisem (Çuvaş)*, *Köroğlu* (Gagavuz), *Kırk Kız* (Karakalpak), *Kulamergen-Joyamergen* (Kazak), *Karabek Batır* (Kazak), *Şora Batır* (Kazak), *Alpamıs Batır* (Kazak), *Kız Darıyka* (Kırgız), *Kurmanbek* (Kırgız), *Canış Bayış* (Kırgız), *Manas Cusup Mamay Varyantı* (Kırgız), *Manas* (Radloff) (Kırgız), *Huşkeldi* (Özbek), *Zayatülek ile Susılu* (Tatar), *Kuzı Kürpeç Bilen Bayansılu* (Tatar), *Kuzı Kürpe ile Bayan-Sılu (Tatar), Edigey* (Tatar), *Mögaa Şagaan Toolay (Tuva), Tanaa Herel (Tuva), Bayan Toolay* (Tuva), *Uygur harfli Oğuz Kağan* (Hun), *Uygur Türeyiş* (Uygur), *Dirse Han Oğlu Boğaç Han* (Dede Korkut Oğuznâmeleri), *Basat'ın Depe Gözi Öldürdüğü Boy* (Dede Korkut Oğuznâmeleri), *Mezarda Doğan Köroğlu* (Kazak), *Goroğlu'nun Doğuşu* (Özbek), *Köroğlu* (Türkmenistan), *Emir Göroğlu* (Doğu Türkistan Uygur Türkleri Varyantı) destanlarında bu oyunlar yer almaktadır. Bu destanlarda geçen oyunlar ve bu oyunların kimler tarafından oynandığı Tablo 4.1'de gösterilmiştir:

Tablo 4.1 Çocukların oynadığı oyunlar ve oyuncular

Destanlar ve Türk boyları	**Oyunlar**	**Oyuncular**
Ural Batır (V.) (Başkurt)	Taş Atma	Dev çocukları
İdil ile Yayık (Başkurt)	Atıcılık ve Nişancılık (Ok Atma)	İdil Batır
	Güreş	
Zayatülek ile Hıvhılıv	Oynamak (eylem)	Zayatülek ve akranları
Kuzıykürpes ile Mayanhılıv (Başkurt)	Güreş	Kuzıykürpes ve arkadaşları
Kuzıykürpes (Başkurt)	Güreş	Kuzıykürpes ve arkadaşları
	Atıcılık ve Nişancılık (Ok Atma)	
	Koşu	
Salavat Batır (Başkurt)	Oyun Aşı	Salavat Batır ve arkadaşları (batırlar)
	At Yarışı	
	Güreş	
	Atıcılık ve Nişancılık (Kuş Avlama)	
	At Üstünde Oyun	

Tablo 4.1'in devamı

Destanlar ve Türk boyları	**Oyunlar**	**Oyuncular**
Sura Batır (Başkurt)	Atıcılık ve Nişancılık (Ok Atma)	Sura Batır
	Yarış (Oyun)	Sura Batır ile komşu ülkedeki çocuklar
Ulıp Halapisem (Çuvaş)	Atıcılık ve Nişancılık (Ok Atma)	Alp
	Yüzme	
	Atçılık	
Köroğlu (Gagavuz)	Güreş	Babası ve Aydın
Kırk Kız (Karakalpak)	Kovalama	Gülayım
	Oyun (Genel anlamda)	
Kulamergen-Joyamergen (Kazak)	Atçılık	Joyamergen
Karabek Batır (Kazak)	Oynamak (eylem)	Karabek ve arkadaşları
	Aşık	
Şora Batır (MMV) (Kazak)	Aşık	Şora Batır ile arkadaşları
Alpamış Batır (Kazak)	Oyun (Genel anlamda)	Alpamış ile çocuklar
Kız Darıyka (Kırgız)	Güreş	Şaysılda ile kardeşleri Hasan ve Hüseyin ve babası Hz. Ali
Kurmanbek (Kırgız)	Güreş	Kurmanbek ile diğer çocuklar ve kırk yiğit
Canış Bayış (Kırgız)	Aşık (Ordo)	Canış ile Bayış
	Atıcılık ve Nişancılık (Kuş Avlama)	
	At Yarışı	
	Salıncak	
Manas (CMV) (Kırgız)	Aşık (Ordo)	Manas'ın kırk yiğidi
	Atıcılık ve Nişancılık (Kuş Avlama)	
	Aşık	Manas ve çocuklar
	Beş taş (kumalak)	Sırgak ile Çubuk
	Atıcılık ve Nişancılık (Av)	Kırk yiğit
Manas (Radloff) (Kırgız)	Atıcılık ve Nişancılık (Kulan Avlama)	Manas ve kırk çora
	Aşık (Ordo)	
	Oyun (genel anlamda)	Ay Çörök, otuz kız, kırk yiğit
Huşkeldi (Özbek)	Bebek	Cadı
	Salıncak	

Tablo 4.1'in devamı

Destanlar ve Türk boyları	**Oyunlar**	**Oyuncular**
Zayatülek ile Susılu (Tatar)	At Yarıştırma	Zayatülek ile ağabeyleri
	Atıcılık ve Nişancılık (Ok Atma-Kuş Avlama)	
Kuzı Kürpeç Bilen Bayansılu (Tatar)	Aşık (Ladışka)	Kuzı Körpe ile çocuklar
Kuzı Kürpe ile Bayan-Sılu (Tatar)	Atıcılık ve Nişancılık (Ok Atma)	Kuzı Körpe
Edigey (Tatar Varyantı)	Atıcılık ve Nişancılık (Ok Atma)	Edigey
	Atçılık	Çocuklar
Mögaa Şagaan Toolay	Oynamak (eylem)	Malçın-Ege hanın küçük oğlu
Tanaa Herel (Tuva)	Aşık	Çocuklar
Bayan Toolay (Tuva)	Oynamak (eylem)	Möge Bayan Toolay'ın oğlu
Uygur Harfli Oğuz Kağan (Hun)	Oynamak (eylem)	Oğuz
Uygur Türeyiş (Uygur)	Oynamak (eylem)	Çocuklar
Dirse Han Oğlu Boğaç Han Boyu (Dede Korkut Oğuznâmeleri)	Aşık	Dirse Han'ın oğlu ve üç çocuk
Basat'ın Depe Gözü Öldürdüğü Boy (Dede Korkut Oğuznâmeleri)	Oynamak (eylem)	Depe Göz ile Aruz'un oğlanları
Mezarda Doğan Köroğlu (Kazak)	Aşık	Köroğlu ile çocuklar
Goroğlu'nun Doğuşu (Özbek)	Aşık	Göroğlu
	Kukla	
	Oynamak (eylem)	
Köroğlu (Türkmenistan Varyantı)	Aşık	Cığalı Bey'in oğlu
	Bebek (Gurcak)	
Emir Göroğlu (Doğu Türkistan Uygur Türkleri Varyantı)	At Üzerinde Güreş	Göroğlu
	Atıcılık ve Nişancılık (Ok Atma)	
	Mızrak	

Yukarıdaki tablo Türk destanlarında çocukların oynadığı yirmi iki farklı oyunun olduğu göstermektedir. Oyunların içeriği ise aşağıda anlatıldığı şekildedir:

Ural Batır (v.) (Başkurt)'da (Suleymanov vd. 2014a: 151-152, Ergun vd. 2014a: 151-152) "taş at- (taş atma)" oyunu yer almaktadır. Destan kahramanlarından Karağaş adlı kızı kendisine kul edinen dev, dokuz çocuğu için her gün bu kıza taş taşıttırmaktadır.

Çünkü devin çocukları birbirlerine taşları atarak eğlence amacıyla oyun oynamaktadır. Ural, kızın topladığı taşların ağır olduğunu görünce ona yardım eder ve devin çocuklarına taşları Ural götürür. Burada birbirlerine taş atarak oynayan devin çocuklarının oyunu, onların eğlenmesi amacıyla yer almaktadır. Destana göre taş atma oyunu, insanların değil olağanüstü varlıkların da oynadığı bir oyun olarak görülmektedir.

İdil ile Yayık (Başkurt)'ta (Suleymanov vd. 2014a: 169, Ergun vd. 2014a: 169) "uk at- (ok atma) ve "tart- (güreş-)" oyunları geçmektedir. Destan kahramanı İdil Batır; her yaşını oyun oynayarak geçirmektedir. İdil Batır; beş yaşında ok çeker, on yaşında güreşir.

Zayatülek ile Hıvhılıv (Başkurt)'da (Suleymanov vd. 2014a: 315, Ergun vd. 2014a: 315) "uyın uyna (oyun oynamak)" kelimesiyle "oynamak" eylemi kastedilmiştir. Semer Han'ın Zayatülek adlı bir oğlu vardır. Zayatülek; yakışıklı olmasının yanında çocuk yaşından beri kahraman olmuştur. Oyun oynarken kavga çıktığında akranlarını dövmektedir. Zayatülek'in oyun oynarken akranlarını dövmesi, onun kahramanlığını göstermektedir.

Kuzıykürpes ile Mayanhılıv (Başkurt)'da (Suleymanov vd. 2014b: 56-57, Ergun vd. 2014b: 56-57) "köreş (güreş)" oyunu bulunmaktadır. Kuzıykürpes zamanının çoğunu sokakta çocuklarla oyun oynayarak, diğer çocuklara gücünü göstererek geçirmektedir. Güreşte büyük çocukları yaşı küçük olmasına rağmen yenmektedir. Çocukların güreş oyununda da savaş alanındaki gibi savaşarak güreştikleri "güreşerek mi, savaşıp mı oyun oynarken" (Ergun vd. 2014b: 57) ifadesinden anlaşılmaktadır. Kuzıykürpes, güreşte birbirine denk çocuklarla güreşmektedir. Kuzıykürpes'in güreşeceği oyuncu, onunla güç bakımından denk olmayınca Kuzıykürpes o oyuncunun karşısına çıkmamaktadır. Kuzıykürpes kızdığında da çocukların ellerinden oyuncakları alarak çocuklara ceza vermektedir. Ancak tekrar bu oyuncağı götürüp geri vermektedir. Kuzıykürpes, çocukken de o kadar güçlüdür ki yaşlı kadının çocuğuna dokununca yani güreşteki gibi hamle yapınca kadının çocuğunu bayıltır. Dolayısıyla Kuzıykürpes bu oyunu kazanır. Annesine çocuğu götüren Kuzıykürpes, annesinden Mayanhılıv'ın evleneceği kız olduğunu öğrenir.

Kuzıykürpes (Başkurt)'te (Suleymanov vd. 2014b: 601, Ergun vd. 2014b: 601) "güreş (köreş)", "uk at-(ok atma)" ve "hıbay yöröv (yayan koşu)" oyunları geçmektedir. Karabay, oğlu Kuzıykürpes'i bazı konularda eğitmektedir. Babası Kuzıykürpes'e bu eğitimi arkadaşlarıyla oyun oynarken vermektedir. Bazen çocukların oynadığı oyuna karışarak oğlunu kendi yaşıtlarıyla güreştirmektedir. Kuzıykürpes, hepsinden daha kıvrak ve maharetlidir. Fazla güç harcamadan çocukları yener. Oğlu, rakiplerini yenmek için türlü hilelere de yapar. Oyunda kendisine denk olmayan güreşçi olursa ya da denk olup da yenemezse hileye başvurur. Güreşçi güçlü olursa yani denk değilse Kuzıykürpes, güreşçinin kalçasını burup veya topuğunu kalçasına dayayıp yere düşürerek hile yapar. Hiçbiri olmazsa güreşçinin belinden sıkıca tutarak yere yıkılır ve ardından güreşçiyi üstünden atarak yener. Kuzıykürpes yenileceğini anladığı an oyunu kazanabilmek için hile yapar. Eğer tarafların güçleri denkse ve kahraman yenemeyeceğini anladığında yaptığı hile şudur: Topuğunu yere yaslayarak oyuncunun koltuğunun altına girip oyuncuyu kaldırarak yere atar. Güç bakımından güreşçi Kuzıykürpes'ten zayıfsa, zayıf olan güreşçileri yukarı kaldırıp başının üstünde birkaç kez döndürdükten sonra yere atar. Kahraman, gücünün yetmediği durumlarda oyunu kazanabilmek için türlü hilelere de başvurur. Gücü yetiyorsa hileye başvurmaz. Kuzıykürpes; ok atmada uçan kuşu havada, geyiği ise yürürken vuracak seviyeye gelmiştir. Güreşten sonra Karabay, oğluna ok attırır. Hem deneyim kazanması için hem de öğrenmesi amacıyla bu oyunu oynattırır. Ancak babası Kuzıykürpes'e çocukların kullandığı yayı vermemiştir. Çünkü Kuzıykürpes, o kadar güçlüdür ki Kuzıykürpes'in kuşu havada, geyiği ise yürürken vurabilecek yeteneği vardır. Dolayısıyla Kuzıykürpes yaşıtlarından farklı bir çocuktur. Kuzıykürpes, yayan koşmada da hızlıdır. Destanda yer alan oyunla ilgili ifadeler; çocukların çok küçükken eğitildiğini, bunu da oyun aracılığıyla gerçekleştirildiğini göstermektedir.

Salavat Batır (Başkurt)'da (Suleymanov vd. 2014d: 206-207, Ergun vd. 2014d: 206-207) **"**uyın aşı (oyun aşı)" toplama söz konusudur. Salavat on yaşına geldiğinde boş bir evde oyun düzenler. Genç delikanlıları, kendisi küçük yaşta olmasına rağmen peşinden yürütür. Oyun aşı toplayıp kendi payını da getirir. Oyunda da baş olur ve yoksulsa yumurta, kuşu varsa bir tavuk, zenginse koyun alıp oyun aşı olarak getirir. Destanda oyun aşı toplandıktan sonra oyun aşı ile ne yapıldığı bilinmemektedir. Kahramanın oyuna liderlik etmesi karakterinin de göstergesidir. Oyun aşı, günümüzde

yağmur yağdırma ritüellerinde olduğu gibi aş toplamak amacıyla oynanan bir oyun olduğu düşünülebilir. Bu oyun, yağmur yağdırma törenlerindeki çocukların evlerden yiyecek toplayıp yağmur gezmesi de denilen ritüelistik bir oyuna benzemektedir. Yağmur yağdırma törenlerinde oynanan oyunlar büyükler ve çocuklar tarafından oynanan oyunlar şeklinde iki grupta ele alınmıştır. Halk, kurak aylarda yağmur yağdırmak için çeşitli ritüeller yapar (Artun 2000: 47). Örnek (1973: 67), *Budunbilim Terimleri Sözlüğü'*nde yağmur yağdırma ritüellerinin dinsel ve büyüsel olmak üzere iki tanımını vermektedir. Büyüsel yağmur dualarını "yağmur büyüsü" olarak adlandırmaktadır. Çocukları ıslatmak, sulara taş atmak, yağmuru canlandıran hareketler yapmak gibi benzetmeli büyü ilkesine uygun olarak gerçekleştiğini ifade eder. Ayrıca dua, kurban, adak gibi uygulamaların yüce varlıklar üzerinde etkileyici gücü bulunmaktadır. Bu şekildeki yağmur yağdırma ritüellerini, büyü olarak tanımlar. Ritüeller esnasında pişirilmek üzere çocukların tuz, bulgur, yağ ve un gibi şeyler topladıklarını söyleyen Orhan Acıpayamlı (1963: 23), bu malzemelerle yemek yapıldığını da belirtir. Destanda da "oyun aşı" adı altında toplanan yumurta, tavuk, koyun gibi ürünlerin ritüel sonrası yenildiği söylenebilir.

Salavat Batır (Başkurt)'da (Suleymanov vd. 2014d: 206-208, Ergun vd. 2014d: 206-208) "beyge (yarış, at yarışı)", "köreş (güreş)", "koş at- (kuş avlama), "at östönde uyın (at üstünde oyun)" ve "eyteş (atışma)" yer almaktadır. Destan kahramanı Salavat, her yaşını oyunlarla geçirmektedir ve böylece deneyim kazanmaktadır. Salavat yedi yaşındayken at koşusu yarışlarına katılır. Karamanın bindiği at, koşuda geçmezse kahraman tekrar meydan yerine değil evine döner. Salavat, on beş yaşındayken meclisteki batırlarla güreşir. Salavat, meclisteki batırlarla av avlar. Kuş avlarken aslında nişancılıktaki maharetini gösterir. Ayrıca meclisteki batırlarla at üstünde oyun oynayarak yarışır. On beş yaşına gelen Salavat, sesen ile de atışır ve söz söylemede yarışır. Bu atışmada kendisine dost olacak bir kişiyi seçecektir.

Sura Batır (Başkurt)'da (Suleymanov vd. 2014d: 76-77, Ergun vd. 2014d: 76-77) ava çıkıp "uk-hazak tot (ok sadak tutmak, ok atma)" bulunmaktadır. Destanda Minhılıv ile Narıkbay'ın bir oğlu olur. Adını Sura koyarlar. Sura, yedi yaşında at biner, on yaşında topuz, ok sadak tutup ava çıkar. Kahramanın destanlarda çok hızlı büyümesi, büyürken hünerlerini kazanması ok yay tutup ava çıkmakla olmaktadır. Destan kahramanı Sura,

komşu ülkelerdeki batırlarla gücünü sınayarak yarışlar yapmaktadır. Kahraman, gücünü komşu ülkelere de gösterir. Böylece ün, şöhret sahibi olur.

Ulıp Halapisem (Çuvaş)'de (Ersoy 2009: 30-33) "uh perse (ok atma)" ve "çĭmsa (yüzme)" oyunları geçmektedir. Destan kahramanı Alp çocuğu, çitin kenarında oynayan normal insanların çocuklarını görünce oynamak ister. Çocuklar, onu bazı sınavlara tabi tutar. İlk sınavı dişiyle okun iğnesini tutmaktır. Ok atıp attığı okun iğnesini dişiyle tutarsa oyuna katılabileceğini söylerler. Alp, bu şartı yerine getirir. Alp, üç arşınlık oku göğe doğru atar. Ok, ıslık çalarak indiğinde Alp oku, dişiyle tutar. Burada oyun öncesi oyuna kimlerin dâhil olacağını belirlemek için bir sınama yapılmaktadır. Bu sınamayı geçen oyuna alınacaktır. Ama çocuklar onu oyuna almaz. İkinci sınavı ise yüzmedir. Alp, çocuklarla oynamak istediğini söylese de onu oyuna almazlar. İnsan çocukları, Alp çocuğuna İdil ırmağında üç kilometre yüzüp buzu delip çıkarsa oyuna alabileceklerini söylerler. Alp, İdil nehrine atlar ve yedi kilometre yüzer. Yedi kilometre yüzdükten sonra nehir donar ve buzu delerek çıkar. Ancak çocuklar, Alp'i yine de oyuna almaz. Destanda oyuna başlama şartı, oyun oynamaktır. Şartı yerine getiren kahramanı, çocuklar oyuna almayarak kahramana oyunbozanlık yaparlar.

Söz konusu destanda (Ersoy 2009: 34-35) "laşalla (atçılık)" oyunu bulunmaktadır. Alp, avluda tomruktan yaptığı atıyla atçılık oynamaktadır. Tomruktan kastedilen daldır. Atçılık oyununda değnek, sopa, dal vs. gibi nesneler at gibi düşünülür ve çocuklar bu nesnelerin üzerine at gibi binerler. Destan kahramanı Alp, atçılık oyununu çocuklarla birlikte eğlence amacıyla oynamaktadır.

Köroğlu (Gagavuz)'nda (Özkan 2007: 102-181) "güreşmaa (güreş)" görülür. Köroğlu'nun adı Aydın'dır. Aydın, mağaradan yani karanlığın içinden çıktığı için bu adı alır. Bu çocuğa, babası ata binmeyi, güreşmeyi ve türkü çalıp söylemeyi öğretir. Bu destanda daha çocuk olan Köroğlu, güreşi ve güreşmeyi babasından öğrenmiştir.

Kırk Kız (Karakalpak)'da (Uygur 2007: 190-191) Allayar, kızı Gülayım'a "quw-(kovalama)" oyununu oynatır. Gülayım'ın babası, kızının güçlü olmasını istediğinden Gülayım'ın çocukluğu oyunlarla geçer. Gülayım dört yaşına gelir. Babası, Gülayım'ın

güçlü ve yiğit bir kız olmasını istediği için Gülayım'a kovalama oyununu oynattırır. Oyunu oynayan kahraman, dört yaşındadır ve bir çocuk oyunu oynar. Ayrıca Gülayım'ın babası Allayar, Gülayım yedi yaşına geldiğinde de Gülayım'a yaşıtlarıyla özgürce oyun oynatmıştır. Babası; kızı Gülayım'ı kısıtlamadan, erkek çocuklar gibi özgürce oyun oynatmıştır.

Kulamergen-Joyamergen (Kazak)'de (Arıkan 2007: 342-344) destan kahramanının oğlu Joyamergen'in kılıç kınını at (at kılıp sapı kının) yaparak "atçılık" oyunundaki gibi oynayacağından söz edilmektedir. Bulgar şehrinin padişahı, Kulamergen'in karısı Künayım'ı kaçırmak ister. Kulamergen'i de halatla ağaca bağlar. Kulamergen, oğlu Joyamergen'den kendisini kurtarmasını talep eder. On yaşında olan Joyamergen de babasını kurtarmak için annesine giderek at yapıp kılıç kını ile oynamak istediğini söyler. Annesi kılıç kınını oğluna oynaması için verir. Çünkü kılıç kının içinde bir bıçak vardır ve o bıçakla Joyamergen halatla ağaca bağlı olan babasını kurtaracaktır. Burada atçılık oyunu ve oyunda kullanılan kılıç kını bir motiftir. Kahramanı kurtarmaya yarayacaktır.

Karabek Batır (Kazak)'da (Arıkan 2007b: 400-403) oyun, genel anlamda kullanılmıştır. Oyuncak olarak han tuğu ile "oyın (oyun)", "oynamak" anlamında kullanılmıştır. Ayrıca "asık (aşık)" oyunu vardır. Kadirhan, oğlu Karabek'i daha çocuk yaştayken oyunla sınamaktadır, Karabek de oyunla mest olmaktadır. Kadirhan'ın gençliğinden beri arkadaşı ve veziri olan Takıldak, Karabek'i daha bebekken sınar. Karabek, iki yaşına geldiğinde Karabek'e han tuğunu tutturur ve beşikte yatan çocuk han tuğu ile oynar. Karabek, altı yaşındayken aşık oynayan bir çocuktur. Oyun, bu destanda Karabek adlı kahramanın çocuk yaşta yiğit ve kahraman olacağını gösteren bir unsurdur. Ayrıca kahramanın ilk oyuncağının han tuğu olması, ileride yönetici olacağının da işaretidir. Kahraman beşikteyken aşık oyunu ve diğer oyunlar ile sınanır.

Şora Batır Molla Musa Varyantı (Kazak)'nda (Korgonbekov 2010: 61-67, Kallimci 2010: 61-67) "asık (aşık)" oyunu geçmektedir. Narikbay'ın oğlu Şora Batır, altı yaşına gelince babasından izin isteyip dışarı çıkıp aşık oynamak ister. Tay koşusu kadar bir mesafede oynayan bin çocuk görür. Onların yanına giderken çukurda oynayan kırk çocuk görür. Kırk çocuğa neden bin çocukla oynamadığını soran Şora, bin çocuğun

zorbalık yaptığını ve zorla onların elinden aşıklarını aldığını öğrenir. Kırk çocuk, Şora'ya: "Oyını kurısın, şırağım / Oyunu batsın, yavrum" diyerek dert yanar. Şora sinirlenerek kırk çocuğa hemen bin çocuğun yanına gidip: "Oynap asık salındar / Aşık atıp oynayınız" der. Zorbalığı gözüyle görmek için oyuna geleceğini ve oyunda eşitlik sağlayacağını kırk çocuğa bildirir. Kırk çocuk, bin çocuğa (Türkmen çocukları) oynayacaklarsa gelmelerini söyleyerek onları oyuna davet eder. Sonra Türkmen çocukları daveti kabul etmiş olacak ki kırk çocuk onlara oyun kurallarından bahseder. Aşık; alşı, tava, büge, şige gelirse kırk çocuğun; sadece ompa olursa bin Türkmen çocuğunun olacaktır: "Alşı[1] tursa bizdiki / Tava tursa bizdiki / Tava tursa bizdiki / Büge[2] men şige bizdiki / Jalğız omşa[3] sizdiki / Alşı olursa aşık bizimdir /Tava olursa bizimdir / Büge ile şige bizimdir / Sadece ompa sizindir." Kırk çocuk, ilk atışı kendilerinin yapacağını söyleyince bin çocuk; kırk çocuğa saldırır, oyunda kavga çıkar. Canbay adlı kişi de kırk yaşında olmasına rağmen oyun alanına (sıra sıra tepelere) gelir. Şora'nın da içinde olduğu kırk çocuk da bin çocuğa yumruklarıyla cevap verir. Çetin bir dövüşten karlı çıkan kırk yaşındaki Kel Canbay olur. Bütün aşıkları deriden kabına koyar. Şora, kökpar[4] gibi bin çocuğu yatırır. Bunun üzerine Türkmenler Tamalara diş bileyerek Türkmenlerden Alibiy ile Tamalardan Şora Batır karşı karşıya gelir. Alibiy, Şora'yı öldürmemek için Şora'dan Şubar atını ister ancak Şora Batır atını vermeyip Alibiy'i de öldürür. Türkmenler, Tamalara savaş açar. Bu destanda aşık oyunu kırk çocuk ile bin çocuk arasında oynanan bir takım oyunudur. Aynı zamanda çocukların oynadığı bir oyundur. Kırk çocuk ilk atış sırasını isteyince oyunda kavga çıkar. Kırk çocuk Şora'dan cesaret alarak bin çocuğun daha önce kırk çocuğa yaptığı davranışı, kırk çocuk da bin çocuğa yapar. Huizinga (2013: 29)'ya göre oyunbozan, kurallara uymayan ya da kurallara karşı çıkan oyuncudur. Oyunu dürüstçe oynamak gereklidir. Burada da kırk çocuk mızıkçılık ederek daha oyuna girişi sağlamadan oyunun bozulmasına neden olur. Kökpar (kökbörü), at sırtında, iki gruba bölünüp, oğlak derisini belli kurallara göre çekiştirmek suretiyle oynanan bir oyundur. Bu oyunda çekiştirilen oğlak derisine de "kökpar" denir. Kökpar'ı yerden veya

[1] Aşık kemiğinin duruşlarından biri. Aşığın dik koyulduğunda sivri uçlu tarafı. Karşı tarafına "tava" veya "tayke" denir (Kallimci 2010: 64).
[2] Aşığın dik konmayıp yatırıldığında kabarık, şişkin tarafı, "şige" (çukurlu) tarafının karşısı (Kallimci 2010: 64).
[3] Aşığın çatallı ucu aşağı gelecek şekilde dik duruşu (Kallimci 2010: 64).
[4] Kökpar, at sırtında iki gruba bölünerek oğlan derisini belli kurallara göre çekiştirerek oynanan oyundur. Oğlak derisine de kökpar denilmektedir. Kökparı yerden veya rakibinin elinden çekip alan kişi dizlerinin üstüne veya altına yatırır ve atını dört nala salarak hedef yerine gider. Şora da yakaldığı çocuğu kökpar gibi dizlerinin üzerine yatırmaktadır (Kallimci 2010: 67).

rakibinin elinden çekip alan kişi onu dizlerinin üstüne veya altına yatırıp, atını dörtnala salıp hedef yerine doğru gider. Şora, yakaladığı çocuğu "kökpar" gibi dizlerinin üstüne yatırmaktadır. Kökpar, burada bir benzetme unsuru olmakla birlikte kahramanın gücünü gösteren de bir unsurdur.

*Alpamıs Batır (Kazak)'*da (Türkmen, Arıkan 2011: 55) "oynap (oyunlar)" genel anlamda yer almaktadır. Alpamıs on yaşındayken arkadaşlarıyla sokakta oyun oynarken onları öldürecek güçte olduğu için hiç kimse çocuklarının onunla oyun oynamasını istemez. Hiç kimse çocuklarını Alpamıs ile oynaması için dışarı çıkarmaz. Oyun oynarken çocukları öldürmesi, kahramanın çok güçlü olduğunu da göstermektedir.

Kız Darıyka (Kırgız)'da (Orozova ve Akmataliyev 2010: 115-117, Türker 2010: 115-117) "küröş (güreş)" oyunu vardır. Babasını bulmaya giden Şaysılda, oraya ulaştığında sokakta güreş oyunu oynayan çocukları görür. Şaysılda'nın kardeşleri Hasan ile Hüseyin'dir. Ancak Şaysılda ve kardeşlerinin, kardeş olduklarından haberleri yoktur. Başka halkların da temsilcileri çocukları güreştirerek eğlenmektedir. Güreşenlerin sayısı on yedidir. Halk, çocuklardan kimin güçlü olduğunu sınamakta ve bunu da gençleri güreştirerek anlamaktadır. Şaysılda güreşmek için, babası Hz. Ali'den izin ister. Şaysılda, önce Hasan ile güreşir. Sonra Hüseyin'i yener. Buna çok sinirlenen Hz. Ali, Şaysılda'ya meydan okur ve Şaysılda'yla güreşir. Hz. Ali'nin amacı Şaysılda adlı delikanlıyı rezil etmektir. Şaysılda babası Hz. Ali'yle de güreşe tutuşur. Bu sırada Şaysılda, Darıyka ve Hz. Ali gibi iki pehlivanın çocuğu olduğunu söyleyince Hz. Ali, Şaysılda'nın Darıyka'dan olan oğlu olduğunu anlar. Güreş, bu destanda gençlerin gücünü gösteren ve çocukların gücünü sınayarak eğlence amaçlı oynadıkları bir oyun yer almaktadır.

Kurmanbek (Kırgız)'te (Mukasov 2013a: 19, Alimov 2013: 19) "küröş (güreş)" oyunu geçmektedir. Destanda Teyitbek ve Zulayka'nın çocukları olmamaktadır. Zulayka bir peri kızıdır ve hamile kalır. Bir erkek çocukları olunca Teyitbek toy düzenleyerek bu çocuğa Kurmanbek adını verir. Kurmanbek öyle güçlüdür ki güreşirken herkesi yenmektedir Küçükken güreşen çocuk büyüdüğünde yani on iki yaşındayken de kendinden büyük herkesi yenmeye başlar. Hatta kırk yiğidiyle etraftaki düşmanlarına

saldırır ve onların pehlivanlarını da yenerek "genç kahraman" adını alır. Kurmanbek, çocuk yaşta kendinden büyüklerle güreşerek çocuk olma eşiğini aşmıştır.

Canış Bayış (Kırgız)'ta (Akmataliev ve Mukasov 2013: 22-30, Aça 2013: 22-30) "ordo (aşık)", "ilbesin alış (kuş avlama)", "cöö cabış (at yarışı)" ve "selkinçek (salıncak)" oyunları yer almaktadır. Kırgız Han'ı Nurkan Baatır'ın iki oğlu olur ve adlarını Canış ile Bayış koyar. Bu iki kardeş çocukken canları sıkıldığında aşık oynarlar, kuş avlarlar. Aşık oyunu, can sıkıntısını gidermek, eğlenmek amacıyla oynanmaktadır. Canış ile Bayış kardeşler yine canları sıkılınca sungur salıp kuş avlamakta yarışarak eğlenirler. Burada sungur kuşu ile kuş avının yapıldığı görülmektedir. Kuş kuşlamak, destanda bir çocuk oyununa dönüşür. Bu oyun, aynı zamanda çocukların kuş avlamayı öğrenmelerini sağlar. Canış ile Bayış canları sıkılınca at yarışı da yaparlar. Bir de ortaya ödül koyarlar. At yarışı, can sıkıntısını alarak kahramanların eğlence olarak oynadıkları bir çocuk oyunudur. Bir gün Canış ile Bayış, kırk yiğidiyle beraber geziye çıkarlar ve bir grup kızla karşılaşırlar. Avlanmak için çıktıkları yoldan dönüp bu kızlarla eğlenmek isterler. Kızlar, oğlanların aklını oyunla (salıncak oyunu) çelerek gittikleri yoldan döndürürler. Kızlarla oğlanlar salıncakta sallanarak ovada, bozkırda oyun oynayıp eğlenirler. Canış, diğer yiğitleri de kandırarak kızlarla oyun oynamak ister. Sallanan kızların urganlarını kesip onları salıncaktan düşürüp kızlarla oyun oynamayı planlarlar. Kızların başı olan Asılşaa, salıncakta sallanıp yiğitleri aşağılayarak eğlenir. Asılşaa, gelen yiğitleri adam yerine koymayınız diye diğer kızları da uyarır. Yiğitler de kızlarla eğlenelim diye gelince ve bu muameleyi görünce öfkelenirler. Ak kavağın üstüne çıkan Bayış, sekiz kızın bindiği salıncaktaki altı katlı urganı keserek onları yere düşürür. Asılşaa, bunun üzerine Er Bayış'a "akılsız" deyince Er Bayış, tanımadığı kızdan duyduğu söz karşısında utanır. Er Bayış, Asılşaa'nın kendisine neden akılsız dediğini açıkça söylemesini ister. Asılşaa da Kırgız'ın eski tarihindeki Kalmuk-Kırgız savaşından, bu savaşın sonunda Kırgızların Kalmuklar'a ödediği ağır vergilerden bahseder. Bayış ağlar. Canış ile Bayış, kırk yiğidini de alıp zorlu bir sefere çıkmayı planlar. Bu sırada kızlarla oğlanlar oyunu ve eğlenmeyi bırakırlar, salıncak urganını keserler. Salıncak, çocukların kızlı erkekli oynadığı bir oyundur.

Manas Cusup Mamay Varyantı (Kırgız)'nda (İnayet 2017: 52) çocukların oynadığı oyun olarak "çertmek (aşık oyununda hamle, ordo)" ve "kırgool uulap kar- (sülün avlama, kuş avlama)" yer almaktadır. Manas, doğmadan önce ormanda Manas'ın annesi Çıyırdı'nın karşısına ilerde Manas'ın kırk yiğidi olacak çocuklar, ordo (aşık) oyununu oynarken çıkar. Alpın, alp olan kırk yiğidi de küçükken "ordo (çertmek)" oyunu oynayan çocuklardır. Çertmek, "ordo oyununun bir safhasıdır ki bunda oyuncu dairenin içine girer ve aşıkları vurur çıkarır" (Yudahin 1998a: 262) anlamına gelmektedir. Aşık (ordo) oyunu, kahramanın kırk yiğidinin de eğlence amacıyla oynadığı bir çocuk oyunudur. Bu çocuklardan bazıları da av avlamaktadır. Destan kahramanının, kırk yiğidinin de kahraman ve yiğit oluşu oyunlar ile ifade edilmiştir.

Söz konusu destanda (İnayet 2017: 129-136), Manas'ın "çükö (aşık)" oynamasından bahsedilmektedir. Kırgız'ın istişare meclisi Manas'ın adını Çon Cindi koymuşlardır. Manas bir gün çocuklarla aşık (ordo) oynar. Aydarhan'ın oğlu Kökçö, yirmi yaşındadır ve aşık oynar (İnayet 2017: 129). Çok becerikli yetişen Cakıp'ın oğlu Çon Cindi (Manas) ile birlikte otuz iki çocuk aşık oyunu oynayacaklardır. On altı kişilik iki gruba ayrılırlar. Çon Cindi (Manas) ile Kökçö, iki grubun başı olur. Oyunda yenen kişiye kırk kısrak ödülünü koyarlar. Oyun başlar ve oo torpok[5] oynuyor gibi çizgiye doğru eğilirler. Yan yana gelerek diz üstünde oturarak aşık kemiğine fiskeyle vururlar. Vuran kişi aşık kemiğini toplar. Eğlenceye kapılarak zevk alırlar. Bazen kavga etseler de oyun devam eder. Ordo[6] kurulan çorak yere, aşık atıp oynarlar. Oyunun kızıştığı bir anda ordoyu yarmak için Çon Cindi (Manas), aşık kemiğine öyle bir vurur ki sığır aşık kemiği uçarak Kara Lök'ün ayağını kırar. Kalmuklulardan biri de Çon Cindi (Manas)'ye yumruk atar. Bunu gören Kökçö, çocuğa yumruk atan Kalmuk'u boğazlar ve oyunda kavga çıkar. Çon Cindi de Dödür Alp ile dövüşür. Çon Cindi (Manas)'nin ilk dövüşmesi kanlı biter. Bu oyunda geçen "çükö", Kırgız konargöçerlerinin aşığa verdikleri addır. "Saka", geyik aşık kemiğine verilen ad; "tompoy" ise büyük baş hayvanın aşık kemiğidir (İsakov 2019: 105). Çocuk oyunu olarak oynanan bu oyunda bir çocuk olmayan Kökçö, yirmi yaşında bir yetişkindir. Yetişkin bir kişinin, oyunda yer alması Manas'ın gücünü göstermesi açısından kurguya dâhil edilmiştir. Oyunun

[5] Teke veya oğlak yerine buzağı çekişmek suretiyle oynanan kökbörü oyunu (İnayet 2017: 130).
[6] 1. Karargâh, oba. 2. Kumar nitelikli aşık oyunu. Ordo oynayanların daire teşkil ederek dizildikleri hat (İnayet 2017: 130).

sonu Kalmuk-Kırgız savaşına döner. Manas'ın ilk kahramanlığını da gösteren aşık oyunu, çocukların eğlenmek için oynadığı bir çocuk oyunudur.

Aynı destanda (İnayet 2017: 237) "kumalak (beş taş)" oyunu da vardır. Cakıp'ın diğer oğlu Sırgak, amcasının oğlu Çubak'a öğüt verirken beştaş (kumalak) oyunundan bahseder. Bu oyunun, çocukların bir aradayken oynadığı bir oyun olduğu anlaşılmaktadır. Beştaş oyunu, bu destanda iki erkek oyuncunun oynadığı, zamanlarını oyunlarla geçirdiği bir oyun olarak yer almaktadır.

Manas (Radloff)'ta (Radloff 2017: 726, Yıldız 2017: 726) "kulan ata- (kulan avla-)", "möyrögö bat- (ordo at-)" oyunları geçer. Manas, kırk çoraya sıkılırlarsa kulan avlamalarını, sıkılmazlarsa ordo atmalarını söyler. Avlanma ve ordo oyunu, Manas ve kırk çoranın vakit geçirmek ve eğlenmek için oynadıkları bir oyundur.

Söz konusu destanda (Radloff 2017: 851, Yıldız 2017: 851) "oyn (oyun)" kelimesi, genel anlamda kullanılmıştır. Akın'ın kızı Ay Çörök; otuz kızı yoldaş alır, kırk yiğidi de başçı olarak alır. Ay Çörök de oyunda rehber, yönetici konumundadır. Omzuna bir kıyafet alır, sallanır, titrer, bağırır. Oyun hareketleri dışında oyun hakkında bir bulgu yoktur.

Huşkeldi (Özbek)'de (Mirzayev ve İşankul vd. 2011: 218, Öztürk 2011: 219) "qogırçaq (bebek)" ve "halqançaq (salıncak)" geçmektedir. Hunharşah'ın üç cadısı vardır. En küçük cadısının adı Kırlangıç Mestan'dır. O, yüz on yedi yaşında olup oyuncağı bebek, uçtuğu ise salıncaktır. Bu destanda oyuncak olarak bebek ve oynanan oyun olarak salıncaktan bahsedilmiştir. Cadı, kızdır ve yüz on yedi yaşındadır. Cadı kız, bir bebekle oynamaktadır. Kız çocuklarının eğlenmek amacıyla oynadığı oyuncaklar içerisinde olan ve bir çocuk oyuncağı olan bebek, bu destanda yüz on yedi yaşında cadı bir kızın oynadığı bir oyun olarak karşımıza çıkmaktadır. Yaşının büyük olması destandaki olağanüstülük unsurunu göstermektedir. Ancak en küçük cadısı dediği ve çocuk oyunlarından bebek ve salıncak ile karşımıza çıktığından bu oyunun bir çocuk oyunu olduğunu düşündürmektedir. Bu oyun, Hunharşah'ın cadısının eğlenmesi için oynadığı oyun olarak yer almaktadır.

Zayatülek ile Susılu (Tatar)'da (Urmançı 2007a: 113, Kartalcık ve Kerimoğlu 2007a: 113) "at çabış (at yarışı)", "uk atuv (ok atma)" ve "koş çöyiş (kuş avlama)" oyunları geçmektedir. Sarı Mokas'ın genç hanımından doğan oğlu Zayatülek ile han çocukları; at yarıştırma (at çabış), ok atma (uk atuv), kuş atıp kuş avlama (koş çöyiştirüv) gibi oyunlar oynamaktadır. Zayatülek hepsinde birinci gelir. Abileri, Zayatülek'i kıskanır ve babalarının karşısında mahcup duruma düşer. Bu oyunlar, çocukların kabiliyetini geliştiren birer oyun olarak yer almaktadır.

Kuzı Kürpeç Bilen Bayansılu (Tatar)'da (Urmançı 2007b: 30, Katalcık ve Kerimoğlu 2007b: 31) "ladışka (aşık)" oyunu bulunmaktadır. Ak Han'ın oğlu Kuzı Körpe, 10 yaşındayken çocuklarla aşık oynamaktadır. Çocukların aşıklarını kazansa da kazanmasa da almaktadır. Kuzı Körpe, bir nişanlısı olduğundan habersiz büyür ve bunu da çocuklarla aşık oyununu oynarken öğrenir. Bir çocuk oyunu olarak Türk destanlarında yer alan aşık oyunu, çocukların oynadığı bir oyundur. Kuzı Körpe'nin de çocuk olduğu ve artık erginlenme zamanının geldiği anlaşılmaktadır. Evlenme çağının geldiğini oyun esnasında öğrenen kahraman, nişanlısını bulmak için harekete geçer.

Kuzı Kürpe ile Bayan-Sılu (Tatar)'da (Urmançı 2007b: 48, Kartalcık ve Kerimoğlu 2007b: 49) "töziy at- (ok atma)" oyunu geçmektedir. Kuzı Körpe, bir gün büyücü ihtiyar bir kadının kaplarına ok atarak oyun oynamaktadır. İhtiyar da bunu görünce sinirlenir ve Kuzı Körpe'ye kendisiyle değil Bayansılu ile oynamasını söyler. Böylece Kuzı Körpe, Bayansılu'nun onun sözlüsü olduğunu ihtiyar kadından öğrenmiş olur. Ok atarak eğlenen Kuzı Körpe'nin artık çocukluktan çıkması gerektiğini oyunda öğrenmiş olur. "Sen çocuk, benimle oynayacağına…" ifadesindeki "oynamak", "benimle oyalanma" ya da "alay etme" anlamında da düşünülebilir.

Edigey (Tatar)'de (Sulti 1998: 45-46) "uk at- (ok atma)" oyunu yer almaktadır. Edigey, bebekliğinden on iki yaşına kadar oyunlar oynar. Altı yaşında at biner, yedi yaşında yay çeker. On iki yaşındayken "er", "yiğit" olur. Edigey'in çocuk olarak on iki yaşına kadar ok atışı oynadığı anlaşılmaktadır. Bu durum Toktamış Han'ın dikkatini çeker ve Edigey'in çocuk yaşta gösterdiği başarılar ve yetenekleri sayesinde Toktamış Han'ın yurdunda kalmaya ve yaşamaya devam eder.

Söz konusu destanda (Sulti 1998: 48-49) *"*atçılık" oyunundaki "değnek bir at" da geçmektedir. Bir kişi hırsızlık yaparak çocukların bindiği değnek atı çalmıştır. Buradan anlaşılıyor ki çocuklar, değnek bir at ile oynamaktadırlar. Değnek at, atçılık oyununda at rolünde bir araçtır. Kobogıl olarak bilinen Edigey'den, değnek atı çalan hırsız için karar vermesini isteyen Toktamış Han, Edigey'in bu yetenekleri karşısında ona sarayda kalmasını teklif eder ve Edigey sarayda kalır. Edigey küçüklükten itibaren hanın dikkatini de çekmiştir hatta yarışlarda şan almıştır. Ancak bu yarışların ne olduğundan bahsedilmemiştir. Edigey'in çocuk yaşta gösterdiği bu başarılar onun sarayda kalmasını ve şan almasını sağlamıştır.

Mögaa Şagaan Toolay (Tuva)'da (Arıkoğlu ve Borbaanay 2007: 170-171) "oynap (oynayıp) "oynamak" anlamında kullanılmıştır. Bir gün Malçın- Ege hanın küçük oğlu oyun oynamaktadır. Ancak bu oyunun ne olduğundan bahsedilmemiştir.

Tanaa Herel (Tuva)'de (Arıkoğlu ve Borbaanay 2007: 280-281) "kajık bergen (aşık kemiği)" oyunu görülür. Tanaa-Herel'in getirdiği altın kraliçeyi hileyle almayı düşünen Şan-Haan, Tanaa Herel'i Erlik-Lovun Han'ın yanına gönderir. Tanaa-Herel, altın kraliçeden yolda çıkacak engelleri nasıl aşacağını öğrenir ve yola çıkar. Erlik-Lovun obasına gelir. Erlik-Lovun Han, Şan-Haan'dan aldığı şeylere karşılık hiçbir şey vermeyince Tanaa-Herel, masa üstündeki dokuz cevheri aşırıp, yumuşak kızıl şeyi de avucuna alarak atına binip geldiği yoldan tekrar geri döner. Dönerken karşısına türlü engeller çıkar. Bu engellerden biri de taşla aşık kemiği oynayan oğlanlara rastlamasıdır. Bu çocuklara aşık kemiği verir. Böylece bu engeli de aşar. Aşık, çocuk oyunu olarak karşımıza çıkmaktadır. Ancak aşık kemiğiyle değil, taşla aşık oyunu oynanmaktadır. Kahraman, taşla aşık oynayan çocuklara bir oyun aracı olan aşığı vererek engeli aşar.

Bayan Toolay (Tuva)'da (Arıkoğlu ve Borbaanay 2007: 478-479) "oynamak" eylemi yer almaktadır. Tuman-Kıskıl atlı Möge Bayan-Toolay'ın bir oğlu olur ve on gün geçtikten sonra oğlan koşturmaya, oynamaya başlar. Oyunun ne olduğuna dair bir bulgu yoktur.

İslamiyet öncesi döneme ait Uygur harfli *Oğuz* Kağan'da (Ögel 1993: 115) "oynamak" fiili geçmektedir. Destan, Oğuz'un doğumu ile başlar. Oğuz Kağan, doğduktan kırk gün sonra yürüyüp oynamaktadır. Oğuz Kağan Destanı'nın Farsça nüshasında (Bang ve Rahmeti 1936: 11) da Oğuz, kırk gün sonra büyür, yürür, oynar.

Uygur destanlarından *Uygur Türeyiş*'te (Atsız Gökdağ ve Üçüncü 2021: 50) de "oynamak" eylemi yer almaktadır. Uygurlar, beş çadır görürler ve her bir çadırın önünde oynayan bir çocuk görürler. Çocukların oynama eylemi "oynamak" kelimesiyle ifade edilmiştir.

Dede Korkut Oğuznâmeleri'nden *Dirse Han Oğlu Boğaç Han*'da (Tezcan ve Boeschoten 2001: 38-203) "aşuk (aşık)" oyunu vardır. Dirse Han'ın oğlu, on beş yaşındayken üç çocukla birlikte meydanda aşık oynamaktadır. Destanda çocuklarla aşık oynayan Dirse Han'ın oğlunun, henüz çocukluk döneminde olduğuna oyunla vurgu yapılmaktadır.

*Dede Korkut Oğuznâmeleri'*nden *Basat'ın Depe Gözi Öldürdüğü Boy'*da (Tezcan ve Boeschoten 2001: 147) "oynamak" eylemi yer almaktadır. Basat'ın babası Aruz, Depegöz'ü alıp Basat ile beraber büyütmek ister. Depegöz, Aruz'un oğlanları ile oyunlar oynar. Oynadıkları oyun, bir çocuk oyunudur. Oyunun ne olduğundan bahsedilmemiştir.

Köroğlu'nun Kazak varyantı *Mezarda Doğan Köroğlu*'nda (Ekici 2004: 212) destan kahramanı Köroğlu, 12 yaşında dışarıda çocuklarla "aşık" oynamaya gider. Aşık oynadığı sırada çocuklara yenilir ve yenilince oynayan tüm çocukların elinden aşıkları alıp onları döver. Çocuklar bu sırada kendi atasının kim olduğunu sorunca Köroğlu, annesine koşarak babasının kim olduğunu sorar. Bundan sonra babasının intikamını almak isteyen Köroğlu için mücadele başlar. Aşık oyunu, çocukların dışarda eğlenmek amacıyla oynadıkları bir oyundur.

Köroğlu'nun Özbek varyantı *Goroğlu'nun Doğuşu*'nda (Ekici 2004: 294-295) "kukla" ve "aşık" oyunlarından bahsedilmektedir. Goroğlu'nun annesi Hilalay, onu mezarda doğurur. Bu çocuk mezarda oynarken bir çoban çocuğu görür ve Türkmen şehrinin beyi Hasanbek'e haber verir. Hasanbek de Türkmenlerle beraber bu çocuğa, aşık ve

iki kukla getirirler. Çocuk, kuklaları eliyle sıkarak tutar ancak aşıklarla uzun süre oynar. Aşıkla oynayan çocuğun erkek olduğunu anlarlar. Aynı destanda mezardaki çocuğu (Goroğlu'nu) yakalamak için kızıl bir eyer getirirler ve çocuk eyerin üzerine binip zevk alarak oynar. Destan kahramanı Goroğlu, bir gün Kızılbaşların köyünden gelen çocuklarla aşık oynar ve yenilir. Yenilince Kızılbaş çocuğa, Goroğlu bir yumruk atar ve çocuğu öldürür. Bu olay sonucunda Goroğlu, babasının başına ne geldiğini öğrenecektir.

Köroğlu'nun Türkmenistan varyantında (Ekici 2004: 145) "aşık" ve "gurcak (bebek)" oyunları bulunmaktadır. Adı Beğ'in hanımı hamileyken ölür. Mezarda bir çocuk doğar. Gencim adlı kişi mezarda oynayan bu çocuğu görür. Gidip Adı Beğ'in babası Cığalı Bey'e haber verir. Cığalı Beğ, mezara gider. Mezarın başından oynayan bu çocuğu görür: "Bu çocuğun erkek mi kız mı olduğunu anlamak için mezarın bir yanına aşık, diğer yanına gurcak (oyuncak bebek) koyup izleyelim" derler ve kendileri bir tarafa saklanarak çocuğu izlerler. Çocuğun gözü önce gurcaklara bakar, o tarafa doğru gidip gurcaklara dokunmadan seyreder. Hiç elini sürmez. Sonra çocuk, mezarın diğer tarafında duran aşıklara emekleyerek gider. Hemen aşıkları alıp şakırdatarak oynamaya başlar. Böylece çocuğun erkek olduğunu anlarlar. Bu destanda çocuğun bebekler yerine aşıklarla oynaması ve böylece cinsiyetinin tayin edilmesi söz konusudur. Çocuğun hangi oyuncakla oynayacağını belirleyen toplumsal cinsiyet anlayışıdır. Çocuğun bebek yerine aşık oyuncaklarıyla oynaması onun erkek çocuk olduğunu gösteren simgesel bir unsurdur.

Köroğlu'nun Doğu Türkistan (Uygur) Türkleri varyantı *Emir Göroğlu*'nda (Ekici 2004: 317), Göroğlu on bir yaşındayken "at üstündeyken adamları çekmeyi (at üzerinde güreş)", "ok atmayı", "mızrak" kullanmayı öğrenir. Göroğlu'nu yarışmalarda kimse geçemez. Oyun, yiğitlik becerilerini kazanmada işlevseldir. Çocuklukta oyunla kazanılan becerilerin, destan kahramanının alplık vasıflarını kazanmasında önemlidir.

Yukarıdaki tespitler Türk destanlarında geçen çocuklar tarafından oynanan oyunların eğlence amacıyla oynandığını, diğer taraftan da çocukların oyun aracılığıyla kabiliyetlerini geliştirdiklerini, kahramanlık becerilerini kazandıklarını göstermektedir. Oyunlarla, çocuğun cinsiyeti de belirlenebilmektedir. Böylece

oyunlar, kahramanın yaşını gösteren bir unsurdur. Türk destanlarındaki çocuk oyunları bazen destana olağanüstülük katmak amacıyla yer almış, bazen de olayların akışını değiştirdiği görülmüştür. Destanlarda geçen çocuk oyunlarında oyunun oynanış biçimiyle ilgili olarak ayrıntı verilmediği görülmektedir. Ayrıca bazen herhangi bir oyuna değil çocuğun "oyununa" ve "oynama" eylemine yer verildiği de olmuştur.

4.2 Geçiş Dönemi Törenleri ve Oyun

Oyunların ortaya konduğu bağlamlardan biri geçiş dönemi törenleridir. İnsan hayatının, toplumların, kültürlerin de çok önemli yanını oluşturan, bütün toplumlarda, inanışlarda ve tarih boyunca insan hayatında üç önemli dönüm noktası başka bir deyişle geçiş dönemi bulunmaktadır: Doğum, evlilik ve ölüm. Arnold Van Gennep (2022: 19-34), bebeklikten çocukluğa, çocukluktan yetişkinliğe, yetişkinlikten ölüme kadar olan ritüelleştirilmiş süreçleri "Geçiş Ayinleri" kavramı ile inceler. Geçiş ayinleri, ritüel özelliği taşıyan işlerin tamamıdır. Gennep'e göre geçiş ritleri kategorisi "ayrılık, ara ve kaynaşma" süreçlerinden oluşmaktadır. Ayrılma ritleri cenaze, ara ritler, nişan ve erginlenme törenleri; kaynaşma ritleri de evlilik törenlerindeki geçiş ritleridir. Tüm bu eşikler, kutsal bir değer taşımaktadır. Gennep, geçiş ritlerini yer, durum, toplumsal konum ve yaştaki değişime eşlik eden ritler olarak tanımlar (Gennep'ten akt. Turner 2018: 95). Destanlardaki geçiş törenlerinde yer alan oyunlar da bir eşik oluşturmaktadır. Oyunları kazanan kahraman, eşiği aşarak kaynaşma, özdeşleşme ve uyum sürecini başlatmış olacaktır. Bu dünyaya gelinmesiyle başlayan, evlilik gibi neslin ve toplumların devamını sağlayan ve dünyadan göçmeyi anlatan süreçten oluşan dönemleri içermektedir. Bütün toplumlarda ve dinlerde bu dönemler, insan hayatında temel geçiş dönemleridir. Bu geçiş dönemleri etrafında birtakım uygulamalar, ritüeller, törenler, inanışlar, kutlamalar, oyunlar bulunmaktadır. Bireyin konumunu belirleme, yerini ya da konumunu sabitleme, bireyi kutsama, tehlikelerden koruma, onaylama, kutlama (ölüm hariç), yapılan eylemi duyurma gibi pek çok sebeplerle geçiş dönemelerinde uygulamalar yer almaktadır. Çünkü bu dönemler bir yerden bir yere geçişin gerçekleştiği dönemlerdir. Bu geçiş; bedenen mekân değiştirerek olduğu gibi, aynı zamanda bir statü, bir durum geçişidir. İnsan, bu dünyada değilken bir yerlerden bu dünyaya gelerek doğum geçişini tamamlar. İnsanın nerden geldiğinin cevabı dinlere, inanışlara ve pozitif bilimlere göre değişmektedir.

Kişi, dünyaya geldikten bir dönem sonra evlenerek statüsü değişir ve evlilik geçişini tamamlar. Bir başka önemli geçiş ise kişinin başka bir mekâna, başka bir dünyaya (öte dünya) giderek geçişi söz konusudur. Bu geçişler bir durum, bir mekân ve aynı zamanda kişinin statüsünde ve rollerinde de değişiklikler yaratır. Geçiş törenleri; bir toplumun kültürel kodlarını, toplumsal hafızanın kuşaktan kuşağa aktarıldığı törenlerdir. Törenlerdeki inanışlar, ritüeller ve oyunlar, kendini yaşatmaya bütün Türk boylarında da devam etmektedir. Eyüp Akman (2009), "Kastamonu'da Ölümle İlgili Âdetler ve İnançlar" adlı makalesinde Kastamonu ölüm âdetleri ile Türk cumhuriyetlerindeki ölümle ilgili uygulamaları karşılaştırarak incelemiş ve bu uygulamalar arasında pek çok benzerlikler olduğunu tespit etmiştir.

Nesiller arasında kimliğin ve bağlantının korunmasına yardımcı olan geçiş dönemleri, kültürün en önemli unsurlarından biridir. Geçiş dönemlerinde yapılan oyunlar, geleneksel oyunlardır. Yunus Tayga'ya göre Türkler, oyuna önem vermişlerdir. Wolfran Eberhard'ın *Çin Tarihi* adlı kitabından hareketle Tayga, Türklerin oyunla meşgul olduklarını ve çok küçük yaşlardan itibaren oyunlarla kendini geliştirdiklerini ifade etmektedir. Her türlü mücadeleye karşı bir eğitim olan bu oyunlar, daha sonra eğlencelerinde, ulusal ve kutsal bayramlarında, savaş alanlarında da devam etmiştir (Tayga 1990: 5). Göktürkler "Gökbörü" adını verdikleri binicilik yarışı denen oyunu, düğünlerde de yapmışlardır. Uygurlarda ise Mani dininin etkisi ile oyunlarını genellikle mabetleri yanında oynamışlardır. İlkbaharda toplanan Uygurlar mabetleri yanında at yarışları, ok atışları yaparak ve mızrak sallayarak çeşitli oyunlar oynamışlardır. Bu hareketleriyle kötü ruhları çevrelerinden kovduklarına inanmışlardır (İşcan 1988: 29-38). Geçiş dönemi törenlerinde (doğum, evlilik ve ölüm) oyunlar yer almaktadır. Türk destanlarındaki doğum törenlerinde yer alan oyunlar; kabak atışı, kökbörü, at yarışı, mızrak müsabakası, güreş, cambı, bozuk para kapma, kökbörü, kumalak, keşte, çakmak, çatıraş, salıncak, upay oyunlarıdır. Evlenme törenlerindeki oyunlar; at yarışı, güreş, koşu, ok atma, at üzerinde güreş, kabak atışı, kökbörü, bayrak yarışı, yaya yarışı, cambı, kovalama, mızrak müsabakası, atışma, kılıç, taş kaldırma, yüzme oyunlarıdır. Ölüm törenlerindeki oyunlar; at yarışı, güreş, kökbörü, mızrak müsabakası, at üzerinde güreş, yaya koşusu oyunlarıdır. Doğum ve evlenme törenlerindeki oyunlar; eğlence, törene canlılık, neşe katmak, kahramanın ya da törene katılan misafirlerin gücünü ve yiğitliğini göstermek amacıyla yapılmaktadır.

Ancak ölüm törenindeki oyunlar ölen kişiyi anmak ve hatırlamak amacıyla oynanmaktadır.

4.2.1 Doğum Törenleri ve Oyun

Geçiş dönemi törenlerinden biri olan doğum törenleri, hem aile hem de çocuk için yeni bir başlangıcı ifade etmektedir. Doğum törenlerindeki oyunların amacı mutlu bir olayı kutlamak ve eğlenmektir. Destanlarda "çocuksuzluk motifi", kahramanın babasının han olması, çocuğunun olması için çabalaması, çocuğunun olacağının haberini alması ve çocuğu olduktan sonra törenle kutlaması şeklinde işlenir. Türklerde çocuk sahibi olmak soyun devamlılığı açısından çok önemlidir ve bu yüzden de destanlarda çocuksuzluk "olumsuzluk" olarak görülmektedir. Dolayısıyla "çocuksuzluk"un sebebi soyun devamında çocuğun gerekli oluşunu önemli kılmaktadır. Her doğum, ailenin sayısını artırmakla birlikte soyunu da güçlendirmektedir. Aileler çokluğu oranında güçlü ve dayanıklı olmaktadır. Destanlarda değer yargıları ve kuralları benimsetmek için çocuk sahibi olmak sürekli tekrarlanmaktadır. Bu bakımdan aile ve aile kurmak destanlarda önemlidir. Destan kahramanları sıradışı özelliklere sahip olup kahramanın ana rahmine düşmesi ya da annesinin hamile kalması da sıradışı özellikler taşımaktadır. Kahramanın anne ve babasının hâli vakti yerindedir ancak çocukları olmamasından muzdariptir. Çocuksuzluk ya da kahramanın olağanüstü doğuşu Türk destanlarında yaygın kullanılan bir motifir. Çocuk sahibi olmak isteyen kahramanın ebeveynleri; adaklar adamak, türbe ya da yatır gezmek gibi pek çok pratikleri uygular. Böylece kahramanın annesi hamile kalır (Çobanoğlu 2020: 347). Dolayısıyla kahramanın doğumu da kahramanın kendisi gibi sıra dışıdır.

Çocuk sahibi olmak için hanlar, destanlarda çeşitli ritüeller ve pratikler yapar. *Dede Korkut Oğuznâmeleri*'den *Dirse Han Oğlu Boğaç Han Boyu* çocuksuzluk sorunu ile başlamaktadır. Dirse Han, çocuğunun olması için bir toy tertip eder. Açları doyurur, çıplakları giydirir, borçluyu borcundan kurtarır. Bu toy bir hacet, dilek toyudur. Dirse Han'ın dualarla bir çocuğu olur (Tezcan ve Boeschoten 2001: 35-39). *Manas (CMV) (Kırgız)*'ta Cakıp'ın adı Çocuksuz Cakıp'a çıkınca Cakıp, herkese ne yapacağını sorar. Kendisine bir ihtiyar, burnu delik ineğe eski kara keçi evi yüklemesini ve ormana götürüp bırakmasını tavsiye eder. Cakıp'ın eşi bundan utanır ve utanan kadının çocuğu

olur. Ama bu çocuk bir kız çocuğudur. Kardıgaç adı verilen bu kız çocuğu sayesinde Çocuksuz Cakıp lakabından kurtulur. Ancak Cakıp'ın bir erkek çocuğu olmamıştır. Kırk çocuk, Manas'ın doğacağının haberini verir ve Cakıp'ın eşi hamile kalır (İnayet 2007:88-117). Radloff'un derlediği *Manas Destanı*'nda ise Cakıp Han, Çıırçı ile evlidir. Cakıp Han, bir erkek çocuğu olmadığı için üzülür. Cakıp Han, mezalığı ziyaret eder. Elmalı yerde yuvarlanır. Şifalı sularda geceler. Cakıp Han bu uygulamalardan sonra çocuk sahibi olur (Yıldız 2017: 537). *Bayan Toolay* (Tuva)'da Möge Bayan Toolay, yaşlı ve zengindir. Ancak çocuğu yoktur. Bir ihtiyarla karşılaşır ve onunla dost olur. İhtiyarın da çocuğu yoktur. Çakmak taşlarını Tanrı'ya yemin ederek değiştirirler. Evine dönen Bayan Toolay, eşinin hamile olduğunu öğrenir (Arıkoğlu ve Borbaanay 2007:475-479). Destanlarda çocuk sahibi olan aile, bu durumu büyük bir toy düzenleyerek kutlar.

Doğum törenlerindeki oyunlar; kabak atışı, kökbörü, at yarışı, mızrak müsabakası, güreş, cambı, bozuk para kapma, kökbörü, kumalak, keşte, çakmak, çatıraş, salıncak, upay oyunlarıdır. Doğum törenlerindeki oyunların geçtiği destanlar; *Kırk Kız* (Karakalpak), *Kubıkul* (Kazak), *Mezarda Doğan Köroğlu* (Kazak), *Kız Darıyka* (Kırgız), *Bagış* (Kırgız), *Manas Sagımbay Orozbakoğlu Varyantı* (Kırgız), *Manas Cusup Mamay Varyantı* (Kırgız)'dır. Tespit edilen oyunlar; bunların geçtiği destanlar, destanın ait olduğu Türk boyu ve oyunların ilgili destanda kimin doğum toyunda geçtiği Tablo 4.2'de gösterilmiştir.

Tablo 4.2 Doğum törenleri ve oyunlar

Destanlar ve Türk Boyları	**Oyunlar**	**Doğum Törenleri**
Kırk Kız (Karakalpak)	Kabak Atışı	Gülayım'ın doğumu için yapılan toy
	Kökbörü	
Kubıkul (Kazak)	At Yarışı	Kıbıkul'un doğumu için yapılan toy
	Kabak Atışı	
Mezarda Doğan Köroğlu (Kazak)	Oyun (Genel anlamda)	Araplarda meşhur bir kadının doğumu üzerine yapılan toy
Kız Darıyka (Kırgız)	At Yarışı	Hz. Ali'nin oğlu Şaysılda'nın doğumu için yapılan toy
	Mızrak Müsabakası	
	Güreş	
	Cambı	

Tablo 4.2'nin devamı

Destanlar ve Türk Boyları	Oyunlar	Doğum Törenleri
Kız Darıyka (Kırgız)	Bozuk Para Kapma (Tıyın Enmey)	
	Kökbörü (Oğlak Çekişme)	
Bagış (Kırgız)	Kumalak	Bağış'ın oğlu Toltoy'un beşik toyu
	Keşte	
	Çakmak	
	Çatıraş (Satranç)	
	Salıncak	
	Güreş	
	Upay (Aşık)	
	Bozuk Para Kapma (Tenge)	
	Cambı	
	Kökbörü (Ulak Tart)	
	At Yarışı	
Manas (SOV) (Kırgız)	Güreş	Manas'ın doğumu için yapılan toy
	At Koşusu(yarışı)	
Manas (CMV) (Kırgız)	At Yarışı	Beşik toyları

Bu tablo, doğum töreninde on üç farklı oyunun olduğunu göstermektedir. Tabloda geçen oyunların bağlamı ise şu şekildedir:

Kırk Kız (Karakalpak)'da (Uygur 2007: 186-189) "altın qabaq (kabak atışı)" ile "kökpar (kökbörü)" oyunları geçmektedir. Gülayım'ın babası Allayar, Gülayım doğduğunda bir toy düzenler ve her ilden nişancılar çağırtıp altın kabak oyununu oynatır. Ayrıca tertip edilen doğum toyunda kökbörü oyunu da oynatılır.

Kubıkul (Kazak)'da (Arıkan 2007: 60-63) "at beyge (at yarışı) ve altın kabak (kabak atışı)" oyunları bulunmaktadır. Destanda yıllarca çocuksuz olan Veli Han, hanımının bir oğlan çocuğu doğurması üzerine toy düzenler. Bu eğlencede kopuz çaldırılır, bahşılar getirtilir, pek çok oyun oynatılır. Önce "at beygesin (at yarışı)" yapılır. Halkı memnun edilir. Bu destanda at yarışının yapısı ile ilgili herhangi bir bulgu yoktur. Ayrıca bütün nişancılar toplanıp altın kabak yarışı da yapılır. Doğum toyundaki oyunlar, hem eğlence hem de yiğitlerin cesaret, güç ve becerisini gösterme amacıyla yer almaktadır.

Köroğlu'nun Kazak varyantı *Mezarda Doğan Köroğlu*'nda (Ekici 2004: 239) Araplarda meşhur bir kadın doğum yapar ve bunun üzerine oyun/eğlence düzenlenir. Oyun, genel anlamda yer almıştır. Hangi oyunların olduğundan bahsedilmemiştir. Bu eğlencede Köroğlu, dayısı Gejdem'in eşi yani yengesi Barşayım ile karşılaşacaktır. Çünkü Barşayım, Araplar tarafından kaçırılmıştır. Köroğlu da yengesini kurtarıp dayısı Gejdem'e getirecektir. Bu destandan hareketle Türkler dışında da doğum törenlerinde oyunların oynandığı görülmektedir.

Kız Darıyka (Kırgız)'da **(**Orozova ve Akmataliyev 2010: 92-93, Türker 2010: 92-93) Şaysılda'nın doğum töreninde "at çabış (at yarışı)", "er sayış mızrak müsabakası", "küröş (güreş)", "cambı at- (cambı atma)", "tıyın enmey (bozuk para kapma)", "ulak tartuu (oğlak çekişme)" oyunları geçmektedir. Hz. Ali'nin oğlu Şaysılda'nın doğumu için düzenlenen toyda birinci oyun, at yarışıdır. At eğiticilerinin iyi eğittiği atlara genç biniciler bindirilir. Atların kuyrukları düğümlenir, kâkülleri bağlanır. Bu atlar tek tek kaydedilir ve üzerinden çulları alınarak sırayla halkın önünde yürütülür. Genç biniciler de at üstünde zıplayarak atlarını halka gösterirler. Her ata çeşitli işaretler konup atlar koşuya hazırlanır. Bazı biniciler atlara eğersiz binmiştir. Oyun başlar. Bir süre sonra koşan atlar bitiş noktasına gelmez. Herkes atları beklemekten yorulur. Bu esnada öndeki at gelir. O vakit hakem çıkıp işaret vererek hangi atın önce geldiğini söyler. Hakem; gelen at hangi halka aitse atı, o halkın adıyla duyurur. Bu sırada kabile büyük bir sevinçle çoşar. Ozanlar at sahibine ve at eğiticisine iltifat ederler. At eğiticisine ödül olarak da birkaç hayvan, beyaz atmaca, altın para, para ve eşyalı ev verilir; biniciye de o değerde hediyeler verilir. At yarışındaki diğer atlar da arka arkaya gelir ve onlara da hediyeler verilir. Bu destanda Şaysılda'nın doğumu ile birlikte verilen büyük toyda Kırgız millî oyunların birçoğu da oynanır. Bu oyunlar; "er sayış (mızrak müsabakası)", "küröş (güreş)", "cambı at- (cambı atma)", "tıyın enmey (bozuk para kapma)", "ulak tartuu (oğlak çekişme)"dur. Destanda bu oyunların sadece isimleri verilmiştir. Bu bakımdan oyunların yapısı ile ilgili bir bilgi bulunmamaktadır.

Bagış (Kırgız)'ta (Akyüz Öztokmak 2019: 449-456) "kumalak (beş taş)", "keşte/çatıraş (satranç)", "çakmak", "selkinçek (salıncak)", "alış (güreş)", "upay (aşık)", "tenge (bozuk para kapma)", "cambı (cambı)", "ulak tart (kökbörü)", "at çap- (at yarışı)" oyunları yer almaktadır. Destanda Bagış'ın oğlu Toltoy'un beşik toyunda

çeşitli oyunlar oynanır. Toltoy'un beşik toyu için planlar yapılır: Beşik toyunda satranç, çakmak, kumalak, keşte oyunu da oynanması için meydan hazırlanır. Her evde satranç bulunur. Dört evin ortasında misafirler oyun oynar. Bu oynanan oyunların her birinde de ödül bulunmaktadır. Destanın ilerleyen bölümünde ödüllerden de bahsedilmiştir. Destandaki beşik toyunda salıncaklar da kurulur. Evin arka tarafına çivi çakıp ipten (yular) bir salıncak kurularak kız gelinlerin salıncakta sallanması için hazırlanır. Yirmi gün boyunca bu hazırlıklar yapılır ve beşik toyu için kurulur. Oyunların tamamı için ödüller de vardır ve oyunlar başlamadan ödüller belirlenir. Beş yüz elli beş at, bin yılkı, üç bin koyun, on gümüş para, yüz altın baş ödül olarak kararlaştırılır. Toy başlar ve ilk oyun olarak toyda at yarışı yapılır. At yarışına bin dokuz yüz at katılır. At yarışı yapılacak yer, altı günlük yerdir. Atları ayırıp ağıla koyarlar. At yarışına katılan atlar, on günde gelir. Doksan bin de izleyici vardır. Bu sırada pehlivanlar ve yayalar güreşmektedir. Güreşte yenen kişilere ödül de vardır. Beşik toyunda "ordo" kurup aşık oyununun bir türü "upay" da oynanır. "Upay", bir çeşit aşık oyunudur (Yudahin 1998b: 784). Bir taraftan "ordo"sunu kuran oyuncular, "upay" oynarlar. Toyda gençler, tenge de oynar. Bagış'ın oğlu Toltoy'un beşik toyunda avcılar, cambı atma da oynar. Kız-gelinler ayrılarak salıncakta sallanırlar. Ancak oyunların, at yarışı hariç, nasıl oynandığı ile ilgili bir bulgu yoktur. Bu sırada altı günlük yeri on günde koşan atlar, Kırgız halkını eğlendirememiştir. Baybiçe'nin Tuuçunak adlı atına Bay Yakup binmiştir ve bu atı kimse geçememiştir. Bay Yakup; on cambı gümüş, yüz altın ödül alır. Bağış'ın toyuna katkı olması için Bay Yakup, üç bin koyun herkese hediye vermiştir. Bagış da Bay Yakup'u misafir eder ve toy böylece dağılır. At yarışının içeriğinin ayrıntılarıyla anlatılması oyunun önemli bir unsur olduğunu göstermektedir. Doğum toyunda eğlence amaçlı oynanan oyunlar; toyu canlandıran, halkı kaynaştıran, dayanışmayı artıran bir unsur olduğu da görülmektedir.

Manas Sagımbay Orozbakoğlu Varyantı (Kırgız)'nda (Orozbakoğlu vd. 2007: 130-140, Türkmen ve Uraimova 2007: 131-141) "küröş (güreş)" ve " at çapkan, at ayda-(at koştur-)" oyunları vardır. Manas'ın babası Manas'ın doğumu üzerine yaptığı toyda çeşitli yarışmalar düzenler. Manas'ın babası Cakıp Bay; ödül olarak beş yüz kırmızı deve, iki deveye yüklediği altın dolu serveti, beş yüz at, bin koyun, altı büyükbaş hayvan ile bin koyun verecektir. Öncelikle güreş yapılır. Oyunu başlatan kişi, toyu düzenleyen Cakıp Bay'dır. İlk güreş Karasman Kalmuk ile Kazak Kaldar arasındadır.

Bu güreşte Kazak Kaldar yener ve ödül olarak altı at ve bir deveyi kazanır. Toydaki ikinci güreş, Moğollardan Çokon ile Kırgız pehlivan Baytügöl arasında yapılır. Pehlivan giysilerini giyerler, atalarına dua ederler ve güreş başlar. Biri Moğol, diğeri Kırgız pehlivanlarının yarıştığı güreşte, önce Baytügöl ortaya çıkar. Bileklerinden tutuşurlar. Baytügöl bileğini çekip çıkarınca yiğitlik taslayan Çokon'un kolunu Baytügöl tutar. Baytügöl, Çokon'un kemerinden yakalar ve yere yıkar. Bir Türk-Moğol güreşini Baytügöl yener. Ödül olarak altı sığır, beş at alır. Toydaki üçüncü güreş müsabakası Çinli Künös adlı bir pehlivan ile Kazak Aydarkan adlı pehlivan arasındadır. Ancak güreş müsabakası sonlanmadan kavga çıkar. Böylece Cakıp Bay toyu durdurur. Güreşten sonra kavga çıkıp beşik toyu dağıldıktan iki gün sonra toy tekrar başlar. Bu kez ilk at yarışı yapılır. Cakıp Bay, iki gün at yarışı düzenler. Her at yarışının sonunda halk yemek yer. Ertesi gün atlarını tekrar koştururlar. Celtaman ile Surkiyik adlı atlar kazansın diye izleyiciler de kendi aralarında konuşarak atlara yorumlar yapar. Bağış'ın atı Surkiyik gelip bayrağa çarparak durur ve halk Bağış'ın adını duyurur. Cakıp Bey yarışa katılan otuz ata ödül verileceğini kararlaştırsa da otuz birinci ata da ödül verir. Akbalta'nın kır Aksak adlı atı otuz birinci gelir. Altı büyük baş ve seksen koyunu Akbalta alınca Bağış, Cakıp Bey'e beş yüz atı ve koyunu Cakıp Bey'in almasını belirtir. Bağış, Cakıp Bey'e beş yüz kırmızı deve ile iki deve yüklü servetini sayıp vermesini söyler. Köyden gelen adamların da atlarını satıp para yapmalarını, Cakıp Bey'in de bu kadar çok ödül verdiği için malsız kalmamasını ister. Doğum toyundaki oyunlar ve oyunların sonucu, halk arasındaki eğlenceyi ve dayanışmayı göstermektedir.

Kırgız destanlarından *Manas Cusup Mamay Varyantı*'nda (İnayet 2017: 35) "kunan çaap (tay yarışı)" yer almaktadır. Kırgız Alooke Han tarafından işgal edilmeden önce yani Kırgızlar dağılmadan önce Kırgız'da toylar ve törenler yapılmaktadır. Bu oyunlardan biri de beşik toylarındaki "at yarışı (kunan çaap)"dır. Kırgızlar oğul evlendirirler, kız çıkarırlar. Beşik toylarında da oyunlardan tay yarışı yaparlar ve ödüller verirler

Türk destanlarında yer alan doğum toyları ve bu toylarda yer alan oyunlar; eğlence amaçlı oynanan, yiğitlerin yiğitliklerini gösterdiği, ödüller kazandığı ve bu sayede halk arasında dayanışmanın arttığı oyunlardır. Yedi destanda toplam on beş oyun doğum

törenlerinde oynanmaktadır. Doğum törenlerinde oynanan oyunlarda daha çok erkek oyuncuların yer aldığı görülmüştür.

4.2.2 Evlenme Törenleri ve Oyun

Evlenme törenlerindeki oyunlar düğün öncesinde, düğün sırasında sınama amacıyla ve düğünde eğlence amaçlı düzenlenen oyunlar olmak üzere üç süreçte karşımıza çıkmaktadır. Destanlardaki kız ile kahramanın evlilik öncesi güreşi gibi Anadolu düğünlerinde de kadın-erkek güreşmektedir. Düğünün son gününde gelin evin eşiğinden geçmeden önce kaynana ile kaynata güreşir. Oyunun kazananı her zaman kaynana olmaktadır. Bu durum, kadının evin hâkimi olduğunu göstermektedir. Kaynana ve kaynatanın güreşi; eğlenceyi artırmayı, gelinin rahatlamasını, kaynana gelin dayanışmasını, oyunun büyüsel özelliği ile evin korunması gibi pek çok işleve de sahiptir (Koç 2016: 271).

Destanlarda kahramanlar, kendini gerçekleştirmek başka bir deyişle kahramanın kahraman olacağı bir yolculuğa çıkar. Yolculuğu esnasında türlü sınamalardan geçen kahraman olgunlaşır ve kazandığı yeni kimlik ile ülkesine döner. Kahramanın bu kahramanlık öyküsü, destanlarda bir yolculuğu barındırır. Kahraman kendi dünyasından çıkıp yeni bir dünyaya geçiş yapar. Kahramanın yolculuğunu Joseph Campbell, "ayrılma, erginlenme ve dönüş" biçiminde üçlü bir formülle sunmaktadır. Bunu "geçiş ayinlerinde sunulan formülün üçlü biçimi" şeklinde tanımlar (Campbell 2013: 42). Destan kahramanı sıradan bir sebeple yola çıkar. Bu ayrılmayla maceralı yolculukta evleneceği kız ile yarışır ya da toydaki rakipleriyle yarışır. Oyunlarla deneyimler kazanır. Kahramanı dönüştüren bu olaylar sayesinde kahraman zafer, statü, başarı, güç kazanır. Evleneceği kızı da alarak yurduna döner, huzurlu ve mutlu bir hayat yaşar. Bu anlamda evlenme törenlerindeki oyunlar, kahramana beceri, deneyim kazandırmakta ve evleneceği kıza kavuşmasını sağlamaktadır.

Evlilik öncesi ve evlilik töreninde bir sınama unsuru olarak düzenlenen oyunlar iki şekilde karşımıza çıkmaktadır. Birincisi hanlar, kızını vermeden önce toy (eğlence) düzenlenmekte ve damat adayları oyunlarla sınanmaktadır. Eğlencedeki oyunda kazanan kahraman, kızı almaktadır. İkincisi; hanlar kızını verdikten sonra düğün

esnasında damadın gücünü ve kahramanlığını görmek amacıyla oyunlar oynanmaktadır. Eğer damat, bu oyunlarda başarılı olmazsa, düğün dahi olsa han, kızını vermeme hakkına sahiptir. Bu durumda da oyunların işlevi, sınamaya dönüşmektedir. Evlilik öncesinde ya da evlilik sırasında oynanan oyunlar; kahramanın diğer yiğitler karşısında gücünü göstermesi, rekabet ve ödül amacıyla oynanmaktadır. Evlenme törenlerindeki oyunlar; at yarışı, güreş, koşu, ok atma, at üzerinde güreş, kabak atışı, kökbörü, bayrak yarışı, yaya yarışı, cambı, kovalama, mızrak müsabakası, atışma, kılıç, taş kaldırma, yüzme oyunlarıdır. Bu oyunlar *Ural Batır* (Başkurt), *Alıp Batır* (Başkurt), *Alpamışa* (Başkurt), *Altı Yaşında Alpamışa (Birinci Varyant)* (Başkurt), *Alpamışa (İkinci Varyant)* (Başkurt), *Targın Batır* (Başkurt), *Targın ile Kujak* (Başkurt), *Kuzıykürpes* (Başkurt), *Aktaş Han* (Başkurt), *Altın Taycı* (Hakas), *Kırk Kız* (Karakalpak), *Dotan Batır* (Kazak), *Alpamıs Batır* (Kazak), *Kambar Batır* (Kazak), *Er Tokımbet* (Kazak), *Kurmanbek* (Kırgız), *Coodarbeşim* (Kırgız), *Kocacaş* (Kırgız), *Kız Darıyka* (Kırgız), *Rüstem Han* (Özbek), *Aran Taycı* (Şor), *Ölen Tayçı* (Şor), *Yirtöşlik* (Tatar), Kara Kükil (Tatar), *Alpamşa* (Tatar), Alpamşa (Tatar), Alpamşa (Tatar), *Mögaa Şagaan Toolay* (Tuva), *Bayan Toolay* (Tuva), *Bay Büre Oğlu Bamsı Beyrek* (Dede Korkut Oğuznâmeleri), *Kanlı Koca Oğlı Kan Turalı (Dede Korkut Oğuznâmeleri), Battal Gazi, Köroğlu (II) (Gagavuz), Köroğlu (III) (Gagavuz)* destanlarında yer almaktadır. Evlilik öncesi ve evlilik törenindeki sınama amaçlı oyunlar ve oyuncular Tablo 4.3'te tablolaştırılmıştır:

Tablo 4.3 Evlilik öncesi ve evlilik törenindeki (toy) sınama amaçlı oyunlar ve oyuncular

Destanlar ve Türk Boyları	**Oyunlar**	**Oyuncular**
Ural Batır (Başkurt)	Taş Kaldırma	Ural ile Şülgen
Alıp Batır (Başkurt)	Güreş	Alıp Batır ile Barhın Kız
Alpamışa (Başkurt)	Güreş	Alpamışa ile Barhınhılıv
	Atıcılık ve Nişancılık (Ok Atma)	
Altı Yaşında Alpamışa (Birinci Varyant) (Başkurt)	Taş Kaldırma	Hönele Batır-Alpamışa Batır
	Güreş	Barsınhılıv ile Alpamışa
Alpmışa (İkinci Varyant) (Başkurt)	Atıcılık ve Nişancılık (Ok Atma)	Alpamışa ve diğer yiğtler

Tablo 4.3'ün devamı

Destanlar ve Türk Boyları	Oyunlar	Oyuncular
Targın Batır (Başkurt)	Kovalama	Targın Batır ile İhtiyar Kujak
	Atıcılık ve Nişancılık (Ok Atma)	
Targın ile Kujak (Başkurt)	Güreş	Targın ile ihtiyar
	Kovalama	
	Atıcılık ve Nişancılık (Ok Atma)	
Kuzıykürpes (Başkurt)	Güreş	Aykara Sultan
	Atıcılık ve Nişancılık	
	At Yarışı (Kız Kovalama)	Kız ile yiğit
	Güreş	Yılkıbay (Kuzıykürpes) ile Börkötbay, Barlıbay
	Atıcılık ve Nişancılık (Ok Atma)	Yılkıbay (Kuzıykürpes) ve diğer atıcılar
	At Üzerinde Güreş	Yılkıbay (Kuzıykürpes) ve diğer batırlar
Aktaş Han (Başkurt)	Güreş	Aktaş Han'ın kızı Ayhılıv ile Başkurt yiğidi
	Kılıç	
	At Yarışı	
	Atıcılık ve Nişancılık (Ok Atma)	
Altın Taycı (Hakas)	At Yarışı	Alıp Hırçotay, Altın Taycı, Alıp Hara Tas, Alıp Hara Moos
	Güreş	Ay Mirgen, yengesi Han Sabah ve diğer alplar
Kırk Kız (Karakalpak)	At Koşusu (Yarışı)	Belli değil
	Kabak Atışı	Nişancılar
	Kökbörü (Ilak)	Kel Jurın ile Kırk Kız
	Bayrak Yarışı (At Yarışı)	Gülayım'ın atı Akramker ve doksan beş at
Dotan Batır (Kazak)	At Yarışı	Dotan'ın Karakök atı ve diğer atlar
	Güreş	Barak ile Dağkaldıran
	Yaya Yarışı	Jelayak ile kocakarı
	Cambı	Nişancılar, Akkuv Atkan

Tablo 4.3'ün devamı

Destanlar ve Türk Boyları	**Oyunlar**	**Oyuncular**
Alpamıs Batır (Kazak)	Kökbörü	Alpamıs Batır, genç kızlar, genç erkekler
	Kökbörü (Kökpar)	Alpamıs ile Kalmuklardan Karaman
Kambar Batır (Kazak)	At Yarışı	Genç ve yaşlı erkekler
Er Tokımbet (Kazak)	Güreş	Tokımbet ve diğer yiğitler
	At Yarışı	
	Cambı	
Kurmanbek (Kırgız)	Yüzme	Kurmanbek ve Bakburhan
	Mızrak Müsabakası	
Coodarbeşim (Kırgız)	Atıcılık ve Nişancılık (Avcılık)	Coodar
Kocacaş (Kırgız)	Kökbörü (Oğlak Kapma)	Belli değil
	Cambı	Halk, Kocacaş
Kız Darıyka (Kırgız)	Güreş	Darıyka ile pehlivan yiğitler
	At Üzerinde Güreş	Darıyka ile Hz. Ali
Rüstem Han (Özbek)	Atıcılık ve Nişancılık (Avcılık)	Tağay ile ejderha
Aran Taycı (Şor)	Güreş	Aran Taycı ile Sarı Altın
Ölen Tayçı (Şor)	Güreş	Altın Şappa ile Altın Şur
Yirtöşlik (Tatar)	Koşu	Yirtöşlik'in yiğitleri
	Güreş	
Kara Kükil (Tatar)	Güreş	Kara Kükil ile Timer Alp
	Güreş	Kara Kükil ile Çuyın Alp
Alpamşa (Tatar)	Taş Kaldırma	Alpamşa
Alpamşa (Tatar)	Güreş	Alpamşa ile Karlıgaçsılu
Alpamşa (Tatar)	Güreş	Alpamşa ile Sandugaç
Mögaa Şagaan Toolay (Tuva)	Atıcılık ve Nişancılık (Ok Atma)	Kara Kögel ve çocuk, yaşlı herkes
	Koşu	Kara Kögel ve üç cadı kadın
	At Yarışı	Kara Kögel ve üç cadı kadın
	Güreş	Kara Kögel ile Biçe-Kara Möge, Ortun Kara Möge, Ulug-Kara Möge
Bayan Toolay (Tuva)	At Yarışı	Sagaan Toolay ile Demir Möge
Bay Büre Oğlu Bamsı Beyrek (Dede Korkut Oğuznâmeleri)	At Yarışı	Bamsı Beyrek ile Banu Çiçek
	Atıcılık ve Nişancılık (Ok Atma)	

Tablo 4.3'ün devamı

Destanlar ve Türk Boyları	**Oyunlar**	**Oyuncular**
Bay Büre Oğlu Bamsı Beyrek (Dede Korkut Oğuznâmeleri)	Güreş	Bamsı Beyrek ile Banu Çiçek
	Atıcılık ve Nişancılık (Ok Atışı)	Yaltacuk ile Bamsı Beyrek
Kanlı Koca Oğlı Kan Turalı (Dede Korkut Oğuznâmeleri)	Güreş	Kan Turalı ile boğa, aslan, deve
Battal Gazi	Oynamak (Eylem)	Adn-ı Banu ve kızları
	Güreş	Adn-ı Banu ile yiğitler, Bedrun Şah, Battal Gazi
Köroğlu (II) (Gagavuz)	Atıcılık ve Nişancılık (Ok Atma)	Köroğlu ve diğer yiğitler
	Güreş	
Köroğlu (III) (Gazavuz)	Atışma	Benli Hanım ile Köroğlu

Yukarıdaki tabloya göre Türk destanlarında evlilik öncesinde ve evlilik töreninde (toy) on beş farklı oyunun sınama amaçlı geçtiği görülmektedir. Bu oyunların içeriği ise şu şekildedir:

*Ural Batır (Başkurt)'*da (Suleymanov vd. 2014a: 112-116, Ergun vd. 2014a: 112-116) "taş atkan havaya (taşı havaya atmak, taş kaldırma)" oyunu geçmektedir. Destanda Humay ile evlenmek isteyen Şülgen'i, Humay bahadırlık sınavına alır. Fakat bu onun bahadırlığını sınamaktan çok Humay ile evlenmek isteyen Şülgen'i aradan çıkarmak için Humay tarafından düzenlenen bir oyundur. Humay, Şülgen'i doğrudan reddederse kardeşler arasında, Ural ile Şulgen arasında, kavgaya yol açacağını düşünerek Şülgen'in bahadırlığını sınamak ve şanını görmek istediğini söyler. Büyük bir meydan kurulur. Meydanda Humay'ın Akbozatı'na kim biner, eyerinin üzerinden polat kılıcını kim alır ve yerdeki kayayı kim kaldırırsa hem Akbozat'a hem de Humay'a sahip olacaktır. Oyunda yerdeki kayayı kaldırmak gereklidir. Şülgen, yetmiş batman ağırlığındaki taşı kaldırmak ister ancak taşı yerinden oynatamazlar. Şülgen yorulunca ve taşı kaldıramayınca Ural gelir, taşı havaya atar. Herkes göğe bakıp taşın düşmesini bekler. Sabah attığı taş, gece düşer ve bu sınavı Ural başarır. Ural Batır'ın amacı, bu sınava katılmak değildir. Ağabeyine sinirlenen ve onun başarısız olmasına dayanamayan Ural Batır, o sinirle taşı yerinden oynatarak fırlatır. Böylece hem Akbozat'a hem de Humay'a sahip olmaya hak kazanır. Ayrıca Ural, oyunu kazanarak şan ve şöhret de kazanır.

*Alıp Batır (Başkurt)'*da (Suleymanov vd. 2014a: 329, Ergun vd. 2014a: 329) "köreş (güreş)" oyunu yer almaktadır. Alıp Batır ile Barhın kız güreşe tutuşurlar. Çünkü Alıp Batır, Barhın kızı yenebilirse onunla evlenecektir. Yiğit ile kız güreşirler. Yedi gün, yedi gece güreşirler. Barhın kız, onun batır olduğunu ispatlaması için güreşerek Alıp Batır'ın gücünü sınar. Barhın kız güreştikten sonra yiğide gönlünün onda olduğunu ve sadece onun gücünü sınadığını söyler. Düğün yaparlar.

Alpamışa (Başkurt)'da (Suleymanov vd. 2014a: 335-341, Ergun vd. 2014a: 335-341) "köreş (güreş) ve "uk at- (ok atma)" oyunları geçmektedir. Büler Han'ın kızı Barhınhılıv, Eyler Han'ın oğlu ile yapılan beşik düğünü geleneğini bozar. Bu sırrını yengesine anlatır ve bel gücü sınamasında kim yenerse ona varacağını söyler. Uzun bir süre Alpamışa ile Barhınhılıv güreşir. Alpamışa, Barhın'ı yerden kaldırıp sol kolu ile yer yatırınca Alpamışa, Barhın'ı mağlup eder. Barhın, Alpamışa ile evlenir. Destanda sınama amacıyla yapılan güreş, damat adayı ile evlenecek kızın güçlerinin denk olup olmadığını öğrenmek amacıyla yapılmaktadır.

Destanın devamında (Suleymanov vd. 2014a: 343-352, Ergun vd. 2014a: 343-352) düşman geldiği için Alpamışa, savaşa katılır ve uzun süre gelmez. Gelmeyince Barhın'ın babası Barhın'ı evlendirmek ister. Koltübe de Barhınhılıv'ı almak ister. Barhınhılıv'ın evlenmek için şartı vardır, o da ok atmadır. Kim, Alpamışa'nın altı değneklik yayını çekip altın başaklı ve gümüş tüylü beş değneklik okunu ağacı delecek şekilde atabilirse o kişi Barhın ile evlenecektir. Halk, güreş meydanına gelir. Hiç kimse yayı çekmeyi başaramaz. Alpamışa da çoban kıyafetiyle gelir. Alpamışa, kılıftaki yayı çekmek ister ancak halk onu oraya yaklaştırmaz. Alpamışa da koluyla halkı ikiye ayırır, meydana geçer ve yayı eline alır. Oku ağaca nişanlayıp atar. Ok ağacı delip geçince halk, onun Alpamışa olduğunu anlar. Alpamışa, Koltübe'nin cezasını halk kararına bırakır. Halk, Alpamışa ve Barhınhılıv'ı kollarıyla kaldırarak Alpamışa'yı han, Barhınhılıv'ı da karısı olarak tayin ederler. Bu destanda ok atma, eş adayının sınanması ve tanınması amacıyla oynanmaktadır.

Altı Yaşında Alpamışa (Birinci Varyant) (Başkurt)'da (Suleymanov vd. 2014a: 356-357, Ergun vd. 2014a: 356-357) "taştı kire kilterep arınma kuyıvzı (taşı getirip geri yerine koyma, taş kaldırma) ve "köreş (güreş)" oyunları vardır. Destandaki Baydevlet

adındaki kişinin Barsınhılıv adlı kızı, hem ozan hem batır hem de güzeldir. Hönele adlı bir han; adamlarını, kendine üçüncü krallığı almak için ve bu kızı istemek için Baydevlet'e yollar. Kız, babasına söyleyip güreş meydanı kurar. Bu kızla evlenmek isteyenler için kızın şartları vardır. Kim altı batmanlık taşı Barsınhılıv'ın istediği yere götürüp koyarsa onunla evlenecektir. Meydan açılır ve Barsahılıv altı batmanlık taşı meydan ortasına koyar ve batırlara bu taşı nereye götürüp koyacaklarını söyler. Hiçbir batır taşı yerinden kaldıramaz. Hönele Batır, taşı kaldırır ama kızın istediği yere kadar taşıyamaz. Bu sırada Alpamışa çıkar ve taşı yerine koymak ister. Kız, Alpamışa'nın taşı kaldırma isteğini kabul eder. Alpamışa hiç zorlanmadan tek koluyla taşı kaldırıp yerine koyar. Halk şaşırır. Böylece Alpamışa'nın gücü sınanır. Sonra Barsınhılıv ile güreşmeye sıra gelir. Ancak zengin beyler, Alpamışa'nın aşağılanmış bir uruktan olduğunu söylerler. Aşağılanmış halk, kızla güreşmesini ister. Kız güreşir ve yiğit onu yener. Hönele ile Alpamışa güreşmek ister ancak onların güreşi ertesi güne kalır. Bayanhılıv, babasına gelir. Gücün sınandığını söyler. Bayanhılıv ile Alpamışa el ele çıkıp gider. Hönele, Alpamışa ile güreşmekten korkar. Baydevlet ile Hönele, Alpamışa'yı öldürmeyi düşünürler.

Alpamışa (İkinci Varyant) (Başkurt)'da (Suleymanov vd. 2014a: 364-367, Ergun vd. 2014a: 364-367) "uk at- (ok atma)" oyunu yer almaktadır. Alpamışa'nın babası Oltanbey'dir. Alpamışa yirmi günde yirmi beş yaşına gelir, boyu da yetmiş arşınlık olur. Babası ona kırk pehlivan ve at verir. Oltanbey'in kardeşi, bir gün Alpamışa'ya yirmi beş yaşına geldiğini ve neden hâlâ evde oturduğunu sorar. Alpamışa da daha yirmi günlük olduğunu söyler. Alpamışa'yı alıp sahraya çıkarır. Eler Han, kızı Barsin'i evlendirmek için eş olacak adayın altın yüzükten ok geçirebilmesini ister. Oyunun başladığı sırada Alpamışa ağabeyine bu kişilerin asker olup olmadığını sorar. Çünkü Alpamışa, oyuna katılan kalabalığı düşman sanmıştır. Ağabeyi, Alpamışa'ya Eler Han'ın kızını evlendirdiğini ve kızının çok güzel olduğunu, kızının yalnızca altın yüzükten ok geçirebilecek bir yiğitle evleneceğini söyler. Alpamışa annesinden izin alarak gitmek ister. Annesi Bike, çocuğuna nazar değecek diye korkar. Çünkü Alpamışa yirmi beş yaşındadır ancak boyu, babasının ona verdiği kırk yiğidinin boyu kadardır. Annesi izin verir. Alpamışa'nın kırk yiğidi ile Alpamışa'yı yarış yapılan yere gönderir. Han kızı Barsin, üç atlının gelmekte olduğunu, içlerinde Alpamışa'nın olduğunu da görür. Hemen ayağa kalkıp "Bana olacak damat imiş" diyerek

Alpamışa'ya âşık olduğunu belirtir. Barsin, tahtta Eler Han ile annesinin arasında oturur. Her taraftan binlerce halk gelir. Yarış başlar ama hiçbir yiğit oku yüzükten geçirmeyi başaramaz. Han, bu kişileri gördükçe sinirlenir. Bu sırada halk, Alpamışa'yı hayranlıkla izler. Alpamışa'nın yoldaşları kırk pehlivan, ok atıp oku altın yüzükten geçirmeye çalışırlar ancak başaramazlar. Alpamışa'nın iki ağabeyi de atar ama onlar da başaramaz. Alpamışa gelip ağabeylerine ok atmak istediğini söyler. Ancak ağabeyleri Alpamışa'nın yapamayacağını söyleyerek alay ederler. Bunun üzerine Alpamışa meydana çıkar. Alpamışa yayını gerip okunu fırlatır ve ok, altın yüzüğün içinden geçer. Alpamışa, yarışı geçer. Barsin koşarak gelir ve Alpamışa'ya sarılır. Alpamışa, Barsin'i Akkolay atına bindirip yurduna doğru yola çıkar. Padişah ve karısı da bayılıp kalır. Bu destanda kahramanın evlenmesi için sınanması, ok atma yarışı ile olmaktadır. Ok atmadaki maharetini, hünerini gösteren kahraman, böylece evleneceği kıza da kavuşmuş olur.

Targın Batır (Başkurt)'da (Suleymanov vd 2014b: 550-551, Ergun vd 2014b: 550-551) "kıv (kovalama)" ve "atış- (atışmak, ok atma)" oyunları yer almaktadır. Destanda Targın Batır ile Akyunus birbirlerini seven iki âşıktır. Ancak Akyunus'u babası Targın Batır'a vermek istemez. Bu yüzden Targın ile Akyunus kaçarlar. Han, Targın ile Akyunus'un peşlerinden kim gider ve kızını ona geri getirirse kızını ona vereceğini söyleyerek halkına duyuru yapar. Bunun üzerine bütün halk onları kovalamaya gider. Kovalarken altmış beş yaşındaki Kujak adlı ihtiyar, Targın ile Akyunus'a yetişir. Targın, altmış beş yaşındaki Kujak adlı ihtiyar ile ok atma yarışı yapar. İhtiyar, Targın'a ilk sıranın kendisinde olduğunu söyleyerek ok atma yarışına başlar. Yaşlı Kujak, okunu atar. Sıra Targın'dadır. Targın, yirmi beş ok koyulmuş sadağını çekip atar. Ancak bu sırada Yaşlı Kujak oyunda hile yapar. Çünkü Targın, ok atacağı sırada Targın'ın okunu Yaşlı Kujak vurur. Targın, atına binip Yaşlı Kujak'ın yanına gelir. Yaşlı Kujak'a, neden okunu vurduğunu sorunca Yaşlı Kujak; ikinci okuyla Targın'ın atını, üçüncü okuyla da Targın'ı vuracağını söyler. Targın atıyla hemen kızın yanına gelir ve gitmeleri gerektiğini söyler. Kız, Kujak'a Targın'ı yense bile ona varmayacağını söyleyince Yaşlı Kujak, başparmağıyla burun deliklerini çekip koparır. Çünkü Kujak, hana dönünce Targın ile vuruştuğunu, burnunu kopardığını söyleyecektir. Kujak, Akyunus'a babasına hediye olarak yüzüğünü vermesini söyler. Böylece Akyunus da sevdiğine kavuşacaktır. Yüzüğü çıkaran Akyunus, Kujak'a

götürmesi için verir. Böylece oyunun sonucu Kujak adlı ihtiyarın teklifi ile sona erer. Ok atışma yarışı kahramanın, diğer kişiye karşı gücünü sınadığı, sevdiği kızı almak için yarıştığı bir oyundur. Ancak Yaşlı Kujak hile yapınca oyun son bulur.

Targın ile Kujak (Başkurt)'ta (Suleymanov vd. 2014b: 555-557, Ergun vd. 2014b: 555-557) "köreş (güreş), "kıv (kovalama, kız kovalama) ve "uk at- (ok atma) oyunları geçmektedir. Başkurt ilinde Aksahan adlı han, meclisi toplar ve güreş yarışı düzenler. Meclise batırlar katılır. Nogaylardan Targın adlı bir batır vardır. Targın, tüm batırları yenerek güreş yarışını kazanır. Aksahan'ın kızı Akyondoz, babasına Targın'a varmak istediğini söyler. Ancak babası, kızını dışarıdan gelmiş bir kişiyle evlendirmek istemez. Sonra Targın Batır ile Akyondoz anlaşarak kaçarlar. Bunun üzerine Aksahan, halkına kim onları yakalayıp getirirse kızını ona vereceğini söyler. Kimse buna cesaret edemeyince ihtiyar Kujak, onların peşinden gitmek ister. Kujak, gidip koşu atını ve silahını alır. Yaşlı Kujak ve Targın, Akyondoz'u yakaladığı için güçlerini sınayarak Akyandoz'u kimin alacağını belirlemek isterler. Ok atmaya başlangıçta Targın yanaşmaz. Yaşlı Kujak da onu küçümseyerek kızın babasına verdiği sözü yerine getirmek için ok atışmak istediğini söyler. Güçlerini sınamak için ok atışırlar. İlk atışı kimin yapacağına karar veremeyince ikisi de aynı anda oklarını atar. İki taraftan birbirlerine karşı ok atarlar. Targın'ın oku Kujak'ın yakınına bile gelmez. Kujak'ın oku ise Targın'ın kulağını koparıp geçer. Targın yenilir. Targın, Akyondoz'un gözüne bile görünmeye utanarak her şeyini, atını bile bırakıp kaçar. Yaşlı Kujak, Akyondoz'u alır babasına götürür. Babası söz verdiği gibi kızını Yaşlı Kujak ile evlendirir. Bu destanda hem koşup yakalamak (kovalama) hem de ok atma yarışı bir kızı almak amacıyla yer alan sınama amaçlı oyunlardır.

Kuzıykürpes (Başkurt)'te (Suleymanov vd. 2014b: 647, Ergun vd. 2014b: 647) "köreş (güreş)" ve "mergenlik (avcılık)" bulunmaktadır. Bir kızı almak için kişi, alacağı kıza kendisini güçlü göstermek zorundadır. Kuzıykürpes, sevdiği kız Mayanhılıv'a kendisini güçlü göstermek istemektedir. Bu yüzden Kuzıykürpes, Mayanhılıv'ı bulmak için gittiği yolda garip düşünceler içindedir. Mayanhılıv'ı isteyen han oğlu Aykara Sultan'ın, Mayanhılıv'ın babasına kendisini güçlü bir kişi olarak gösterdiğini düşünmektedir. Kuzıykürpes, Aykara Sultan'ın, Mayahılıv'ı alabilmek için kaplanlar avlamış olabileceğini, batırlarla güreşmiş olabileceğini, avcılıkta kıza kendini güçlü

ve usta olarak göstermiş olabileceğini düşünür. Güreş, avcılık ve at biniciliği bir yiğidin güçlü ve usta biri olduğunun göstergesidir. Destanda damat adayının evlilik öncesi kızın gönlünü kazanmak için de oyunlar oynadığı görülmektedir.

Söz konusu destanda (Suleymanov vd. 2014b: 658, Ergun 2014b: 658) "at yarış (at yarışı)" olarak anlatılan oyun, kız kovalama oyunudur. Mayanhılıv, Kuzıykürpes'e varmak için geleneklerini anlatır. Geleneklerine göre söz kesilen kız ile yiğidin akrabaları, iki üç atımlık uzaklıkta bölünerek kızla yiğidi silahlandırıp at yarışına gönderirler. Sonra güvey, atını hızlı bir şekilde koşturarak gelini kucaklayıp atına bindirmeye çalışır. Gelin ise ona yakalanmamak için atıyla kaçar. Atına bindiren güvey, yiğitliğini gösterdiği için gelinle evlenir. Böylece güvey, yiğitliğini gösterir. Kızın babası Sarıbay, kızını Kuzıykürpes'e vermek istemediğinden Kuzıykürpes, sevdiği kız Mayahılıv ile bir plan yapar. Bu planda kızı almak için yapılan yarışta ne yapması gerektiğini Mayanhılıv, Kuzıykürpes'e anlatır. Mayanhılıv, at yarışında koşturup hemen Kuzıykürpes'in yanına varacak ve bu sayede Kuzıykürpes, sevdiği kızla evlenecektir. O zaman babası kızını başkasına da veremeyecektir. Damat adayını bu şekilde sınayan bir at koşusu yapılacağını Mayanhılıv, Kuzıykürpes'e söyler. Mayanhılıv'ın, Kuzıykürpes ile iş birliği yapması kızın ona karşı sevgisini ve isteğini gösteren bir durumdur.

Aynı destanda (Suleymanov vd. 2014b: 658-671, Ergun vd. 2014b: 660-671) "köreş (güreş), "uk at- (ok atma)" ve "attan tartışıv yarışı (attan tartıp düşürme yarışı/at üzerinde güreş)" oyunları geçmektedir. Destanda Mayanhılıv'ın babası kızını vermek için toyu (eğleceyi) başlatır, yemekler yendikten sonra ilk güreş yapılır. Han güreşi başlatmak için emir verir ve batırlar, usta biniciler toyda çok fazladır. Hepsi güreşte yeteneklerini gösterir. Sıra Yılkıbay (Kuzıykürpes)'a gelir ve ona denk gelecek bir kişi çıkmaz. Sadece güreşmekle ve yıkmakla kalmaz, o kişileri fırlatıp atar. Sarıbay ve diğerleri de bu batırın yiğitliğini gördükçe batırı övmeye başlarlar. Hanın buna canı sıkılır çünkü Sarıbay, Yılkıbay'ın tarafından olunca güreşte hanın akrabaları horlanıp küçük düşer. Han, buna bir çare bulur. Sarıbay'a, Yılkıbay'la güreşecek kişiler için kendi akrabalarından üç güreşçi çıkarmasını söyler. Han, kazanana da elli koyun değerindeki kermezin cepken, yirmi koyun değerindeki kama derili kadife takke verecektir. Sarıbay, bu duruma sevinir. Çünkü Sarıbay'ı yenen bir güreşçi henüz

Başkurt ilinde çıkmamıştır. Yılkıbay'ın karşısına güreşmeleri için önce iki oğlu Börkötbay ile Barlıbay'ı çıkaracaktır. Ancak önce bir Kazak ile Başkurt Yılkıbay güreşe tutuşur. Güreş yapanlar dünürleri önünde küçük düşmekten çekinirler. Güreşçiler çıkıp bellerinden tutuşurlar. Yılkıbay, önce rakibi Kazak'a fırsat verir. Fakat Kazak yorulunca Yılkıbay, bütün yeteneğini kullanıp onu başının üstüne kaldırır. Altı kez döndürüp fırlatır. İzleyenlerin hepsi hayretler içinde seyrederek kazananı takdir edip överler. Sarıbay'ın uruktaşlarından küçük düştüğünü gören han sevinir ve Yılkıbay'ı takdir eder. Bu kez han, Sarıbay'ın büyük oğlu Börkötbay ile güreşmesini ister. Börkötbay, Yılkıbay ile güreşe tutuşur. Yılkıbay, onu da kolay bir şekilde yener. Sırada Yılkıbay'ın dostu, Sarıbay'ın oğlu Barlıbay vardır. Yılkıbay, Barlıbay dostu olduğu için onun güreşte bazı hareketleri yapmasına izin verir. Yılkıbay, Barlıbay'ın kendisini omzuna almasına izin verir, yukarı kaldırmasına olanak tanır. Ancak Yılkıbay; ayaküstü durur, yıkılmaz. Yılkıbay'a sıra geldiğinde göstermelik bir yetenek gösterir, dostuna güç toplaması için vakit kazandırır. Bu şekilde güreşirlerken üç batır semiz koyun eti yiyip bir tulum kımız içecek kadar vakit geçirirler. Güçlerinin denk olduğunu anlayan halk, güreşi durdurmayı buyururlar. Ödül olarak Yılkıbay'a kermezin cepkeni, Barlıbay'a da kama derili takke verirler. Avda batır, güreşte denk, toyda dost olan iki yiğit güreşi bitirince kucaklaşıp öpüşürler. Sarıbay, oğlu Börkötbay'ı küçük düşürdüğü için Yılkıbay'a kızgındır. Han, Yılkıbay'ın omzuna cepkenini koyar ve takdir eder. Ancak Sarıbay, yerinden kalkmaz ve hiçbir şey söylemez. Kızgınlığını göstermemeye çalışır. Sarıbay kalkıp oğlu Barlıbay'ı kucaklar ve takkeyi başına giydirir. Sarıbay, oğlunun babasına çektiğini söyler. Güreş bittikten sonra hanın emri boyunca oyunlar devam eder. Sırada ok atma yarışı yapılır. Bu ok atışlarının türü, buta atmadır. Ok atmak için hedef koyarlar. Hedef, yarım ok uzunluğundaki ağaç köpşe (saçak çiçekler familyasına giren bir bitkidir)dir. Bu bitkinin at gözü büyüklüğündeki deliğinin yanına gevşek bir şekilde ağaç tıpa takılır. Okçular hedefe karşı yüz adım mesafede deliğe nişan alıp atmaya başlar ve tıpayı kim düşürürse o "usta nişancı" olmaktadır. Yılkıbay, nişan alıp atınca halk, onu en usta okçu diye vasıflandırır. Han, Yılkıbay'ın at koşturmadaki ustalığını ve ok atmadaki kabiliyetini görmek için parmak kalınlığında tahtayı hedef olarak koyar. Atla koşturup gelen okçular, okuyla tahtayı delecek ve ödül olarak da gümüş sırla süslenen, değeri on beş koyun olan heybeyi ya da keseyi kazanacaktır. Atılan okların bazıları ancak tahtanın yarısına kadar geçer. Yılkıbay, attığı okla gümüş sırla süslenen heybe

(kese) ödülünü kazanır. Mayanhılıv'ı evlendirmek üzere yiğitleri sınayan han, bu kez de tartış (attan tartıp düşürme, at üzerinde güreş) oyunu oynatır. Çünkü Yılkıbay (Kuzıykürpes)'ın yiğitliğini bu şekilde görmek ister. Yılkıbay da hürmet ve saygı için onun bu isteğini yerine getirir. Oyundan önce Yılkıbay, mütavazılığını göstermek için at üzerinde sağlam oturamadığını, bu yüzden de övgüsüne layık olamayacağını söyler. Batırların hepsi hazırlanır. Sarıbay, kendisinin seçtiği en iyi batırlardan bir grup oluşturur. Sarıbay, kurduğu grupla, yarış esnasında Yılkıbay'ın eyerinden aniden çekip onu düşürmesi için anlaşır. Yani Sarıbay, Yılkıbay'ı yenmek için diğer atlılarla anlaşır. Oyun esnasında Yılkıbay, dostu ve Sarıbay'ın oğlu Barlıbay'a hürmet göstermek ister. Ancak atlı grup ansızın Yılkıbay'ın atının eyerinden tutunca Sarıbay'ın hilesini anlayan Yılkıbay sinirlenir. Dizgini bırakır ve iki eliyle batırın yakasından tutup batırı atından alır. At koşturup gider. Atını iki eli dolu olduğundan durduramaz ve sağ elini boşaltıp zor da olsa durdurur. Yaralanmazlar ama batırlar bu oyundan korkarlar. Oyun böylece biter. At üzerinde düşürmede (tartışta) yarışanlar atlarını bağlayıp hanın çadırının önüne gelirler ve han farsi kuşağını çıkarıp Yılkıbay'ın beline bağlar. Halk, Yılkıbay'ın yiğitliği gibi bir yiğitlik görmediğini söyleyerek bu ödülün az olduğunu belirtir. Yılkıbay ne isterse vereceğini, hatta ona beş kızından birini seçip almasını söyler. Yılkıbay, kendini Karabay'ın oğlu Kuzıykürpes olarak tanıtır ve babasının söz kestiği gelinini, Mayanhılıv'ı, almak ister. Sarıbay, Kuzıykürpes'in yalan söylediğini söyleyince Kuzıykürpes koynundan Sarıbay'ın Karabay'a verdiği hediyeleri gösterir. Sarıbay, yine de kızını vermez. Kuzıykürpes, kendi yurduna doğru yola çıkar. Ancak bu sırada Sarıbay'ın kızını alamayan diğer yiğitler, Sarıbay'a savaş açınca Kuzıykürpes, ona yardıma gider. Sarıbay'ı ve iki oğlunu kurtaran Kuzıykürpes'e, kızı Mayanhılıv'ı verir.

Aktaş Han (Başkurt)'da (Suleymanov vd. 2014c: 55-56, Ergun vd. 2014c: 55-56) "köreş (güreş)", "alış (kılıç)", "sabış (at koşturma, at yarışı) ve "sepke atış (nişana vurma, ok atma)" geçmektedir. Destan kahramanı Aktaş Han'ın, Ayhılıv adında bir kızı vardır ve bu kızı hiç kimse yenememektedir. Kızı; güreşte, kılıçta, at koşturmada, nişana vurmada kim yenerse kız, onunla evlenecektir. Kızın şartını yerine getirecek bir batır bulunamaz. Kazanamayan yarışmacıların kelleleri kesilir. Ancak bir Başkurt yiğidi bu kızı yener. Kız evlenmeye razı olsa da kızın babası Aktaş Han, buna razı olmaz. Aktaş Han, bu yiğide yoksul ve soysuz diye kızını vermek istemez. Yiğidin

akıbeti tam olarak belli değildir. Bu oyunlarla damat adayı ve kız, güçlerini sınarlar. Birbirlerine denk olup olmadığı oyunlar ile anlaşılır.

Altın Taycı (Hakas)'da (Killi Yılmaz 2013: 80-89) "at çarız (at yarışı)" bulunmaktadır. Destan kahramanı Altın Taycı, Han Tibet'in kızı Tibet Arığ için yapılan yarışmaya Alp Hırçotay'a destek olmak için katılmaya karar verir. Ters tüylü soluk yağız atlı Hara Han'ın oğlu Hara Moos, onun ablası ak alınlı kuzguni yağız atlı Hara Ninci, kızıl kır atlı Alıp Hırçotay, kızıl doru atlı Hıyazım Möke adlı kişiler bu yarışmaya katılan diğer alplar ve atlarıdır. Yarışma dokuz gün sürecektir. Han Tibet yarışmayı başlatır. Yarışta ters tüylü soluk yağız at önde, ardından kızıl kır at ve kuzguni yağız at koşar. Yorga kula at da onların ardından gelmektedir. Ancak yarışmada bir hile yapılmıştır. Hara Ninci, Altın Taycı'yı lafa tutup sarhoş ettiği sırada kara yağız atlı Alıp Hara Tas, kuru melez ağacı kütüğünü yorga kula atın kuyruğuna bağlamıştır. At yarışında hile yapan Alıp Hara Moos'un yüzüne, Altın Taycı tükürüp tokat atar ve onunla dövüşür. Bunu öğrenen Alıp Hara Tas, Alıp Hırçotay'la, Hıyazım Möke de Hara Ninci ile kavga eder. Uzun mücadeleden sonra Hara Ninci, Hıyazım Möke'yi, Altın Taycı da Hara Moos'u öldürür. Bunun üzerine Altın Taycı ile Hara Ninci dövüşür ve Hara Ninci'yi öldürmek üzereyken Hara Ninci, kıvılcıma dönüşür ve kaybolur. Altın Taycı ile Hara Tas dövüşür ve Hara Tas ölür. Alıp Hırçotay ile Altın Taycı atlarına binip Tibet Han'ın evine giderler. Altın Taycı, yarışı Alıp Hırtoçay'ın kazandığını söyler ve Tibet Han'ın söz verdiği düğünü yapmasını ister. Böylelikle şenlikler başlar. Alıp Hırtoçay ile Tibet Arığ'ın düğünü yapılır. Destanda damat adayının gücünü ve yiğitliğini at yarışı yapılarak ölçülür. Ancak oyun, hile yapıldığı için kavgaya dönüşür. Oyundaki hilenin, oyunu bitiren bir durum olduğu anlaşılmaktadır.

Söz konusu destanda (Killi Yılmaz 2013: 173-177) "alız (dövüş, güreş)" geçmektedir. Altın Taycı'nın kardeşi Ay Mirgen'i Kök Han'ın yurduna götürüp kızı Kögin Arığ'ı almasını uygun görürler ve bu kız için düzenlenen güreş yarışına katılmasını isterler. Alıp Hırçotay'ın ülkesinde Ay Mirgen'in alplarla yapılan güreşte yenildiği haberini Altın Teek'in atı verir. Közer Han'ın iki oğlu Ottığ Kös ile Hannığ Kös'ün, üç kulaklı gök kır atlı Kögey Kös kardeşlerinin de bulunduğunu, Alıp Hırçotay'ın öldüğünü ve çocuğunu kızıl atın kaçırıp götürdüğünü söyler. Ay Mirgen'in de yenildiğini haber alan yengesi Han Sabah hemen yardıma gider ve alplarla güreşerek yarışı kazanır. Han

Sabah; Kögin Arıg'ı, Ay Mirgen ile evlendirir. Güreş yarışı, bu destanda damat adayının sınanması amacıyla yer almaktadır.

Kırk Kız (Karakalpak)'da (Uygur 2007: 224-285) "ılaq (kökbörü)", "at şaptır- (at koştur-)", "altın qabaq (kabak atışı)", "bayraqqa şabılmaq (bayrak yarışı)" oyunları bulunmaktadır. Allayar adlı zengin bey hastalanır. Hastalanan Allayar, babasının kabrine gider. Kabre gizlice saklanan ve Allayar'ın kızına aşık olan Kel Jurın, babası kabirden konuşuyormuş gibi Allayar'ı kandırır. Kabirden konuşan o ses (Kel Jurın), kızını Kel Jurın ile evlendirmezse Allayar'ın ölünce azap çekeceğini söyler. Allayar'ın aklı başından gider. Kızını istemese de Kel Jurın'a verir ve toyu başlatır. Önce ılak oynatır. At yarışı da yapılır. Ardından nişancıları toplayıp altın kabak attırır. Toyda damat Jurın, atının kuyruklarını örer ve ılak (kökbörü) oynayarak toyu daha da canlandırır. Jurın; ılak oyunuyla gönlünü avutur, gücünü gösterir. Çünkü Gülayım ile kızları, gönülsüz oldukları için başlangıçta toya bile gelmezler. Babası Allayar, kızı Gülayım ve kırk kızının toya gelmesini ve babasının sözünü tutmasını söyler. Gülayım, toya gelir. Kırk kızından ılak oynamalarını talep eder. Hiçbir yiğit, bu kızları yenememektedir. Kırk kız, bu oyun için hazırlanır. Kırk kız; saçlarını toplar, zırhlarını giyip atlarına biner. Ilak'ı alıp kaçan kişiye yetişirler. Hem yiğitler hem de oyunu seyredenler, kızlara hayran kalırlar. Kızlar ılakı çekip alırlar. Tekrar kırk kız, yeni oyuna başlar. Gülayım, kırk kızının kazanması için dua eder. Bu kez Jurın, "ılak"ı alıp kaçan kızları kovalar ancak yakalayamaz. Jurın, ters bir hendeğe takılır ve geçemez. Jurın, kırk kızın hepsini alacağını söyler. Kırk kız da Jurın'ı döver ve atından devirip ağlatırlar. Halkın isteği üzerine Jurın'ı getirip ortaya atarlar. Ilak oyunundan sonra "bayrak yarışı" (ödülü almak için atları yarıştırmak) için atlar hazırlanır. Gülayım da atı Aktamker'i hazırlar ve Gülayım, atı Aktamker'den ne olursa olsun Jurın'ın atını geçmesini ister. Çünkü atı, Kel Jurın'ın atını geçemezse Gülayım'ı alacaktır. Tam doksan beş at yarışa katılacaktır ve bu yarışı kazanana çok büyük ödüller vaat edilmiştir. Kazanana otuz iki deve, otuz iki kısrak verilecektir. Atların koşacağı mesafe, on günlük yoldur. Ancak bu sırada tekrar ılak oyunu oynanır. Ilak oyunundan sonra at yarışı için yarışçılar bulunur. Atlar ılak oyununda yorulduğundan atların dinlenmesi için bir gün beklenir. At yarışı (bayrak yarışı) başlar. Yedi gün süren at yarışını, Gülayım'ın kısrağı Aktamker kazanır. Gülayım'ın atı kazanınca Gülayım, Kel Jurın ile evlenmek zorunda kalmamıştır. Gülayım kazandığı kısrak, deve ve

altınları Meyveli'ye getirtir. Kısrak ve develerin hepsini kestirip bütün halkı çağırıp doyurur. Düğünde oynanan oyunlar, damadın gücünü göstermesi ve sınanması açısından önemlidir. Oynanan oyunları kazanamayan damat, gelini de alamamaktadır. Destana göre evlenen kahramanların güç bakımından denk olmaları gerekmektedir. Evlenen kahramanların, güç bakımından denk olup olmadığını belirleyecek unsur da oyundur.

Dotan Batır (Kazak)'da (Arıkan 2007b: 232-299) "at ozgan (at yarışı)", "küres (güreş)", "*jayav jarıs* (yaya yarışı)" ve "jambı (cambı)" oyunları geçmektedir. Destanda kırk kızı ve kırk oğlu olan Kubakan, ıssız bir yerde yaşadığı için çocuklarını evlendiremez. Evlenebilmeleri için onları uzağa göndermek ister. Kubakan adlı beyin kırk oğlu ve kırk kızı topluca evlenmek için eş arar. Bu amaçla en küçük oğlu Dotan'ı görevlendirir. Yolda Dotan'ın kardeşlerini bir cadı yutar. Cadı, Dotan'a Şıntemir Han'ın kızı Künikey'i getirmesi karşılığında kardeşlerini kusup çıkarmayı vadeder. Şıntemir Han'ın yurdu, yedi yıllık mesafede bulunmaktadır. Dotan teklifi kabul eder ve bu yolda kendisine yardımcı olacak ağabeylerini geri vermesini ister. Dotan ve yoldaşları yedi yıl boyunca durup dinlenmeden yol yürüyerek Şıntemir Han'ın yurduna ulaşır. Dotan, Şıntemir Han'ın ülkesine gider. Şıntemir Han, Dotan ile kızı Künikey'i evlendirmek için bir toy yapar. Ancak Şıntemir Han'ın, Orman adlı bir beyi vardır. Orman adlı bey Şıntemir Han'a, Dotan Batır'ın soyunun sopunun belli olmadığını ve kızını Dotan Batır'la evlendirirse halkının yanında Şıntemir Han'ın da kıymetinin kalmayacağını söyler. Şıntemir Han da bir şey düşünür. Yaptığı düğünde Şıntemir Han'ın isteği üzerine kızı Künikey için bir yarış düzenler ve atı birinci gelene kızını vereceğini herkese duyurur. Üç yüz küheylan (at) toplanıp yarışa gider. Yarışın üç gün süreceğini de han belirler. Atlar, Sarı Jazık adlı yerde yarışmaya başlarlar. Dotan'ın Karakök adlı atı birinci gelir. Dotan, hanın kızını ister.

Şıntemir Han, kızını vermeyi istemediği için Künikey ve Dotan'ın düğününde yarış olarak yiğitleri "küres (güreş)"e tutuşturur. Hanın pehlivanı Yiğit Barak ile Dotan'ın Dağkaldıran adlı yiğidi güreşir. Han, ödül koyup pehlivan çıkartmayı, acele etmenin yiğitlere yakışmayacağını, hatta Dotan'a kızını vermeyecekse düğün yapmayacağını söyler. Düğün yapıyorsa kızını Dotan'a vereceğine Dotan'ı inandırır. Güreşe tutuşan Barak ile Dağkaldıran'ın güreşi toplamda iki gün sürer ve Dalkaldıran, Barak'ı yener.

Şıntemir Han, kızı Künikey ve Dotan'ın düğününde, bir de yaya yarışı yaptırır. Bu yarış için kocakarıyı çıkarır. Yarışı Dotan'ın dostu Jelayak ile kocakarı yapacaktır. Yaya yarışı, üç gün sürer. Üç günün sonunda Jelayak, yorulduğunu ve susadığını kocakarıya söyler. Kocakarı da onu yenebilmek için hile yapar. Su yerine cam kadeh içinde içki çıkarır ve içirir. Jelayak sarhoş olup kalır. Kurnaz kocakarı, yurda doğru bir gün bir gece koşar. Bu sırada Jel ayak uyanır, etrafına bakar, kocakarı yok. Jelayak, eteğini kıvırıp beline kadar sarıp kocakarının peşinden "Ya Allah" deyip koşar. Bir gün bir gece önce giden kocakarıya tam öğle vaktinde yetişir. Bir avuç toprak alarak kocakarının gözlerine atar. Kocakarının gözleri toprakla dolunca Jelayak hızla koşup yurda gider. Han üç kez yenilir ve çok üzülür.

Şıntemir Han, kızı Künikey ve Dotan'ın düğününde "jambı (jambı)" yarışı da düzenlettirir. Bir çam kütüğü diktirir ve torbaya at başı kadar büyük bir altın koyar. Torbayı çamın başına asarlar. Nişancılar tüfekleriyle ateş ederler. Üç yüz nişancı bu oyuna katılır. Nişancılar hedefe ateş ederler ama bir türlü vuramazlar. Kaybedenlerin gönlü kırılır. Akkuv Atkan, oyun için sıra ister. Akkuv Atkan'a sırayı veren oyuncuların hepsi ona bakar. Akkuv Atkan önceki atışların deneme atışını olduğunu söyleyerek cambıyı tüfeğiyle vurur. Cambıyı öğlen vurmuştur. Ancak cambı ertesi gün aynı vakit yere düşer. Akkuv Atkan, dört kez cambıyı vurup ödülü alınca halk, Akkuv Atkan'a hayran olur. Şıntemir Han da bu duruma üzülür. Toy otuz gün sürer. Şıntemir Han, Dotan'a kızını yine de vermek istemez. Kızı Künikey'i kırk yiğidine saklattırır.

Alpamıs Batır (Kazak)'da (Türkmen ve Arıkan 2011: 60) kökpar (kökbörü)" oyunu yer almaktadır. Sarıbay, kızı Gülbarşın'ı küçükken Alpamıs ile nişanlasa da kızını Alpamıs'a vermek istemez. Bu yüzden de kız oynak şöleninde Alpamıs'ı sınar. Sebep ise Alpamış'ın erkek kardeşinin olmadığından arkasında desteğinin olmamasıdır. Sarıbay, kız oynak şöleni yapmakta ve kökpar oyunu oynatmaktadır. Kız oynak şöleni, "genç kız ve genç erkeklerin bir arada eğlendiği, bir arada çeşitli oyunlar oynadığı bir şölen"dir. Sarıbay kızını Alpamıs'a vermemek için alıp kaçırır. Yolda Sarıbay, Kalmuklarla karşılaşır. Hem damat adayını oyalamak hem de bu oyunlar ile vazgeçmesini sağlamak için her gün kız oynak şöleninde kökpar oyunları oynatılmaktadır.

Aynı destanda (Türkmen ve Arıkan 2011: 74-75) bir "kökpar (kökbörü)" oyunu daha görülür. Destan kahramanı Alpamıs, babası tarafından kaçırılan nişanlısının peşine düşer ve Kalmuklardan Karaman ile Gülbarşın'ı almak için savaşır. Karaman'ın iki elini de kırar. Alpamıs, Şubar atı, kökpar yarışında koşturur. Çünkü yarışı kazanan, Gülbarşın'la evlenecektir Şubar at, yarışanların arasından fırtına gibi geçiverir. Alpamıs, kökparı Gülbarşın'ın önüne atar. Karaman ölür. Kazaklar, Kalmuklardan intikam alan damat Alpamıs geldi diye sevinirler. Alpamıs, Kalmuklara boyun eğdirip kaynatası Sarıbay'ı o yurda han atar ve Gülbarşın'la evlenip yurduna dönmeye karar verir. Damat adayının yiğitliğinin ve gücünün sınandığı görülmektedir. Ayrıca destanda oyunu kaybedenin cezası ölümdür.

Kambar Batır (Kazak)'da (Türkmen ve Arıkan 2011: 177) "at şap-(at yarışı)" yer almaktadır. On sekiz yaşında olan Kambar, fakir ve kahraman bir kişidir. Bu memlekette Azimbay adında zengin bir bey vardır. Bu beyin Nazım adlı bir kızı vardır. Kızı evlenme çağına gelince memlekette bulunan tüm gençleri çağırıp bir toy yapar. Toya gelen gençler arasından kızının beğendiği birisini damat yapacaktır. Toyda at yarıştırır. Ayrıca toya gelen halktan aç olanı doyurur. Toyda Nazım bir tepenin üstüne çıkar. Yaşlı erkekler, han kızını başlıksız almak için gelir. Ancak Alimbay'ın oğlu Kambar, fakir olduğu için yapılan bu eğlenceye gelmez. Bu yüzden kız, tepeden iner ve evlenmek istemez.

Er Tokımbet (Kazak)'te (Jumadilova 2015: 183-184, Ayan 2015: 183-184) "baluvan tur (pehlivan güreş)", "at şap- (at yarışı)" ve "jambı (cambı)" oyunları geçmektedir. Destan kahramanı Tokımbet, Karadağ'ın güneyinde bir düğüne rastlar ve bu düğüne katılır. Düğünde pehlivan güreşi oyunu vardır. Kalabalık halk, ikiye ayrılarak oturur. Gençler ayakta bekler. Tokımbet'in tanıdığı kimse de yoktur. Tokımbet, şişman bir zenginle arkadaş olur ve güreşirken ona dua etmesini ister. Tokımbet; beline kemer, kafasına kaftan giyer ve rakibi olan pehlivanın karşısına çıkar. Göz açıp kapanıncaya kadar Er Tokımbet, batırı kaldırıp yere atar. Tekrar üzerini giyinip zengin beyin yanına gider. Ödüller zenginin olur. Jambı (gümüş parçası) ve deve yavrusu ödülü kazanır. Bu düğünde at yarışması da yapılmaktadır ve pehlivanlar, kız oynatmaktadırlar. Tokımbet'in atı Kazı Küren adlı at da yarışmaya katılır. Kazı Küren at, yetmiş atın önünde birinci gelir. Yarışın ödülü beş jambı ve bir devedir. Ancak Tokımbet'in şansı

yaver giderek oyunun sonunda altı jambı (gümüş parçası) ve deve yavrusu ödülü kazanır. Yarışların sonunda zengin de görevini unutmadan Tokımbet'i kendi köyüne götürür. Aslında Tokımbet'in amacı dayısı Alim'i aramaktır ancak burada zenginin kızı Külayim ile tanışır, Külayim'e aşık olur. Oyunları kazanan kahraman, aşık olacağı kız ile tanışır.

Kurmanbek (Kırgız)'te (Mukasov 2013a: 69-80, Alimov 2013: 69) "cebel (yüzme) ve "sayış (mızrak müsabakası)" oyunları yer almaktadır. Destanda Teyitbek, Kurmanbek'i evlendirmek ister ve veziri Zayırbek'i göndererek niyetini aktarır. Kırgız ve Kıpçak'tan kız seçmesini söyler. Ancak Kurmanbek bu konuda babasının aracı göndermesine çok kızar. Kurmanbek, Afgan Han'ı Bakbur'un kızını istemektedir. Ama Bakbur Han'ın kızını vermesi için iki şartı vardır. Birinci şartı, Ürgenç suyunu yüzerek kim geçerse kızı Kanışay'ı o kişiye verecektir. Kurmanbek veziri de yanına alarak yüzerek Ürgenç suyunu geçer. Bakbur Han, damat adayını, atı Teltoru atı ve onun kırk yiğidini yüzme ile sınar. İkinci şartı ise mızrak müsabakasıdır. Ardından Kurmanbek'i yirmi dört yaşında diye küçümseyen Bakburhan, mızrak müsabakasında Kurmanbek'in yiğitliğini sınar. Kurmanbek, zırhını giyip atının kuyruğunu bağlar. Kara tulpar atına biner ve Bakburhan'a mızrağıyla saldırır. Kurmanbek atıyla süratle koşturup Bakburhan'ı atının üzerinden düşürmeye çalışır ve düşürür. Bakburhan yenilir. Kızını Kurmabek'e verir. Damadın gücü ve yiğitliği oyunlarla sınanır. Aynı zamanda kahraman, oyunları kazandığı için üne de kavuşur.

Coodorbeşim (Kırgız)'de (Alimova 2017: 196) avcılık, damadı sınayan bir oyundur. Coodar'ın kayın biraderi Akbilek, Coodar ile Nurperi'nin toyu sırasında ortaya çıkarak Coodar'a neden Nurperi ile önceden gizlice evlendiğini sorar. Yapılan toy, kızın babasının razı olması ve kızın gönlünün kırılmaması amacıyla yapılır. Akbilek, Coodar'ın kıza herhangi bir başlık vermediğini ve bu durumun onu rahatsız ettiğini söyler. Bunun üzerine peri halkı Coodar'dan yabani olan yırtıcı hayvanlardan (ayı, pars, kaplan, aslan, kurt, pars, vaşak) dokuz tane getirip demir kafese koymasını, yani ava çıkmasını isterler. Bunu yapmazsa kızlarını vermeyeceklerini söyler. Coodar, ava çıkıp istediklerini yaparsa kurallara göre başlık parası vermeden kızı alacaktır. Şehir halkı Bek-Zar adlı yere kahramanın yiğitliğini görmek için gelir. Bunun üzerine

Coodar gidip peri halkının isteklerini yerine getirerek sınanır. Dokuz yırtıcı hayvanla kapışır ve dokuz yırtıcı hayvanı alıp gelir. Coodar, kızı başlık parası vermeden alır.

Kocacaş (Kırgız)'ta (Akmataliyev ve Kırbaşev 2007: 56-62, Türkmen vd. 2007: 57-63) "ulak tart (oğlak kapma)", "cambı (cambı)" oyunları görülmektedir. Destanda Karakoca adlı bir bey, kızı Zulayka'yı, Zulayka'nın istediği birisiyle, başlık parası istemeden evlendireceğinin haberini mektup yazarak verir. Karakoco, tertip ettiği toya kızı için uygun damat adaylarını davet eder ve bir yarış düzenler. Kızı Zulayka, gelen damat adaylarını görmek için minareye çıkar ve adaylara bakar. Birçok aday Zülayka için gelir. Ancak Zulayka, Kocacaş'ı beklemektedir. Zülayka, Kocacaş'ın gelmediğini öğrendiği için ona talip gelen hiçbir adayı beğenmez. Adaylar, Zülayka'nın kibirli olduğunu söyleyerek köylerine dönerler. Kocacaş altı aydır köyde olmadığı ve dağlarda avlandığı için Zulayka, Kocacaş'a haber salıp onun gelmesini ister. Kocacaş, köye gelir. Halkı, Zülayka'yı göremesi için Kocacaş'a ısrar eder. Kocacaş da daha üzerini değiştirmeden avcı kıyafetiyle onu görmeye gider. Kocacaş'ı gören Zulayka, onunla evlenmeyi kabul eder. Zülayka'nın babası Kocacaş, toyu dağıtmadan toya civardaki beylerin hepsini davet eder. Toy bir hafta sürer. Toyda "ulak tart (oğlak kapma)" oyunu oynatılır. Kızın babası Karakoca, kızı Zulaka'ya vereceği eşyalar ve altınlar için de "cambı" oyununu düzenler. Cambıyı kim vurursa altın sikke vereceğini söyler. Toya gelen herkes gündüz değil geceleri nişan alarak cambıyı vurmaya çalışır ama hiç kimse cambıyı vuramaz ve altın sikkeleri alamaz. Cambıyı vuran cambıyı kazanacak ve vuran kişi usta avcı olacaktır. Cambıyı vuramadıkları için düğün töreni uzar. Halk cambıyı vuramadığı için usanmıştır. Sonunda kızın babası, cambıyı vuracak kişinin olup olmadığını sorar ve kaynatası avcı olan güveyi Kocacaş'ın vurmasını ister. Kocacaş, Ak Baran adlı tüfeğini barut ile doldurur. Hedefe biraz daha uzak durarak kıldan ince hedefi vurur. At kılından ince cambı, kalpak gibi yere düşer. Kaynatası Karakoco sevinir ve kızının hediyelerini Kocacaş'a verip toyu dağıtır. Oyun, hem halkın eğlenmesi hem de damadın gücünü göstermesi amacını taşımaktadır.

Kız Darıyka (Kırgız)'da (Orozova ve Akmataliyev 2010:46-58, Türker 2010: 46-58) "küröş (güreş)", "*at üstünön tartış (at üstünde kapışma,* at üzerinde güreş)" oyunları bulunmaktadır. Destan kahramanı Darıyka; güreşçi, yiğit bir kızdır. Darıyka'nın babası çok yaşlı olduğu için yurdunu kızına bırakır ve evlenmesini ister. Darıyka

kendisine uygun bir pehlivan seçip onunla evlenmek istediğini söyler. Çünkü o zamana kadar kızı Darıyka'yı güreşte yenecek biri çıkmamıştır. Darıyka, pehlivanları sınar ama hiçbiri Darıyka'yı güreşte yenemez. Darıyka, kendine denk bir eş adayı bulamadığı için üzülür. Danışmanının tavsiyesi ile Mekke'de yaşayan Hz. Ali'ye ve bütün ülkelere birer davet mektubu gönderir. Mektup, Hz. Muhammed'e ulaşır ve Hz. Ali, bu durumu Hz. Muhammed'e danışır. Hz. Muhammed, Darıyka'nın ününü bilir ve Hz. Ali'ye gitmemesini, gidip yenilirse kötü olacağını söyler. Ancak Hz. Ali, Semerkant'a yola çıkar ve Darıyka'yla günlerce at üzerinde güreşir. Ancak birbirlerini yenemezler. Darıyka, Hz. Ali'nin ona denk olduğunu anlar ve onunla evlenir. Oyun, evlenecek kız ile damat adaylarının güçlerini karşılaştırarak birbirlerine denk olup olmadığını gösteren bir unsurdur.

Rüstem Han (Özbek)'da (Fedakar 2016: 164-165) "oyna- (oynamak)" eylemi yer almaktadır. Hisrav padişah, kızı Aftabay için bir şart koyar. Kim ejderhayı öldürürse ona kızı Aftabay'ı verecektir. Bu şartı yerine getirecek olan kişi ise fakir ve dilencilerin başkanı Tağay'dır. Destanda ejderha ile mücadeleden "oynamak" olarak bahsedilmektedir: "Acdaharga bararsanmi, er Tagay?/Hafa bolmay, bunda oynab-külmakka/Paşşa in'amiga ega bolmakka/Çagladingmi sen özingni hızmatga/Ejderhaya gidecek misin, Er Tağay?/Üzülmeden burada oynayıp gülmeye/Padişahın hediyelerine sahip olmaya/Hazırladın mı kendini hizmet etmeye." Görüldüğü üzere destanda kahramanın ejderhayla mücadelesi bir "oyun oynama" olarak geçmektedir.

Aran Taycı (Şor)'da (Ergun 2006: 314-315) "tuduş parıb (tutuşup vuruşmak, güreş)" oyunu vardır. Destanda Oçı Karakçı'nın kiminle evlenmesi gerektiğine en büyük abisi bir güreş düzenleyerek karar verecektir. Bunun için Aran Taycı ile Sarı Altın güreşe tutuşurlar. Yedi gün boyunca güreşe tutuşurlar. Aran Taycı, Sarı Altın ve yedi yiğidi yenerek Oçı Karakçı'yı alır. Bu destanda "tutuşmak" sözcüğünden güreş yapıldığı anlaşılmaktadır. Damat adayının yiğitliğinin sınanması güreş ile olmuştur.

Öleñ Tayçı (Şor)'da (Ergun 2006: 479) "karbaşçıt (dövüş, güreş)" oyunu bulunmaktadır. Destan kahramanı Ölen Tayçı, Kök Kağan'ın yarış düzenlediği yere ulu bahis vermek için gider. Ölen Tayçı, oraya giderken Altın Şappa ile dost olur. Altın Şappa, Ölen Tayçı'ya Altın Şur adlı bahadırın da onuncu karısını almak için Kök

Kağan'a gittiğini söyler ve ulu yarış olursa Ölen Tayçı'nın kendi tarafında olmasını ister. Beraber Kök Kağan'ın yurduna giderler. Kız; ne zaman Ölen Tayçı gelir, kendisini kime verirse onunla evleneceğini söyler. Ölen Tayçı, kızı Altın Şappa'ya verdiğini söyler. Bunun üzerine Altın Şappa ile Altın Şur güreşir. Ölen Tayçı da izler. Otuz yıl güreşirler. Altın Şappa yener. Ardından toy yapılır.

Yirtöşlik (Tatar)'te (Urmançı 2007a: 158, Kartalcık ve Kerimoğlu 2007a: 159) "yögir (koşu)" ve "köreş (güreş)" oyunları vardır. Destan kahramanı Yirtöşlik, Barsa Kilmes padişahının kızı Könersılu'yu üçüncü eş olarak almak ister. Yirtöşlik, Könersılu'yu padişahtan ister. Padişah, kızını alabilmesi için yerine getirmesi gereken ilk şartı söyler. Bu şartlarından ilki, padişahın ihtiyar kadınıyla gerçekleşecek olan koşu yarışıdır. Yirtöşlik bu yarış için Taşbeylegiç'i (Taş bağlayan), yani hızlı koşan yiğidi görevlendirir. İhtiyar kadın, yarış sırasında Taşbeylegiç'i sarhoş ederek uyutsa da üçüncü günün sonunda uyanan Taşbeylegiç aradaki mesafeyi kapatır ve ihtiyar kadını geçer. Yarış, iki gün sürer. Yörtişlik'in yiğidi Taşbeylegiç kazanır. Padişahın ikinci şartı, Çıngız adlı yiğidini güreşte yenerlerse kızını verecektir. Yirtöşlik'in bu güreş için görevlendirdiği Tavsukkıç (dağı dağa vuran), Çıngız Alp'ı yener. Padişahın üçüncü ve son şartı onların ölmesini sağlayacak bir şarttır. Son şart, padişahın bu yiğitleri demir sarayına kapattırıp, sarayın duvarlarını ısıtıp onları bu sarayın içinde öldürmektir. Bu şartın ne olduğunu padişahın kızından öğrenirler ve bu sayede bu son şartı da yerine getiririp kızı alırlar. Destanda oyuna katılan kahramanın yiğitleridir. Kahraman, yiğitleri sayesinde kızı alır. Kahramanın yiğitlerinin de kahraman oluşu oyunlar aracılığıyla verilmektedir.

Kara Kükil (Tatar)'de (Urmançı 2007a: 206-208, Kartalcık ve Kerimoğlu 2007a: 207-209) iki yerde "alış (güreş)" geçmektedir. Destan kahramanı Kara Kükil, yetmiş yaşında bir babadan ve kırk yaşında bir anneden doğan kahramandır. Kahraman kendine göre bir arkadaş bulamadığından aslanlarla ve ayılarla dostluk eder. Bu da kahramanın olağanüstü özellikte olduğunu göstermektedir. On dört yaşına geldiğinde yolda gezinirken Timer Alp adlı bir kişiyle karşılaşır ve o kişi Kara Kükil'i aradığını, onu öldürmek istediğini söyleyince Kara Kükil, o kişinin kendisi olduğunu söyler. Kara Kükil'e vuruşmak mı yoksa güreşmek mi istediğini sorar. Kara Kükil; vuruşmanın baba işi olduğunu, güreşmek istediğini söyler ve güreşirler. Kara Kükil,

Timer Alp'i öldürecekken kızını ona vermek kaydıyla canını bağışlar. Yiğitliğini güreşerek sınayan Timer Alp, kızını Kara Kükil'e verir.

Söz konusu destanda (Urmançı 2007a: 210, Kartalcık ve Kerimoğlu 2007a: 211) Kara Kükil, üç ay uyuyup uyanır ve tekrar güreşecek bir alp arar. Bu kez de Çuyın Alp adlı kişi ile güreşir. Çuyın Alp Kara Kükil'e güreşmek mi yoksa vuruşmak mı istediğini sorar. Kara Kükil, vuruşmanın baba işi olduğunu, güreşmek istediğini söyler. Timer Alp ile güreştiği sahne tekrar canlanır. Çuyın Alp de kızını vermesi üzerine Kara Kükil, onun da canını bağışlar. Bu şekilde sınanan Kara Kükil, Çuyın Alp'in kızını da alır.

Alpamşa (Tatar)'da (Urmançı 2007a: 222, Kartalcık ve Kerimoğlu 2007: 223) "çabış (yarış), "iki taşnı kultık astına kıstır- (iki taşı koltuk altına kıstırmak, taş kaldırma)" oyunu vardır. Alpamşa fakir bir aileye mensuptur ve sürü güden bir çobandır. Sürülerini güderken karşılaştığı bir ihtiyar, Alpamşa'ya padişahın kızı olan Sandugaç'ı yarışı kazanan kişiye vereceğini söyler. Alpamşa padişahın şartını sorar ve ihtiyar ona üç değirmen taşının ikisini koltuk altına kıstırıp, birisini eline alıp dağa çıkabilen kişiye padişahın kızını vereceğini söyler. Alpamşa yarışın olduğu meydana gider ve meydanda izleyiciler de vardır. Fakir ve çoban olduğundan Alpamşa'ya gülerler. Sıra Alpamşa'ya gelir ve Alpamşa taşı tutup öbürüne vurup yarar ve iki taşı eline takıp yarılan iki taşı da koltuk altına kıstırıp dağa çıkıp gider. Padişah dağ başında güzel elbiselerle bekliyordur. Alpamşa'yı giydirir, kendi yanına oturtur, Alpamşa'yla padişah yurduna dönüp gider. Dönünce düğün yaparlar. Padişah, ödül olarak hem kızını hem de padişahlığının yarısını verir. Taş kaldırma yarışında, izleyiciler bulunmaktadır. Yarış meydanda olmaktadır. Alpamşa oyunda hem maddi (padişahlığın yarısı) hem de manevi (padişahın kızı) ödüle sahip olur.

Alpamşa (Tatar)'nın diğer varyantında (Urmançı 2007a: 240, Kartalcık ve Kerimoğlu 2007a: 241) "alış (güreş)" oyunu bulunmaktadır. Karlıgaçsılu adlı kızın eş seçimi için müsabaka meydanı kurulmuştur. Padişah, yiğit kızını güreşmeye gönderir. Güreşe başlarlar. Alpamşa kızı belinden kaldırıp alır ve padişaha kızını nereye koyacağını sorunca padişah kızını Alpamşa'ya verdiğini söyler. Böylece Alpamşa, bu yiğit kızla,

Karlıgaçsılu'yla, evlenir. Yiğit olan kıza, yiğit bir damat gerektiği için damadın güreş ile yiğit olup olmadığı sınanır.

Alpamşa (Tatar)'nın bir diğer varyantında (Urmançı 2007a: 251, Kartalcık ve Kerimoğlu 2007a: 252) da güreş oyunu vardır. Alpamşa, çobanlık yapan ve geçimini bu şekilde temin etmeye çalışan bir kahraman tipidir. Çobanlık yapan Alpamşa, bu destanda da ikinci varyantta olduğu gibi hükümdarın yaptığı güreş yarışında birinci olur ve hükümdarın kızıyla evlenmeye hak kazanır. Olaylar ikinci varyantla aynı ancak bu varyantta kızın ismi birinci varyattaki gibi Sandugaç'tır.

Mögaa Şagaan Toolay (Tuva)'da (Arıkoğlu ve Borbaanay 2007: 118-135) "bag ad- (hedefi vurma, ok atma)", "halıp (koşu)", "at carış (at yarışı)" ve "hürej (güreş)" bulunmaktadır. Destan kahramanı Kara Kögel, Han'ın evine gelir. Han'a insanların ne yaptığını sorunca kraliçeyi almak için yarış yaptıklarını söyler. Kara Kögel de yarışlara katılır. İlk yarışma, ok atmadır. Bu yarışa çocuk, yaşlı, herkes katılabilmektedir. Kara Kögel, yarışın ne olduğunu sorar. Han da ilk olarak delikli çuvaldızın deliğini, yüksük kemiğinin deliğini vurup, üç boğumlu yabani otu vurup kesip, demir heykeli vurup kesip, otuz öküz yükü odunu vurup un haline getirmesi gerektiğini söyler. Kara Kögel, yayını sabahtan akşama, akşamdan sabaha kadar çekip hedefi vurur. Böylece Kara Kögel yarışı kazanır. Ancak üç pehlivanın oyunu bitmemiştir. Ertesi gün han, Kara Kögel'i üç cadı kadınla yer, gök kıyısında koşturarak yarıştırır. Bu sırada cadı kadınlar kara testideki şeyi aralarında değiştirerek içmektedir. Kara Kögel'e de verirler ancak bu bir zehirdir. Kara Kögel, zehiri içince cadı kadınlar da koşuşarak giderler. Kara Kögel'e atı Arzılan-Kıskıl, yardım eder ve onu kurtarır. Kara Kögel, kurtulur kurtulmaz yarışmaya kaldığı yerden devam eder. Kara Kögel, cadı kadına yetişir. Atının bacağının kırıldığını söyler ve cadı kadınlar Kara Kögel'e dönüp baktıklarında Kara Kögel iki torba kumu eliyle atar. Cadı kadınları kör edip atlarının bacaklarını kırar. Kara Kögel, yarışmaya devam eder. Bu sırada üç pehlivan, yarışmaya kattığı cadı kadınların geldiğini zanneder ancak yarışmayı Kara Kögel kazanır. Üç pehlivan yarışmanın bitmediğini, devam edeceğini söyler. Üçüncü yarışma at yarışıdır. Yer, gök kıyısından üç cadı kadın ve Kara Kögel at yarışına başlar. Kara Kögel, Arzılan-Kıskıl adlı atına biner. Kayın babası arkasına bakmaması gerektiği konusunda uyarsa da o yarışırken arkasına bakar ve annesinin memelerinin sütle dolduğunu görür. Annesini

emerken uyuyakalan Kara Kögel, üç cadı kadının büyüsüyle aldatılır. Atı sayesinde uykudan uyanan Kara Kögel, tekrar yarışmaya devam eder. Cadı kadınlara yetişir. Kara Kögel, atının bacağının kırıldığını söyler ve cadı kadınlar dönüp ona baktıklarında Kara Kögel, iki torba kumu eliyle cadı kadınlara atar. Cadı kadınları kör edip atlarının bacaklarını kırar. Yarışı kazanan Kara Kögel, tekrar hana gelir. Üç pehlivan yarışın bitmediğini, devam edeceğini söyler. Son yarışma ise güreş müsabakasıdır. Kara Kögel; Biçe-Kara Möge ile 4 defa, Ortun Kara Möge ile 1 defa, Ulug-Kara Möge ile 1 defa güreşir. Toplamda altı defa güreş müsabakası yapılır. Hepsinde de Kara Kögel yener. Bütün güreşler doksan gün boyunca durmadan, altmış gün boyunca da dinlenmeden yapılır. Her güreşin sonunda da Kara Kögel'in güreştiği yiğitler, Kara Kögel'den hayatını bağışlamasını isteyip yalvararak müsabaka sonlanır. Sonunda han, kızını Kara Kögel'e verir. Destanda kahramanın diğer yiğitlerden daha güçlü olduğunu göstermek ve sınamak amacıyla oyunlar oynandığı görülmektedir.

Bayan Toolay (Tuva)'da (Arıkoğlu ve Borbaanay 2007: 502-514) "at sahil (at yarışı)" ve güreş geçmektedir. Sagaan-Toolay, hanın kızını almak için talip olanların katıldığı at yarışına katılır. At yarışına Gök oğlu Demir Möge'nin atı, hanın ve eşinin atları ve Sagaan-Toolay'ın atı katılır. Sagaan-Toolay atına binecek kimseyi bulamayınca iki torba toprağı atın terkisine yükleyip salıverir. Hanın atlarında da üç kadın vardır. Tuman-Kıskıl at, diğer atların önüne geçince yarışan diğer üç kadın bu atın sahibinin olmadığını söyler. Bu atın otuz kulaç kılıç ile iki baldırını keserek hile yaparlar. Tuman-Kıskıl at, üzerindeki em otunu yer ve iyileşerek yarışı kazanır. Atlardan ertesi gün gelen de olur, iki gün sonra gelen de olur. Yani Tuman-Kıskıl at diğer atlardan daha önce gelerek yarışı kazanır. Hana gelip yarışı kazandığını söyleyen Möge Sagaan-Toolay, bu kez de başka bir sınamayla karşı karşıya kalır. Sagaan-Toolay, hanın kızını almak için talip olanların katıldığı güreşe katılır. Han, Sagaan-Toolay ile Demir-Möge'nin güreşmesini ister. Ertesi gün kispetlerini giyip peşrevini çekip uzun sarı ovanın ortasında güreş başlar. Sagaan-Toolay kazanır ve Demir Möge'yi öldürür. Taş heykelini dikip hanın otağına gider. Sagaan-Toolay; ödül olarak hanın kızını, hanın hayvanlarını alır. Damadı sınama ve gücünü göstermek amacıyla oynanan oyunlar, aynı zamanda kahramana kendi heykelini diktirecek kadar şöhret de kazandırır. "Heykelini dikmek" deyimi, üstün başarı gösterenler için kullanılmaktadır.

Dede Korkut Oğuznameleri'nden *Bay Büre Bey Oğlu Bamsı Beyrek'*te (Tezcan ve Boeschoten 2001: 72-73, 219) "at dep- , at çap- (at yarışı)", "ok atma" ve "göreş (güreş)" oyunları yer almaktadır. Destan kahramanı Beyrek, atı boz aygırıyla beraber ava çıkar. Bu avda bir otağ görür. Bu otağ beşik kertmesi Banu Çiçek'in otağıdır. Banu Çiçek kendisini dadısı olarak tanıtır ve ava çıkıp atlarının yarışmasını ister. Böylece Bamsı Beyrek'i sınayacaktır. Banu Çiçek ve Beyrek atlanırlar. Beyrek'in atı Banu Çiçek'in atını geçer. At yarışından sonra ok atarak Bamsı Beyrek'i bir kez daha sınamak isteyen Banu Çiçek, Beyrek'in ok yarışında da geçtiğini görünce şaşırır. Beyrek; ok atma yarışını da kazanınca Banu Çiçek, onunla bir de "göreşe (güreşe) tutuşmak ister. Beyrek bu yarışı da kazanır. Beyrek at yarışı, ok atma yarışı ve güreşi kazanınca Banu Çiçek, kendini tanıtır. Bunun üzerine Beyrek, parmağındaki yüzüğü çıkarıp Banu Çiçek'in parmağına takar. Bir erkeğin evlenebilmesi için kendini kanıtlaması gerekmektedir. Bu kanıtlama, fiziksel bir güçtür. Statü olarak eşler birbirine denk olmalıdır. Banu Çiçek'in atını kimse geçmemiştir ve Bamsı Beyrek'ten atını geçmesini ister. Beyrek, Banu Çiçek'in atını geçer. Ok atınca kızın okunu yarar ve güreşte de kızı yener. Böylece kahraman toplum tarafından onanarak evlenmeye hak kazanır. Atları yarıştırmak, ok atmak, güreşmek gibi maharetler hem kadında hem de erkekte aranan yetenekler arasındadır.

Dede Korkut Oğuznâmeleri'nden *Bay Büre Bey Oğlu Bamsı Beyrek'*te (Tezcan ve Boeschoten 2001: 87-233) "yay çekme (ok atma)" oyunu geçmektedir. Beyrek, Banu Çiçek'in Yalancı oğlu Yaltacuk ile yapılan düğününe gelir. Düğünde ok atışı yapılmaktadır. Güyegü olan Kara Göne oğlu Budak, Kazan Bey oğlu Uruz, beyler başı Yegenek, Gaflet Koca oğlu Şer Şemseddin, Banu Çiçek'in kardeşi Deli Karçar ve Yalancı oğlu Yaltacuk ok atmaktadır. Bu kişiler her ok atışı yaptığında Beyrek, "Elün var olsun" demektedir. Yalancı oğlu Yaltacuk atınca "Elün kurısun, parmakların çürisün, hey tonuz oğlı tonuz!" deyince Beyrek'e kızan Yaltacık, kendi okuyla Beyrek'in ok atışı yapmasını ister. Beyrek, yayı çekince yay kırılır. Sonra Yalancı oğlu Yaltacuk, Beyrek'in okunu getirmelerini ister. Beyrek oku atar. Bunun üzerine Kazan Bey, Beyrek'e (ozana) ödül olarak "Otağ mı, altın akçe mi vereyim?" diye sorar. O da karnının aç olduğunu, şölen yemeği yemek istediğini söyler. Kazan Bey de izin verir. Bu düğünde oyun, hem düğüne katılanların eğlenmesi hem de kahramanın sınanması

amacıyla yapılmaktadır. Oyun aracılığıyla destan kahramanı sınanarak isteğine kavuşur.

*Dede Korkut Oğuznâmeleri'*nden *Kanlı Koca Oğlı Kan Turalı*'da (Tezcan ve Boeschoten 2001:125-132) "göreş (güreş) oyunu geçmektedir. Kan Turalı'nın alacağı kız, kendisiyle denk, kendisi gibi güreşen ve yarışan bir kız olmalıdır. Kan Turalı'nın istediği kızın özelliklerinin içerisinde ok atma da vardır. Trabzon tekürünün kızı, sağına soluna iki yay çekmekte ve attığı ok yere düşmemektedir. Bu kız sadece güzel değil alplık yeteneklerine de sahiptir. Kan Turalı bu kızı istemektedir. Trabzon tekürü, kızı için çok ağır şartlar koymuştur. Çünkü kızını vermeye niyeti yoktur. Böylece Tekür; toplumsal kurallara karşı çıkmamakta ancak ağır şartlar öne sürerek evliliğe engel olmakta, bedeller ortaya koymuş olmaktadır. Tekür'ün kızıyla evlenecek olan kişinin kara boğa, kara aslan ve kara deve ile güreşmesi gerekmektedir. Kan Turalı'yı anadan doğma soyarlar. Kan Turalı'nın beline altınlı ince keten bezi sararlar, Kan Turalı'yı meydana çıkarıp hayvanlar ile güreştirirler. Kan Turalı'nın ilk güreşeceği hayvan boğadır. Demir zincirle boğayı getirirler. Kan Turalı, boğanın alnına yumruğunu dayar ve meydanın başına çıkarır. Boğayı kuyruğundan tutup üç kere yere çalar. Boğazlar, bıçaklar ve derisini yüzer. Etini getirip Tekür'ün önüne atar. Ardından Kan Turalı, aslan ile güreşir. Aslanın da çenesine bir yumruk vurup yener. Teküre gelip kızını ona vermesini söyler. Ancak Tekür, Kan Turalı'nın deveyle de güreşmesini ister. Sonra da deve ile güreşir. "'Canverler serhengi devedür. Anunıla dahı oyunın oynasun' dedi, 'andan sonra kızı verevüz' dedi" ifadesindeki "oyun", hayvanlarla mücadelenin de oyun olarak nitelendiğinin kanıtıdır. Kan Turalı, deveyle de güreşir ve deveyi de yener. Aslan, boğa ve deve destanda evliliğe giden yolda kahramanın karşısına çıkan engellerdir. Bu, ağır bir sınamadır. Burada evliliğin kolay ulaşılabilecek bir durum olmadığı görülmektedir. Hayvan ile yapılan güreşlerin oyun olması ve bunun destanda dile getirilmesi oyunların sadece insanlara özgü olmadığını, hayvanların da oyunlarda yer aldığının bir göstergesidir. Sarı Tonlı Selcen Hatun'u alarak yurduna gelen Kan Turalı'ya ailesi bir toy düzenler. Kahraman, güreş ile sınanarak yiğitliğini de göstermiştir. Ali Duymaz (2020: 281), Bayındır Han'ın güreştirmek için beslediği hayvanın oyun malzemesi olduğunu, oyunun da bir evlilik testi için oynandığını ifade eder. Hayvanlarla yapılan bu mücadele, kahramanın alplığını kanıtlaması için gereklidir.

Battal Gazi'de (Demir ve Erdem 2006: 222-223) "oyun oynamak" yer almaktadır. Destanda Adn-ı Banu adındaki kızın, kendisini yenen bir kişiyle evlenmesi amacıyla bir eğlence düzenlenir. Bunun için o erkeklerle güreşmeden önce güçlü olduğunu kızları ile meydanda diğer kişilere oyunlar oynayarak, at sürerek gösterir. Gelin adayının oyunlar oynamasının amacı, damat adaylarına kendisinin güçlü olduğunu göstermektir. Ayrıca damat adaylarının da aynı güçte olması gerektiği mesajı oyunlarla verilmektedir.

Söz konusu destanda (Demir ve Erdem 2006: 247-248) "er dilemek (güreş)" oyunu vardır. Destan kahramanı Battal Gazi, bir kız görür ve bu kızın adı Adn-ı Banu'dur. Bu kız, kendisini yenen bir yiğitle evlenecektir. Meydanda toplanırlar ve kız, kendisini isteyen tüm erkekleri güreşte yener. Bedrun Şah ile güreşirken Battal Gazi yetişip kızı yener ve kızı Bedrun Şah'a alır. Bedrun Şah ile Adn'ın düğünleri olur. Damat, güreş ile sınanırken Battal Gazi yardımına koşarak onun kızı yenmesini kolaylaştırır.

Köroğlu (II) (Gagavuz)'nda (Özkan 2007: 107-108, 187-188) "ok (ok) atma" ve "güreş (güreş)" yer almaktadır. Destan kahramanı Köroğlu, bir kraliçenin ülkesine gelir ve bu kraliçe kalesinin üstünden atıyla uçacak, sarayının üstündeki bayrağı okla düşürecek ve yetmiş yiğidini güreşte yenecek biriyle evlenecektir. Köroğlu, atıyla kalenin üstünden uçar, okuyla bayrağı düşürür. Sıra yetmiş yiğidini yenmeye gelmiştir. Bir adam çıkar ve bu kraliçe ile kendisinin evleneceğini söyler. Köroğlu da bir karısının olduğunu, bu yüzden iri yarı adamın yenip kraliçeyi almasını belirtir. Bu iri yarı adam güreşerek yetmiş yiğidi yener. Köroğlu, iri yarı adamın kraliçeyle evlenmesini sağlar. İri yarı adam ile kraliçenin düğünü yapılır.

Evlenme törenlerindeki oyunlar, eğlence amacıyla oynanmaktadır. Evlenme törenlerindeki eğlence amacıyla oynanan oyunlar; düğünde eğlenceyi doruğa çıkarmak için, aynı zamanda halka ödül vermek, diğer yiğitlerin güçlerini görmek için de oynanmaktadır. Böylece halkın kaynaşması, bir arada bulunması sağlanmakta ve halkın arasındaki dayanışmayı artırmaktadır. Bu anlamda evlenme törenlerinde oynanan oyunların iki önemli amacı vardır. Birincisi, bu oyunlar; oyuncular arasında rekabet ortamı yaratarak oyuncuları yarıştırmak, kabiliyetlerini sergilemek ve kazanmak için oynanmaktadır. İkicisi, evlenme törenlerindeki oyunlar; törene ve

oyuna katılan herkesin eğlenmesini sağlamak için oynanmaktadır. Böylece hem törene katılanların hem de oyun oynayan oyuncuların keyifli zaman geçirmesini sağlar. Evlenme törenlerindeki oyunlar; at yarışı, güreş, koşu, ok atma, at üzerinde güreş, kabak atışı, kökbörü, cambı, kız oyunu (yar köröşü), mızrak müsabakası, salıncak, yüzük saklama oyunu, mızrak, atışma, kılıç oyunlarıdır. Bu oyunlar *Ural Batır* (Başkurt), *Kuzıykürpes ile Mayanhılıv* (Başkurt), *Son Hartay* (Başkurt), *Dotan Batır* (Kazak), *Şora Batır* (Kazak), *Alpamıs Batır* (Kazak), *Narikbay* (Kırgız), *Canıl Mırza* (Kırgız), *Kız Darıyka* (Kırgız), *Seyitbek* (Kırgız), *Coodarbeşim* (Kırgız), *Manas Cusup Mamay Varyantı* (Kırgız), *Melike Ayyar* (Özbek), *Ak Kan* (Şor), *Altayin Sayin Süme* (Tatar), Alıpmemşen (Tatar), *Kuzı Kürpe ile Bayan-Sılu* (Tatar), *Edigey* (Tatar), *Kangıvay Mergen* (Tuva), *Er Sogotoh* (Yakut), *Köroğlu (Türkmen), Belagerdan* (Özbek) destanlarında yer almaktadır. Tespit edilen oyunlar, bunların geçtiği destanlar ve destanın ait olduğu Türk boyu ve oyunların ilgili destanda kimin toyunda geçtiği Tablo 4.4'te gösterilmiştir.

Tablo 4.4 Evlilik törenlerindeki (toy) eğlence amaçlı oyunlar

Destanlar ve Türk Boyları	**Oyunlar**	**Evlenme Törenleri**
Ural Batır (Başkurt)	Oyun (Genel anlamda)	Ayhılıv ile Şülgen'in toyu
Kuzıykürpes ile Mayanhılıv (Başkurt)	At Yarışı	Mayanhılıv ile Kuzıykürpes'in toyu
	Güreş	
	Koşu	
Son Hartay (Başkurt)	Oyun (Genel anlamda)	Karmasan ile Aybike'nin toyu
	Oynamak (eylem)	
Dotan Batır (Kazak)	At Yarışı	Dotan Han'ın ağabeylerinin toyu
Şora Batır (MMV) (Kazak)	At Yarışı	Tüymebiyke ile Şora'nın toyu
	At Yarışı	Karahan'ın kızı ile Şora'nın toyu
Alpamıs Batır (Kazak)	Kökbörü	Alpamıs ile Karaözayım'ın toyu
	Kökbörü	Ultan ile Gülbarşın'ın toyu
Narikbay (Kırgız)	At Yarışı	Narikbay ile Gülkanış'ın toyu
	Güreş	
	Kökbörü	
Canıl Mırza (Kırgız)	Kız Oyunu (Yar Köröşü)	Canıl ile Erdene Bey'in toyu
	Salıncak	
	At Yarışı	
	Mızrak Müsabakası (Er Sayış)	
	Kökbörü	

Tablo 4.4'ün devamı

Destanlar ve Türk Boyları	**Oyunlar**	**Evlenme Törenleri**
Kız Darıyka (Kırgız)	Oyun (Genel anlamda)	Darıyka ile Hz. Ali'nin toyu
Seyitbek (Kırgız)	Kız oyunu	Sancırgal ile Börü'nün toyu
	Yüzük saklama oyunu	
	At Yarışı	Möl ile Seyitbek'in toyu
Coodarbeşim (Kırgız)	At Yarışı	Nurperi ile Coodarbeşim'in toyu
	At Üzerinde Güreş (Oodarış)	
	Güreş	
	Mızrak Müsabakası (Er sayış)	
	Cambı	
	At Yarışı	Nurperi ile Coodarbeşim'in ikinci toyu
	At Üzerinde Güreş	
	Mızrak	
	Güreş	
Manas (CMV) (Kırgız)	Salıncak	Nakılay ile Manas'ın toyu
	Tay Yarışı	
	At Üzerinde Güreş (Tenge Eniş)	
	Akıynek (Atışma)	
Melike Ayyar (Özbek)	Kabak Atışı	Melike ile Avazhan'ın toyu
	Kökbörü (Ulak)	
Ak Kan (Şor)	At Yarışı	Aba Kulak ile Ay Sabak'ın toyu
	Güreş	
Altayin Sayin Süme (Tatar)	Oynamak (eylem)	Altayin Sayin Süme ile hanın kızının toyu
		Altayin Sayin Süme'nin kız kardeşi ile Ene Sulım'ın toyu
Alıpmemşen (Tatar)	Atıcılık ve Nişancılık (Ok Atma)	Mercensılu ile yeni eşinin toyu
Kuzı Kürpe ile Bayan-Sılu (Tatar)	Kılıç	Bayansılu ile Kara yiğidin toyu
Edigey (Tatar)	Oyun (Genel anlamda)	Aytulı ile Edigey'in toyu
Kangıvay-Mergen (Tuva)	At Üstünde Oyun	Kangıvay Mergen'in ağabeyinin toyu
Er Sogotoh (Yakut)	Güreş	Er Sogotoh'un oğlu Kömüs Kıırıktay ile Temelikeen Kuo'nun toyu
Köroğlu (Türkmen)	At Yarışı	Köroğlu'nun babası Mümün ile annesi Gülendam'ın toyu
	Kabak Atışı	
	Güreş	
Belagerdan (Özbek)	Atışma	Görroğlu ile Yunus ve Miskal'in, Dalliay ile Hasanhan'ın, Arzıgül ile Avaz'ın, kırk peri ile kırk yiğidin toyları
	Kökbörü (Oğlak)	

Bu tablo, Türk destanlarındaki evlilik törenlerinde oynanan eğlence amaçlı oyunları göstermektedir. Tablo 4.3'te on beş farklı oyunun sınama amaçlı, Tablo 4.4'te on yedi farklı oyunun eğlence amaçlı geçtiği görülmektedir. Bu bakımdan Türk destanlarındaki evlilik törenlerindeki eğlence amaçlı oyunların, evlilik öncesi ve evlilik törenlerindeki (toy) sınama amaçlı oyunlara göre daha fazla olduğu tespit edilmiştir. Bu oyunların içeriği ise şöyledir:

Ural Batır (Başkurt)'da (Suleymanov vd. 2014a: 116, Ergun vd. 2014a: 116) "uyın (oyun)" genel anlamda yer almaktadır. Destanda geçen Zerkum, Ezreke'nin sarayında tutsak olan Humay'ın kız kardeşi Ayhılıv'ı, Şülgen'le evlendirmek ister. Humay tarafından Ural ve Şülgen'in sınanmasından sonra Şülgen yenilir. Ural, ağabeyine acıdığı için Samrav Padişahı da razı ederek ağabeyi Şülgen'i, Ayhılıv ile nişanlar ve ardından düğünleri olur. Düğünde oyun ve eğlence yapılır. Düğündeki oyun, eğlencenin bir simgesidir.

Kuzıykürpes ile Mayanhılıv (Başkurt)'da (Suleymanov vd. 2014b: 70, Ergun vd. 2014b: 70) "at sap- (at koştur-)", "köreş (güreş)" ve "yüger (koşu)" oyunları geçmektedir. Kuzıykürpes ve Mayanhılıvın düğününde atlar koşmaktadır. Destan anlatımında atların koşturulması at yarışının yapıldığının bir göstergesidir. Düğünde güreşçiler de güreşmektedir. Bir taraftan koşucular koşmaktadır. Düğün törenlerindeki bu oyunlar, düğündeki eğlencelerdendir. Oyunlar, düğün törenlerinde eğlence ve kutlama amaçlı oynanmaktadır.

Son Hartay (Başkurt)'da (Suleymanov vd. 2014c: 378-379, Ergun vd. 2014c: 378-379) Karmasan ile Aybike'nin düğününde "beyev, uyın (oyun)", hem genel anlamda hem de "oynamak" anlamında yer almaktadır. Bu düğünde kuraylar çalınmış, oyun, eğlence olmuş ve yırlar söylenmiştir. Düğündeki oyunlar eğlenildiğinin, hoşça vakit geçirildiğinin bir göstergesidir.

Dotan Batır (Kazak)'da (Arıkan 2007: 326-327) Dotan Han, ağabeylerine düğün yapar ve bu düğünde "at yarışı (at şap-)" yapılır. Eğlenceli bir oyun yapılarak düğünün neşesi, coşkusu bir kat daha artar.

Şora Batır Molla Musa Vayantı (Kazak)'nda (Korgonbekov 2010: 142-152, Kallimci 2010: 142-152) *"*at şap- (at yarışı)" oyunu bulunmaktadır. Şora Batır, üç kişiyle evlenir ve hepsi de han kızıdır. Alimhan kızı Tüymebiyke'yi Şora'ya vermek için bir toy düzenler. Bu toyda at yarışı yaptırır. Destanda at yarışı hakkında başka bir bulgu yoktur. Toyun sonunda halkına da danışarak kızını Şora'ya verir. Destanın devamında Şora Batır, Jörmetöz ile de evlenmiştir ve Jörmetöz Şora Batır'dan hamiledir. Şora ile Jörmetöz'ün toyu hakkında bir bulgu yoktur. Şora ailesini ve yurdunu özlemektedir. Ailesinin yanına giden Şora ailesini Türkmenlerin elinden kurtarır. Türkmen hanı Karahan, kızını Şora'ya verir ve bir toy düzenler. Bu toy kırk gün sürer ve toyda at yarışı yaptırır. Oyun, düğünün coşkusunu artıran bir unsurdur.

Alpamıs Batır (Kazak)'da (Türkmen ve Arıkan 2011: 129) "kökpar (kökbörü)" oyunu geçmektedir. Alpamıs, babasının intikamını almak için yiğitlerini toplayarak Tayşık Han'a gider. Tayşık Han, Alpamıs'tan çok korkmaktadır. Alpamıs karşısına çıkan Kalmuk yiğitlerini öldürür ve babasının intikamını alır. Sonra da hanın kızı Karaözayım ile evlenir. Düğün otuz gün sürer ve her gün kökpar oyunu oynanır. Oyun, eğlenmek amacıyla yer almaktadır.

Söz konusu destanda (Türkmen ve Arıkan 2011: 148-155) başka bir "kökbörü (kökpar)" oyunu da vardır. Ultan, Gülbarşın'la evlenmek üzeredir. Ultan otuz gün oyun eğlence, kırk gün düğün yapmaktadır. Bu düğünde kalabalık halk, kökpar oyunu ister. Ultan, ortaya kökpar için iki yaşına basmış erkek deve koyar. Ancak kimse bu deve (*kunan*[7]*)yi* kaldıramaz ve ondan kökpar isterler. Ultan da Alpamıs'ın oğlunu kökpar yerine çekiştirmelerini ister. Çekiştirmeye başladıkları sırada dedesi Kultay gelir. Dedesi atına yüklediği kökparı verir ve Jediger'i kurtarır. Ultan da düğünde bir kökpar veremez ve düğün neşelenemez. Jediger'i kıskanır. Jediger, annesine bu olayı anlatır. Oyun olmayan düğünlerin neşesi, coşkusu olmadığı anlaşılmaktadır.

Narikbay (Kırgız)'da (Kalieva ve Gümüş 2021: 82-84) "at çap- (at yarışı)", "küröş (güreş)" ve "kökbörü (kökbörü)" oyunları geçmektedir. Destanda Narikbay ve Gülkanış'ın toyu için on gün önce hazırlıklar başlar. On gün boyunca misafirler ağırlanır. On günden sonra at yarışı, güreş ve kökbörü oyunu oynanır. On gün boyunca

[7] Kunan: İki yaşını doldurup üç yaşına basmış erkek deve (Türkmen ve Arıkan 2011: 148).

canı sıkılan misafirler, at yarışı için atlarını hazırlar. Bütün yarışmaları ve düğünü han yönetir. At yarışı toplam üç gün sürer. Atlar yarıştan gelince birinci gelen atın binicisi, hana gelip handan yüz at ödülünü alır. Ardından pehlivanlar hazırlanır ve güreş başlar. Güreş için ödül olarak altın, gümüş ve at verilecektir. Haberciye, han duyuru yaparak yarından itibaren düğünün başlayacağı haberini verir. Han, halkı ikiye bölerek kökbörü oyununu oynatır. Narikbay'ın kestiği ve ödül olarak verdiği atların sayısı bini bulur. Eğlenmek ve can sıkıntısını gidermek amacıyla düğünde oyunlar oynanmakta ve ödüller verilmektedir.

Canıl Mırza Abdıbalık Çorabayev Varyantı (Kırgız)'nda (Caynakova 2004: 36-57, Aça 2004: 36-57) "car köröşü /kız oyunga (yar köröşü / kız oyunu)", "selkinçek (salıncak)", "at çabış (at yarışı)", "er sayış (mızrak müsabakası) ve "kökbörü (kökbörü)" oyunları geçmektedir. Destanda Kalmuk beylerinden Erdene Bey, on iki yaşındaki Canıl için toy yapar, onunla evlenir, toy yetmiş gün sürer. Toyda yetmiş günün otuz günü oyunlarla geçer. Kız oyunu için kırk boz otağ baştanbaşa dikilir. Kız oyununun oynandığı sırada, yani aylı gecede kız-gelinler baştanbaşa salıncak kurar. Kadın-erkek toplanıp salıncakta sallanırlar. At yarışı, on gün boyunca yapılır. Sonra on gün yaya yürünür. Tekrar on gün yine at yarışı yapılır. Mızrak müsabakası da yapılır. Ödül olarak da "kunan at" bulunmaktadır. Eğlence sabaha kadar sürer. Canıl, toyunda kız oyunlarından "*car körüşüp*[8] *(*yar köröşü)" oynar. Çınasıl, kız oyununda tokmağını Erdene Bey'e vurur ve Erdene Bey çok sinirlenir. Oyun, eğlence bir anda kesilir. Çınasıl olduğu anlaşılınca onun bir oğlan, Erdene Bey'in ise bir bey olduğunu söyleyen Canıl, kavgaya engel olup Erdene Bey'i kandırarak eğlenceye kaldıkları yerden devam ederler. Bir taraftan at yarışı yapılmakta, bir taraftan er güreşi oyunu oynanmaktadır. Toyda kökbörü oyunu da oynanır. Kökbörü oyununundaki heyacan unsurunun fazla olduğu "kudurmuş" ifadesiyle verilmektedir. Bu destanda salıncak bir yaya eğlencesi olarak ifade edilmektedir.

Kız Darıyka (Kırgız)'da (Orozova, Akmataliyev 2010: 67, Türker 2010: 67) "oyun", genel anlamda yer almaktadır. Destanda Hz. Ali ile Darıyka toy yapıp evlenirler. Bu toyda çeşitli oyunlar oynanır ancak hangi oyunların oynandığına dair bilgi

[8] Car körüşüü: Bir oyun adı. Kız oyunu sırasında erkek ve genç kızlar bu oyunu oynayarak eğlenirler (Aça 2004: 44).

verilmemiştir**.** Destanda evlilikten "insanlık görevini yerine getirmek" olarak bahsedilmektedir. Gece gündüz oyun oynayan halk, bu mutlu olayı eğlenerek kutlamaktadır.

Seyitbek (Kırgız)'te (Mukasov 2013b: 113, Alimov 2013: 113) "kız oyunu (kız oyunu)" ve "ak şeke oynop (yüzük saklama oyunu)" geçmektedir. Destan kahramanı Seyitbek, bir savaşa katılır ve yapılan savaşın sonunda Torko'dan gelen hediyelerden Torko'nun kızı Sancırgal da bulunmaktadır. Ancak Seyitbek, Möl adındaki kıza hem söz verdiği için hem de sevdiği için bu kızı, Sancırgal'ı, eş olarak istemez. Seyitbek, Sancırgal'ı beğendiği ve güvendiği yiğidi Börü'ye verir. Büyük bir toy başlar. Bu toyda Kalmuk ve Kırgız barışarak kız oyununu kurarlar. Toyda yüzük saklama oyunu da oynanır. Bu toydan sonra Seyitbek, düşmandan öcünü aldığı için sevinir ve yurduna gitmek için yola çıkarlar. Bu destandaki oyunların hepsi eğlenmek için oynanan oyunlardır. Böylece Kazaklar ile Kalmuklar arasındaki savaş sona erer ve Seyitbek, Sancırgal'ı yiğitlerinden Börü ile evlendirerek de barışı kalıcı hâle getirir.

Söz konusu destanda (Mukasov 2013b: 124, Alimov 2013: 124) "çaap bastır (at koştur-)" yer almaktadır. Destan kahramanı Seyitbek, Vazilkan'ın kızı Möl ile evlenir. Bunun için Vazilkan'ın sarayında büyük bir toy kurulur. Toy, Kaşkarlıların geleneklerine göre geçer. Düğünü yöneten başkan, Kırgız bahadırlarından birisinin çıkıp Kaşkar yiğitlerinden birisiyle gücünü sınamasını ister. Bu olmazsa oyunun neşesinin olmayacağını belirtir. Ancak Akkan, Kırgızlarla güçlerini sınamak için gelmediğini, düğüne kızını vermek için geldiğini, kendilerinin savaştan döndüklerini ve yorgun olduklarını söyler. Yiğitlere kendi oyunlarını göstermelerini ve düğünün devam etmesi gerektiğini ifade eder. Akkan'ın bu sözüyle eğlenceye devam edilir. Güreş yapılmaz. Toy dokuz gün sürer. Toyda at yarışları yapılır. Savaş sonrası yapılan düğün toylarında güç gerektiren oyunların oynatılmadığı anlaşılmaktadır. Çünkü destana göre savaştan dönen yiğitler yorgun döndüğü için yiğitlere güreş gibi güce dayalı oyunların oynatılmadığı görülmektedir.

Coodorbeşim (Kırgız)'de (Alimova 2017: 194-195) at yarışı, "oodarış (at üzerinde güreş)", "küröş (güreş), "er sayış (mızrak müsabakası)", "cambı (cambı)" oyunları bulunmaktadır. Destanda Coodarbeşim'in atı yolda ilerlerken atı periler şehrine gelir.

Nurperi de Coodarbeşim'i beklemektedir ve tanışıp evlenirler. Bir süre sonra periler hanı Nur Han'ın yanına giderler ve Nurperi, babasını Coodar ile tanıştırır. Babası Coodar'ı beğenir ve onlara bir toy düzenler. Bu toyda at yarışı yapılır. Her gün bahadırlar oodarış oyunu oynar. Oodarış yani at sırtında güreş oyunu, pehlivan güreşi, er sayış (mızrak müsabakası) oynanır. Bu oyunların nasıl, kimler arasında yapıldığı ile ilgili bir bulgu yoktur. Cambı atma da oynanır. Bu oyun için avcılar seçilir ve oyun zevkli geçer. Düğünde yapılan oyunlarla Akperi ve kırk kız bol bol eğlenir. Akperi, halkının oyunlarını seyreder. Bahadırlar toydaki eğlenceyi ve zevki artırmak için oyunlar oynamaktadırlar.

Aynı destandaki **(**Alimova 2017: 258) başka bir toyda "külük çabış (at yarışı)", "eniş (at üzerinde güreş)", "bakan sayış (sırıkla atışmak / mızrak)", "küröş (güreş)" oyunları yer almaktadır. Destanda Coodarbeşim, evlendiği eşi Nurperi'yi alıp ilk eşinin obası Aksaamay'ın obasına götürür. Aksaamay, bunları görünce canı çok sıkılır. Coodarbeşim zor durumda kalır ama Nurperi, Aksaamay'ın gönlünü alır. Bunun üzerine Aksaamay, kendi obasında Coodarbeşim ve Nurperi için büyük bir toy tertip eder. Toyda oyunlar oynanır ve toya gelen insanların karnı doyurulur, eğlendirilir. Bu toyda at yarışı yapılır. Toyda yiğitler at üzerinde çekişirler yani güreşirler. At üzerinde sırıkla atışırlar başka bir deyişle mızrak oyunu oynarlar. Pehlivanlar güreşir**.** Güreş ile bu toy biter. Toyun kaç gün sürdüğü bilinmemektedir. Toydaki oyunlar eğlenmek amacıyla oyunlar oynanmıştır.

Manas Cusup Mamay Varyantı (Kırgız)'ında (İnayet 2017: 288- 289) "selkinçek (salıncak)", kunan çaap (tay yarışı), "tenge eniş (at üzerinde güreş) ve "akıynek (atışma)" oyunları geçmektedir. Destanda Manas'ı evlendirmek isterler ve Cakıp Bay ganimet olarak alınan kızları çağırtır. Bu kızların içinde Nakılay adında bir kız vardır. Manas için babası ile birlikte halkın ileri gelen ihtiyarları, Nakılay'ı Manas'a uygun görürler. Düğün kurulur. Damatların yanındaki gelinler, salıncakta sallanarak bakanların yüreğini hoplatır. Düğündeki kızlar ve gelinler salıncakta sallanır. Düğünde at yarışı ve tenge eniş (at üzerinde güreş) oyunu da oynanır. Kız gelinler ikiye ayrılır. Akıynek (atışma) oyunu oynarlar**.** Düğünde eğlenmek, eğlenceyi artırmak ve halkı kaynaştırmak amacıyla oyunlar oynanır.

Melike Ayyar (Özbek)'da (Yücel 2007: 374-375) "altin qavaq (kabak atışı) ve "ulaq (kökbörü)" oyunları yer almaktadır. Destan kahramanı Göroğlu, Avaz ve Şadman Çambil'e gider. Göroğlu, Avazhan ile Melike'yi evlendirir ve bir toy düzenler. Bu toyda çeşitli oyunlar düzenlenir. Kırk gün, kırk gece toy yapılır. Toyda büyük küçük toplanır ve altın kabak oyunu oynanır. Bu toyda kökbörü (ulak) oyunu da vardır. On iki bin kadar beyoğlan, oğlak ile kırk gün kadar koşarlar. Toydaki oyunlar; eğlenmek ve toya gelen yiğitlerin güçlerini göstermesi amacıyla yapılmaktadır.

Ak Kan (Şor)'da (Ergun 2006: 195-196) "at çügür (at yarışı)" ve "kürej (güreş)" oyunları yer almaktadır. Destanda Altın Tayçı'nın oğlu Aba Kulak, Ak Salgın'ın kızı Ay Sabak ile evlenmek için ata yurdundan ayrılır. Aba Kulak yolda giderken Enes Tayçı adlı yiğit ile karşılaşır ve onunla dost olur. Aba Kulak, iki kız tarafından zincire vurulur. Enes Tayçı, Aba Kulak'ı kurtarır. Aba Kulak, Ay Sabak'ı alır ve ata yurduna döner. Büyük bir toy düzenlenir. Toy, dokuz gün sürer. Toyda eğlence olarak at yarışı yapılır ve kazanana hediyeler verilir. At yarıştırıp kazanan atlara, ay gümüşlü ak ipek örtü bağlarlar. Bu toyda er güreşi de yapılır ve kazanana but kemiği ödül olarak verilir. Toyda eğlenmek için oynanan oyunlar sayesinde halk, çeşitli ödüller de kazanmaktadır.

Altayin Sayin Süme (Tatar)'de (Urmançı 2007a: 182, Kartalcık ve Kerimoğlu 2007a: 183) "uyın (oyun)", oynamak anlamında bulunmaktadır. Destan kahramanı Altayin Sayin Süme, hanın Akbüz atını ve diğer atlarını alıp getirir. Bu atları o ana kadar kimse getirememiştir ve bunun sonucunda han, kızını Altin Sayin Süme'ye verir. Han, kızını Altin Sayin Süme'nin gücünü sınadıktan sonra verir. Bunun üzerine otuz gün oyun oynanır, kırk gün düğün yapılır.

Aynı destanın (Urmançı 2007a: 184, Kartalcık ve Kerimoğlu 2007a: 185) başka bir yerinde de "uyın (oyun)", "oynamak" anlamında yer almaktadır. Destanda Altayin Sayin Süme kız kardeşini; ona yardım eden, arkadaşı, dostu Ene Sulım'a verdiğini belirterek onlara düğün yapar. Bunun üzerine yine otuz gün oyun oynanır, kırk gün düğün yapılır.

Alıpmemşen (Tatar)'de (Urmançı 2007a: 220, Kartalcık ve Kerimoğlu 2007a: 221) "merey atış (ok atma)" oyunu geçmektedir. Alıpmemşen'in karısı Mercensılu'nun düğününde Mercesılu'nun yeni eşi ile Alıpmemşen ok yarışına girişirler. Alıpmemşen ok, yay alıp ok ve yayı kırana kadar çeker. Ok ve yay kırılınca Alıpmemşen'in kendi yayı ve okunu getirirler. Alıpmemşen, kendi yayı ile okunu çekip atınca Mercensılu'nun yeni eşini vurur. Böylece Alıpmemşen'i tanırlar ve Mercensılu ile nikâh tazelerler. Toydaki ok atışı oyununda Mercensılu, eşi Alıpmemşen'i ok atışından tanır. Oyun, kahramanın yiğitlik göstererek tanınmasını sağlayan bir unsurdur.

Kuzı Kürpe ile Bayan-Sılu (Tatar)'da (Urmançı 2007b: 54, Kartalcık ve Kerimoğlu 2007b: 55) "kılıç (kılıç)" oyunu yer almaktadır. Destanda Bayansılu'yu, Kara yiğide verirler. Bayansılu düğününde, annesinden kırk kızını vermesini ister. Çünkü evlenmeden önce son gününü onlarla oynayarak geçirecektir. Bu son gününde Bayansılu, kırk kızla koşup inci cevher saçıp inci cevheri kılıçla vurarak oynar. Düğündeki saçı geleneğini oyun oynayarak, mücevherleri kılıçla vurarak yapmaktadırlar.

Edigey Destanı (Tatar)'nda (Sulti 1998: 51) "uyın (oyun)", genel anlamda bulunmaktadır. Toktamış Han, Edigey ile Aytulı adındaki kızını evlendirir. Bu toy kırk gün sürer. Toktamış Han, toyda otuz gün oyun oynatır. Destanda oyunların ne olduğu ile ilgili bir bulgu yoktur.

Kangıvay-Mergen (Tuva)'de (Arıkoğlu ve Borbaanay 2007: 446-447) "doora mañnadıp oyna- (at üstünde oyun)" geçmektedir. Destanda Kangıvay Mergen'in beş ağabeyi vardır. Tajın ve Dajı kardeşlerin kız kardeşi ile Kangıvay Mergen'in bir ağabeyi evlenir. Onlara bir toy düzenlenir ve bu toyda Tavın ve Dajı kardeşler atlarını koşturup oynatıp hediye olarak sunarlar. Düğün sahiplerinin yakınları, oyunlar oynayarak hediyeler dağıtmaktadır. Bu durum, halk arasındaki kaynaşmayı ve dayanışmayı artırmaktadır.

Er Sogotoh (Yakut)'ta (Ergun 2013: 666-667) "büürüktehen tuhunna (güreş)" oyunu yapılmaktadır. Destanda Er Sogotoh'un iki oğlundan biri olan Kömüs Kıırıktay'a, gökteki tanrının habercileri, Temelikeen Kuo'yu arayıp bulmasını ve onunla

evlenmesini haber ederler. Kömüs Kıırıktay, Temelikeen Kuo'yu arayıp bulur ve onunla evlenir, düğün yapar. Bu düğünde halkın en güçlüleri güreşe tutuşur. Bu bakımdan oyun, güçlerin de gösterildiği yerlerdir.

Köroğlu'nun Türkmen varyantında (Ekici 2004: 143) at yarışı, altın kabak (kabak atışı) ve güreş oyunları geçmektedir. Destanda Çardaklı Çandıbil hanı Cığalı Bey'n oğlu Adı Beğ, Mümün ile Gülendam'ı evlendirir. Toy; yedi gün, yedi gece sürer. Adı Beğ; toyda eğlence amacıyla at yarışı yaptırır, güreş tutturur ve kabak attırır. Toyda, eğlence amacıyla oyunlar oynanmıştır.

Belagerdan (Özbek)'da (Mirzayev ve İşankul 2011: 482, Öztürk 2011: 483) "taşlab (atışma)", "köpkari (kökbörü)" yer almaktadır. Destanda Göroğlı, Yunus ile Miskal'i kendi alır; Dalliay'ı Hasanhan'a verir. Arzıgül'ü Avaz'a, kırk periyi de kırk yiğidine vererek kırk gün düğün yapar. Bu düğünde beyzadeler toplanıp atışırlar. Düğünde kökbörü (oğlak) oyunu da oynanır. Bu oyunlar, düğündeki eğlenceyi artırmak amacıyla oynanmaktadır.

Türk destanlarında yer alan oyunlar; evlilik öncesinde ve evlilik töreninde sınama amaçlı oynanırken, aynı zamanda evlilik töreninde eğlenme amaçlı da oynanmaktadır. Türk destanlarında eğlence amaçlı düğünlerde oynanan oyunların (17) evlilik öncesinde ve evlilik esnasında oynanan oyunlara (15) göre daha çok yer tuttuğu görülmektedir. Damadı sınama amacıyla evlilik öncesinde ya da evlilik törenindeki oyunlar, damadın diğer damat adaylarıyla yarışması amacı da taşımaktadır. Eğlenmek, hoşça vakit geçirmek, kaynaşmak, evlilik törenindeki eğlenceyi doruk noktasına çıkaran oyunlar ise aynı zamanda düğüne katılanların yeteneğini göstermesi, hanın kendi boyunun gücünü görmesi açısından da önem taşımaktadır. Evlilikle geçiş dönemini tamamlayan kahraman, toplumda yeni bir statüye sahip olur. Evlilik öncesi düzenlenen eğlencelerden biri Kız Oynak Şöleni'dir. Bu şölenin amacı; damadı sınamak ve eğlenmektir. Hanların kızını evlendirmek ve damat adayını belirlemek amacıyla düzenlenen toy ve törenlerdeki oyunlar; damadın gücünü sınamak ve gücünün evleneceği kızla aynı olup olmadığını tespit etmek, damadın gücünü tüm halka göstermek amacıyla yer almaktadır. Türk topluluklarında gelinin evinden alınışından damat evine getirilene kadar değişik saçılar saçıldığı bilinmektedir. Bu

saçıyı saçanların kazayı ya da belayı defettiklerine, saçıyı alanlar da saçının kendilerine uğur ve bereket getireceğine inanmaktadır. Bu yüzden saçıdan alanlar, bu saçıyı uzun süre saklarlar. Saçı, aynı zamanda kansız bir kurbandır. *Kızı Kürpe ile Bayan-Sılu Destanı*'nda (Tatar) Bayansılu, evlenmeden önce son gününü kırk kızıyla kılıçla mücevher saçarak oyar. Dolayısıyla düğündeki saçı geleneğinin bir başka türü oyunlarda da yer almaktadır.

4.2.3 Ölüm Törenleri ve Oyun

Türklerde ölüm törenlerinde de pek çok ritüeller ve uygulamalar mevcuttur. Cenaze törenlerine "yuğ" törenleri adı verilmektedir. Yuğ törenlerine "yuğcu", "sığırtçı" denilen kişiler katılmaktadır. Yuğcu, ölenin mecaralarını anlatır; sığırtçı ise ağlayıcılık görevini yapar (Küçük ve Tümer 1997: 123). İslamiyet öncesi Türklerde cenaze, çadıra konulurdu. Sızlanarak ve ağlayarak çadır etrafında dolaşılırdı. Türklerde ölüm sonrası acı, çeşitli şekillerde ifade etmekteydi. Cenaze törenlerinde insanlar yüzlerini bıçaklarla keserek ağlarlardı. Yüzün tırnaklarla çizilmesi ve saçların yolunarak ağlanması Kırgız ve Kazak geleneklerinde devam etmektedir. Cenazenin mezara konması için mezar yerine gelindiğinde yeni törenler başlatılırdı. Yuğ adı verilen cenaze törenlerinin yapıldığı gün törensel at yarışları yapılırdı. Kazak Kırgızlarında ve Turfan Türklerinde büyük ödüllü at yarışları yapılırdı (Roux 1999: 244-273). Destanlardaki ölüm törenlerinde de oyunların varlığı dikkat çekicidir. Bu oyunlar; ölen kişiyi anmak, vedalaşmak ya da cenazenin üzerinden belli bir gün geçtikten sonra ölen kişiyi hatırlamak, anılarını yaşatmak amaçlı oynanmaktadır. Ayrıca hanlar, ölmeden önce cenazesinde sevdiği oyunların oynanmasını vasiyet edebilmektedir. Bu yüzden ölen kişinin sevdiği oyunlar oynanmaktadır. Oynayanlar, ölen kişinin arkadaşları ya da dostlarıdır. Ölüm törenlerindeki oyunlar; at yarışı, güreş, kökbörü, mızrak müsabakası, at üzerinde güreş, yaya koşusu oyunlarıdır. Bu oyunlar; *Kuzıykürpes* (Başkurt), *Kırk Kız* (Karakalpak), *Seyitbek* (Kırgız), *Manas* (Radloff) destanlarında bulunmaktadır. Türk destanlarında yer alan ölüm törenlerindeki oyunlar Tablo 4.5'te gösterilmiştir:

Tablo 4.5 Ölüm törenleri ve oyunlar

Destanlar ve Türk Boyları	**Oyunlar**	**Ölüm Törenleri**
Kuzıykürpes (Başkurt)	At Koşusu (At Yarışı)	Kuzıykürpes'in babası Karabay'ın ölümü
Kuzıykürpes (Başkurt)	At Yarışı	Kuzıykürpes'in babası Karabay'ın ölümünün yedinci günündeki anma töreni
	Güreş	
Kırk Kız (Karakalpak)	Kökbörü	Kel Jurın'ın babasının cennetteki uğurlanma töreni
Seyitbek (Kırgız)	Güreş	Seyitbek'in babası Kurmanbek için düzenlediği anma aşı töreni ve toy
	Mızrak Müsabakası (Er sayış)	
	At Üzerinde Güreş (Er Eniş)	
	At Yarışı	
Manas (Radloff)	At Yarışı	Kökötöy Han'ın ölüm aşı
	Yaya Koşusu	
	Güreş	
	Mızrak Müsabakası	

Bu tablo, ölüm törenlerindeki oyunların; hangi Türk destanı ve boyuna ait olduğunu, kimin ölüm töreninde oynandığını göstermektedir. Ayrıca ölüm törenlerinde altı farklı oyunun oynandığı da görülmektedir. Ölüm törenlerindeki oyunların içeriği ise şu şekildedir:

Kuzıykürpes (Başkurt)'te (Suleymanov vd. 2014b: 612, Ergun vd. 2014b: 612) "sabışa (at koşusu)" yer almaktadır. Destanda Kuzıykürpes'in babası Karabay çıktığı bir avda ölür. Karabay için bir cenaze töreni düzenlenir. Karabay'ı gömdükten sonra uruktaşları vedalaşmak için mezarının bulunduğu yerde ava çıktıkları anları hatırlayarak, tepeyi dolanarak at koştururlar. Sonra mezarının başında onu anarlar ve dönüp giderler.

Söz konusu destanda (Suleymanov vd. 2014b: 617-619, Ergun vd. 2014b: 617-619). "atta sabış (at yarışı)" ve "köreş (güreş)" oyunları da bulunmaktadır. Destanda Kuzıykürpes'in babası Karabay'ın ölümünün yedinci gününde Kuzıykürpes, babasının vasiyetini yerine getirmek için at yarışı düzenler ve mezarına yedi ödül koyar. Bu oyunlar, aynı zamanda Kuzıykürpes'in babasının sevdiği yarışlardır. Kuzıykürpes; babasını yâd etmek amacıyla bu geleneği düzenler. Bu yarışın birincisine alma sıbar

(değerli at) at, ikincisine demir gömlek, üçüncüsüne gümüş yapraklı eyer, dördüncüsüne yay ile ok, beşincisine bezeklenmiş gümüş saplı kılıç, altıncısına kılıflanmış kamış saplı süngü, yedincisine Kazakların işlediği güzel bir dağarcığı ödül olarak koyar. Ödülleri uzaktan görmeleri için uzun bir sırık başına asar. Bu ödüller, yarışa katılan at yarışçılarına verilecektir. At yarışına yedi kişi katılır. Kuzıykürpes, yarışı başlatmak için ok atımı mesafesinde ileriye çıkar ve yarışı başlatmak için işaret eder. Kendisi de kime nasıl bir ödül vereceğini görmek ve at yarışı sıralarını tespit etmek için önden koşturup gider. Herkes nara atarak at koşturur. Akboz atına binen Aldar, birinci olur. Aldar, Kuzıykürpes'ten ilk ödülü, alma sıbar (değerli at) atı alır. İşkara, ikinci olur ve sırığa asılan ikinci ödülü, demir gömleği tutup alır. Karabay'ın dostu Aralbay, üçüncü olur ve üçüncü ödülü, gümüş yapraklı eyeri alır. Büribay dördüncü gelir ve dördüncü ödülü, sırığın başındaki yayla oku kapıp alır. Küserbay beşinci olur ve beşinci ödülü, bezeklenmiş gümüş saplı kılıcı çekip alır. Munak Aksakal, altıncı olur ve altıncı ödülü, kamış saplı süngüyü alır. Ancak atını durduramayınca ödül konulan yerden uzağa geçip gider. Muynak Aksakal'ın oğlu Bayyiğit, yedinci olur ve yedinci ödülü, dağarcığı alır. Böylece oyun biter. Kuzıykürpes'in babasının ölümünün yedinci gününde oynanan at yarışı, hem babasını yâd etmek hem de babasının vasiyetini yerine getirmek amacıyla oynanır. Türk destanlarında oyun (at yarışı), vasiyet olarak bırakılabilmektedir. At yarışında toplam yedi ödül vardır. Hem oyunun yedinci günde olması hem de yedi ödülün olması dikkat çekicidir. Schimmel (2000: 140), yedi sayısını "bilgeliğin sütunları" olarak adlandırır. Yedi; dört element "hava (zekâ), su (duygular), ateş (istenç), toprak (ahlâk)" ve "aktif zekâ, pasif bilinçaltı ve iş birliğinin düzenleyici gücünü" barındırır. Türklerde sayıların anlamları; Türklerin dünyayı tanımak istemelerinden, tabiat olaylarına duyduğu korkudan, mitolojik düşünceden ve kendilerini tabiatın bir parçası olarak kabul etmelerinden dolayı ortaya çıkmıştır (Rıskulbek vd. 2020: 142-157). Bu bakımdan yediyle ilgili motifler önemlidir. Oyuncuların hepsi erkektir. Ödüllerin mezarın yanına bir sırığa asılması, oyuncuların ödülü rahatça görmeleri ve almaları içindir. At, süngü, kılıç, demir gömlek, eyer ve dağarcık ödülleri; Türklerin yaşam tarzında önemli olduğu için bu eşyaların ödül olarak da verildiği görülmektedir.

Bu destanda (Suleymanov 2014b: 619, Ergun2014b: 619) Karabay'ın ölümünün yedinci günündeki anma töreninde Kuzıykürpes, bir de "köreş (güreş)" yarışı düzenler.

Yarışın sonunda kazanan kişi ödül alacaktır. Ödüller oyun öncesinde Kuzıykürpes tarafından tayin edilir. Birinciye kermezin ilen (içi pamuksuz, uzun bir kadın üst giyimi), ikinciye ipek farisi kuşak, üçüncüye dikilmiş kama derili takke, dördüncüye kara tilki derisi ile dikilen kulaksın, beşinciye kocaman kaplan derisi verilecektir. Oyun öncesi kurallar belirlenir. Bu kuralların duyurusu yapılır. Güreşeni yenen güreşçi, ikincisini ve üçüncüsünü yendikten sonra ödülü alacaktır. Ancak rakiplerin ikisini yener, üçüncüsünü yenemezse ödülü alamayacaktır. Yani güreşçinin ödülü alabilmesi için diğer iki güreşçiyi de yıkması gerekmektedir. Sonra oyun başlar. İlk olarak Börkötbay, daire ortasına gelip kuşağını çözer ve Yağılbay gelip onu belinden kavrar. Birbirlerini sağlı sollu döndürüp bellerini sıkarlar. Börkötbay, hızlıca onu kaldırıp kıçı üstüne aşağı bırakınca ilk güreşçiyi yenmiş olur. Yenilen güreşçi gider. Sırada Tölkööbay ile Börkötbay güreşe tutuşur. Börkötbay, Tölkööbay'ı da yener. Sonra pehlivan Batırğol ile Börkötbay güreşir. Bu güreşte oyuncular, oyun yani hile yapmak isterlerse diğeri ona oyunuyla (hilesiyle) karşılık verir. Çok uzun bir süre güreşirler. Yenişemeyince Kuzıykürpes güreşi durdurur. İkinci olarak güreş Aldar ile Muynak, Bayyiğit, Büribay, Küserbay güreşir. Aldar, Muynak'ı kaldırır. Bu sırada Bayyiğit karşılık vermek isteyince Aldar, Bayyiğit'i de yere fırlatır. Aldar'ın bu kez karşısına Büribay çıkar. Büribay'ı da meydan ortasına sırt üstü yıkar. Tam dinleneceği sırada Aldar'ın karşısına Büribay'ın kardeşi Küserbay çıkar. Aldar'ın kuşağına yapışıp belini sıkıca kavrar. Fakat o Küserbay'ı tuş edip ensesi üzerine bırakır. Bu güreşi Aldar kazanır. Halk bağırıp çağırır ve onu över, ödülünü de alır. Bu kez de meydana Köslöbay Batır çıkar. Pehlivanları güreşe çağırır ancak hiçbiri çıkmak istemez. Halk kendisiyle aynı yaşıt olan ama güreşte çok iyi olmayan Arıslanbay'ı çıkarır. Köslöbay yener. Bu kez halk; Kuzıykürpes'in, Köslöbay ile güreşmesini ister. Kuzıykürpes, Köslöbay'dan daha gençtir yani yaşça daha küçüktür. Halkı kırmayarak çıkar. Kuzıykürpes, Köslöbay'ı kaldırıp tuş eder. Ödülü de Arıslanbay'a verir. Bununla beraber babasının mezarındaki güreşi bitirir. Burada oyuncular Börkötbay, Töölköbay, Batırğol, Aldar, Muynak, Bayyiğit, Büribay, Küserbay, Arıslanbay, Köslöbay, Kuzıykürpes'tir. Toplam on bir kişi katılmıştır. Bütün oyuncular erkektir. Yaşları belirtilmemiş ancak en genç yarışmacı Kuzıykürpes, en yaşlısı ise Arıslanbay'dır. Batırların güçlerini sınamak amacıyla oynadıkları güreş, anma törenlerinde ölen kişinin vasiyeti üzerine, ölen kişiyi yâd etmek amacıyla oynanmaktadır. Kuşak güreşi de denilebilecek bu güreşler, ölen kişinin de en sevdiği oyunlardandır.

Kırk Kız (Karakalpak)'da (Uygur 2007: 166-167) "ılaq (kökbörü)" oyunu geçmektedir. Destanda Gülayım'ın babası Allayar, babasının kabrine gider ve çoban Kel Jurın kabre saklanır. Kabirde sanki Allayar'ın babası (Kel Jurın) konuşuyormuş gibi Kel Jurın konuşur. Bu sırada babası (Kel Jurın) cennete nasıl uğurlandığını anlatır. Allayar'ın babasının (Kel Jurın'ın) anlattığına göre Kel Jurın'ın babası öldükten sonra bütün melekler başına toplanmıştır ve toyunu yapmıştır. Bu toyda da ılak oynatmışlardır. Bu şekilde cennete uğurlanmıştır. Böylece Kel Jurın, kendi babasının cennete nasıl uğurlandığını göstermek, eğlenmek için oyunlar oynadığını göstermek amacıyla Allayar'ı aldatır. Ardından da Allayar'ın babasının, ahirette acılar çektiğini göstermek amacıyla Allayar'ın babasının durumunu anlatarak Allayar'ı kandırır. Kel Jurın (Allayar'ın mezarda konuşan babası), Allayar'a eğer kızını Kel Jurın'a vermezse Allayar'ın da ölünce aynı eziyetler çekeceğini söyleyerek korkutur.

Seyitbek (Kırgız)'te (Mukasov 2013b: 134, Alimov 2013: 134) "küröş (güreş)", er sayış (mızrak müsabakası)", "er eniş (at üzerinde güreş)" ve "at çabış (at yarışı)" oyunları bulunmaktadır. Destan kahramanı Seyitbek, eşi Möl'ü alıp Arpa'ya taşınır. Seyitbek, babası Kurmanbek için anma töreni düzenler. Anma aşı ve toy işareti olarak yürük atları hazırlatır. İnsanları davet eder. Otağlar dikilir. Bu toyda da çeşitli oyunlar oynanır. Bu töreni yöneten kişi Seyitbek'in amcasının oğlu Teyişkan'dır. Güreş, mızrak müsabakası, at üzerinde güreş (er eniş), at yarışı oynanır. Gelen halk, Kalmuklardan intikamını alan Seyitbek'e dua eder. Seyitbek, anma aşı töreni ve toyu bittikten sonra bir saray yaptırarak buraya yerleşir.

Kırgız destanlarından Manas (Radloff)'ta (Radloff 2017: 678-740, Yıldız 2017: 678-740) "Bok Murun" bölümünde Kökötöy Han'ın ölüm aşındaki yarışlardan bahsedilmektedir. Kökötöy Han'ın kim olduğuyla ilgili bilgi verilmemektedir. Destandaki bu bölümün başı, Kökötöy Han'ın hastalanmasıyla başlar. Kökötöy Han, hastalanır ve ölür. Ölümünün ardından oğlu Bok Murun tarafından ölüm aşı düzenlenir. Bok Murun bu sırada on iki yaşındadır. Bok Murun adamlarına Müslüman kâfir demeden bütün komşu halkları da çağırmalarını söyler. Ölüm aşına çağrılanlar arasında Er Koşoy, Manas, Er Agış, Elaman Bay'ın oğlu Er Töştük, Köküm'ün oğlu Ürbü, altı yaşındaki Kök Koyon, kambur boylu Eriş, Akpay Mamet'in oğlu, Cediger'in oğlu Er Bagış, Temir Bala, Kün-tumuş, Dara-doo oğlu Car Manas,

Kırımlardan Bos-uul, Camarkan'daki Han Koyon, Aydar Han'ın oğlu Er Kökçö, Orus'un hanı Ulu Coloy, kâfirin hanı Nes-kara, Kıtaylardan Kongur Bay, kâfirin hanı Cıl-Basal, Tootengşir ili, Oogan'ın hanı Mıs-Burçak, Turfan'ın halkı, Orongu ili bulunmaktadır. Cayma Kökül, Er Manas'ı ölüm aşına davet eder. Er Manas, bu aşa gider ve aş sırasında tertip edilecek yarışları idare eder. Ölü aşında ilk yarış at yarışı olacaktır. Beş yüz doksan beş ata ödül bulunmaktadır. Bu yarışın süresinin on beş gün olduğu söylenince Er Manas bu sürenin çocuk işi olduğunu söyler. Manas, böyle söyleyince Han Koşoy, Manas'ın bu sözünü dinler ve yarışın süresi üç ay on yedi gün olur. At yarışı bitince atları sınayan ve atlardan anlayan sınçılar gelir, yarışan atlara bakarak atları değerlendirirler. Atların isimlerini tek tek sayıp atlara ödüllerini verirler. Bu yarışın sonunda ödül alanlar; Er Manas'ın Ak Kula atı, Elaman Bay'ın oğlu Er Töştük'ün Çal Kuyruk atı, Agış, Koçoş'un yağır ker atı, Kara Aygır'ın oğlu, İhtiyar Küröng'ün inisi, Yağır Boz'un oğlu, Yorga Boz'un inisi, Orongu'nun Kula Bee'dir. Bu atlara ödüller verilir. Ödüllerin ne olduğuna dair bulgu yoktur.

Ardından Bok Murun "cöö beyge (yaya koşusu)" yarışı düzenler. Yaya yarışını kazanana ala boğa ödül olarak konur. Bu yarışın yapıldığı yer engebeli bir yerdir. Bu yarışa katılanlar içinde yaşlı bir kadın da vardır ve koşu mesafesi üç ay sürecektir. Bu yarışta koşuculara hile yapılarak koşucular sarhoş edilir. Bu sırada Eleman'ın oğlu Er Töştük, tepeye çıkıp kimin gelip gelmediğine bakar. Er Töştük, Kazatar avcının geldiğini görür ve diğer kişilere haber verir. Kazatar avcı, koca karıya ertesi gün akşam vakti beşte yetişir. Oyunun galibi Kazatar avcı olur.

Bok Murun tekrar çığırtkan salarak "tüssün (güreş)" oyunu düzenleyeceğinin haberini verdirir. Altmış ala yorgayı da ödül olarak koyar. Er Coloy ile güreşmeye Bilerik, Er Töştük, Kök Koyon yenileceklerini bildikleri için çıkmak istemezler. Han Koşoy, doksan beş yaşında olsa da kimse güreşmeye çıkmayınca kendisi Manas'ın verdiği şalvarı giyip çıkar. On beş gün güreşirler ve Han Koşoy, Er Coloy'u yener. Ödülü, Han Koşoy alır.

Bok Murun, çığırtkan salarak "sayışka (mızrak müsabakası)" yapılmasını ister. Ödül olarak da almış ala yorgayı koyar. Bu yarışa Kıtayların Kongur Bay çıkar. Karşısına Oogan'ın Hanı Mus Burçak çıkar. Kongur Bay, kanatlı Kara Beden'e, Mus Burçak da

Ak Bulçun'a binip mızrak yarışı yaparlar. Bu yarışta Kongur Bay yenilir ve Müslümanlar kazanır. Bok Murun, çağırıcı salarak dişle deve çözdürme yarışının duyurusunu yaptırır. Bu yarışı kazanana ödül olarak altmış gümüş para verecektir. Bu yarış için kafirlerden Oronggo, Müslümanlardan Kongur Bay çıkar. Oronggo, kadın bir handır ve ödülü o kazanır. Aşın sonunda Kırgız ve Kalmuklar arasında kavga başlar. Manas, Coloy'u yenerek Colaoy'un obasını yağmalar.

Türk destanlarındaki ölüm törenlerinde yer alan oyun, kahramanın babasını anma amacıyla düzenlemektedir. Ayrıca Türk destanlarındaki ölüm törenlerindeki oyunlarda oyuncuların adları, oyunların süresi, oyun için konulan ödüller geniş yer tutmaktadır. Oyunların ritüellerdeki eylemlerden ortaya çıktığı göz önünde bulundurulduğunda, kahramanın babasının ölümünde ve yedinci gününde oyunların yapılması, oyunların ritüelistik bir özelliğinin olduğunu düşündürmektedir. Ritüellerin gerçekleşmesi, ölüme karşı duyulan korku ve ölülere karşı gösterilen saygıdan dolayıdır. Ölüm, hayatın son buluşu olduğu için üzücü bir olaydır ve bu olay ritüellerin gerçekleşmesi için bir imkân yaratır. Bu yüzden ölüden korkulsa da oyunlar oynatılarak ölüye saygı gösterilir ve ölen kişi yâd edilir, hatırlanır. Çünkü ölüm hem bir son buluş hem de yeni bir hayatın başlangıcıdır. Ayrıca Kuzıykürpes'in babasının vasiyetini yerine getirmek amacıyla oyunlar oynatması ve ödüller vermesi, oyunların önemini ortaya koymaktadır. Çünkü Türkler, ölen kişinin geride bıraktıklarıyla herhangi bir biçimde ilişki kurduğuna, yaşamını sürdürdüğüne inanmaktadır. Türk destanlarındaki anma aşı ve toyun bir arada yapılması, Türklerin ölümü kesin bir bitiş olarak düşünmediklerini göstermektedir. Ölen kişinin ruhunun yaşadığı, ölümün ardından yaşamının devam ettiği inancı birçok ritüelde yaşatılır.

4.3 Av ve Oyun

Türklerde av önemli bir yer tutmaktadır. Türkler avcılığı savaşa hazırlayıcı bir araç ve savaş talimi ya da ön tatbikat amacıyla uygulamışlardır. Türkler, savaş taklidi denilebilecek büyük sürgün avları düzenlemişlerdir. Avcılık; atıcılık ve binicilik yeteneklerinin yanında savaş için gerekli olan cesaret, beden gücü gibi özelliklerini geliştirmelerini sağlamıştır. Avlanma silahı olarak taş-kam, taş-çekiç, mızrak ve sapan kullanmışlardır (Savni 1974: 14-17). Türkler; kız ve erkek çocuklarına ok atma,

avlanma, güreşme, ata binme gibi eğitimler yaptırarak yaşadıkları yer ve koşullara çocuklarını alıştırmışlardır. Çocuklar çobanlık yaparken kuş ve sıçan avlamasını öğrenir ve ileriki yaşlarda da yay ve okları ona göre geliştirilerek savaş araçlarını kullanma yeteneği kazanırlar. Savaşa katılıp kendilerini göstererek kendilerini kanıtlamış olurlar. Aynı zamanda Türkler; beslenme ihtiyaçlarını gidermek, kendilerine kıyafet yapmak amacıyla da avlar düzenlemişlerdir. Avladıkları hayvanın deri ve kürkünden elbise, kalpak ve çizme yapmışlardır (Tayga 1990: 20-21). Türklerin oyunları, eğlenceleri, avlanmaları dahi egzersiz niteliği taşımaktadır (Kafesoğlu 1997: 281). Dolayısıyla avcılık Türklerde bir tür savaş taklididir ve savaşa ön hazırlık amacı taşımaktadır. Hatta Türklerde avın düzenlenmesinin bir kuralı ve töreni bulunmaktadır. Eski Türkler sığır dedikleri Tibet öküzünü Totem saydıkları için hakanın ve beylerin idaresi altında büyük sığır-sürgün avları düzenlemişlerdir. Bu av, büyük bir alanda yapılmış ve daire biçiminde her taraftan sürülen hayvanlar kararlaştırılan bölgede toplanmıştır. İlk av okunu hakan ya da beyler atar ve av başlatılır. Ardından ava katılanlar mertebelerine göre hakanın oğulları, beyler, ava katılan kişiler, sıra ile oklarını atarak hayvanları avlarlar. Avlanmalar, ancak il ya da hakanın izniyle olur. Eğer izinsiz ava çıkılırsa suçlu sayılır ve o kişiler cezalandırılır (Tayga 1990: 21). Bu durum Dede Korkut Oğuznâmeleri'nde de ayrıntılı bir şekilde anlatılmaktadır.

Destan kahramanları; avda ok atarak eğlenmek, kabiliyetini geliştirmek ve hünerlerini göstermek, kahramanlığını kanıtlamak amacıyla ava çıkar. Aynı zamanda kahraman; sıkıntısını gidermek, oyalanmak, oynamak, eğlence amaçlı da ava çıkar. Kahramanın başına kötü bir durum geldikten sonra (bir yakınının ölümü, bir yakınından ayrılık vs.); sıkıntısını gidermek, eğlenmek, hoşça vakit geçirmek için ava çıkar. Avcılık, kahramanın sergilediği performansla (oyun: ok atma, kuşla avlanma), eğlenmek için yaptığı bir etkinliktir. Kişinin eğleneceği ve gideceği mekânın türü av mekânıysa, "av ve oyun" şeklinde tanımlanabilir. Sonuç olarak kahramanın eğlendiği mekân; av mekânı (av töreni), etkinlik ise avcılık (oyun)tır. Av ve avcılık, Türklerin hayatında oyuna dönüşmüştür.

Av ve oyun, avı ve avcılığı kapsamaktadır. Türk destanlarında av ve oyun; kahramanın atış becerisi kazanması, avda eğlenmesi, kahramanın avda yeteneklerini geliştirmesi,

ebeveynlerin çocuklarının kabiliyetini görmek amaçlarıyla yer almaktadır. Bu oyunlar; atıcılık ve nişancılık (ok atma, kuşla avlanma), at yarışıdır. Ural Batır (v.) (Başkurt), *Zayatülek ile Hıvhılıv* (Başkurt), *Narikbay* (Kırgız), *Manas* (Radloff) (Kırgız), *Tülek* (Tatar), Tülek Destanı (Tatar), Zayatülek ile Susılu (Tatar), *Mögaa Şagaan Toolay* (Tuva), *Salur Kazan'ın Tutsak Olup Oğlu Uruz'un Çıkardığı Boy* (Dede Korkut Oğuznâmeleri), *Kazan Bey'in Oğlu Uruz Bey'in Tutsak Olması Boyu* (Dede Korkut Oğuznâmeleri) destanlarında av esnasında oynanan oyunlar bulunmaktadır. Tablo 4.6'da destanlarda av esnasında oynanan oyunlar ve bu oyunların oyuncuları gösterilmiştir:

Tablo 4.6 Avdaki oyunlar ve oyuncular

Destanlar ve Türk boyları	**Oyunlar**	**Oyuncular**
Ural Batır (v.) (Başkurt)	Oyun (Genel anlamda)	Ural Batır'ın babası
Zayatülek ile Hıvhılıv (Başkurt)	Atıcılık ve Nişancılık (Kuş Avlama)	Semer Han'ın oğulları
	At Yarışı	
Narikbay (Kırgız)	Atıcılık ve Nişancılık (Av)	Çocuklar
Manas (Radloff) (Kırgız)	Atıcılık ve Nişancılık (Kuşla Avlanma-Yarış)	Er Kökçö ile Manas
Tülek (Tatar)	Atıcılık ve Nişancılık (Kuşla Avlanma)	Tülek ve ağabeyleri
Tülek Destanı Kitabı (Tatar)	Atıcılık ve Nişancılık (Kuşla Avlanma)	Tülek ve ağabeyleri
Zayatülek ile Susılu (Tatar)	Atıcılık ve Nişancılık (Kuşla Avlanma)	Moraks Han'ın oğulları
	At Yarışı	
Mögaa Şagaan Toolay (Tuva)	Atıcılık ve Nişancılık (Ok Atma)	Kanlı Karalı Kara Kögel
Salur Kazan'ın Tutsak Olup Oğlu Uruz'un Çıkardığı Boy (Dede Korkut Oğuznâmeleri)	Atıcılık ve Nişancılık (Şahinle Avlanmak)	Salur Kazan ve beyleri
Kazan Bey'in Oğlu Uruz Bey'in Tutsak Olması Boyu (Dede Korkut Oğuznâmeleri)	Atıcılık ve Nişancılık (Ok Atma-Avcılık)	Uruz ile babası Kazan Bey

Yukarıdaki tablo, Türk destanlarında avda oynanan oyunların; hangi Türk destanına ve boyuna aiy olduğunu, oynayan oyuncuları göstermektedir. Oyunların içeriği ise şu şekildedir:

Ural Batır (v.) (Başkurt)'da (Suleymanov vd. 2014a: 147, Ergun vd. 2014a: 147) "uyın (oyun)" olarak genel anlamda görülür. Ural Batır'ın babası ava çıkar. Avda ayı, kurt, aslan gibi hayvanları canlı tutup getirmeyi Ural Batır'ın babası oyun olarak bile görmez. Onun için avın, oyun kadar dahi zorluğu yoktur. Çünkü ava çıktığı zaman baba yırtıcı hayvanların kanını içmektedir. Hayvanların gücü, kanı içen kişiye geçtiği için avdaki hayvanları avlamak ve avlanmak onun için zor değildir. Destanlarda kahramanlar, gücünü göstermek amacıyla avlanmaya çıkarlar. Burada avcılığın oyunla mukayesesi yapılmıştır ve destan kahramanları için avın oyundan zor olmadığı görülmektedir. Çünkü avlanmak ve avcılık, destan kahramanlarının yaşam tarzlarıdır. Avcılık, kahramanların yaşama ve doğaya karşı atış becerisi kazanmasında önemlidir.

Zayatülek ile Hıvhılıv (Başkurt)'da (Suleymanov 2014a: 316-318, Ergun vd. 2014a: 316-318) "tornalarzı, kozzarzı, öyrekterze tib- (turnaları, kazları, ördekleri vurmak, kuş avlama), "at sabış (at yarışı)" bulunmaktadır. Semer Han, her çeşit oyunu, eğlenceyi, ava çıkıp kuş kurt, geyik avlamaktan çok hoşlanmaktadır. Semer Han, oğullarının hem hünerlerini görmek hem de sınamak amacıyla oğullarını ava gönderir. Bunun için oğullarına birer at seçmelerini, birer avcı kuş almalarını ister. Altı oğlana altı aygır ama Zayatülek'e boz aygır düşer. Avcı kuş olarak da altı ağabey doğan alır, Zayatülek'i sevmeyen ağabeyleri ona ak baykuşu verirler. Ağabeyleri, Zayatülek'i kandırdıklarını zanneder. Ava gittiklerinde Zayatülek'in ağabeylerinin ona verdiği ak baykuşu, şahin olup pek çok kuşu vurunca altı ağabeyi onu kıskanır. Semer Han'ın altı oğlu fare, sincap yakalar. Zayatülek ise kaz, turna, ördek yakalar. Ağabeyleri babasının önüne sıçan ve köstebekleri bırakınca babası sinirlenir. Zayatülek ise turna ve kazları getirince babası gülümser. Babası Zayatülek'e bu başarısından dolayı kıymetli taşlarla bezenmiş bir kemer hediye eder. Ertesi gün yine ağabeyleri ile Zayatülek ava çıkar. Zayatülek'in avı güzel geçer. Ağabeyleri ise avdan eli boş döner. Babası Zayatülek'e ödül olarak ok ile yay hediye eder ve Zayatülek şan şöhret kazanır. Ağabeyleri rezil olur. Destanda av ve avcılık, hanın oğullarının ödüller kazandığı bir oyundur. Böylece çocuklar av avlamaktaki ustalığını, şanını, şöhretini kanıtlamış olur. Avı iyi geçmeyenler rezil olmakta, küçük düşmektedir. Bu durum bir nevi ceza olarak değerlendirilebilir. Destanda Zayatülek'in babası Semer Han, oğullarını sınamak için at yarışına gönderir. Zayatülek'in ağabeyleri ona bir plan kurar ve ağabeyleri dinleniyormuş gibi yaptıkları sırada Zayatülek'in boz atının tabanına demir çivi çakıp

at yarışında yenilmesini, onu rezil edip şanını şöhretini elinden almak ister. Bu planı yerine getirir getirmez ağabeyleri atlarına binip yarışa başlar. Zayatülek'in atı dile gelerek o çiviyi nasıl çıkartması gerektiğini Zayatülek'e söyler ve Zayatülek'in atı yarışta birinci olur. Zayatülek, batır unvanını kazanır. Ağabeyleri küçük düşer.

Manas (Radloff) (Kırgız)'ta (Radloff 2017: 543-769, Yıldız 2017: 543-769) "möröygö (yarış)" yer almaktadır. Kazakların başı Er Kökçö ile Manas, Izık Göl'ü civarında kuş salıp avlanarak vakit geçirmektedir. Kaz, ördeği tutmak için gerekli olan bir kuştur. Eğitilmiş kaz, saklanan ördeği yerinden çıkartmak üzere salınmaktadır Eğlenmek amaçlı oynanan oyun; aynı zamanda avlanma, vakit geçirmek amacıyla da oynanmaktadır. Ayrıca avlanma, tazı ve kuşlarla yapılmaktadır. Avladıkları hayvanlar dağ koyunu, dağ keçisi ve geyiktir. Üşenirlerse kulan avlayacakları, üşenmezlerse günlük yarışma düzenleyecekleri de destanda ifade edilmektedir. Avlanma, eğlence ve yarış amacıyla yer alır. Avlanma, oyunlar, yarışlar; ülkedeki mutluluğu, huzuru da gösteren bir unsurdur.

Narikbay (Kırgız)'da (Kalieva ve Gümüş 2021: 141) "av"ın çocuklar için bir "oyun"a dönüştüğü görülmektedir. Yetişkinlerin dünyası, çocuk için bir eğlenceye/oyuna dönüşebilmektedir veya oyun işlevi görebilmektedir. Narikbay'ın eşi Gülkanış kaplan etine aş erince halkıyla beraber Narikbay, ava çıkar. Avın küçük çocuklar için bir oyun olduğundan burada bahsedilir: "Talgak boldum jolborsko/Bir atin cep toyuuga/Alderi makul boluştu/Jolborsko çabuul koyuuga/Jaradar bolso körsök deyt/Jaş baldar üçün oyun da/Aşerdim kaplan etine/Etini yiyip bir doyabilsem/Halkı kabul etti/Kaplan avına çıkmayı/Yaralı olsa da görsek diyor/Küçük çocuklar için bu oyundur." Destanlarda avlanmak; beslenme, eğitim, kahramanlık, eğlenme amaçlarını da taşımaktadır.

Tülek (Tatar)'te (Urmançı 2007a: 30, Kartalcık ve Kerimoğlu 2007a: 31) "koş atmak (kuşla avlanma)" yer almaktadır. Destanda Baçman Han ve Çaçdar Han adında iki padişah vardır. Baçman Han'ın altmış bir yiğidi vardır. Yiğitler kuşla avlanmaya meraklıdır. Yiğitler, hangi kuşu yakalarlarsa Baçman Han'a getirirler. Bu yiğitlerden biri de Tülek'tir. Tülek'in Ak Yabalak adlı bir kuşu ve Akbüzçe adlı bir atı vardır. Bir gün bu yiğitler hanla birlikte ava, eğlenmeye çıkar. Avda kuşların yakaladıklarını hana

verirler. Ama bu avda hangi kuş uçsa, kaçsa hepsini Ak Yabalak alır ve Tülek'e getirir. Tülek de bunları hana verir. Yiğitler hiçbir şey yakalayamaz ve hana veremezler. Tülek'in başarısını kıskanan ve Tülek'e çok öfkelenen yiğitler, onu öldürmeye karar verirler. Tülek bunların tuzaklarından Hızır aleyhisselamın ve "İsmi Azam" duasının vesilesiyle kurtulur. Av törenlerinde, kuşla avlanma bir performans (oyun)tır. Rekabet, kazanma ve onanma; oyun unsurunun olduğunun işaretidir. Tülek ile altmış yiğidinin kuşla avlanmada rekabeti ortaya çıkartan; Tülek'in kuşunun, bütün kuşları yakalamasıdır. Diğerlerinin başarısız olması, hanın gözünde küçük düşmelerine neden olur. Tülek, kazanarak Baçman Han'ın gözüne girer. Diğer yiğitler kuşla avlanamadıkları için onu kıskanırlar ve Tülek'e plan kurarlar. Kuşla avlanmada kuşların cinsi belirtilmemiştir. Yalnızca kuşla avlanıldığından bahsedilir. Kahramanın ve yiğitlerin sıkça ava gittiği ve avlandığı, bu sayede usta bir avcı olarak kendilerini kanıtladıkları görülmektedir. Nişancılıkta kendini ispat eden, yarışan kahraman, aynı zamanda hoşça vakit de geçirir. Kahramanın avlanması için sahip olduğu av hayvanları bulunmaktadır.

Tülek Kitabı (Tatar)'nda (Urmançı 2007a: 52, Kartalcık ve Kerimoğlu 2007a: 53) ilk varyantta olduğu gibi Baçman Han, kuş avına çıkmaktadır. Her yiğidin de altmış ayrı kuşu bulunmaktadır. Kuş avlamakta Tülek'in eşi benzeri yoktur. Altmış yiğidin kuşları ne avlarsa getirip Baçman Han'a vermektedir ve Baçman Han da onlara on tenge ödül vermektedir. Bir gün ava çıkarlar ve en çok kuşu Tülek'in kuşu yakalar. Bundan dolayı tüm ödülleri Tülek alır. İlk varyantta eğlenmek amacıyla ava çıkılmaktadır. Bu varyantta ise kuşla avlanma, sınama ve yarış amaçlıdır. Çünkü kim en çok kuşu yakalarsa o kişi ödül kazanacaktır. Kuşla avlanma, kahramanın sınanarak ve diğer yiğitler ile yarışarak kendini ispatlamasını sağlamaktadır.

Zayatülek ile Susılu (Tatar)'da (Urmançı 2007a: 112-114, Kartacık ve Kerimoğlu 2007a: 113-115) "kuş çöyer (kuşla avlanma)" ve "at çabış (at yarışı)" geçmektedir. Bir gün Morkas Han, oğulları arasında yarışmalar (kuş avlama, at yarışı) yapacaktır. Bunun üzerine Morkas, oğullarının ava çıkmadan önce at seçmelerini istemiştir. Babası, oğullarına cılız at da olsa almalarını söyler. Bunun üzerine Zayatülek haricinde diğer çocuklar babalarının sözünü tutmaz ve atlar içinde en iyilerini alıp ava çıkarlar. Zayatülek ise babasının sözünü ayakaltına almamak için babasının isteği

doğrultusunda hareket eder. En cılız at, Akbüz tay, Zayatülek'e bakış atar ve Zayatülek atı almak zorunda kalır. Akbüz at, cılız ama çeviktir. Ava çıkmadan önce Zayatülek'in ağabeyleri kartal, şahin, atmaca kuşlarını yanına alırken, Zayatülek'e ise baykuş yavrusu gibi beyaz bir kuş yavrusu verirler. Çünkü Zayatülek, ağabeyleri tarafından dışlanmıştır. Kardeşleriyle birlikte Zayatülek, atını ve kuşunu da alarak ava çıkar. Zayatülek'in ağabeylerinin kuşları turna, kaz, ördek avlarken, Zayatülek'in kuşu sekiz suna denen kuşu avlar. Getirip kuşları hana verirler. Ağabeyleri ve Zayatülek, babası tarafından ödüllendirilir. Diğer ağabeylerine birer altın veren babası Zayatülek'e on altın verir. Zayatülek, her kuş avlamada ağabeylerine göre daha çok kuş avladığıiçin babası ona daha fazla altın verir. Kuşla avlanma bu destanda hanın çocuklarını sınadığı bir oyun olarak yer almaktadır. Bu oyunun sonunda ödül de bulunmaktadır.

Söz konusu destanda (Urmançı 2007a: 114-115, Kartalcık ve Kerimoğlu 2007a: 115) bir gün Zayatülek ve ağabeyleri "at çabış (at yarışı)" yaparlar. Zayatülek'in Akbüz adındaki boz tayı ağabeylerinin atlarını geçer. Zayatülek'in bu oyunlarda maharetini ve yeteneğini gören ağabeyleri onu kıskanır. Çünkü babası, Zayatülek'i daha fazla sevmeye başlar. Zayatülek'i ortadan kaldırmak isteyen ağabeyleri kendi aralarında anlaşıp Zayatülek'i öldürmek niyetiyle altmış kişiyle birlikte göle, kuşla avlanmaya giderler. Diğer ağabeylerinin kuşu, birer kuş avlarken Zayatülek'in kuşu, yedi kuşu birlikte avlar. Av dönüşü kardeşleri ile at yarışı yaparlar. At yarışında Zayatülek birinci gelip babasından hediyeleri alınca ağabeyleri mahcup duruma düşer ve Zayatülek'ten kurtulmak isterler. Ağabeyleri bir plan yapar. Ancak Zayatülek, ağabeylerinin kendisine kurduğu tuzaktan atı sayesinde kurtulur. Destanda at yarışı ve kuşla avlanma yarışları, hanın çocuklarının yeteneğini görmek ve sınamak amaçlı oynanmaktadır.

Mögaa Şagaan Toolay (Tuva)'da (Urmançı 2007: 78-80, Arıkoğlu ve Borbaanay 2007: 79-81) "çüve at- (hedefi vurma, ok atma)" geçmektedir. Mögaa Şagaan-Toolay'ın Möge Bayan-Toolay isimli bir oğlu vardır. Eşinin adı Say-Kuu'dur. Say-Kuu bir erkek çocuk dünyaya getirir. Adını Kanlı Karalı Kara Kögel koyar. Bir süre sonra oğlunu alıp avlanmaya giden Say-Kuu suyu olan bir yere gelip çadır kurar. Üç gün sonra oğlu da avlanmaya başlar. Avlanmanın nasıl olduğunu annesine sorarak öğrenir. Annesi, oğluna babasının çelik saplı keskisi ile sırıktan yay ve temrenli ok yapar. Ok yaparken oğluna nasıl ok yapıldığını da gösterir. Oğlunu sınamak amacıyla

sürekli atış yaptırır ve oğlu hiç ıskalamaz. Sonra oğlan bu okla sürekli ava çıkar ve hayvan avlayarak geri döner. Annesi gittiği ormanın kutsal olduğunu ve oraya gitmemesini öğütler. Avda ok atma, çocuklara deneyim kazandırmak amacıyla öğretilen bir oyundur.

Dede Korkut Oğuznâmeleri'nden *Salur Kazan'ın Tutsak Olup Oğlu Uruz'un Çıkardığı Boy*'da (Tezcan ve Boeschoten 2001: 177) "şahini sal- (şahinle avlanmak)" yer almaktadır. Trabzon tekfuru Kazan'a bir şahin gönderir. O gece eğlenen Kazan ve beyleri ava çıkmaya karar verirler ve şahinle avlanmaya çıkarlar. Av sırasında Kazan, bir kaz sürüsüne şahin salar ancak avlanmakta başarısız olur. Beyleri karşısında mahcup bir duruma düşer. Çünkü av, alplığın göstergesidir. Av; hem bir eğlence hem de alpların yiğitliklerini gösterdiği bir oyundur.

*Dede Korkut Oğuznâmeleri'*nden *Kazan Bey'in Oglu Uruz Bey'in Tutsak Olması Boyu*'nda (Tezcan ve Boeschoten 2001:98, 259) "av avlamak" ve "kuş kuşlamak" yer almaktadır. Salur Kazan'ın oğlu Uruz on altı yaşına gelmiştir. Çocukluktan çıkıp erginlenmesinin zamanı gelmiştir. Çocukluktan çıkması için yay çekmesi, ok atması, baş kesmesi ve kan dökmesi gerekmektedir. Babası Uruz'a bunu söyleyince Uruz da babasının bunları göstermesi için isteğini dile getirir. Salur Kazan da oğluyla beraber yedi günlük azığını alarak ava çıkar. Hem ok atmayı hem de kendi ok attığı yerleri göstermek için ava çıkarlar. Av avlarlar, kuş kuşlarlar ve sığın geyik avlarlar. İlk avın önemli olduğu görülmektedir. İlk av; çocukluktan çıkıp erkekliğe geçmenin, kendini göstermenin bir yoludur. Av avlarlar, kuş kuşlarlar. Sığın geyik avlarlar. Böylece Salur Kazan'ın oğlu Uruz, avı öğrenir ve deneyim kazanır.

Av; eğitim ve kahramanın yiğitliğini göstermesi amaçlarının yanı sıra av sonrası topluca ziyafetlerin yapıldığı av törenlerini içermektedir. Kahramanlar kendi ülkelerinden uzakta avlanmakta ve genellikle büyük hayvanlar avlamaktadır. Çünkü av, ne kadar büyükse kahramanın yiğitliği de o kadar hayranlık uyandırır. Av; kahramanlık göstermesi ve yeteneğini geliştirmesi amacıyla bir araç, bir geçişi sembolize eder. Avlanırken yapılan idman, eylemler sayesinde kahraman kuvvetli bir yapıya da sahip olur. Av mekânı, savaş eğitiminin verildiği mekânlardır. Ava çıkan kahraman ok atarak, kılıç kullanarak vs. eğitilir. Avcılık; kahramanın fiziksel olarak

gelişmesinin, güç kazanmasının yanı sıra zekâ ve yeteneğini de geliştirir. Böylece kahaman, destandaki diğer kahramanlardan farklı bir konuma sahip olur.

4.4 Konuk Ağırlama ve Oyun

Misafirle ya da konukla ilgilenme, varsa sorunlarına yardımcı olma Türk toplumları tarafından yaşatılan bir uygulamadır. Misafiri olduğu gibi kabul etme ve onu memnun etme önemli bir unsurdur. Misafir sevmeyi ve misafire sahip çıkmayı içeren pek çok atasözünü her dilde bulmak mümkündür. Misafirlik, aynı zamanda kültürel bir aktarımdır. Sonraki kuşaklara kültür yoluyla aktarılır. Konuk kelimesi TDK'nin *Güncel Türkçe Sözlük*'ünde "bir yere veya birinin evine kısa süre kalmak için gelen kimse, misafir, mihman" [URL-14] olarak tanımlanmaktadır. Tanımdaki "kısa bir süre" ifadesinden misafirin, misafir olduğu yerde geçici bir süre kalması anlaşılmaktadır. *Karşılaştırmalı Türk Lehçeleri Sözlüğü*'nde "konuk" kelimesi Azerbaycan Türkçesinde "gonag", Başkurt Türkçesinde "kunak, mösafir", Kazak Türkçesinde "konak, meyman", Kırgız Türkçesinde "konok, meyman", Özbek Türkçesinde "mehmân", Tatar Türkçesinde "kunak, mösafir", Türkmen Türkçesinde "mihmân", Uygur Türkçesinde "konak, mehman" olarak yer almaktadır (1991: 498-499). Görüldüğü üzere kelimenin kökü bütün Türk lehçelerinde aynı şekilde kullanılmaktadır. Türkler misafire önem verdikleri için misafir gidene kadar misafir için tüm imkânlarını kullanırlar. *Dede Korkut Oğuznâmeleri*'nde Dede Korkut "Konugı gelmeyen kara evler yıkılsa yeg" (Tezcan ve Boeschoten 2001: 30) diye beddua eder. Buradan anlaşılıyor ki misafiri olan evler, eve bereket, bolluk ve huzur getireceğinden Türk kültüründe evde misafirin olması ve misafir ağırlamalanması önemlidir. Misafiri ağırlama uygulamalarını inceleyen Goffman (2017: 71), misafire duyulan hürmeti nazik ve onurlandırıcı bir davranış olarak nitelendirir. Misafir kendisiyle ilgilenilmesinden ve kendisine kıymet verilmesinden onurlanır ve böylece misafir ile ev sahibi arasında pozitif ilişkiler açığa çıkar.

Türk destanlarında misafirleri ağırlamak amacıyla eğlenceler yapılmaktadır. Bu eğlencelerdeki oyunlar; toplumsal hayatın bir parçası olmuştur. Davet edilen misafirlere eğlenceli vakit geçirtmek amacıyla eğlence düzenlenerek oyunlar oynanır. Bu oyunlar; ok atma, at üstünde oyun, güreş, at yarışı, atışma, salıncak, at üzerinde

güreş, bozuk para kapma, mızrak (nayza), cambıdır. *Altay Buuçay* (Altay), *Kara Yurga* (Başkurt), *Kuzıkürpes* (Başkurt), *Manas Cusup Mamay Varyantı* (Kırgız), *Mezarda Doğan Köroğlu* (Kazak) destanlarında bulunmaktadır. Tablo 4.7'de Türk destanlarında yer alan konuk ağırlama esnasındaki oyunlar ve oyuncular gösterilmiştir:

Tablo 4.7 Konuk ağırlamadaki oyunlar ve oyuncular

Destanlar ve Türk boyları	**Oyunlar**	**Oyuncular**
Altay Buuçay (Altay)	Atıcılık ve Nişancılık (Ok Atma)	Ermen Çeçen ile Caraa Çeçen
Kara Yurga (Başkurt)	At Üstünde Oyun	Ebley
Kuzıkürpes (Başkurt)	Güreş	Halk
	Atıcılık ve Nişancılık (Ok Atma)	
	At Yarışı	
	Güreş	Yiğitler
	Atıcılık ve Nişancılık (Ok Atma)	
Manas (CMV) (Kırgız)	Akıynek (atışma)	Belli değil
	Salıncak	Kız gelinler, gençler
	At Yarışı	Belli değil
	At Üzerinde Güreş (Eniştirme)	Erkekler
	Bozuk Para Kapma	Belli değil
	Cambı	Belli değil
Mezarda Doğan Köroğlu (Kazak)	Oyun (Genel anlamda)	Belli değil
	Oynamak (Eylem)	

Tabloda, beş farklı destanda konuk ağırlanırken oynanan on iki farklı oyun görülmektedir. Bu oyunların içeri ise şöyledir:

Altay Buuçay Destanı (Altay)'nda (Dilek 2002: 204) "og adıjarga (ok atışma)" oyunu geçmektedir. Destanda Altay Buuçay'ın eşi Ermen Çeçen, Altay Buuçay'ın avdan altmış yıl boyunca yurduna dönmemesi üzerine eşinin öldüğünü düşünerek iki vadinin arasında yaşayan iki kağan Aranay ve Şaranay'a mektup yazar ve gelip hem kendisini hem de kızını almasını ister. Aranay ve Şaranay, Altay Buuçay'ı yenemedikleri için bu habere çok sevinirler. Hemen yola çıkan Aranay ve Şaranay hanlar Altay Buuçay'ın yurduna geldiklerinde Ermen Çeçen ve kızı Caraa Çeçen onlara bir eğlence düzenler. Bu eğlencede atışmak için okları da bulunmaktadır. Ancak eğlenceleri çok uzun sürmez. Çünkü Altay Buuçay gelir. Eğlenceler, başka hanların ağırlandığı ortamlardır.

Bu ortamlarda düşmanlar ya da hainler de ağırlanır. Hanlar şüpheye düşmeden davete icabet eder ve misafirin oyunlarla eğlenmesi, hoşça vakit geçirmesi için oyunlar düzenlenir.

Kara Yurga (Başkurt)'da (Suleymanov vd. 2014a: 303, Ergun vd. 2014a: 303) "at östönde uyın (at üstünde oyun)" geçmektedir. Destan kahramanlarından Ebley, sevdiği kız Maktımhılıv'ın daveti üzerine konuk olur. Ebley, konuk olduğu zaman onların da isteği üzerine türlü eğlenceler, at üstünde oyunlar oynar. Her günlerini oyunla, eğlenceyle geçirirler. Ebley'in kahramanlığını ve yiğitliğini gören Maktımhılıv, Ebley'i eş olarak ister.

Kuzıykürpes (Başkurt)'te (Suleymanov vd. 2014b: 593-594, Ergun vd. 2014b: 593-594) "köreş (güreş)", "uk at- (ok atma)" ve "at sabış- (at yarışı)" da geçmektedir. Kazak bahadırı Sarıbay, Karabay Batır'ı yaylağında misafir eder. Sarıbay; civardaki tüm batırları, ata usta binicileri çağırıp arslan öldüren Karabay Batır'ı tanıştırmak için mal kesip büyük bir toplantı düzenler. Bu toplantı üç gün sürer. Yemek yendikten sonra eğlenceler, oyunlar başlatılarak güreş, ok atma ve at koşturma oyunları oynanır. Bu oyunları kimin, nasıl oynadığı ile ilgili bir bulgu yoktur. Oyunların ardından gelen misafirler; Karabay'ı överler, ev sahibi Sarıbay'a da teşşekkür ederek ayrılırlar. Karabay Batır'a, Sarıbay en iyi iki argımağını (en iyi cins at) armağan olarak verir. Karabay, bu armağana karşılık bir hediye hazırlayıp Sarıbay'ın oğlu Yalanbay'a verir. Bu hediyelerden ilki eyer üstüne ak tula (yünden dövülüp keçe gibi basılan dokuma) sorguç yayıp iki asil kilimle kaplatır. Diğer armağanı ise bir tulum kımız, kurut ve yağ astırmasıdır. Ayrıca Yalanbay'a bir sadak oku yayıyla birlikte verir. Bu oyunlar ve eğlenceler; Sarıbay ve Karabay'ın dostluğunu daha da pekiştirmesi, Sarıbay'ın Karabay'ın kahramanlığını, gücünü kabul etmesi anlamına da gelmektedir. Bu vesile ile aralarındaki huzur sağlanır ve Kazak halkı Karabay'ı tanır. İki boyun dostluğu halka, eğlenceyle duyurulur.

Söz konusu destanda (Suleymanov vd. 2014b: 596, Ergun vd. 2014b: 596) "köreş (güreş) ve "uk at- (ok atma)" geçmektedir. Destanda Sarıbay, bu kez dostu Karabay'ın daveti üzerine ona misafirliğe gider. Karabay, dostu Sarıbay'ı karşılar. Günlerini dostça gönül eğlendirerek geçirirler. Kendileriyle beraber gelen yiğitler güreşir, ok

atışır, diğerleri de kuray (Başkurt müzik aleti, bir nevi kaval) çalıp yırlarlar. Böylece Sarıbay ve Karabay'ın dostluğu daha da pekişir. Başkurt halkı Sarıbay'ı tanır. Hanların birbirlerine karşı sevgisini daim tutma amacıyla eğlenceler düzenlenmektedir.

Manas Cusup Mamay Varyantı (Kırgız)'nda (İnayet 2017: 35) "akıynek (atışma), selkinçek (salıncak), külügün çaap (yörük atını koşturmak), er eniş (at üzerinde güreş), tenge (yerden para kaldırmak, bozuk para kapma), nayza (kargı), cambı (sikkeyi vurmak, cambı)" oyunları yer almaktadır. Kırgızların dağılmadan önce, eski yurtlarındayken toylar ve törenler (kutlamalar) yapılmaktadır. Bu kutlamalarda Kırgızların dağılmadan önce oynadığı oyunlar da vardır. Bu oyunlardan birisi "akıynek (atışma)"tir. Mehtaplı bir gecede atışma yaparlar. Kutlamalarda kız gelinler, gençler altı sırıklı salıncakta sallanmaktır. Misafir çağırıp eğlence düzenleyip düzlükte at yarışı yapılmaktadır. Bu eğlencede erkekler arasında "er eniş (at üzerinde güreş)" oynanmaktadır. Kırgız Sözlüğü'nde enğiş "birbirini at üzerinde çekmek ve eyerden düşürmeye çalışmak" (Yudahin 1998a: 333) olarak tanımlanmıştır. Bu törenlerde "tenge (yerden para kaldırmak, yerden bozuk para kapma)" oyunu da bulunmaktadır. Kırgızlar eğlence olarak "nayza (kargı)" ve "cambı at- (sikkeyi vurmak, cambı)" oyunu da oynamaktadır. Bu oyunlar, Kırgızların savaştan önce huzur ve keyif içinde yaşadığını, her gününün eğlence içinde geçtiğini göstermektedir.

Köroğlu'nun Kazak varyantı *Mezarda Doğan Köroğlu'*nda *(Ekici 2004: 258)* Köroğlu'nun dayısı Gejdem Bey, Rayhan Arap'ın şehrine gelir. Rayhan Arap ile dost olan Gejdem Bey için Rayhan Arap, bir eğlence düzenler. Eğlence, oyunlar ile geçer. Destanda genel anlamda oyun ve "oynamak" fiili yer almaktadır: "Oturdular, oynayıp eğlenerek, yiyip yemeğini / (…) Harika eğlence ve oyunlarla günler geçmiş."Oyun, misafirler ağırlamak için yapılan eğlencelerde yer almaktadır.

Başarılı bir hanı ülkeye davet etmek, davet edilen ülkede büyük bir sevinç yaratmakta ve ağırlama konusunda hassas davranılmaktadır. Misafir geldiğinde oyunlarla eğlenilir. Oyunların amacı bir arada bulunup sosyalleşerek eğlenmektir. Aynı zamanda halk, misafirleri tanımış olur. Oyun, ikili ilişkileri de güçlendirir.

4.5 Mevsimlik Bayramlar ve Oyun

Bayramlar; birlik ve beraberliğin sağlandığı, insanlar arası ilişkilerin güçlendirildiği ve halkın tamamını esas alan özel günlerdir. Bayramlar, XI. yüzyılda "bayram yeri" adı verilen meydanlarda kutlanmaktaydı. Bayram yerleri çiçeklerle süslenip çıra ya da meşalelerle aydınlatılmaktaydı (Koca 2002: 79). İlkbahar mevsiminde Türklerin oyun oynadıkları tespit edilmiştir. Bahaeddin Ögel (1971: 122-150); Uygurların ilkbahar olduğunda toplanarak Buda mabetlerine gidip burada atlarına bindiklerini, gördükleri her şeye ok attıklarını ya da mızraklaştıklarını ifade etmiştir. Bu hareketleri, kötü ruhları defetmek amacıyla yaptıklarını yani bir ritüel olarak yaptıklarını belirtir. Ayrıca Eski Türklerde yılbaşılarının baharın gelişiyle olduğunu ve yılın ilk gök gürlemesi ile anlaşıldığını hatta Göktürklerin bahar bayramlarında at yarışları yaptığını, şarkılar söylediğini de vurgulamıştır. Uygurların kışın Turfan'da oturduğunu, bahar gelince de Beş-Balıg şehrine göç ettiğini de söyler (1971: 122-150). İlkbaharın gelişiyle Hakaslar ekinlerini ektikten sonra "Ören Hurtı" bayramı yaparlar. Bu bayram; Sahalarda Isıakh, Tatarlarda Sabantoy, Başkurtlarda Habantoy, Çuvaşlarda Agatoy adı verilen bayramlar ile aynı nitelikleri taşımaktadır. Kuzey Türklerinde ise bahar bayramı Nevruz'dur (Butanaev'den akt. Deliömeroğlu 1997: 46). Dolayısıyla bayramları kutlamak Türk kültüründe önemli bir yer tutmaktadır.

Türk destanlarında eğlenme ve hoşça vakit geçirmek için mevsimsel bayramlarda da oyunlar yapılmaktadır. Bu kutlamalarda yarışma ve oyunların ayrı bir önemi vardır. Türk destanlarından Başkurt destanlarında Başkurtların mevsimlik bir bayramı olan Habantoy (sabantoy) eğlencelerinde ve Kırgız destanlarında Kırgızların göç ettikleri sırada oyunlar oynadıkları görülmektedir. Türk destanlarında mevsimlik bir bayram olan Habantoy (sabantoy)'da; at yarışı, güreş; Kırgızların göç ettiği bir zamanda da kalpağı düşürme oyunları oynanır. Bu oyunlar; *Alasabır* (Başkurt), *Ebrey Batır* (Başkurt), *Canıl Mırza* (AÇV) (Kırgız) destanlarında yer almaktadır. Tablo 4.8'de mevsimlik bayramlardaki oyunlar ve oyuncular gösterilmiştir:

Tablo 4.8 Mevsilik bayramlardaki oyunlar ve oyuncular

Destanlar ve Türk boyları	**Oyunlar**	**Oyuncular**
Alasabır (Başkurt)	At Yarışı	Tabınlar ile Kazaklar
Ebrey Batır (Başkurt)	Güreş	Ebrey ve diğer güreşçi
	At Yarışı	Alasabır at
Canıl Mırza (AÇV) (Kırgız)	Kalpağı Düşürme	Canıl Mırza

Bu tablo; üç destanda mevsimlik bayramlarda oynanan üç farklı oyunun oynadığını göstermektedir. Oyunların içeriği ise şu şekildedir:

Alasabır (Başkurt)'da (Suleymanov vd. 2014b: 574-578, Ergun vd. 2014b: 574-578) "at sabış (at koşusu, at yarışı)" bulunmaktadır. Habantoy (Sabantoy) adlı gün, Elteşle adlı köyde kutlanmaktadır. Habantoy (sabantoy), ilkbahar mevsiminde yapılan "yaban" (saban) atılıp, ekin ekildikten sonra düzenlenen kutlama, milli bayramdır (Suleymanov vd. 2014b: 588). Bu bayramda halk, atlarını koşturarak sınamaktadır. Bu bir âdettir. Destanda 30 Ağustos 1846 tarihi yani Habantoy yaklaşmaktadır. Zölkerney, bayram yaklaştığı için koşu mesafesini artırarak yarış düzenleyip Alasabır'ı sınar. Alasabır, yarışları kazandığı için yarışmaya katılan diğer kişiler bugün yarışma olmayacak diye kandırmaya, hile yapmaya çalışsalar da emellerine ulaşamazlar. 30 Ağustos 1849'da yarışa iki yüz at katılır. Bu yarışın sonunda hediyeler de verilecektir. Yarış Tabınlar ile Kazakların atları arasında olacaktır. Atlar sıralanır ve yarış bir tüfek atışıyla başlar. Alasabır bu yarışta yarım kilometre kadar yine önde gelir. Bu yarışın ödülleri; ikisi altınla, birisi gümüş olan Buhara yeleni, sınır boyu komisyonu reisi General Binbaşı Lazıjinskiy'in gümüş kupası, firuze taşlı altın yüzüğü, gümüşten dökülmüş askerî borazanı, gümüş desen işlemeli takkesi, tüccar Deyev'in vade ettiği devedir. Alasabır yarışı kazanır ve ödüler atın ve sahibi Zölkerney'in olur. Eğlence ve atlarını sınama amaçlı yapılan Habantoy eğlencelerini kazanmanın önemli olduğu anlaşılmaktadır.

Ebrey Batır (Başkurt)'da (Suleymanov vd. 2014b: 588, Ergun vd. 2014b: 588) "köreş (güreş)" ve "at sabış (at yarışı)" yer almaktadır. Habantoy, destanda 30 Ağustos 1846 tarihinde yapılmaktadır. Yüksek dereceli misafirler davet edilir. Kervansarayı resmi bir törenle açtıktan sonra Habantoy oyunları başlar. Habantoy oyunlarına; güreşçiler,

koşu atları, kuraycılar, yırcılar, söz ustası sesenler, her türlü hüner sahipleri gelir. Kervansarayı resmi bir törenle açtıktan sonra o gün öğleye kadar at koşusu yapılır, sonra meydana güreşçiler çıkar. At koşusuna Tabın uruğundan Zölkerney adlı biri Alasabır adlı atıyla gelmiştir. Güreşe de Ebrey Batır gelmiştir. Meydanda zincirle bağlanmış bir güreşçi, meydana çıkanları fırlatmaktadır. O sırada herkesin gözü Ebrey'i arar. Ebrey'in güreşe çıkmayacağını öğrenen ihtiyarlar, Ebrey'in yanına giderek sebebini sorar. İhtiyar kişi kendi kıyafetini çıkarıp Ebrey'e verir. Ebrey, meydana çıkarak güreşe katılır. Zincirli güreşçi ile Ebrey, birbirlerini bellerinden yakalarlar. Zincirli güreşçi Ebrey'i kaldıracakken Ebrey Batır, diğerinin belinden sıkıca tutup basar. Üç kez bellerini sınayarak meydanda dönerler ve bu sırada Tabın uruğu Ebrey'e "Haydi" diye gürültü yapar. Ebrey, zincirli batırı göğsüne kaldırıp ayaküstünde durarak başucundan fırlatır. Tabın uruğu, meydan ortasına çıkarak Ebrey'i havaya kaldırarak sevinir. Bu sırada at yarışının birincisi de Ebrey'in atı Alasabır'dır. Kervansaraydaki Habantoy'da, Tabın uruğunun saygınlığını ve şanını yücelten bu oyunların nesilden nesile anlatıldığını destan anlatıcısı ifade eder (Suleymanov vd. 2014b: 589-590, Ergun vd. 2014b: 589-590). Destanda anlatılan güreş ve at yarışı oyunları, ilkbahar mevsiminde Başkurt halkının Habantoy adlı milli bayramlarında oynanmaktadır. Bu oyunlar hem eğlence amaçlı hem de destan anlatıcısının belirttiği gibi Başkurt halkının saygınlığını ve şanını yücelten oyunlardır.

Canıl Mırza Abdıbalık Çorabayev Varyantı (Kırgız)'nda (Caynakova 2004: 82-84, Aça 2004: 82-84) "kalpağı düşürme oyunu (bozuk para kapma)" yer almaktadır. Oyunun adı destanda bulunmamakla birlikte "caa atıp (yay çekip), kalpag (kalpak), kalpaktı teşe bir attı (kalpağı delip geçti)" kelimelerinden kalpağı düşürme oyunu olduğu anlaşılmaktadır. Destanda bir göç gününde genç oğlanlar eğlenmekte ve oyunlar oynamaktadır. Bu sırada genç delikanlılar, Kalmatay'ın eşi Canıl'a "Yengeciğim, hüner göster" (Aça 2004: 74) diyerek bir istekte bulunur. Canıl kabul etmeyince eşi Kalmatay'a şikâyet ederler. Kalmatay da Canıl'dan ok atışını göstermesini ister. Canıl; kabul etmeyince Kalmatay, Canıl'ı dövüp Canıl'a hakaret etmeye başlar. Canıl, mecburen kabul eder. Canıl'ın Kalmatay ile evlenirken tek bir şartı vardır. Bu da kendine eziyet etmemesidir. Kalmatay, bu hareketiyle Canıl'a eziyet etmiştir ve Canıl, "Uyandırdın da Canıl'ın/Unutup kaldığı işini" (Aça 2004: 79) der ve Kalmatay'a sözünde durmadığını söyler. Canıl bunun üzerine silahlarını kuşanır ve

Karadolu atıyla koşmaya başlar. Göğe fırlatılan kalpakları yere düşürmeden okuyla vurup hünerini gösterir. Bu sırada halk, Canıl'ın bu oyunlarını izler. Belirlediği yiğidin samur kalpağını fırlatmasını söyleyen Canıl, at üzerinde okunu atarak yiğidin kalpağını deler. Kalpak yere düşene kadar ikinci ve üçüncü okunu arka arkaya atar. Hiçbirinde de kalpağı ıskalamaz. Ardından Canıl, önceki alışkanlıklarını hatırlayarak her şeyi arkasında bırakıp yurduna kaçar. Kalpağı düşürme oyunu, destanda kahramanın yiğitliğini ve kahramanlığını göstermesini, ayrıca kahramanın harekete geçirerek yurduna dönmesini sağlar.

Mevsimsel eğlencelerdeki oyunlar; kutlamak, eğlenmek, halkın şanını ve saygınlığını yüceltmek için oynanmaktadır. Aynı zamanda kurguda önemli bir işleve de sahiptir.

4.6 Kağan Tayini ve Oyun

Büyük bir eğlenceyle kutlanan tahta çıkma dönemleri, halkın katıldığı toplu eğlencelerdir. Ülkeye yeni bir kağan tayin edildiğinde, kağanın beyliği tanındığında eğlenceler düzenlenmekte ve oyunlar oynayarak kutlanmaktadır. Bu eğlenceler; padişahların gücünü göstermektedir. Yemekler yenir ve halkın mutlu olması sağlanır. Kağan tayin edildikten sonra düzenlenen eğlencelerde oyunlar; güreş, ok atma, at yarışı, atışma, kökbörü, at üzerinde güreş, mızrak müsabakası, at üstünde oyundur. Bu oyunlar; *Zayatülek ile Hıvhılıv* (Başkurt), *Ebrey Batır ile Alasabır* (Başkurt), *Möyten Bey* (Başkurt), Bagış (Kırgız), *Rüstem Han* (Özbek), C*engiznâme- Agaz-ı Bedibek Han* destanlarında bulunmaktadır. Bu destanlarda geçen oyunlar ve bu oyunların kimler tarafından oynandığı Tablo 4.9'da gösterilmiştir:

Tablo 4.9 Kağan tayinindeki oyunlar ve oyuncular

Destanlar ve Türk boyları	**Oyunlar**	**Oyuncular**
Zayatülek ile Hıvhılıv (Başkurt)	Güreş	Halk
	Atıcılık ve Nişancılık (Ok Atma)	
	At Yarışı	
	Âşıklar-Yırcılar-Kuraycılar Yarışı (Atışma)	Âşıklar, yırcılar ve kuraycılar
Ebrey Batır ile Alasabır (Başkurt)	At Yarışı	Alasabır at ile diğer koşu atları
	Güreş	
Möyten Bey (Başkurt)	At Yarışı	Atlar
	Güreş	Pehlivanlar
Bağış (Kırgız)	At Yarışı	Delikanlılar
	Kökbörü	
	At Üzerinde Güreş (Oodarış)	
	Mızrak Müsabakası (Sayış)	
	At Üstünde Oyun	
Rüstem Han (Özbek)	Oynamak (eylem)	Rüstem Han ve eşi Aftabay
Cengiznâme- Agaz-ı Bedibek Han	Oyun (Yarış)	Belli değil

Bu tablo, Türk destanlarında kağan tayininde sekiz farklı oyunun oynandığını göstermektedir. Bu oyunların içeriği ise şöyledir:

Zayatülek ile Hıvhılıv (Başkurt)'nda (Suleymanov 2014a: 325, Ergun 2014a: 325) "köreş (güreş)", " uk atıv (ok atma)", "at saptırıv bayge (at koşturma yarışı), "sesender, yırsı, kuraysı yarışı (âşık, yırcı, kuraycı yarışı)" bulunmaktadır. Destanda Semer Han ölünce oğulları, taht için birbirleriyle savaşır. Halk ise Zayatülek'in han olmasını ister. Altı ağabeyi birbirlerini öldürür ve Zayatülek han seçilir. Zayatülek'in han seçilmesi şerefine bir toy düzenlenir. Bu toyda meydanda güreş, ok atma, at koşturma yarışları düzenlenmiş; âşıklar, yırcılar, kuraycılar yarışı yapılmıştır. Tahta çıkmayı kutlamak amacıyla yapılan eğlenceler, halkın da katıldığı ortamlardır. Bu eğlenceler, hanın ihtişamını gösterir. Komşu ülkelere de ülkenin gücünü göstermesini sağlar. Yemekler yenir ve gelenlerin eğlenmesi, mutlu olması sağlanır.

Ebrey Batır ile Alasabır (Başkurt)'da (Suleymanov vd. 2014b: 569, Ergun vd. 2014b: 569) "bulgan (koştur-)", "yügerekterze (koşu atları)" ifadeleriyle at yarışı oyunu

geçmektedir. Irımbur'da tahta çıkılan bir dönemde (koronovanya) meclis toplanır ve eğlence amacıyla at yarışı yaptırılmak istenir. Atlar, yirmi kilometrelik mesafede koşturulacaktır. Bunun için her uruk kendi batırını götürür. Lokman Kanton, Eberey Batır'ı vergi parası ödemediği için ambara kapattırmıştır. Çünkü Eberey Batır yoksuldur. Bu parayı ödeyememiştir. Eberey Batır'ı hapisten çıkartıp Irımbur'a, meclise güreşe göndermek isterler. Eğer Eberey Batır, bu kişileri yenerse hem hapisten kurtulacak hem de bir yılkı yavrusuna sahip olacaktır. Eberey Batır, Alasabır adlı atı koşuya çıkmazsa kendisinin de güreşe gitmeyeceğini söylemesi üzerine Alasabır'a, Lokman Kanton'un oğlu Zulkarney'i bindirip yarışmaya gönderirler. Alasabır, üzerindeki çocuğu fırlatır ve yarışa devam eder. Koşu atlarının hepsini geçen Alasabır birinci gelir. Halk, ona hayran kalır. Zulkarney; utancından meydana gelemez, gizlenir. Alasabır'ı çok beğenirler. Eberey Batır, atı Alasabır'ın yanına gelir. Tüccarlar, Alasabır adlı atın üzerine ipek ve pahalı kumaşları sererler. Lokman Kanton'un oğlu Zülkarney Alasabır'ı Eberey'e sormadan bir başkasına satar. Destandaki at yarışında kaç yarışmacının katıldığı belli değildir. Atlar yirmi kilometrelik mesafede koşarlar. Halk, izleyici olarak tahta çıkma törenlerine katılır. Tahta çıkma törenlerindeki eğlenceler ve oyunlar, beyliğin ve hanın büyüklüğünü gösterir.

Söz konusu destanda (Suleymanov vd. 2014b, Ergun vd. 2014b: 571-572) "köreş (güreş)" yer almaktadır. Irımbur'da tahta çıkılan dönemde meclise Kazaklar, Başkurtlar katılır. Oyunlar oynanarak eğlenceler yapılır. Destan kahramanı Eberey Batır, vergi ödeyemediği için hapse atılmıştır ancak tüm urukların katılacağı güreş yarışına Eberey Batır'ın katılması istenir. Bunun üzerine Eberey Batır da güreşir ve yener. Herkes tek tek çıkıp Eberey Batır ile güreşir. Halk, Eberey Batır'ın çok yorulduğunu, dinlenmesi gerektiğini söyler. Bunun üzerine Eberey Batır bir şeyler yiyip dinlenir. Sonra yine güreşmeye devam eder. Sadece Türkiye'den gelen bir batırla güreşi kalmıştır. Eberey Batır, bu batırla güreşmeye başlar. Uzun süre güreşe tutuştuktan sonra Eberey, bu güreşçiyi de yener. Ödül olarak Eberey'e ipek kumaş gibi hediyeler sunarlar. Sonra Kalmuk'tan bir batırın geldiğini söylerler. Bu batırla da gücünü sınayan Eberey, var gücüyle kaldırıp yere atınca devriyeler ve polisler gelir. Eberey, bu batırın Kalmık batırı değil az önce güreştiği Türk bahadırı olduğunu, Türk batırının kılık değiştirerek yalan dolan çevirmeye geldiğini söyler. Eberey,

yendiklerinin içinden bir bahadırın tekrar güreşmeye gelmesi üzerine onu öldürür. Onu, hile yaptığı için öldürdüğünü söyler. Ödül olarak halk, onu havaya kaldırır. Tahta çıkılan dönemlerdeki oyunlar, hem eğlence ve kutlama amaçlı hem de bahadırların gücünün sınanması amacıyla oynanmaktadır.

Möyten Bey (Başkurt)'de (Suleymanov vd. 2014c: 106-107, Ergun vd. 2014c: 106-107) "at beyge (at yarışı)" ve "güreş" oyunları geçmektedir. Destanda Tuksaba Bey'in çocuğu Möyten Bey, otuz yıl boyunca Başkurt uruklarına beylik eder. Onun beyliğini batırlar tanıdığında meclis toplanarak eğlence düzenler. Bu eğlencede atlar yarışır, pehlivanlar güreşir. Bu oyunlar, beyliğin gücünü göstermekle beraber eğlence amaçlı oynanmıştır.

Bagış (Kırgız)'ta (Akyüz Öztokmak 2019: 292-295) "tay minip carış- (tay binip yarışmak, at yarışı)", "kökbörü-ulak (kökbörü)", "oodarış (oodarış, at üzerinde güreş)", "sayış (sayış, mızrak müsabakası)", "kıltıldatıp corgo *(yorga atları oynatmak,* at üstünde oyun)" bulunmaktadır. Bagış'ın babası Bay, oğlu Bagış'ın hem Kalmuklarla savaşmaması hem yurdunda kalması hem de yaşlandığı için oğlu Bagış'a beyliğini verir. Destan kahramanı Bagış'ın, Cediger halkının başına yönetici olması sebebiyle bir toy tertip edilir. Bagış'ın beyliği için verdiği eğlence üç gün sürer. Toyda önce tay yarışı yapılır. Sonra bey olacak delikanlılar kökbörü-ulak oyunu oynar. Kunan atları eğitip yetiştiren bileği sağlam yiğitler, oodarış (at üzerinde güreş) ve sayış (mızrak müsabakası) oyunlarına seçilir. Ardından seçilen yiğitleri giydirip kuşandırıp Bagış'ın köyüne getirirler. At oynatırlar. Oyunlara bileği sağlam delikanlıların seçilmesi, oyunlara güçlü kişilerin katıldığını gösterir. Tahta çıkmayı kutlamak amacıyla yapılan eğlenceler, halkın da katıldığı kalabalık ortamlardır. Kutlamak, eğlenmek, güçlü yiğitleri izlemek amacıyla oyunlar oynanmaktadır.

Rüstem Han (Özbek)'da (Fedakar 2016: 248-249) oyun, "oyna- (oynamak)" anlamındadır. Destanda Sultan Han, oğlu Rüstem'e padişahlığı devretmek için bir eğlence düzenler. Rüstem, kendisinin bir pehlivan ve bahadır olduğunu söyleyerek padişahlığı istemez. Rüstem, eşi Aftabay ile bu eğlencede oynayıp eğlenirler.

Cengizname'de *Agaz-ı Bedibek Han*'da (Ötemiş Hacı'dan akt. Gülensoy 2020: 68) Bedibek, han olur ve eğlence düzenler. Bu eğlencede yarışlar yaptırır. Hangi yarışların olduğuna dair bir bulgu yoktur.

Han, kağan tayin edildikten sonra düzenlenen kutlamalarda oyunlar; kutlamak, eğlenmek ve yeni yöneticiyi halka, komşu illere duyurmak, halka yeni yöneticinin kim olduğunun duyurusunu yapmak, kağanın otoritesini sağlamlaştırmak amaçlarıyla yer almaktadır.

4.7 Savaş ve Oyun

Türk destanlarındaki oyunlar; savaş öncesi ve savaşa giderken savaş talimi amacıyla ve savaş sonrası düzenlenen eğlencelerde oyunların oynandığı görülmektedir. Oyunlar; savaş hazırlığı, taktiği ya da talimi niteliği de taşımaktadır. Oyunlar, bir çeşit savaş talimidir. Oyun kurallarına uymak, verilen görevlere itaat etmek ya da görevi eksiksiz yapmak gibi unsurlar oyunun özellikleridir. Türk destanlarında savaş öncesinde talimler yapmak, yiğitliği öğrenmek ve göstermek, savaş teçhizatlarını (mızrak, kılıç vs.) kullanmayı öğrenmek ve eğitim, savaşa giderken oyunlarla idman yapmak, güçlü olduklarını göstermek, savaş sonrasında eğlenmek amaçlarıyla oyunlar yer almaktadır. Bu oyunlar at yarışı, güreş, kılıç, mızrak, at üzerinde güreş (oodarış), atıcılık ve nişancılık, kökbörü, mızrak (süngü), ordo, beştaş, çakmak, satranç (çatıraş), akaçölüm, saklambaç, kara koyum dümpüldök, salıncak, korgol, at üstünde oyun, mızrak müsabakası, dama, silahşorluktur. *Kırk Kız* (Karakalpak), *Kurmanbek* (Kırgız) (SV), *Kurmanbek* (Kırgız), *Canış Bayış* (Kırgız), *Coodarbeşim* (Kırgız), *Manas* (CMV), Bagış (Kırgız), *Edigey (Tatar), Kangıvay Mergen* (Kırgız), *Aldın Çaagay* (Tuva), *Mezarda Doğan Köroğlu* (Kazak), *Çamlıbel Kuşatması* (Özbek), *Emir Göroğlu* (Uygur), Er Sogotoh (Yakut), *Battal Gazi*, *Danişmend Gazi* destanlarında savaş talimi amacıyla oyunlar yer almaktadır. Ayrıca savaş sonrası eğlencelerdeki kutlamalar da Türk destanlarındaki oyunlarda yer almaktadır. Hanlar, savaş sonrası zafer kutlamak amacıyla halka ve orduya moral vermek için eğlencelerde oyunlar yer almaktadır. Türk destanlarındaki savaş öncesi, savaşa giderken ve savaş sonrası eğlencelerdeki oyunlar ve oyuncular Tablo 4.10'da şöyle gösterilmiştir:

Tablo 4.10 Savaş öncesi, esnası ve savaş sonrası oyunlar ve oyuncular

Destanlar ve Türk boyları	**Oyunlar**	**Oyuncular**
Kırk Kız (Karakalpak)	At Koşturma	Gülayım ile kırk kızı
	At Koşturma	
Kurmanbek (Kırgız) (SV)	At Üzerinde Güreş (Er Eniş)	Halk
	Güreş	
	At Yarışı	
	Kökbörü (Oğlak çekiştirme)	
Kurmanbek (Kırgız)	Oyun (Genel anlamda)	Kurmanbek ile kırk yiğidi
	At Yarışı	
	At Üzerinde Güreş	
	Kökbörü	Belli değil
Canış Bayış (Kırgız)	Kılıç	Canış ile Bayış ve Suban
	Mızrak	
	Atıcılık ve Nişancılık (Tüfek)	
	At Üzerinde Güreş	
Coodarbeşim (Kırgız)	Atıcılık ve Nişancılık (Ok Atma)	Er Töştük ve babası
Manas (CMV) (Kırgız)	Kökbörü	Delikanlılar
	Ordo	
	Beştaş (Toptaş-Kumalak)	
	Çakmak	
	Satranç (Çatıraş)	
	Kökbörü	Halk
	Akaçölüm	Çocuklar
	Saklambaç	
	Kara Koyum Dümpüldök	
	Salıncak	Kadın kızlar
	At Yarışı	Akkula, Köteke ve Telkızıl ve diğer atlar
	Tay Yarışı	Genç, yaşlı herkes
	At Üzerinde Güreş (Oodarış)	
	Ordo	
	Korgol	
	Satranç (Çatıraş/Keşte)	
	Beştaş (Kumalak/Toptaş)	
Bagış (Kırgız)	Mızrak Müsabakası (Er Sayış)	Bagış ve Cediger halkı
Edigey (Tatar)	Oynamak (eylem)	Belli değil
Kangıvay Mergen (Tuva)	Oynamak (eylem)	Belli değil

Tablo 4.10'un devamı

Destanlar ve Türk boyları	**Oyunlar**	**Oyuncular**
Aldın Çaagay (Tuva)	At Yarışı	Kuçun Sagaan adlı at ile diğer atlar
	Güreş	Küüçütü Bayır ile pehlivanlar
Mezarda Doğan Köroğlu (Kazak)	Atıcılık ve Nişancılık (Ok Atma)	Köroğlu ile Babalı yiğit
Çamlıbel Kuşatması (Özbek)	Oynamak (eylem)	Göroğlu ve adamları
Emir Göroğlu (Uygur)	Mızrak	Göroğlu
Er Sogotoh (Yakut)	Güreş	Güçlü kişiler
	Satranç	Belli değil
	Dama	
Battal Gazi	At Koşturma	Seyit Battal (Cafer) ile Gazan
	Mızrak (Süngü)	
	At Koştururken At Altından Geçme (At Üstünde Oyun)	
	Gürz	
	Kılıç	
	Güreş	
	Silahşorluk	
Danişmend Gazi	At Üstünde Oyun	Danişmend Gazi
	Mızrak (Süngü)	

Bu tablo, Türk destanlarında savaş öncesinde, esnasında ve sonrasında yirmi dokuz farklı oyunu göstermektedir. Oyunların içeriği ise şu şekildedir:

Kırk Kız (Karakalpak)'da (Uygur 2007: 70-71) "jorğa sürgiz (at koşturma)" geçmektedir. Gülayım, kendi bağında kırk kızı ile zırhlarını giydirip ata binip savaş talimi yaptırmaktadır. Bu savaş taliminde Gülayım, kırk kızını ata bindirip çalıştırmaktadır. Savaş talimi için kırk kızını atlarına bindirip koşturmaktadır. Böylece Gülayım, alıştırmalar yaptırarak hem atlarına hem de kırk kızına güç kazandıracaktır.

Söz konusu destanda (Uygur 2007: 412-413) yine "at şınıqtır- (at koşturma)" yer almaktadır. Sarkop şehrinin hanı Allayar'ın kızı Gülayım, Meyveli'de kırk kızıyla birlikte yaşamaktadır. Surtayşa adlı zalim Kalmuk hanı, Sarkop şehrine sefer düzenler. Surtayşa Han, bu seferi düzenlerken Gülayım da kırk kızıyla atlarını güçlendirmek ve alıştırma yapmak için kalesinin kapısına kilit vurup çöle doğru sefere çıkar. Savaş öncesi atları koşturup yarıştırarak atların gücünü pekiştirirler. Bu çölde kırk gün at

koştururlar ve büyük bir dağda konaklarlar. Savaş öncesi yapılan bu talim, onlara ön hazırlık olacaktır.

Kurmanbek Sarıkunan Varyantı (Kırgız)'nda (Arvas 2019: 228) Kalmuklarla yapılan savaşta Kurmanbek yaralanır. Kaşkar Hanı ve Kurmanbek'in dostu Akkan, tabipleri getirir ve Kurmanbek'i tedavi ettirerek iyileştirir. Ölümden dönen Kurmanbek için Akkan, bir toy düzenler. Bu toyda önce "er eniş (at üzerinde güreş)" ve "küröş (güreş)" oyunları oynanır. Konaklayan halk arasındaki anlaşmazlık çözülür. Anlaşmazlık çözüldükten sonra halk sayılır ve ikiye bölünerek oyunlar başlatılır. Önce er eniş (at üzerinden düşürme) ve güreş oyunu oynanır. İki yiğit çıkar ve güçlü olan kazanarak ödülünü alır. Er eniş ve güreşin ardından "at bayge (at yarışı)" da yapılıp kazanana yine ödül verilir. Atlar halkın göreceği bir düzlükte koşturulur. Ardından "ulak tart- (kökbörü, oğlak çek-)" oyunu oynanır. İki yaşındaki keçiyi karşılıklı çekiştirerek oynarlar. Yarışmaya katılıp kazanan atlara, on atın ödülü kadar ak ipek kilim serilecektir. Ayrıca atın sahibine altın ve mal verilecektir. Savaş sonrası yapılan eğlenceler ve bu eğlencelerde yer alan oyunlar, halkın motivasyonunu artırmak ve beyliğin gücünün yerinde olduğunu göstermek amacıyla yapılmaktadır.

Kurmanbek (Kırgız)'te (Mukasov 2013a: 25-26, Alimov 2013: 25-26) "oyun (oyun)" hem genel anlamda yer almakta hem de "carış (yarış, at yarışı)" ve "enişe tüşüp cabış (at üzerinde çekişme, at üzerinde güreş) oyunları şeklinde geçmektedir. Destan kahramanı Kurmanbek, on altı yaşına gelince kırk yiğidine kırk kara at ve savaş malzemeleri (zırh, cebe, miğfer, zırh gömleği, kalkan, balta, kılıç, mızrak, gürz, tüfek) verir. Kırk yiğidiyle beraber kendilerine bir türlü huzur vermeyen Kalmuklardan intikam almaya Kambıl şehrine gider. Yazın en sıcak günüdür ve akşama doğru oyunlarla, eğlencelerle, atlarını yarıştırarak savaş alanına doğru yola çıkarlar. Rengârenk ovalardan atlar, yarışarak savaş alanına gider. İkişerden kırk yiğit at üzerinde çekişirler. Kurmanbek, Ala-Cuuku, Alay herkesi kendine hayran bırakır. Kurmanbek'in ve yiğitlerinin savaş alanına giderken eğlence yaparak, oyunlar oynayarak gitmesi, hem savaş talimi yapmalarını hem de morallerinin ve kendine güvenlerinin yerine gelmesini sağlar.

Aynı destanda "kökbörü tart (kökbörü oyunu)" (Mukasov 2013a: 52, Alimov 2013: 52) da vardır. Kaşkar Hanı Akkan, çok güçlü bir handır ve Kurmanbek'in Kalmuklarla yaptığı savaşı duyar. Kurmanbek'in yolunu bekler. Akkan, Kurmanbek'i ve kırk yiğidini davullarla, zurnalarla ve kökbörü oyunuyla karşılar. Kazanılan bir savaşın ardından kökbörü oyununun oynandığı görülmektedir. Kahramanın gücünü, yiğitliğini kutlamak ve eğlence amacıyla kökbörü oyunu oynatılmaktadır.

Canış Bayış (Kırgız)'ta (Akmataliev ve Mukasov 2013: 22, Aça 2013: 22) "kılıç çaap (kılıç çalmak)", "nayza sayış (mızrak attırma)", "mıltık atış- (tüfek attır-)", "*at üsütünön eñişip (*at üzerinde güreş)" ile savaş talimi yapılmaktadır. Nurkan Bahadır'ın elli yaşından sonra iki oğlu olur. Adlarını Canış ile Bayış koyar. Canış ve Bayış, Suban adlı kişiden eğitim alır. Kılıç çalıp mızrak atarlar, tüfek atarlar, at üzerinde güreşirler. Destanda düşman haberi işitilince çocukların at üstünde çekişip mızraklarını çarpıştırarak her gün çalıştıklarından da bahsedilir. Çocukların çocuk yaştaki bu eğitimi, onları savaşa hazırlayan talimlerdir.

Coodarbeşim (Kırgız)'de (Alimova 2017: 74-99) "cebe tartkan (ok atarak)" talimler yapılmaktadır. Elaman adlı bir beyin dokuz oğlu vardır ve dokuzuncu oğlu Er Töştük'tür. Er Töştük, Agay Han'ın dokuzuncu kızı Kenceke ile evlenir. Bu evlilikten Coodarbeşim adlı bir oğul dünyaya gelir. Coodarbeşim, olağanüstü özellikte bir çocuktur. Dokuz yaşına gelince babası kendisi ile birlikte ava götürüp düşmana karşı oğlunu eğitir. Ona avın inceliklerini öğreterek onu düşmana karşı eğitir.

Manas Cusup Mamay Varyantı (Kırgız)'nda (İnayet 2017: 141) "kök börü (kökbörü)", "ordo (aşık)", "toptaş, kumalak (beş taş)", "çakmak", "satranç (çatıraş)" oyunları geçmektedir. Destanda Çon Cindi (Manas) kazandığı zaferlerden sonra Koşoy'a konuk olur. Koşoy da Çon Cindi (Manas) gibi çok güçlü birisidir. Çon Cindi (Manas) ve arkadaşını misafir eder. Saygısını göstermek için Manas'ı attan indirmeyen Koşoy, Çon Cindi'yi (Manas) hem ağırlamak için hem de çocuğun hürmeti için bir toy düzenler. Koşoy'un yaptığı kalede eğlence düzenlenir. Bu eğlencede de pek çok oyun oynanır. Dokuz gün boyunca dinlenen Çon Cindi (Manas), delikanlıların oyun oynamasını izler. Delikanlılar her gün at koşturup kökbörü oyununu oynar. Bu yarış için para ve deve hazırlarlar. Oynanan oyunlar arasında ordo (aşık) oyunu da vardır.

Eğlencede çakmak, toptaş (beş taş) ve kumalak (beş taş) oyunu da vardır. Akşam olunca satranç (çatıraş) oyunu oynarlar. Zafer kutlamalarındaki oyunlar; savaşın bitişini kutlamak, orduya, hana ve halka moral vermek, dinlenmek, beyliğin gücünün yerinde olduğunu göstermek ve eğlenmek amacıyla oynanmaktadır.

Aynı destanda (İnayet 2017: 238-241) "kök börü (kökbörü), "akaçölüm", "caşınmak (saklambaç)", "kara koyum dümpüldök", "selkinçek (salıncak)", kunan çaap (tay yarışı, at yarışı), "at üzerinde güreş (oodarış)", "ordo (ordo)", "korgol (mangala), "satranç (keçte)", "beştaş (toptaş)" oyunları geçmektedir. Destan kahramanı Manas, Kalmuklardan Költöy'ü yenerek Kırgız topraklarını geri alır. Manas'ın zaferini kutlamak için zafer sonrası babası Cakıp Bay, bir eğlence düzenler. Çünkü Manas, Kalmuklardan topraklarını geri alır ve Köntöy gibi bir yiğidi yener. Bu eğlence dokuz gün sürer. Eğlenceye doksan bin halk katılır ve pek çok oyun oynanır. Kökbörü oyunu oynanır, taylar yarıştırılır. Çocuklar uyumadan akaçölüm, saklambaç oynarlar. Ardından çocuklar kara koyum dümpüldök oyununu oynarlar. Salıncak da vardır. Kadın kızlar salıncakta sallanırlar. Bu oyunların hepsini görenler, başka taraftan eğlenceye katılanlar hayran olur. Bu eğlencede at koşturma oyunu da oynanır. Koşturulacak atları sayıp dizerler. Yüz yetmiş koşu atı bulunmaktadır. Sabah erkeden atları sürerler. Bu atlar ikindiden sonra gelir. İki üç saat erken gelen atlar, Akkula, Köteke ve Telkızıl'dır. Akkula at en önde gelir. Yetmiş ata ödül verilir. İlk gelen ata verilen ödüller; yüz deve, beş yüz yılkı, gümüş para, kırmızı ipek kumaş, kunduz ile vaşak, zardava, bulgun (bir hayvan türü) dur. At yarışını kazananlar, ödülleri paylaşır. Manas; zardava ile vaşağın, kunduz ile bulgunun kürklerini Cakıp Bay'a bırakır. Kökteke adlı atın ödülünü alan Akbalta, cömert olduğu için ödülün hiçbirisini almaz. Telkız adlı atın ödülünü Manas'ın kardeşi Sırgak, Alaş'a (halka) dağıtır. Böylece oyun sonucu kimseyi üzmez ve eğlence devam eder. Bu eğlencelerin ardından Kırgız halkının bilgelerinden Bakay, Manas'ın kazandığı zafer için düzenlenen diğer eğlencelerden bahseder. Eğlencede "kunan çaap (tay yarışı, at yarışı), "at üzerinde güreş (oodarış)", "ordo (ordo)", "korgol (mangala), "satranç (keçte)", "beştaş (toptaş)" oyunları oynandığından bahseder. Bu oyunlara genç yaşlı herkes katılır ve akşama kadar oynanır. Tay yarışında ödül de vardır. Savaş sonrası düzenlenen eğlencelerdeki oyunların sonucunun kimseyi üzmediği görülmektedir.

Bagış (Kırgız)'ta (Akyüz Öztokmak 2019: 341) Bagış, halkına eziyet eden Baka Mançu ile savaşmadan önce Cediger halkıyla savaş meydanına eğlenerek oyunlar ile gider. Oynanan oyun da "er sayış (mızrak müsabakası)" oyunudur. Hem eğlence hem de güçlerini sergilemek için oynamaktadırlar.

Edigey (Tatar)'de (Sulti 1998: 99) "uyın kıl- (oynamak)" anlamında yer almaktadır. Destan kahramanı Edigey, Şah Timur'un kızı Akbilek'i Kara Tiyin Alp'in elinden kurtarınca Şah Timur büyük bir toy düzenlemiş ve bu toy kırk gün sürmüştür. Otuz gün oyun oynatmıştır. Kahraman, şahın kızını savaşarak kurtarır. Savaş sonrasında düzenlenen eğlencelerdeki oyunlar, kutlama ve eğlence amacıyla oynatılır. Hangi oyunların olduğuna dair bir bulgu yoktur.

Kangıvay Mergen (Tuva)'da (Arıkoğlu ve Borbaanay 2007: 472-473) oyun, "oynamak" anlamındadır. Kangıvay-Mergen savaşıp obasına döndükten sonra ulu toylarını yapar. Oyun, eğlence yaparak eğlenirler, mutluluk içinde yaşarlar. Toydaki oyun hakkında bir bulgu yoktur.

Aldın Çaagay (Tuva)'da (Arıkoğlu ve Borbaanay 2007: 576-579) "at carıj (at yarışı)" ve "hüreş (güreş)" oyunları bulunmaktadır. Destanda Katazın-Kara şehzadeden intikamını alıp obalarına dönen Aldın Çaagay, beylerin de obasını bir araya toplayarak eğlence düzenler. Bu eğlencede at yarışı yapılır. Bu yarışmaya beylerin obalarından seçtiği beş yüz elli pehlivan ile beş yüz elli at katılır. Bu yarışın sonunda Ban Kürüzü adlı ihtiyarın Kuçun-Sagaan adlı ak atı, beş yüz elli atın önünden bir saat beş dakika önce gelir. At yarışının ardından güreş yapılır. Beş yüz elli pehlivanı beş gün, beş öğleye kadar güreştirirler. Güreşi Aldın Çaagay'ın devletinin içinde yaşayan Küüçütü-Bayır adlı yiğit kazanır. Bu destanda beş rakamı, dikkat çekmektedir. Beş sayısı insan yaşamıyla bağlantılıdır (Schimmel 2000: 118). Destanda da intikamını aldıktan sonra yurduna dönen kahraman, tekrar düzenli ve huzurlu yaşama döndüğünü oyunlarla, eğlencelerle göstermektedir.

Köroğlu'nun Kazak varyantı *Mezarda Doğan Köroğlu*'nda (Ekici 2004: 216) Köroğlu, babasının intikamını almak için Babalı adlı yiğitten üç gün boyunca savaş talimini (nişan alıp ok atmayı) öğrenir.

Özbek destanlarından *Çamlıbel Kuşatması*'nda (Solmaz 2021: 82-83) "oyna-(oynamak)" eylemi vardır. Destanda savaş aletleri ile oynayarak savaş talimleri yapılmaktadır. Goroğlubek, bütün adamların keyiflerini yerine getirmek için savaş öncesinde savaş aletlerini ellerine alıp oynarlar. Hem gülerek güzel vakit geçirirler hem de savaş öncesi savaş talimi yaparlar. Savaşmayı hevesle beklerler. Destanda kahraman ve yiğitleri, savaş öncesinde savaş talimi amaçlı savaş aletleriyle oynarlar.

Emir Göroğlu (Uygur)'nda (Mehmet 2011: 38) "*kiliçvazlik (*mızrak)" yer almaktadır. Göroğlu, 20-21 yaşındayken İsfahan'a savaş sanatını ve mızrak kullanmayı öğrenmek üzere yola çıkar. Göroğlu, savaşa ön hazırlık, talim yapmak amacıyla savaş sanatını ve mızrak kullanmayı öğrenmek ister. Böylece olası bir savaşa karşı hazır olacaktır.

Er Sogotoh (Yakut)'ta (Ergun 2013: 612-613) "büürüktehen tustubut- (kemerden tutuşup güreşmek, güreş) geçmektedir. Destan kahramanı Er Sogotoh, alt dünyadaki güçlerle savaşıp yeryüzüne sağ salim dönünce ailesi çok sevinir ve savaş sonrası eğlence yapılıp ziyafet düzenlenir. Bu ziyafette güçlü kişiler arasında güreş yapılmaktadır. Eğlenmek ve güçlerini göstermek amacıyla güreş yapılmaktadır.

Aynı destanda (Ergun 2013: 814-815) "büürüktehen tuş- (güreş tutmak, güreş), "saaxımat (satranç)" ve "*duobat* (dama)" oyunları bulunmaktadır. Destan kahramanı Er Sogotoh'un oğlu Harıacılaan Bergen, bütün görevlerini yerine getirdikten ve savaştıktan sonra babası Er Sogotoh'un yurduna döner. Er Sogotoh ve ailesi için yapılan eğlencede oyunlar oynanmaktadır. Savaş sonrası yurduna döndükten sonra yapılan eğlencede kutlama, eğlenme amaçlı oyunlar oynanması, yurdun mutlu ve huzurlu hayata kavuştuğunu gösterir.

Battal Gazi'de (Demir ve Erdem 2006: 74) "at koşturma", "süngü", "at koştururken at altından geçme", "gürz", "kılıç" ve "güreş" "silahşorluk" geçmektedir. Seyyid Battal (Ca'fer), çok küçük yaşta yetim kalır. Daha on üç yaşındayken silahşorluğa heves etmiş. Gazan adlı birinin at oynatmada, süngü oynatmada, at seğirtirken at altından geçmede, gürzde, kılıçta ve güreşte emsali yoktur. Battal (Ca'fer) bu kişiden bu oyunları öğrenerek silahşorluk eğitimi alır.

Danişmend Gazi'de (Demir 2006: 68-226) "oyun, gösteri" kelimeleriyle "at üstünde oyun" anlatılmıştır. Danişmed Gazi, düşman karşısında düşmana gözdağı vermek ve güçlü olduğunu göstermek amacıyla önce atıyla gösteri yapıp oyunlar gösterir: "Gösteri yaptı ve oyunlar gösterdi. Şimdi beri gelin, diye söyledi (…) Melik Danişmend Gazi derhal meydana girdi, oyun ve gösteri yaptı, er istedi."

Aynı destanda (Demir 2006: 167) "süngü alıp oyun göstermek (silahşorluk)" ile "at üstünde oyun" anlatılmıştır. Destan kahramanı Artuhi, düşmanla karşılaşmadan önce meydana çıkar ve gücünü göstermek için eline süngü alıp birkaç oyun gösterir. Meydanın ortasına bir bayrak dikerler. Artuhi savaş öncesi süngü ile birkaç oyun gösterir. Savaş öncesi oyunların iki amacı vardır. Birincisi savaş talimi yapmak, diğeri ise düşmana gücünü göstererek gözdağı vermektir.

Savaş talimi olarak oyun, destanlarda iki şekilde karşımıza çıkmaktadır: Eğitim ve savaş tatbikatı. Savaş tatbikatı olarak ise kahraman, savaş öncesinde yiğitlerine veya yiğit kızlarına oyunlar oynatarak savaş talimi yaptırır. Savaşa giderken yapılan savaş talimlerinde kahraman halka güçlü olduğunu gösterir. Savaş talimi olarak oyunlar, kahramanların vücutlarını zinde tutmalarına, kabiliyetlerini geliştirmelerine, savaş taktiklerini öğrenmelerine yardımcı olur.

Savaş sonrası zaferden dönen hanı karşılamak amacıyla düzenlenen eğlencelerde oyunlar; moralleri yerine getirmek, eğlenmek, beyliğin ve hanın gücünün yerinde olduğunu göstermek, zaferi kutlamak ve halkın motivasyonunu tekrar sağlamak, savaş öncesi ya da savaşa giderken ise savaş talimi yapmak amacıyla Türk destanlarında yer almaktadır.

5. ANLAM AÇISINDAN OYUNLAR

Türk destanlarındaki oyunlar, TDK'nin *Güncel Türkçe Sözlük'*ünde yer alan anlamları dikkate alınarak sınıflandırılmıştır. Buna göre oyunun anlamları; eğlence, sınama ve yarış, kumar, hile, dans ve tiyatro olduğu görülmüştür. Bu başlıklar çerçevesinde Türk destanlarındaki oyunlar; eğlence olarak oyun, sınama ve yarış olarak oyun, kumar olarak oyun, hile olarak oyun, dans olarak oyun ve tiyatro olarak oyun şeklinde sınıflandırılmıştır.

5.1 Eğlence Olarak Oyun

"Eğlence" kelimesi "eğlenmek" eylemini de içine alan bir kavramdır. "Oyun" kelimesinin anlamlarından biri de "yetenek ve zekâ geliştirici, belli kuralları olan, iyi vakit geçirmeye yarayan eğlence" [URL-15] şeklindedir. Bu tanımda kastedilen hoşça vakit geçirmek için eğlenmektir. İsmet Zeki Eyüboğlu (1995: 221), eğlenmek sözcüğünü "belli bir yerde durmak, kalmak, eğlemek olayını kendi kendine uygulamak" şeklinde tanımlar. Ayrıca bu kelimenin anlam genişlemesine uğrayarak "gülerek, kıvranarak söyleşmek konuşmak, yiyip içmek, oynamak, alaya almak, gülünç duruma getirmek (eğlenmek)" şeklinde anlamının genişlediğine vurgu yapar. "Eğlence" kavramı, sıkıntı, bunalmak kelimesinin tersi olarak nitelenebilecek bir kavramdır. Sıkıntı; moralinin bozulduğu ya da üzücü bir olay yaşandığı zamanlarda ortaya çıkar. Eğlence, "sıkılmaksızın hoşça vakit geçirme, yeme-içme, konuşma, söyleşme, oynama gibi eylemleri gerçekleştirirken alaya alma, topluluk içinde mizahı kullanarak gülme ve gülünç duruma getirme" (Tellan 2016: 148) olarak tanımlanan kavramın içinde "oynamak, oyalanma, alay etme, alaya alma" anlamları da bulunmaktadır. Eyüboğlu (1995: 221), "eğlence" sözcüğünün "eğ/eg" kökünden türetildiğini, kökünün anlamının "durmak, kalmak, beklemek" olduğunu ve "bir yerde durulup toplanarak, kalarak düzenlenen tören" anlamında kullanıldığını ifade etmektedir. Dini törenlerde ve şenliklerde gelişen oyun, daha sonra din dışı konulara yönelmiştir. Bayramlarda, yıldönümlerinde, asker uğurlamada, savaş gidiş-dönüşlerinde bir olayı ya da bir başarıyı kutlama gibi özel günlere kadar yayılmıştır (Hazar 2000: 5). Özdemir, "Birey bir olay ya da durumu nasıl algılayıp,

anlamlandıracağını ve hangi şekilde tepki göstereceğini öğrenir. Eğlence ortamları, bütün bu eylemlerin en üst düzeyde yaşandığı, 'toplumsal ortamlardır.'" (2005: 328) diyerek eğlence ortamlarının sosyal ortamlar olduğunu vurgulamaktadır. Eğlenceler; geleneklerin bileşimidir. Kültürel geleneği yaşatan, aktaran ortamlardır. Özdemir (1999: 32); eğlencelerin anlamlı bir yaşantı, bireysel ve toplumsal anlatım ortamı olduğunu belirtir.

Türk destanlarında eğlence olarak oynanan oyunlar, destan kahramanlarının eğlenme biçimlerini gösterir. Aynı zamanda ülkenin huzurlu olması anlamına da gelmektedir. Oyunların eğlence amaçlı oynanması ve bunun yanı sıra eğlencelerdeki ziyafetler de sosyal ortamın parçası olmaktadır. Hem oyunlar hem de ziyafetler eğlenceye dönüşmektedir. Türk destanlarında eğlence olarak oynanan oyunlar; at yarışı, güreş, atıcılık ve nişancılık (kuş avlama, ok atma), at üzerinde güreş, kılıç, kökbörü, salıncak, satranç, aşık (ordo, engke)tır. *Alpamışa* (Başkurt), *Kuzıykürpes* (Başkurt), *Kırk Kız* (Karakalpak), *Sura Batır* (Başkurt), *Manas* (CMV) (Kırgız), *Manas* (Radloff), *Edigey* (Tatar), *Kangıvay-Mergen* (Tuva), *Bay Büre Bey Oğlu Bamsı Beyrek* (Dede Korkut Oğuznâmeleri) adlı destanlarda eğlence olarak oyunlar yer almaktadır. Türk destanlarındaki eğlence olarak oyunlar ve oyuncular Tablo 5.1'de şöyle gösterilmiştir:

Tablo 5.1 Eğlence olarak oyunlar ve oyuncular

Destanlar ve Türk boyları	**Oyunlar**	**Oyuncular**
Alpamışa (Başkurt)	Atıcılık ve Nişancılık (Kuş Avlamak)	Eyler Han ve Büler Han
	At Yarışı	
	Güreş	
Kuzıykürpes (Başkurt)	Güreş	Halk
	Atıcılık ve Nişancılık (Ok Atma)	
	At Üzerinde Güreş	
	Güreş	Halk
	At Yarışı	
Kırk Kız (Karakalpak)	Kılıç	Gülayım ile kırk kız
	Kökbörü	Halk
Sura Batır (Başkurt)	At Yarışı	Sura Batır ve diğer yiğitler
	Güreş	Sura Batır ve Kuluncuk Batır
	Atıcılık ve Nişancılık (Ok Atma)	

Tablo 5.1'in devamı

Destanlar ve Türk boyları	**Oyunlar**	**Oyuncular**
Manas (CMV) Kırgız	Salıncak	Gelinler
Manas (Radloff)	Satranç (Çatraş)	Manas ile Alman Bet
	Ordo	Belli değil
	Engke	
Edigey (Tatar)	Oynamak (eylem)	Belli değil
Kangıvay-Mergen (Tuva)	Satranç	Mungulak-Sagaan
Bay Büre Bey Oğlu Bamsı Beyrek Boyu	Atıcılık ve Nişancılık (Ok Atma-Buta Atma)	Deli Karçar ile yiğitler

Tabloda, Türk destanlarında amacı sadece eğlence olan oyunlar görülmektedir. Dokuz destanda amacı öncelikle eğlence olan on üç farklı oyuna yer verilmiştir. Bu oyunların içeriği ise şöyledir:

Alpamışa (Başkurt)'nda (Suleymanov vd. 2014a: 331, Ergun vd. 2014a: 331) "kuş at (kuş avlama)", "at saptır- (at koşturma)", "köreş (güreş)" oyunları yer almaktadır. Destanda Eyler Han ve Büler Han adlı iki han komşu olarak yaşarlar. Onlar ava çıkarlar, avda kuş avlarlar, yarışlar düzenlerler, at koştururlar ve pehlivanlarını güreştirerek keyif içinde yaşarlar. Bu oyunlar, kahramanların yaşamlarındaki eğlenme şekillerini ve ülkelerinin huzurlu olduğunu göstermektedir.

Kuzıykürpes (Başkurt)'te (Suleymanov vd. 2014b: 592, Ergun vd. 2014b: 592) "köreş (güreş)", "uk at- (ok atma)", "at östönen tartıp töşer- (at üstünde vurup düşürme / at üzerinde güreş) oyunları bulunmaktadır. Destanda Karabay, başarılı bir avdan döner ve bir toy düzenler. Toya bütün avıl halkını davet eder. En semiz kısrağını keserek fakir fukaraya ikram eder. Arslanı öldürmeye yardım ettiği için Allah ile peygambere rahmet okur. Ayrıca Muhammed'den, Allah'tan ona bir erkek çocuk vermesi için dua eder. Yiyip içip doyulduktan sonra gençler yeşil bir çayırın üstünde güreşir, ok atışıp yarışır, birbirlerini at üstünde vurup düşürmeye çalışırlar. Av sonrası yapılan eğlenceler ve oyunlar, karın doyurmak için değil şanını, şöhretini yayma, kahramanlığını, yiğitliğini gösterme gibi amaçlarla yapılmaktadır. Avcı konumundaki hanlar, avının büyüklüğüne ya da miktarına göre ün sahibi olmaktadır. Burada avlanan

hayvan aslandır. Aslan, vahşi ve büyük bir avdır. Böylece kahramanlığını halka göstermeye çalışır. Eğlencelerdeki ziyafetler, oyunlar da eğlencenin bir parçasıdır.

Söz konusu destanda (Suleymanov vd. 2014b: 610, Ergun vd. 2014b: 610) "köreş (güreş) ve at saptır- (at koşturmak / at yarışı)" da yer almaktadır. Destanda Karabay ve oğlu, dev periyi öldürdükten sonra Karabay bir toy düzenler. Toy kurulurken misafirlerin mevkisine göre sofra kurulur ve halk, bu toyda güreşir, at koşusu yapar. Kuray çalarlar ve hoş vakit geçirirler. Av sonrası eğlencelerde, avcıların şöhreti halka duyulur. Böylece boyun da şöhreti yayılır. Destanlardaki avcılar, genellikle yetişmekte olan gençlerdir. Karabay ve oğlunun avlanma eylemi, eğlencelerle halka duyurulur. Oyunlar; av eğlencelerinde hoşça vakit geçirmeyi sağlar.

Kırk Kız (Karakalpak)'da (Uygur 2007: 44-45) "ılaq tartıp (oğlak tartış, kökbörü)" "qılış (kılıç)" oyunu geçmektedir. Destanda Allayar adlı beyin, Gülayım adında bir kızı vardır. Gülayım adlı kızın kırk kızı vardır. Gülayım, kırk kızını hiç yanından ayırmamaktadır. Babasından Meyveli adlı adayı ister ve babası isteğini kabul eder. Gülayım, babasından Meyveli adayı alınca halkına bir toy (eğlence) düzenler ve bu toyda kırk kızının eline kılıç verip yiğitliği öğretir. Gülayım'ın kırk kızına yiğitliği öğretmesinin sebebi, hem onlara yurdu savunmaları için ön alıştırma yaptırmak hem de gücünü göstermektir. Yeni bir yurt sahibi olan kahraman, bir eğlence düzenler. Bu eğlencede olası bir savaşta dış güçlere karşı yurdunu savunmak amacıyla kırk kızına kılıçla yiğitliği öğretir. Bu oyun, eğlenmek ve kutlamak amacıyla da oynanmaktadır.

Söz konusu destanda (Uygur 2007: 306-369) "kökpar (kökbörü)" oyunu bulunmaktadır. Destanda Nadirşah, Arslan'ın kız kardeşi Altınay ile evlenmek istemektedir ancak Altınay'ın ağabeyi Arslan'dan korkmaktadır. Bu yüzden Kulumsay adlı yardımcısına Arslan'ı öldürmesini söyler. Arslan'ı öldürüp Altınay ile evlenmesini sağlarsa ona ödül olarak at başı kadar altın, toy (eğlence) gibi vaatlerde bulunur. Kulumsay ile büyücü, Nadirşah'a gelip Arslan'ı kandırdıklarını anlatınca Nadirşah söz verdiği toyu düzenler. Bütün halk çağırıp ortaya kökpar atar. Toyda kökbörü oyunu oynatılır. Eğlenmek amacıyla kökbörü oyunu oynanmıştır.

Sura Batır (Başkurt)'da (Suleymanov vd. 2014d: 85, Ergun vd. 2014d: 85) "at sabış (at yarışı)", "köreş (güreş)", "merey atış yarıştarı (nişana vuruş yarışları)" yer almaktadır. Destanda Kazan'a giderken yolda Seli İhtiyar ile karşılaşan Sura Batır, Seli İhtiyar'da uzun bir süre konuk olur. Yüz yaşında olan bu ihtiyar, Sura Batır'ı büyük bir meclise götürür. Mecliste eğlenceler yapılmaktadır. Eğlencede at koşuları, nişana vuruş yarışları ve pehlivanlar güreşi yapılmaktadır. Sura Batır da katılır ve herkesi yener. Sura Batır, Kazanlıların Kuluncuk adlı pehlivanı ile güreşir ve kazanır. Nişana vuruşta da Sura Batır birinci olur. Karşılığında han kızı, batırlara hediye dağıtır. Kendi batırlarına koşu atı, altın kınlı kılıç, işlemeli yelen giyimi hediye ederler. Sura Batır'a ise küçücük bir kutu mahfaza verirler. Sura Batır bu durumu görünce küser. Han kızı Başkurt batırının kırıldığını anlayarak hediyeyi açmasını söyler. Kutunun içine açıp baktıklarında içinde sekize katlanarak konulmuş altın saplı elmas kılıç görürler. Meclisteki oyunların amacı eğlenmek amaçlı olmakla birlikte oyunun sonunda kazanılan ödül kurguda önemli bir yere sahiptir.

Manas Cusup Mamay Varyantı (Kırgız)'nda (İnayet 2017: 196) "selkinçek (salıncak)" oyunu bulunmaktadır. Destanda Manas, daha doğmadan önceki yurdun durumu da anlatılır. Destanda Balta Dev adlı kişi, Manas'ın babasının, Orozdu'nun, zamanından bahseder. Anlatılana göre Kırgız halkı Orozdu zamanında doksan bin haneden oluşmaktadır. Gelinler her gün salıncakta sallanarak eğlenirler. Kısacası Balta Dev, Orozdu zamanında ülkede rahat bir ortam olduğundan bahseder. Orozdu ölünce Kalmuklar tarafından yurt işgal edilir ve Kırgızlar dağılır. Salıncakta sallanan gelinlerin her gün eğlenmesi, huzurlu ve refah bir ortamın olduğuna işaret etmektedir.

Manas (Radloff)'ta (Radloff 2017: 683-684, Yıldız 2017: 684) "çatraş (satranç)" geçmektedir. Bok Murun'un adamları, Er Manas'a Kökötöy Han'ın ölüm aşı olacağının haberini vermeye gittiklerinde Er Manas ile Alman Bet "çatraş (satranç)" oynamaktadır. Bu destandan satrancın bir han oyunu olduğu anlaşılmaktadır. Oyunu yenemeyen Er Manas, Alman Bet'in karşısında yenildiğinden utanır. Bu sırada Bok Murun'un, Manas'ı ölüm aşına davet etmek için gönderdiği Cayma Kökül gelir. Manas, yenildiği için sinirlenmiştir. Aş sırasında düzenlenecek yarışları idare eden kişi Er Manas olacaktır. Destan kahramanı için yenilmek olumsuz bir durumdur. Ancak bu durum kurguyu etkiler.

Aynı destanda (Radloff 2017: 759, Yıldız 2017: 759) “urt at (ordo)”, “engke (aşık)” oyunları yer almaktadır. Alman Bet’in at koşturması, ordo ve engke (aşık) oyununa benzetilmiştir. Alman Bet’in at koşturmadan zevk aldığını, eğlendiğini göstermek amacıyla benzetme yapılmıştır. Ordo ve aşık oyunlarını oynayanlar nasıl eğlenerek zevk alıyorsa Alman Bet de at koştururken o kadar zevk almaktadır.

Edigey (Tatar)’de (Sulti 1998: 108) “uyın kıl- (oynamak)” anlamında bulunmaktadır. Toktamış Han, Edigey’in oğlu Noradın’ın kendisine sorun yaratacağını düşünür. Toktamış, Edigey’in düşmanlığını artırmamak için Noradın’ı öldürmemiştir. Noradın’ı da babasının yanına yani Emir Timur’un ülkesine gönderir. Oğlunu görünce sevinen Edigey, bir eğlence düzenler. Oğluna ev, at verir. İkramlar sunar ve oyunlar oynatır. Destanda hangi oyunların oynatıldığı hakkında bir bulgu yoktur. Kahramanın ailesine kavuşması, mutlu bir olaydır. Bu yüzden eğlenceler yapılıp, oyunlar oynanır.

Kangıvay-Mergen (Tuva)’de (Arıkoğlu ve Borbaanay 2007: 444-445) “şıdıaalap (satranç)”oyunu geçmektedir. Destanda Tajın, Dajı adlı iki kardeş sarayda sabaha kadar satranç oynamaktadır. Bu sırada Kangıvay-Mergen beş kardeşiyle, Tajın ve Dajı’nın kız kardeşi Mungulak-Sagaan’a dünürcü gelir. Mungulak-Sagaan, burgan masasının karşısında eğlenmek için satranç oyunu oynamaktadır. Oyun; kahramanların vaktini geçirmek, eğlenmek amaçlarını taşımaktadır.

Bay Büre Bey Oğlu Bamsı Beyrek Boy (Dede Korkut Oğuznâmeleri)’unda (Tezcan ve Boeschoten 2001: 74-221) “buta at- / puta at- (buta atma)” oyunu geçmektedir. Banu Çiçek, Bamsı Beyrek ile beşik kertmesi olduğu halde Banu Çiçek’in kardeşi Deli Karçar, kardeşini isteyenleri öldürmektedir. Oğuz beyleri de Dede Korkut’un Deli Karçar’a gitmesini ister. Dede Korkut, Bamsı Beyrek’in Banu Çiçek ile evlenebilmesi içine ne yapması gerektiğini Deli Karçar’a soracaktır. Dede Korkut’un, Deli Karçar’a gittiği sırada Deli Karçar, yiğitleriyle buta atışı yaparak (ok atarak) eğlenmektedir.

Oyunun birinci anlamı “eğlence” olduğundan ölüm törenleri hariç Türk destanlarındaki oyunların tüm bağlamlarında (avda, konuk ağırlamada, mevsimlik bayramlarda, kağan tayininde ve savaş sonrasında oynanan oyunlar) eğlence anlamları yer almaktadır. Türk destanlarındaki eğlence olarak oynanan oyunlar, daha çok

çocukların oynadığı oyunlar, oynamak, eğlenmek şeklinde karşımıza çıkmaktadır. Doğum ve düğün törenlerindeki oyunların temel işlevi yeni bir olayı kutlamak ve eğlenmektir. Av sonrası eğlence düzenlemek; hem avcının kahramanlığını halka kanıtlamak hem de komşu ülkelere ününü, şanını duyurmaktır. Konuk ağırlamak için eğlencelerin düzenlenmesi ve oyunların oynatılması eğlenceyi doruk noktasına çıkarmaktadır. Mevsimlik bayramlardaki oyunlar, kağan tayini sonrasında oynanan oyunlar eğlenmek için düzenlenmektedir. Savaş sonrası eğlencelerdeki oyunlar, kutlama ve halkın moralini yerine getirme amaçları taşımaktadır.

5.2 Sınama ve Yarış Olarak Oyun

"Sınamak" kelimesi Türkiye Türkçesinde "tecrübe etmek, yoklamak, imtihan etmek" anlamlarında kullanılmaktadır (Tarama Sözlüğü 1971: 3428). Sınama ve yarış amacıyla yapılan oyunlar, deneme yapmak ya da deneyim kazanmak için oynanan oyunlardır. Destanlarda sınamak; gücün sınanması, eşiği aşmak ve evlenmek amacıyla yer almaktadır. Gücün sınanması, bir insana karşı ya da insan dışı bir varlığa karşı da olabilmektedir. Güçlerini, cesaretlerini, keskin nişancılıklarını göstermek amacıyla oyunlar oynanmaktadır. Destanlarda kahramanın erginlenmesi ve eşiği aşması oyunlarla da gerçekleşmektedir. Kahraman, macerası boyunca sınanır. Kahramanın, her sınavda sahip olması gereken nitelikleri sınanır. Böylece kahraman, beklenen değerlere göre eylemler gösterir.

Yarış kelimesi ise TDK'nin *Güncel Türkçe Sözlük*'ünde "yarışma, rekabet" olarak tanımlanmıştır [URL-16]. Yarışma ise "yarışmak işi, müsabaka, bilgi, yetenek, güzellik vb. nde üstünlüğünü göstermek için yarışmak işi, yarış, yarışım, ticarette üstünlük kazanma, rekabet, başkalarından üstün olmaya çalışma" [URL-17] anlamındadır. Rekabet, birini geçmeye çalışmakla ilgilidir. Rekabet, oyunun temel unsurudur. Her yarışın içinde sınama yer almaktadır. Güven'e göre Türkler; "güreş, avcılık, binicilik, kılıç, okçuluk, yaya koşuları, atlama, gürz ve topuz kullanmak, cirit ve çöğen, gökbörü, tepük (futbol), kayak" gibi sporları da ananevi ve yarışma şeklinde yapmıştır (1992: 1-3). Sınama ve yarış anlamında oyun, destanlarda sıkça yer almaktadır.

Kahramanın gücünün sınanması, atları sınamak, kahramanın zindana düşen kardeşini kurtarmak, bilgi ve zekâyı sınamak, halkını esaretten kurtarmak, kahramanın kendine dost seçmesi amacıyla türlü oyunlarla kahramanlar yarışır. Bu oyunlar; aşık, atıcılık ve nişancılık, at yarışı, cambı, çevgen, gürz, kökbörü, at üzerinde güreş, at üstünde oyun, atışma, bulmaca, güreş, kılıç, koşu, kız kovalama, kütük, saklambaç, taş kaldırma, yüzme oyunları oynanır. Bu oyunlar; *Ösküs Uul* (Altay), *Ali Kişi* (Azerbaycan), Ural Batır (Başkurt), *İdige ile Muradım* (Başkurt), Ulıp Halapisem (Çuvaş), *Köroğlu* (III) (Gagavuz), *Köroğlu* (IV) (Gagavuz), *Altın Çüs* (Hakas), *Ay Huucın* (Hakas), *Akböpe-Savıtbek* (Kazak), *Alpamıs Batır* (Kazak), *Şırdakbek* (Kırgız), *Er Töştük* (Kırgız), *Manas* (CMV) (Kırgız), *Manas* (Radloff) (Kırgız), Edige (Nogay), *Ak Kan* (Şor), *Kan Pergen* (Şor), *Alıpmemşen* (Tatar), *Kadış Mergen* (Tatar), Çora Batır (Tatar), *Çora Batır* (2. varyant) (Tatar), Huşkeldi (Özbek), *Goroğlu'nun Çocukluğu* (Özbek), *Emir Göroğlu* (Uygur), *Dirse Han Oğlu Boğaç Han, Battal Gazi, Saltık Gazi* destanlarında geçmektedir. Türk destanlarındaki sınama ve yarış olarak yer alan oyunlar ile oyuncular Tablo 5.2'de şu şekilde gösterilmiştir:

Tablo 5.2 Sınama ve yarış olarak oyunlar ve oyuncular

Destanlar ve Türk Boyları	**Oyunlar**	**Oyuncular**
Ösküs Uul (Altay)	Saklambaç	Ösküs Uul ile Karatı Kağan
	Boğa Güreşi	Ösküs Uul'un boğası ile Karatı Kağan'ın boğası
Ali Kişi (Azerbaycan)	Güreş	Köroğlu ile Deli Hasan
Ural Batır (Başkurt)	Güreş	Ural Batır ile öküz
İdige ile Muradım (Başkurt)	Bilmece (Yomak)	Habrav İhtiyar ile İdige
	Atıcılık ve Nişancılık (Kuş Avlama)	İki avcı
	At Yarışı	İdige ve diğer batırlar
	Bozuk Para Kapma	
	Güreş	
	Atıcılık ve Nişancılık (Ok Atma)	
	At Üstünde Oyun	Muradım ve diğer batırlar
	Güreş	
	Atıcılık ve Nişancılık (Ok Atma)	
Ulıp Halapisem	Kütük Oyunu	Uslati Batur

Tablo 5.2'nin devamı

Destanlar ve Türk Boyları	**Oyunlar**	**Oyuncular**
Köroğlu (III) (Gagavuz)	At Yarışı	Köroğlu'nun atı ve Paşa'nın atları
Köroğlu (IV) (Gagavuz)	At Yarışı	Köroğlu'nun atı ve Padişahın atları
Altın Çüs (Hakas)	At Yarışı	Altın Çüs ile Üzüm Han
Ay Huucın (Hakas)	At Yarışı	Ay Huucun, Kün Tönis Han ve Çalay Purıhan
Akböpe-Savıtbek (Kazak)	Atışma	Akböpe ile Savıtbek
Alpamıs Batır (Kazak)	Cambı	Alpamıs ve diğer batırlar
Şırdakbek (Kırgız)	At Yarışı	Şırdakbek ile eşi
Er Töştük (CMV) (Kırgız)	At Yarışı	Celmogoz ile Er Töştük
	Koşu (Yaya Yarışı)	
	Atıcılık ve Nişancılık (Kuşla Avlanma)	
	Güreş	
Manas (CMV) (Kırgız)	At Üzerinde Güreş	Pehlivanlar
Manas (Radloff) Kırgız	At Yarışı	Manas ile Alman Bet
Edige (Nogay)	Atıcılık ve Nişancılık (Ok Atma)	Nuraddin ile Toktamış Han
Ak Kan (Şor)	Aşık	Aba Kulak'ın oğlu ile üç kağan
	At Yarışı	
Kan Pergen (Şor)	Güreş	Kağan Pergen, Kağan Alp ile Çes Alp
	Kılıç	
	Atıcılık ve Nişancılık (Ok Atma)	
	Güreş	
Alıpmemşen (Tatar)	Atıcılık ve Nişancılık (Ok Atma)	Alıpmemşen'in kardeşi İrnek
	Güreş	Alıpmemşen ile İrnek
Kadış Mergen (Tatar)	Atıcılık ve Nişancılık (Ok Atma)	Kadış Mergen, ağabeyleri ile şehrindeki insanlar
Çora Batır (Tatar)	Atıcılık ve Nişancılık (Ok Atma)	Çora Batır
Çora Batır (Tatar)	Atıcılık ve Nişancılık (Ok Atma)	Çora Batır
Edigey (Tatar)	Güreş	Edigey ile batırlar
	Güreş	Edigey ile babası
	Koşu	
Huşkeldi (Özbek)	At Üstünde Oyun	Göroğlu ve atı
Goroğlu'nun Çocukluğu (Özbek)	Güreş	Goroğlu ile ihtiyar

Tablo 5.2'nin devamı

Destanlar ve Türk Boyları	**Oyunlar**	**Oyuncular**
Emir Göroğlu (Uygur)	Atıcılık ve Nişancılık (Ok Atma)	Emir Göroğlu
	At Üzerinde Güreş	
Dirse Han Oğlu Boğaç Han (Dede Korkut Oğuznâmeleri)	Güreş	Dirse Han'ın oğlu ile boğa
Battal Gazi	Gürz	Battal (Cafer) ile kâfir Şamaseb
Saltık Gazi	Çevgen	Saltık Gazi (Şerif) ile padişahın üç pehlivanı

Yukarıdaki tablo, Türk destanlarında sınama ve yarış olarak oynanan on sekiz farklı oyunu göstermektedir. Bu oyunların içeriği ise şu şekildedir:

Ösküs Uul (Altay)'da (Dilek 2007: 181-208) "cajın (saklambaç)" ve boğa ile "süziştir-(güreş-)" oyunları yer almaktadır. Destanda ailesini kaybetmiş olan Ösküs Uul bir nehrin kenarında yaşamaktadır. Ösküs Uul, Karatı Kağan'a güreşmeyi teklif eder ancak Karatı Kağan yaşlı olduğu için güreşmek istemez. Bunun üzerine Karatı Kağan, Ösküs Uul'a üç defa saklanma ve bulma oyununu teklif eder. Yarışmada üç defa kim bulursa o kişiye hem yurtlarını hem eşlerini hem de çeşitli hediyeler (saray, servet) vereceklerdir. Bu yarışta izleyiciler halktır. Ösküs Uuul, önce çuvalların arkasına saklanır. Eşi Altın Küskü, onu bir iğneye dönüştürür. Karatı Kağan bir türlü Ösküs Uul'u bulamaz. Saklanma sırası Karatı Kağan'a gelir. Altın Küskü, eşi Ösküs Uul'a Karatı Kağan'ı nasıl bulacağını anlatır. Eşinin söylediklerini yerine getiren Ösküs Uul, Karatı Kağan'ı bulur ve ilk yarışı kazanır. İkinci defa saklanmak için sarayına gelen Ösküs Uul, yatağına girmek istese de eşi onu bir havana dönüştürür ve taş sarayın köşesine dayar. Karatı Kağan onu istese de bulamaz. Saklanma sırası Karatı Kağan'a gelir. Karatı Kağan, ormanda kayın ağacına dönüşür ve saklanmaya başlar. Ösküs Uul, yine eşinin yardımıyla Karatı Kağan'ı bulur. İkinci yarışı da Ösküs Uuul kazanır. Sıra üçüncü yarışa gelir. Üçüncü yarışta Altın Küskü, eşini bir at kılına dönüştürür ve ocağın dibine fırlatır. Karatı Kağan, onu yine bulamaz. Saklanma sırası Kartı Kağan'a gelir. Karatı Kağan bir koça dönüşür. Ösküs Uul, eşi Altın Küskü'nün verdiği akılla onu bulur. Bütün yarışları Ösküs Uuul kazanır ve bunun üzerine büyük bir şölen düzenlenir. Sonra Karatı Kağan, Ösküs Uul'un elinden eşi Altın Küskü'yü ve altın

sarayı almak için Ösküs Uul'a bir yarış daha teklif eder. Kara dağın başında boğalarını süzüştürerek (güreştirerek) bir oyun oynamayı ister. Kendisinin boğasının olmadığını söyleyen Ösküs Uul, halktan sorup istemek için iki gün süre ister. Ösküs Uul, eşi Altın Küskü'nün yanına gelir ve olanları anlatır. Altın Küskü, onu babası Talay Kağan'a gönderir. Talay Kağan, Ösküs Uul'a yedi yıl boyunca kısır olan gök ineğin yedi gün içerisinde doğuracağını söyler. Eğer erkek buzağı olursa gelip götürmesini söyler. Yedi günden sonra gök ineğin bir erkek buzağısı olur. Öskul Uul, onu alarak Karatı Kağan'ın yurduna gider. Boğayla güreş başlar. Ak ateşin yanına gelip yavaşça böğüren buzağının böğürmesinden Karatı Kağan'ın boğası yıkılır. Bunun üzerine Karatı Kağan, adamlarına buzağıyı öldürmesini söyler. Yedi adam buzağıyı alır, kaldırır ve ateşin üzerine fırlatır. Ancak buzağının böğürmesinden yer gök sallanır, dağlar ateşe bürünür. Karatı Kağan, doksan tümen kağanıyla yanarak ölür. Bu zafere halk çok sevinir. Destandaki oyunlar, kağanların birbirlerini sınamalarına ve hâkimiyet mücadelesine dönüşmüştür.

Köroğlu'nun Azerbaycan varyantı *Ali Kişi*'de (Ekici 2004: 346) Deli Hasan, onu yenen kişiyle dost ve kardeş olacağını söyleyerek Köroğlu ile güreşir: "Kim beni yenerse onunla dost, kardeş olacağım diye yemin ettim". Birbirlerinin gücünü sınayarak dost olurlar.

Ural Batır (Başkurt)'da (Sulaymanov vd. 2014a: 75-79, Ergun vd. 2014a: 75-79) "alış (güreş)" oyunu geçmektedir. Ural'ın, halkı esaretten kurtarmak için gücünün, kahramanlığının sınanacağı, mücadele edeceği ilk yer Katil Padişah'ın ülkesidir. Katil Padişah, Ural'dan dört batırı ile gücünü göstermesi için güreşle mi yoksa savaşla mı diye sorarak bir seçim yapmasını ister. Ancak Ural, Katil Padişah'a bir hayvan seçmesini ve onunla güreşmek istediğini söyler. Böyle söyleyince Katil Padişah sinirlenerek sarayını taşıyan öküzünü getirmelerini emretmiş. Halk, Ural'a acır. Çünkü öküzü Ural'ın yenemeyeceğini düşünür. Ural öküzü tek başına güreşerek yenmiş ama öldürmemiştir. Bir öküzle güreş yapan kahramanın, halka ve padişaha gücünü göstermesi ve sınanması amacıyla güreşmiştir. Ural, Katil Padişah'ın öküzüyle güreşip öküzünü yendikten sonra padişah dört batırına emir vererek batırlardan Ural'la savaşmasını ve onu yenmesini ister. Ural dört batırı da savaşarak yener. Katil Padişah'ın öküzünü güreşerek, dört batırını da savaşarak yenince halk hürriyete

kavuşmuştur ve halkın güvenini kazanan Ural'ı halk, padişahın kızı ile evlendirmek ister. Halk, Ural ve kıza düğün yapar. Halkın güvenini, gücünü güreşerek ve savaşarak gösteren kahramanı halk tanır ve halk esaretten kurtulur.

İdige ile Muradım (Başkurt)'da "yomak (bulmaca/bilmece)" yer almaktadır. Destan kahramanı İdigey, Habrav İhtiyar'dan tavsiye almak için gelir. İdige'ye, Habrav İhtiyar, onun sezgilerini sınamak ve karşılığında tavsiye vermek için bir bulmaca söyler:

> …hizgerlegen hınap karav ösön, İzevkeyge oşo yomaktı eytken, ti: - Timer, koros, bulattı / Kamır itken bar miken? / Ozon, ozon, ozon yul / Osona sıkkan bar miken? / Arkavıldın utınan / At utlatkan bar miken? / Tibingehen tirletep / Tönde yurtkan bar miken? / Konak kuyzın koyrogon / Yangız yeygen bar miken? / İzel menen Yayıktın / Bilen bıvgan bar miken? / Koş tırnagı teymegen / Kük ılasın tipmegen / Koş ta büten bar miken? / Yer kuyınına inmegen / Abav, bavırım, timegen / Bagrı bötön bar miken? (Suleymanov vd. 2014c: 151-152) /… sezginliğini sınamak için İdige'ye şu bulmacayı söylemiş, de: Demir, döküm, puladı / Hamur etmiş (kimse) var mıdır? / Uzun, uzun, uzun yol / Ucuna çıkmış (kimse) var mıdır? / Arkavıl otundan / At otlatmış var mıdır? / Otlayan atını terletip / Gece at koşturan var mıdır? / Konak koyunun kuyruğunu / Yalnız yiyen var mıdır? / İdil ile Yayık'ın / Belini boğmuş var mıdır? / Kuş tırnağı değmemiş / Gök şahin tepmemiş / Başka bir kuş var mıdır? /Yer koynuna girmemiş / Aman, bağrım, dememiş / Bağrı bütün var mıdır? (Ergun 2014c: 151-152).

İdige, Habrav İhtiyar'ın sorduğu bulmacayı çözer:

> - Timer, koros, bulattı / Kamır itken ostalar / Ozon, oton, ozon yul / Osona sıkkan savzager / Arkavıldın utınan / At utlatkan karvansı / Tibengehen tirletep / Tönde yurtkan yulavsı / Konan kuyzın koyrogon / Yangız öygen hunarsı / İzel menen Yayıktın / Bilen bıvgan balıksı / Koş tırnağı teymegen / Kük ılasın tipmegen / Koş ta bulır toromtay / Yer kuyınına inmegen / Abav, bavırım, timegen / Bavırı bötön - ber hozay (Suleymanov vd. 2014c: 512) Demir, döküm, puladı / Hamur etmiş, ustalardır / Uzun, uzun, uzun yol / Ucuna çıkmış, tüccardır / Arkavıl otundan / At otlatmış, kervancıdır / Otlayan atını terletip / Gece koşturmuş olan, yolcudur / Konak koyunun kuyruğunu /Yalnız yiyen, avcıdır / İdil ile Yayık'ın / Belini boğmuş, balıkçıdır / Kuş tırnağı değmemiş / Gök şahin tepmemiş / Kuş da olur, toromtaydır / Yer koynuna girmemiş / Aman, bağrım, demeyen / Bağrı bütün tek Hûda'dır (Ergun vd. 2014c: 152).

Burada İdige adlı yiğide bulmaca söyleyerek İdige'nin bilgi ve zekâsını sınama söz konusudur. Bilmece ya da bulmaca, sorma ve cevaplama geleneğinin "Bilmece Oyun" olarak adlandırılması bilmecenin kökeninde oyun olgusu olduğuna işaret eder (Aça 2013: 123). Zekâ oyunu olan bilmeceler, içinde yarış, rekabet unsurunu da barındırdığı için "oyun" olgusunun içinde değerledirilmektedir. Destanda Habrav İhtiyar'dan tavsiye almaya çalışan kahraman, bilmece ile yeni bir engelle karşılaşır. Bilmece

destanda sınama unsuru olmakla beraber aynı zamanda kahramanın karşısına çıkan bir engeldir.

Söz konusu destanda (Suleymanov vd. 2014c: 179-180, Ergun vd. 2014c: 179-180) "koşto ata alıv (kuşa nişan etmek, kuş avlama)" geçmektedir. Destan kahramanı İdige, Toktamış'ın sarayına baş bey tayin edilmiştir. Bir gün bir kuş için kavga eden iki avcı gelir. Toktamış Han, bu davayı çözmek için İdige'yi görevlendirir. İki avcı düzlüğü bölmüştür ve bir avcı kendi arazisinde bir hindiba görür ve vurana kadar diğer araziye uçan hindibayı avcı vurur. Kendi arazisinde bu kuşu vurmadığı için diğer avcı dava açarlar. Bu çekişmede avın kimin olacağı konusunda İdige hüküm verecektir. Bu hükmü bir oyun oynatarak verir. Bu şarta göre kim öz çocuğuna bu kuşu tutturur ve iki yüz kuhan (iki adım bir kuhandır) uzaktan gidip bu kuşu iki gözünden okla vurursa av onun olacaktır. Kuş yerine öz çocuğunu vurursa başı ile cezasını ödeyecektir. Avcıların çocuklarının elindeki kuşa vurmaktan korkmalarına karşılık İdige'nin cesareti ve keskin nişancılığı sayesinde İdige, bu kuşu vurmuştur. Ancak kuşun hangi avcıya verileceği cevapsız bırakılmıştır. İdige, karar verme konusunda tarafları oyun ile sınar. Oyun, kahramanın hem zekâsını hem de karar vermedeki gücünü gösteren bir unsurdur. Bu durum halkın, İdige'ye güvenini, şanını artırır.

Aynı destanda (Suleymanov vd. 2014c: 184, Ergun vd. 2014c: 184) İdige'nin saraydaki ünü artmıştır. İdige, at yarışlarında "beyge (yarış, at yarışı), "yerzen baldak alıv (yerden yüzük alma yarışı, bozuk para kapma)"da, "köreş (güreş)"te, "uk atış (ok atış)"larında hep yendiği için kimse onun karşısına çıkamamaktadır. Destanda İdige, oyunlarda da hep kazandığı için onunla güç sınayacak bir yiğit bulunmamaktadır.

Aynı destanda (Suleymanov vd. 2014c: 237, Ergun vd. 2014c: 237) "at östönde oyın (at üstünde oyun)", "köreş (güreş)", koş osorop, koş at- (kuş uçurup kuş vurmak, ok atma)" da vardır. Destanda İdige'nin Geneke'den doğan çocuğu Nurettin (Muradım) büyür. Büyüyünce batır sınavlarından at üstünde oyunda, güreşte ve kuş avlamada hep halkın hayranı olur.

Ulĭp Halapĭsem (Çuvaş)'de (Ersoy 2009: 122-123) "tunkatalla vılyanĭ (kütük oyunu)" yer almaktadır. Uslati Batur, kütük oyunu oynamaktadır. Gücünü, kütük oyunu ile

sevdiği kıza göstermektedir. Böylece kız, onun oyundaki gücünü görecektir. Oyun, gücün sınanması için bir araçtır.

Köroğlu (III) (Gagavuz)'nda (Özkan 2007: 115-194) "koşu (koşu, at yarışı)" geçmektedir. Paşa, Köroğlu'nun babası Nasrettin'e çok hızlı koşan bir at satın almasını söyler. Nasrettin de uyuz bir at getirir. Paşa, Nasrettin'e kızar ve Nasrettin'in iki gözünü çıkarır. Atı Nasrettin'e verir. Nasrettin de oğlu Köroğlu'na bu ata bakmasını söyler. Köroğlu, kırk gün ata bakar, sonra Paşa'nın düzenlediği at yarışına katılır. Yarışma çarşamba günü olacaktır. Köroğlu'nun Gök atı katılır ve kazanır. Paşa, atını ve Köroğlu'nu kıskanır. Ardından Köroğlu, babasıyla bir köye gider. Köroğlu, atını yapılan at yarışında sınar.

Köroğlu (IV) (Gagavuz)'nda (Özkan 2007: 121-201) "yarış (yarış, at yarışı)" bulunmaktadır. Köroğlu'nun babası, at sürülerine bakarken padişah babasını kör eder. Babası Köroğlu'na bu atı getirip bakması gerektiğini söyler. Atı bir bodrumun içine koyarak besler. At hiç güneş almaz. Ardından at koşmaya ve yarışmaya hazır bir hâle gelir. Padişahın atlarıyla yarışır. Kula renkli at, Doru at ve Çakal at da bu yarışmadadır. Köroğlu'nun atı hepsini geçer ve kazanır. Padişahın onları öldürmemesi için babasıyla Köroğlu at ile kaçarlar.

Altın Çüs (Hakas)'te (Arıkoğlu 2007: 202-207) oyun olarak "çügür- (koş-, at yarışı) vardır. Altın Çüs ile Üzüm Han yurtlarına dönmeye karar verirler ve yurtlarına dönerken Altın Çüs ile Üzüm Han atlarını yarıştırırarak birbirlerini sınamak isterler. Altın Çüs'ün atı kuş gibi uçup gözden kaybolunca Üzüm Han, onunla kapışmadığına sevinir. Çünkü bu at yarışı sonucunda anlar ki Altın Çüs'ün hem atı hem kendisi güçlüdür. Destandaki at yarışı, hanların birbirlerinin gücünü de sınadıkları bir oyundur.

Ay Huucın (Hakas)'da (Arıkoğlu 2007: 712-715) "oylaz (koşu, at yarışı)" geçmektedir. Çalay Purıhan, Ay Huucın'ın kardeşi Altın Teek ile evlenir. Alplar, Çalay Purıhan'ı alıp onları evlerine yani yurtlarına götürürken yolda Ay Huucun, Kün Tönis Han ve Çalay Purıhan at yarıştırırlar. Hangisinin yiğit olduğu at koşusundan anlaşılacaktır.

Altı günlük yer geçerler ve Ay Huucın'ın atı hepsini geçer. Ay Huucın, hem atının hem de kendisinin gücünü at yarışıyla kanıtlar.

Akböpe-Savıtbek (Kazak)'te (Karaca 2007: 96-125) "aytıs- (atışma)" vardır. Destan kahramanı Savıtbek söz ustası bir kahramandır ve şiir yazar, atışma yapar. Akböpe; Şuv bölgesinde şöhreti herkes tarafından bilinen, atıştığı bütün gençleri yenen Kıpçaklı bir kızdır. Akböpe, bir tek Savıtbek ile atışmamıştır. Akböpe ile Savıtbek, her ikisinin de çağrıldığı bir düğünde halkın önünde atışırlar. Bu atışmada biri, diğerini yenemez. İkisi el sıkışarak ayrılırlar. Akböpe ve Savıtbek, birbirini sınadıkları atışma oyunu aracılığıyla birbirlerinin duygu ve düşüncelerini de anlayarak birbirlerini tanırlar.

Alpamıs Batır (Kazak)'da (Türkmen ve Arıkan 2011: 161-170) "jambı (cambı)" oyunu da vardır. Destanda Ultan Han, bir direğin tepesine jambı koydurur ve kim o jambıyı vurup düşürürse ona Alpamıs'ın zindanda olan kız kardeşi Karlıgaş'ı vereceğini söyler. Hedefi divane kılığında gelen Alpamıs vurur ve kardeşini zindandan kurtarır. Kahraman güç durumda olan yakınını, oyunu kazanarak kurtarır.

Şırdakbek (Kırgız)'te (Akmataliyev 2007: 295, Turgunbayer 2007: 295) "oyno- (oynamak)" kelimesi "at koşturup oynamak, at yarışı" anlamındadır. Şırdakbek'in karısı için "kıtıldagan (oynak)" ifadesi geçer. Bu kelime Şırdakbek'in hanımının karakterini ifade etmek için kullanılmaktadır. Destan kahramanı Şırdakbek, hanımını çok sever ve ona düşkündür. Şırdakbek'in eğlenceye çıktığı bir günde Şırdakbek'in hanımı, kocası Şırdakbek'in atı Boz Corgo ile koşturup oynamak istediğini söyler. Hanımı şımarık bir kadındır. Hanımını Boz Corgo'ya bindirip Şırdakbek de bakar. Kadının bindiği Boz Corgo'ya at yarışında kimse yetişemez. At yarışı oyunu aslında Çagayhan'ın, Şırdakbek'in karısının nasıl biri olduğunu anlamasını sağlayarak karısının aklını çelmeye başlamasına ve Şırdakbek'in hanımının da Çagayhan'ın ününü duyup onu arzulamasına sebep olur. At yarışı ile sınanır. Çagayhan, Şırdakbek'in karısının açgözlü ve nankör oluşuna çok kızarak kocasına ihanet ettiği için öldürtür. Durumu Şırdakbek'e anlatarak dost olmak istediğini söyler ve iki halk arasında barış olur. At yarışı; kahramanların karakterini öğrenmelerini, şanını duyurmalarını sağlar.

Er Töştük Cusup Mamay Varyantı (Kırgız)'nda (Temur 2018: 158-182) "at sal- (at yarışı), "tiyer beken (yaya yarışı), "kaz atış (kuşla avlanma, ok atma)" ve "küröş (güreş)" geçmektedir. Celmeguz, Er Töştük ile altı yıl savaştıktan sonra Celmeguz'u, Er Töştük yeraltına kadar kovalayınca Er Töştük'ten canını kurtarmak için at yarışı, yaya yarışı, kaz atışı ve güreş oyunlarını oynamak ister. Her bir yarışın sonuna da ödül koyarlar. Ancak bu ödüllerin ne olduğu belli değildir. Er Töştük atı Çal Kuruk'u, yedi başlı Celmeguz ise Göktulparı hazırlayıp biner. İki gün boyunca at koştururlar. Bu yarışta Celmeguz, kazanmak için hileler yapsa da Er Töştük kazanır. Koşu yarışında da Er Töştük kazanır. Ardından yedi başlı Celmeguz'un Boz Devi ile Töştük'ün Kara Dev'i güreşir. Bu oyunlar olurken halk da izlemektedir. İki taraftan iki dev kafa kafaya tokuşur. Devlerin bir güreşme geleneği vardır. Güreşin ilk aşaması olarak taş kaldırarak gelirler. Sonra bitlerini tutup sıkmaya başlarlar. Celmegoz'un boz devi, elini koynuna sokup büyük bir bit yakalar. Töştük'ün Kara Dev'i biti sıkıp patlatır. Güreşin ikinci aşamasında Boz Dev, büyük bir taş alıp gökyüzüne fırlatır. İki gün bir geceden sonra taş yere düşer. Kara Dev ise bir kayayı fırlatır. Üç gün bekledikten sonra taş yere düşüp ufalanır. Güreşin üçüncü aşamasında tomurcuklanan iki ağacı köküyle birlikte alarak sıkıp suyunu emip kuruturlar. Boğa gibi dizlerinin üzerine çöküp vuruşurlar ancak yenişemezler. Eteklerini kıvırıp birbirinin bellerinden kavrarlar, birbirlerini yenemezler. Bellerini sıkmaya başlarlar ama yenişemezler. Beş gün beş gece beklerler. Boz Dev bir gece gizlice Kara Dev'i paramparça etmek ister. Ancak Töştük sayesinde boz devin belinden kavrayıp sırt üstü yatırır. Döşüne basar ve böbreğini, ciğerini söküp alır. Oyunu kazanan Er Töştük'ten, Celmeguz kendi ayılarının güreşmesini ister. İki ayı güreşe başlar. Kalabalığın karşısında Er Töştük'ün ayısı, Celmegoz'un ayısını kaldırıp yere vurur ve kazanır. Bu destanda hileye başvuran Celmeguz, kötü bir varlıktır. Celmeguz, canını kurtarmak için Er Töştük'le sınamak amacıyla oynadığı bütün oyunlarda hile de yapsa oyunları kazanamamıştır.

Manas Cusup Mamay Varyantı (Kırgız)'nda (İnayet 2017: 195) "oodarış (at üzerinde güreş)" oyunu yer almaktadır. Destanda Manas'ın kırk yiğidinin oluşturulması için Akbalta bir toy (eğlence) düzenler. Bu toyda istişare etmek için misafir olarak bilgeleri, akıl verenleri çağırır. Yiğitlerini göndererek davet eder. Altı gün süren bu toyda pehlivanlar, Kalmuk ve Kırgız olmak üzere ikiye ayrılarak at üzerinde güreşir. Bu güreş sonucunda pehlivanlara ödül olarak çok mal verilir. Manas'ın kırk yiğidini

belirlemek amacıyla yapılan eğlencedeki oyunlar, yiğitlerin yiğitliklerini göstermek ve sınamak amacıyla yapılmaktadır.

Kırgız destanlarından Manas (Radloff)'ta (Radloff 2017: 593-595, Yıldız 2017: 595) "at çap- (at yarıştır-), Kara Han'ın oğlu Alman Bet'in Manas'a tabi olmasını kutlamak ve hürmet için yarış düzenler. Kırk at da ödül olarak verecektir. At yarışı başlar. Kırk at, ödül olarak belirlenir. Manas, atını koşturur. Alman Bet'in Kıl Ciren atı Ak Kula'dan öne geçer. Eğersiz bir şekilde atını koşturur. Ancak bu sırada Ak Kula geliyor diye bağırırlar ve Manas kazanır. Yarışın sonunda Manas ve Alman Bet, Baybiçe adlı attan süt emerek kardeş olurlar.

Edige (Nogay)'de (Doğan ve Güllüdağ 2014: 112) "og at- (ok atma)" yarışı vardır. Nuraddin, babasının intikamını almak ister. Nuraddin; Toktamış'a yaşı büyük olduğu için bu şekilde onu öldüremeyeceğini, onunla ok atışmak istediğini söyler. İlk sırayı Toktamış'a verir ama oku Nuraddin'e atsa da onu vuramaz. Nuraddin bunun üzerine Toktamış'ın başını kesip öldürür. Ok atma, birbirlerini sınamak amacıyla yer alan bir oyundur.

Ak Kan (Şor)'da (Ergun 2006: 178-201) "kajık (aşık)" oyunu geçmektedir. Aba Kulak'ın oğlunun adı namı henüz konulmamıştır. Üç kağanın otağına giren oğlan, ak masanın arkasında üç kağan ile eğlenmek amacıyla aşık oynar. Bu sırada oğlan; boynuna elli kat zincir, kalın sırtına altmış kat zincir takılı olduğunu fark eder. Üç ak kağanın oğlu Kırgan Kılış gelir ve Aba Kulak'ın oğlu ile dövüşür. Aba Kulak'ın oğlu zincire vurulur. Aba Kulak'ın oğlunu, Kırgan Kılış'ın elinden ihtiyar Pokay Sarığ kurtarır. Oğlanın adını Pokay Sarığ, Çaş Pilek koyar. Aşık oyunu, Aba Kulak'ın oğlunu ele geçirmek için onu sınamak amaçlı oynanmıştır. Aşık oynadığı sırada oğlan boynuna zincir geçirilerek yakalanır. Bu durumdan kurtulan oğlan, ad alır.

Söz konusu destanda (Ergun 2006: 178-201) "sabışça (yarış, at yarışı)" yer almaktadır. Destanda Kara Kılış adlı yiğit, Ak Kağan'ın ak kula atını kaçırır. Kara Kılış, üç kağanın oğlu olan Kırgan Kılış'ın eğlence amacıyla düzenlediği at yarışlarına, ak kula at ile katılır. Altın Tayçı'nın oğlu Aba Kulak da dedesi Ak Kağan'ın atı, ak kulayı bulmak için gider. Ak kula tayı kaçıran Kara Kılış, bu atla doksan dokuz yarışı kazanır

ve doksan dokuzuncu ödülünü alır. Aba Kulak vardığında ak kula at, yüzüncü yarışa katılmaktadır. Ak kula at ile Sıbas Oğlan'ın kızıl atı yarışır ve yarışta denk gelirler. Aba Kulak, atının kazanması için bağırınca ak kula at diğer atı geçerek kazanır. Aba Kulak, Kara Kılış ile dövüşür. Sır Ölen Kız tarafından da Aba Kulak öldürülür. Bu sırada Aba Kulak'ın oğlu ortaya çıkar ve Sır Ölen Kız'ı öldürür. Yiğit Kırgan Kılış ile dövüşür ve onun tarafından zincire vurulur. Bir şekilde elinden kurtulan yiğit, ata yurduna döner ve ihtiyar bir kişi tarafından bu yiğide Çaş Pilek adı verilir. Eğlencedeki atın, yüz yarışa katılması ve kazanması, iyi bir yarışçı olduğunu gösterir. At, başka at ile denk düştüğü sırada kahramanın oğlu tarafından isteklendirilir. Böylece kahramanın atı kazanır. Kahramanın oyunlarda kazanması nasıl önemliyse, atlarının da kazanması o kadar önemlidir. Sonuç olarak kahramanın atı da oyunlarda yenilmeyen bir özelliğe sahiptir.

Kan Pergen (Şor)'de (Ergun 2006:424-426) "küröş (güreş)", "kılış (kılıç)", "çacak (yay, ok atma)" oyunları geçmektedir. Destanda Kağan Pergen ile Çes Alp güreşe tutuşurlar. Kimin gücü fazlaysa malın ve halkın tamamını alacaktır. Anlaştıktan sonra dokuz yıl boyunca güreşirer. Kağan Pergen ile Çes Alp güreştikten sonra yayla, kılıçla vuruşurlar. Kağan Pergen ile Çes Alp güreşip yayla, kılıçla vuruştuktan sonra okla atışırlar. Kağan Pergen ile Çes Alp güreşe tutuştukları sırada Kağan Pergen'e yardım için Kağan Alp gelir. Kağan Pergen'i kenara iten Kağan Alp, Çes Alp ile güreşir. Kılıçla vuruştuktan sonra okla atışırlar ve sonunda Kağan Alp yenilir. Kağan Pergen, Kağan Alp'in güçlü olmadığını anlayınca tekrar Çes Alp ile güreşir. Kağan Pergen kazanır. Kağan Pergen, hem Çes Alp'in malını ve halkını hem de kızını alır. Bu güreşin amacı, birbirlerinin güçlerini sınamak ve bunun sonunda da ödül olarak halkını, malını ve hanın kızını almaktır. Kağan Pergen'in güçlü ve yiğit bir kişi olduğu anlaşılır. Ayrıca rakipler, bu oyunları birbirilerine üstünlük sağlamak, güçlerini sınamak için oynamıştır.

Alıpmemşen (Tatar)'de (Urmançı 2007a: 216, Kartalcık ve Kerimoğlu 2007a: 217) "uk at- (ok atma)" geçmektedir. Destan kahramanı Alıpmemşen'in bir kardeşi vardır, adı da İrnek'tir. İrnek on iki yaşına geldiğinde babası ve annesi, onu denemek için arkadaşlarının hedef tahtasında atış yaptıklarını, oğlunun da atış yapmasını isterler. Ancak İrnek, atarken yayı kırdığı için oradakilerle vuruşup eve döner. Annesi

sorduğunda vuramadığını söyler. İrnek, on sekiz yaşına geldiğinde annesi yine hedef tahtasına atış yapmaya gönderir. Annesi, İrnek'i kahramanlığını kanıtlaması ve onu sınamak için ok atmaya gönderir. Ancak İrnek, çok güçlü olduğundan bu yayları atamadan kırar. Aslında yay kırma, ağabeyi Alıpmemşen'in zindana atıldığının haberini almak içindir. Ok atma ve haberin gelmesi kahramanı harekete geçirmek, erginlenmesini sağlamaktır.

Aynı destanda (Urmançı 2007a: 219, Kartalcık ve Kerimoğlu 2007a: 219) "köreş (güreş)" oyunu bulunmaktadır. Destanda İrnek, atıyla zindandaki ağabeyini kurtarmaya gider. Bu kez düşman, İrnek'i zindana atar. Ağabeyini de zindandan çıkartıp giydirirler. Amaç iki kardeşi güreşte karşı karşıya getirip birbirlerine öldürtmektir. Güreş meydanında karşılaşırlar ancak ikisi de birbiriyle yenişemez. Güçlerini sınayan kardeşler sonunda birbirlerini tanır ve evlerine giderler. Güreş oyunu sonucunda kardeş olan kahramanların ikisinin de gücünün eşit olduğu anlaşılmaktadır. Oyun, kardeşlerin güçlerinin denk olduğunun anlamasına ve bu sayede birbirlerini tanımasına yardımcı olur.

Kadış Mergen (Tatar)'de (Urmançı 2007a: 264, Kartalcık ve Kerimoğlu 2007a: 265) "uk at- (ok atma) yer almaktadır. Destanda ülkesine dönen Kadış Mergen, kardeşlerinin düzenlediği ok atma yarışına katılır. Han şehrinin alanında insanlar toplanmış, ok atışırlar Kadış Mergen, ona kötülük yapan ağabeylerini görür. Ağabeyleri eşleriyle birlikte oyun alanındadır. Yarışmaya katılanların amacı; attıkları oku, önlerine konan ak tabağa isabet ettirmektir. Kadış Mergen'in her iki ağabeyi de kendi attıkları okların başlarına saplanması sonucu orada ölürler. Kadış Mergen'in attığı ok ise önündeki tabağa düşer. Kahraman kendisini bu galibiyetle tanıtmış olur ve halk, onun ölen hükümdarlarının kardeşi Kadış Mergen olduğunu anlar. Kadış Mergen ölen kardeşlerinin yerine han olup ülkesini yönetir. Ok atma, burada kahramanın gücünü gösteren, kendini kanıtlamasını sağlayan bir sınama unsuru ve sonuç olarak da ülkesinin başına yönetici olarak geçmesini sağlayan bir yarıştır.

Çora Batır (Tatar)'da (Urmançı 2007a: 372-374, Kartalcık ve Kerimoğlu 2007a: 373-375) "uk at- (ok atma)" bulunmaktadır. Çora Batır, Kazan'ı savunmak için Kolınçak Batır ile birlikte giderler. Yolda bir hana misafir olduklarında han, bunların pehlivan

olduğunu anlar. Güçlerini göstermeleri ve onları sınamak için bir ok atmalarını ister. Ancak Çora Batır, ok atınca herkesin aklını başından alacağını bildiği için çölde ok atmayı ister ve çöle giderler. Oku atınca hanın aklı başından gider. Ordan çıkıp Kan Han'a gelirler. Bu sırada yiğitlere bal içmişlerdir ve yiğitler, sabah ok atışı yapacaklardır. Ancak Çora Batır'ın attığı ok, kalenin merkezine saplanmıştır. Yiğitler çıkarmayı denese de çıkaramamışlardır. Çora Batır gelir, okunu çıkarıp alır. Böylece han, Çora Batır'ı tanır. Hanın kızı da yiğitlere kılıç, Çora Batır'a bez kese, Kolınçak'a da hiçbir şey vermez. Burada ok atma, Çora'nın sınanarak gücünü göstermesini ve tanınmasını sağlamıştır.

Aynı destanın diğer varyantında (Urmançı 2007a: 386, Kartalcık ve Kerimoğlu 2007a: 387) "tartıp at- (çekip at-, ok atma)" yer almaktadır. Çora Batır, ava çıkar ve akkuş adında bir kuşu okuyla vurur ama kuş, yere düşmez. Kazan Han'ın yiğitleri de ok atmaya Kazan kırına çıkarlar ve Çora Batır'ın avladığı kuş yerde yatar. Kuşun üzerindeki okun, Çora Batır'ın oku olduğunu söyleyen Kolınçak Batır, Çora Batır'ın geldiğini ifade eder. Ardından Kazan Han, oku muhafaza eder. Bir gün sonra Çora Batır gelir. Hanın kızı Çıgalı Hanım, yiğitlerin meydana çıkmasını ve ok atmalarını ister. Bu şekilde Çora Batır'ı sınayacak ve tanıyacaktır. Çıgalı Hanım herkese ok dağıtır. Çıgalı Hanım, Kolınçak Batır'a Çora Batır'ın kim olduğunu sorar. Kolınçak Batır da Çora Batır'ın misafir olduğunu söyler. Meydana çıkarlar. Çora Batır; yayı çekince kırar, atamaz. Kolınçak Batır, Çora Batır'a kendi yayını verir ama onu kırar. Çora Batır kendi oku ve yayını getirmelerini ister ve okunu çekip atınca hanın kızı ona adını sorar ve tanır. Hanın kızı da yiğitlere at, kılıç verir. Çora Batır'a da küçük bir kese verir.

Edigey (Tatar)'de (Sulti 1998: 46) "köreş (güreş)" ve "yöger (koşu) oyunları yer almaktadır. Edigey, tahta çıkmak için güreşe tutuşur. Doksan kişiyle güreşe tutuşup hepsini yener. Edigey yendiği her bir kişiden ödül olarak elbise alır. Kağan tayin edilmesi için güreşe tutuşmak, aynı zamanda kağan olacak kişinin gücünü göstermesinin bir sembolüdür. Kahraman, şan ve şöhret sahibi olur.

Aynı destanda (Sulti 1998: 163) Edigey'in oğlu Noradın, Edigey'e sadece bir kişinin han olmasını söyler. Edigey'in babasının yanına gitmesini söyleyince Edigey kızar.

Edigey kendisinin daha güçlü olduğunu ifade etmek için onunla güreşirse yıkacağını, koşarsa onu geçeceğini söyler. Edigey, güçlü olduğunu anlatmak için gücünü sınayan oyunlarda oğlunu geçebileceğini söylemiştir.

Huşkeldi (Özbek)'de (Öztürk 2011: 255-279) "oyna- (at üstünde oyun)" yer almaktadır. Destanda Hunharşah, Göroğlu'nun atının hünerlerini göstermesi için bir eğlence düzenler. Herkes toplanır. Gırgök atın keyfi yerinde olursa güzel oyunlar gösterebileceğini, yeteneklerini sergileyebileceğini söyler. Hunharşah, Avaz (Göroğlı) olursa atın keyfinin yerine geleceğini ifade eder ve Avaz'ı zindandan çıkarıp getirir. Padişah bu sırada atın oynaması için bir heybeyi altın ve gümüşle doldurup ödül olarak verecektir. Avaz, Gırgök atla oyunlar gösterir. Gırgök at, Göroğlı nasıl öğretmiş ise öyle oynar. Oyun, kahramanın atının da yeteneklerini sergileyebileceği ve sınanacağı bir unsurdur.

Köroğlu'nun Özbek varyantı *Goroğlu'nun Çocukluğu'*nda (Ekici 2004: 305-310) "güreş" oyunu yer almaktadır. Bir ihtiyar, Goroğlu'nun atını almak ister. Bunun için de güreşerek kim yenerse atı o kişi alacaktır. İhtiyar; "Demek öyle, hâl'a zorluk ha! Atı bana ver. Yoksa güreşiriz, kim yenilirse attan ümidini keser" der. Üç defa güreşirler ve üçünü de ihtiyar yenince atını vermek istemeyen Goroğlu, kadının bu işi çözmesini ister. Kadı da atı, Goroğlu'na verir. Destanda başka bir güç gösterisi de Goroğlu ile kırk yiğit arasında olur. Kırk yiğit, Goroğlu'nun nasıl bir yiğit olduğunu sınamak için güreşmek ister. Bu güreşte Göroğlu yıkılırsa iyi olacak, yıkılmazsa onun ayağını biri çekerek yıkacaktır. Güçlerini güreşle sınayan kırk yiğit, Goroğlu ile tanışarak beylerinin oğlu olduğunu anlarlar.

Emir Göroğlu (Uygur)'nda (Mehmet 2011: 27) sınama ve yarış olarak "topbazlik (ok atma), "at üstide turup ademni-ademge étip tutuvelip özini çiniḳ (at üstünde adamları tutup düşürme, at üzerinde güreş)" ve "neyzivarlik (mızrak)" kullanma vardır. Göroğlu on bir yaşını doldurduğu zaman atına binerek Leyli Kır adlı yerde dolaşmaya, eğlenmeye gitmektedir. Göğe ok atmayı ve at üstündeki adamları çekmeyi öğrenir. Yarışmalarda onu yenecek kimse kalmaz. Destandaki kahraman, yarışmalara katılarak gücü, yiğitliği sınanmaktadır.

Dede Korkut Oğuznâmeleri'nden Dirse *Han Oğlu Boğaç Han'da* (Tezcan ve Boeschoten 2001: 38, 203-204) "boğayla güreş" geçmektedir. Dirse Han'ın oğlu on beş yaşındadır ve çocuklarla oyun oynayarak eğlenmektedir. Bayındır Han'ın da çok kuvvetli bir boğası vardır. Bu boğayı meydana salarlar. Bu sırada diğer çocuklar kaçar ama Dirse Han'ın oğlu kaçmaz. Boğa'yı yener ve adı Boğaç Han olur. Ad almanın ön koşulu her anlatıda farklılaşmakla beraber muhakkak kahramanın gücünü göstermesi gerekmektedir. Bu boyda kahraman, bir boğayla mücadeleye girer. Bu mücadelede de rekabet ve kazanma duyguları yer almaktadır. Bu unsurlar, oyuna işaret eder. Boğayla güreşen çocuk, Boğaç Han adını alarak onanır. Ad, kahramanın gösterdiği hünere (oyundaki yeteneğe) bağlı olarak verilmektedir. Kahramanın özüne, kişiliğine uygun doğrultuda bir ad verilmektedir. Türk kültüründe ad verilirken kahramanın kişiliğini temsil edecek şekilde ad verilmektedir. Boğaç'ın aldığı ad, bir ödül olarak düşünülebilir. Bu adı Oğuzların bilicisi Dede Korkut verir. Böylece Boğaç Han, çocukluktan yetişkinliğe, kahramanlığa, alplığa geçişi gerçekleşmiştir. Başka bir deyişle aşık oynamaktan (çocuk oyunundan/oyunun büyülü dünyasından) Bayındır Han'ın ordusunda yer almaya (yetişkinliğe/yetişkinin hayatına katılmaya) hak kazanır. Sınamak amacıyla boğa, meydana bırakılarak çocuklar sınanmıştır.

Battal Gazi'de (Demir ve Erdem 2006: 77) "gürz" oyunu görülür. Destan kahramanı Battal (Cafer), bir gün kâfir Şamaseb ile karşılaşır ve Şemaseb kendisinin çok iyi silahşor olduğundan bahseder. Ona da güzel bir eğitim vereceğini söyler. Cafer de hem gücünü hem de her şeyi bildiğini göstermek için gürz oyununu oynar. Cafer, gücünü ve yeteneklerini göstermek, bir kâfirden silahşorluk öğrenmeyeceğini, aksine bunun ona ne demek olduğunu göstermek için oynar. Kâfir de Cafer'in gücünü sınamak için oynar.

Saltık Gazi'de (Demir ve Erdem 2006: 233-234) "çevgen (cevgan)" oyunu geçmektedir. Destan kahramanı Şerif (Saltık Gazi), düşmanı helak etmek için bezirgân kılığına girer ve sultanın en güçlü pehlivanı ile çevgen oynamak istediğini söyler. Halk sahraya çıkar. Bey ve atlı olan kişilerin hepsi gelir. Padişah, bir yerde oturur. Halk da çevgen oynar. Meydana bir pehlivan çıkaran padişah, karşısına kimin çıkacağını sorar. Şerif de kendisinin çıkacağını söyler. Şerif Gazi, atını meydana sürer. Eline çevgen

alıp altın topu vurarak oyunu oynar. Halk hayran olur. Saltık Gazi, pehlivanı yener. Çevgen oyunu iki kişinin gücünü sınadığı bir oyundur.

Sınama ve yarış olarak oyunlar, destanlarda genellikle kahramanların evlilik aşamalarında gerçekleşmektedir. Hanlar damadı ya istemediği için oyunlarla kahramana engeller koyar ya da kızların kendilerine denk bir damat aramalarından dolayı oyunlarla damadı sınarlar. Destan kahramanları istedikleri kızlar uğruna oyunları kazanmak zorundadır. Oyunu kazanan kahraman hem kızla evlenmekte hem de şana, şöhrete kavuşmaktadır. Ayrıca kahramanlar yiğitliklerini ve yeteneklerini de oyunlarda sergilemektedir. Sınama ve yarış amaçlı oyunların; kahramanın zekâsını, bilgisini, gücünü ölçme, kahramanın uğruna mücadele ettiği kıza niyetini göstermek, kahramanın yakınını kurtarma, hem kahramanın hem atının hem de yiğitlerinin sınanması amaçlarıyla destanlarda yer aldığı da görülmektedir.

5.3 Kumar Olarak Oyun

Kumar, oyunun anlamları içinde yer alan bir oyun çeşididir. Destanlarda aşık kemiği ile oynanan oyun; şans, talih, kumar oyunlarıyla ilgili olup geçmişte kullanılan anlamıyla tespit edilmiştir. Günümüzde ise teknolojinin gelişmesiyle kumarın içeriği ve yapısı değişmiştir. Kırgızlarda aşık kemiği ile oynanan elliden fazla oyun türü olup "gärdä/gärt, gilcidi/gilcit, dattikem/därtkem/tört aşık" oyunkarı aşık kemiği ile oynanan kumar oyunlarıdır. Aşık oyunlarının tüm türlerinde oyuncuların oyunu kazanmasında şans faktörü bulunmaktadır. Bunun nedeni aşık oyunlarındaki aşığın çizgiye oturuş şekline göre oyunun sonucunun belirlenmesidir. Aşığın kumar oyunlarında kullanılmasının sebebinin bu olduğu söylenebilir (Orozobayev 2020: 90-97). *Divanü Lûgati't-Türk*'te "şalvarını ortaya koyarak kumar oynamak" (1986: 712) örneğinde hem kumar oyununun varlığı hem de kumar oyununun temel kuralı görülmektedir. TDK'nin *Güncel Türkçe Sözlük*'ünde kumar, "ortaya para koyarak oynanan talih oyunu" [URL-18] olarak tanımlanmıştır. Azerbaycan Türkçesinde "qumar", "pul vs. ile oynanan oyun"; Türkmencede "humar"; "kumar, güçlü istek arzu"; Kazakçada "kumar"; "heves, arzu, istek, merak, şans oyunu, kumar"; Karakalpakçada "kumar"; "güçlü istek, arzu, âşık, tutku, kumar oyunu"; Özbekçede "humor"; "güçlü istek, arzu"; Tatarcada "kumar"; "kumar, ihtiras, tutku, meşgul edici,

çekici, açgözlü, muteris"; Kırgızcada "kumar"; "ortaya konulan para, mal ve mülkleri kazanmak için aşık, kart vs. gibi aletlerle oynanan oyun", "bir şeyi aşırı isteme, merak etme, arzulama durumu, tutku" anlamlarındadır (Orucov, Baskalov, Koç, Nasırov, Ubaydıllayev, Akobirov, Mihaylov, Öner, Akmataliyev'den akt. Orozobayev 2020: 88). Söz konusu kumar, kazanç sağlamak amacıyla oynanmaktadır. Boratav (2016: 239) tarafından yapılan oyunların sınıflandırılmasında kumar oyunlarına yer verilmiştir. Kumar mahiyetindeki oyunlar; "Talih, Kumar, Fal, Niyet Oyunları; Büyülük ve Törelik Oyunları" grubunda yer almıştır. Bu oyunların rastlantı yasasına dayandığını ifade eder. Kumar oyunlarında oyuncuların gerçek ya da saymaca değerde nesneler kazanır ki bu nesneler bazen oyun aracı da olabilmektedir. Ayrıca aşık oyunlarının bazı türlerinde oyun aracından başka şeylerin kazanıldığını vurgular. Kumarın temel olgusu; eğlence, oyun, risk, şans ve kazanmaktır. Kumar denince akla gelen araçlardan biri zardır. Zar, risk ve şans faktörünü oyuna katan bir araçtır. *Irg Bitig*'de "oy-mak" fiili, "zar ile oyun oynamak, fal açmak" olarak yer almıştır (And 2003: 37). Mayrambek Orozobayev (2020: 87), araştırmacıların aynı fikirde olduğu nokta, eski dönemlerde oynanmış kumar ve şansa dayalı oyunlarda yaygın kullanılan oyun aletlerinden birinin aşık kemiği olduğunu ifade eder. *Melike Ayyar* (Özbek)'da evlilik öncesi birbirlerini sınamak isteyen kahramanlar, aşık (kumar) oynayarak sınarlar. Kahramanlar, bu oyunu üç aşıkla oynar. Kırgızistan'da üç aşıkla oynanan "Gärdä, Gärt" adlı bir oyun bulunmaktadır, Gärdä ya da Gärt kelimesi iskambil ya da aşık oyununda "iyi ol, düzgün gel" anlamındadır (Orozobayev 2020: 92). *Melike Ayyar* (Özbek)'da "Gardkam deyip Yallekel attı", "üç aşık kemiğini seçerek" (Yücel 2007: 209-213) ifadelerindeki "gardkam" kelimesinden ve oyunun üç aşıkla oynanmasından dolayı oyunun üç aşıkla oynanan bir oyun olduğu söylenebilir. Türkiye'de Kars'ın Kağızman ilçesinde de "Üç aşığın havaya atılıp yere düştüğünde duruş şekline göre karşıdaki oyuncunun tuttuğu aşık, ceviz vb. şeyin ütmeli oyun" (Özhan 2005: 225) olan "üçaşık" oyunu olduğu bilinmektedir. Türk destanlarındaki kumar olarak oyun ve oyuncular Tablo 5.3'te gösterilmiştir:

Tablo 5.3 Kumar olarak oyun ve oyuncular

Destan ve Türk Boyu	**Oyun**	**Oyuncular**
Melike Ayyar (Özbek)	Aşık (kumar)	Şazerger ile Tillekız

Bu tablo, incelenen Türk destanlarından sadece bir yerde oyunun kumar anlamının geçtiğini göstermektedir. *Melike Ayyar*'da (Özbek) (Yücel 2007: 208-217) aşık oyunu, kumar olarak oynanmaktadır. Destanda Şazerger, Tillekızla evlenmek ister. Tillekız, Melike Ayyar'ın arkadaşıdır. Şazerger, Tillekız'ın kumar oynadığını öğrenince onu kumarda yenip almayı düşünür. Şazerger, bir tılsım ile kele dönüşür. Adı ise Yallakel'dir. Tillekız, Yallekel'in kumarbaz olduğunu işitince kızlarına onu çağırmalarını söyler. Kızları, Tillekız'ı uyarsa da yine de çağırır. Yallakel, yanına üç aşık kemiğini alarak Tillekız'ın yanına gelir. Alt köşke gelen Tillekız, Yallakel ile kumar oynamak ister. Yallakel, hem erkek hem de büyük olduğu için Tillekız, ilk sırayı ona verir ve oyun başlar. Bahis olarak sayısız dünya malını bahse koyan Tillekız, ilk sırayı Yallekel'e verir. Yallekel, üç aşığı çik'e (aşığın batık kısmı) dizer. İlk hamlesini (buccil: aşık oyununda hamle) yapar. Gardkam diyerek üç aşığa atar. Tek atışta dukar (kumarda bir hamle) olur. Tillekız'a sıra gelir ve Tillekız tek ala (kumarda bir hamle) düşürür. Tekrar bahse girerler. Yallekel, Tillekız'dan bahis olarak Tillekız'ın develerini, kırk kızını ortaya koymasını ister ve bu isteğini Tillekız yerine getirir. Yallekel atışa başlar. Üç aşığını eline alır ve gardkam deyip Yallekel aşıkları atar. İkisi alıcı, biri çik gelir. Yallekel, kumarda Tillekız'ı yener. Şazerger; oyun öncesi tılsımlı bir dua okuyarak kumarbaz olduğunu, Yallekel adlı kişiye dönüştüğünü, Tillekız'ın sıra sıra devesini, deve üstünde ziynetini, alnındaki yazılı varlığını, kendisini de yenip aldığını Tillekız'a söyler. Tillekız da önceden her şeyi bildiğini, onun gücünü sınamak istediğini söyler. Tillekız, kaderine razı olur. Yurtta eğlence olur. Bu sırada Melike Ayyar, Şazerger'in arkadaşlarının peşinden gitmişlerdir. Gard kelimesi, iskambil ve aşık oyunlarında "iyi ol, düzgün gel" anlamında kullanılan kelimenin kökeni Farsçadaki "gerd" olarak kullanılan ve "dönme, dönüş" anlamındaki kelimeyle ilişkilidir (Orozobayev 2018: 114). Kumar mahiyetindeki aşık oyunu, evlilik öncesi damat adayını sınamak amacıyla oynanmıştır. Destanda geçen aşık oyunu, kumarın günümüzdeki anlamını içermemektedir.

5.4 Hile Olarak Oyun

Hile, TDK'nin *Güncel Türkçe Sözlük*'ünde "Birini aldatmak, yanıltmak için yapılan düzen, dolap, oyun, ayak oyunu, alavere, dalavere, desise, entrika, çıkar sağlamak için bir şeye değersiz bir şey katma" anlamlarına gelir [URL-19]. Görüldüğü üzere hile, aynı zamanda oyun anlamına da gelmektedir. Türlü hile ya da oyunlarla karşısındaki insana "oyun yapma" olarak tanımlanabilecek bu kavram, karşıdaki insanı kandırmaya yönelik davranışlar içerir. Kandırmak, çıkar elde etmek isteyen kişilerin karşısındakini bilerek ya da düşünerek yapılan bir eylemdir. Uyanık ya da meraklı kişilerin kandırma eğilimleri daha fazladır. Hile ya da kandırmak aynı zamanda kurnazca düşünmeyi gerektirmektedir. Bu yüzden hile (oyun) kavramı olumsuz bir anlamı ifade etmektedir. Hile yapmak, bir yöntem geliştirerek bir problem karşısında çözüm bulmayı gerektiren durumların sonucunda ortaya çıkmaktadır. Hile, kişilerin birbirlerine oyun (hile) oynamaları, kıskançlıktan dolayı birbirlerine oyun yapmaları, bir işe hile ya da oyun karıştırmak ya da tuzak kurmak gibi anlamlarda kullanılmaktadır. Dolayısıyla hile yapan kişi; yalancı, tuzakçı, hilekâr, aldatıcı, sahtekâr gibi kelimelerle karşılanmaktadır.

Hile davranışı, hem oyunun içinde yer alan kavram hem de mecaz bir anlama gelerek oyun oynamak anlamlarını kapsar. Aslında her iki anlam da rakibe karşı haksız kazanç elde etmeyi, onu yenmeyi amaç edinir. Hile, oyunun içinde yer aldığı zaman oyunu kaybetme riskiyle karşı karşıya olan oyuncu hile yoluyla tekrar kazanmayı ister. Bunun sonucunda da güvensizlik duygusu ön plana çıkarak kaosa sebep olur. Adalet ya da dengenin sağlanmasıyla oyun biter. Bu başlıkta "oyun" ve "oynamak" kelimelerinin hile anlamlarıyla kullanıldığı durumlara yer verilmiştir.

Türk dünyası destanlarında "oyun" ve "oynamak" kelimelerinin hile, aldatmak, kandırmak ve plan yapmak anlamları da yer almaktadır. Hile olarak oyunlar destanlarda, destan kahramanını zor duruma düşürmek amacıyla geçmektedir. Bu oyunlar; *Altay Buuçay* (Altay), *Kuzıykürpes ile Mayanhılıv* (Başkurt), *Şırdakbek* (Kırgız), *Çora Batır* (Tatar), *Hikeyeti Gıysa Uglı Amet* (Tatar), *Mögaa Şagaan Toolay* (Tuva), *Tanaa Herel* (Tuva), *Kangıvay Mergen* (Tuva), *Aldın Çaagay* (Tuva), *Emir Göroğlu* (Uygur), *Battal Gazi*, *Danişmend Gazi* adlı destanlarda bulunmaktadır. Türk

destanlarındaki hile olarak oyunlar ve oyunu kurup oyuna düşenler Tablo 5.4'te şu şekilde gösterilmiştir:

Tablo 5.4 Hile olarak oyunlar ve oyuncular

Destanlar ve Türk Boyları	**Oyunlar**	**Hileyle Oyunu Kuranlar**	**Hileye Düşenler**
Altay Buuçay (Altay)	İçkiyle tuzağa düşürme, eşini kandırırak oynatma	Ermen Çeçen	Altay Buuçay ve oğlu Erkemel
		Aranay ve Şaranay	Ermen Çeçen
	Beraber oyun oynamalarını vadetip kandırması	Kamçı Ceren'e	Teneri Kağan'ın kızı
Kuzıykürpes ile Mayanhılıv (Başkurt)	Mayanhılıv ile evlenen Kuzıykürpes'i kandırmaya çalışmaları	Küser Han ile saç kıran kafalı dazlak	Kuzıykürpes
Şırdakbek (Kırgız)	Çagay Han'ın Şırdakbek'in eşini aldatarak kendisine kaçmasını sağlaması	Çagay Han	Şırdakbek ve eşi
Çora Batır (Tatar)	Narik'e altın verip aygır alıp gelmesini istemesi	Hanın oğlu	Narik
Hikeyeti Gıysa Uglı Amet (Tatar)	Yaşlı kadının Birdibek ile ip bağlayarak oynadığı sırada Amet'i iple bağlaması	Yaşlı kadın	Birdibek
Mögaa Şagaan Toolay (Tuva)	Kadın Kara ile Ak Haan'ın Kara Kögel'i güzel bir şekilde ağırlayıp oyunla geri göndermeye çalışmaları	Kadın Kara ve Ak Haan	Kara Kögel
Tanaa Herel (Tuva)	Hün Haan, Tanaa Herel'i misafir olarak ağırlayarak altın kraliçeye sahip olmak istemesi	Tanaa Herel ve diğerleri	Hün Haan
	Hün Haan'ın Tanaa Herel'in getirdiği altın kraliçeye hileyle sahip olmak istemesi	Tanaa Herel	Hün Haan

Tablo 5.4'ün devamı

Destanlar ve Türk Boyları	**Oyunlar**	**Hileyle Oyunu Kuranlar**	**Hileye Düşenler**
Kangıvay-Mergen (Tuva)	Kangıvay-Mergen'in atlarını dört kardeşin hileyle alması	Kangıvay-Mergen	Dört kardeş
	Karan Çüzün'ü içki içirip sarhoş etmesi	Karan Çüzün	Han Küçü
Aldın Çaagay Destanı (Tuva)	Aldın Çagaay'a gücünü ve yiğitliğini göstermesi için oyun yapması	Aldın Çaagay'ın ablası	Aldın Çaagay
Emir Göroğlu (Uygur)	Göroğlu'nun kılığını değiştirerek Kerim Kasap'a hile yapması	Göroğlu	Kerim Kasap
Battal Gazi	Ukbe'nin Battal Gazi ve Abdülvehab'a iftira atması	Ukbe	Halife
Danişmend Gazi	Düşmanın kendi oyununda yenilmesi	Düşman	Danişmend Gazi
	Danişmend Gazi'nin düşmanın oyunlarına kanmaması	Düşman	Danişmend Gazi

Bu tablo, Türk destanlarındaki oyunun hile anlamlarını göstermektedir. Bu oyunların içeriği ise şöyledir:

Altay Buuçay (Altay)'da (Dilek 2002: 205-207) "oynot- (oynatmak)" geçmektedir. Altay Buuçay'ın hatunu Ermen Çeçen'in Aranay ve Şaranay adlı hanlar için verdiği eğlencenin üzerine gelen Altay Buuçay, içki ile sarhoş edilerek tuzağa düşer. Hile yaparak bir oyunun içine düşen Altay Buuçay, karısının ihanetine uğrayarak son olarak eşine sarı mataradaki içkiyi de içirir. Eşi tarafından tuzağa düşürülen kahraman Altay Buuçay ve oğlu Erkemel, Aranay ve Şaranay tarafından öldürülür. Kahramanın tuzağa düşürülerek öldürülmesi düşmanlarının kazandığı zaferdir. Ermen Çeçen hatunu Aranay, kızı Caraa Çeçen'i de Şaranay alır. Eşi, kahramana bu şekilde bir oyun oynar. Aslında Aranay ve Şaranay iki kadını kandırmıştır, oynatmıştır. Oynatmak, kandırmak anlamındadır.

Söz konusu destanda (Dilek 2002: 223-225) "oyno- (oynamak)" yer almaktadır. Altay Buuçay'ın savaşa giderken bindiği atı Kamçı Ceeren kahramanın oğlu Ermekel'i diriltmek için Yer Anası'ndan tavsiye alır ve Teñeri Kağan'ın kızının getirilmesi ile

mümkün olacağını öğrenir. Kamçı Ceren, Teñeri Kağan'ın kızı Temene Koo'ya oyun oynamak istediğini söyler ve aldatıp yeryüzüne indirir. Teneri Kağan, Kamçı Ceeren'e kandığını yeryüzüne indikten sonra anlar. Kamçı Ceren, beraber oyun oynamak istediğini söyleyip Temene Koo'yu yeryüzüne indirerek kandırır. "Oyun oynamak", aldatmak anlamında kullanılmıştır.

Kırk Kız (Karakalpak)'da (Uygur 2007: 340-343) "oylar (hile)" geçmektedir. Nadirşah, Altınay ile evlenmek istemektedir ancak ağabeyi Arslan'dan korkmaktadır. Bu yüzden Kulumsay adlı yardımcısına Arslan'ı öldürmesini söyler. Arslan'ı öldürüp Altınay ile evlenmesini sağlarsa ona ödül olarak at başı kadar altın, toy gibi vaatlerde bulunur. Kulumsay, bir büyücü ile birlikte Arslan'ı öldürmek için türlü hileler kurar. Hilesi Arslan'ı okla öldürmektir. Nadirşah, ödülleri büyücü ile Kulumsay'a verir. Nadirşah, Kulumsay'ı kendine ikinci vezir yapar. Oyun, hile anlamındadır.

Şırdakbek (Kırgız)'te (Akmataliyev vd. 2007: 298, Turgunbayer 2007: 299) "oyuna koy- (oyun oyna-)" yer almaktadır. Çagay Han, Şırdak'a bir oyun oynamak ister. Bu oyun (plân), Şırdakbek'in karısının kendisine kaçmasıdır. Bu yüzden Şırdakbek'in karısıyla haberleşmeye devam eder ve karısı Çagay Han'a kaçar. Ancak eşini aldatıp Çagay Han'a kaçan Şırdak'ın eşini, Çagay Han öldürür. Oyun, plan kurarak hile yapmak anlamında kullanılmıştır.

Çora Batır (Tatar)'da (Urmançı 2007a: 352, Kartalcık ve Kerimoğlu 2007a: 353) "uyın (oyun, hile)" bulunmaktadır. Hanın oğlu, Narik'in hanımını kendisine almak isteyince bir oyun (hile) yapar. Narik'e bir iş vererek -aygır almaya göndererek- onu hanımından uzaklaştırmak ister. Ancak Narik aygırı alıp gelir ve eve saklanır. Bu sırada hanın oğlu Narik'e gelir. Narik'in hanımına saldırınca Narik saklandığı yerden çıkıp hanın oğlunun başını keser. Oyun, hile anlamındadır.

Hikeyeti Gıysa Uglı Amet (Tatar)'te (Urmançı 2007b: 102, Kartalcık ve Kerimoğlu 2007b: 103) Amet, yaşlı kadına Birdibek'in gözüne girmek için bir oyun yapar. Amet, yaşlı kadını öldürmek için yaşlı kadına Birdibek'i kandırarak Birdibek gelince ip bağlayarak oynamasını ve bu sırada da zincire vurmasını söyler. Yaşlı kadını bu şekilde kandırarak onu öldürür.

Mögaa Şagaan Toolay (Tuva)'da (Arıkoğlu ve Borbaanay 2007:202-203) "arga-horga (oyun, hile)" geçmektedir. Kara Kögel adlı kahraman annesinden, babasını ölüren kişinin Kadın-Kara ve Ak Haan adlı iki kardeşin olduğunu öğrenir. Onları bulmak için yola koyulur. Kara Kögel Ak-Haan'ın yurduna vardığında Ak Haan kardeşi Kadın Kara'ya Kara Kögel'i hileyle ve oyunla tekrar geri göndermesini ister. Çünkü Kara Kögel'in babasının intikamını almak için, onları öldürmek istediğini bilmektedir. Ak Haan, Kara Kögel'i güzel bir şekilde ağırlasa da ertesi gün Kara Kögel intikamını alır ve onları öldürür.

Tanaa Herel (Tuva)'de (Arıkoğlu ve Borbaanay 2007: 232-233) "arga-horga (hile)" yer almaktadır. Hün-Haan**,** Tanaa-Herel'in, Beli-Şınar Bey'in ve Döju-Şınar Bey'in doksan askerle beraber Pat-Patpalçın Han'ın altın kraliçesini davet etmeye gittiklerini görünce onları obasına davet eder. Çünkü Hün Haan altın kraliçeyi kendi istemektedir. Ancak Hün-Haan, hem onların güçlü olduğunu düşündüğü hem de onlara karşı çıkmanın olanaksız olduğunu bildiği için hileyle misafirlerini ağırlamayı düşünür. Tanaa Herel, Hün Haan'ın altın kraliçeyi isteme fikrine karşı çıkar.

Aynı destanda (Arıkoğlu ve Borbaanay 2007: 262-263) "arga-mege (hile, oyun)" yer almaktadır. Hün-Haan, Tanaa Herel'in davet edip getirdiği altın kraliçeyi hile ile almayı düşünür ama alamaz.

Kangıvay- Mergen (Tuva)'de (Arıkoğlu ve Borbaanay 2007: 432-433) "arga-horga (hile)" bulunmaktadır**.** Kangıvay-Mergen, dört kardeşin obasına gelince dört kardeş onun iki atının yarıştırılacak iyi atlar olduğunu ve hileyle atlarını ele geçirmeyi düşünürler ve atlarını hileyle alırlar.

Söz konusu destanda (Arıkoğlu ve Borbaanay 2007: 466-467) "çiptignin çivin (oyunlu insanın oyunu)" ifadesi geçmektedir. Kangıvay-Mergen'in ağabeyi Aksagalday Sayın-Havıtçı'nın eşi Karan-Çüzün kadın, içkiden sarhoş olduğunu ve Han Küçü'nün bu hilesine kandığını Kangıvay-Mergen'e söyler. Kangıvay Mergen, malları toplayıp obasına gelir ve ağabeyine her şeyi teslim eder.

Aldın Çaagay (Tuva)'da (Arıkoğlu ve Borbaanay 2007: 538-541) "arga-horga (oyun)" yer almaktadır. Aldın Çaagay'ın ablası Avaa-Çeçen, Aldın Çaagay'ı ele geçirmek

isteyen Kaptazın Kara adlı şehzadeyle konuşur. Bu konuşmada ablası Kaptazın Kara'ya, Aldın Çaagay'ın yiğitliğini, gücünü pusu kurdurup oyunlarla deneyip onu tutabileceğini söyler. Aldın Çaagay, avdan gelince ablası erkek kardeşinin yiğitliğini ve gücünü öğrenmek isteyip istemediğini sorunca, ablasına sorarak da öğrenebileceğini ifade eder. Kardeşi de yiğitliğini ve gücünü anlatır.

Emir Göroğlu (Uygur)'nda (Mehmet 2011: 118-119) "hile (oyun)" bulunmaktadır. Hunhar ilinde Kerem Kassap adlı kişi vardır. Bu kişinin karısının adı Gülayim'dir. Gülayim'in oğlu Havaz'dır. Kerem Kassap semen renkli atına binip yanına Havaz'ı alır. Göroğlu'ndan önce kara kuzuların yanına doğru yola çıkarlar. Göroğlu, Gülayim'in dayısı, Kember Çal kılığına girip Havaz'ı alıp getirecektir. Çünkü bey, Havaz'a hayrandır. Göroğlu, hemen yola çıkar ve onlara yetişir. Bu işin bir hile olduğunu düşünen Havaz, Kerem Kassap'ı uyarır. Kerem Kassap, Göroğlu'ndan kuzuları ikisinin getirebileceğini söyler. Göroğlu ona hiddetlenince Kember Bey'in Göroğlu olduğunu anlar.

*Battal Gazi'*de (Demir ve Erdem 2006: 211-212) "oyun oynamak" ifadesi yer almaktadır. Ukbe, halifeye Battal Gazi'nin Dilefruz'u Abdülvehhab için kaçırdığını söyler. Halife bu duruma çok sinirlenir. Halife, Abdülvehhab ile Battal Gazi'yi idam ettirmek için Bağdat'a çağırır. Neden kendisine iftira attığını, oyun oynadığını sorar

Danişmend Gazi'de (Demir 2006: 79) düşmanın her zaman "oyunda (planda)" yenilmesi ifade edilir Destanın sonunda da nasihatler verilirken "hile" anlamında oyun ifadesi kullanılır (Demir 2006: 311).

Hile olarak oynanan oyunlar; kahramanın yararına olabildiği gibi zararına da olabilmektedir. Düşman ya da kahramana yolculuğunda engel olanlar hile yapmaktadır. Kahramana zarar vermek amacıyla hile yapıldığında kahraman daha da güçlenerek hileyi kuranlardan intikamını alır. Kahramanın yolculuğuna engel olabilecek bir durumda ise kahraman, hile yapmaktadır.

5.5 Dans Olarak Oyun

Sözlüklerde oyunun tanımları arasında "dans" da geçmektedir. Dans, Türk destanlarında "seğir-, biyçi (dansöz), kız oynat-, biyi, oyno-" kelimeleriyle karşımıza çıkar. Yakutlarda erkek şamanın adlarından birinin "oyun" olması ritmik yapılan hareketlerin (dans) ritüellerle ilişkisi olduğunu düşündürmektedir. Kırgız bahşıları danslar sergiler, bu esnada şiir söyler (Köprülü 1980: 68). Dansın ritmik hareketlerle, belli bir düzende yapılması oyun unsurunu barındırdığını göstermektedir. Huizinga'ya göre dans oyunun en özel biçimidir ve dans ile oyun arasındaki bağlantı, kaynaşma ve özdeşlikle alakalıdır (2013:209). O halde dans, oyunun ritmik hareket biçimini temsil etmektedir.

Türk destanlarına dans; geçiş dönemlerinden doğum, düğün törenlerinde, savaş sonrası eğlencelerde, misafir davet edilince yapılan eğlencelerde, öğretme, etkileme, kandırma, ritüel ve eğlence amaçlarıyla yer almaktadır. Bu oyunlar; *Ösküs Uul* (Altay), *Ural Batır* (v.) (Başkurt), *Kuzıykürpes ile Mayanhılıv* (Başkurt), *İdige ile Muradım* (Başkurt), *Altın Çüs* (Hakas), *Ay Huucın* (Hakas), *Kırk Kız* (Karakalpak), *Şora Batır* (MMV) (Kazak), *Alpamıs Batır* (Kazak), *Er Tokımbet* (Kazak), *Kız Darıyka* (Kırgız), *Seyitbek* (Kırgız), *Manas* (CMV) (Kırgız), *Melike Ayyar* (Özbek), *Huşkeldi* (Özbek), *Belagerdan* (Özbek), *Alıpmemşen* (Tatar), *Er Sogotoh* (Yakut), *Ergenekon*, *Bay Büre Bey Oğlu Bamsı Beyrek* (Dede Korkut Oğuznâmeleri), destanlarında bulunmaktadır. Türk destanlarındaki dans olarak oyunlar ve dans edenler Tablo 5.5'te şu şekilde gösterilmiştir:

Tablo 5.5 Dans olarak oyunlar ve dans edenler

Destanlar ve Türk Boyları	**Oyunlar**	**Dans Edenler**
Ösküs Uul (Altay)	Savaş sonrası eğlencede dans	Kızlar ve erkekler
Ural Batır (v.) (Başkurt)	Dans ile cin perilerinin dünyasının yıkılması	Cin perileri
Kuzıykürpes ile Mayanhılıv (Başkurt)	Düğünde dans	Kuzıykürpes (damat) ile Mayanhılıv (gelin)
İdige ile Muradım (Başkurt)	Düğünde dans	Kızlar
Altın Çüs Destanı (Hakas)	Düğüne giden halka engel olmak için dans	Büyücü Pis Tumzuh İney
Ay Huucın (Hakas)	Düğünde dans	Kızlar ve oğlanlar
Kırk Kız (Karakalpak)	Eğlencede dans	Servinaz
Şora Batır (MMV) (Kazak)	Düğünde dans	Tüymebike ile Jörmetöz
Alpamıs Batır (Kazak)	Eğlencede dans	Kızlar
Er Tokımbet (Kazak)	Düğünde dans	Kızlar ve delikanlılar
Kız Darıyka (Kırgız)	Doğum töreninde dans	Dansözler
Seyitbek (Kırgız)	Düğünde dans	Sancırgal (gelin) ile Börü (damat)
Manas (CMV) (Kırgız)	Eğlencede dans	Kırk oğul
Manas (Radloff)	Oynamak (eylem)	Gelinler, kızlar, delikanlılar
Melike Ayyar (Özbek)	Eğlencede dans	Kızlar
Huşkeldi (Özbek)	Eğlencede dans	Dansözler
Belagerdan (Özbek)	Öğretmek için dans	Nine
	Düğünde dans	Düğün halkı
Alıpmemşen (Tatar)	Düğünde dans	Karlıgaçsılu
Er Sogotoh	Ayindeki dans	Kadın şaman
Ergenekon	Oyun oynamak	Gençler
Bay Büre Bey Oğlu Bamsı Beyrek (Dede Korkut Oğuznâmeleri)	Düğünde dans	Kısırca Yenge, Boğazca Fatma ve Banu Çiçek

Bu tablo, Türk destanlarında dans olarak oynanan oyunların; hangi Türk destanı ve boyunda geçtiğini, kimlerin dans ettiğini göstermektedir. Bu oyunların içeriği ise şu şekildedir:

Ösküs Uul (Altay)'da (Dilek 2007: 216) "oyno (oynamak)" yer almaktadır. *S*avaş sonası yapılan eğlencede dans bulunmaktadır. Karatı Kağan'ı yenen Ösküs Uul, halkı, kızlar ve erkekler toplanarak ovada oynar. Dans, savaş sonrası eğlencelerde eğlenmek amacıyla yer almaktadır.

Ural Batır (v.) (Başkurt)'da (Suleymanov vd. 2014a: 155, Ergun vd. 2014a: 155). "beyerge (oynamaya)", "beyev köyön (oyun havası)" geçmektedir. Karağaş, eline bir kuray (çalgı aleti) alır ve kulağa hoş gelmeyen bir oyun havası çalmaya başlar ve Tirihıv pınarında bulunan cin perileri de kuray sesinin yani oyun havasının çaldığı yere doğru gidip oynamaya başlarlar. Böylece cin perilerinin dünyasını yıkmıştır. Burada kulağa hoş gelmeyen, kötü oyun havasının, düşmanı yani karşıt gücü bulunduğu yerden uzaklaştırıcı ve kendinden geçirme etkisi söz konusudur. Dans, bu destanda ritüel işlevde yer almaktadır. Çünkü müzik ve dans ile karşıt gücü etkileyip bulunduğu yerden uzaklaştırmaktadır.

Kuzıykürpes ile Mayanhılıv (Başkurt)'da (Suleymanov vd. 2014b: 70, Ergun vd. 2014b: 70) "beyerge (oynamaya)", "beyerge töş- (oynamaya çıkmak), "beyey başlan (oynamaya başla-)" kelimeleri bulunmaktadır. Mayanhılıv'ı Kuzıykürpes'e vermek istemeyen Küser Han, saç kıran kafalı dazlağın sözüne uyarak Kuzıykürpes'e yalandan düğün yapar. Amaç Kuzıykürpes'i öldürmektir. Ancak bu oyunu Kuzıykürpes'in atı Gök Tolpar kahramana haber vererek bozar. Burada oyun içinde oyun vardır. Oyundan önce kahramana oyun kuracaklar ve oyuna (dans etmeye) davet edip yenilmesine neden olacaklardır. Destanın devamında Kuzıykürpes ve Mayanhılıv'ın düğünü olur ve damadı oyuna çıkarırlar. Damat ve gelin karşılıklı oynarlar.

İdige ile Muradım (Başkurt)'da (Suleymanov vd. 2014c: 187, Ergun vd. 2014c: 187) "beyergen (oynamış)" yer almaktadır. Toktamış Han, sarayda bir düğün düzenler. Bu düğünde sornaycılar sornay çalarken kızlar oynamakta ve yır söylemektedir. Eğlenmeyi artırmak amacıyla dans, bu destanda geçmektedir.

Altın Çüs (Hakas)'te (Arıkoğlu 2007: 198-199) "segirç- (seğir-)" geçmektedir. Altın Çüs, Möge Kara Han ile savaşmış ve Çaas Han'ın altı yıldır yenemediği Möge Kara Han'ı altı günde yenmiştir. Altın Çüs, Çaas Han'a konuk olur ve Çaas Han'ın kızını Üzüm Han'a ister. Kağan kızını verir ve toy başlar. Toyda Ak Molat, Pis Tumzuh İney'i de obanın ortasına getirir. Kuğu İney adlı büyücüyü obanın ortasında oynatıp şarkı söylettirir. Böylece halk, onun yaptığı hareketlere gülüşüp eğlenir: "Xınğan kögni köglep segirçededir/Sevdiği şarkıyı söyleyip seğiriyor." Ancak toya gelen insanların az olduğunu gören Altın Çüs sinirlenerek Kuğu İney'i öldürtür. Bu destanda "oynamak" anlamında kullanılan kelime "seğirmek"tir. Destanda herkes Kuğu İney'in dansına bakarak gülüşüp eğlenir. Kuğu İney; kötü bir büyücü olduğu için onun dansı, halkı güldürerek eğlendirmekte ve bu sayede Altın Çüs'ün toyunu mahvetmek istemektedir. Başka bir deyişle coşkuyu artırıp dikkatleri kendi üzerinde toplayarak Altın Çüs'ün toyuna gidilmesini engeller. Dolayısıyla Kuğu İney, Altın Çüs'ün toyunu alt üst etmek ister.

Ay Huucın (Hakas)'da (Arıkoğlu, 2007: 471-475) "oyın (oynamak)" kelimesi vardır. Ay Huucın'ın ağabeyi Han Mirgen ile Alp Han Kız'ın toyu yapılır. Bu toyda oğlanlar ve kızlar toplanıp oynamaktadır. On iki gün toy olur, oğlanlar ve kızlar oyundan zorla vazgeçerler. Bu destanda oğlanların ve kızların toplanarak düğün meydanında eğlendiklerini, hatta on iki günün sonunda bu dansı, oyunu bırakamadıkları anlaşılmaktadır.

*Kırk Kız (Karakalpak)'*da (Uygur 2007: 782-783) "oyna- (oyna-)" bulunmaktadır. Kalmukları yenen Harezm halkının yurdunda çok büyük bir eğlence vardır. Gülayım ile Arslan'ı kutlarlar. Gülayım ve kırk kızdan biri olan Servinaz, ipek mendil alarak oynar. İpek mendil, dansın bir unsurudur. Eğlenmek amacıyla dans yer almaktadır.

Şora Batır Molla Musa Varyantı (Kazak)'nda (Korgonbekov 2010: 143, Kallimci 2010: 143) "oyın (oynamak)" geçmektedir. Alimhan kızı Tüymebiyke'yi Şora'ya verince bir toy düzenler. Bu toyda Tüymebiyke ve Jörmetöz Şora'nın önünde sülün gibi oynar ve bu oyuna hiç doymazlar. Düğünde yer alan dans, eğleceyi artırmak amaçlıdır.

Alpamıs Batır (Kazak)'da (Türkmen ve Arıkan 2011: 102) "oynat- (oynatmak)", "tamaşa (oyun)" yer almaktadır. Tayşık Han'ın kızı Karaközim, her gün kızları oynatır ve her gün oyun eğlence hazırlatır.

Er Tokımbet (Kazak)'te (Jumadilova ve Alpısbayeva vd. 2015: 183-186, Ayan 2015: 183-186) "oynat- (oynatmak)", "oyın (oyun, dans)" yer alır. Tokımbet, Karadağ'ın güneyinde bir düğüne rastlar ve bu düğüne katılır. Bu düğünde eğlence olarak "kız oynatılır". Tokımbet, zenginin köyüne geldiğinde onun kızı Külayim'i görür ve aşık olur. Külayim ile dertleşip konuşmak için bir eğlence düzenleyen Tokımbet, onun da eğlenceye gelmesi için haber gönderir. Bu eğlencede Tokımbet dombırasını eline alıp çalmaya başlar. Böylece Külayim'e sevdiğine dair birtakım mesajlar verecektir. Kızlarla delikanlılar da karışık oturmaktadır. Dombıra çalınca bellerinden tutuşarak oynarlar.

Kız Darıyka (Kırgız)'da (Orozova ve Akmataliyev 2010: 93-94, Türker 2010: 93-94). "biyçi biyle- (dansöz oyna-)", "oyun (oyun, dans)" yer almaktadır. Şaysılda'nın doğumu için düzenlenen toyda dansöz oynar, ozan şarkı söyler, dutar adlı müzik aleti çalınır, zurnacı zurna, kemancı keman çalar, kız gelinler ağız kopuzu çalar. Komedyenler eğlenir. Dolayısıyla oyunun her türlüsü oynanır: "Irçı ırdap, biyçi biylep, dutar çalıp/(…)Kalgan cok oynolbogon eç bir oyun/Ozan şarkı söyledi, dansöz oynadı, dutar çalındı/(…) Kalmadı oynanmayan hiçbir oyun." Kahramanlar dan ederek (oynayarak) eğlenmektedir.

Seyitbek (Kırgız)'te (Mukasov 2013b: 113-114, Alimov 2013: 113-114) "oyno- (oynamak)" yer almaktadır. Sancırgal ile Börü'nün toyu yapılır. Bu toyda Kaşkarlılar kemençe çalarak oynarlar. Toyda kızlarla yiğitler oynar. Düğüne gelen halk, düğünde dans ederek eğlenir.

*Manas Cusup Mamay Varyantı (Kırgız)'*nda (İnayet 2017: 141) "oynoor (oynamak)" kelimesi geçmektedir. Çon Cindi (Manas), savaş sonrası Koşay'a konuk olunca Koşay kalesinde ona bir eğlence düzenler. Bu eğlencede keman sesi eşliğinde kırk oğul oynamaktadır.

Manas (Radloff)'ta (Radlooff 2017: 795, Yıldız 2017: 795) "oyn kıl- (oynamak)" kelimesi bulunmaktadır. Alman Bet, Ay Han'ın ilini gözlerken bir ihtiyar ile karşılaşır ve kalabalığın ne olduğunu sorar. Alman Bet'i kandırmaya çalışan ihtiyar; gelinlerin, kızların ve delikanlıların oynadığını söyler.

Melike Ayyar (Özbek)'da (Yücel 2007: 348-351). "oyna- (oynamak), "oyin (oyun, dans)" bulunmaktadır. Mahmudcan, Avaz, Şakalender ve Şahzerger ile yolda giderken bir grup kızla karşılaşırlar. Bu kızlar Gülkızayım'ın cariyeleridir. Cariyeler onları köşklerine davet eder. Çünkü Gülkızay, onları bir gece misafir etmek ister. Şakalender daveti kabul eder ve köşke gelirler. Misafirleri görmek için birçok yerden kız gelir ve kızlar misafirleri hoşnut etmek amacıyla müzik eşliğinde dans ederler. Şakalender; Tillekız ile Melike'yi, Gülkızay için görücü gönderir. Mahmudcan için Gülkızay'ı istetir. Melike, Gülkızay'ı ikna etmeye çalışır ve ikna eder. Dans edip oynayan kızlar, eğlenceden sonra Gülkızay kafileyle memleketinden ayrılır. Gülkızay ayrılırken de hem küçükken birlikte oyun oynadığı akranlarına hem de dans edip oynadığı dostlarına, çocuk oyunları oynadığı arkadaşlarına veda eder.

Huşkeldi (Özbek)'de (Mirzayev vd. 2011: 172, Öztürk 2011: 173) "oyin (dans)", "oyinçi (oyuncu)" yer almaktadır. Hunharşah'ın veziri Danişmend, Avaz'ı esir alınca eğlence düzenler. Çalgıcı, oyuncu, şarkıcı, türkücü, dansöz, güzel yüzlü kızlar ve seçme delikanlıları çağırıp eğlence meclisi kurar. Danişmend, düşmanlarının kederlenip üzülmesi, kendilerini mutlu edip motivasyonlarını artırmak ve hoşça vakit geçirmek için eğlence meclisi kurar. Oyun, dans anlamında kullanılmıştır. Bu destanda vezir Danişmend, savaşın ardından Avaz'ı esir aldıktan sonra huzursuz olan ortamı rahatlatmak, motivasyonu artırmak ve karşıt gücü de üzmek amacıyla eğlence düzenler. Dansöz de getirip eğlenirler. Böylece savaş öncesi huzursuz ve gergin ortam son bulur. Toplum, müziğin ritmi içinde kötü düşüncelerden arınarak ruhunu sakinleştirir.

Belagerdan (Özbek)'da (Mirzayev ve İşankul 2011: 372-376, Öztürk 2011: 373-377) "oyin (oyun, dans)" bulunmaktadır. Avaz, yolda giderken kızıl bir kulenin içinde bir nine görür. Avaz, nineden oyun öğretmesini ister. Nine de bir büyücü olduğu için onu yağda pişirmeyi düşünür. Bu amaçla kıza dönüşerek dans edip oynayan nine, oyun

sırası Avaz'a geldiğinde onu yağa atmayı planlar. Bu oyunun amacı Avaz'ı bu şekilde aldatarak öldürmektir. Nine, bu amacına ulaşamaz. Nineyi, Avaz öldürür. Bu destanda dansın öğretilen bir oyun olduğunu, adeta usta çırak ilişkisiyle öğrenildiğinden bahsedilmektedir. Nine, Avaz'a kötü bir oyun düşündüğü için oynamaktadır.

Söz konusu destanda (Mirzayev ve İşankul 2011: 482, Öztürk 2011: 483) "oyin (oynamak)" geçmektedir. Göroğlı, Yunus ile Miskal'i kendi alır; Dalliay'ı Hasanhan'a verir. Arzıgül'ü Avaz'a, kırk periyi de kırk yiğidine vererek kırk gün düğün yapar. Bu düğünde davul zurna çalınıp oynanır: Oyin qıling, karnay-surnay tarttirib/Oynayın davul, zurna çaldırıp.

*Alıpmemşen (Tatar)'*de (Urmançı 2007a: 218-220, Kartalcık ve Kerimoğlu 2007a: 219-221) "biyi (oyun, dans)" yer almaktadır. Alıpmemşen'in karısının düğünü olmaktadır. Ağabeyi ile kardeşi düğüne girerler ve Mercensılu'yu cibinlik içinde, yanında bir kızla görürler. Alıpmemşen domra çalarken kardeşi, domra kıllarını çeker. Bu sırada Alıpmemşen, Alıpmemşen'in domrasını getirin der ve o domrayı çalınca Mercensılu tanır. Ancak Mercensılu, emin olmak için kardeşi Karlıgaçsılu'yu oynaması için düğün meydananına çıkarır. Oynarken dönmesini ve dönünce de Alıpmemşen'in şapkasına vurup düşürmesini, alnında altın işaretinin olup olmadığına bakmasını tembihler. Karlıgaçsılu, oynarken yanlış vurur ve alnı görünmediği için de Alıpmemşen'i tanıyamaz. Alıpmemşen bu duruma çok kızar.

Er Sogotoh (Yakut)'ta (Ergun 2013: 632) kadın şamanın ayinden yaparak ve şekil değiştirerek kahramanı kandırması söz konusudur. Dolayısıyla ayin yaparken şamanın dansı söz konusudur.

İslamiyet öncesi destanlarından *Ergenekon*'da (Atsız Gökdağ ve Üçüncü 2021: 47) adı "oynamak" eylemi vardır. Türkler, bir bozgun sonrasında bir dağa sığınırlar. Bu dağın içerisinde güçlendikten sonra demir dağı eriterek yeni çıkış yollarını bulurlar. Demir dağdan çıktıkları gün oyun (dans) oynamaktadırlar.

Alıpmemşen (Tatar)'deki benzer bir sahne *Dede Korkut Oğuznamaleri'*nden *Bay Büre Bey Oğlu Bamsı Beyrek*'te (Tezcan ve Boeschoten 2001: 90, 235-237) de vardır. Beyrek (ozan), Banu Çiçek'in düğünündeki kızların yanına varır. Kazan Bey ozanın

isteğini sorar. Ozan da Banu Çiçek'in önünde oynamasını ister. Ancak Burla Hatun Banu Çiçek yerine Kısırca Yenge oynamaya çıkar. Beyrek'in onu tanımayacağını düşünürler. Beyrek onu tanır Beyrek Kısırca Yenge'yi tanıyınca Boğazca Fatma oyuna çıkar. Ona "kırk oynaşlı" ifadesini kullanır: "Senün adun kırk oynaşlu Boğazca Fâtmacık degilmidür?" Beyrek onu da tanıyınca yerine oturur Burla Hatun, Banu Çiçek'i oyuna çıkarır ve Beyrek, Banu Çiçek'in yüzüğü görünce Beyrek'i tanır.

Dans insanın zihin hareketlerini barındıran bir etkinliktir. Türk destanlarındaki oyunun (dansın) yapıldığı ortamlar göz önünde bulundurulduğunda sosyal bir faaliyet olduğu da anlaşılmaktadır. Kahramanların dans sırasında mesaj vermeleri, dansın hem bir icra olayı olduğunu göstermekte hem de kahramanların bir davranış modelini ortaya koymaktadır. Bu bakımdan kahramanlar, kendilerini oyunla (dansla) anlatabilmektedir. Türk destanlarındaki kahramanlar, dans sırasımda izleyenler de iletişime girmektedir. Duygu ve düşüncenin hareketlerle sunulması anlamına gelen dans, aynı zamanda rahatlama, eğlenme amaçları da taşımaktadır. Türk destanlarındaki halkın hayatında dans, toplayıcı ya da uzaklaştırıcı bir rol de oynamıştır. Özellikle ritüelistik işleve sahip danslarda bu açıkça görülmektedir. Dansın halk üzerindeki etkisi oyunun büyü özelliğini yansıtmaktadır.

5.6 Tiyatro Olarak Oyun

Oyunun anlamları içerisinde temsil etme, tiyatro anlamı da vardır. Oyunun bir şeyi taklit, eylem ve temsil etme yönü tiyatro olarak oyunu karşılar. Kam törenlerinin tiyatral yanı ritüellerin tiyatronun en eski şekli olduğu düşüncesinde yatar. Kam törenleri zaman zaman komiklikler de içermektedir. Kam, ritüelinde bütün kişiler yerine konuşur, hayvanların nesnelerin taklidini yapar, aktörün işlevini de üstlenmektedir (Pirdeveoğlu 2003: 63). Bu durum oyunun kamın ritüellerindeki hareketlerden ortaya çıktığını göstermektedir.

Türk destanlarında tiyatro olarak oyunlar; gülistan oyunu, aslan oynatma ve av sonrası avı canlandırma olarak geçmektedir. Bu oyunlar; *Kuzıykürpes* (Başkurt), *Melike Ayyar* (Özbek), *Tülek* (Tatar), *Tülek Kitabı* (Tatar), *Tülek Kitabının Sonu* (Tatar), *Zayatülek*

ile Susılu destanlarında yer almaktadır. Türk destanlarında tiyatro olarak oyunlar ve oynayanlar Tablo 5.6'da şu şekildedir:

Tablo 5.6 Tiyatro olarak oyunlar ve oyuncular

Destanlar ve Türk Boyları	**Oyunlar**	**Oyuncular**
Kuzıykürpes (Başkurt)	Eğlencedeki yırcıların bu periyi nasıl öldürdüğünü öğrenerek tasvir edip canlandırmaları	Yırcılar
Melike Ayyar (Özbek)	Altından yapılan aslanın içinde insan olduğu için insan gibi oynaması ve Melike'nin ve kızlarının eğlenmesi	Avaz
Tülek (Tatar)	Gülistan oyunu	Ürteke adlı bir kukla
Tülek Kitabı (Tatar)		
Tülek Kitabının Sonu (Tatar)		
Zayatülek ile Susılu (Tatar)	Oyun (tiyatro) anlamında	Zayatülek'in babası

Bu tablo, Türk destanlarında tiyatro olarak oyunların; hangi Türk destanı ve boyuna ait olduğunu, kimlerin oynadığını göstermektedir. Oyunların içeriği ise şu şekildedir:

Kuzıykürpes (Başkurt)'te (Suleymanov vd. 2014b: 608, Ergun vd. 2014b: 608) Karabay ve oğlu Kuzıykürpes, dev periyi öldürdükten sonra Karabay bir toy düzenler. Karabay, dev periyi nasıl öldürdüğünü halkına anlatır. Dev periyi öldürdüğü esnada, evliyanın görünmesini, dev perinin çeşitli şekillere girdiğini, hilekârlığını, savaşmasını, nasıl öldürdüğünü ve sonra gelip yakılması hakkında halkına bilgi verir. Sonra halkla birlikte namaz kılar ve namaz bitince Kuzıykürpes'i "Cesur Batır" diye adlandırırlar. Toydaki yırcılar dev perinin nasıl öldürüldüğünü tasvir edip canlandırarak yırlarlar. Burada yırcıların yırlayarak canlandırmasında seyirlik bir oyun söz konusudur.

Melike Ayyar (Özbek)'da (Yücel 2007: 160-199) "şerbi ortaga alib, köp parizadlar bilan oynatib (aslanı ortaya alıp, bütün perizatlar oynayıp)" yer almaktadır. Şakalender, Şazerger ve Avaz üç arkadaştır. Bunlar Melike'nin köşküne ulaşır. Orada Melike'nin ve perizatların bir aslan ile oynadığını, eğlendiğini görürler. Aslan bunları

görüp üç arkadaşa saldırınca Melike'nin oynadığı aslanı Şakalender öldürür. Şazerger'in aklına bir aslan yapma fikri gelir. Şazerger, altından bir aslan yapacaktır. Bunun için Kasımşah'tan altın, koyun, pirinç, çay, şeker ve kırk gün süre ister. Otuz dokuz gün arkadaşları ile eğlenen Şazerger son gün altından bir oyuncak aslan yapar. İçine de arkadaşı Avaz'ı yerleştirir. Eğer Avaz'ı soran olursa onun öldüğünü söyleyecektir. Melike'nin kırk kız cariyesi aslanı alarak Melike'nin yanına gelir. Melike aslanı görünce çok beğenir ve aslanı yapanları ödüllendirir. Aslanı yapanlar için bir eğlence düzenler, onları çok iyi ağırlar. Melike Peri, gezi bağına gidip av yerinde aslanla oynayıp gülüp eğlenir. Melike; hizmetçisi Hadiçe'yi, arkadaşı Tillekıza gönderir. Hadiçe, Tillekız'ın yanına gider ve Melike'nin onu davet ettiğini söyler. Melike'nin amacı Tillekız'a da bir aslan yaptırıp beraber dolaşmaktır. Hadiçe, Tillekızın gelemeyeceğini öğrenince Melike'nin başına gelecekleri anlar. Aslanın aslında Avaz olduğunu Hadiçe'ye söyleyerek onu gönderir. Hadiçe aslanla oynayan kızların yanına gelir ve aslana bir tekme atar. Aslan açılır ve içinden Avaz çıkar. Melike, aldatıldığını anlar.

Tatar destanlarında geçen "gölstan (gülistan)" oyunu, bir kukla oyunudur. Ülkesinden uzakta kalan kahraman can sıkıntısını gidermek amacıyla halkına her gün kukla oynatmaktadır. Bu oyun destanda şu şekildedir:

Tülek (Tatar)'te (Urmançı 2007a: 42-48, Kartalcık ve Kerimoğlu 2007a: 43-29) destan kahramanı Tülek, Çaçdar padişahının kızı su altında yaşayan bir kızıdır. Tülek bu kıza âşık olup evlenir. Sevdiği kızla evlendikten sonra yurdunu terk eden Tülek, bir süre sonra yurdundan ayrı kaldığı için sararıp solduğunu, halsiz kaldığını aynada görür. Tülek zaman geçirmek ve moralini düzeltmek için gülistan denen bir oyun, kıl kopuzu ve ürteke yapar. Ürteke, küçük bir ağaçtan yontulmuş, koç veya teke suretinde, yanında kaval ile dans edilen küçük kukladır. Ardından Tülek iki rekât hacet namazı kılıp "İsmi Azam" duasını okur. Başını secdeye koyarak Allah'a kendisine oyun sanatını vermesi ve yaptığı ürtekesine can vermesi için dua eder. Tülek'in duası Allah tarafından kabul olur ve Tülek oyun oynamaya başlar. Tülek, ürtekesi ve çalgıları sayesinde bütün peri halkını saraya toplar. Saraya halk sığmayınca kırlarda çalıp eğlenirler. Tülek, halka gece gündüz çalıp söyler. Hatta halk, Tülek'in bu oyununa vurulup yemeden içmeden kesilir. Geceyle gündüzleri birbirine karışır. Tülek'in

yanından hiç gitmezler. Tülek, destanda çalgı aletleriyle bir sureti oynatan ve onlara sahip olan bir kahramandır. İnsanları ürtekesiyle eğlendirmektedir. Ancak bir süre sonra insanların bu derece eğlenmesinden dert yanacaktır. Sonra da bir sabah kalktığında Tanrı'nın ona bir taht yarattığını görecektir ve o tahta geçecektir. Tahta geçtikten sonra çalgılarını eline alıp çalmaya başlar. Ürtekesi de oynar. Destanda Çaçdar Han, Tülek'in oyununu merak eder ve kendi yurduna çağırır. Eşinin uyarısıyla canlı ürtekesini eşinin yanına koyar. Kendine de bir ürteke yapar. Çaçdar Han'ı görünce domrasını çalıp ürtekesini oynatır.

Bu destanın diğer varyantı *Tülek Kitabı* (Tatar)'nda (Urmançı 2007a: 64-76, Kartalcık ve Kerimoğlu 2007a: 65-77) Tülek, su altı padişahının kızı olan Sıvsılıv'a gönlünü kaptırıp onun için her şeyden vazgeçen, fakat bir süre sonra yeryüzündeki yaşamını ve ailesini özleyip kaygısını dağıtıp rahatlamak için kendisine bir ürteke yapar. İlk varyantta olduğu gibi Allah'a yalvarır. Ürtekesi canlanır ve oyun sanatı Tülek'e verilir. Tülek oyun oynarsa gönlünün hiç hüzenlenmeyeceğini bildiği için her gün bu oyunu kurar, oynatır ve halk da izler. Tülek, domrasını çalıp ürtekesini oynatarak eğlenmektedir. Bu kısım önceki varyatta bir padişaha gülistan oyunu sunulması şeklinde anlatılırken bu varyantta Tülek'in Tanrı Teala için bu oyunu oynadığı anlatılmıştır. Destanın devamında Tülek, kendi yurduna gitmek ister. Bu yüzden halkı, atı, kuşu, ürtekesi üzülmektedir. Onları eğlendirmek için yine gülistanını söyler, domrasını çalar ve ürtekesini oynatır. Tülek, yurduna döner. Balkan dağına çıkıp tahta oturunca ürtekesini yine oynatır. Halk da bu oyunu seyretmek için gelmiştir. Böylece ailesi Tülek'i yıllar önce kaybolan oğulları olduğunu anlarlar.

Tülek Kitabı'nın Sonu (Tatar) adlı destanın diğer varyantı eksik olup olaylar varyantlarla benzerlik göstermektedir.

Destanın başka bir varyantı *Zayatülek ile Susılu* (Tatar)'da (Urmançı 2007a: 112, Kartalcık ve Kerimoğlu 2007a: 113) kahramanın adı Zayatülek'tir. Babasının adı Sarı Morkas'tır. Diğer varyantlarda kahramanın babasını sonradan bulması anlatılmıştır yani diğer varyantlarda kahraman başlangıçta ailesizdir. Ancak bu varyant, kahramanın babasının bahsedilmesiyle başlar. Diğer vartyantlarda anlatılan ürtekeden bahsedilmemiştir. Ancak bir hanın oyuna, mizaha meraklı ve hevesli oluşu

görülmektedir. Dolayısıyla bu durum bir han çocuğunun da hevesli olacağının kanıtıdır. Burdaki oyunun anlamı destanın diğer varyantları da göz önünde bulundurulursa seyirlik bir oyun olduğu söylenebilir.

Türk destanlarında tiyatro olarak oynanan oyunlar, kukla benzeri bir sureti oynatma ya da bir şeyin kılığına girme şeklindedir. Bu durum seyirlik oyunları hatırlatmaktadır. Doğaçlama yaparak seyirci karşısında oynatılan ya da kahramanların kılık değiştirerek (aslan kılığı) gösteriler yapması, oyunların dramatik oyuna benzer bir karakterinin olduğunu göstermektedir. Aynı zamanda kahramanın avladığı hayvanları nasıl avladığını yırcıların canlandırması oyunun tekrarlanabilme özelliğini ortaya çıkarmaktadır. Tekrarlanabilme olanağı oyunun temel özelliklerinden biridir. Böylece oyun, canlı kalabilmekte ve aktarılabilmektedir.

6. DESTANLARDAKİ OYUNLARIN YAPISI

Oyunlarda yapı, malzemenin kendi tipini belirleyen bir faktördür. Bu bakımdan Türk dünyası destanlarındaki oyunların yapısal özelliklerini içeren gruplar belirlenerek bunu ortaya çıkaracak bir tasnif yapılmıştır. Türk dünyası destanlarındaki oyunların yapı açısından sınıflandırılması, Özdemir'in *Türk Çocuk Oyunları* (2006a, 2006b) adlı çalışmasına göre yapılmıştır. Buna göre incelenen Türk dünyası destanlarındaki "oyun adları, oyuncu (sayısı, yaşı, cinsiyeti, rolü ve kuralları), oyun araçları/oyuncak, oyunun icra ortamı (mekân, zaman), oyunlardaki ödüller ve cezalar" oyunun yapısal ögelerini oluşturmaktadır. Türk destanlarındaki oyunların tamamı dikkate alındığında tabiat ve yaşam ile ilgili unsurların belirgin olduğu görülmektedir. Oyunlardaki yapı unsurları; oyunun adları, oyunun araçları, oyun sahası, oyun zamanı ve süresi de doğaya göre biçimlenmektedir. Özdemir'in *Türk Çocuk Oyunları* adlı eserinde de bu durum açıkça görülmektedir (2006a, 2006b). Türk destanlarındaki oyunlarda oyuna başlama, oyunun yöneticisi ile ilgili bulgular az olsa da oyuncuların kimler olduğu kısmen tespit edilmiştir. Çünkü bazı destanlarda sadece oyun adı verilmiştir. Oyunun nasıl oynandığı, kimlerin oynadığı ile ilgili bir bulgu yoktur.

6.1 Oyunların Adlandırılması

Oyun adlandırılmasında en fazla oyun araçlarının etkili olduğu göze çarpmaktadır. Oyun aracında bazen sadece oyun aracının değil hareketi, sahası, rolü, oyuncu cinsiyeti ve hareketinin de etkili olduğu görülmektedir. Türk destanlarındaki oyun adlarında dikkat çeken önemli bir husus, "oyun ve oynama" kelimelerinin "oyun" ile "oynamak" kelimelerine gönderme yaptığı için hangi oyun oynandığı bilinmemektedir. Bu yüzden sadece "oyun" ve "oynamak" kelimelerinin ifade edildiği oyun adları tespit edilememiştir. Türk destanlarındaki oyunlarda bazen oyun adı verilmemiş, bunun yerine oyun hareketi verilmiştir. Örneğin kalpağı düşürme oyununun adı verilmemiş ancak kahramanın oyunda kalpağı ok atarak düşürmesinden yani oyun hareketinden kalpağı düşürme oyunu olduğu anlaşılmaktadır.

Oyunlara ad verilirken bazen oyunda kullanılan bir araç, bazen oyunun hareketi ya da rolü, sahası, oyun aracının türü, oyuncunun cinsiyeti etkili olmuştur.

6.1.1 Oyun Aracı ile İlgili Adlandırmalar

Oyun araçları oyunların olmazsa olmazıdır. Oyun aracı, oyunlarda kullanılan oyuncağı karşılamaktadır. Türk destanlarında oynanan oyunların adlarının büyük bir çoğunluğu oyunda kullanılan araçlarla ilgili adlandırmalardır. Bu adlandırmalar oyun araçlarının malzemesi, türü (cinsi), şekli oyunların adlandırılmasında belirleyicidir. Bu oyunlar; asık, ordo, çükö, ladışka, kajık, aşuk, kajık, çakmag (aşık), qogırçaq, gurcak, kukla (bebek), cambı at, cambı, jambı, altın kabak, (cambı), cevgan (çevgen), kökpar, ılak, ılaq, kökbörü / kök börü, kökpar, ulaq, köpkari, kökbörü-ulak (kökbörü), kumalak, toptaş, korgool, dama, gürz, kılıç, salıncak, mızrak, tenge, silahşorluktur.

Aşık oyunu, oyun aracıyla ilgili bir adlandırmadır. Aşık, oyunda hedef veya atış aracı olarak kullanılmaktadır (Özdemir 2006: 107). Türkiye, Azerbaycan, Özbekistan, Tataristan, Kazakistan ve Nogay'da "aşık", Türkmenistan'da "aşık", Karakalpakistan ve Kırgızistan'da "cüko" olarak adlandırılmaktadır (Çetin 2007: 190).

Aşık kemiği, koyun ve keçinin arka bacaklarının eklem yerlerindeki hareketi sağlayan kemiğe denilmektedir. Oğlak ya da kuzulardan çıkarılan küçük aşıklara "çilbez", büyükbaş hayvanlardan çıkarılan aşıklara "demir enek ya da kalpazan" denilmektedir. Eğer aşıklar sağ bacaktan çıkarsa "sağba", sol bacaktan çıkarsa "solba" adı verilmektedir. Sağba sağ eliyle atış yapanlar için, solba sol eliyle atış yapanlar için kullanılmaktadır. Atış için kullanılan aşığa "enek" adı verilmektedir (Özdemir 2006: 26).

Aşık oyunu; Kazak destanlarından *Karabek Batır, Şora Batır* destanlarında "asık", *Kuzı Kürpeç Bilen Bayansılu* (Tatar)'da "ladışka", *Tanaa Herel (Tuva)*'de "kajık", Dede Korkut Oğuznâmeleri'nden *Dirse Han Oğlu Boğaç Han'*da "aşuk", Özbek destanlarından Melike Ayyar'da "aşiq" olarak geçmektedir. Şor destanlarından *Ak Kan*'da aşık oyunu "kajık taştaş", "aşık kemiği" olarak da yer almaktadır. Tüm adlandırmalar oyun aracı ile ilgilidir.

Kırgız destanlarından Bagış'ta, "çakmak" oyunu bir aşık oyunu çeşididir. Çakmak, çükö; aşık (koyunun ya da keçinin diz kemiği) demektir (Yudahin 1998a: 245). Oyun aracı ile ilgili bir adlandırmadır. Hedef veya atış aracı olarak kullanılır.

Qogırçaq, gurcak (bebek) oyunu adı *Divanü Lûgati't-Türk Tercümesi*'nde "kudhurçuk", "Kız çocuklarının insan suretinde yaparak oynadıkları bebek, kukla" (Atalay 1985a: 501) olarak tanımlanmıştır. Ahmet Kutsi Tecer (1959: 1920), "kukla=bebek" kelimesinin eski bir söylemi "kolkurçak" olduğunu ifade eder. Ayrıca bu kelimenin suret oynatmanın perdesi, ışıksız eski bir tarzı olup olmadığını sorgular. Cevdet Kudret (1968: 9); "kağurcak, kovurcak, kaburcak, kolkurçak, çadır-hayal, hayme-şebbazi" kelimelerinin gölge oyununu karşıladığını söyler. Kırgız Türkçesinde "kuurçak"; bebek, kukla (Yudahin 1998b: 530), Kazak Türkçesinde "kuvırşak", "1. Kız çocuklarının oyuncağı, bebek. 2. Kendi istek ve iradesiyle iş görmeyip başkasının etkisinde olan kimse, kukla." (Koç vd. 2003: 328) olarak açıklanmaktadır. Qogırçaq, gurcak adı, oyun aracı ile ilgilidir. Huşkeldi (Özbek)'de "qogırçaq", Köroğlu'nun Türkmen varyantında "gurcak" adıyla yer almaktadır.

"Kukla" oyunu, adını oyun aracından almaktadır. Köroğlu'nun Özbek varyantı *Goroğlu'nun Doğuşu*'nda metin Türkiye Türkçesi olduğu için "kukla" adıyla yer almaktadır. Özbekçe "kukla" kelimesinin çeşidi yukarıda verilmiştir. Gazimihal, "kolkorçak" adını, kuklanın menşei olarak belirtir. "kudhurçuk, kavurçak, kuğurcak, kurçak, kogurçak" kelimelerinin bütün söyleyiş şekilleri, "kukla", "Rus tarihinin menşeine ait kogolnaya" kelimelerinin çeşitlenişinde "kuğ" kökü bulunduğunu ifade eder. Anneler bebeği severken "gogoşçuk, guguşçuk" şeklinde kullanıldığını belirtir. Guguşçuk, dağlarda kesik kesik, hoş, güzel öten kuşun da adıdır. Güvercin kadardır. Ayrıca İtalyancada "cucol (kukol)" kelimesinin "mini mini, gözde kız çocuğu" anlamında olduğunu söyler (1959: 1926). *Melike Ayyar* (Özbek)'da aslan oynatmak da kukla oyununun bir türü olabilir. *Özbek Tilining İzahli Lügati*'nden aktarılan tanıma göre, Özbekçe "koğırçak", "insana ya da başka herhangi bir şeye benzeterek yapılmış çocuk oyuncağı"; "koğırçakbaz", "koğırçakları oynatarak gösteri sunan artist"; "koğırçakbazlık" ise "koğırçakları oynatarak gösteri yapma, koğırçak tiyatrosu"dur (Akt. Baydemir 2011). *Melike Ayyar* (Özbek)'da da destan kahramanı aslanla oynar, onu dans ettirir. Destanın devamında Şakalender, aslanı öldürünce altından bir aslan sureti yapar ve içine de arkadaşı Avaz'ı koyar. Avaz (aslan şeklinde suretin içindeki kişi), her gün Melike ve kızlarını eğlendirir. Aslana benzetilerek yapıla bu suret, bir kukladır. Oyunun adı destanda geçmemektedir ancak bu oyunun, kukla oyunu olduğu söylenebilir.

Günümüzde "çevgen" adıyla oynanan oyuna bazı yörelerde "çöğen, çöğan, çevgân, çevgen, bandal, tubuk ya da tûy" adıyla da anılmıştır (Yıldız 2002: 54) Ayrıca bu oyunun bir başka adı da "tepük"tür. Tibetçe "pulu", "top" demek iken Türkler, topa da "tepük" adını vermişlerdir (Güven 1992: 33). Farsça çevgân (çûgân), Pehlevice çûbikân çûygân, çûlgân, çavlagân (sopa, değnek), Arapça savlecân, Grekçe tsükanion kelimelerinin karşılığıdır. Farsçada "güy ü çevgan" ya da "çevgan-güy" (top-çomak) denilen oyundan geçen bir kelimedir (Halıcı 1993: 294). At sürerken "gûy" adı verilen topa "çevgân" ile vurulur. Asya ve Hindistan'a Türkler'den yayılan bu oyuna Tibetliler "pulu", Hintliler "bolo" demektedir (Tüzün 2010: 22-23). *Saltık Gazi Destanı*'nda "cevgan" adıyla geçmektedir. Çevgan, oyun aracıyla ilgili bir adlandırmadır.

Kumalak, Kazak Türkçesinde koyun ve keçi tezeklerine verilen addır. Kumalak, *Kırgız Sözlüğü'*nde "yuvarlak, koyun yahut deve tezeği" (Yudahin 1998b: 520) anlamındadır. Bu hayvanların tezekleri zeytin çekirdeğine benzemekte olup bu oyun için iyi bir malzemedir. Genellikle koyun veya keçi güden çobanlar oynamıştır. Kazak Türkçesinde bezelye, bilye gibi "kumalaga" benzeyen fal veya oyun taşlarına da "kumalak" denilmektedir (Tüzün 2010: 218). Kırgız Sözlüğü'nde korgool, "koyun keçi ve deve tezeği" anlamındadır (Yudahin 1998b: 487). Dokuz Kumalak oyunu Türkiye'de Sivas yöresinde "çüş" adı ile oynanmaktadır. Küçük, yuvarlak taşlar veya nohutla oynanmaktadır (Çetin 2007: 192). Mangalaya benzer oyunlar; tokuz korgool, eson korgol, dokuz kumalak, kale, altıev, eneli taş, evcik, mereköçtü isimleriyle yüzyıllarca Türk dünyasında oynanmıştır. Tüm bu oyunlar "hareket ettirmek" kökünden türeyen "mankala" adıyla bilinmektedir. Mankala türünden taşlar "tohum" olarak da adlandırılmakta, taşları hareket ettirmeye "tohum saçma" da denilmektedir. Ancak oyun bir çiftçilik oyunu değil, taşlar birer asker olarak görülmüş ve bir savaş oyunu ortaya çıkmıştır. Bu oyun hiçbir zaman kumar olarak yani para karşılığında oynanmamıştır (Tüzün 2010: 222-226). *Manas Destanı* (CMV) (Kırgız), *Bagış* (Kırgız)'ta "kumalak adıyla geçmektedir. Türkiye'de beş taş oyunu "biccil, beş taş, penpes, taş oyunu, aşık oyunu" adlarıyla oynanan (Özdemir 2006: 40-44) oyun, Türk destanlarındaki oyunlarda "kumalak" adıyla yer almaktadır. Türkmenistan'da da "beş taş" oyunu denilmektedir (Özhan vd 1997: 130). Bir deve ya da koyun tezeği yuvarlağı oyun aracı kullanılmıştır ve bu adı almıştır. Bu bakımdan kumalak, oyun aracı ile ilgili bir adlandırmadır.

Toptaş oyunu, Manas (CMV) (Kırgız)'ta geçmektedir. Kırgızistan'da "beş taş" ya da "top taş" adıyla bilinmektedir (Taşbaş 2010: 228). "Toptoş", Kırgızcada "gruplar halinde birleşmek, gruplar teşkil etmek" (Yudahin 1998b: 750) anlamına gelmektedir. Toptaş ve kumalak, beştaş oyununa benzer bir oyundur. Toptaş oyunu, taş ile oynandığından oyunun adı malzemenin şekli ve cinsi (türü) ile ilgilidir.

"Gökböri, kökperi, kokkeri" adlarıyla bilinen kökbörü oyununa, "Oğlak Oyunu" da denilmektedir (Gültekin vd. 2018: 661, Yıldız 2002: 57). Kökbörü oyunu, kesilmiş bir oğlağı birbirinden kapmak suretiyle yapılan atlı bir yarış olup ödüllü bir koşudur. Türkistan'da çok bilinen ve oynanan bu oyuna "gökböri, kökpari, oğlak/ulak", Afganistan'da "oğlak, buz-kaşi", Kazaklarda "kökpar", Anadolu'da "öndül kapmaca, pösteki" gibi isimler verilmiştir (Tüzün 2010: 34). Kökbörü oyununun evlenme törenlerinde yapılan türüne "kolbörü, kız börü" adı verilmektedir. Bu oyunda ise kesilmiş oğlak gelin tarafından kaçırılır ve diğer delikanlılar gelindeki oğlağı kapmaya çalışırdı. Gelinin iyi bir binici, iyi savunucu ve güçlü bir yapıya sahip olduğunu göstermek amacıyla bu oyun oynanmaktadır (Yıldız 2002: 57-58). Kökbörü adı ise oyun aracının cinsi (türü) ilgili bir adlandırmadır.

Canıl Mırza (Kırgız)'da "kökbörü", *Kurmanbek* (Kırgız)'te "kökbörü", *Kırk Kız* (Karakalpak)'nda "kökpar", *Bagış* (Kırgız)'ta "kökbörü", *Canıl Mırza* (Kırgız)'da "kökbörü", *Kurmanbek* (Kırgız) "kökbörü", *Şora Batır* (Kazak) "kökpar", *Alpamış* (Kırgız)'ta "kökpar, kökbar", Belagerdan (Özbek)'da "köpkari (oğlak)" olarak geçmektedir.

Cambı; eski Türk halklarında para yerine kullanılan gümüş külçeye denilmektedir. Cambı, okçuluk ve atıcılık oyunlarının birleşiminden oluşan atlı bir spordur. Bu paranın yerine kullanılan gümüş, atın kuyruğundan alınan bir kıla bağlanarak direğe asılmaktadır. Binici de atını çok hızlı bir şekilde koşturarak 30-35 m'lik bir mesafeden gümüş külçenin asılı olduğu kılı vurmaya çalışmaktadır. Bu oyun Kırgızlarda "cambı atmay", Kazaklarda "jambu atu", Özbek ve Uygurlarda "altın kabak", Tacikler "kabak" olarak adlandırılmaktadır. "Cambı atmay", "cambı atmak" anlamına gelmekte ve cambıya atış kastedilmektedir (Türkmen ve Alimov 2019: 1391). Cambı, "muhtelif şekillerde ve muhtelif ağırlıklarda olan ve Çin'de para yerine kullanılan

gümüş dökme parçaları, böbrek şeklindeki dökme parçaları" (Yudahin 1998b: 172) olarak tanımlanmaktadır. Kırgızlarda bu oyun askeri ve avcılık becerilerinin gelişmesini sağlayan milli spor oyunu şeklinde ifade edilmektedir. Büyük şölen ve törenlerde oynanmaktadır (Akıykatova'dan akt. Korkmaz 2022: 77). Ayrıca Kırgızistan'da bu oyun, kişileri genç yaşta ok ve yay kullanmaya alıştırmanın bir yoludur (Taşbaş ve Maratkızı 2010: 221). O halde "cambı" adı, gümüş dökme parçaları anlamına geldiği için oyun aracının türü (cinsi) ilgili bir adlandırmadır. Kazak destanlarından *Dotan Batır* ve *Alpamış Batır*'da "jambı", Kırgız destanlarından *Bagış, Coodarbeşim, Kocacaş* ve *Manas Cusup Mamay Varyantı*'nda "cambı" olarak geçmektedir.

Kırk Kız (Karakalpak), *Kıbukul* (Kazak), *Melike Ayyar* (Özbek), "altın kabak oyunu", *Alpamışa* (İkinci Varyant) (Başkurt)'da "altın baldaktan uk at- (altın yüzükten ok geçir-)" adıyla geçmektedir. At üzerinde ok atarak oynanan cambı oyunun bir türü olan "altın kabak" oyununda altın ile bezeli bir kabağa ok atışı yapıldığı için adlandırma oyun aracı ile ilgilidir.

Korgol, "koyun, keçi, deve tezeği" anlamındadır (Yudahin 1998b: 487). Kırgız, Türkmen, Altay, Kazak gibi bazı Türk halkları oynamaktadır. Bir zekâ ve strateji oyunu olan oyun, günümüzde masa başında oynanan oyunlardandır. Bu oyunun adları "dokuz kumalak, toguz korgool, mangala" olsa da aslında birbirinden farkı yoktur. Türkiye'de "dokuz taş" oyunu olarak geçer. Günümüzde pek az Türk ülkelerinde yaşatılmaktadır. Oyun, Manas (CMV) (Kırgız)'ta korgol adıyla geçmektedir. Oyun aracının türü ile ilgili bir adlandırmadır.

Dama oyunu, Yakut destanlarından *Er Sogotoh*'ta "duobat" adıyla yer almaktadır. Bir tür zekâ oyunu olan dama oyununda en önemli taş, dama adlı taş olduğu için bu oyun adını, oyun aracından almıştır. Dama taşı, hamle yapma aracıdır.

Battal Gazi Destanı'nda "gürz" adıyla "gürz oyunu" bulunmaktadır. TDK'nin *Güncel Türkçe Sözlük*'te "gürz", Farsça bir kelime olup "silah olarak kullanılan ağır topuz" olarak ifade edilmektedir [URL-20]. Osmanlı'da padişahların savaşta, sporda ve törenlerde kullandıkları bir araçtır. Savaşta kullanılan gürzler, oyunlarda kullanılan

gürzlerden daha hafiftir ve yapılış yönünden farklıdır. Törenlerde kullanılanlar ise bu ikisinden daha farklıdır. Gürz, Türklerde dört çeşittir. Bunlar; başı ve sapı demir şeklinde olanlar, gürzün başı demirden olup içi boş ve dışı çivili olanlar, gürzün yüz altı dilim olanlar, yaya askerlere özel, hafif olması için sapı ve topuz kısmı ağaçtan yapılmış, topuz kısmının üzerinde sivri çiviler bulanan gürzlerdir. Oyunlarda kullanılan gürzler genellikle sapı ve gövdesi demir olup yüzeyi düz olan, ağırlıkları oyuncuların kuvvetine göre değişen gürzlerdir (Kahraman 1995: 595-596). Gürz oyunu, adını oyun aracından almaktadır. Oyunlarda hedef veya atış aracı olarak kullanılır.

Kılıç oyunu, Tatar destanlarından *Kuzı Kürpe ile Bayan-Sılu'*da "kılıç bilen çabış (kılıçla vuruşmak)", Şor Kahramanlık destanlarından *Kan Pergen*'de "kılışpıla sabış" (kılıçla vuruşmak), Aktaş Han (Başkurt) "alış (kılıç)", Kırk Kız (Karakalpak) "qılış (kılıç)" Canış Bayış (Kırgız) "kılıç çaap (kılıç çalmak)", Battal Gazi "kılıç"adıyla bu oyun yer alır. TDK'nin *Güncel Türkçe Sözlük*'ünde kılıç kelimesin anlamlarından biri "silah olarak oynanan, hedef bölgesi baş, gövde ve kollar olan bir tür kılıç oyunu"dur [URL-21]. Bu oyun, oyun aracı ile ilgili bir adlandırmadır.

Kütük oyunu, Çuvaş destanlarından *Ulıp Halapisem*'de yer almaktadır. Kütük oyunu, adını oyun aracından almaktadır. Çünkü oyunda oyuncular kütük üstüne oturarak oynarlar.

Türkiye'de salıncak oyunu; ip sallangıç, beşik, ılıncak ya da salıncak sekmesi oyunu olarak bilinmektedir (Özdemir 2006: 295-296). Kırgız destanlarından *Canış Bayış, Bagış, Manas (CMV), Canıl Mırza*'da "selkinçek" adıyla yer almaktadır. Selkinçek, "salıncak"(Yudahin 1998b: 644) demektir. Salıncak, binmeli bir oyun aracıdır. Adını da oyun aracından almaktadır.

Mızrak oyunu, adını oyunda kullanılan oyun aracından almaktadır. D*anişmend Gazi Destanı*'nda "süngü alıp birkaç oyun gösterdi", Uygur destanlarından *Emir Göroğlu*'nda "kiliçvazlik (mızrak)" ve Kırgız destanlarından Canış Bayış'ta "nayza sayış (mızrak attır-)", Coodarbeşim (Kırgız)'de "bakan sayış (sırıkla atışma)", Emir Göroğlu (Uygur) "neyzivarlik (mızrak)" şeklinde bulunmaktadır. Kırgızca "nayza",

“kargı, mızrak, süngü” (Yudahin 1998b: 583) demektir. Oyun, adını oyun aracından almaktadır.

Bagış (Kırgız)’ta “tenge” adıyla yer alan yerden sikke alma, bozuk para kapma oyunudur. Tenge, Kazakçada “para” anlamındadır (Koç vd. 2003: 533). Oyun adını, oyun aracından almıştır.

Silahşorluk; “süngü, kılıç, çomak, gürz” gibi silahlarla oynandığından oyun adı, oyun aracı ile ilgilidir. Oyun, Battal Gazi’de geçmektedir.

6.1.2 Oyun Aracı ve Hareketi ile İlgili Adlandırmalar

Oyun adlandırılmasında oyun aracının ve hareketinin etkili olduğu göze çarpmaktadır. Bu oyunlar akaçölüm, atçılık (laşalla / tayak at), at yarışı /tay yarışı /at koşturmak /bayrak yarışı, at üzerinde güreş (eniş/oodarış), ulak tart (oğlak çek), bozuk para kapma, yerden sikke alma, (tıyın enmey, tenge, kalpağı düşürme), taş atma (taş at-), taş kaldırma (taştı kire kilterep arınma kuyıvzı, taşı getirip geri yerine koyma), “taş atkan havaya (taşı havaya atmak)”, “iki taşnı kultık astına kıstır- (iki taşı koltuk altına kıstırmak), ak şeke oynop (yüzük saklama oyunu)tur.

Akaçölüm oyunu, Kırgızistan’da “ak çölmök, aka çööl ya da aka çölüm” adlarıyla bilinen oyun geceleri oynanan bir oyundur. Kırgız destanlarından *Manas (CMV)* (Kırgız)’d-ta “akaçölüm” adıyla geçmektedir. Oyunda kullanılan araç, beyaza boyanmış kemik ya da çubuktur. Oyun, aracı saklayıp bulma esasına dayanır. Tezde “ak” kelimesinin “hakikat” demek olduğu daha önce bahsedilmişti. Akaçölüm, kemiği/çubuğu ortaya çıkarma anlamı taşımaktadır. Bu yüzden akaçölüm, adını hem oyunda kullanılan oyun aracından hem de oyun hareketinden almaktadır.

Atçılık oyunu; Çuvaş Türkçesinde “laşalla”, Türkiye Türkçesinde “atçılık ya da at koşturmaca”, Kırgız Türkçesinde “çıbık at”, Özbekistan Türkçesinde “at at” adıyla bilinen bir çocuk oyunudur (Özhan vd. 1997: 5-10, Baran 1993: 144). Bu oyun Azerbaycan’da da çocuk oyunu olarak “at oyunu” adıyla oynanmaktadır (Jafarova 2010: 257). Atçılık; oyun aracı ve hareketi ile ilgili bir adlandırmadır (Özdemir 2006: 115). Değnek ya da sopa şeklinde bir atın üzerine binilip at gibi koşturulması

biçiminde oynanmaktadır. Bu oyun, oyun aracı ve hareketi ile ilgili bir adlandırmadır. Çocuklar bu oyunu oynarken hem değneğe at gibi binerler hem de at üzerinde yapılan hareketi taklit ederler.

Çuvaş destanlarından *Ulĭp Halapĭsem Destanı*'nda atçılık oyunu "laşalla" adıyla geçmektedir. Kazak destanlarından Kulamergen ve Joyamergen'de oyunun adı geçmemektedir ancak Joyamergen'in şu sözlerinden atçılık oyunu oynayacağı anlaşılmaktadır: "At kılıp sapı kının oynaymın dep / At yapıp kılıç kınını oynayacağım deyip" (Arıkan 2007: 342-343). Edigey'in Tatar varyantında bu oyun "tayak at (değnek at)" olarak adlandırılmıştır.

At yarışı, "at" ve "yarış" kelimelerinin birleşiminden oluşmaktadır. Etimolojisine bakıldığında "at" kelimesi, Eski Türkçede "yunt (yont)", Moğolcada "morin" Türkmencede, Kırgızca ve Yakutçada "at", Tuvacada "a't", Çuvaşçada "ut" olarak geçmektedir (Gülensoy 2007: 86, Eren 1999: 24). "Yarış" kelimesi ise "koşmak" anlamına gelmekle beraber Türkmencede "yarış", Azerice "yarış", Kırgızcada "carış", Kazakçada "jarıs", Kazan Tatarcasında "uzış", Başkurtçada "uzış" kelimelerini karşılamaktadır (Gülensoy 2007: 1076-1077).

At yarışı, hem oyun aracı hem de hareketiyle ilgili bir oyundur. Oyun adı, aracı ve bu aracın nasıl oynanacağı hakkında bilgi vermektedir (Özdemir 2006: 115). At bir oyun aracı, yarış ise oynama şekli ya da hareketi ile ilgilidir.

At yarışı ya da at koşturmak olarak geçen oyun, Başkurt destanlarından *Kuzıykürpes Destanı* ve *İdige ile Muradım Destanı*'nda "at sabış: at koştur-, at yarışı", *İdige ile Muradım Destanı*'nda "beyge: at yarışı", *Zayatülek ile Hıvhılıv Destanı*'nda "hıbay sabış, at sabış: at yarışı, at koştur-", Karakalpak destanlarından *Kırk Kız Destanı*'nda "bayraqqa şabılmaq: bayrak yarışı", Kazak destanlarından *Kıbukul Destanı*'nda "at beygesin: at yarışı", Kırgız destanlarından *Manas Destanı*'nda (Cusup Mamay Varyantı) "kunan çaap: tay yarıştırmak", *Bagış Destanı*'nda "tay carış: tay yarışı", *Kız Darıyka, Canıl Mırza, Seyitbek* destanlarında "at çabış: at yarışı", *Coodarbeşim Destanı*'nda "at çabış: at yarışı, külüktörün çabış: atları yarıştır-" *Canış Bayış Destanı'*nda "cöödö cabış: atları yarıştır-", *Kurmanbek Destanı*'nda "at carış: at

yarışı", Tuva destanlarından *Bayan Toolay Destanı*'nda "çavaa çarıjı: at yarışı", Tatar destanlarından *Zayatülek ile Susılu Destanı*'nda "at çabış: at yarışı" olarak geçmektedir.

At üzerinde ya da sırtında güreş olarak adlandırılan oyun, Türk dünyası destanlarında, "oodarış", "at üstönön tartış", "at üstününön eniş", "er eniş" ya da "tenge eniş" adlarıyla geçmektedir. Oodarış, *Kırgız Sözlüğü*'nde "devirme, atlıların birbirini devirmek için yaptıkları müsabaka"; enğiş kelimesi ise "birbirini at üzerinden çekmek ve eyerden düşürmeye çalışmak" (Yudahin 1998b: 593, 1998a: 333) olarak tanımlanmıştır. Kırgız destanlarından *Coodarbeşim, Manas Cusup Mamay Varyantı'*nda "oodarış"; *Kurmanbek Sarıkunan Varyantı*'nda "er eniş", *Kız Darıyka'*da "at üstönön tartış", *Canış Bayış'*ta "at üstününön eniş" adıyla geçmektedir. Oyun adı, "oodarış", "er eniş" oyun hareketi ile ilgilidir. "At üstönön tartış", "at üstününön eniş" oyun aracı ve hareketi ile ilgilidir. Tenge eniş, "at üzeri kapışmalarda birbirini yıkmaya, birbirini düşürmeye çalışarak oynanan bir oyun" (Yeşildağ 2022: 70) olarak tanımlanmaktadır. *Manas Cusup Mamay Varyantı* (Kırgız)'ında "tenge eniş" olarak geçmektedir.

Kökbörü oyunu, destanlarda "ulak tartuu, ılaq tartıp (oğlak tartış), kökbörü tart, ulak tart (oğlak çek), kökbörü-ulak tart" kelimeleriyle de yer almaktadır. "ulak (uğlak): oğlak", "buziga / buzga / buz buzağı", "torpok: 1-2 yaşlarında sığır için kullanılmaktadır". "Tartış / tartmay / tartişiş / kaçi / kaşi: çekiştirmek / çekmek / mücadeleyle almak / kovalamak / kaçırmak" anlamlarına gelmektedir (Gabain'den akt. Türkmen, 2020, s. 32). Bu adlar, oyunun hem aracını hem de hareketini ihtiva etmektedir. *Kırk Kız* (Karakalpak)'da "ılak (oğlak), tartıp ılaq (oğlak tartış)", *Kız Darıyka* (Kırgız) "ulak tartuu", *Bagış* (Kırgız) "ulak tart, kökbörü-ulak tart", *Kocacaş* (Kırgız) "ulak tart (oğlak kapma), *Kurmanbek* (Kırgız) "ulak tart" olarak geçer.

Kırgızlardaki tıyın enmey oyununa, Kazaklarda tenge alu ya da ilu, kumis alu veya ilu, yamba kapmak adı da verilmektedir. "Tıyın", madeni para demektir (Taşbaş ve Maratkızı 2010: 234-235, Çay 1991: 142, Yuvalı 2015: 225). Kuruş alma ya da bozuk para kapma oyunu da denilen bu oyun Kazakistan'da kelin tusiru, kız uzatı toylarında yapılmaktadır. Nişanlı kız altın ya da gümüş işlemeli tokasını veya yüzüğünü bir

örtüye sardığı için bu oyuna "yüzük (jüzik) yarışı" da denilmektedir (Uydu Yücel 2010: 369). Ayrıca Türk halklarının tamamında da bu atlı oyuna kumis alu, kumis ilu, juzik ilu yarışı adı verilmektedir. Kalpağı düşürmeyle de oynandığı için bu oyuna "kalpağı almak ya da kalpağı düşürmek" de denilmektedir (Yuvalı 2015: 225). Kırgız destanlarından *Canıl Mirza*'da "kalpaktı teşe bir attı (kalpağı delip geçti)" kelimelerinden kalpağı düşürme oyunu kastedilmektedir. Kırgız destanlarından *Kız Darıyka'da* "tıyın enmey", *Manas Cusup Mamay Varyantı*'nda "yerden sikke almak" olarak geçmektedir. Tıyın enmey adı, oyun aracı ve hareketi ile ilgili bir adlandırmadır.

Taş atma oyunu, Anadolu'da çocuklar arasında oynanan bu oyuna "taş muharebeleri, daş döğüşü ya da taş döğüşü" adıyla da bilinmektedir (Özdemir 2006b: 373). Taş atma oyunu, adını oyunda kullanılan oyun aracı ve hareketinden almaktadır. Başkurt destanlarından *Ural Batır (v.)*'da "taş atışıp uynap (taş atarak oynamak)" şeklinde yer almaktadır. Taş atma oyunu adını hem oyun aracından hem de oyun hareketinden almaktadır.

Türkiye Türkçesinde "taş kaldırma" olarak ifade edilen oyun, Altaylarda "ködürge taş" şeklinde karşılanmaktadır. Bu oyun adını, oyunda kullanılan oyun aracından ve hareketinden almaktadır. Destanlarda oyunun adı geçmemektedir. Oyunun adı, oyun hareketinden anlaşılmaktadır. *Altı Yaşında Alpamışa (Birinci Varyant)* (Başkurt)"ta "taştı kire kilterep arınma kuyıvzı (taşı getirip geri yerine koyma), *Ural Batır* (Başkurt)'ta "taş atkan havaya (taşı havaya atmak)", *Alpamşa* (Tatar)'da "iki taşnı kultık astına kıstır- (iki taşı koltuk altına kıstırmak) olarak oyun hareketinden ve aracından almaktadır.

Yüzük saklama oyunu, Kırgızlarda oynanan bir oyundur. Kırgız destanlarından *Seyitbek*'te "ak şeke oynop (yüzük saklama oyunu)" şeklinde yer almaktadır. "Ak" kelimesi Kırgızca "hakikat, hakiki haklı" (Yudahin 1998a: 11), "şake/şakek" ise "halka" (Yudahin 1998a: 676) anlamına gelir. Bu durumda oyunun kelime anlamı "halkayı ortaya çıkarma" demektir. Yüzük oyunu, oyuncuların yüzüğü saklayıp buldukları bir oyun olduğu için hem oyun aracı hem de oyun hareketi ile ilgili bir adlandırmadır.

6.1.3 Oyun Aracı, Sahası, Rolü, Hareketi ile İgili Adlandırmalar

Oyunların adlandırılamasında oyun aracı, sahası, rolü ve hareketinin de önemli bir unsur olduğu görülmektedir. Bu oyunlar, atıcılık ve nişancılık (ok atma/kuşla avlanma)tır.

Atıcılık ve nişancılıkta kullanılan araçlar ok, taş, sivri dal, sapan, tabanca, tüfek gibi aletlerdir. Okçuluk "ok yapma ve satma işi, okçu olma durumu, kemankeşlik, ok ve yay kullanılarak yapılan spor" olarak tanımlanmaktadır (Püsküllüoğlu 2008: 893). Dolayısıyla ok atmak için ok ve yay olmak üzere iki aracı ön plana çıkmaktadır. Ok; "tir, sehm, nevak ve pertav"; yay ise "kavs, keman" gibi adlarla da anılmaktadır. Ok; ahşap, karbon ve aliminyum gibi yapılarda olan ince, uzun, ucu sivri çubuklardan oluşan yay ile atış yapılan bir araç olarak tarif edilirken yay ise ok atmaya yarayan, çelikten yapılmış iki ucu arasına kiriş gerilen bir çubuk olarak tanımlanmaktadır (Yücel 1999: 413-427, Erdoğan 2008: 96-97). *Altayca-Türkçe Sözlük*'te "ok"; ok, kurşun; "ok tiy-"; ok için saplanmak, sıyırmak; "ok tarı"; avcı yedekleri, eşyaları anlamlarını taşımaktadır (Naskali vd. 1999: 138).

Türk destanlarında atıcılık ve nişancılık içeren oyunlar şu oyun adları ile yer almaktadır: Başkurt destanlarından *Ural Batır* (v.)'da "av (hunar)", *Zayatülek ile Hıvhılıv'*da "uk (ok)", "hunar (av)", *Sura Batır*'da "uk-hazak totop, hunar yöröy (ok sadak tutup ava çıkmaya), *Salavat Batır*'da "mergenlek (nişancılık)", *İdil ile Yayık*'ta "uk ak- (ok çek)", *Alpamışa*'da "hunarga sıgıp, kuş at- (ava çıkıp kuş avla-)", "uk", *Kuzıykürpes*'te "uk at- (ok at-)", "yeye memen uktar (yayla oklar)", "ug at- (ok at-)", *Targın Batır'*da "uk at- (ok at-)", *Targın ile Kujak*'ta "ug at- (ok at-)", *İdige ile Muradım*'da "toskap at (nişan alıp ok at-), Kırgız destanlarından Canış Bayış'ta "ilbeesin alış- (kuş avla-), Manas (CMV)'ta "sal- (avla)", *Kocacaş*'ta "ele çırpıktan caa, çiyden ok casap, mıltık menen alış- (çalı çırpıdan yay, çiy otundan ok yapıp, tüfek ile savaş-)", *Coodarbeşim*'nde "kara caak cebe tarkanga (yaydan ok atmayı)", *Altay Buuçay*'da "adıjarga ogıbıs bar edi (atışmak için okumuz var)", *Dede Korkut Oğuznâmeleri*'nden *Bay Büre Bey Oğlu Bamsı Beyrek Boyu*'nda "buta at-", "ok at-", "oh at", "ava çıkmak", *Salur Kazan'ın Tutsak Olup Oğlu Uruz'un Çıkardığı Boyu'*nda "şahini sal-", İslamiyet öncesi Türk destanlarından Uygur harfli *Oğuz Kağan*

Destanı'nda "av avla-", Gagavuz destanlarından *Köroğlu*'nda "ok", Çuvaş destanlarından *Ulip Halapisem*'de "uh (oh)", Tatar destanlarından *Kuzı Kürpe ile Bayan-Sılu*'da "töziy at- (ok at-)" Edigey'de "cey çekip (yay çekip)", "uk at- (ok at)", *Alıpmemşen*'nde "uk-cey alıp merey at- (ok, yay alıp ok at-)", *Çora Batır*'da "uk atış- (ok atışmak)" , "uk at- (ok at-)", *Zayatülek ile Susılu*'da "alarga çöyer (kuş avlamak)", *Alıpmemşen*'de "uk (ok), mıltık (mancınık)", *Kadış Mergen*'de "uk atış (ok atışı)", *Edige*'de "uk atıs (ok atış)", *Tülek*'te "koş atmak (kuş avlama)", *Tülek Kitabı*'nda "koş çöye (kuş avı)", Tuva destanlarından *Mögaa Şagaan Toolay*'da "ok", Uygur destanlarından *Emir Göroğlu*'nda "ok", Şor destanlarından *Kan Pergen*'nde "çacakpıla adış- (okla atış-)". Görüldüğü üzere atıcılık ve nişancılık içeren oyunlarda oyun adında; oyun aracı, sahası, rolü ve hareketi etkili olmuştur.

6.1.4 Oyun Hareketi ile İlgili Adlandırmalar

Oyunların adlandırılmasında etkili olan unsurlarda biri oyunun esas hareketidir. Bu oyun adları, oyunun nasıl oynandığını da göstermektedir. Bu oyunlar; yomak, seğir-, biyçi, kız oynat-, oyno-, cajın, caşın (saklanmak, saklambaç), güreş, kara koyum dümpüldök, çimsa, süz- (yüzme)dir.

Bulmaca ya da bilmece oyunu, Başkurt destanlarından *İdige ile Muradım*'da "yomak" adıyla geçmektedir. Türk dünyasında bilmece sözcüğünün karşılığı olarak şu terimler kullanılmaktadır:

> Altaylar : tabıskak, tabışkak, tabkak, taptıruv, taptırgış, tabıska, tabısak, tapkış, tavısak, tavusak, tavuskak, tapkır, takpır.
> Azeriler: bilmaca, tapmaca, tabzug, tapbaca
> Başkurtlar: tabışmak, yomak
> Deliorman Türkleri: kısa masal, küçük masal
> Dobruca Türkleri: tapmaşa
> Hakaslar (Abakan): tapcannımah (tapçanumak, sespaknımak)
> Karaçay-Malkarlar: yumak, elbergencomak
> Karakalpaklar: Jumbak
> Karaylar: tapmaca
> Kazaklar: Jumbak
> Kıbrıs Türkleri: Mesel, bilmece
> Kırgızlar: tabışmak
> Nogaylar: tapmacak, yumak
> Özbekler: cumbak, çöpçak, matal, tapıŞmak, tapar, tapmaca
> Tatarlar: tabışmak, başvatkıç, sir
> Tuvalar: tıvızık, tapkır, tavısak
> Türkmenler: matal, tapmaca, taptı Uygurlar: tepişmak
> Yakutlar: taabırın (Sakaoğlu ve Özkan'dan akt. Bahadır vd. 2016: 694-695).

Yukarıdaki terimler, “bulma, buluş” anlamlarına geldiği için oyun adı, oyun hareketi ile ilgili bir adlandırmadır.

Türkiye’de saklambaç oyunu olarak bilinen oyun, Manas (CMV) (Kırgız)’ta “caşın- (saklanmak)” Öskuul Uul (Altay)’da “cajın- (saklanmak)” kelimeleriyle yer almaktadır. Kırgızca “caşın” “gizlenmek, saklanmak” (Yudahin 1998a: 186) demektir. Oyun, adını saklanma hareketinden aldığından oyun adı, oyun hareketiyle ilgilidir.

Türk destanlarındaki oyunlarda dans ve dans eden anlamlarında kullanılan “oyun (oyun oynamak)” kelimeleri de bulunmaktadır. *Ösküs Uul* (Altay)’da “oyno (oynamak)”, *Ural Batır (v.)*(Başkurt)’da “beyerge (oynamaya)”, “beyev köyön (oyun havası)”, *Kuzıykürpes ile Mayanhılıv* (Başkurt)’da “beyerge (oynamaya)”, “beyerge töş- (oynamaya çıkmak), “beyey başlan (oynamaya başla-)”, *İdige ile Muradım* (Başkurt)’nda “beyergen (oynamış)”, *Altın Çüs* (Hakas)’nda, “segirç- (seğir-)”, *Ay Huucın* (Hakas)’nda “oyın (oynamak)”, *Kırk Kız (Karakalpak)’*da “oyna- (oyna-)”, *Şora Batır Molla Musa Varyantı* (Kazak)’nda “oyın (oynamak)”, *Alpamıs Batır* (Kazak)’da “oynat- (oynatmak)”, “tamaşa (oyun)”, *Er Tokımbet* (Kazak)’te “oynat- (oynatmak)”, “oyın (oyun, dans)”, *Kız Darıyka* (Kırgız)’da “biyçi biyle- (dansöz oyna-)”, “oyun (oyun, dans)”, *Seyitbek* (Kırgız)’te “oyno- (oynamak)”, *Manas Cusup Mamay Varyantı (Kırgız)’*nda “oynoor (oynamak)”, *Melike Ayyar* (Özbek)’da “oyna- (oynamak), “oyin (oyun, dans)”, *Huşkeldi* (Özbek)’de “oyin (dans)”, “oyinçi (oyuncu), *Belagerdan* (Özbek)’da “oyin (oyun, dans), oyin (oynamak)”, *Alıpmemşen (Tatar)’*de “biyi (oyun, dans)”, *Ergenekon*’da adı “oynamak” olarak geçmektedir. Kırgızcada biy, “raks, dans, oyun”; biyçi veya biylööçü, “oynayıcı erkek, oynayıcı kadın, dansöz”; biylemek, “oynamak, dans etmek”; biylöö; “oyun, dans” (Yudahin 1998a: 124) anlamları ve çeşitleri vardır. “Türk Dünyası Epik Destanlarında Bir Oyun Olarak Dansın Ritüelistik İşlevi” adlı tezden üretilen makalede dansın büyüyle ilişkisi kurulmuştur. Dans; dini törenlerde inanç ve büyüsel işlevlerinin yanı sıra ritüelistik, taklit, müzik unsurlarını da içermektedir. “Biy, biyi, büyü” kelimelerinin şaman törenlerindeki danslarla ilişkili olduğu belirtilmiştir (Bayır ve Küçükbasmacı 2023: 70). Bu bakımdan oyunun (dansın); “biy, büyü” kelimeleriyle ilgisi bulunmaktadır.

Güreş, Türklerin eski bir geleneksel oyunudur. TDK'nin *Güncel Türkçe Sözlük*'ünde [URL-22] "güreş", "belli kurallar içinde, güç kullanarak iki kişinin türlü oyunlarla birbirinin sırtını yere getirmeye çalışması" olarak tanımlanmaktadır. Türk Lehçelerinde Tatar Türkçesinde "küreş", Kazakistan Türkçesinde "küreş", Yakut Türkçesinde "küres, hıpsagai"; Çuvaş Türkçesinde "küreş, güreş", Özbekistan Türkçesinde "kureş", Kırgız Türkçesinde "kureş", Azerbaycan Türkçesinde "güleş", Türkmenistan Türkçesinde "güreş, hibinski", Tacikistan Türkçesinde "buharska guşti", Moğalistan'da "güra, koh, barilda, meclisi meşveret", Çağatay Türkçesinde "küreşmek, küleşmek, küran", Kazan Türkçesinde "kitre, küreş, küreşü, küreşmek, " Kırım Türkçesinde "küreş", Balkanlar Türklerinde "güreş, güleş" biçiminde telaffuz edilmektedir. Kaşgarlı Mahmut'un *Divanü Lûgati't-Türk* adlı kitabında "küreş" şeklinde olan bu kelime, Türkiye'de "güreş, güleş" şeklinde söylemleri bulunmaktadır (Güven 1991: 15). Oyun adı, oyun hareketiyle ilgili bir adlandırmadır.

Güreşin ana karakterlerinden olan pehlivan kelimesi, Partlardan M.Ö. 1500 yılından kalma bir terimdir. Şahin'e göre bu kelime önce "balvan" olarak Perslerden Slavlar'a geçmiş, sonra da Orta Asya'ya "palvan", Türkçeye de "pehlivan" olarak geçmiştir (Şahin 2003: 19). Pehlev (il) ve –vân (ban) ekinin birleşerek meydana gelen bu kelime anlam olarak "şehirde bekçilik, koruyuculuk eden kimse" anlamına gelmektedir. Bu görevlerde bulunan kişilerin güçlü ve kuvvetli olmasından dolayı pehlivan sözcüğü, üstün güçlü kişiler için kullanılmıştır. Eskiden güreşte olduğu kadar ok atıcılığında da usta olanlara "pehlevân" adı verilmektedir. Dolayısıyla pehlivanlık; hem güreşte hem de ok atışlarında yiğitlik, cesaret, güçlülük demektir. *Oğuz Kağan Destanı*'ndan *Dede Korkut*'a, *Manas Destanı'*ndan Köroğlu'na kadar ve daha birçok destanda "alp" tipi yüceltilmekte, hatta çocuklar savaşçı ve avcı olarak yetiştirilmektedir. İslamiyet'in kabulü ile birlikte alplık, yiğitlik, bahadırlık, kahramanlık kavramları yerini "pehlivanlık" kelimesine bırakmıştır (Güven 1992: 5-6).

M.Ö. 174 yılında Mete Han ölünce yerine oğlu Kiok tahta geçmiştir. Çin kaynaklarına göre tahta geçer geçmez yeni ıslahatlar yapan Ki-Ok bir de şölen düzenlemiştir. Ki-Ok şölene bütün Türk boylarını davet etmiştir. Şölende yemekler yenilmiş, eğlenceler düzenlenmiş ve yarışmalar yapılmıştır. Şölende insanlar güçlerini göstermek için birbirleriyle eşleşerek güreş müsabakaları düzenlemişlerdir. Türk kültüründe

şölenlerde güreş tutmak bir gelenektir. Ayrıca Hunlar sadece şölenlerde değil halkın tasasını dağıtmak için mezar başlarında da güreşler düzenlemektedir (İşcan 1988: 30).

Türkmenlerde yapılan güreşlerde pehlivan unvanı şu şekilde verilmektedir:

> … Türkmenler arasında, düğün, doğum ve yeni bir çadırın kurulması dolayısıyla yapılan şenliklerde güreşler, yarışmalar ve at koşuları tertip olunur. Güreşleri, daima topluluğun en yaşlısı olan şahıs hakem sıfatıyla idare eder. Birbiri ile güreşecek olanları seçerken aynı ağırlıkta olmalarına önem verilir. Hakem güreşin galibine renkli veya mendil büyüklüğünde beyaz bir kumaş parçası uzatır. Güreşçi çadırına dönerken bu bez parçasını eline alır ve kendine iliştirir. Güreş esnasında birkaç rakibinin sırtını yere getiren şahıs oybirliğiyle "pehlevan" tayin edilir ve bu unvanı hayatı boyunca taşır (Güven 1992:8).

Pehlivan kelimesi, Selçuklu zamanında hükümdar sıfatı ve savaş kahramanları için de kullanılmıştır. Selçuklular; Orta Asya Türk Kültürünü, İslami kaidelerini ve Fars kültürünü birleştirmiş ve yeni bir Selçuklu kültürü oluşturmuşlardır. Güreş de bu Selçuklu kültürü içerisinde eski Şamanist geleneklerin yerine Farslıların uyguladıkları kurallara benzer kurallar uygulamaya başlayarak bazı değişikliklere uğramıştır. Sonuç olarak güreş tekkeleri açılmış ve güreşçiye "pehlivan", güreşe de "küştü" adını vermişlerdir (Kahraman 1995: 105-106).

Başkurt destanlarından *Ebrey Batır, Zayatürlek ile Hıvhılıv, Kuzıykürpes, Kuzıykürpes ile Mayanhılıv*'da, *Salavat Batır, Altı Yaşında Alpamışa (Birinci Varyant), Alıp Batır, Targın ile Kujak, Eberey Batır, Aktaş Han, İdige ile Muradım* "köreş", *Alpamışa Batır* "bilen bögöp, köreş tothon (belini eğip güreş tutsun) ifadesinden bel güreşi, beyge (güreş)", *Ural Batır*'da "alış (güreş)", "tot- (tutmak), "olak (fırlat-)"; Möyten Bey Destanı'nda "hınaştırıp bildiren (sınayıp bellerini)", "batır (pehlivan)", İdil ile Yayık Destanı'nda "bil tart", kelimelerinden güreş yapıldığı anlaşılmaktadır. Hakas destanlarından *Altın Taycı'*da "kürez", "küres", "alız- (dövüş-)", Gagavuz destanlarından *Göroğlu'*nda "güreş", Kırgız destanlarından *Kız Darıyka*'da "küröş", *Manas* (CMV)'ta "küröş", "balban (pehlivan); *Bagış*'ta "alış- (güreşmek)", *Coodarbeşim*'de "küröş", *Seyitbek*'te "balban küröş (pehlivan güreşi)", Kurmanbek'te "küröş" kelimeleri geçmektedir. Kazak destanlarından *Er Tokımbet*'te "baluvan tur (pehlivan güreş)", *Dotan Batır*'da "küres"; Yakut destanlarından *Er Sogotoh*'ta "büürüktehen tuhunna (kuşak tutuşup güreşmek)", Altay destanlarından *Össkus Uul*'da "boğaları süsüştirmek (boğları güreştirmek), Tatar destanlarından *Yirtöşlik*'te "köreş", *Kara Kükil, Alpamşa*'da"alış (güreş)", *Alıpmemşen*'de "köreş", Şor

destanlarından *Aran Taycı'*da "güreş" kelimesi yerine "tuduş- (vuruş-)", *Ölen Tayçı'da* güreş kelimesi yerine "tuduj- (kapış-)", *Kan Pergen*'de "karbaş, tuduş çadırlar (kucaklaşıp tutşurlar), "uruş-, tuduş- (vuruş-, tutuş-)", *Ak Kan*'da "er küreji (er güreşi)", Tuva destanlarından *Mögaa Şagaan Toolay*'da "hürej", *Bayan Toolay*'da "tutçup (tutuşup)", Aldın Çaagay Destanı'nda "hüreş (güreş)" kelimeleri yer almaktadır. *Dede Korkut Oğuznâmeleri'*nden *Dirse Han Oğlu Boğaç Han Boyu*'nda boğayla yapılan güreşte güreş kelimesi yerine "yumrugıyıla baganug alnına kıya tutub çaldı" "yumrugıyıla boganun alnına eyle urdıkim", "çekişmek" kelimelerinden güreş olduğu anlaşılmaktadır. *Bay Büre Bey Oğlu Bamsı Beyrek Boyu*'nda "göreş", *Kanlı Koca Oğlu Kan Turalı Boyu*'nda "göreş", "boganun alnına bir yumruk eyle urdukim bağayı göti üzerine çökerdi", "aslanun alnın gözedib bir yumruk eyle urdukim yumrl çenesine tokındı uvatdı", "deveye bir depme urdı, dev bağırdı. Bir dahı urdı, deve ayağı üzerine turımadı" cümleleri güreş olduğunun göstergesidir. *Edigey Destanı*'nın Tatar Varyantı'nda "köreş", Battal *Gazi Destanı*'nda "er dilemek" kelimeleri bulunmaktadır. Oyunun adı, oyun hareketi ile ilgili adlandırmadır.

Kırgızistan'da kız erkek karışık oynanan "kara koyum dümpüldök (kara koyunum dümpüldök/kurt ve koyun oyunu)" ya da "şakek dümpüldök" adıyla bilinmektedir (Taşbaş ve Maratkızı 2010: 239, Atabey 1998: 318). Kırgız destanlarından *Manas Cusup Mamay Varyantı*'nda "kara koyum dümpüldök" adıyla geçmektedir. "Dümpüldök", Kırgız Sözlüğü'nde "dövmek, pataklamak" demektir (Yudahin 1998a: 316). Bu bakımdan oyun adı, oyun hareketi ile ilgili bir adlandırmadır.

Saklambaç oyunu, Azerbaycan'da "gizlengaç", Kırgızistan'da "caşınmak", Kuzey Kıbrıs'ta "mirmillo, saglanmaca", Kazakistan'da "marlamkaş", Özbekistan'da "kumulmacak, gizlenmecek, bekinmacak", Türkmenistan'da "gizlenpeçak" adını almaktadır (Özhan vd. 1997: 5-10). Türkiye'de bu oyuna "sinlenmecik, bidduğdu, saklambaç/saklanbaç, sinnenmece/zoti mantirikmanya, ebe saklama, hakkul hukkul, gözümbaç, ebe oyunu, sinengüç, gizlenpaç, binbirfo, hamaha" adı verilmektedir (Özdemir 2006b: 284-295). Saklambaç, adını oyun hareketinden almaktadır. Saklambaç; Altay destanlarından *Ösküs Uul*'da "cajın-", Kırgız destanlarından *Manas Cusup Mamay Varyantı*'nda "caşın-" olarak yer almaktadır.

Yüzme; çĭmsa (Çuvaş), süz- (Kırgız) kelimeleri, Ulip Halapisem ve Kurmanbek'te geçmektedir. Yüzmek kelimesi, Türkmencede "yüz-", Başkurtçada "yöz-", Kazakçada "cüz-", "düz-", "jüz-"; Özbekçede "süz-", Kırgızcada "süzü-", Azerbaycan Türkçesinde ve Uygurcada "üz-" olarak geçmektedir (Gülensoy 2007: 1197). Bu oyun adını, oyun hareketinden almıştır.

6.1.5 Oyun Hareketi ve Rolü ile İlgili Adlandırmalar

Oyunların adlandırılmasında oyun hareketi ve rolü de etkendir. Türk destanlarındaki oyunlarda oyun adının, oyun hareketi ve rolü ile ilgili oyunlar; koşu, yaya yarışı (cöö cabış, jayav yarış, yöger, yögir)dır.

Koşu, destanlarda da yer alan oyunlardandır. Eski Türklerin dinî bir geleneğine göre düzenledikleri gösteri ve yarışlar içinde yaya koşuları da bulunmaktadır. Türklerde yaya koşularına "seyirtme" adı verilmektedir. Kırgızlar, Tunguzlar ve diğer Türk boyları önemli faaliyetlerde uzun mesafe yürüyüşleri ve koşuları yapmaktadır. Hatta tek ve çift ayakla uzun atlama yaptıkları bilinmektedir. Osmanlı'da uzun mesafe koşularına "yürük koşuları" denilmektedir (Tüzün 2010: 20-22).

Başkurt destanlarından *Kuzıykürpes'*te "hıbay yöröv (yayan koşma)", *Kuzıykürpes ile Mayanhılıv'*da "yügörök (koşucu)", "yüger (koş-)" Tatar destanlarından *Yirtöşlik'*te "çirden yögir- (yerden koş-)", Tuva destanlarından *Mögaa Şagaan Toolay'*da "halıp (koşmak)", Kazak destanlarından *Dotan Batır'*da "jayav jarıs (yaya yarışı)", *Edigey'*in Tatar varyantında "yöger- (koş-)" kelimeleri ile koşu oyunu yer almaktadır. Bu adlandırmalar oyun hareketi ve rolü ile ilgili bir adlandırmadır.

6.1.6 Oyun Sahası ile İlgili Adlandırmalar

Oyunların adlandırılmasında oyunun oynandığı alanının ve oyunun çiziminin de etkili olduğu görülür. Ordo, keşte, satranç, çatıraş oyunları adlarını oyun alanından almıştır.

Aşık oyunun destanlarda pek çok adı bulunmaktadır. Bunlardan birisi de "ordo"dur. Aşık oyunu Kırgızistan'da bu oyun "ordo atmak" adıyla da bilinmektedir (Soltonoyev 2018: 17). *Kırgız Türkçesi Sözlüğü*'nde "ordo" kelimesi "Kırgızların kumar

mahiyetinde olan aşık oyunudur ki, bu oyun hanın karargahını ele geçirmek için olan savaşı temsil eder", "ordo oynayanların daire teşkil ederek dizildikleri hat" tanımlanmıştır. Ayrıca "ordo" kelimesi "hanların karargâhı" (Yudahin 1998b: 598) demektir. Kırgızlar, bu aşık oyununu düz bir yerde çember çizerek oynamaktadır. Bu bakımdan ordo, çember çizilerek düz bir yerde oynandığı için (ordugâh kurulur) oyun sahası ile ilgilidir. Oyuncular, ordu gibi daire şeklini alarak ordu gibi oyundaki hanın karargâhını koruyarak oynamaktadır. *Canış Bayış* (Kırgız)'ta aşık oyunu "ordo" adıyla geçmektedir.

"Keşte" olarak geçen oyun adının aslı "kişte"dir. Kişte oyunu, bir tür satranç oyunudur (Atabey 1998: 313-320). Kırgız destanlarından *Bagış Destanı*'nda "keşte" olarak geçmektedir.

Satranç oyunu, Yakut destanlarından *Er Sogaotoh Destanı*'nda "saaxımat (satranç), Kırgız destanlarından *Manas (Cusup Mamay Varyantı) Destanı'*nda "çatıraş", Tuva destanlarından *Kangıvay-Mergen Destanı'*nda "şıdıraalap" adıyla geçmektedir. Çatıraş, Yudahin'in Kırgız Sözlüğü'nde "satranç" anlamıyla geçmektedir (1998a: 255). Çatıraş, Kırgısiztan'da kareli defter için de "çatıraş" kelimesi kullanılmaktadır. Satrancın doğduğu topraklarda satranç kelimesi için "şatra", "şatıra", "şıdıra" veya "şator" kelimeleri kullanılmaktadır. Tıva'da satrancın öncülü olan oyunlar şıdıra veya şatıra, Altay'da şatra adlarıyla halen oynanmaktadır. Moğolistan'da satrancın adı şatardır. İlk satranç adı olduğu söylenen çaturanga kelimesidir. Bu kelime de "çatmak" fiilinden gelmektedir. Satranç adı ise satranç tahtasının şedireli (kareli) oluşundan; oyunun kareli bir zemin üzerinde oynanmasından ileri gelmektedir [URL-23]. Dolayısıyla satranç adı, oyun sahası ile ilgili bir adlandırmadır.

6.1.7 Oyuncu Cinsiyeti ve Hareketi ile İlgili Adlandırmalar

Oyun adlandırılmasında oyuncu cinsiyeti ve hareketinin de etken olduğu görülmektedir. Bu oyunlar; er sayış, kız oyunu (car köröşü, akıynek)dur. Türk destanlarındaki oyunlar cinsiyet bakımından incelendiğinde oyuncuların bir kısmı erkek ya da kız oyuncular tarafından oynanmaktadır. Bazı oyunlar ise kız-erkek karışık oynanmaktadır. Oyunlardan bazıları kız çocuklar tarafından oynanmasına rağmen

erkek-kız karışık da oynanmaktadır. Örneğin car köröşü ve akıynek, kızların oynadığı bir oyun olduğu ancak Türk destanlarındaki oyunlarda kız-erkek karışık da oynandığı dikkat çekmektedir. Erkeklerin oynadığı oyunlarda; daha fazla güç, tehlike, mücadele ve sertlik barındırdığı görülmektedir. Er sayış (erkek mızrak müzabakası), mücadelenin ve zorluğun en üst düzeyde olduğu oyundur ama kız-erkek karışık oynanabilmektedir. Akıynek; söyleşmeye bağlı kızların oynadığı bir oyun olarak kız oyunları içinde yer alsa da Türk destanlarındaki oyunlarda kız-erkek karışık oynanmaktadır. Türk destanlarındaki oyunlarda cinsiyet ayrımının olmadığı göze çarpmaktadır. Türk destanlarındaki oyunlarda, kahramanların cinsel kimliklerine uygun oyunlarla oynamamakta, her oyunu kız-erkek oynayabilmektedir. Bu bakımdan destanlarda toplumsal cinsiyet farklılığının olmadığı görülmektedir. Çünkü atlı-göçebe yaşamda cinsiyet farklılığı bulunmamaktadır, herkes eşittir. Herkesin her işi yapabildiği, oyunların hepsine tüm halkın katıldığı göze çarpmaktadır. Ancak Türk destanlarındaki oyunlarda özellikle oyuncaklar aracılığıyla toplumsal cinsiyet farklılığının öne çıkmasına çağrışımlar yapıldığı da görülmektedir.

Kırgız destanlarında "er sayış" adıyla geçen oyun, Türkiye Türkçesinde mızrak müsabakası olarak bilinmektedir. "Er" kelimesi TDK'nin *Güncel Türkçe Sözlük'*ünde "erkek, işini iyi bilen, yetenekli kimse, kahraman, yiğit, rütbesiz asker, nefer, koca" anlamlarına gelen bir kelimedir [URL-24]. Kırgız Türkçesinde ise "er" kelimesi, koca, erkek, erkeklik çağına ermiş anlamına gelmektedir (Yudahin 1998a: 336). Kırgız Türkçesinde "sayış" kelimesi ise mızraklar ile mübareze, mızrak müsabakası anlamımdadır (Yudahin 1998b: 641). Oyun, rakibi at üzerinde mızraklarla vurma ve düşürme esasına dayanmaktadır. XIX. yüzyıl kaynaklarında "saiş", "seyis" diye çevirenlerin "sayış" oyunundan bahsettikleri görülmektedir (Pekcan ve Öztürk 1993: 24). Atıf Kahraman, takım halinde oynanan ancak malzeme bakımından birtakım farklılıklar bulunan mızrak oyununun üç çeşidinden bahseder ve Osmanlı saray çevresinde de oynandığını vurgular (1995: 612). Oyunun adı oyun aracı ve hareketi ile ilgilidir. Türkiye'deki atlı cirit oyunu, amacı ve tarzı bakımından sayış oyunu görünümündedir (Türkmen ve Özmaden 2000: 55).

Er sayış oyunu, Kırgız destanlarından *Canıl Mırza, Coodarbeşim* destanlarında "er sayış", *Bagış Destanı'nda* "sayış, er sayış", *Canış Bayış Destanı*'nda "nayza

sayışkan", *Kurmanbek Destanı'*nda oyun adı geçmemektedir ancak "nayza (mızrak), kulattı (düşürdü), sayış (kapışmak) kelimelerinden "er sayış" oyunu olduğu anlaşılmaktadır. Er sayış (erkek mızrak müsabakası) oyununun adı, hem oyuncu cinsiyeti hem de oyun aracı hem de hareketi ile ilgilidir.

Türk destanlarındaki oyunlarda, oynayanların cinsiyetinin oyun adlarında yer aldığı görülür. Kız oyunlarından ayaldardın küröş oyunu (kadın güreş oyunu); car köröşü (yar körüşüü) ve kız oyunga (kız oyunu)" adıyla Kırgız destanlarından *Canıl Mırza (Abdıbalık Çorabayev Varyantı)'*da bulunmaktadır. "Car köröşü (yar körüşüü)", kız oyunu sırasında erkek ve genç kızların oynadıkları oyunun adıdır. Car köröşü, kelimesindeki "car"; "dost, yar, sevgili kadın, metres anlamına gelmektedir. Car köröşü, "kız oyunu" demektir (Yudahin 1998b: 178). Oyun cinsiyeti ve hareketi ile ilgili bir adlandırmadır.

Kırgızistan'da günümüzde oynanan kız oyunları dört tanedir. Akıynek oyunu (kız atışma ayunu), ayaldardın sayış oyunu (kadın mızrak oyunu), ayaldardın küröş oyunu (kadınların güreş oyunu), kız carış oyunu (kız yarış oyunu)dur (Günkaya 2022: 49-50). Kızların oynadıkları atışma ve güreş oyunları destanlarda karşımıza çıkmaktadır. Ancak Türk destanlarında kadın mızrak ve kız yarış oyunları yoktur. Bu adlandırmalar oyuncuların cinsiyeti ve oyuncu hareketi ile ilgili adlandırmalardır.

Türkiye Türkçesinde "atışma" olarak bilinen oyun Kırgız Türkçesinde akıynek, "akıy" fiilinden gelmekte olup "tabışmaktuu aytış" (bilmece türünde atışmalar), "kordoo aytışı" (aşağılama atışmaları) gibi "akıynek" türleri bulunmaktadır (Supataeva 2019: 52). Kırgızistan'da "Kız Atışma (Akıynek/Ak İynek/Akıya) olarak da adlandırılmıştır (Taşbaş ve Maratkızı 2010: 150). Yudahin'in *Kırgız Sözlüğü*'nde isim olarak akıynek; "1. Kızların bahse girmesi, 2. Göz dikmek, muayılen bir noktaya bakmak, gözünü almadan hırsla bakmak" anlamlarını taşımaktadır (Yudahin'den akt. Supataeva 2019: 52). Ayrıca, "Eliktöö" adı verilen bir başka atışma da vardır. İçerisinde alay, şaka kızdırma maksadıyla söylenen ağız dalaşı atışma şiirleridir. Kırgız folklorunda yer alan "kordoo ırı (hiciv/taşlamaşiiri)", "akiynek ırı (atışmalı şiir)" gibi adlar da verilmektedir (Duman 2016: 7). Kırgızistan'da "Kayım Aytışuu" adıyla bilinen oyun

daha vardır. Bu oyun ise hararetli bir atışma oyunudur (Taşbaş ve Maratkızı 2010: 238).

Atışma oyunu, Kırgız destanlarından Manas (CMV)'da "aytış", "akıynek"; Kazak destanlarından *Alpamış Batır*, *Akböpe-Savıtbek*'te "aytış", Özbek destanlarından *Belagerdan*'da "taşlab tur-", Başkurt destanlarından *Salavat Batır*'da "eyteş", Gagavuz destanlarından *Köroğlu*'nda "deiş" adıyla geçmektedir. Atışma bir kız oyunu olup bu adlandırma oyuncu cinsiyeti ve hareketi ile ilgili bir adlandırmadır.

6.1.8 Oyuncu Hareketi ile İlgili Adlandırmalar

Oyun adlandırmasında oyuncu hareketi de önemlidir. Bu oyunlar: çertmek, kıv-(kovalama), upay (aşık), qimar (aşık)dır.

Manas Cusup Mamay Varyantı (Kırgız)'nda çertmek kelimesi "ordo" adıyla yer almaktadır: "Çertmek iyip catkan bar" (İnayet 2017: 52) / "Ordo oyunu oynuyorlardı" (İnayet 2017: 52). "Çertmek", ordo oyununun bir safhasıdır ki bunda oyuncu dairenin içine girer ve aşıkları vurup çıkarır (Yudahin 1998a: 262). Çertmek kelimesi de oyuncu hareketi ile ilgilidir.

Kız Kuu ya da Kız Kovu oyunu olarak bilinmektedir. Orta Asya Türk halklarında yaşayan halkların hemen hepsinde oynanan bir oyundur. "Kız Kuu"nun Türkçedeki karşılığı "kız kovalamaca" ya da "kız kovalama"dır. Bu oyun eskiden kız kaçar ya da kız kualar şeklinde adlandırılmıştır. Karakalpak destanlarından *Kırk Kız Destanı*'nda "quw-", Başkurt destanlarından *Targın Batır* ve *Targın ile Kujak'*ta "kıv-" olarak geçmektedir. Bu adlandırmalar oyuncu hareketi ile ilgili bir adlandırmadır.

Aşık oyununun adlarından biri de "upay"dır. Upay, Kırgızca bir kelimedir ve "iki taraf olarak oturup oynanan aşık oyunu" demektir. Upay, "pay, hisse" kelimesiyle ilişkilidir. Hatta Kırgızistan'da pay, ayak anlamıyla ompay, paylama gibi oyun adları da mevcuttur. Aşıkların sayısı basım; pay, hisse ile ölçülür (Orozobayev 2018: 70). Basım, "upay oyununda kazanılan aşık kemiklerinin üçer üçer grubu"dur. Basmak fiili, "basmak, üzerinden itmek" fiiline –ım ekinin eklenmesi sonucu oluşan bir kelimedir (Orozobayev 2018: 70). Basımı yapan pay, hisse alır. O halde upay adı,

oyuncu hareketi ile ilgilidir. *Bagış* (Kırgız)'ta Bagış'ın oğlu Toltoy'un beşik toyunda ordosunu kuran oyuncular "upay" oynarlar (Yudahin 1998b: 784).

Köroğlu'nun Türkmen, Kazak, Özbek varyantında qimar (aşık) oyunu vardır. *Melike Ayyar (Özbek)'da* Şazerger, Tillekızla evlenmek isteyince Şazerger sihir ile kendini değiştirip adını da Yallekel koyup onunla qimar (aşık) oyunu oynamak ister. Bu şekilde sınayacaktır. Bu destanda aşık oyununda "…her kim kumar oynarsa Tillekız'ı yenememiş" (Yücel 2007: 217) ifadesinden aşık oyununun kumar oyunu olarak da oynandığı anlaşılmaktadır. Kumarda kazanmak veya kaybetmek şansa bağlıdır. Qimar oyunu, adını kumar(şans) oynama fiilinden almaktadır.

6.2 Oyuncular

Oyuncu; oyunun kurallarını koyan, oyunu tasarlayan ve oyunu oynayan kişidir. Oyuncu ögesinin "sayı, cinsiyet, yaş ve kural, rol ve atış sıraları" (Özdemir 2006a: 118) açılarından ele alınacaktır.

Türk destanlarındaki oyunlarda erkekler, kadınlar ya da cin perileri, olağanüstü hayvanlar oyuncu olarak yer alır. Türk destanlarındaki oyunlarda oyuncuların sosyal statüsü han, bey, alp, han oğlu ya da han kızıdır. Oyuncu sayısı, oyunlara göre farklı sayılarda olabilmektedir. Bazı oyunlar, bir oyuncu tarafından oyananabilmektedir. Bazen de iki kişi veya takım halinde de oynanan oyunlar bulunmaktadır. Türk destanlarındaki oyunlar incelendiğinde sadece oyun adlarının geçtiği, oyuncu yapısıyla ilgili hiçbir bulguya yer verilmediği görülmektedir.

Türk destanlarındaki oyunlarda sadece oyun adı verilen oyunlarda oyuncu yapısı tespit edilememiştir. Bu yüzden oyuncu yapısının belirlenemediği oyunlar ve destanlar ise şu şeklidedir:

Edigey Destanı'nın Tatar varyantında çocukların değnek ata binerek oynadığı atçılık oyununda, *Manas (CMV)*'ta Çon Cindi (Manas), Koşoy'a konuk olunca bir eğlencedeki aşık oyununda, *Bagış*'ta Bagış'ın oğlu Toltoy'un beşik toyunda aşık oyununda, *Kıbukul'*da Veli Han'ın hanımı bir oğlan çocuğu doğurması üzerine bir beşik toyundaki at yarışında, *Kız Darıyka*'da Hz. Ali'nin oğlu olduğu için bir

toyundaki at yarışında, *Manas (CMV)'ta* Alooke Han, Kırgız'ı işgal etmeden önce Kırgız'daki düzenlenen toylar ve törenlerden bahsedilirken beşik toylarındaki at yarışında, *Kırk Kız'*da Gülayım ile Kel Jurın'ın toyundaki at yarışında, *Manas (CMV)'ta* Manas ile Nakılay'ın düğünündeki at yarışında, *Kuzıykürpes ile Mayanhılıv'da* Kuzıykürpes ve Mayanhılıvın düğünündeki at yarışında, *Şora Batır'*da Alimhan kızı Tümbebiyke'yi Şora'ya vermek için düzenlenen toydaki at yarışında, *Canıl Mırza (AÇV)'*da Erdene Bey ile Canıl toyundaki at yarışında, *Coodorbeşim*'de Coodarbeşim'im ile Nurperi için evlenme toyundaki at yarşında, *Coodorbeşim*'nde Coodarbeşim, Nurperi'yi alıp ilk eşinin obası Aksaamay'ın obasına götürünce Aksaamay onlar için bir toy düzenler ve bu toyda at yarışında, Başkurt destanlarından *Möyten Bey'*de Tuksaba Bey'in çocuğu Möyten Bey'in beyliğini Başkurt urukları ve batırlar tanıyınca eğlence düzenlediği at yarışında, *Manas (CMV)'ta* Kırgız halkının bilgelerinden Bakay, Manas'ın kazandığı zafer için düzenlenen eğlencedeki korgol ile satranç, keçte ile toptaş oyunlarında, Şor destanlarından *Ak Kan*'da Altın Tayçı'nın oğlu Aba Kulak, ata yurduna dönünce yaptığı eğlencedeki at yarışında, Kırgız destanlarından *Manas (CMV)'ta* Alooke Han, Kırgız'ı işgal etmeden önce Kırgız'da toylar ve törenlerdeki cambı atışında, *Kırk Kız'*da Gülayım ile Kel Jurın'ın toyundaki kökbörü oyununda, *Kırk Kız*'da Gülayım ile Kel Jurın'ın toyunda at yarışından önceki tekrar oynanan "ılak" oyununda, *Alpamıs Batır*'da Alpamıs ile Karaözayım'ın düğünündeki kökbörü oyununda, *Canıl Mırza (AÇV)*'da Kalmuk beylerinden Erdene Bey ile Canıl için toyundaki kökbörü oyununda, *Kocacaş*'ta Zulayka ile Kocacaş'ın toyundaki oğlak kapma oyununda, *Belagerdan'*da Göroğlı ile Yunus ve Miskal'in, Dalliay ile Hasanhan'ın, Arzıgül ile Avaz'ın, kırk periyi ile kırk yiğidin toyundaki kökbörü (oğlak oyunu) oyununda, *Kırk Kız*'da Gülayım'ın babası Allayar, babasının kabrine gittiğinde cennete uğurlandığı sırada oynanan kökbörü oyununda, *Kırk Kız*'da Nadirşah'ın Kulumsay adlı yardımcısı Nadirşah'a Altınay'ın ağabeyi Arslan'ı öldürdüğü yalanını söyledikten sonra düzenlediği eğlencedeki kökpar oyununda, *Kurmanbek*'te Kaşkar Hanı Akkan, savaştan dönen Kurmabek'e düzenlenen eğlencedeki kökbörü oyununda, *Manas (CMV)'ta,* Manas Kırgız topraklarını Kalmuklardan geri alınca düzenlenen toydaki kökbörü oyununda, *Bagış*'ta Bagış, yönetici olunca düzenlenen toydaki kökbörü oyununda, *Seyitbek'*te Sancırgal ile Börü'nün düğün toyundaki kız oyununda, *Canıl Mırza (AÇV)*'da Kalmuk beylerinden Erdene Bey ile Canıl'ın toyundaki er sayış oyununda, *Coodorbeşim'de*

Coodarbeşim'in atı periler şehrinde Coodarbeşim ile Nurperi'nin düğünündeki er sayış oyununda, *Manas (CMV)'ta* Alooke Han, Kırgızı'ı işgal etmeden önce Kırgız'da toylar ve törenlerde oynanan oyunlardan tenge oyununda, *Seyitbek'*te Sancırgal ile Börü'nün toyundaki yüzük saklama oyununda, *Er Sogotoh'*ta Er Sogotoh'un oğlu Harıacılaan Bergen ile Kııs Sarıadıman Kuo evlenir ve bu düğünde oynanan satranç oyununda, *Belagerdan*'da Göroğlı, Yunus ile Miskal'i kendi alır; Dalliay'ı Hasanhan'a verir. Arzıgül'ü Avaz'a, kırk periyi de kırk yiğidine vererek kırk gün düğün yaptığında düğünde davul zurna çalınıp oynandığı dansta oyuncu yapısıyla ilgili bir bulgu yoktur. Bu bulgular Türk destanlarında oyuna yer verilecekse sadece oyunun adının da verilerek belirtildiğini göstermektedir.

6.2.1 Oyuncu Sayısı

Türk dünyası destanlarında bazı oyunlar tek kişi oynanabilmektedir. Bu oyunlar; aşık, atçılık, yüzme, bebek, salıncak, at üstünde oyun, atıcılık ve nişancılık, danstır. Örneğin Köroğlu Destanı'nın Türkmenistan varyantında Adı Beğ'in hanımının mezarda doğan çocuğunun bebek yerine aşıklarla tek başına oynamaktadır. Bazı oyunlar en az iki kişi ve daha fazlası gerekmektedir. Bu oyunlar; akaçölüm, aşık, at yarışı, at üzerinde güreş, bozuk para kapma, cambı, çevgen, kabak atışı, kütük, kökbörü, mızrak müsabakası (er sayış), atıcılık ve nişancılık, beş taş, bulmaca/bilmece, çakmak, çatıraş (satranç), keşte (kişte), korgool, dama, kılıç, koşu, kız oyunu, kız kovalama, mızrak, ordo, saklambaç, taş atma, taş kaldırma, yüzük saklama oyunlarıdır.

Türk destanlarındaki bazı oyunlarda oyuncu sayısı ile ilgili bulgulara rastlanılmaktadır. Bu bakımdan bazı destanlardaki oyunlarda oyuncu sayısının fazla olduğu da görülmektedir. Oyuncu sayısının fazla olduğu oyunlar; *Alasabır* (Başkurt)'da at yarışında iki yüz at, *Kuzıykürpes* (Başkurt)'te dört güreşçi, Kırgız destanlarından *Kız Darıyka*'da Şaysılda'nın katıldığı güreşte, on yedi güreşçi yer almaktadır. Kırgız destanlarından *Bagış'*ta Bagış'ın oğlu Toltoy'un beşik toyunda at yarışına bin dokuz yüz at, *Manas* (Radloff)'ta beş yüz elli beş at yarışır. Kırgız destanlarından *Manas Sagımbay Orozbakoğlu Varyantı'*nda beşik toyunda otuz bir at yarışır. *Kırk Kız* (Kırgız)'da doksan beş at, at yarışına katılır. Kazak destanlarından *Dotan Batır*'da üç yüz nişancı, cambı oyununa; üç yüz at, at yarışına katılır. *Aldın*

Çaagay (Tuva)'da beş yüz elli at at yarışına katılır, beş yüz elli pehlivan güreşte yer alır. *Kuzıykürpes* (Başkurt)'te ölüm törenindeki at yarışına yedi kişi katılır.

Türk destanlarındaki bazı oyunlarda oyuncu sayısı ile ilgili bilgi verilmekte, bazı oyunların özelliği gereği tek kişiyle ya da çok kişiyle oynandığına dair fikir yürütülebilmektedir. Diğer destanlardaki oyunlarda ya sayı belirtilmemiştir ya da oyuncuların teke tek oynadığı görülmüştür.

6.2.2 Oyuncu Yaşı

Türk destanlarındaki oyunlarda oyuncuların yaşları genellikle belirtilmemiştir. Ancak bazı destanlarda oyuncu yaşlarının söylendiği oyunlar da bulunmaktadır. İncelenen Türk destanlarındaki oyunlarda tespit edilen alt yaş sınırı bir yaş altı, üst yaş sınırı ise 117'dir. Başka bir deyişle Türk destanlarındaki kahramanla daha beşikteyken oyun oynamaya başlamaktadır. 117 gibi yaşlar destan metinlerindeki abartılı anlatımdan kaynaklanmaktadır. Türk destanlarındaki oyunlarda oyuncuların yaşı her zaman belirtilmemiştir. Destanlarda oyuncu yaşlarının belirtildiği oyunlar da vardır. Bu oyunlardan; aşık oyununu 4, 6, 10 ve 15; atçılık, 10; atıcılık ve nişancılık; 5, 6, 9, 10, 12, 15, 16, 18, 25, 60; at yarışı; 7, 16, 18; at üstünde oyun; 15, at üzerinde güreş, 16; güreş; 3, 6, 10, 12, 14, 15, 95; bebek; bir yaş altı ve 117; gürz, 3; kılıç, 3; kız oyunu, 12; koşu, 60; kovalama, 4; mızrak, 3, 10, 20, 21; salıncak, 17 yaşlarındaki oyuncular oynamaktadır. Akaçölüm, çevgen, kabak atışı, kökbörü, mızrak müsabakası, beş taş, bulmaca, çakmak, satranç, kişte, dama, dans, kara koyum dümpüldök, kütük, salıncak, saklambaç, taş kaldırma, yüzme, gülistan oyunu, hile olarak oyunda oyuncu yaşları belli değildir. Oyun ve oynamak kelimelerinin genel ve eylem anlamlarının yer aldığı oyunlarda oyuncu yaşları; 2 ve 10'dur. Ayrıca çocuk yaştaki oyuncular için daha çok "oyun" ve "oynamak" kelimeleri kullanılmıştır.

Türk destanlarındaki oyunlarda yaşla ilgili en önemli etken, hangi yaştakilerin çocuk olarak kabul edilmesiyle alakalıdır. Oyuncuların yaşlarına göre sınıflandırma, bağlama göre yapılmıştır. Örneğin kahraman çocuk yaşta oyun oynuyorsa başka bir deyişle kahramanın çocukluk dönemiyse çocuk olarak değerlendirilmiştir. Oyuncuları yaşlarına göre üç grupta değerlendirmek mümkündür:

6.2.2.1 3-10 Yaş arası küçük çocukların oynadığı oyunlar

Türk destanlarındaki oyunlarda çocuklar, oyunları tecrübe ederek öğrenmektedir. Bazen ailesinin isteğiyle, bazen de kendi isteğiyle oyunlara katılmaktadır.

Kırgız destanlarından *Kurmanbek Destanı*'nda babası Teyitbek, Kurmanbek'i evlendirmek isteyince Bakbur Han'ın kızını isterler. Ancak Kurmanbek dört yaşındadır. Bakbur Han, Kurmanbek'i küçük diye küçümser ancak Kurmanbek, Bakbur Han ile yaptığı mızrak oyununu kazanır. Karakalpak destanlarından *Kırk Kız Destanı'*nda Gülayım dört yaşındayken arkadaşlarıyla kovalama oyununu oynar. *Edigey Destanı*'nın Tatar varyantında Edige altı yaşındayken ok atar. Başkurt destanlarından *İdil ile Yayık Destanı*'nda İdil Batır; beş yaşında ok çekmekte, on yaşında güreşmektedir. Kırgız destanlarından *Coodarbeşim Destanı'*nda Elaman adlı bir beyin dokuzuncu oğlu Er Töştük, dokuz yaşında ok atmayı öğrenir. Kazak destanlarından *Alpamıs Batır Destanı*'nda Alpamıs on yaşındayken sokakta arkadaşlarıyla oyunlar oynar. Başkurt destanlarından *Salavat Batır Destanı*'nda Salavat on yaşına geldiğinde boş bir evde oyun düzenleyip oyun aşı toplatır. Kazak destanlarından *Kulamergen - Joyamergen Destanı*'nda Joyamergen on yaşındayken atçılık oyunu oynar. Tatar destanlarından *Kuzı Kürpeç Bilen Bayansılu Destanı*'nda Ak Han'ın oğlu Kuzı Körpe on yaşındayken çocuklarla aşık (ladışka) oynamaktadır. Kazak destanlarından *Şora Batır Destanı* Molla Musa Varyantı'nda Narikbay'ın oğlu Şora Batır, altı yaşındayken aşık oyunu oynar.

6.2.2.2 11-25 Yaş arası çocuklar ve yetişkin çocukların oynadığı oyunlar

Köroğlu'nun Kazak varyantı *Mezarda Doğan Köroğlu*'nda çocuklarla aşık oyunu oynayan Köroğlu on iki yaşındadır. Karakalpak destanlarından Kırk Kız Destanı'nda Gülayım yedi yaşındayken serbestçe oyunlar oynamaktadır. Başkurt destanlarından *Sura Batır Destanı*'nda Minhılıv ile Narıkbay'ın oğlu Sura, yedi yaşındayken at biner ve on yaşındayken ok atar. Başkurt destanlarından *Salavat Batır Destanı'*nda Salavat, yedi yaşındayken at koşusuna katılır. On beş yaşındayken güreş, at üstünde oyun ve avlara gidip ok atmaktadır. Tatar destanlarından *Kara Kükil Destanı*'nda Kara Kükil, on dört yaşındayken Timer Alp ile güreşir. *Battal Gazi Destanı*'nda Seyyid Battal

(Ca'fer), on üç yaşındayken at oynatmada, süngü oynatmada, at seğirtirken at altından geçmede, gürzde, kılıçta ve güreşte emsali olmayan bir kahramandır. Kırgız destanlarından *Kurmanbek Destanı'*nda Kurmanbek, on altı yaşındayken at üzerinde güreş oyunu oynar. *Dede Korkut Oğuznâmeleri'*nden *Dirse Han Oğlu Boğaç Han*'da Dirse Han'ın oğlu on beş yaşındayken aşık oynar. Başkurt destanlarından *Alpamışa (İkinci Varyant) Destanı*'nda Alpamışa yirmi günde yirmi beş yaşında ok atar. Kırgız destanlarından *Canıl Mırza Destanı Abdıbalık Çorabayev Varyantı'*nda Kalmuk beylerinden Erdene Bey ile on iki yaşındaki Canıl için toyunda kız oyunu oynar. Kırgız destanlarından *Kurmanbek Destanı'*nda Kurmanbek on iki yaşında güreşir. Tatar destanlarından *Alıpmemşen Destanı*'nda Alıpmemşen'in kardeşi İrnek ok atamaz. On sekiz yaşına geldiğinde ok atmayı başarır. Kazak destanlarından *Kambar Batır*'da Kambar on sekiz yaşındayken at yarışına katılır.

6.2.2.3 60 Yaş ve üzeri kişilerin oynadığı oyunlar

Destanlardaki oyunların daha çok alpların, başka bir deyişle kahramanların oynadığı görülmektedir. Ancak Başkurt destanlarından *Targın Batır*'da almış beş yaşındaki ihtiyar ile bu destanın bir varyantı olan *Targın ile Kujak*'ta Targın, altmış yaşındaki ihtiyarla, koşu, atıcılık ve nişancılıkta yarışırlar. Bu durum destanlarda rastlanan bir durum değildir. Özbek destanlarından *Huşkeldi Destanı*'nda Hunharşah'ın cadısı Mestan, yüz on yedi yaşındayken salıncak ve bebekle oynamaktadır.

6.2.2.4 Her yaştan kişilerin katıldığı oyunlar

Tuva destanlarından *Mögaa Şagaan Toolay Destanı*'nda Kara Kögel, Han'ın kraliçesini alabilmek için yarışlara altı yaşındaki çocuğun ve altmış yaşındaki kişilerin katıldığı ifade edilir. Mögaa Şagaan Toolay (Tuva)'da ok yarışında çocuk, genç, yaşlı herkes yer alır. *Kocacaş* (Kırgız)'ta cambı oyununa, Manas (CMV) (Kırgız)'taki at yarışına herkes katılır. Ayrıca koşu, at yarışı ve güreş oyunlarına her yaştan oyuncu katılmaktadır.

6.2.3 Oyuncu Cinsiyeti

Cinsiyet rolleri, erkeklerin ve kadınların yapabileceği faaliyetleri sınırlayan başka bir ifadeyle toplumsal beklentileri içeren bir durumdur. Türk destanlarındaki çocukların oynadığı oyunları, hem kız çocukları hem de erkek çocukları oynayabilmektedir. Doğum törenleri ve ölüm törenlerindeki oyunları sadece erkekler oynarken evlenme törenlerindeki oyunları hem kadın hem erkek oynayabilmektedir. Türk destanlarında ava çıkan ve oyunları oynayan erkektir. Konuk ağırlama, mevsimlik bayramlar, kağan tayini, savaş talimi amacıyla düzenlenen oyunları ise kadın-erkek herkes oynayabilmektedir. Bu durumda Türk destan evreninde yer alan oyunlar; sadece erkeklerin oynadığı oyunlar, hem kadınların hem erkeklerin oynadığı oyunlar olarak karşımıza çıkmaktadır. Oyunlar incelendiğinde kadınların oynadığı bir oyunu kadın-erkek karışık da oynadığı tespit edilmiştir. Bu yüzden sadece kadınların oynadığı bir oyun destanlarda bulunmamaktadır. Örneğin kız oyunlarından akıynek oyunu bir kız oyunu olarak karşımıza çıkmaktadır ancak kadın-erkek karışık da oynanabilmektedir. Oyundaki hakem rolünü üstlenen kişinin cinsiyeti belli değilken çocuklara yardımcı olan oyuncular kahramanın ebeveynleri olduğu için cinsiyetleri ya kadın ya da erkektir. *Köroğlu Destanı*'nın Türkmenistan varyantında Adı Beğ'in hanımının mezarda doğan çocuğunun cinsiyetini belirlemek oyun aracılığıyla olmaktadır. Mezarın bir yanına bebek, diğer yanına aşık konulur. Çocuk aşıklarla oynamaya başlayınca onu erkek çocuğu olduğunu anlarlar. O halde aşık, erkek çocukların oynadığı bir oyunken bebek (gurcak) kız çocuklarının oynadığı bir oyundur. Köroğlu'nun Özbek varyantı *Goroğlu'nun Doğuşu*'nda aşık ve kukla getirirler ve çocuk, kuklayla değil aşıkla oynayınca çocuğun erkek olduğunu anlarlar. Destanlardaki kahramanın oyuncak tercihi, kahramanın cinsiyetini belirleyen bir unsurdur. Hem kadın hem erkeklerin karışık oynadığı oyunlar; akaçölüm, aşık, atıcılık ve nişancılık, at yarışı, at üzerinde güreş, kökbörü, bulmaca, çakmak, satranç, kişte, dama, dans, güreş, koşu, kara koyum dümpüldök, kız oyunu, kız kovalama, salıncak, saklambaç, mızrak müsabakası oyunlarıdır. Sadece erkeklerin oynadığı oyunlar; atçılık, çevgen, kabak atışı, beş taş, gürz, kütük, mızrak, ordo, taş atma, taş kaldırma, gürz, yüzme, silahşorluktur. Destanlarda geçen oyuncuların cinsiyet dağılımı kız, erkek ve karma oyuncular şekilinde Tablo 6.1'de gösterilmiştir:

Tablo 6.1 Destanlarda geçen oyuncuların cinsiyet dağılımı

OYUNLAR	ERKEK	KADIN	KARMA
Akaçölüm			X
Aşık	X		X
Atçılık	X		
Atıcılık ve nişancılık	X		X
At yarışı	X	X	X
At üstünde oyun	X	X	
At üzerinde güreş	X		X
Bozuk para kapma	X	X	
Cambı	X		
Çevgen	X		
Kabak atışı	X		
Kökbörü	X	X	X
Mızrak müsabakası			X
Beş taş (kumalak/toptaş)	X		
Bulmaca			X
Çakmak			X
Satranç-kişte			X
Dama			X
Dans	X	X	X
Güreş	X		X
Gürz	X		
Koşu	X		X
Kara koyum dümpüldök			X
Kılıç	X	X	
Kız oyunu		X	X
Kütük	X		
Kız kovalama		X	X
Mızrak (silahşorluk)	X		
Salıncak		X	X
Saklambaç	X		X
Ordo	X		
Taş atma	X		
Taş kaldırma	X		
Yüzme	X		
Kukla oyunu	X		

6.2.4 Oyuncu Kuralları

Oyunun kültürden de önce var olduğunu söyleyen Huizinga'nın oyun kuramına göre oyunlar geleceğin ipuçlarıdır. Türk destanlarındaki oyunların kuralları ve kahramanların oyuncu olarak rolü, dinleyicilere şu mesajları vermektedir:

1. Kültürde ve yaşamda kurallar her oyunda (hayat tarzında) yeniden oluşturulur ancak oluşturulurken topluluğun (oyuncuların) isteğine göre değişebilir.
2. Ne olursa olsun yaşamda kazanmak önemli bir unsurdur.
3. Kurallar yeterli olmazsa kavga ve karmaşaya sebep olabilir.
4. Kurallar; yaşamı anlamanın, söz sahibi olmanın bir yoludur.
5. Kurallar, bir etkinliği (evlenme, ölüm vs.) benimsetir.
6. Kurallara uyulmazsa başına geleceklere katlanmak gereklidir.
7. Oyun oynamak, kazanma duygusunu geliştirdiği için yararlı bir unsurdur. Kaybetmeyi ve sonuçları gözler önüne serer.
8. Kültürde oyun ile ilgili unsurlar (kurallar, roller vs.) olmadan var olamaz.
9. Yaşamın bir oyun olduğu düşünülürse toplumsal kurallar ve roller, yaşama dönmeyi sağlar.
10. Yaşamdaki oyun; sınamadan, yarıştan, eğlenceden, tecrübeden, kazanmaktan ya da kaybetmekten ibaret olan sonlu bir oyundur.

Her oyunun kendine özgü kuralları vardır. Kurallar oyuncuları düzene sokmaya yarar. Oyun kuralları, oyunda uyulması zorunlu kurallardır. Oyunda kurallara uymak zorunludur çünkü oyunda kurallara uyulmadıkça oyun oynanmaz (Suits 1995: 33). Oyundaki "düzen ve gerilim birliktelikleri bizi oyunun kurallarını ele almaya yöneltmektedir". Oyun kurallarına uymayan kişiye "mızıkçı" ya da "oyunbozan" denilir. Oyunbozan ya da mızıkçı oyunda dürüst olmayan, kuralları ihlal eden, "kurallara karşı çıkan oyuncudur" (Huizinga 2013: 29).

Oyun, kuralların geçerli olduğu çerçeve içinde oynanmaktadır. Oyunbozanın darbesiyle yani kuralların ihlal edilmesiyle ya da oyun duygusunun azalması gibi nedenlerden "asıl hayat" hâkim duruma gelebilir (Huizinga 2013: 41). Çünkü oyun, oyuncunun asıl hayattan uzaklaşıp Huizinga'nın ifadesiyle "büyülü dünyaya" geçiştir. Oyun kurallar; oyuna başlama, oyunu bitirme, ödül, ceza, oyunun hareketleri ile ilgili kuralları belirler. Türk destanlarındaki oyunlarda oyunun kuralları oyunun başlangıcında belirlenmekle beraber, çoğu oyunda kurallar açıklanmamaktadır. Ancak oyunun oynanması oyun kurallarına uyulduğunu ifade eder. Türk destanlarındaki oyunlarda oyunun bitirilememesi oyunbozanlık ya da hile yapıldığı içindir. Başka bir deyişle oyundaki oyuncular, oyun kurallarını çiğnerse oyun bitirilememektedir.

Oyunlar, oyun kurallarına bağlı olduğu müddetçe oynanır ve bitirilir. Türk destanlarındaki oyunlarda oyuna uymayanın cezası da bulunmaktadır. Oyuna uyulmadığı zaman kavga çıkmaktadır.

Türk destanlarında oyunun başlangıcındaki kurallar az da olsa yer alır:

Oyuna Başlama ve Oyunu Bitirme

Türk destanlarında oyuna başlama kısmen yer almaktadır. Destanlardaki oyunlarda oyunu başlatmak için ya işaret verilir ya tüfek atılır ya da sıra istenir. *Kuzıykürpes* (Başkurt)'te babasının ölümünün yedinci gününde Kuzıykürpes at yarışı düzenler. Ödülü, oyun öncesinde topluluğa duyurur. Kendisi de yarışın başlayacağı yere gider. Ok atımı mesafelik yerde durarak yarışı başlatmak için işaret eder. Kuzıykürpes de kime hangi ödülü vereceğini tespit etmek için önden at koşturup gider. Başkurt destanlarından *Eberey Batır ile Alasabır* (Başkurt)'da Habantoy (Sabantoy) adlı günde Elteşle köyünde halk, at yarışı yapar. Atlar sıralandıktan sonra tüfekle ateş edip yarış başlatılır. Zölkarney'in atı Alasabır önde, diğer atlar arkada koşmaya başlar. Zölkarney'in atına hile yapsalar da yarışı Alasabır kazanır ve ödülleri alır.

Destanlardaki oyunlarda oyunu başlatan karşı taraftır. Başka bir deyişle ilk öncelik rakibindir. Örneğin, Özbek destanlarından *Melike Ayyar Destanı'nda* Şazerger (Yallekel), Tillekızla evlenmek isteyince *Yallekel ile Tillekız'ın oynadığı aşık oyununda* oyun kuralı olarak Yallekel üç aşık alarak Tillekız'ın yanına gelir. Sehpa etrafına otururlar. Yallekel, Tillekız'a üç aşığını verir ve "Sen al-sen al!" diyerek ilk atışı onun yapmasını ister (Yücel 2007: 209). Tillekız, Yallekel'e "Erkeksin, büyüksün de, Yallekel/Önce sıra senindir, elini al" (Yücel 2007: 211) der ve ilk sırayı Yallekel'e verir. Ödül de vardır. Bu kumarda bahis olarak para yoktur. Yallekel üç aşığı çike (aşığın batık kısmı) dizer. "Sensin artık aşık, bucil (aşık oyununda bir hamle)" diyerek aşığı atar. İlk atışta atışı"dukar" olur ve yeni atışı yine Yallekel atar. Vuramayınca sıra Tillekız'a geçer. Tillelkız'ın atışı "tek ala" (kumarda bir hamle) düşer. Tekrar sıra Yallekel'e geçer. Bu sırada Tillekız'dan bahis koymasını ister ve Tillekız da devesini, kırk cariyesini ve özgürlüğünü bahse koyar. Yallekel, üç aşığı eline alıp atınca iki alçı,

biri çik olunca Yallekel oyunu yener. Toplamda üç atış yapılmıştır. Tillekız hem oyun kurucu hem de oyuncudur.

Oyunun bitmesi iki şekilde olmaktadır. Ya kahraman oyunu kazanınca oyun biter ya da oyunun oynandığı bağlamındaki süre (toy, eğlence süresince) bitince biter. Oyun bitiminde ödüller kazanan oyuncuya verilir.

Oyun Hareketi

Oyunlardaki oyun hareketleri oyunun amacını da belirtmektedir. Oyun hareketlerine bakıldığında bir oyunun birden fazla hareketi bulunduğu görülmektedir. Oyun hareketleri; kaçma, kovalama, yakalama (kız kovalama/kovalama), yarışmaya dayalı (a yarışı/at koşusu, koşu/yaya yarışı), çizme, atma (aşık oyunları), vurma, yakalama (kara koyum dümpüldök), atma, vurma (cambı, ok, kuş avlama), atma tutma (beş taş), tahmin etme (bilmece/bulmaca), taklit yapma (atçılık, bebek, kukla, gülistan oyunu, dans), saklanma/bulma (saklambaç, yüzük saklama oyunu, akaçölüm), sallanma (salıncak), çekme, düşürme (at üzerinde güreş), çekiştirme (kökbörü), kapma/alma (bozuk para kapma), beden gücüne dayalı (güreş), çevirme, kaldırma, indirme (gürz, süngü, mızrak, silahşorluk), kaldırma (taş kaldırma), denge sağlama (at üzerinde oyun), oyuncuya vurma/düşürme (mızrak müsabakası), yüzme (yüzme), oyun taşlarını kuralına göre hareket ettirme (satranç, dama, mangala)dir.

Oyunda Hile

Oyunda hile yapmak destanlarda da yer almaktadır. Destanlardaki oyunda kavga çıkmasının en büyük unsuru hiledir. *Şora Batır (Kazak)'*da Şora Batır aşık oynar. Takım halinde oynanan oyunlardan biri aşık oyunudur. Bu destanda bin çocuk ile kırk çocuk aşık oynamak ister. Buradaki aşık oyununda oyuncu sayısı eşit değildir. Sayıca az olan kırk çocuk cesaretlenip oyun kurallarını kendilerine göre belirleyince oyun daha başlamadan kavga çıkar. Kırgız destanlarından *Manas Destanı Cusup Mamay Varyantı*'nda Aydarhan'ın oğlu Kökçö ile aşık oynayan otuz çocuk vardır. Aydarhan'ın oğlu Kökçö yirmi yaşında bir gençtir. Burada aşık bir yetişkin olan Kökçö ile otuz çocuk arasında oynanmaktadır. Bu sırada oyuna Çon Cindi (Manas) de katılır. Toplam otuz iki kişi aşık oyununda bulunmaktadır. Oyun kuralları önceden

belirlenir. Kökçö'nün rolü, hem oyun kurucu hem de oyuncudur. Otuz iki kişiyi oyunun başında ikiye ayırır. On altışar kişilik gruplar oluşturur. Oyunun sonunda yenen kişiye ödül de verilecektir. Oyun başlar ve aşık kemikleri çizgiye yaklaştığında oyunun heyecanı da artar. Bu oyun içerisinde çocuklar kuralı bozan kişiyle yani oyunbozan ile kavga da etmişlerdir ancak oyun devam etmiştir. Oyuncular, dizi üzerinde otururak ve aşık kemiğine vurarak oyun oynarlar. Aşık kemiğini vuran oyuncu aşık kemiklerini de toplar. Ordo kelimesi bu oyunda iki anlama gelecek şekilde kullanılmaktadır. Birinci anlamı karargah, oba anlamında; diğer anlamı ise aşık oyunu ve aşık oynayanların daire şeklinde dizildikleri hat anlamındadır (İnayet 2017: 130). "Ordo kurulan çorak yere / Aşık atıp oynuyormuş" (İnayet 2017: 131) dizlerinde aşık oyunundaki daire çizilen yer anlamında kullanılmıştır. "Ordo ile işi yok" (İnayet 2017: 131) dizesinde ise aşık oyunu kastedilmiştir. Çocuklar bu oyundan çok zevk almaktadır. Bu sırada Çon Cindi (Manas) aşık kemiğine öyle güçlü vurur ki sığır aşık kemiğini uçurarak Kalmuklardan Kara Lök'ün ayağını kırar. Kara Lök de bunun üzerine çocuğun kafasına yumruk atınca Aydarhan'ın oğlu Er Kökçö öfkelenerek Kara Lök ile kavgaya tutuşur. Böylece oyun sonlanır.

Oyunun Ödülü ve Cezası

Türk destanlarındaki oyunlarda ödüller, oyun başlamadan, oyunun başında belirtilir. Ödülü almak isteyen oyuncu, diğer oyuncuları yenmek zorundadır. Başkurt destanlarından *Kuzıykürpes Destanı*'nda Karabay'ın ölüm yıldönümünün yedinci gününde oğlu Kuzıykürpes, babası adına bir tören düzenler. Törende Kuzıykürpes, bir de güreş yarışı planlar ve yenen kişi ödül alır. Oyun öncesi kurallar belirlenir. Oyun kuralları; kendisiyle birlikte ilk güreşeni yenen güreşçi, ikinci güreşçiyi ve üçüncü güreşçiyi de yenmelidir. Yendikten sonra birinci olan ödülü alacaktır. Ancak ikisini yenip de üçüncüsünü yenemezse ödülden mahrum kalacaktır. Onu yenen güreşçinin ödülü alması için diğer iki güreşçiyi de yenmesi gerekmektedir. En sonunda da birinci olan güreşçiye ödülleri dağıtılıp oyun sonlanacaktır. Bu kuralların duyurusu yapıldıktan sonra oyun başlar.

Ütmek kelimesi, Köroğlu'nun Kazak varyantı *Mezarda Doğan Köroğlu*'nda geçmektedir. Destan kahramanı Köroğlu, on iki yaşındayken çocuklarla aşık oyunu

oynar. Kazanamayınca yani ütülünce hile yapar ve zorla aşıkları geri alır: "Aşık oynayıp ütülüp de kalır / Ütülünce zorla geri alır / İster küçük ister büyük olsun /Sürükleyip dayandırmadı çocukları" (Ekici 2004: 212). *Divanü Lûgati't-Türk*'te "ut-" oyunda yutmak, ütmek; "utuş" oyunda yutuşmak", "utsuk" oyunda yutulmak, "üt-" kıl yakmak, ütmek; "ütül-" yanmak, kıl ütülenmek anlamındadır (1986: 701, 702, 703, 719). Oyunlarda kazanmayınca kullanılan "yandın" kelimesi, "ütmek" kelimesinin anlamına bir göndermedir. TDK'nin *Güncel Türkçe Sözlük*'ünde "ütmek" ya da "utmak", "oyunda yenerek bir şey kazanmaktır" [URL-25]. Oyun oynayan kişi kazanmak ya da kaybetmek olgularını oyun aracılığıyla öğrenir. Destan kahramanları ise daima kazanmak zorundadır. Destan anlatıcısı, kahramanın hüner ve maharetini oyun aracılığıyla dinleyiciye hissettirir. Destan kahramanı oyunu kazanamadığı durumlarda hile yaparak kazanır.

Oyunlardaki ceza, kaybedene verilir. Türk destanlarındaki her oyunda cezadan bahsedilmemektedir. Cezanın nasıl belirlendiği konusunda da bir bulgu yoktur. Çünkü Türk destanlarındaki oyunları anlatan anlatıcı, kahramanı ön plana çıkarttığı için kaybeden kişinin durumundan bahsetmemektedir. Ancak bazı destanlarda hangi cezaların verildiği hatta cezanın kararının halka bırakıldığı oyunlar da bulunmaktadır. Cezalar; daha çok oyuna konan ödülü alamaması, vücuda uygulanan cezalar (dayak, öldürmek) ya da kaybeden oyuncuyla alay etmek, küçük düşürmek gibi cezalardır.

6.2.5 Oyuncu Rolü

Oyuncu rolü, oyuncuların oyunlardaki üstlendiği davranışlardır. Her bireyin toplumda bir rolü bulunmaktadır. Oyunlarda da her bireyin (kahramanların) bir rolü, başka bir deyişle görevi bulunur. Oyuncu rolü; ebe, hakem, oyuncular, seyircilerin rollerini kapsar.

Ebe Seçimi

Türk destanlarındaki oyunlarda roller açıkça belirtilmemiştir. Ancak oyunların başlatıcısı "ebe" rolündedir denilebilir. Çünkü oyunda ebe, oyun rollerini belirler. Türkiye'de değişik bölgelerden derlenen "ebe" kelimesinin "büşükçü, girici, güdekçi, güdetçi, güdülük, mapçı, yenci" (And, 2016: 136) gibi çeşitlemeleri vardır. Ebe seçimi

oyunlarda açıkça yer almamaktadır. Ancak oyuna ilk kim çıkıyorsa o kişi ebe olarak görülebilir. Her oyunda ebe destan kahramanı olmaktadır. Çünkü diğer oyuncular kahramanı yenmek için oyuna çıkarlar. Ebe; "sayışma ile, kura ile, yarışarak, el hareketine göre, oyun başının kararı ile, gönüllülük esasına göre, sıra ile, kişisel özelliklere göre, oyuna sonradan dâhil olan oyuncunun ebe seçilmesi" (Küçükbasmacı 2019: 503) gibi çeşitli şekillerde olabilir. Türk destanlarında geçen oyunlarda ise oyunlarda yarışarak, oyun başının kararıyla, sözle rakibe sıra vererek ebe seçildiği görülmüştür.

Türk destanlarındaki oyunlarda, kahramanlar oyuna girebilmek için yine oyun oynamak, yarışmak zorundadır. Kahraman oyunu kazanırsa çocuklarla oynanan oyuna seçilir. Çuvaş destanlarından *Ulıp Halapisem*'de destan kahramanı Alp'i, çocuklar oyuna almayınca şart koşarak oyuna alacaklarını söylerler. Alp'e ok attırırlar ve Alp'i yüzdürürler. Ancak yine de oyuna almazlar. Çocuklar, kahramana karşı oyunbozanlık yaparlar. Ayrıca oyuna başlama oyunla yarıştırarak olmaktadır. *Zayatülek ile Susılu* (Tatar)'da Zayatülek'in babası oğullarının yeteneklerini sınamak için at yarışı yaptırmak ister. Bunun için ilk iş at seçimidir. Oyun, at seçimiyle başlar. Ebe seçimi oyunda yarışarak olur.

Şora Batır (Kazak)'da aşık oyununda ebe seçimi oyun başının kararı ile olmaktadır. Aşık; alşı[9], tava, büge[10], şige olursa kırk çocuk o aşıkları alacaktır. Sadece omşa[11] gelirse o aşıklar bin çocuğun olacaktır. Bu oyun için atış sırası için de "Sıra iki, Tanrı bir/Bize de sıra verin" (Kallimci 2010: 64) diyerek oyunu, ilk kırk çocuk başlatmak ister. Bunu duyan bin çocuk ise daha oyun başlamadan kavga çıkarır.

Oyuna başlama, destanlarda sıra ile olmaktadır. *Dotan Batır* (Kazak)'da Dotan ile Künikey'in toyundaki cambı oyununda Akkuv Atkan: "Kezekti atuv endi berşi magan (Arıkan 2007b: 298)" / Sırayı vurmak için artık verir misiniz bana (Arıkan 2007b: 299)" diyerek oyun için sıra ister. Oyuna başlamanın sıra ile olduğu anlaşılmaktadır. *Targın Batır* (Başkurt)'da Targın ile ok atışan ihtiyar Kujak "Evvelki sıra benimki,

[9] Aşık kemiğinin duruşlarından biri olup aşığın dik koyulduğunda sivri uçlu tarafı. Karşı tarafına ise "tava" ya da "tayke" denir (Kallimci 2010: 64).
[10] Aşığın dik konmayıp yatırıldığında kabarık, şişkin tarafı, "şige" (çukurlu) tarafının karşısı (Kallimci 2010: 64).
[11] Aşığın çatallı ucu aşağı gelecek şekilde dik duruşu (Kallimci 2010: 64).

sonuncu sıra seninki" (Ergun vd. 2014b: 550) diyerek ilk sıranın kendisinde olduğunu söyler. İlk atışı yapan Kujak adlı ihtiyardır. *Melike Ayyar* (Özbek)'da Yallekel ile Tillekız'ın aşık (kumar) oyununda oyuna başlama şu şekildedir: "İkisi hazırlanan sehpa etrafına oturarak birbirine üç aşığı ölçü koyup 'Sen al - sen al'! -diye sıra verip, oturarak, soru sorup cevap vermekteler" (Yücel 2007: 209). Kahraman, ilk atış sırasını sözle karşı tarafa verir. İlk atış sırası Yallekel'in olur. İlk atış sırasının belirlenmesi rakibe sıra vermekle olur.

Bazı destanlardaki oyunlarda kahramanlar kendi isteklerine göre oynamaktadır. Tatar destanlarından *Kuzı Kürpeç Bilen Bayansılu Destanı*'nda çocuklarla aşık oynayan Kuzı Körpe, çocukların aşıklarını kazansa da kazanmasa da alır. Başka bir deyişle oyunu kuralsız bir şekilde, kendi istediği gibi oynar.

Oyuncu Rolü

Oyun kuralları, oyuncu rolü, oyuncu sayısı ve oyunun mesafesi belli olan destanlar da vardır: Kırgız destanlarından Manas Destanı (Sagınbay Orozbakoğlu)'nda Manas'ın babası Manas'ın doğumu üzerine yaptığı toyda çeşitli yarışmalardan biri de at yarışıdır. Düğüne gelen izleyiciler, atları beğenip beğenmedikleri hakkında atlara yorum yapmaktadırlar. Oyuncu sayısı, at sayısından bilinmektedir. Oyun kuralları vardır. İki gün boyunca at yarışı yapılır. Üçüncü gün atlar gelir. Destandaki at yarışındaki atların dönüp geleceği yer "Ögüz-Keçüü, Kalkan'dan / Tam o yerden dönmüşler" (Türkmen ve Uraimova 2007: 137) dizeleriyle verilmiştir. At yarışındaki atların yarışmadaki toplam yedi atın geliş sırası verilmiştir. Atlardan Eştek'in atı Celtaman'ın binicisi Eleman'dır. Onun yakınından Bağış'ın atı Surkiyik gelmektedir. Söz ustası Taz'ın atı Tookara, yarış yerine hızla gelir. Altayların Narkaası gelir. Bu atların ardından bin tane doru at gelir. Kalmuk'un Karacoy'un atına binen Tırgotlu'dur. Bu at üç yaşında bir taydır. Kalmuk'un Karacoy'u, bu ata destek vermelerini ister. Anciyan'ın Akeleik'i, Akbakay ata binmiştir ancak Akeleik'in kaburgaları bükülmüştür. Pek çok Türk ve Çinli bulunmaktadır. Çinliler bu yarışı almasın diye halk, Celteman ya da Surkiyik adlı atlarının birinci gelmesini ister. Bu sırada Celteman'ın koşacak hali kalmamıştır. Ancak Bağış'ın atı Surkiyik bitiş çizgisindeki bayrağa çarparak durur ve yarışı Bağış'ın atı kazanır.

Oyuna başlamadan önce oyuncular hazırlanır. Destanlardaki oyunlar bir at yarışı ise atın iyi koşabilmesini sağlayan yiyecekler de bir kuralmış gibi söylenmektedir. Örneğin, Karakalpak destanlarından *Kırk Kız Destanı*'nda Gülayım ile Kel Jurın'ın toyunda at yarışı yapılır. Bu yarış için atlar hazırlanır. Gülayım da atı Aktamker'i hazırlar. Yarış öncesinde Aktamker'le konuşarak yarışı kazanması için atını motive eder. Atının bu yarışı kazanması için atına çelikten nal çaktırmıştır. Oyun öncesi binici de hazırlanır. Biniciye Gülayım güzel bir giyim giydirir. Seyis de ata, bir torba "maysök" yedirir: Yarışçı hazır oldu / Yarışçıya Gülayım / Güzel giyi giydirdi / Seyisi öz atına /Bir torba maysök yedirdi /Yeni gelen çocuğu /Kaldırıp ata bindirdi (2007: 257).

Destanlardaki oyunlarda oyuncuların ikiye ayrıldığı da görülmektedir. Kırgız destanlarından *Manas Destanı Cusup Mamay Varyantı*'nda Manas'ın kırk yiğidinin oluşturulması için Akbalta bir toy düzenleyerek pehlivanlara oodarış oynatır. Oyuncuları Kırgız ve Kalmuk diye ikiye ayırır. Kırgız destanlarından Kurmanbek (Sarıkunan Varyantı) Destanı'nda Kalmuklarla savaştan dönen Kurmanbek için Akkan bir toy düzenler. Bu toya katılan halk iki takıma ayrılarak er eniş ve güreş oyunları yapılır.

Hakem ve İzleyicilerin Rolü

Ebeden sonraki en önemli rol hakemdedir. Hakem; oyun kurallarını belirleyen, oyun sahasını düzenleyen, takımları oluşturan, oyunun başlama uyarısını veren, bitiren ve kazananı ilan eden kişidir. Türk destanlarındaki oyunlarda hakemlerden de çok az bahsedilmiştir. Hakem, Türk destanlarındaki oyunlarda oyunu başlatır. Oyunun bitiminde hangi oyuncunun hangi sırayla geldiğini işaret vererek duyurusunu yapar. Oyununun sonunda kazananı duyurur. Destanlarda oyuncu sayısı, oyun süresi, hakemin nasıl seçildiği belli olmayan ancak hakem ve seyircinin olduğu oyunlar da vardır. Kırgız destanlarından *Kız Darıyka Destanı*'nda Hz. Ali'nin oğlu doğduğu için bir toy yapılır. Bu toyda birinci oyun at yarışıdır. At eğiticisi tarafından iyi yetiştirilen atlar bu yarışa katılır. Binicileri de gençlerdir. Atları yarış öncesi hazırlarlar. Atların çulları alınır, kuyrukları düğümlenir ve kâkülleri bağlanır. Atların özellikleri asla söylenmez, gizlenir. En iyi atlar tek tek halkın önünden geçer. Biniciler at üzerinde

zıplayarak hünerlerini gösterirler. Atlar, koşturulacağı yere getirilerek atlara çeşitli işaretler koyarlar. Bazıları atlara eğersiz binmiştir. Atların sahipleri at yarışında beklemekten yorulur. At yarışının yapıldığı alanda hakem de vardır. Ancak hakemin nasıl seçildiği konusunda bir bilgi yoktur. Atların geldiğini gören hakem, çıkarak işaret verir. At sahibine ozanlar, iltifatlar eder. *Manas* (Radloff) (Kırgız)'ta Kökötöy Han'ın ölüm aşında sınçılar, hakem görevindedir. Çünkü at yarışı sonucunda atları değerlendirerek ödüllerini verirler. *Goroğlu'nun Çocukluğu (Özbek)'*nda kadı, hakem rolündedir. Goroğlu'nun atını almak için ihtiyar bir adam, Goroğlu ile güreşir. Oyunun sonunda oyuncular, oyunun sonucuna kadının karar vermesini ister. Kadı, atı Goroğlu'na verir ve oyunu Goroğlu kazanır.

Bazı oyunlarda izleyicilerden de bahsedilmiştir: Kırgız destanlarından *Manas Destanı Sagınbay Orozbakoğlu Varyantı*'nda Manas'ın babası Manas'ın doğumu üzerine yaptığı toyda çeşitli yarışmalardan biri de at yarışıdır. Düğüne gelen izleyiciler atlara yorum yapmaktadırlar. Kırgız destanlarından *Bagış Destanı'*nda Bagış'ın oğlu Toltoy'un beşik toyunda at yarışında doksan bin izleyici vardır. Altay destanlarından *Ösküs Uul Destanı*'nda ailesini kaybetmiş olan Ösküs ile Karatı Kağan arasında olan saklambaç oyununda izleyiciler halktır. Kırgız destanlarından *Coodorbeşim*'de Nurperi ile Coodarbeşim'in toyunda yapılan oyunları halk seyreder. *Ebrey Batır ile Alasabır* (Başkurt)'da tahta çıkma törenlerindeki oyunları izleyenler halktır. *Alpamşa* (Tatar)'da Sandugaç ile evlenmek isteyen Alpamşa'nın katıldığı taş kaldırma yarışında izleyici de vardır.

Bazı oyunlarda oyunculardan, izleyicilerden bahsedilmemiştir. Sadece oyun isimleri verilmiştir. *Bagış* (Kırgız)'ta keşte, kumalak, çakmak oyunlarının sadece adları yer almaktadır.

Huizinga'nın oyun kuramından hareketle oyuncu rolü ve kuralları ile kültür ve bakış açısı arasında ilişki kurulabilir. Kültürün bir biçimi olarak ortaya çıkan oyun, her şeyin başlangıcında yer alır (2013: 20). Oyun, kurallara uyulmasıyla yeni bir dünya yaratır. Ancak kurallara uyulmaz ya da dürüst bir şekilde olmazsa bozulur ve bu durum kültürün zararınadır. Türk destanlarındaki oyunlarda, kahraman ön planda tutularak

kurallara uyulmaması sonucunda insanların başına geleceklere katlanmak zorunda olduklarının mesajı verilir.

6.3 Oyun Araçları/Oyuncak

Oyun kavramında olduğu gibi oyuncak kavramının da başlangıcı insanlık tarihi kadar eskilere dayanmaktadır. Arkeolojik kazılarda oyuncak ile ilgili elde edilen bulgular Prehistorik (Tarih Öncesi) Dönemlere kadar uzanmaktadır. Eski çağlarda oyuncaklar, oyun ve eğlence amacının dışında kullanılmış ve oyuncaklarda dinsel nitelik aranmış, çocuklarını kötülüklerden korumak istemişlerdir (Sapmaz 1976: 7). Bu durum oyuncağın ilk ortaya çıkışının inanç ve tapınma amaçlı olduğuna işaret eder. Helmut Neiman, "Oyuncağın Gelişim Tarihi" adlı makalesinde tüm çağlarda çocukların oyuncakları arasında hayvanlar ve özellikle atların, ineklerin, kedilerin ve köpeklerin ayrı bir yer tuttuğundan bahsetmektedir. İÖ. 5. yüzyıla ait Mısır'dan gelme tahta bir atı da örnek olarak göstermektedir. Oyuncak olarak bebek yapımının İÖ. 2. yüzyılda Mısır'da başladığını ifade etmektedir. Hatta ilk bebek figürleri çocukların eline geçmeden önce tapınma aracı hizmeti görmektedir (1991: 56). Varlıkların küçültülerek yapılması, kopya edilmesi geleneği çok eskilere dayanmaktadır. Tarihsel zamanda ilk insanlar objeleri küçülterek yapmışlar ve inanç amaçlı kullanmışlardır (Begiç 2016: 219). İlkçağda çocukların en eski oyuncakları; taştan, kilden veya kurutulmuş meyveden yapılan bilyeler, kilden, pişmiş topraktan hayvanlar ve bebeklerdir. Ortaçağ'da dövme demirden hayvanlar ve tahtadan bebekler yapılmıştır (Onur 1992: 31). Özdemir (2006a: 296) ritüel temele sahip oyunlar (bebek, kukla) ile bu oyunların oyun araçlarını şamanizmin put-fetişleri ile bağlantılı olarak değerlendirmenin mümkün olduğunu ifade etmiştir.

Türk dünyası destanlarındaki oyunlarda çeşitli oyun araçları kullanılmaktadır. Başkurt destanlarından *Kuzıykürpes ile Mayanhılıv'da* "aşık", "oyuncak" anlamında yer almaktadır. Her oyunun kendine has oyun aracı vardır. Oyun araçları; asıl ve ikincil oyun araçları olarak sınıflandırılmıştır. Oyun araçlarını asıl ve ikincil oyun aracı olarak inceleyen Özdemir (2021: 87-115), asıl oyun araçları olarak geleneksel yaşamda (sanayi ürünü oyuncaklar olan top, düdük vs.) kullanılan oyun araçlarını, ikincil oyun aracı olarak tabiat unsurları ile ilgili oyun araçlarını tanımlamıştır. İkincil oyun

araçlarının daha çok kullanıldığını ifade etmiştir. Buna göre, Türk destanlarındaki oyunlarda geleneksel yaşamda kullanılan oyun araçları asıl oyun araçları olarak, tabiat unsurları ile ilgili oyun araçları ikincil oyun araçları olarak aşağıda değerlendirilmiştir. Türk destanlarındaki oyunlarda herhangi bir oyun aracı olmayan oyunlar da "oyun aracı olmayan oyunlar" olarak ifade edilmiştir.

Asıl Oyun Araçları

Geleneksel yaşamda kullandıkları oyun araçları asıl oyun araçlarını oluşturmaktadır. Asıl oyun araçları; kara koyum dümpüldök (baş örtü), yüzük saklama oyunu (yüzük), dans (ipek mendil), kalpağı düşürme (kalpak)dir. Geleneksel yaşamda kullandıkları oyun araçlarının yapımında da tabiat unsurlarının kullanıldığı görülmektedir.

İkincil Oyun Araçları

Tabiat unsurları ile ilgili oyun araçlarını kapsayan ikincil oyun araçlarıdır. Türk destanlarındaki aşık, kuş (at, aşık, kuş avlama) gibi oyun araçları hayvanlarla ilgilidir. Taş, kaya, değnek, tahta, tomruk, kütük (akaçölüm, mızrak, süngü, çevgenbebek, aşık, çakmak, taş kaldırma, taş atma, atçılık, ok, yay, kuş avlama, dama, kukla, kütük oyunu) gibi malzemeler doğanın armağanı oyun araçlarıdır. Bu bulgular tabiat unsurlarının oyun araçlarına dönüştüğünü gösterir. Top, sikke, süngü harba, kargı, yüzük gibi malzemler doğanın etkisini göstermektedir. Kalpak, ipek mendil gibi oyun araçları eşyalarla ilgilidir ve doğayla ilgisi vardır. İkincil oyun araçları; aşık (aşık, asık, ordo, taş), atçılık (tomruktan yapılan at, kılıç kını, değnek at), bebek (gurcak), at yarışı (at), at üstünde oyun (at, mızrak, kılıç), cambı (ok, yay, tüfek, sırık başındaki sikke ya da para), bozuk para kapma (para, at, sikke, kalpak, ok, yay), çevgen (cevgan, top), kabak atışı (ok, at), kökbörü (teke, koyun, at), er sayış (mızrak, at), yüzük saklama oyunu (yüzük), atıcılık ve nişancılık (ok, yay, tüfek, sungur kuşu, şahin), beş taş (taş), kılıç, mızrak (süngü, harba, kargı), çakmak (taş) satranç (taş), kişte (taş), dama (tahta, taş), gülistan (ürteke: kukla), kütük oyunu, kız kovalama (at), salıncak (ip), taş atma (taş), taş kaldırma (taş, kaya), diğer oyunlar (han tuğu ile oyun, kızıl bir eyer ile oyun). Türk destanlarındaki oyunlarda kullanılan oyun araçları insanın doğayla her zaman etkileşiminin olduğunu göstermektedir.

Oyun Aracı Olmayan Oyunlar

Herhangi bir oyun aracı olmayan oyunlar da Türk destanlarında bulunmaktadır. Bu oyunlar daha çok kişinin gücüne, yeteneğine ve zekâsına dayalı oyunlardır. Oyun aracı olmayan oyunlar; güreş, koşu, saklambaç, yüzme, bulmaca/bilmecedir.

6.4 Oyunların İcra Ortamı

İcra ortamı; başta fiziki ortam olmak üzere oyunların zamanı ve süresi bağlam üzerinde etkili olmuştur. "İklim ve gökyüzü unsurları, yeryüzü şekilleri ve unsurları, bitki ve hayvanlar" (Özdemir 2006a: 280-291) oyunları biçimlendiren doğal unsurlardır. Türk destanlarındaki oyunlardan insanın doğanın içinden unsurları oyuna taşıyarak, doğayı oyunlaştırarak ve oyunların aracı olarak kullarak başka bir deyişle doğadaki unsurları oyunların bir parçası yaparak anlamlandırdığı görülmektedir. Türk destanlarındaki oyunların türü ve oynanma biçimi; oyunun zamanını, süresini, mekânını belirlemektedir. Açık mekânlardaki oyunlar fazla sürerken, kapalı mekânlardaki oyunların süresi belirtilmemiştir. Oyun, "eyleme bağlı olarak sınırları belirlenen bir mekânın içinde sahneye konulmakta"dır (Huizinga 2013: 32). Dolayısıyla kendine özgü bir dünyası olan oyunların sınırları mekân aracılığıyla belirlenmektedir. Türk destanlarındaki oyun mekânları, oyunun oynandığı yere göre farklılıklar göstermektedir. Türk destanlarındaki oyun mekânları; açık mekân, kapalı mekân, hem açık hem kapalı mekân olmak üzere üç şekilde karşımıza çıkmaktadır.

Türk destanlarındaki oyunların oynanma zamanı ve süresi bellidir. Oyun zamanı ve süresi oyunu sonuna kadar oynamayı gerektirir. Türk destanlarındaki oyunlarda oyunun zamanı, oyun dışındaki zamandan farklı değildir. Çünkü Türk destanlarındaki oyunlar, kurgusal bir gerçeklik içinde hayatın içinde önemli bir iş, ciddi bir uğraş, gerçekliktir. Bu bakımdan oyunun zamanı ve süresi, oyun dışındaki zaman ve süreden farklı değildir.

6.4.1 Oyunların Mekânları

Oyun mekânları, sınırları olan alanlardır. Huizinga'ya göre de oyun mekânı; sınırları önceden belirlenmiş alanlardır. Ona göre, oyun içinde belirlenen alan ile kutsal alan

arasında biçim açısından da hiçbir fark yoktur. Arena, oyun masası, sihirli çember, tapmak, sahne, perde, mahkeme gibi alanlar biçim ve işlev açısından özel kuralları olan "büyülü çember"dir (2013: 27-28). Bu oyun alanı ya da çemberi dış dünyadan farklı, kapalı bir çemberdir. Türk destanlarında mekânlar, oyunların sergilenme yerleridir. Oyun mekânları, yaşanan kültürün de ortaya çıktığı alanlardır. Mekân kavramı "zihinsel olanla kültürel olanı, toplumsalla tarihseli birbirine bağlar" (Lefebvre 2014: 25). Bu bakımdan mekânın çerçevesinde oluşan hafıza, kolektif hafızanın da işlerlik kazanmasını sağlamıştır. Türk destanlarındaki oyunların oynandığı kapalı mekânlar; ahır, otağ, köşk, kale, evin ortası, boş bir ev, saraydaki burgan masası, kuledir. Türk destanlarındaki oyunların oynandığı açık mekânlar; meydan, oba, bozkırın ortası, orman, sokak, bozkır, yol, köy, dağ, çöl, tarla, göl kıyısı, dışarı, avlu, şehir, pınar, ova, demir dağlar, kalenin ortası, kumluk bir yer, sarayın dışı, eğlence meclisi, Sarı Jazık, kervansaray, yeraltı dünyası, mezarlık ve çevresidir.

Açık mekânlarda oynanan oyunlar, alanın geniş olduğu mekânlardır. Destanlarda geçen çoğu oyun, açık bir mekânda geçmektedir. Bu durumun atlı-göçebe yaşamla ilgisi olduğu söylenebilir. Atlı-göçebe bir yaşamda yaşamlarını idame ettirdikleri için oyun mekânlarının da daha çok açık mekânlarda yapıldığı dikkat çekmektedir. Açık mekân oyunları; atlı oyunlar, güreş, saklambaç, salıncak, kız oyunları, kovalama gibi oyunlar geniş alanlarda oynanmasını gerektirdiği için açık alan oyunlarıdır. Kapalı mekân oyunları ise daha dar alanları kapsar. Örneğin, beş taş, çatıraş (satranç, kişte), bulmaca gibi daha çok zekâyı geliştirici oyunlar kapalı alanlarda oynanmaktadır.

6.4.2 Oyunların Zamanı ve Süresi

Bir oyunun sonuna kadar oynanması, o oyunun süresini belirler. Her oyunun kendine özgü bir zamanı ve süresi bulunmaktadır. Oyunun zamanı, oyun dışındaki zamandan farklıdır. Mircea Eliade'ye göre, "geleneksel toplumlarda zaman'ı ilga etmek, geçmişi silmek ve bir bakıma kozmogoniyi yeniden güncelleştiren bir ayinler dizisi aracılığıyla yeniden canlandırmak üzere bilinçli ve iradi olarak çaba sarfedilmekteydi" (1992: 44-45). Eliade'nin açıklamasını yaptığı kutsal zaman içinde yer alan ayinler, dinsel etkilikler, bayramlar vs. kozmogonilerini güncelleştirmeyi sağlar. Kozmogoniyi güncelleştirirken insanlar nasıl kutsal zamanını, bilgilerini yeniliyorsa oyun oynayan

kişiler de oyun oynadığı zamanda kültürle ilgili bilgiler edinmekte ve bu bilgileri yenilemektedirler. Huizinga (2013: 112); oyunda tesadüfün, şansın yerinin olmadığını savunur. "Talih oyununun sonucu, bizzat tanrıların kararıdır" ifadesiyle oynanan oyunla oyunun sonucu arasındaki kurulan ilişkide şansa yer olmadığını belirtmektedir. Oyun oynandıktan sonra belleklerde kalmaktadır ve aktarılmaktadır. Bu bakımdan oyunlar her tekrarlandığında oyun unsuru, kültürel bir biçim olarak belirlenir (Huizinga 2013: 27).

Oyunun ne kadar sürdüğü "oyunun süresi"ni belirler. Türk destanlarındaki oyunlarda belirli oyun süreleri vardır: iki gün, yedi gün, on gün, on beş gün, otuz gün, kırk gün, altmış gün, doksan gün, üç ay, üç ay on yedi gün, bir saat beş dakika, üç gün, bir gün sonra, bir hafta, aylarca, nice günler. Oyunun hangi zaman diliminde oynandığı "oyun zamanı"nı ifade eder. Oynama zamanı da bellidir: gece ve gündüz, sabah, gece yarısı, akşam, gece, öğlen. Türk destanlarındaki oyunun türü, oyunun zamanının ve süresinin belirlenmesinde etkilidir. At yarışı bir saat beş dakika, iki gün, üç ay on yedi gün, on gün, kırk gün; güreş; iki gün, on beş gün, koşu; bir gün, iki gün, üç ay, dans iki gün, atıcılık ve nişancılık (kuş avlama) yedi gün, at yarışı on gün, kökbörü bir hafta, otuz gün sürdüğü görülmüştür. At yarışı, at üzerinde güreş (oodarış), ordo (ordo), korgol (mangala), satranç (keçte), beştaş (toptaş) akşama kadar oynanan oyunlardır.

Bazı oyunlarda zaman olarak belirli bir tarih de verilmiştir. Örneğin, Başkurt destanlarından Eberey *Batır ile Alasabır Destanı*'nda Habantoy (Sabantoy) adlı gün yani 30 Ağustos 1846 tarihinde Elteşle köyünde bir gelenek olan at yarışı yapılmaktadır. Habantoy ya da Sabantoy olarak bilinen bu bayram Başkurtlarda ekin ekildikten sonra mayıs ayının sonunda yapılan bir tür bahar bayramıdır. Bu bayramın kutlanmasının sebebi, karların erimesi, havaların ısınması, saban ve tarlalar sürülüp ekilmesinden sonra yazın gelmesiyle sevinç ve coşkunun olmasıdır (Oğuz'dan akt. Hafız 2004: 260-261). Habantoy bayramı da Nevruz gibi kutlanmaktadır. Güreş yarışları, at ve yemek yarışları, salıncak oyunları yapılır. Gençler ateşlerini yakıp etrafında şafak vaktine kadar oyunlar oynayıp şarkı söyleyerek eğlenirler (Hafız 2004: 260). Habantoy bayramının temeli, tabiat ve takvime dayanan bir bayram olmasıdır. Bu bakımdan özel zamanlarda (Habantoy gibi) oynanan oyunlar, Türk destanlarında yer almaktadır.

Bazı oyunların törenle ya da olayla bağlantılı olduğu söylenebilir. Örneğin, Kırgız destanlarından *Canıl Mırza (Abdıbalık Çorabayev Varyantı) Destanı'*nda bir göç gününde kalpağı düşürme oyunu oynamaktadırlar. Göç zamanı, mevsimsel bir zaman dilimidir. Başkurt destanlarından *Eberey Batır ile Alasabır Destanı'*nda Irımbur'da tahta çıkılan bir dönemde (koronovanya) meclis toplanarak at yarışı yaptırılır. Burada zaman, tahta çıkılan dönem yani koronovanya dönemidir.

Bazen oyunlar bir zaman unsuru olarak da kullanılmıştır. Yakut destanlarından *Er Sogotoh Destanı'*nda, Er Sogotoh'un oğlu Harıacılaan Bergen deniz iyesinin gazabıyla karşılaşır. Deniz iyesi, kendi oğlunu yutmuş olmaktan dolayı derin üzüntüye kapılır ve Harıacılaan Bergen'i tehdit eder. Tehdit ederken kız çocuğunun makasla oynayacağı, erkek çocuğunun okla eğleneceği zamanda rahat vermeyeceğini söyler. Bu durumda çocuk oyunlarında kız çocukları makasla, erkek çocukları okla eğlence amaçlı oynadıkları ifade edilmektedir: Kııs oğoñ / Kıptııyınan oonńuurun sağana / Uol oğoñ / Kıptııyınan oonńuurun sağana (Ergun 2013: 644) / Kız çocuğunun / Makasla oynayacağı zaman / Oğlan çocuğunun / Okla eğleneceği zaman (Ergun 2013: 645). Oyun, bir zaman unsuru olarak kullanılmıştır.

Bazı destanlarda oyun zamanının uzaması, halkın sıkılmasına ve eğlenememesine neden olmuştur. Örneğin, Kırgız destanlarından *Bagış Destanı'*nda Bagış'ın oğlu Toltoy'un beşik toyundaki at yarışının altı günlük yapılması planlanırken koşan atlar on günde dönünce halk eğlenememiştir. Oyunun süresinin uzaması halkın eğlenmesine engel olmuştur. O hâlde oyunun oynanma süresini kontrol edememe, oyuna karşı ilgiyi azaltır. Çünkü oyunlarda ilgiyi canlı tutan, oyunun zamanında bitmesidir. Oyun, geç bittiğinde izleyicilerin oyuna karşı ilgisi azalır, izleyiciler sıkılır. Bu durum da oyundan zevk alınmamasına sebep olur.

Oyun zaman ve süresini belirleyen temel unsur, oyuncuların içinde bulunduğu koşuldur. Destanlardaki yaşam, atlı-göçebe bir yaşam olduğu için, oyunlar bazen aylarca bazense iki gün sürebilmektedir. Bu durumun sebebi ise oyunun kuralları, rakiplerin güç oranları, oyunların zorluk dereceleri gibi pek çok etken oyunun zamanı ve süresi bakımından etkili olmaktadır.

6.5 Ödül ve Ceza

Ödül ve ceza, iki zıt kavramdır. Biri galibiyetin sonunda elde edilirken, diğeri mağlubiyetin sonunda görülür. Oyun ödülü ve cezası, oyunun amacına ulaştıktan sonraki bölümü kapsar. Oyundaki rekabeti, mücadeleyi artıran unsur ödül ve cezadır. Ödül ve ceza, oyunu düzenleyen kişi tarafından belirlenmektedir.

Ödül kelime anlamı olarak "bir başarı karşısında verilen armağan, mükâfat" demektir [URL-26]. Kazanmak için oyuncunun kurallara uyması gerekmektedir. Bu yüzden oyunu amaçtan, amacı da kurallardan ayırmak olanaksızdır. Oyunun amacı, rakibini yenmektir. Bu aynı zamanda kuraldır. Ödül, oyunda gerilimi de artırır. Kazanmak, "kazanç sağlamak, olumlu, iyi bir sonuç elde etmek, edinmek, sahip olmak, tutulmak, yakalanmak, kendinden yana çekmek, ele geçirmek, fethetmek, kazanç sağlamak, yenmek, galip gelmek" [URL-27] anlamlarını içermektedir. Bir oyunda birini yenmek, oyunun hedefine ulaşıldığını gösterir. Başkalarını geçme isteği, onanma, toplum tarafından kabul görme, onurlandırılma maddi kazançtan daha önemlidir. Bu durum oyuncuya manevi bir ödüldür. Hem kazandıktan sonra verilen maddi ve manevi ödüller hem de kaybettikten sonra maddi ve manevi cezalar söz konusudur. Türk destanlarındaki oyunlarda ödülden açıkça bahsedilmektedir. Ödülü olan oyunların ödülü, oyunun başında belirtilir. Türk destanlarındaki oyunlarda ödüller, oyuncuyu teşvik eder. Asıl amacı eğlenmek olan oyunların çoğunda cezadan bahsedilmemiştir.

Ödülleri belirleyen durum; kahramanlık gösterme, toplumsal kabullere saygı duyma ve kuralları yerine getirme, faydalı işler yapmadır. Örneğin destanlarda ad almak, topluma faydalı işlerde bulunarak ya da kahramanlık göstererek elde edilir. Türk destanlarındaki oyunlarda ödül olarak ad alma; kan dökme, baş kesme ile ilgili motifi de beraberinde getirir. Bu durum *Dede Korkut'*ta konu olarak işlenir. Çocuğun bir ödül olarak ad alması, toplumdaki kurallara uygun hareket etmesini ve örnek davranışlar göstermesini sağlar. Ödüller, kahramanın geçirdiği aşamayı sembolize eder. Ödüller, kahramanlık gösterme, topluma yararlı olma, pozitif davranışlar sergileme gibi edinimlere sahip olma ile ilgili bir durumdur.

Türk destanlarındaki oyunlarda maddi ödüller; hayvan ve hayvan malzemeleri, para, mücevher, kıyafet, eşyalardan oluşmaktadır: kırk kısrak, deve, beş yüz at, bin koyun, beş yüz kırmızı deve, altı büyükbaş hayvan, seksen koyun, beş yüz elli beş at, bin yılkı, üç bin koyun, hayvan, beyaz atmaca, otuz iki deve, otuz sekiz kısrak, bir deve, at, alma sıbar at (iki yanbaşı, omuz elma büyüklüğünde alacalı at, değerli at), yüz deve, beş yüz yılkı, kunduz ile vaşak, zardava, bulgun(bir hayvan türü), tüccar Deyev'in vad ettiği deve, deve ve iki yaşındaki erkek deve, kökpar, deve yavrusu, ala boğa, but kemiği, iki deve yüklü altın dolu servet, altın para ve para, altın, on cambı gümüş, yüz altın, eşyalı ev, beş jambı (gümüş para), gümüş para, atın heybesini gümüşle, altınla doldurmak, at başı altın olan cambı, gümüş sırla süslenen ve değeri on beş koyun olan heybe (kese), tilki kürkü, her çeşit hayvan kürkü, bez kese, küçük bir kese, jambı, altmış gümüş para, kıymetli taşlarla bezenmiş kemer, gümüş yapraklı eyer, gömlek, ipek farisi kuşak, kama derili takke, kara tilki derisi ile dikilen kulaksın (kulağı örten baş giysisi), kocaman kaplan derisi, kermezin ilen (içi pamuksuz, uzun bir kadın üst giyimi), ak ipek kilim, ay gümüşlü ak ipek örtü, ipek kumaşlar, ikisi altınla, birisi gümüşle süslenmiş Buhara yeleni, firuze taşlı altın yüzük, gümüşten dökülmüş askerî borazan, gümüş desen işlemeli takke, kırmızı ipek kumaş, mal, farisi kuşak, kılıç, yayla ok, bezeklenmiş gümüş saplı kılıç, kılıflanmış kamış saplı süngü, dağarcık (Kazakların işlediği büyük kap ve torba), sınır boyu komisyonu reisi General Binbaşı Lazıjinskiy'in gümüş kupası, eşyalar. Türk destanlarındaki oyunların sonunda kazanılan maddi ödüller, yaşam biçimlerinde ihtiyaç duyulan eşyalardır. Bu eşyalar aynı zamanda statüyü de belirtir.

Manevi ödüller; özgürlük, onanma, evlenme, zor bir durumdan kurtulma, toy düzenleme, evlilik töreni düzenleme, ad verme, unvan verme, sihirli bir nesne, en usta nişancı olduğunu kanıtlamaktır. Manevi ödüller; statü kazanma, kendini ispat etmek, erginlenme gibi durumları ifade eder.

Türk destanlarındaki oyunları kazanan, kahramanlık ve gücünü sergileyen ya da sınavları başarılı bir şekilde geçen kahraman, evlendirilerek ödüllendirilir.

Alpamıs Batır (Kazak)'da kökbörü oyununu kazanan Gülbarşın'la evlenecektir. Alpamıs Batır, Gülbarşın'ı almak için kökbörü yarışına katılır ve kazanır. Oyunu

kazanan ve ödül olarak kızı olan kahraman ülkesine döner. Uzak diyarlardan gelen ve türlü mücadelelerden geçen kahraman, ödülleri alarak ülkesine döner. Oyunları kazanan kahraman, toy düzenleyerek ödüllendirilir.

Kırgız destanlarından *Canış Bayış Destanı*'nda Canış ile Bayış kardeşler canları sıkılınca eğlenmek için at yarışı oynadıklarında ortaya ödül de koyarlar ancak bu ödülün ne olduğu belli değildir (Akmataliev vd. 2013: 22).

Toylarda kazanılan ödüller, halkın ve kahramanın arzu ettiği şeylere sahip olmayı da sağlar. *Manas Sagımbay Orozbakoğlu Varyantı* (Kırgız)'nda beşik toyunda Cakıp Bay, güreşte kazanana, at yarışına katılan otuz bir atın sahiplerine de ödül verir. Bu ödüller; beş yüz at, bin koyun, beş yüz kırmızı deve, iki deve yüklü altın dolu servet, altı büyük baş hayvan, seksen koyundur. Kırgız destanlarından *Bagış Destanı'*nda Bagış'ın oğlu Toltoy'un beşik toyundaki at yarışında ödül olarak beş yüz elli beş atı ayırırlar. Bin yılkı, üç bin koyun, on cambı gümüş, yüz altın baş ödül olarak kararlaştırılır (Akyüz Öztokmak 2019: 454). Bagış'ın oğlu Toltoy'un beşik toyundaki tenge, cambı, kökbörü, kumalak, keşte, çakmak, satranç oyunlarında da ödül vardır ancak bu ödüllerin ne olduğu hakkında bir bulgu yoktur. Kırgız destanlarından *Kız Darıyka*'da Hz. Ali'nin oğlu Şaysılda'nın doğumu için düzenlenen at yarışında kazananlara ödül verilir. At eğiticisine; beyaz atmaca, altın para ve para, eşyalı ev; genç biniciye de bu değerde ödüller verilir. Tilki kürkü, mücevher, her çeşit hayvan kürkü ödül olarak yer alır (Türker 2010: 93). *Narikbay (Kırgız)'*da Narikbay ve Gülkanış'ın toyundaki at yarışında birinci gelene yüz at, güreşi kazanana altın, gümüş ve at; kökbörü oyunu sonucunda da ödül olarak verdiği atların sayısı bini bulur (Kalieva ve Gümüş 2021: 82-84). Er Tokımbet (Kazak)'te Er Tokımbet, Karadağ'ın güneyinde bir düğündeki at yarışında altı cambı, deve ve deve yavrusu ödüllerini kazanır.

Türk destanlarındaki oyunların sonunda bir ödül verilecekse ödülün ne olduğu başlangıçta bellidir. Ancak ceza unsurunun ne olduğu oyunun sonundaki çıkarımlardan ya da anlatıcının ifadesinden anlaşılmaktadır.

Ceza, "uygunsuz davranışlarda bulunanlara uygulanan üzüntü, sıkıntı, acı verici işlem ve yaptırım", "suç işleyen bir kimsenin yaşantısına, özgürlüğüne, mallarına, onuruna karşı yasaların öngördüğü yaptırım" olarak tanımlanmaktadır [URL-28]. Ceza, kaybeden kişiye ya da taraflara verilmektedir. Türk destan oyunlarında cezadan çok az bahsedilmekle beraber bağlamdan yola çıkılarak bu cezalar tespit edilmiştir.

Türk destanlarında oyunlarda yer alan cezalar; başka çocukların oyuncaklarını elinden alma, küçük düşme, mallarını satma, kıskanma, kahramanın yurduna tekrar dönememesi, öldürülme, kökpar gibi oynamak, bir babanın kızını bir başkasıyla evlendirmesi, deyiş bulamayan kişiye altın yüzükle damga vurma, bilinmeyen bir haberi kahramana ulaştırmak, rakibi öldürmek ya da dayak atmaktır. Cezaları belirleyen durum; oyun kurallarının ihlali, haksızlık yapmak, oyunbozanlık yapma ve hiledir. Oyun kurallarına aykırı davranan oyuncular, oyunu kaybeder ve ceza alır.

Bu cezalara örnek verilecek olursa, Kazak destanlarından *Şora Batır Destanı* (Molla Musa Varyantı)'nda Narikbay'ın oğlu Şora Batır, altı yaşına gelince aşık oynamak için dışarı çıkar. Bin çocuk ile bin çocuk tarafından zorbalığa uğrayan kırk çocuğun aşık oynamalarını ister. Şora'dan cesaret alan kırk çocuk oyun kurallarını kendileri belirleyip atışı da ilk kendilerinin yapmasını isteyince oyunda kavga çıkar ve bin çocuk ölür. Aşık oyununda daha önce kırk çocuğa zorbalık eden taraf ölür. Oyun kurallarının hiçe sayılması, cezayı belirleyen en önemli unsurdur. Destanlardaki oyunlarda kahraman, kazanmak zorunda olduğundan ya da bir haber alacağı zaman oyun dışı bir hareket yapabilmektedir. Başkurt destanlarından *Kuzıykürpes ile Mayanhılıv Destanı*'nda Kuzıykürpes, oyun oynarken kızdığında çocukların oyuncaklarını ellerinden alarak onlara ceza vermektedir (Ergun vd. 2014b: 56). Toylarda, özellikle sonunda ödülün olduğu, oyunlarda kazanmak çok önemlidir. Başkurt destanlarından *Kuzıykürpes Destanı*'nda han Mayanhılıv'a eş seçmek için çeşitli oyunlar oynanır. Bu oyunlarda kaybeden, dünürler önünde küçük düşer. Küçük düşme de bir cezadır. Bazen cezaları halk da verebilmektedir. Başkurt destanlarından *Alpamışa Destanı'*nda Alpamışa ve Koltübe, Barhınhılıv'ı almak için yarışır. Alpamışa kendi okuyla ağacı delince Koltübe'yi ensesinden yakalayıp iki kolunu arkaya çevirip onun cezasını halkın kararına bırakır (Ergun vd. 2014a: 352).

Destanlardaki oyunların sonunda değer verilen, çeşitli özellikleri olan ödül ya da hediyeler, kazanana bırakılır. Bu ödül ya da hediyeler, bazen bir değeri ifade eder, bazen kişileri hatırlatmak için kullanılır, bazen de kazananı onamak için kazanan kişiye verilmektedir. Cezalar ise rakibe verilerek destandaki engelin, olumsuzluğun ortadan kalkmasını sağlar.

7. DESTANLARDAKİ OYUNLARIN İŞLEVLERİ

Türk destanlarındaki oyunlar; kültürel devamlılığı, toplumsal kuralların kalıplaşmasını ve gelecek nesillere aktarılmasını sağlar. Oyunların işlevleri, oyun yaşamını ve kültürünü yansıtması bakımından önemlidir. Oyun, yaşamın ve kültürün aynası olduğu için kültürün yorumlanmış hâli oyunlara yansır. Oyunun bir işleve sahip olması, oyunu toplumda yaşayan bir kültür hazinesi durumuna getirir (Özdemir 2021: 87-115).

Anlatılardaki metin içi işlevsellik, folklor ürününün "gerçek dünyadaki yansıması" ile ilgilidir. Metin dışı işlev ise Bascom'un dört işleviyle alakalıdır (Duman 2019: 78-256). Türk destanlarındaki oyunun işlevleri ile ilgili yapılan tasnif içinde metin içi ve metin dışı işlevler ortaya çıkmıştır. Türk destanlarındaki oyunların işlevleri iki yönlü değerlendirilmiştir: Destanlardaki oyunların kurgu içindeki işlevi ve metinle sınırlı olmak üzere destanın kurgusunda geçen dinleyeci için metin dışı işlevi. Huizinga (2013: 25), oyunun toplumda içerdiği külterel işlevi konusunda "Oyun kültürel bir işlev haline geldiği zaman zorunluluk, görev ve ödev kavramları ona dâhil olmaktadır." demektedir. Dolayısıyla oyun toplumda zamanla bir görev ve ödev halini almıştır. Oyunu biyolojik işlev açısından da tanımlayan Huizinga (2013: 26); oyunun ifade değeri, yarattığı manevi ve toplumsal bağlar bakımından kısaca kültür işlevi olarak vazgeçilmez özellikte olduğunu vurgular.

Türk destanlarındaki oyunların işlevleri, halk bilimi yaklaşımlarından "İşlevsel Halk Bilimi Kuramı" göz önünde bulundurularak tahlil edilmiştir. İşlevsel halk bilimi kuramı, "Antropolojik Yöntem" olarak da bilinen folklor ürünlerinin yaratılma ve işlev özelliklerini de bir arada değerlendiren bağlam ve icra (perfomans) merkezli kuramlardandır (Oğuz vd. 2020: 96). Folklor ürünlerinin oluşturuldukları, icra edildikleri ve nakledildikleri bağlamı esas alan "İşlevsel Halk Bilimi Kuramı", bir folklor ürününün icra edilme sebepleri ve amaçları, dinleyicilerin icraya katılma nedenleri gibi pek çok konu üzerinde durmaktadır. Folklor ürünlerinin işlevleri üzerinde duran Bascom (2014: 72-73), folklor ürününün sosyal bağlamı üzerinde durduktan sonra folklorun işlevleri veya anlatıcının yaratıcı rolü, metinlerle beraber kaydedilip analiz edilirse bağlamın daha iyi anlaşılacağını vurgulamaktadır. Bascom,

Malinowski'nin "Metin elbette önemlidir, fakat bağlamsız bir metin ölüdür." ve "Hikâyeler, yerlinin hayatında yaşar, kâğıt üzerinde değil; bir bilim adamı hikâyelerin geliştikleri atmosferi solutmaksızın onları yazdığında bize sakatlanmış gerçekliğin kırıklarını verir." cümleleriyle metnin bağlamdan ayrılamaz bir bütün olduğunu, kültür-folklor ilişkisini ve folklorun işlevlerini ifade etmektedir. Folklorun işlevleri ile ilgili araştırmalardan faydalanarak işlevler hakkında bir model oluşturan Bascom (2014: 78-81)'a göre, folklor ürünlerinin işlevlerinden dördü şudur:

1. Eğlenme, Eğlendirme, Hoşça Vakit Geçirme İşlevi: Eğlence, folklorun en önemli işlevlerinden biridir. Ancak çoğu gülme unsurunun altında daha derin anlamlar yatmaktadır.
2. Kültürün Onaylanması, Kurumlara ve Törelere Destek Verme İşlevi: Kültürün onaylanması ve ritüelleri gözlemleyen ve icra edenlerin ritüellerinin ve kurumlarının doğrulanmasıdır. Bu yolla toplumsal kurum ve değerler güçlenip kökleşir.
3. Eğitim ve Kültürün Gelecek Kuşaklara Aktarılması İşlevi: Özellikle okuma yazması olmayan kültürlerdeki eğitim işlevidir. Okuryazar olmayan birçok toplumda bilgilerin folklorla somutlaştırıldığı ve bu yolla aktarıldığı kabul edilir. Uydurma olarak düşünülen Afrika masallarının çoğunun, hayvan fablları veya diğer ahlak hikâyelerinin çocukların eğitimi için önemli olduğu düşünülür.
4. Toplumsal ve Kişisel Baskılardan Kurtulma İşlevi: Çoğunlukla gözden kaçırılmış olan kabul edilmiş davranış örüntülerini sürdürme ve bu yolla meydana gelen toplumsal ve kişisel baskılardan kaçıp kurtulmayı sağlamasıdır.

Bascom tarafından belirlenen bu işlevler, birey veya toplum tarafından halk bilgisi ürünlerinin bugüne taşınmasına imkân tanır ve böylece kültürün aktarılmasını, devamlılığını sağlar. Aynı zamanda genç nesillere gelenekleri telkin eder. Türk destanlarındaki oyunlar da aşağıda ifade edileceği üzere çeşitli işlevleri yerine getirdikleri için oyun varlığının devamlılığına katkı sağlamaktadır. Türk destanlarındaki oyunların işlevlerinin incelendiği bu bölümde, Bascom'un belirlediği dört işlevinden yola çıkarak Türk destanlarındaki oyunların işlevleri ortaya konulmuştur. Hoşça vakit geçirme, eğlenme ve eğlendirme işlevi; değerlere, toplumsal kurumlara ve törenlere destek verme işlevi; eğitim ve kültürün gelecek kuşaklara aktarılması işlevi, toplumsal ve kişisel baskılardan kurtulma işlevlerinin yanı sıra başka işlevler de tespit edilmiştir. Diğer işlevler; onanma (takdir edilme ve desteklenme) işlevi, tarihi olaylara ve unsurlara gönderme işlevi, bir araya gelme, kaynaşma ve aidiyet işlevi, güçlü olma ve liderlik becerisi kazanma işlevi, iletişim işlevi; rol yapma, empati, etkileme ve yaratıcı düşünme işlevi; hile, kandırma ve tuzak kurma işlevi; toplumsal cinsiyet rollerinin öğrenilmesi işlevi, hatırlatma / tanıtma /

kanıt işlevi; sınama ve yarış işlevi, ceza/ödül işlevi, ritüelistik işlev, kolektif belleği yaşatma işlevi, örtük işlev, benzetme işlevidir.

7.1 Eğlenme, Eğlendirme ve Hoşça Vakit Geçirme İşlevi

Oyunların en temel işlevi "eğlenme, eğlendirme ve hoşça vakit geçirme" işlevidir. Bu işlev, folklorun en önemli işlevlerinden biri olup çoğu eğlence unsurunun altında derin anlamlar yer almaktadır (Bascom 2014: 78). Özdemir, eğlencenin anlamlı bir yaşantı ve bireysel, toplumsal bir anlatı ortamı hazırladığını ifade eder (1999: 32). Türk destanlarındaki oyunlar; salt eğlenceyi amaçlamamakla birlikte dinleyenin hoşça vakit geçirmesini sağlar. Bunu yaparken de heyecan duygusunu ön planda tutar. Bunun yanında destan, eğlenmek amacıyla anlatılan bir tür değildir. Destanların amacı bireye ya da topluma tarihsel bir gerçeği aktarmaktır.

Oyunun Türk destanlarındaki kullanım alanlarına bakıldığında çoğunlukla eğlence ortamlarında oluştuğu görülmektedir. Özdemir, "Dans, müzik, oyun, yemek ve sohbet bu eğlencelerin ortak unsurları" olduğunu ifade etmektedir (1997: 279). Müzik, oyun ve dans, toyların ayrılmaz bir parçasıdır. Geleneksel törenlerde insanlar, önemli bir olay ve insan hayatındaki bir geçiş dönemini anlamlı hâle getirmek için bir araya gelmekte ve oyunlar oynamaktadır. Bu törenlerde yer alan oyunların düzenlenme amacında ve şeklinde eğlence işlevinin ön plana çıktığı söylenebilir. Bu oyun mekânları sadece eğlence işlevini yerine getirmez, aynı zamanda öğrenmeyi, tanımayı ve anlamayı da etkinleştirir. Eğlenmenin unsurlarından mizah, taklit unsurları daha çok dans ve tiyatro olarak oyunlarda yer almaktadır. Örneğin Tatar destanlarından *Tülek Destanı*'ndaki gülistan oyunu bir tiyatro oyunudur ve mizah, taklit unsurlarını da barındırarak halkı eğlendirmektedir. Oyun, Türk destanlarında bir eğlence unsurudur. Bu unsur, eğlence kavramını da ortaya çıkarır. Oyun kavramı, olgusal bağlamda ele alındığı için Türk destanlarında sosyal ilişkileri de artıran unsurlardan biridir.

Türk destanlarında anlatılan oyunlarda; izleyenlerin/oynayanların oyun sayesinde eğlenmesi de Türk destanlarındaki oyunların işlevlerindendir. Bu anlamda Türk destanlarındaki oyunların çoğunluğunda, hile olarak oyun, ölüm törenlerindeki

oyunlar hariç, bu işlevi görmek mümkündür. Devlet yöneticisinin atanması, savaş sonrası zaferi kutlamak, dostları karşılamak ve ağırlamak, yabancı konukları ağırlamak, toplu kutlamalar yapmak, çocukların kendi aralarında eğlenmesi için oyunlar oynanır. Örneğin *Karabek Batır (Kazak)'d*a Kadirhan'ın oğlu olan Karabek'in altı yaşındayken aşık oynaması, *Canış Bayış* (Kırgız)'ta, Canış ile Bayış adlı iki kardeşin beraber oynadığı aşık oyunu, *Kuzı Kürpeç Bilen Bayansılu (Tatar)'da,* Ak Han'ın oğlu Kuzı Körpe on yaşındayken çocuklarla aşık (ladışka) oyunu, *Dede Korkut Oğuznâmeleri'*nden *Dirse Han Oğlu Boğaç Han*'da Dirse Han'ın oğlu on beş yaşındayken üç çocukla birlikte aşık oyunu oynaması eğlence amaçlı oynanan bir çocuk oyunu olduğunu göstermektedir. Ayrıca *Ulĭp Halapĭsem (Çuvaş)'de* Alp, avluda tomruktan yaptığı atıyla atçılık oyununu eğlenmek, hoşça vakit geçirmek için oynar. *Canış Bayış* (Kırgız)'da Canış ile Bayış kardeşler canları sıkılınca eğlenmek için göle sungur kuşu salar ve çokça kuş avlayarak eğlenirler. *Manas Cusup Mamay Varyantı* (Kırgız)'nda Manas'ın annesi Çıyırdı'nın karşısına ilerde Manas'ın kırk yiğidi olacak çocuklar, av avlayarak çıkar. Kahramanın kırk yiğidi olacak çocuklar sülün, kaz, ördek avlayarak eğlenirler. At yarışı, *Canış Bayış* (Kırgız) iki kardeş Canış ile Bayış, canları sıkılınca eğlence amacıyla oynadıkları bir oyundur. Bir de ortaya ödül koyarlar. Aynı destanda Canış ile Bayış beraber geziye çıktığı bir gün bir grup kızla karşılaşırlar ve birlikte salıncağa binerek eğlenirler. Aşık, atlı oyunlar, atıcılık ve nişancılık ile ilgili oyunlar gibi Türk destanlarındaki pek çok oyunun, bu işlevi yerine getirdiği görülmektedir.

Destanlarda savaş sonrası yapılan eğlencelerde oyunların yer aldığı da görülmektedir. Savaş sonrası yapılan eğlencelerdeki oyunlar, toplumu bir arada tutma amacıyla doğrudan bağlantılıdır. Milletin buhranlı ve manevi anlamda çöküntü içinde bulundukları savaş dönemlerinden sonra, eğlence ve bereberinde gelen oyun, sosyal patlamalara engel olabilecek derecede bir kurtarıcılık, gerilimi azaltma ve motivasyon işlevleri görmektedir. *Manas Destanı* Cusup Mamay Varyantı (Kırgız)'nda, Çon Cindi (Manas) kazandığı zaferlerden sonra Koşoy'a konuk olur. Eğlenceler yapılır ve oyunlar oynanır. Bu destanda Manas, Kalmuklardan Költöy'ü yenerek Kırgız'ın topraklarını geri alır. Bu zaferi kutlamak için Manas'ın babası Cakıp Bay bir eğlence düzenler ve oyunlar oynanır. Savaş öncesi dağılan ve üzülen halk, eğlencelerdeki oyun

sayesinde günlük hayatlarına dönerler. Oyun, bireyin kendini iyi hissedeceği kültürel unsurlardan biridir. Böylece motivasyonları artar.

7.2 Değerlere, Toplumsal Kurumlara ve Törenlere Destek Verme İşlevi

Destanlardaki oyunlar içerisinde bulunan normlar, dinleyici tarafından dinlendiği takdirde aktarılır ve yaşatılır. Oyun kuralları aracılığıyla toplumsal kurallar, destanlar ile dinleyiciye telkin edilir. Örneğin oyunlardaki cezalar ve ödüller, sembolik olarak destanlar ile aktarılır. Türk destanlarındaki oyunlarda cezalardan çok az bahsedilmiştir. Örneğin, Başkurt destanlarından *Kuzıykürpes ile Mayanhılıv'da* Kuzıykürpes çocuklarla güreşirken kızarsa çocukların ellerinden oyuncaklarını alarak onlara ceza vermektedir. Başkurt destanlarından *Zayatülek ile Hıvhılıv*'da Semer Han oğullarını ava gönderir ve avdan başarıyla dönemeyen küçük düşüp rezil olur. Ancak ödüllerden sıklıkla bahsedilmiştir. Örneğin, *Bagış* adlı Kırgız destanında Bagış'ın oğlu Toltoy'un beşik toyunda satranç, çakmak, kumalak ve keşte oyunları oynanır. Oyunların hepsinin sonunda ödül vardır. Baş ödül olarak beş yüz elli beş at, bin yılkı, üç bin koyun, on gümüş para, yüz altın verilecek şekilde planlanır. *Canış Bayış* (Kırgız)'ta Canış ile Bayış kardeşlerin kendi aralarında oynadığı at yarışında da ortaya ödül koyarlar. Dolayısıyla oyundaki ödüller, kazanmayı hedefleyenler için umut aşılar. Oyunun sonunda verilen cezalar aracılığıyla kuralın dışına çıkılmama (itaat), kuralın dışına çıkıldığında olumsuz sonuçlara katlanabilme değerleri aktarılır.

Kahramanın kardeşini kurtarırken oynadığı oyunlar; dikkati ve yakınına yardımcı olmayı sağlar. *Alıpmemşen* (Tatar)'de İrnek, ağabeyi Alıpmemşen'i zindandan kurtarmaya gittiğinde ağabeyini zindandan çıkartıp güreş için hazırlarlar. İki kardeşten kim yenerse ona istediklerini vermeyi teklif ederler. Aslında amaç, iki kardeşi birbirine öldürtmektir. Ancak güç bakımından yenişemeyen Alıpmemşen ve İrnek, denk olduğunu anlayarak birbirlerini tanırlar. Bu bakımdan oyun; dikkat etmeyi ve kahramanların güçlerini sınayarak birbirlerini tanımayı sağlar. Oyunlar, insanların eylemleri seçmesinde ve bu eylemlerinin meşruiyet kazanmasında bir ölçüttür.

Kahraman rekabetçi bir ortamda olmanın ne demek olduğunu da oyunlar sayesinde öğrenmektedir. Oyunlar, grup olma kimliğinin kazandırıldığı, kahramanın yiğitliğinin

onaylandığı ortamlardır. Türk destanlarındaki oyunlarda bu durum sıkça yer almaktadır. Örneğin, *Kırk Kız (Karakalpak)'da* Gülayım'ın yiğit bir kız olarak yetişmesini isteyen babası, Gülayım'a kovalama oyununu ve onu kısıtlamadan oyunlar oynatmıştır. Türk destanlarında kadın ve erkeklerin katıldığı geçiş dönemi törenleri (doğum, evlenme, ölüm), aynı zamanda oyunların da sürdürüldüğü ortamlardır. Özellikle düğün törenleri aile kurumuna destek sağlayarak insanları bir araya getirme, dayanışmayı ve beraberliği artırıcı işlevi ile toplumsallığı ön plana çıkaran törenlerdir. Han kızları, seçtiği eşini oyunla da sınamak ister ve genellikle damat adayları bu oyunlarda yer alır. Örneğin, *Alpamışa Destanı (Başkurt)*'nda Büler Han'ın kızı Barhınhılıv, kendine eş olacak kişiyi güreşte sınamak ister ve Alpamışa bu sınamayı kazanır. Oyunlar eş olacak aday ile evlenecek kız arasında olabildiği gibi damat adayları arasında da olabilmektedir. Örneğin, *Kuzıykürpes (Başkurt)*'te Sarıbay'ın kızı Mayanhılıv ile eşi olacak yiğit düzenlenen toyda belirlenecektir. Yılkıbay (Kuzıykürpes) ile Sarıbay'ın oğullarının arasında yapılan güreşte Sarıbay'ın oğlu Barlıbay ile Yılkıbay'ın güçleri denk düşünce her iki tarafa da ödül verirler. Yılkıbay'a kermezin cepkeni, Barlıbay'a kama derili takke verilir. Ardından ok atışı yapılır. Yılkıbay, ok atışında tahta hedefi vurup delince ödül olarak gümüş sırla süslenen heybeyi (keseyi) alır. Tartış yarışında Sarıbay'ın oğlunu yenen Yılkıbay (Kuzıykürpes)'a Han Sarıbay farsi kuşağını ödül olarak verir ancak sözlüsü ve Sarıbay'ın kızı Mayanhılıv'ı vermez. Düğün alanında oyun oynamaya katılan insanların çeşitli amaçları bulunmaktadır. Birlikte olma, eğlenmek, damat adayının gücünü, kahramanlığını, yiğitliğini, becerilerilerini gösterme amaçları olabilmektedir. Ayrıca destanlardaki evlenecek yaştaki oğlanların oyun esnasında huyunu, marifetlerini gözlemleme imkânına sahip olan evlenecek kız, böylece eşini de tanıma fırsatına sahip olmaktadır. Evlenmek amacıyla düzenlenen oyunlar, bireye toplumda aile kurmanın ve evlenmenin belli kurallar, şartlar dâhilinde yapıldığını gösterir. *Kıbukul* (Kazak)'da Veli Han'ın oğlunun doğumu üzerine düzenlenen toyda at yarışı ve altın kabak oyunları oynatılır. Doğum törenlerinde oyunların yer alması sosyalleşmeyi, dostluğu ve birlikteliği artırmaktadır. Ayrıca doğum toyuna gelen insanlar, oyun oynayarak toyun sahibini onurlandırmaktadır. Ölüm törenlerinde ise oynanan oyunlar, özellikle ölen kişiyi anmak amaçlıdır. Örneğin, Başkurt destanlarından *Kuzıykürpes Destanı*'nda Kuzıykürpes'in babası Karabay'ın ölümünün yedinci gününde Kuzıykürpes, babasının vasiyetini yerine getirmek için at yarışı

düzenler ve mezarına ödül koyar. Anma, hatırlama ve hafızalarda yaşatma değerlerini topluma kazandırır.

Oyun kuralları, oyuncuların oyun öncesi ya da sırasında aynı ödev ve görevleri yaptığı sözlü anlaşmalardır. Örneğin *Şora Batır* Molla Musa Varyantı (Kazak)'nda Narikbay'ın oğlu Şora Batır, altı yaşına gelince aşık oynamak için dışarı çıkar. Daha önce oyunda bin çocuk, kırk çocuğa zorbalık edince Şora da kırk çocuğu cesaretlendirerek onlarla aşık oyunu oynamalarını söyler. Kırk çocuk da bin çocuğa oyun kurallarını daha önce bin çocuğun kırk çocuğa yaptığı gibi belirleyince bin çocuk, kırk çocuğa saldırarak kavga çıkarır ve bin çocuk ölür. Huizinga'ya göre oyun kuralları, oyuna etki eden ilke ve sözlerin karşılıklı kabul edilmesine bağlıdır. Kuralı ihlal eden kişi oyunbozan olarak oyundan atılmaktadır. Tüm arkaik dönemlerde oyuna uyma mutlak bir ödevdir ve kültür, belli oyunla ilgili bir içeriğe sahip değilse var olamaz (2013: 260-263). Oyun ve oyun oynama, kültürün başlangıcını oluşturduğuna göre toplumsal kuralların da başlangıcı karşılıklı bir anlaşmayla oyunda da bulunmaktadır. Bu destanda da kurallara uymayan bin çocuk bu durumu canıyla öder. Oyuncuların "oyunbozan" olarak dışlanmaması için bu kurallara, değerlere saygı gösterip uyması şarttır. Oyun, dürüstçe oynamazsa oyundaki kurallar da bozulur. Oyuncuda olması gereken değerler; "yüreklilik, direşkenlik, olanaklar ve en önemlisi oyun kurallarına, bütün kazanma isteğine karşın uyma zorunluluğudur. Her oyunun kuralları vardır. Oyun kuralları bağlayıcıdır ve kuşkuya yer bırakmaz. Kurallar bozulunca bütün oyun çöker, biter" (And 2003: 29). Oyunun kuralları, toplumsal kuralların bir rol modelidir. Oyunun kuralları, toplumsal kurallara uyulması zorunluluğunun bir göstergesidir. Oyun, başka bir deyişle kültür, kurallar etrafında oluşturulmuştur.

Türk destanlarındaki atışmalar da oyun olarak yer almıştır. Eğlencelere katılan bekâr erkek ve kızlar atışarak kendi duygularına dışa vurma imkânına sahip olmaktadır. Örneğin, Kazak destanlarından *Akböpe-Savıtbek Destanı*'nda Akböpe ile Savıtbek davet edildikleri bir düğünde atışırlar ama birbirlerine denk oldukları için yenişemezler. Bu oyun, birbirlerini anlamalarını, tanımalarını da sağlar. Eşitlik, sabırlı olma değerleri oyun aracılığıyla aktarılır.

7.3 Eğitim ve Kültürün Gelecek Kuşaklara Aktarılması İşlevi

Destanlar, sözlü kültür ortamında doğup gelişen ve gerçeklerin bir sanatçı tarafından kurgulanarak anlatıldığı anlatılardır. Dinleyicisine bazı tarihi gerçeklikleri anlatan destanlar, bu anlatılardaki mesajlarla dinleyicisini eğitmektedir. Oyunu kazanan kahramana ödüller verilmesi takdir edilme duygusunu öğretmektedir. Oyunlarda kazanamayanların küçük düşme, utanma duygusuna sahip olması, bu duyguları da öğreten bir özelliktir. Kahramanın oyunu kazanmak için pes etmeme, sabretme vb. gibi ilkeleri de dinleyiciye kazandırılabilmektedir. Destanlar, örf ve âdetleri de oyun mekânlarında barındırmaktadır. Örneğin toylardaki oyunlarda damadın yiğitliğini göstermesi amacıyla oyunlar oynaması bu âdetlerden biridir. Destanlardaki oyunlar, hilenin yapılması ya da yapılmaması gerektiğini de öğretir.

Destanlarda ebeveynlerden birtakım oyunlar öğrenen çocuklar da vardır. *Kuzıykürpes* (Başkurt)'te Karabay, oğlu Kuzıykürpes'i bazı konularda eğitmektedir. Bunlardan ilk ok atmayı, sonra güreşi öğretir. Böylece kahraman kendini geliştirecek ve ileri de iyi bir atıcı ve güçlü bir kişi olmasını sağlayacaktır. Türk destanlarındaki oyunlar, kahramanın yeteneğini geliştirmesini, tecrübe kazanmasını ve kahraman olmasını da sağlar. Kahramanın, anne ya da babaları tarafından tecrübe kazanması için oyun oynamaya teşvik edildiği görülmektedir. *Kuzıykürpes* (Başkurt)'te Karabay, oğlu Kuzıykürpes'i ok atmada, yayan koşmada eğitir. Böylece Kuzıykürpes'in kişisel yeteneği gelişecek ve ileride bu konularda başarılı olmasını sağlayacaktır. Yayan koşmada, ok atmada gücünü ve hızlılığını görmek için başka çocuklarla yarış yaptırılmaktadır. *Karabek Batır* (Kazak)'da Karabek'in babasının veziri tarafından daha beşikteyken oyunlarla (aşık, tuğ ile oynaması) sınanması, kahramanın bu yeteneklere sahip olacağının da kanıtıdır. Böylece kahramanın bu yetenekleri gelişecek ve destanın ilerleyen bölümlerinde kahraman, Kalmuklar ile yapılacak savaşı kazanacaktır. *Zayatülek ile Susılu* (Tatar)'da, Sarı Mokas'ın genç hanımından doğan oğlu olan Zayatülek ile ağabeyleri; babasının isteği üzerine at yarıştırma (at çabış), ok atma (uk atuv), kuş atıp kuş avlama (koş çöyiştirüv) gibi oyunlar oynar ve Zayatülek bu oyunlarda hep birinci gelir. Yetenek ve hünerlerini geliştiren bu oyunlar, çocukken oynadıkları bir oyun olarak yer almaktadır. *Köroğlu* (Gagavuz)'nda Aydın (Köroğlu)'a babası ata binmeyi ve güreş gibi oyunları öğretir. Bu oyunlar çocuğun

bireysel yeteneğini geliştirerek hayatta deneyim ve tecrübe kazanması işlevini yerine getirmektedir.

Kahramanlar savaş alanına giderken oyunlarla gitmektedir. Bu durum, hem savaşa hazırlık yapmak hem de düşmana güçlü, yetenekli olduğunu göstermek amaçlıdır. Aynı zamanda kahramanın savaş alanına oyunlarla gitmesi, o savaşı kazanacağının da göstergesidir. *Bagış* (Kırgız)'ta destan kahramanı Bagış, Cediger halkıyla savaş meydanına mızrak müsabakası oyununu oynayarak gider. Bu durum aynı zamanda kahramanın savaş öncesi yeteneklerini göstermesi, tecrübe kazanması ve savaş talimi amaçlarını taşımaktadır.

Destanda kahraman, küçük yaşta oyun oynayarak alpa dönüşür başka bir deyişle yiğitlik vasıfları kazanır. Oyunların büyüklerden öğrenilmesi kültürün gelecek kuşaklara aktarılmasını sağlamaktadır. Gagavuz destanlarından *Köroğlu Destanı*'nda Aydın (Köroğlu)'a babası ata binmeyi ve güreşi öğretmesi kültürün gelecek kuşaklara aktarılması işlevini yerine getirmektedir. Özbek destanlarından *Belagerdan Destanı*'nda Avaz, nineden oyun (dans) öğrenmek ister. Dolayısıyla Türk destanlarında yaşça büyük kişilerden daha küçük bireylere oyun öğretilmektedir. Oyun öğrenme süreci kimi zaman yetişkinlerin isteği ile çocuklarının oyun alanına gitmesiyle gerçekleşmekte, kimi zaman ise çocukların büyükleri taklit etmesiyle gerçekleşmektedir. Örneğin, *Alıpmemşen (Tatar)'*de Alıpmemşen'in kardeşini sınamak ve çocukluktan çıkıp çıkmadığını test etmek için annesi onun dışarı çıkıp oyun oynamasını, ok atmasını ister. Çocuk, annesinin isteği üzerine oyun alanına gider. Kısacası, destanda ana kahramanın şekillenmesinde oyun ve oyun ile ilgili unsurlar önemlidir.

7.4 Toplumsal ve Kişisel Baskılardan Kurtulma İşlevi

Türk destanlarındaki oyunlarda kalıcı ve gerçek olan mekânda oynayan oyuncular, kahramanlar, hayata eşlik eden bir görüntü ile hayatlarındaki engelleri oyunla aşmaktadır. Böylece oyun, özelde kahramanların genelde dinleyicinin benlik duygularının korunmasını sağlamıştır. *Dotan Batır (Kazak)'da* kırk kızı ve kırk oğlu olan Kubakan, oğlu Dotan'ı ağabeylerini evlendirmesi için görevlendirir ve Şıntemir

Han'ın ülkesine giden Dotan, Şıntemir Han'ın kızıyla evlenmek için oyunlara katılır ve kızı alır. Dotan evlenme görevini, baskı ve zorla değil; isteyerek, oyunda kazanarak tamamlar. *Tanaa Herel* (Tuva)'de Tanaa-Herel'in, Erlik Lovun yanına giderken taşla aşık oynayan çocuklarla karşılaşması ve aşık oynayan çocuklardan aşık kemiği vererek kurtulması anlatılır. Toplumsal bir baskıdan, engelden oyun aracı ile kurtulur. *Kulamergen-Joyamergen* (Kazak)'de Joyamergen babasını kurtarmak için annesine kılıç kını ile atçılık oynamak istediğini söyler. Böylece baskı altında kalan babasını kılıç kını içinde bulunan bıçakla kurtarır. Destan kahramanlarının da ihtiyaçları ve istekleri söz konusudur. Bunların doğrudan doğruya verilmeyip oyunların başarıyla kazanılmasına ya da bir oyun aracıyla oynanmasına bağlıdır. Dolayısıyla oyunları kazanan kahramanların isteğine ulaşması dinleyicide rahatlama unsurunu da beraberinde getirmektedir.

7.5 Onanma (Takdir Edilme ve Desteklenme) İşlevi

Oyunlar, destanlarda üstünlük sağlamak amacıyla doğrudan kullanılan bir araç işlevindedir. Üstünlük sağlama, oyunda rekabeti de ön plana çıkaran bir unsurdur. Üstünlük duygusunu tatmin etmek amacıyla kurgulanan oyunlar, kahramanların gücünü, yeteneklerini sergilemesine de fırsat vererek toplumdaki saygınlıklarını arttırmaktadır. Oyunları kazanmak, destandaki kahramana başka olayların da kapısını açan, olayın gerçekleşmesini sağlayan bir işlevdir. Oyun aracılığıyla gücünü gösteren kahraman, halk tarafından takdir edilir ve desteklenir. Geçiş dönemi törenlerinden evlenme törenlerinde bu durum açıkça görülmektedir. Oyunu kazanan kahraman toplumun desteği ve onayını da alarak evlenir. *Kuzıykürpes* (Başkurt)'te Kuzıykürpes'in babasının ölümünün yedinci gününde oyunlar yapılır. Bu oyunlardan biri de Aldar ile Küserbay'ın güreşmesidir ve Aldar yenerek halktan övgüler alır. Aynı zamanda ödülünü de alır. Buna benzer pek çok örnek destanlarda geçmektedir.

7.6 Tarihi Olaylara ve Unsurlara Gönderme İşlevi

Destanlar, tarihe kaynaklık eden anlatılardır. Tarihi olaylar, toplumda birtakım tesirler bırakır. Bu tesirlerin sonucunda ortaya çıkan unsurlardan biri de sözlü kültür (folklor ürünleri)dür. Destanlar ve destanlardaki kahramanlar millî bilincin oluşmasında

etkilidir. Sözlü ürünler yoluyla tarihin çeşitli dönemleri anlatılır, ortaya çıkar. Bu yüzden sözlü ürünlerde tarihi olayların toplumdaki etkilerini bulmak mümkündür. Halk anlatıları, bireysel veya toplumsal bir ihtiyaçtan ortaya çıktığı için yerine getirdikleri işlevlerle bu ihtiyaçlara cevap vermektedir. Masal, efsane, destan gibi halk anlatıları, anlatıcılar tarafından bireye dış dünyayı tanıtma, millet ve vatan çerçevesinde sevgi, saygı ve bağlılık duygusunu, düşüncesini geliştirme, dışarıdan gelebilecek her türlü zararlı etkiye tepkide bulunabilecek davranışı telkin eder (Sever 2005: 92). Sözlü halk kültürü ürünlerinden destanlar da yaratıldıkları sosyokültürel bağlam ile ilişkili çeşitli işlevler üstlenmiştir. Türk destanlarındaki oyunların sözlü tarih açısından önemli bir kaynak olduğu görülmektedir. Özellikle Türk destanlarındaki oyunlar içinde yer alan karakterlerin han oğlu ya da kızı olması, bu karakterler etrafında oyunların kurgulanması dikkat çekmektedir. Atlı-göçebe yaşamda avlanılan mekânlarda ava çıkılması ve ok atılması, o dönemi anlamayı kolaylaştıran bir diğer unsurdur. Mekân, fonksiyonel bir yapı barındırırken av eylemi (oyun) kahramanın eğitilmesini sağlayan, yiğitlik deneyimini kazandıran bir görevi de üstlenmektedir. Avcılık, ustalık isteyen bir oyundur. Avcılıkta rekabet, kazanma ve ödül unsurlarının da yer alması avcılığın ve avlanmanın oyun olduğuna işaret eder. Bu bakımdan avcılık, atlı-göçebe toplum için önemini vurgulayan bir unsurdur. *Ebrey Batır (Başkurt)'da* Habantoy adlı mevsimlik bir bayramda güreş ve at yarışları yapılarak kutlanmaktadır. Destandaki oyun, 30 Ağustos 1846 tarihinde yapılmaktadır. Destanda tarihin verilmesi, oyunların bu mevsimde düzenlenmesi, tarihi bir olaya gönderme yapıldığını göstermektedir.

7.7 Bir Araya Gelme, Kaynaşma ve Aidiyet İşlevi

Oyunlar; hem oynayanların hem de oyunu izlemeye gelenlerin bir araya gelme, kaynaşma, sosyalleşmelerine ve aidiyet duygusunun gelişmesine de olanak sağlamaktadır. Destanı dinleyenlerin de bu duyguları yaşamasına olanak tanır. Toplumsal kaynaşmayı sağlayan oyunlar, genellikle törenlerde ve eğlencelerdeki oyunlardır. Dolayısıyla oyunlar, topluma ait olma duygusunu da geliştirmektedir. Geçiş dönemi törenlerinin temel amacı budur. Doğumda, düğünde ve ölümde bir araya gelen toplum, sevinçlerini ve üzüntülerini paylaşır. Böylece ortak duyguyu yaşayarak o topluma ya da gruba aidiyet hissi oluşmaktadır. Aidiyet, "Kişilerin kendilerini nasıl

konumlandırdığına ve anlamlandırdığına bağlı olarak insana, nesneye, mekâna, komşuluk ilişkilerine, kültüre, siyasete, çeşitli sosyal tabakalara, etnik kökene dayalı olarak da inşa edilebilen akışkan bir kavram" olarak tanımlanmaktadır (Sözer 2019: 419-420). Oyun için belli bir mekânda ve ortak bir amaç için bir araya gelen kişiler, kendisiyle aynı olan topluma karşı aidiyet gösterirler. Mekân içinde ortak bir amaç için bir araya gelen kişilerin mekânsal aidiyet hissi de artar. Böylece mekânlarda toplumsal ve kültürel görünümler ortaya çıkar.

7.8 Güçlü Olma ve Liderlik Becerisi Kazanma İşlevi

Oyunlar; kahramana güçlü olma, liderlik becerisi kazanma işlevini de taşımaktadır. Hüseyin Aksoy (2014: 275)'a göre oyunlar, eğlence ihtiyacını, bireysel ve grup içerisinde karşılaması yanında bireye iletişim, liderlik becerileri de kazandırmaktadır. Bu durum destanlarda da açıkça görülmektedir. *Kuzıykürpes ile Mayanhılıv* (Başkurt)'ta, Kuzıykürpes sokakta çocuklarla oyun oynayarak, diğer çocuklara gücünü göstererek geçirmektedir. *Salavat Batır* (Başkurt)'da Salavat on yaşına geldiğinde boş bir evde oyun düzenler. Oyunda, oyun kurucu (lider) olur. Destanların çoğunda kahraman, oyunun başoyuncusudur. Dolayısıyla oyunlar, kahramanın liderlik yeteneğinin de gelişmesini sağlamaktadır.

7.9 İletişim İşlevi

Oyunun insan yaşamında ve toplumsallaşmada önemli etkileri olmuş ve oyun, iletişim aracı işlevi de görmüştür. Yazı ve sözle anlatılamayan, başka türlü ifade edilemeyen durumlar, oyunlarla anlatılabilmektedir. Böylece oyun oynayan kişi, kendi kültürünü ve kendini ifade etmeyi öğrenir. Oyun aracılığıyla kültürün bilgisini taşıyan destan kahramanları, çeşitli vesilelerle farklı insanlarla bir araya gelerek iletişimi de kurmaktadır. Türk destanlarında yer alan tiyatro olarak oyunlardan "gülistan" oyunu taklidin ve benzetmenin yer aldığı bir kukla oyunudur. Kahramanın vatan hasretini unutmak ve halkı eğlendirmek amacıyla oynanan oyun kurgudaki iletişim işlevini de yerine getirmektedir.

7.10 Rol Yapma, Empati, Etkileme ve Yaratıcı Düşünme İşlevi

Oyun oynarken rol yapma, önemli bir unsurdur. Oyunda empati kurma, oyuncunun diğer oyuncunun duygularını ve düşüncelerini doğru anlayarak karşısındaki kişiye iletmektir. Dans eden oyuncu, insanı oyunun içine çekmekte, izleyiciyi etkilemektedir. Böylece etkileme işlevini yerine getirmektedir. Örnek (1971: 63) dansı, "insanın ruhsal durumunu birtakım bedensel hareketlerle ifade etmesi, açığa vurması" olarak tanımlamaktadır. O halde danstaki etkileme, büyüsel unsurların açığa çıkması ile olmaktadır. Büyüsel dans, yaratıcılık ve doğaçlama yeteneğini de ortaya çıkarır. *Er Sogotoh* (Yakut), *Altın Çüs* (Hakas) ve *Ural Batır* (Başkurt) destanlarında dansın büyü işlevinin olduğu görülmektedir. *Er Sogotoh* (Yakut)'ta kadın şamanın ayinindeki (oyunundaki) hareketlerde, *Altın Çüs* (Hakas)'teki hanın kızı ile Üzüm Han'ın toyundaki Kuğu İney'in dansında, *Ural Batır* (Başkurt)'da cin perilerinin dansında büyü (etkileme) işlevi görülmektedir. Büyüye ve oyuna katılan oyuncular, oyunda yer alır almaz onun ayrılmaz bir parçası haline gelir. *Tülek (Tatar)*'te sürekli sahlenen gülistan oyunu halk tarafından ilgiyle karşılanır ve kahraman anlık da olsa sıkıntılarından uzaklaşır. Kahraman, ürtekesini oynatarak şiirler söyler. Dolayısıyla gülistan oyunu; kahramanın rol yapma, empati kurma ve yaratıcı düşünmesine katkıda bulunur.

7.11 Hile, Kandırma ve Tuzak Kurma İşlevi

Destanlarda "oyun" kelimesi hile, kandırma, tuzak anlamlarıyla da yer almıştır. Hile yapılmasının nedenlerinden biri kahramanı güç duruma düşürmek ve sınamaktır. *Tanaa Herel* (Tuva)'de altın kraliçeye sahip olmak isteyen Hün Haan, Tanaa Herel'e tuzak kurar. Komplo kurulduğunu anlayan kahraman hile yapanlarla mücadele eder ve isteğine sahip olur. Türk destanlarındaki kahramanlar düştükleri zor durumdan kurtulmak için hile (oyun) yapar. *Kuzıykürpes* (Başkurt)'teki güreş oyununda Kuzıykürpes, kendisine denk olmayan güreşçi olursa ya da denk olup da yenemezse hileye başvurur. Hile (oyun), ya kahramana ya da kahramanın yakınına yapılmaktadır. *Altay Buuçay* (Altay)'da hem kahramanın kendisi hem de oğlu tuzağa düşer. Bu oyunun sonucu kahramanın ölümüne yol açar. Ancak anlatıda kahraman, daha güçlenerek tekrar ortaya çıkar. Hile, cezayı doğurur. Ceza ile bir kişinin hayatına

kastedilmemesi gerektiği anlatılır. Çünkü bütün insanların yaşama hakkı vardır ve bu kimse tarafından çiğnenemez. Destanlardaki bu durum ile anlatıcı, kahramanın hatasına dikkat çekmek istenmesinden kaynaklanır. Toplumun yaşam önceliğini ikinci plana atan, sadece kendi çıkarını düşünenlerin sonunun ne olacağı destanlardaki oyunun hile anlamıyla verilmektedir. *Şırdakbek* (Kırgız)'da Çaagay Han, Şırdakbek'in eşini kandırır. Şırdakbek'in hanımının bu sadakatsizliğine karşı Çaagay Han, Şıradakbek'in hanımını öldürür. Eşe güvenilmemesi gerektiği mesajı verilir. Destanlarda hile yapmanın kahraman ve düşmanlarla bağlantısı verilir, hile yapmanın sonucunda hangisinin başarılı ya da başarısız olduğu ortaya konulur.

7.12 Toplumsal Cinsiyet Rollerinin Öğrenilmesi İşlevi

Toplumsal cinsiyet rolleri, toplumun kadın ve erkeğe biyolojik cinsiyetlerinin dışında yüklediği rollerdir. Toplumsal cinsiyet rolleri, sonradan toplum tarafından inşa edilir, başka bir deyişle kültürle belirlenir. Oyunlar, kültürün taşınması ve aktarılması açısından bir görev üstlendiğinden toplumsal cinsiyet rollerini de oyunlar aracılığıyla gösterir. Destanlardaki oyunlarda kadın ve erkeğin toplumsal cinsiyet rolleri, toplumsal görevleri ve değerleri cinsiyete bağlı olarak oyuncakları da etkileyen sebeplerdendir. Örneğin Köroğlu Destanı'nın Türkmenistan varyantında Adı Beğ'in ve hanımının mezarda doğan çocuğunun bebek yerine aşıklarla oynaması çocuğun cinsiyetini belirleyen bir unsurdur. Kültür, toplumsal cinsiyet rolüne göre çocuğun oynayacağı oyuncağı da belirlemektedir. Kız çocukları bebekleriyle oynayarak annelik rolünü, erkek çocukları aşıkla oynayarak atıcılıkta usta biri olmayı öğrenmiş olacaklardır. Destandaki kahramanın kız ya da erkek olmasını anlamak için bulunan çözüm, cinsiyet ayrımını sağlayan oyuncaklarda bulunmuştur. Kahramanın cinsiyetini öğrenmek amacıyla oyuncaklar, sınama aracı olarak kullanılmıştır. Yakut destanlarından *Er Sogotoh Destanı*'nda "Kııs oğoñ / Kıptııyınan oonńuurun sağana / Uol oğoñ / Kıptııyınan oonńuurun sağana (Ergun 2013: 644) / Kız çocuğunun / Makasla oynayacağı zaman / Oğlan çocuğunun / Okla eğleneceği zaman" (Ergun 2013: 645) dizelerinden kız çocuklarının makasla, erkek çocuklarının ise okla eğlendiği anlaşılmaktadır. Kahramanın, ailenin içinde yaşadığı kültürel pratikler, çocukların kültürel inşalarını oluşturmalarıyla toplumsal kimliklerini oluşturmaktadır. Cinsiyet açısından tercih edilen kızlara makas ve erkeklere ok oyuncaklarının terzilik

ve avcılık rollerini kazandırmayı sağlar, toplumsal cinsiyet rollerini geliştirmeye yardım eder. Destanlarda makas ve okla oynayan çocuklar, gündelik hayat rollerine hazırlanmaları için kendilerine uygun oyuncaklarla oynar. Köroğlu'nun Özbek varyantı *Goroğlu'nun Doğuşu*'nda çocuğun cinsiyetini öğrenmek için aşık ve kukla getirirler ve aşıkla oynayan çocuğun erkek olduğunu anlarlar. Dolayısıyla destanlardaki oyunların, kültürün bir yansıması ve taşınması bakımından bir görev üstlendiği söylenebilir. Devrin toplumsal cinsiyet anlayışına göre kız ve erkeklere yüklenen görevler, destanlardaki oyunlarda da yer almaktadır. Günümüzdeki oyuncaklarda da sanayi ve teknolojinin gelişmesiyle cinsiyete göre farklılığın devam ettiği görülmektedir.

7.13 Hatırlatma/Tanıtma/Kanıt İşlevi

Oyunların ve oyunlarda kullanılan araç gereçlerin önemli işlevlerinden biri de kahramanın kendini hatırlatması ve tanıtması için kullanılmasıdır. *Alıpmemşen (Tatar)'de* destan kahramanı Alıpmemşen, savaşın ardından esir düşer. Erkek kardeşi Alıpmemşen'i kurtarır. Eve dönen Alıpmemşen, Mercensılu'nun yeni eşiyle düzenlenen toyunu görür. Toyda Mercensılu'nun kendisini tanıması için ok atışı yapar. Yay kırılınca Alıpmemşen'in yayını getirirler. O yay ve oku Alıpmemşen'den başkası atamadığı için Alıpmemşen'i eşi tanır. Destanlardaki oyunlarda yaşanan olayları hatırlatmak ve kahramanın o kişi olduğunu kanıtlamak için kahramanın kullandığı oyun araç gereçleri ve oyundaki ustalığı delil olarak kullanılmıştır. Oyunlar, bir nevi yaşananların şahidi ve kanıtıdır. *Dede Korkut Oğuznâmeleri'*nden *Bay Büre Bey Oğlu Bamsı Beyrek Boyu'*nda Beyrek (ozan), düğündeki kızların yanına varır. Kazan Bey ozanın isteğini sorar. Ozan da Banu Çiçek'in önünde oynamasını ister. Ancak Burla Hatun, Banu Çiçek'in yerine Kısırca Yenge'yi oynamaya çıkarır. Beyrek'in onu tanımayacağını düşünürler ama tanır. Beyrek tanıyınca bu kez de Boğazca Fatma oyuna çıkar. Ona "kırk oynaşlı" ifadesini kullanılır: "Senün adun kırk oynaşlu Bogazca Fâtima degülmiydi? / Senün adun kırk oynaşlu Boğazca Fâtmacık degilmidür?" der ve Beyrek onu da tanıyınca yerine oturur. Ardından Banu Çiçek oyuna çıkar. Oyuna çıkınca Beyrek'i tanır. Oyun, destanda kahramanın eşine kahramanı hatırlatan bir işlevdedir.

Oyun, kahramana babasını hatırlatan bir işlevdedir. Köroğlu'nun Kazak varyantı *Mezarda Doğan Köroğlu*'nda Köroğlu, çocuklarla aşık oyunu oynadığı sırada çocuklar babasını hatırlatan bir soru sorar ve Köroğlu annesinin yanına babasının kim olduğunu öğrenmek için gider.

Oyun; kahramana kardeşini hatırlatmak ve kardeşi olduğunu kanıtlamak için delil olarak kullanılmıştır. *Alıpmemşen* (Tatar)'de İrnek, ağabeyini yıllarca görmez. Ağabeyini zindandan kurtarmaya gittiğinde Alıpmemşen'i güreşmesi için giydirirler ve meydana çıkarırlar. İrnek'e bu yiğidi güreşerek yenerse ağabeyini zindandan çıkaracaklarını söylerler. Amaç, iki kardeşi birbirlerine öldürtmektir. Güreş meydanında güreşen iki kardeş, birbirlerini yenemeyince tanırlar. Birbirlerinin kardeşi olduklarını güreş oyunundaki deliller (güçlerinin denk olması) sayesinde anlarlar.

7.14 Sınama ve Yarış İşlevi

Destanlardaki oyunlar, sınama ve yarış aracı olarak da yer almaktadır. Kahraman oyunlarla çok çeşitli sebeplerle sınanabilmektedir. Han kızları, kendine eş olarak seçeceği kişiyi sınar. Kız Darıyka (Kırgız)'da Hz. Ali, Darıyka ile evlenebilmek için güreşir. Birbirlerinin güçlerini sınayınca ve güçlerinin aynı olduğunu anlayınca evlenirler. Oyundaki taraflar, birbirlerinin niyetini anlamak için birbirlerini oyunla sınar. *Zayatülek ile Susılu* (Tatar)'da destan kahramanı Zayatülek'i, ağabeyleri kuş avlamaya götürürler ancak amaçları kuş avlamak değil Zayatülek'i öldürmektir ama başaramazlar. Oyun, kahramanın cinsiyetini öğrenmek için bir sınama aracıdır. *Köroğlu*'nun Türkmenistan varyantında çocuğun aşıkla oynaması, onun erkek olduğu sonucuna varılmasını sağlar. Kahramanın zekâsı ve becerisi sınanırken oyun oynanır. *İdige ile Muradım* (Başkurt)'da Habrav İhtiyar, İdige'nin sezgilerini ve zekâsını sınamak için yomak (bilmece) sorar. Kahramanı tanımak amacıyla sınar. *Çora Batır (Tatar)'da* destan kahramanı Çora Batır'ın oku, kalenin merkezine saplanmıştır ve kimse çıkaramaz. Çora gelip çıkarınca han, Çora'yı sınayarak tanır. Kahramanı oyunlarla sınamanın en önemli işlevi, kahramana kazandıracak özellikleri göstermektir.

7.15 Ceza/Ödül İşlevi

Destanlardaki oyunlar, kahramanın mükâfat alması için bir araçtır. *Dede Kokut Oğuznâmeleri*'nden *Bay Büre Bey Oğlu Bamsı Beyrek Boyu'*nda Beyrek, Banu Çiçek'in Yalancı oğlu Yaltacuk ile yapılan düğününe gelir. Bu toyda eğlence olarak yapılan oyunu, ok atışını, Beyrek kazanır. Beyrek, Kazan'a isteğini (mükâfat) söyler. Kazan da onun isteğini geri çevirmeyerek yapar. Oyun, aynı zamanda kahramanın sevdiğine ulaşabilmesi için gösterdiği kahramanlıktır. Ok atışı, sevdiğine ulaşma yolundaki engeldir. Bu engeli aşarak sevdiğine ulaşmak için bir adım daha yaklaşır. Aynı zamanda bu oyunda, oyun aracının (ok) da hediye edildiği görülmektedir. Geçiş dönemi törenlerinden doğumda da oyunlar ve ödüller bulunmaktadır. Kız Darıyka (Kırgız)'da Şaysılda'nın doğumu için tertip edilen törendeki at yarışında hem kazanan kişiye hem de at eğiticisine ödüller verilir. Kırgız destanlarından *Manas Sagımbay Orozbakoğlu* ve *Cusup Mamay* varyantlarında Manas'ın doğum törenindeki oyunların sonunda ödüller vardır. *Kuzıykürpes* (Başkurt)'te babasının ölümünün yedinci gününde babasının mezarının etrafında at yarışı düzenleyerek babasını anar. At yarışının sonunda yedi ödül bulunmaktadır ve kazanan kişiye verir. Kağan tayin edilmesi üzerine oyunlar düzenlenir ve eğlenilir. *Ebrey Batır ile Alasabır* (Başkurt)'da tahta çıkma töreninde güreş yarışını kazanan Eberey'e, ipek kumaş ödüller verilir. Halk ödül olarak Eberey'i havaya kaldırır. Bu durum halkın Eberey'i han seçtiklerinin göstergesidir. "Türk hanlarının tahta çıkışında, onun bir keçe seccade veya halıya oturtularak yahut kalkan üzerinde havaya kaldırılması resmî tören gereği idi, hanın belirli zamanlarda, devlet ileri gelenlerine ve halka törenlerle ziyafet vermesi de hükümranlık icabı idi" (Kafesoğlu 1997: 269). Havaya kaldırma ritüeli, oyunun sonunda bir ödüle dönüşerek hakanı kutlama ve otoritesini kurma anlamı taşımaktadır. Geçmişte havaya kaldırmanın günümüzdeki izleri nikâh, mezuniyet, asker uğurlama, oyun gibi faaliyetlerde de devam etmektedir. *Alasabır* (Başkurt)'da Habantoy'daki at yarışının sonunda ödüller verilir. *Kurmanbek Sarıkunan Varyantı* (Kırgız)'nda at yarışı, er eniş (at üzerinde güreş), güreş, kökbörü oyunlarında kazanana ödüller verilir ve ata ak ipek kilimler serilir. Destanlardaki oyunlarda sadece kahramana değil kahramanın atına da ödüller verildiği görülmektedir.

Bazı oyunlar, karşıt güce ceza vermek amacıyla oynanmaktadır. Oyunda düşman ya da karşıt güç yenilince ceza verilir. *Er Töştük Cusup Mamay* Varyantı (Kırgız)'nda Celmeguz, canını kurtarabilmek amaçlı Er Töştük ile oyunlar oynar ancak oyunların hepsinde yenilerek ölmesine sebep olur.

Ceza, eylemin yapılmamasına yönelik uygulamalardır. *Kuzıykürpes ile Mayanhılıv* (Başkurt)'da Kuzıykürpes kızdığında, oyundaki çocukların ellerinden oyuncaklarını alarak çocuklara ceza vermektedir. Çocukların ellerinden oyuncağını alan kahraman karşısında çocuklar da aynı davranışı yapmayacaktır.

Ceza; kahramanı, olumsuz ya da sıkıntı veren bir şeyden uzaklaştırma işlevi de görmektedir. Bazı oyunlarda oyunu kazanamayanlar cezasını canıyla öder. *Ösküs Uul* (Altay)'da Ösküs Uul ile oyunlarla birbirlerini sınayan Karatı Kağan oyunun sonunda ölür. Böylece Ösküs Uul, ülkesine ve kendisine sıkıntı veren durumdan kurtulur.

Oyunlardaki ödül ve cezanın temelindeki düşünce, oyuncuların oyunun kurallarına uygun davranışlar göstermesidir. Uygun davranışlar gösterenler oyunda kazanır ve ödülünü alır, uygun davranışlar göstermeyenler ise oyunda kazanamayarak cezasını öder.

7.16 Ritüelistik İşlev

Ritüeller, oyunda bir eylem ortaya koyar. Oyunları oluşturan ritüellerdeki hareketlerdir. Ritüeller, bazen takım eylemi bazen de bireysel eylemdir. Riteülin içeriğinde "oyun ve büyü" kavramı yer almaktadır. Kültürün oluşumunun ilk basamağında yer alan oyun, insanın doğayı kendi çıkarları doğrultusunda denetim altına alma ihtiyacından ortaya çıkmıştır. Bu yüzden oyun, insanların temel gereksinimlerini karşılamak üzere ve büyülü düşünce yapısını harekete geçirerek ortaya çıkmıştır denilebilir. Oyun, kültürün bir unsuru olmakla beraber içinde büyü de barındırabilmektedir. Destanlarda büyü içeren oyunlar, dans ve tiyatro olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu oyunların ortak özelliği, görsel sanatları içermesidir.

Destanlardaki ritüelistik oyunlarda, kutsala düşman olan karşıt gücü yenerek kabul görmek amaçtır. Destanlarda büyünün içerdiği oyunları uygulayanlar büyücüler ve

şamanlardır. Uzmanlık gerektiren oyunların, başka bir deyişle olumsuz büyülerin uygulayıcıları, şamanlar ve büyücülerdir. Yakut destanlarından *Er Sogatoh*'ta şekil değiştirerek ve ayin (dans) yaparak Er Sogotoh'u kandıran kadın şamandır. Hakas destanlarından *Altın Çüs* destanında Altın Çüs'ün düğününe engel olmak isteyen ve dansıyla insanları etkileyen büyücü Kuğu İney'dir. Olumlu büyülerin uygulayıcıları kahramana yardım eden, kahramanı olumlu yönde etkileyen kişidir. *Ural Batır (v.)* (Başkurt)'da kahramanın eşi olacak kız Karağaş, çaldığı müzik ve dans ile Tırıhıv pınarında olan cin perilerini uzaklaştırmayı başarır.

Oyun ya da oyun aracıyla engeli aşmak *Tanaa Herel* (Tuva)'de ritüelistik bir işlev olarak karşımıza çıkar. Tanaa Herel, karşısına çıkan engelden aşık kemiği vererek kurtulur. Kahraman engeli aşarak yoluna devam eder.

Tiyatro olarak oyunun içinde büyü unsurunun olduğu söylenebilir. *Tülek (Tatar)* ve varyantlarında destan kahramanı Tülek, gülistan oyununu ürtekesine oynatırken sıkıntısını gidermektedir. Burada oyunun büyü etkisinden söz edilebilir.

Erginlenme, geçiş törenleri de ritüelistik bir oyundur. Çünkü oyunlar, kahramanın epik olarak yeniden var olmasını sağlar, erginleşir.

7.17 Kolektif Belleği Yaşatma İşlevi

Oyunlar, kolektif bilinç veya kolektif hafıza açısından da önemli bir işleve sahiptir. Kolektif bellek, toplumsal ve kültürel sözlü / yazılı / elektronik ortam ile yeni kuşaklara aktarılarak yaşatılmaktadır. Bu aktarım sürecinde geliştirilen farklı halk bilimi ürünleri mevcuttur. Bunlardan biri de destanlardır. Millet olma bilincinin aktarımında başvurulacak önemli kaynaklardan biri olduğu söylenebilir. Destanlar tarihte yaşanmış, gerçek olayları konu edindiği için gerçekten bahsetmek, gerçeğe yaklaşabilmek daha olasıdır. Destanlar, toplumların tarihini kurgulayarak kuşaktan kuşağa nakleden anlatılardır. Oyunlar, destanlardaki toplumun tarihinin görüntüsü, kolektif belleğin bir uzantısı ve aktarıcısıdır. Dolayısıyla oyun, kültürün taşıyıcısı ve yayıcısıdır.

Oyunlar, toplumun kültürel kodlarını barındırmaktadır. Kültürel kodları korumanın, yaşatmanın ve aktarmanın yanı sıra nesiller arası bağı korumada da oyunlar, önemli bir işlevi yansıtır. Oyuncuların oyun oynarken seyirciler onları gözlemleme fırsatı bulur ve sonucunda kendi kültürünün ortak belleğine özgü oyunları hafızasına kopyalamış olur. Oyunların oynandığı ortamlarda buluşan insanlar, sosyal ilişkilerini de yeniler ve güçlendirirler. Bu ortamlara katılım topluma kendi kültürüne has pek çok geleneği öğrenme fırsatını da tanır.

Oyunlar, geçmişe ve ortak belleğe ait olan kültürü aktarmasının yanında aynı zamanda o toplumun kimliğini de ortaya koymasını sağlar. Bu anlamda toplumun yaşayış biçimine, eğlenme vs. gösterme şeklinin de bir simgesi haline gelir.

7.18 Örtük İşlev

Türk destanlarındaki oyunlar, oyunlardaki kahramanlar, örtük bir şekilde birer hareketi, eylemi örneklendirmektedir. Bu eylemler, dinleyicinin bilinçaltına işler ve hayatta yapılması ve yapılmaması gereken davranışları da açık ya da örtük bir şekilde yansıtır. Örtük işlevler, "toplumsal yapıların etkinliklerinden doğan beklenmedik ek sonuçları içermektedir. Örtük işlevlerin bilinen amaçların yerine konulmaları, niyet edilmeden olmuş olabilir ve sonuçları bazen zararsız ya da önemsiz kalabilir" (Moore'dan akt. Açа ve Yolcu 2017: 52). Türk destanlarındaki oyunların, dinleyiciler üzerindeki rahatlama etkisi, örtük bir şekilde, metin dışı işlev olarak psikolojik etkisinin olduğunu göstermektedir. Kahraman oyunu kazandığında dinleyici oyunu kazanmış gibi hissetmektedir. Böylece kahraman tarafından kazanılan oyunlar, dinleyiciyi olumsuz düşüncelerden uzaklaştırarak iyileştirici bir etki sağlamaktadır. Metin içindeki işlevine bakıldığında ise kahramanda da aynı psikolojik işlevi yerine getirdiği düşünülebilir. Kahraman oyunu kazandığında istek ve arzuları yerine gelmektedir. Böylece oyunlar; rehabilite edici, sosyalleşmeyi sağlayıcı, kahramanın yaşadığı sendromlara cevap verici bir işlevi bünyesinde barındırır. Oyunları kazanan kahraman, dış faktörlerin yıkıcı ve bozucu etkisini azaltarak kahraman istediği yaşamı kazanır. Dolayısıyla Türk destanlarındaki kahraman oyunları, bir sıkıntıdan kurtulmak, isteğini veya arzusunu yerine getirmek, kimlik kazanmak, bir gereksinimini karşılamak amaçlı oynamaktadır. Bunlar örtük işlev olarak belirtilebilir.

Türk destanlarındaki oyunlarda kazanamayan oyuncunun "cezalandırılma"sından az bahsedilse de kazanan kişinin olduğu yerde kaybeden muhakkak olacaktır. Bazı destanlarda oyunu kazanamayan kişinin "küçük düşme" duygusu ön plana çıkarılmıştır. *Ural Batır (Başkurt)'t*a; Humay ile evlenmek isteyen Şülgen'i, Humay bahadırlık sınavına alır. Şülgen taşı kaldırma oyununda başarısız olunca küçük düşer. Burada destanların bu duyguları sosyokültürel bir işlevi olarak yansıtarak, ancak bunu örtük bir işlevde gerçekleştirdiği söylenebilir. Çünkü bireylerin duygularına ve davranışlarına yön veren toplumun sosyokültürel yapısıdır. Oyun kurma, yönetme, oyunda farklı rollere sahip olma gibi pek çok işlev de yine örtük işlev olarak değerlendirilebilir. Çünkü destanlarda bu bilgilerin yer almadığı görülmekle beraber oyunun yapısında olduğu düşüncesi hissettirilmektedir. Oyunun, vermek istediği mesaj ancak sosyokültürel bağlamı içinde bir mana ifade etmektedir.

Düğünlerdeki oyunlardan kazanılan ödüller de bu geleneğin ekonomik işlevini yerine getirmektedir. Ekonomik işlev de örtük bir işlev olarak değerlendirilebilir. *Bagış (Kırgız)'ta,* Bagış'ın oğlu Toltoy'un beşik toyunda Cakıp Bey kazansa da Toltoy'un babasının malsız kalmaması için çoğu hediyeyi almaz. Çünkü bir hanın malsız kalması ekonomik olarak gücünü yitireceğinin de göstergesidir.

Oyunlar örtük işlev olarak pek çok unsuru barındırır. *Karabek Batır (Kazak)'da* Kadirhan'ın oğlu Karabek'in altı yaşındayken aşık oynaması, örtük bir şekilde ileride avcılık, atıcılık ve nişancılık, dikkat, hamle yapma, isabet ettirme, mücadele, rekabet, kazanç ve kaybetme gibi unsurları destanda, olay örgüsünde yer almasa da düşündürür.

Oyunlara katılan insanlar, birbirlerini tanıma imkânına sahip olmaktadır. Bu durum destanlarda bahsedilmese de örtük bir işlev olarak değerlendirilebilir. Özellikle çalgılı ve oyunlu eğlenceler, gençlerin birbirini tanıma fırsatını yakalayacağı ortamlardır. Genç kızlar, erkekleri izleyerek onları tanıma şansını elde edebilirler.

Türk destanlarındaki atışmaların da oyun olarak yer aldığı tespit edilmiştir. Atışma aracılığı ile kız ve erkeğin birbirine mesaj verme işlevi de örtük bir işlev olarak görülebilir.

Örtük bir işlev olarak değerlendirilebilecek bir başka husus, anlatıcıların belleklerinde ya da anlatıcının dinleyicinin belleğinde olduğunu düşünerek destan anlatımı sırasında oyuna yer vermesi, oyunların dinleyicilerin kendi kültürlerine ait olduklarını, onların topluma karşı beslediği duyguları güçlendirmesini ve böylece insanlarda güvenlik duygularının oluşmasını sağlamaktır.

Oyunların oynandığı zamanlar, durumlar o milletin tanıtımına da katkı sağlamaktadır. *Ebrey Batır (Başkurt)'da* Habantoy'daki oyunların varlığı ve günümüzde de Başkurtlarda Habantoy'da oyunların oynanması kültürün devamlığını ve yaşatıldığını göstermektedir. Çünkü "Halk bilgisi ürünleri sadece geçmiş zamanların yaratmaları değil, aynı zamanda günümüzde de yaşayan, yaşatılan ve yaratılan değerlerdir." (Ekici 1998: 27). Yaşatılan bu değerler kültürün de sürdürülmesini sağlamaktadır.

7.19 Benzetme İşlevi

Oyun adları bir benzetme unsuru olarak da kullanılmıştır. Örneğin, Kazak destanlarından *Şora Batır Destanı* Molla Musa Varyantı'nda Narikbay'ın oğlu Şora Batır, çocuklarla aşık oynarken kavga çıkınca kökpar oyunundaki kökparı yatırır gibi kavga ettiği çocuğu yere yatırır. Burada ifade edilen kökpar, kökpar oyununa bir göndermedir. *Manas'ın Cusup Mamay Varyantı*'nda aşık oyunu sırasında kavga çıkar ve ootorpok (kökbörü) oyunundaki oğlak kapışanlar gibi oynadıklarını anlatmak amacıyla oyun adından faydalanılır.

8. DESTAN KURGUSUNDA OYUNUN YERİ

Kurgu; destanlardaki yapının iç bütünlüğünü sağlayan, anlatıcının hafızasında yer alan parçaların bütünü bozmayacak şekilde yerleştirilmesiyle oluşur. Destanda birbirine benzeyen ögeleri toplayıp farklılıkları ortaya koymak kurgunun ortaya çıkmasını sağlayacaktır. Şerif Aktaş (2013: 30)'a göre kurgu (kurmaca), sanat eserlerinin bir özelliği olup "inandırıcı, çağrıştırıcı ve düşündürücü" olmalıdır. Kurmaca metinlerde, gerçek denilen her şey değişikliğe uğrayarak metnin dünyasına girmektedir (Aktaş 2013: 18). Destan, masal, halk hikâyesi, mesnevi, modern hikâye ve romanda anlatma esas olduğu için bu tür metinler anlatma esasına bağlı edebî türlerdir (Aktaş 2013: 31). Başka bir deyişle bu metinlerde anlatma ve nakletme esastır. Bu metinlerin tamamında bir anlatıcı bulunmaktadır.

Destan türünün kurgusu, destan kahramanının biyografisini ortaya koyar. Dursun Yıldırım (1998: 150), Türk kahramanlık destanlarının konularının genel çizgilerinin birbirine benzediğini belirtir. O halde destan kurgusu genel itibariyle özetlenirse yaşlı bir anadan ve babadan doğan kahraman olağanüstü bir çocukluk dönemi yaşar. İlk kahramanlığını gösterdiğinde ad alır ve böylece yetişkinler safhasına geçer. Bunu kahramanın eş araması, evlenmesi, ailesi düşman tarafından esir düşmüşse ailesinin kurtarılması, öldürülmüşse intikamlarının alınması, düşmanı yenmesi takip eder. Destanların konusunun kahraman üzerinde toplanması, anlatıcının anlatıdaki kurgusunun mekanik olduğunu göstermektedir. Ancak bu kalıplaşmış tarz, anlatıcının bakış açısına, geleneğe has çeşitlemesine, dinleyicisine ve diğer özelliklere göre değişebilmektedir. Campbell (2013: 42-198), kahramanın mitolojik macerasını "ayrılma, erginlenme ve dönüş" monomiti ile açıklar. "Bir kahraman olağan dünyadan çıkıp doğaüstü tuhaflıklar bölgesine doğru ilerler: burada masalsı güçlerle karşılaşır ve kesin bir zafer kazanılır: kahraman bu gizemli maceradan benzerleri üzerinde üstünlük sağlayan bir güçle geri döner" ifadesiyle evrenin monomit teorisi adını verdiği mit üzerine inşa edildiğini savunur. Türk destanlarındaki oyunların akışı ile monomit teorisi büyük oranda benzemektedir. Oyun, erginleme sürecinin ilk aşamasında yer almaktadır. Monomit'in "Erginlenme" bölümünün ilk aşamasını "Sınavlar Yolu" oluşturmaktadır. Destan kahramanını erginleştirecek, olgunluğa ulaştıracak sınavlara

(oyunlara) tabi tutulur. Sınavlar yolunu başarıyla tamamlayan kahraman engelleri aştığında bir ödülle ödüllendirilir. Bu ödüller maddi ödüller olabileceği gibi manevi ödüller de olabilmektedir. Kahraman kendi yurduna eşini alıp döner ve mutlu bir hayat yaşar. Görüldüğü üzere özellikle kahramanın kendini bulma ve erginleşme sürecinde [yola çıkış-erginlenme(oyun)-dönüş] oyun olmazsa olmaz bir olgudur. Kahraman sınavlar (oyunlar) sayesinde olgunlaşır. Bu oyunlar sayesinde anlatıcı, kurguda kahramana duyulan güveni artırır. Bu durum anlatının inandırıcılığını etkiler.

Türk destanlarında yer alan oyunların destan kurgusundaki rolünü ortaya koyabilmek için kişi, olay, mekân, zaman, anlatıcı, dinleyici ve oyun ilişkisi ele alınacaktır. Ayrıca epik kurallardan hareketle oyunların kurgudaki yeri belirlenmeye çalışılacaktır.

8.1 Kişiler

Destanlarda kurgu, destan kahramanı etrafındadır. Ramazan Korkmaz (2018: 11-12)'a göre anlatı metinlerinde kurgu, tematik güç ve karşı güç adı verilen iki unsurun çatışması üzerine kurulur. Ona göre entrik kurgunun temeli, başkişi üzerinedir. Destandaki kişiler, özellikle destan başkahramanı, anlatıcının en görünür biçimidir. Anlatıcı olayları; zaman, mekân ve kişiler etrafında anlatarak yeni bir kurgu oluşturmaktadır. Belli ya da belirsiz bir zaman ve mekân aralığında anlatılan oyunlar, kurgu vasıtasıyla konuyu bütünleyip birleştirir. Kurgu; hareketin özelliklerini, konunun gelişmesindeki olayları, serim, düğüm, çözüm gibi durumları verir. Konuya dâhil olan üslup da kurgunun bir özelliğidir. Böylece destanların aktarımı, hatırlanması kolaylaşmaktadır. Destandaki motifleri, kurguya göre incelemek gereklidir. Motiflerin benzerlik göstermesi, destandaki konuya ve biçime göre değişir. Başka bir deyişle destanda kurgu, kahramana ve anlatıcıya bağlı olarak değişir, gelişir ve çeşitlenir. Kurgunun değişmesi de motiflerle olmaktadır. Bu yüzden anlatılardaki parçalar etraflı bir şekilde araştırılmalıdır. Ancak o zaman anlatıların vermek istediği mesajlar anlaşılacaktır. Türk dünyası destanlarında geçen oyunlardaki benzerlikleri ve farklılıkları ortaya koymak, oyunun kurguda bir yeri olup olmadığı konusunda fikir verecektir. Anlatıcı, destan kahramanını zorlu mekânlardan geçirerek kahramanı sınamak ve dinleyicin gözünde başarılı ve ideal bir kişilik olarak göstermek ister

(İbrayev 1998: 138-152). Destanlardaki oyunlarda yer alan izleyici, hakem oyundaki dekoratif unsur durumundaki kişileri kapsamaktadır.

Oyunlar, destanda anlatılan kişilerin birbirlerinin karakterini anlamada da kurguya etki eder. Örneğin Şırdakbek (Kırgız)'te at yarışı oyunu sırasında Çagayhan, Şırdakbek'in karısının nasıl biri olduğunu anlayacak ve onun aklını çelecektir. Şırdakbek'in hanımı da Çagayhan'ı istemesine sebep olacaktır. Bu durum da Şırdakbek'in karısının kötü sonunu hazırlayacak yani ölmesine sebep olacaktır. Oyun, kurgudaki kahramanların karakterini anlamayı sağlar. Kahramanların başlarına ne geleceğinin haberini dinleyiciye önceden hissettirir.

Bahadır erkek kahramanların yanı sıra Türk epik destanlarda bahadır kız kahramanlar da destandaki oyun kurgusunda yer almaktadır (Kırk Kız Destanı'ndaki Gülayım, Banu Çiçek vs.). Jirmunskiy (2018: 275), "evlenme yarışlarının arkaik şeklinin" destanlarda korunduğunu ifade eder. Evlenme yarışları, damatların güç ve kabiliyetlerini sınamak amacını taşımaktadır. Türk epik destanlarındaki evlilik yarışmaları damatla gelin arasında geçmektedir. Evlilik aşamasında kızla kökbörü oynayan, ok atan damat adayları kazanırsa eşi olur.

Türk epik destanlarındaki oyunlarda kahramanlar, insanlarla sınırlandırılmamıştır. Aynı zamanda hayvanlar ve mitolojik kahramanlar da oyuna katılmıştır. Türk destanlarındaki kurguda oyunlar, kahramanların faaliyetleri etrafında toplanmıştır. Başkahramanla ilgisi olmayan bir oyun, destanlarda yer almamaktadır. Mevcut oyun, kahraman etrafında gelişir ve biter. Oyunun bitmemesi demek, oyun hangi amaçla yer alıyorsa o amaca da ulaşılamaması demektir. Oyun kızıştığı ve oyundaki hileden dövüşün çıktığı anda bile kahramanın her adımı izlenir ve artık oyundaki hileyi yapan kişinin kahraman tarafından nasıl öldürüldüğü ya da cezası anlatılır. Destanlardaki oyunlar, oynayan kişiler arasında (kahraman-rakip) eşitlik ister. Böylece oyun; dinleyicide adalet, eşitlik gibi genel anlayışlar ve görüşler meydana getirecektir. Oyunda eşitsizlik olursa, destan kurgusu bunu gizlemez. Oyunda eşitsizlikten çıkan kavgadan bahsedilir. Mübalağalı bir biçimde bu tarihi gerçeği anlatır ve yine kahramanı ideal derecesine yükseltir. Dinleyiciler ideal tipi örnek alır. Bu yüzden kahraman, olumsuz bir davranış sergilemez. Çünkü destan kahramanları, oyundaki

tüm hareketlerini sadece kendisi için değil tüm toplum için gerçekleştirir. Oyun, kahramanın kahramanlığını gösteren bir motiftir. Oyunu kazanan kahraman şöhrete ulaşır. Destan kurgusunda kahraman, oyunu kazanmayı da toplumsal bir amaç için yaparsa o zaman halk, kahramanı tanır ve üne kavuşur. Oyunlardaki olumlu kahraman ideal tipi, olumsuz kahraman ise rakibi simgelemektedir. Kahramanın, olumsuz tiple oyun oynamasında birlik ideali vardır. Ülkesini oyunda kazanarak kurtaran kahraman, ülkesindeki insanları huzura kavuşturur ve böylece birlik ideali sağlanmış olur.

Oyunlardaki seyircinin varlığından çok az da olsa bazı destanlarda bahsedilmiştir. Örneğin, Tatar destanlarından *Alpamşa*'da Alpamşa'nın Sandugaç'ı almak için yarıştığı taş kaldırma yarışında, Kırgız destanlarından *Kız Darıyka*'da babasını bulmak için çıktığı yolda kardeşleri ve babasıyla yarıştığı güreşte, *Bagış* (Kırgız)'ta Bagış'ın ve *Manas Sagımbay Orozbakoğlu Varyantı* (Kırgız)'nda Manas'ın doğum toylarındaki oyunlarda, *Ebrey Batır ile Alasabır* (Başkurt)'da Eberey'in tahta çıkma törenindeki güreşinde, Altay destanlarından *Ösküs Uul*'un Karatı Kağan ile olan güreşinde seyirci bulunmaktadır.

Genellikle Türk epik destanlardaki kahraman, oyunda teke tek yer almaktadır. Başka bir deyişle oyunda iki oyuncu vardır ve biri olmadan diğeri olmaz. Destanlarda bir oyun varsa o oyunu destan kahramanı gerçekleştirmekte ya da destan kahramanına etki etmektedir. Oyun motifini meydana getiren sebepler vardır. Kahramanın çocukluk, gençlik, evlilik, ölüm gibi zamanlarda oyun motifi ortaya çıkmakta ya da hatırlatılmaktadır. Örneğin, Gülayım evlenirken küçüklüğünde hangi oyunlar oynatıldığı anlatılır. Destan kahramanı bu oyunları çocukken, annesinin isteği üzerine çıkıp oynayarak ya da babasından öğrenebilmektedir. Kahramanın kahraman bir yiğit olmasını isteyen, ok yay atmasını öğreten ailesidir. Dolayısıyla kahramanın ailesi de kahramanı oyunlarla kendileri yetiştirdiği için oyunlarda yenilmesini istemez. Burada "Hüneri oğul atadanmı görür öğrenür" (Tezcan ve Boeschoten 2001: 97) ifadesinin karşılığı Türk destanlarındaki oyun kurgusundan da anlaşılmaktadır. Kahramanın babasının yaşlanıp gücünün azalmaya başladığı noktada kahraman oyun ile yiğitlik göstererek babasının kahramanlığını oğlu göstermeye başlar. Destanlarda kahramanın kusurları pek söylenmez. Çünkü kahraman, ideal bir tiptir. Kahramanın idealleştirilmesi daha destanın başında kahramanın abartılı büyüme serüveninde

ortaya çıkar. Oyun, idealin gerçekleştirilmesini sağlayan bir görüntüdür. Destanın fikri ve amacı da oyun sayesinde gösterilmeye çalışılır. Dolayısıyla kahraman oyun ile de yani oyunu kazanmasıyla da idealleştirilmektedir. Ancak oyunda hile yaparsa bu hileyi neden yaptığı ifade edilmektedir. Örneğin, Başkurt destanlarından *Kuzıykürpes Destanı*'nda Kuzıykürpes'in hangi durumlarda hile yaptığı anlatılır. Oyunbaz ile oynamak kahraman için zor bir mücadeledir. Çünkü oyunlarda kahramanın temel amacı, kahramanlığını ispatlamak ve gücünü göstermektir. Aktaş'a göre tematik güç, olaya ilk dramatik hamleyi verendir ve tematik gücün karşısında bir rakibe gerek duyulmaktadır (2013: 46). Oyun motifi kahramanı, diğerlerinden farklı göstererek "asıl kahraman" olduğunu gösterir. Destanın başında anlatılan oyun ile kahramanın başkalarına benzemeyeceği hissettirilir. Kahraman, hiçbir zaman sıradan bir oyuncu değildir. Oyundaki abartılı anlatım, dinleyiciyi etkileyerek dinleyicinin bir olaydan diğerine geçmesini sağlayacaktır. Hangi kahraman olursa olsun oyunu kazanmak zorundadır. Oyunu kazanan kahraman; huzurlu, mutlu bir vatana kavuşur. Başka bir deyişle idealine ulaşmaktadır. Kahramanın oyunda yenilmesi destan tabiatına aykırıdır. Kahraman ya oyuncuyu yenmek ya da öldürmek zorundadır. Oyundaki rakibi yenmek, yok etmek kahramanın vazifesi gibidir. Bu yüzden oyunda yenilen bir kahraman olursa, çok az olsa da var, bu yenilgiyi kabullenmeyen kahraman ülkesine dönmez ve bu durumda destan da mutlu sonla bitmez. Örneğin, Başkurt destanlarından *Targın ile Kujak Destanı'*nda oyunda yenilen kahraman, ülkesine dönmediğinden sevdiği kızı başkası alır. Oyunla kahramanı yenmeye, daha geniş bir biçimde düşünülürse vatanı bölmeye çalışan rakip; kahraman sayesinde bu idealini gerçekleştiremez. Dolayısıyla oyunu kazanamamak, toplumsal birlik üzerinde bir tehlike oluşturur.

Oyun, destandaki kurgunun bir parçasıdır. Tasasız hayat oyunla bozulmakta ve kahramanın tehlikeye düşmesine sebep olmaktadır. Kahramanın bu tehlikeden kurtulması gerekmektedir. Oyunla başlayan eğlenceler, olaylar, problemler oyunun bitmesiyle de biter. Oyuncu seçiminden, oyunun kuralından bazı destanlarda bahsedilmekte, bazı destanlarda bahsedilmemektedir. Destanın kurgusundan kaynaklı olan bu durum, anlatıcının tercihine göre değişebilmektedir. Destandaki kahramanı, pasiflikten aktif bir duruma geçiren sebep oyundur. Örneğin, özellikle sahte düğünlerde kahraman, düğüne gelir ve bir oyun göstererek kahramanlığı, yiğitliği ve

dolayısıyla kendisini orada bulunan halka tekrar hatırlatır. Tatar destanlarından *Alıpmemşen Destanı'*nda Alıpmemşen'in karısı Mercensılu'nun düğününde düzenlenen ok yarışında Alıpmemşen kendi yayını çekip atınca eşi Mercensılu, Alıpmemşen'i tanır. Kırgız destanlarından *Canıl Mırza*'da oyun, Canıl'ın yurduna dönmesini sağlar. Oyun, bir sebepten doğar ve kahramanın kaderi için önemli bir işleve sahiptir.

Kahramanların oyunlardaki rakipleri olağanüstü güçlere sahip olan hayvanlar da olabilmektedir. Örneğin, *Dede Korkut Oğuznâmeleri'*nden *Dirse Han Oğlu Boğaç Han*'da Dirse Han'ın oğlancığı boğa ile güreşir. Kahraman büyüyüp ilk erginlenme gösterisini yapıp oyununu oynadıktan sonra ad almaktadır. Bu duruma örnekler artırılabilir. Kahramanın oyunda oynadığı kişiler gerçek ya da tarihte yaşayan milletlerden kişiler de olabilmektedir. Örneğin Kazak destanlarından *Şora Batır Destanı'*nda oyunda Kazak ile Türkmenlerden kişiler vardır ve oyundaki kavga, ilerde Kazak-Türkmen savaşının çıkmasına sebep olacaktır. Oyun, tarihi bir olayın ana nedenini oluşturacaktır. Destandaki kahramanlar, halkın önderi olduğu gibi oyunun da kurucusu ya da oyundaki en önemli kişidir.

Oyun, kurguda kahramanın deneyim ve tecrübe kazanmasını sağlar. Örneğin, Gagavuz destanlarından Köroğlu Destanı'nda Aydın (Köroğlu) babasından ata binmeyi ve güreşmeyi daha çocuk yaşta öğrenir. Kahramanlar, oyunlar aracılığıyla yaşadıkları kültürle ilgili bilgileri almaktadır. Bunları oyun şeklinde öğrenmesi, büyüyünce Bolu Beyi'nden intikam almasını kolaylaştıracaktır. Oyunun kurgudaki yeri bu bakımdan önemlidir.

Atlı oyunlar destanlarda çok geniş bir biçimde yer almaktadır. Atlı-göçebe yaşamın bir zorunluluğu olan at, kahramana her zaman yardımcı olan, onunla ilgili oyunları ona kazandıran bir yoldaş olarak karşımıza çıkmaktadır. At; kahramana oyunları kazandırır, hızla kahramanın isteklerini yapar ve oyun kurallarına uyarak hile yapmadan kahramanı başarıya ulaştırır. Atlı oyunlar, Türk destanlarında bolca yer almakta, gerçekçi ve olağanüstü kavramlarla anlatılmaktadır.

Oyun adının belli olmadığı ancak çocuk oyunu olduğu anlaşılan destanlarda anlatıcı, kahramanın henüz çocuk yaşlarda olduğunu vurgulamak başka bir deyişle zamana gönderme yapmak amacıyla oyun ve oynamak ifadesini kullanmıştır ya da kahramanın çocukken oyunlarla büyüyen bir çocuk olduğunu ifade etmek amacıyla oyun ya da oynamak kavramından bahsetmiştir. Bunlara örnek olarak Kazak destanlarından *Karabek Batır Destanı*'nda Karabek, daha beşikteyken oyunlar oynamaktadır. Kahramanın bebekken oyun oynaması; destanın ilerleyen kısımlarında bu oyunların boşuna olmadığını, daha çocuk yaşta oyunlarla eğitilen kahramanın, çıkan savaşı da kazacağını göstermektedir ki *Karabek Destanı*'nda Karabek, Kalmuklar ile yapılan savaşı kazanır. Tuva destanlarından *Mögaa Şagaan Toolay Destanı*'nda Malçın- Ege Han'ın küçük oğlu oyun oynamaktadır. Sadece anlatıcının kahramanın çocuk yaşta olduğunu vurgulamak amacıyla "oynamak" eylemini kullanır.

Oyun, destandaki kurguda dinleyiciye gizli mesajı aktaran bir unsurdur. Oyun sebepleri anlatıcı tarafından gizli bir mesaj olarak da verilebilmektedir. Kırgız destanlarından *Manas Destanı Cusup Mamay Varyantı'*nda Manas, doğmadan önce ormanda Manas'ın annesi Çıyırdı'nın karşısına, ilerde Manas'ın kırk yiğidi olacak çocukların aşık oynarken çıkması, Manas'ın da ilerde bu oyunu oynayacağını gösteren bir işarettir. Çünkü Manas, çocukken aşık oynar ve ödül kazanır. Anlatıcı bunun olacağını dinleyiciye daha destanın başında kahraman doğmadan önce sezdirir. Bunun yanı sıra destan kahramanının iyi bir atıcı ve nişancı olacağının da göstergesidir.

Oyunlarda kazanılan ödül, destan kurgusunda kahramanın işine yarayarak ülkesini kurtarıp şöhret sahibi olmasını sağlar. Örneğin, Sura Batır (Başkurt)'da meclisteki eğlencede elmas kılıcı kazanan Sura Batır, elmas kılıç ile savaşa gider ve kahraman ülkesini kurtararak ün kazanır. Başka uruklar onu tanır, ülkeyi huzura kavuşturur.

Oyun, destanlarda bir motif olarak yer almaktadır. Stith Thompson'un hazırladığı *Motif Index of Folk Literature* adlı çalışmasında da "A1101.2.3. Oyun, F697. Oyunun kökeni, A163.1. Tanrılar arasında oyunlar, A163.1.1. Tanrı satranç oynar, A1468. Yetenek oyunlarının kökeni (ev içi), A1468.1. Satranç oyununun icadı, A1495. Sokak oyunlarının kökeni, A1495.1. Top oyununun kökeni, A1549.3. Dini oyunların kökeni, B298. Hayvan oyun oynar, F267. Periler oyunlara katılır, K855. Ölümcül oyun,

K1952.2. Seni yakalayayım (oyun), H.1537. Test: Vahşi canavar ile oyun oynamak, H375. Gelin yarışması: Oyun, H332.1.2. Talip testi: Gelini oyunda yenmek, H331.14. Damatlık yarışması: Kuvvet/güç imtihanları, P203. Ataların kemikleri ile oyun, F451.5.3. Kemikli oyun, Z21.1. Satrancın kökeni, H509.3. Bir imtihan olarak satranç oyunu, K869.2. Aldatıcı saklambaç oyunu, A1468. Skeç oyunlarının kökeni, K11.8. Atış oyunu: Kör adamın nişan alması, F617. Güçlü güreşçi" gibi oyunları ve oyunların ortaya çıkışını konu edinen anlatmalarla ilgili motifler mevcuttur [URL-29). Motifler, anlatılarda, destanlarda, kurguyu etkileyen bir unsurdur. Böylece destanı; monotonluktan çıkaran, dinleyiciyi sıkmayan yapı, oyun motifidir. Örneğin Kazak destanlarından *Kulamergen-Joyamergen Destanı*'nda babası Kulamergen'i kurtarmak isteyen oğlu Joyamergen kılıç kını içindeki saklı bıçağı almak için annesine atçılık oyunu oynamak istediğini söyler. Burada atçılık oyunu bir motif olarak yer alıp babasını kurtarmak isteyen kahramanın araç olarak kullandığı ve kurguya etki eden bir faktör olduğu görülmektedir. Kılıç kınını alıp babasını kurtarır. *Edigey Destanı*'nın Tatar varyantında bir kişi hırsızlık yaparak çocukların bindiği değnek atı çaldığında Edigey'in o kişi hakkında verdiği karar sayesinde Toktamış Han onun sarayda kalmasını istemiş ve onu Aytulı adında güzel bir kızla evlendirmiştir. Ayrıca Edige ata biner, yay çekip ok atar. Bu başarıları sayesinde Toktamış Han'ın yurdunda kalır. Kurguya etki eden oyun aracı olarak değnek atın çalınması bir motif olarak yer almaktadır. Altı yaşındayken ata binmesi ve yedi yaşındayken yay çekip ok atması da kurguda önemli olan bir unsurdur. Bu sayede şana, şöhrete kavuşup hanın dikkatini çeker. Tatar destanlarından *Zayatülek ile Susılu Destanı*'nda Sarı Mokas'ın genç hanımından doğan oğlu olan Zayatülek ile ağabeyleri; at yarıştırma (at çabış), ok atma (uk atuv), kuş atıp kuş avlama (koş çöyiştirüv) gibi oyunlar oynar. Ağabeyleri, Zayatülek hep birinci geldiği için kıskanarak plan yaparlar. Zayatülek'i ortadan kaldırmak isterler. Bu oyunlar kurguda kahramanın yetenekli olduğunu gösteren, bundan dolayı çevresi tarafından kıskanılan biri olduğunu ifade etmek için kullanılır. Kurgu tamamıyla Zayatülek'in ağabeylerinin kıskanması ile gelişen olaylardan oluşur. Başkurt destanlarından *Ural Batır* (versiyonu)'da Ural, devin çocuklarına taş taşımaktadır ve devin çocukları bu taşları birbirlerine atarak taş atma oyunu oynamaktadır. Bu oyun, kurguda önemli bir işleve sahiptir. Ural, devin çocuklarını bu taş ile öldürecek ve destanda Ural'ın dev ile mücadeleleri anlatılacaktır.

Kahraman; oyunda zorbalık yapar, rakipler de onun bilmesi gereken bir durumla karşılık verirse olayların akışı değişir. Bu durumda oyundaki akışı değiştiren mesele kahramanın nişanlısı, kardeşi, babası vs. ile ilgilidir. Örneğin, Başkurt destanlarından *Kuzıykürpes ile Mayanhılıv Destanı'*ndaki güreş oyununda; Kuzıykürpes, yaşlı kadının çocuğunu bayıltır ve bunun üzerine Kuzıykürpes, Mayanhılıv'ın onun gelini olduğu haberini yaşlı kadından alır. Bu durum, aynı zamanda kahramanın çocukluktan çıkıp büyümesi ve evlenmesi gerektiğini gösteren bir ögedir. *Kuzı Kürpe ile Bayan-Sılu* (Tatar)'da ok atarak eğlenen Kuzı Körpe, çocukluktan çıkması gerektiğini oyun sırasında öğrenir. Kırgız destanlarından *Canış ile Bayış Destanı*'nda Canış, Bayış ve kırk yiğitleri sungur salıp avlanmaya çıktıları sırada salıncakta sallanıp oyun oynayan kızları görünce o kızları salıncaktan düşürüp oyun oynamak ister. Oyun, kurguda kahramanı yolundan döndüren bir işleve de sahiptir. Salıncakta sallanan kızların urganını kesen Bayış'a kızların başı Asılşa, Bayış'a Kırgız'ın önceki savaşını ve bu savaştan dolayı Kalmuklara ağır vergiler ödediklerini söyler. Bunun üzerine kahraman, zorlu bir mücadeleye çıkar. Zaten destan kurgusu, bu iki kahramanın kahramanlıklarını anlatan oyunlarla başlar. Babaları, Suban adlı kişiden kılıç çalıp mızrak ve tüfek atmayı öğretmesini isteyerek daha çocuk yaşta eğitim aldırır. Çocuklar canları sıkılınca kuş avına çıkar, aşık oynar. Dolayısıyla oyunlar, kahramanların ileride çok iyi atıcı, nişancı olacaklarının da göstergesidir. Anlatıcı, destan kurgusunda bu iki kahramanın oyunlarla öğrendiği savaş talimi içeren alıştırmaları anlatarak, destanın ilerleyen bölümlerinde işlerine yarayacağının mesajını vermiş olur. *Kuzı Kürpeç Bilen Bayansılu* (Tatar)'da Kuzı Kürpeç çocuklarla oyun oynadığı sırada kazansa da kazanmasa da çocukların aşıklarını alınca çocuklar da ona bir nişanlısı olduğunu, Kuzı Kürpeç'in oyun oynaması yerine gidip nişanlısını bulması gerektiğini söylerler. Böylece destan kurgusu değişir. Anlatmaya bağlı edebî eserlerde dekoratif unsur durumundaki kişiler "mahallî rengi aksettiren, dikkatlere sunulmak istenen olay veya olay parçasına ait tablonun gözler önünde daha iyi oluşmasına hizmet eden kişiler"dir (Aktaş 2013: 49). *Mezarda Doğan Köroğlu* (Kazak)'nda aşık oyununda kahraman zorbalık gösterince çocuklar karşı saldırıya geçer. Çocuklara yiğitlik göstereceğine babasının kim olduğunu öğrenmesi gerektiğinin mesajı verilir.

Türk destanlarındaki bazı oyunların kahramanı harekete geçiren, maceralara sürükleyen bir unsur olduğu görülmektedir. Oyunlarda kahramanın durumu ve oyuncu

olarak ne yapacağı kahramanın hareketine bağlıdır. Oyunu kazanarak zulme, kötülüğe izin vermez. Böylece kahraman ideal duruma ulaşır. Bu açıdan oyun, kahramanın idealleştirilmesini gösteren bir unsurdur. Destanların fikri ve amacı, oyun aracılığıyla gösterilmeye çalışılmaktadır.

8.2 Olay

Anlatmaya bağlı edebi türlerde anlatıcının sunduğu olay/vaka gerekli olan bir unsurdur. Anlatıcının, anlattıklarını nasıl, nereden, kimden öğrendiğini söyleme ve belirtme zorunluluğu yoktur (Aktaş 1991: 95). Olay/vaka "herhangi bir alâka ile bir arada bulunan veya birbiriyle ilgilenmek mecburiyetinde kalan fertlerden en az ikisinin karşılıklı münasebetlerinin tezahürüdür" (Aktaş 1991: 48). O hâlde anlatmaya bağlı bir tür olan destanların da en önemli özelliği olaylarıdır ve her olay, her destanda farklı şekillerde örülmüştür.

Türk destanlarındaki oyunlar; kahramanın çocukluk döneminde kahramanın kahramanlığını, yiğitliğini göstermede, evlilik çağında sevgiliyi elde etmede, sınama ve yarışta, ölüm törenlerinde anma ve hatırlamada, eğlencelerde eğlenmek ve hoşça vakit geçirmenin bir unsuru olarak, savaşlardan önce savaş talimlerinde, dans etmede, kukla (tiyatro) oynatmada kurgunun bir aracıdır. Kahraman savaşçıya benzeyen sevgiliyi elde etmeden önce yarışmalara katılarak görevlerini yapar. Kahraman oyunlarda kazanmak zorundadır (Reichl'den akt. Ekici 2017: 162). Türk epik destanlarında damadın ve gelinin yarıştığı oyunlarda, savaşçı motifi ile oyun motifinin birleştiği görülmektedir. And (2003: 37)'a göre oyunun hem şaman hem de şaman törenlerindeki eylem ve ritüelleri karşılaması oyunların daha önceden büyü törenlerindeki taklitlerin bir uzantısı olduğunu göstermektedir. Destanlardaki dans ve tiyatro olarak oyunlar, bu durumun açıkça göstergesidir.

Destan kurgusu genel itibariyle özetlenirse yaşlı bir anadan babadan doğan kahraman olağanüstü bir çocukluk dönemi yaşar. İlk kahramanlığını gösterdiğinde ad alır ve böylece yetişkinler safhasına geçer. Bunu kahramanın eş araması, evlenmesi, ailesi düşman tarafından esir düşmüşse ailesinin kurtulması, öldürülmüşse intikamlarının

alınması, düşmanı yenmesi takip eder. Oyun, kahramanın çocukluğunda başlar. Kahramanın yiğitliğini, yeteneğini göstermede önemli bir olgudur.

Türk destanlarında evlilik amaçlı çıkılan sınavlar ya da kadınların kendilerine eş seçmelerine genişçe yer verilmektedir. Bu evliliklerde sınamak için oyunlar da bolca bulunmaktadır. Türk destanlarındaki oyunların konusu genellikle kahramanın evlenmek için oynadığı oyun ve bununla ilgili olarak farklı sınamalardan geçmesidir. Evlenmek için oynanan oyunlar, kahramanın yiğitliğini görmek ve sınamak amacıyla destanlarda bulunmaktadır. Örneğin kahraman, kız ile tek başına oyun oynar ve kızı yenerek alır ya da kahraman, kardeşlerine eş almak için oyunlar oynar. Küçük kardeş kahraman olduğu durumlarda ağabeyleri onu oyuna götürür ve oynamasını sağlar, kazanarak kızı alırlar. Kahraman evlenmek için uzun bir yolculuğa çıktığında ona yardım eden dostları da o kızı almak için oyun oynamaktadır. Kahraman, kızın babası ile oyun oynar, kazanır ve han kızını alır. Kahramanın evlendikten sonra kızın yurdunda yaşaması (Tatar destanlarından Tülek destanı ve varyantları), o yurtta yalnız kalması ve can sıkıntısını, ülke özlemini gidermek amacıyla kahramanın kendisine oyun bulması ve oynayarak az da olsa sıkıntısını gidermesi Türk destanlarında yer almaktadır. Evlilik ve beraberinde gelişen olaylar Türk destan kurgusunda çok geniş bir şekilde bulunmaktadır. Kızı alan kahraman ülkesine gelince de vatanında mutlu, huzurlu bir şekilde yaşamaya başlar. Düşmanların olmadığı, huzurun ve mutluluğun olduğu bir yurt kurma fikri dinleyicide sağlamlaşır. Kırgız destanlarından *Manas Cusup Mamay Varyantı*'nda Kırgızların dağılmadan önce yurdunda toylar ve törenlerde "kunan çaap (tay yarışı)" yapılması ülkenin huzurlu olduğunu göstermektedir.

Türk destanlarındaki oyunlar, ölüm törenlerinde de yer alır. *Manas* (Radloff)'ta, Kökötöy Aşı'nda, at yarışı, yaya koşusu, güreş, mızrak müsabası yapılır. Manas, yapılan törenin yöneticisidir. Yarışmalarla başlayan ölü aşı töreni, savaş ile biter. Oyunda çıkan kavga, kurguda Manas'ın savaşarak topraklarını genişletmesinin sebebidir. Oyun, Çon Kazat (Büyük Savaş)'a neden olur.

Destanların oyun kurgusunda, masala ait konular da görülmektedir. Örneğin *Kuzı Kürpe ile Bayan-Sılu* (Tatar)'da şehzade tarafından testisi kırılan ve beddua eden yaşlı

kadın kurgusu *Nartanesi* (Güney 1982: 151-175) adlı masalda da geçmektedir. Masallardaki olayların, destanların kurgusunda da yer aldığı görülmektedir.

Destan anlatıcıları kurguda mitolojiden faydalanmışlardır. Bu durum da destanın gerçeklik özelliği kazanmasını sağlamıştır. Türk epik destanlarındaki oyunlarda mitolojinin gerçek diye kabul edilen kavramlarının yer alması, oyundaki gerçekliği artıran bir husus olmuştur. Örneğin oyunlardaki kişilerin hayvan ya da insan olması, toplumdaki problemi ortadan kaldırmak için oyun oynaması gibi durumlar destan için gerçeğe uygun durumlardır. Ayrıca mitolojik destanlarda (Yakut destanlarından *Er Sogotoh* örneği) tıpkı mitolojideki gibi aşağı, yukarı ve orta âlem olmak üzere üç hayat vardır. Kahraman orta âlemde yaşamaktadır. Orta âlem gerçek yaşamdaki hayata benzemektedir. Kahraman görevleri gereği aşağı âlemlere inebilmektedir. Ancak yukarı âleme çıkamamaktadır. Mitolojik ve şamanist düşüncenin etkisi destana da yansımıştır. Kadın şaman ayini (ayindeki dans) de kahramana karşı olan, kahramanı kandıran ritüelistik bir oyun olarak düşünülebilir. Dolayısıyla incelenen destanlardaki kadın şamanlar, içinde oyun unsuru ya da ayin unsuru barındırıyorsa iyi bir özellikte yer almayıp kahramana karşı mücadele eden, sihirbazlıklarla onu kandıran bir özelliğe sahiptir. Hatta bu şamanların sihirbazlıklarla, hilelerle, oyunlarla, şekil değiştirerek kahramanı kandıran bir ihtiyar tipi olması epik destanlardaki bir özellik olarak görülebilir. Mitolojideki yaşam, Türk epik destanlarının (Yakut destanları) içeriğine yerleşmiş durumdadır.

Türk destanlarındaki oyunların kurgusu, hep bir sebebe bağlı olarak gelişmektedir. Bu yüzden destanlardaki oyunlarda oyun kurgusunun iç detayları bir değişim göstermektedir. Destanların asıl konusu yurt kurma ve düşman güçlerle savaşarak huzurlu bir ortamda yaşama fikri olduğundan oyun, sadece bir mücadele olarak yer almamaktadır. Aynı zamanda destanlardaki oyunlar; kahramanın yiğitliğini, gücünü gösteren, tecrübe kazanmasını sağlayan, kahramanı sınayan vs. bir motiftir.

Toplumsal birlik ve bütünlüğü anlatan epik destanlar, inandırıcılık yönü ağır basan mesajlarla yüklüdür. Bu özellik epik destanların başka mesajlar vermeyeceği anlamı taşımaz ancak epik destanların asıl amacı, toplumsal birlik ve bütünlüğü bir arada tutmayı sağlamak ve dolayısıyla belleği açık tutmaktır. Destanlardaki oyunlar,

anlatıcının belleğinde yaşadığının kanıtı, dinleyicinin belleğinde olmasını sağlayan ya da olmasa bile dinleyicinin öğrenmesini sağlayan bir unsurdur. Destanlar, kahramanlar vasıtasıyla bir kültürel bellek mekânına dönüşür.

> Kişinin kendini çevreleyen şeyler dünyasında yitip gitmemesi için onun, tarihselliğini sağlayan bellek mekânlarına tutunması ve orada kurduğu kendilik bilinci ile hem uzamsal boyutta dünya ile hem de zamansal boyutta toplumsal geçmişi ile bağlantıya geçmesi kaçınılmaz bir gerekliliktir (Korkmaz 2008: 31).

Kültürel bellek mekânı olan destanlar da kurgudaki idealize edilmiş başkahraman sayesinde kişinin kim ve nereye ait olduğunu anlamada ve kişinin topluma yabancılaşmasını önlemede, tarihsel gerçekliği hatırlatmada önemli işleve sahiptir. Aktaş; epik dönemde insanın tanrılarla iç içe olduğunu, üstün güçlerle olaylar içerisinde yer aldığını ve toplumda işbölümü henüz gerçekleşmediğinden bütünün gücünün fazlaca hissedildiğini ifade etmiştir (2013: 39). Bu yüzden anlatılar değerlendirilirken yaratıldıkları dönemler, yazıya geçirenler, anlatıcısının dönemi, dinleyicinin de durumu göz önünde bulundurularak çıkarımlar yapılabilir. Ama bu çıkarımlar, destan türü söz konusu olduğunda tahminden öteye de gidemez. Çünkü destanın anlatıldığı zaman (icra zamanı) ile kahramanların zamanı, dinleyicilerin zamanı birbirinden farklıdır. Bununla birlikte destanda anlatılan zaman ile dinleyici zamanını gerçek kılan, birleştiren de destan anlatıcısıdır.

8.3 Mekân ve Zaman

Destanlar, atlı-göçebe yaşamın tüm hayat şartlarının kanıtı ve manevi geçmişin bir aynasıdır. Atlı-göçebe dünyasını oyun mekânlarında da görmek mümkündür. Oyunların kapalı alandan çok açık alanda oynanma sebebi atlı-göçebe yaşamdır. Çünkü kurgu, anlatıların yapısını kapsayan gerçek bir özelliktir. Avcılık, atıcılık ve nişancılık ile ilgili oyunlar ile atlı oyunların da olması atlı-göçebe yaşamın izlerini göstermektedir. Destan kahramanları bozkırda yaşayan, tarımı bilmeyen, uğraşları avcılık olan kahramanlardır. Dolayısıyla destanlar, gerçek ya da yaşanmış olayları konu edindiğinden başka bir deyişle destanlardaki olaylar gerçek hayatla bağlantılı olduğundan dinleyicinin, anlatıcının anlattığı olaya inanmalarına dair bir engel bulunmamaktadır.

Oyun, destanda zamanın somutlaştırılmasında bir araçtır. Anlatmaya bağlı türlerde zaman, anlatıcı tarafından oluşturulan "itibarî zaman"dır (Aktaş 1991: 127). Destanlardaki oyun zamanlarının belirli bir zaman olmasa da bir yerde ve zamanda oynanmış olması, metne inanmayı artıran bir etkendir. Oyunun gerçek hayattakinden farklı aşamaları verilmez. Başka bir deyişle insanların birbirleriyle oynadığı oyunda, gerçek hayatta nasıl oynanıyorsa öyle verilmiştir. Ancak kahramanların hayvanlarla oynadığı oyunda olağanüstülükler bulunmaktadır. Oyun, olağanüstü varlıklarla dahi oynansa gerçek hayattaki gibi anlatılınca inandırıcılığı artmaktadır.

Destan kurgusundaki oyunlarda geçen mekânlar da önemlidir. Korkmaz (2017: 12-24)'a göre mekân, hem çevresel (fiziksel) hem de algısal boyutta ele alınarak incelenmiştir. Ona göre çevresel mekân, olay ağırlıklı eserlerde üzerinden geçilen bir yerdir. Başka bir deyişle mekân, anlatılacak olayın sahnesidir ve kahramanların eylemlerini gerçekleştirdiği yerdir. Algısal mekân ise anıları barındıran ve kişinin iç dünyasını yansıtan mekândır. Destanlardaki oyun mekânları, fiziksel bir mekân olmaktan çıkıp kahramanın hayatını nasıl etkilediğini gösteren bir faktördür. Oyun mekânlarında kazanan kahraman, idealine ulaşarak dilediği hayatı yaşamaktadır. Bu bakımdan mekânlar, destanların dinleyicinin zihninde kurgunun ve oyunun nasıl gerçekleştiğini de göstermektedir. Aktaş (1991: 142)'a göre mekân, "vak'a zincirinde ifade edilen hadiselerin sahnesi"dir. Destandaki oyunlar da belli bir mekânda gerçekleşir. Oyunun mekânının günümüzdeki mekânlarla benzer olması da inandırıcılığı artıran bir unsurdur. Oyunların yapıldığı mekânlar daha çok atlı-göçebe halkın yaşadığı açık mekânlardır. Bu yüzden kapalı alan oyunlarından çok az bahsedilmiştir. Mekân unsurunun, her destanda anlatıcının isteğine göre değişmesi ihtimaldir. Oyun mekânları anlatıcının hatırında olduğundan ova, yayla, meydan gibi mekânlar destanda kullanıyor olabilir ya da dinleyici hangi mekândaki olaylara ilgi gösteriyorsa anlatıcı, oyunu o mekânda kurguluyor olabilir. Oyunlardaki mekânlardan gelişigüzel bahsedilmektedir. Ayrıntılı bahsedilmemektedir. Oyunlar ya kahramanın yurdunda ya da başka bir hanın yurdunda gerçekleşmektedir. Oyunların türünün de mekânı belirlediği düşünülebilir. Örneğin at yarışının kapalı bir mekânda yapılabilmesi imkânsızdır. Bu yüzden anlatıcı gerçeklikten uzaklaşmamak için at yarışının açık bir mekânda yapıldığını anlatmaktadır. Dolayısıyla oyun zaman ve mekân ile daha görünür bir hâle gelir.

8.4 Anlatıcı/Dinleyici

Türk destanlarında destan anlatıcısı, destanda anlatılan olayları bizzat yaşamışçasına anlatmakta ve böylece gerçekliği sağlamaktadır. Anlatmaya bağlı türlerde anlatıcı, "nakledilmek istenilen kurmaca dünyası ile ilgili her şeyi bilen ve gören bir mevkidedir" (Aktaş 2013: 79). Anlatıcının "her şeyi bilen ve gören" bir konumda olması, anlatıcının bakış açısını ortaya çıkarmaktadır. Hâkim bakış açısıyla ele alınmış eserler, masal ve destana ait özelliklerini bünyesinde taşır. Okuyucu, kurmaca bir eser olduğunu bildiği anda dinleyici tavrıyla destan ya da masal dinlemeye hazır hâle gelir. Anlatıcı, nakledilenin olabilirliği ile dinleyici üzerinde gerçeklik duygusu uyandırmaktadır (Aktaş 2013: 80). Olayların oluş zamanına "vak'a zamanı", olayların anlatılış zamanına "anlatma zamanı" adı verilmektedir (Çetişli 2004: 76). Destanlarda olayların önce gerçekleştiğine inanıldığından vaka zamanı ancak anlatıcının anlatımıyla birleşerek iki zaman çizgisindeki boşluğu kapatmaktadır. Anlatıcı hâkim bakış açısıyla anlatma zamanı ile vaka zamanı arasındaki boşluğu doldurmaktadır. Ayrıca destanlardaki oyunların bir anlatıcı tarafından anlatılması, oyunların anlatıcının belleğinde yaşadığının kanıtıdır. Anlatıcının anlattığı oyunlar, dinleyicinin belleğinde de yaşayacak ya da olmasa bile dinleyicinin öğrenmesini sağlayacaktır.

Anlatıcı ve dinleyici unsurları anlatıların kurgusunda birbirine sıkı sıkıya bağlıdır. Bir başka deyişle "dinleyiciler, anlatıcının icrası için bir 'yankı görevi'" görür (Reichl'den akt. Ekici: 2017: 119). Bu durum anlatıcının anlatımını etkiler.

Anlatıcı, destanı anlatırken dinleyici içinde bulunduğu zamanı unutup destanda yaşanan olayların (oyunların) zamanına gider. Örneğin Başkurt destanlarındaki oyunları anlatan anlatıcı bazı yerlerde o oyunu görmüş, yaşamış gibi anlatmaktadır. Başkurt destanlarından *Eberey Batır ile Alasabır*'da "Alasabır artık ilk koşudaki gibi şaşırıp kalmıyor, hemen anında ileri atılıyor, yine de iki köy arasındaki koşu yarışında Basaray'ın Kızıl Dönen aygırını geçemiyor, ardından son hamlede geçtim derken, koşu yolu bitiveriyor" (Ergun 2016b: 574) şeklinde anlatıcı, oyunun oynandığı yerde bulunuyormuş gibi anlatır. Anlatıcı destan zamanını yakınlaştırarak oyunun gerçekten oynandığına dinleyicilerin inanmasını sağlar. Oyunun anlatıldığı zaman yani kahramanın oyun oynayışının anlatıldığı zaman, zihinlerde görsellik oluşturacak

şekilde, kahramanın oyun kabiliyeti ön plana çıkartılarak anlatıldığı için dinleyici anlatılana inanır. "Gösterme; anlatıcının olayı, anlatması değil, -adı üstünde- olayın, hareketin, tavrın, durumun dil vasıtasıyla gösterilmesi; okuyucunun gözü önünde tecessüm ettirilmesidir" (Çetişli 2004: 98). Dolayısıyla destanlardaki anlatıcının gösterme/sahneleme tarzı bir anlatımı da vardır. Böylece anlatıcı, dinleyicinin o oyunun içine girmesini ve oyunu yaşamasını sağlayan bir kişiye dönüşür. Anlatıcı, oyuna bir fonksiyon yükleyerek gerçekliği sağlamaktadır. Bu bakımdan oyunun işlevlerinin inandırıcılığını da artırmaktadır. Oyunlar, bazı destanlarda sadece oyun adı verilerek kısaca geçilir, bazen de oyunun bütün ayrıntıları anlatılır. Örneğin, Kazak destanlarından *Alpamıs Batır*'da Alpamıs on yaşındayken arkadaşlarıyla sokakta oyun oynarken onları öldürecek güçte olduğu için hiç kimsenin çocuğu onunla oyun oynamasını istemez. Bu destanda oyunun ne olduğu belli değildir. Bu durum, anlatıcının, dinleyiciye göre tercihi olabilir. Oyunu anlatmak için hangi zaman aralığında olduğu anlatıcıya bağlıdır. Oyunun seçimi ve sebebi, anlatıcı ile ilgili bir durumdur. Mesela kahramanın yiğitliğini, evliliğini, doğumunu, mücadelesini destana katmak isteyen anlatıcı oyun motifini kullanmaktadır. Oyunun olduğu yerde zaman ölçüsünü kullanan anlatıcı, daha çok oyunun ne kadar sürdüğünü göstermek için zamana yer vermektedir. Başka bir deyişle oyunun ne kadar süreceği oyundaki zamanı belirler. Oyunun ne zaman başlayacağı ve biteceğini gösteren zamandır. Örneğin at yarışında oyun süresi ne kadar uzun olursa olsun anlatıcı bu süreyi kısa bir şekilde tek bir cümleyle anlatır. Kazak destanlarından *Kıbukul Destanı*'nda yıllarca çocuksuz olan Veli Han, çocuğu doğunca bir toy yapar ve at yarıştırır. Anlatıcı bunu "At beygesin şaptırdı/At yarışı yaptırdı" (Arıkan 2007: 62-63) şeklinde bir cümleyle anlatır. At yarışını herkesin bildiğinden başka anlatacak bir durum gelişmediği için yapar. Çünkü destanlarda tasvir gerektiği kadardır. Kayda değer bir olay bulunmadığı zamanlar (kahramanın çocukluğu gibi) kısaca geçilir. Anlatıcı, oyun zamanı uzatarak dinleyiciyi sıkmamak için bir oyunu bir kelimeyle verip geçer. Nitekim Richard Bauman "Bir izleyicinin katılımı, performansın gerekli bir bileşenidir. Gerçekten de performans, sanatçı ve seyircinin ortak başarısı olarak görülmelidir." (Akt. Yılmaz, 2019: 432) ifadeleriyle seyircilerin tepkilerine vurgu yapar. Destanların bazılarında ise at yarışının bütün ayrıntıları verilmektedir. Bu durum yine anlatıcının, destanın anlatıldığı zamandaki dinleyiciye göre hareket etmesinden kaynaklanmaktadır. Oyunu sıralayıp anlatmak, zamanla ilişkilidir. Başka bir deyişle olay zamanı, "hangi zaman olursa

olsan destan devri içindedir" (İbrayev 1998: 106). Bir oyun, bağlantılı diğer olayla birlikte anlatılır. Mesela oyun oynanıyorsa bağlantılı olan olay kahramanın doğumu, evliliği vs. olabilmektedir. Oyunlardaki sıra belli bir düzende gerçekleşir. Oyundaki kurgunun sıralanışı, sonrasında diğer olayların oluşu kurgudan kaynaklıdır. Örneğin çocukların oyunu anlatılıyorsa kahraman bu oyunda yer alarak kazanır ve hemen büyür. Kahramanın büyümesini uzun uzun anlatmak yerine anlatıcı bir oyunla daha ölçülü hâle getirerek bu zamanı kısaltır. Bazı destanlarda da kahramanın büyüme çağı özel olarak yer alır. Buradaki oyunlar ayrıntılı bir biçimde anlatılır. Oyunun başı da sonu da bu zaman dilimi içindedir. Kahramanın çocukken oynadığı oyun, ilerde kahramanın mücadelesinde rol oynar ve kahraman destanın sonunda tekrar oyunun ilk başladığı yere, yurduna, döner. Oyun, bir bütün olarak ele alındığında baştan sona bir zincirlemedir. Zaman, destandaki olaylarla bağlantılıdır. Çünkü zaman ile olay arasında kopukluk olursa dinleyici de olaydan kopar ve inandırıcılığın azalmasına sebep olabilir.

İcra ortamının özellikleri, özellikle anlatıcı ve dinleyici folkor ürünlerinlerinin anlatımını etkiler. Anlatıcı, metni anlatırken seyirciyi düşünmek zorundadır. Dan-Ben Amos (2009: 254), bir folklor icrasının "bireysel, sosyal ve sözel boyuttan" oluştuğuna vurgu yaparken anlatıcıya (icracı), dinleyene (izleyen) ve anlatılana (söz) vurgu yapar. Bu yüzden destan anlatıcılarının, oyunu anlatırken bu üç unsuru göz önünde bulundurarak anlattığı görülmektedir.

8.5 Epik Kurallara Göre Oyunların Destan Kurgusundaki Yeri

Türk epik destanlarındaki oyunların kurgudaki yerini belirlemek için anlatıcının, kahramanın ve diğer karakterlerin kurgudaki konumunu görmek açısından Axel Olrik'in epik yasalarına değinmek faydalı olacaktır.

Özkul Çobanoğlu (1999: 98-99), Axel Olrik'in "Halk Anlatılarının Epik Yasaları" (1909 bkz: Oğuz vd. 2006: 66) adlı çalışmasına göre epik kanunların kültürün ayrılmaz bir parçası olduğunu ve anlatıcının bu yasalara farkında olmadan kurguda yer verdiğini ifade eder. Axel Olrik (Oğuz vd. 2006: 68)'e göre, sözlü edebiyat (sageler: masallar, destanlar, mitler, efsaneler vs.) genel ilkeler çerçevesinde oluşmakta ve yaratılmaları

bakımından sözlü ürünler, yazılı ürünlerden daha katı ve değişik bir şekilde sınırlandırıldığından bu ilkelere "kural" adı verilmektedir.

1. *Giriş ve Bitiriş Kuralı:* Olrik (2006: 68)'in giriş ve bitiriş kuralı, anlatının (sage) durgunluktan coşkunluğa giden bir özelliği olduğunu, birdenbire başlamayıp bitmediğini ifade eden bir kuraldır. Oyun unsuru da destanlarda kurgunun coşkunluğa geçmesini sağlayan ögelerden birisidir. Kahramanın doğumu, evlendirilmesi, sınanması, yarışması, eğlenceye katılması, avlanması amacıyla kurgu durağan yapıdan hareketli bir yapıya geçmeye başlar. Oyunu kazanan kahraman, amacına ulaşmasıyla, hediyelere ve ödüllere kavuşmasıyla mutlu bir şekilde oyun kurgusu bitirilir. Örneğin *Aktaş Han* (Başkurt)'ta Aktaş Han'ın kızı Ayhılıv güreşte, kılıçta, at koşturmada, nişana vurmada kim yenerse onunla evleneceğini söylemesi üzerine kahramanı harekete geçirir ve olaylar oyun ile coşkunluğa ulaşır.

2. *Yineleme Kuralı:* Olrik (2006: 68-69) "yineleme kuralı"nda, anlatımı etkin kılmanın birden fazla yolu olduğunu ve ayrıntılara inerek onu tasvir etmek anlatımı güçleştirdiğini, bu yüzden anlatıda bir unsur göze çarpıyorsa akışı bozmamak kaidesiyle tekrar edildiğini ifade eder. Ayrıca yineleme kuralının üç sayısına bağlı olduğunu ancak üçlemenin ayrı bir kural olduğunu da vurgular. Bu durum; oyunun birden fazla olduğuna, kahramanın birden fazla sınandığına işaret eder. *Kara Kükil* (Tatar)'de Kara Kükil, güreşmek isteğini aynı şekilde hem Timer Alp ile güreşirken hem de Çuyın Alp ile güreşirken söyler. Yineleme yapılır.

3. *Üçler Kuralı:* "Üçler kuralı" ise üç sayısının hemen hemen bütün halk bilimi ürünlerinde ortaya çıktığını ve bu sayının halk anlatılarının çağdaş edebiyattan ayıran bir ögesi olduğunu da belirtir. Destanlardaki oyun unsurunda yineleme kuralı çoğu kez üç sayısına bağlı olarak ortaya çıkmaktadır. Kahramanın oyunla sınanmasında üç farklı oyunla sınanması, güreşte üç farklı kişiyle güreşmesi ya da bir kişiyle üç farklı oyun oynaması gibi durumlarda yineleme kuralının üçleme kuralıyla beraber ortaya çıktığı sonucuna varılabilir. Örneğin *Kuzıykürpes* (Başkurt)'te kahraman Kuzıykürpes (Yılkıbay), destanda üç defa oyuna katılır. İlk iki oyun güreş, sonuncu oyun ise ok atmadır. Ösküs Uul (Altay)'da Karatı Kağan ile Ösküs Uul, bir oyunu üç defa oynar. Saklambaç oyununu üçüncüde Ösküs Uul kazanır. Kız Darıya (Kırgız)'da Hz. Ali'nin

Darıyka'dan olan çocuğu, Hz. Ali'nin diğer iki çocuğu ve kendisiyle güreşir. Toplamda üç defa güreşmiş olur.

4. *Bir Sahne de İki Kuralı:* Olrik (2006: 70)'in epik yasalarından "Bir Sahnede İki Kuralı"nda iki sayısı önemlidir. İki, halk anlatılarında aynı anda sahneye çıkan en yüksek kişi sayısıdır. İki kuralı zıtlık kuralıyla da ilişkilidir. Destanlardaki oyunları iki kişinin oynaması, dolayısıyla kurgunun iki kuralına sıkı sıkıya bağlı olduğunu göstermektedir. Örneğin Dede Korkut Oğuznâmeleri'nden *Dirse Han Oğlu Boğaç Han Boyu*'nda çocuklarla aşık oynadığı sırada boğayla karşılaşan Boğaç, boğayı yenerek ad alır. Oyun mekânındaki diğer çocuklar, oyun alanından uzaklaşır ve bir sahnede iki oyuncu kalır.

5. *Zıtlık Kuralı:* "Zıtlık Kuralı" anlatının başkahramanlarından, özellikleri ve eylemleri başkahramana zıt olan diğer bireylere kadar etkili olur (Olrik 2006: 70). Oyunlarda çocuk-yetişkin, genç-yaşlı, insan-insan dışı varlık, insan-hayvan vs. gibi pek çok oyuncu arasında kutuplaşma olduğu görülmektedir. Oyundaki kabileler de birbirine zıttır. Hatta oyunun sonunda bu kabileler arasında savaş çıktığı görülmektedir. Destanlardaki oyunları oynayan oyuncuların iyi-kötü zıtlığını bulundurduğu söylenebilir. Oyunlardaki kahraman ile rakibin yer alması zıtlık kuralını oluşturur. Örneğin *Er Töştük* (Kırgız)'te iyi olan Er Töştük ile türlü oyunlar oynayan Celmeguz kötü birisidir. *Targın ve Kujak* (Başkurt)'ta Targın genç, Kujak ise yaşlıdır. *Ösküs Uul* (Altay)'da, Karatı Kağan yaşlı ve kötü, Ösküs Uul ise genç ve iyidir.

6. *İkizler Kuralı:* "İkizler Kuralı", anlatıda iki kişi aynı rolde ortaya çıkarsa bunlardan ikisi de küçük ve zayıf olarak betimlenmektedir (Olrik 2006: 71). Destanlardaki güreş yarışlarında güreşen tüm oyuncular başkahraman karşısında güçsüz ve zayıf oluşu buna örnek verilebilir. O halde bir kızı almak isteyenler, evlenme törenleri, yani aynı roldeki kişiler "ikizler kuralını" oluşturur.

7. *İlk ve Son Durumun Önemi Kuralı:* Oyunlardaki rakipler, başkahramanın gücü karşısında hep yenilen taraf olmaktadır. Bu durum rakiplerin, başkahraman karşısında silik tipler olmalarını sağlar ve "İlk ve Son Durumun Önemi Kuralı"nı ortaya çıkarır. Bu kural, anlatıda birçok kişi ya da nesne peş peşe ortaya çıkınca en önemli kişi öne

gelir ve sonuncu gelen kişi çoğunlukla anlatının duygudaşlık doğurduğu kişidir (Olrik 2006: 71). *Dotan Batır* (Kazak)'da han kızını vermek için oyunlar düzenler ama kızını Dotan'a vermek istemez. Dotan kendi yiğitlerini koşu yarışına (yaya yarışı) çıkarır. Üç defa rakiplerini yenen yiğitler sayesinde kahraman, kızı almaya hak kazanır. Rakipler silik birer kişi olarak kalır.

8. *Anlatımda Tek Çizgililik Kuralı:* Destanlarda da oyuna katılan ilk kişi başkahramandır. Oyunu genellikle başkahraman kazanır. Anlatıcı, kurguya kimi anlatarak başlarsa oyunun sonunda da o kişinin galibiyeti ile bitirmektedir. "Anlatımda Tek Çizgilik Kuralı", halk anlatısının olayları tek çizgi üzerinde anlattığı, geriye dönüşler yapmadığı, entrika çizgilerini birbirine dolayıp anlatmadığı (2006: 71) anlamına gelmektedir. Eğer olaylar hatırlatma yapmak ya da bilgi vermek içinse diyaloglarla aktarılır. Destanlarda da kahramanın çocukluğunda oyun oynadığı diyaloglar aracılığıyla verilir. Örneğin Karakalpak destanlarından *Kırk Kız'*da Gülayım'ı evlendiren babası, ona ne şekilde oyunlar oynattığını kahramanın babasıyla konuşurken dinleyiciye hatırlattığı görülmektedir (bkz. Uygur 2007: 190-191). Oyunlar anlatılırken geriye bir seyir içermez. Hep ileriye doğru anlatılarak kurgu devam eder.

9. *Kalıplaştırma Kuralı:* Anlatıların "Kalıplaştırma Kuralı"na katı bir biçimde uyduğunu ifade eden Olrik (2006: 72)'e göre, anlatıda gereksiz olan her şey atılarak gerekli olanlar göze çarpıcı bir şekilde ortaya çıkarılmaktadır. Destanlardaki oyunlarda da kalıplaştırma kuralı hâkimdir. Başkahramanın biriyle evlendirilmesindeki sınama ve yarış olarak oyunlar, kahraman ile evleneceği kız arasında bir çeşit iletişim kurma, tanıma yöntemidir. Bunun dışında kahramanın bütün rakiplerini aynı şekilde yenmesi (öldürerek ya da rezil ederek) kalıplaştırma kuralına örnektir. Örneğin *Kız Darıyka* (Kırgız)'da, Darıyka ile Hz. Ali güreşerek birbirlerinin gücünü sınar ve birbirlerini tanır.

10. *Büyük Tablo Sahnesi Kuralı:* Oyunların gerçekleşme anı, kurguda "Büyük Tablo Sahnesi Kuralı" (Olrik 2006: 72)'nı da yansıtan bir özelliktir. Anlatı, oyunla kahramanları (başkahraman-rakip) bir araya getirerek doruğa çıkar ve büyük tablo sahnesini yansıtır.

11. *Anlatı Mantığı Kuralı:* Akla sığabilirliktir ve dış gerçeklikle anlatılanlar ölçülür. Anlatıdaki konuların, ana temayı etkilemesi ve bu etkinin temaların anlatı içindeki ağırlığı ile doğru orantılı olmalıdır. Anlatının animizme, büyüye, mucizeye eğilim sagenin temel kuralıdır. Anlatının bu mantığı doğal dünyanın mantığı ile ölçülemez (Olrik 2006: 72). Kahramanın yer aldığı oyunlarda da olağanüstü hile, büyü motifleri yer almaktadır. Kahramanın oyunlardaki rakibini hep alt etmesi doğal karşılaşılan unsurlardandır. Aksine kahramanın yenilmesi (bkz. *Targın ile Kujak)* doğal karşılanmayan, destanın sonunu da etkileyen bir unsurdur. Yenilen kahraman, yurduna bir daha dönemez.

12. *Tek Entrika Kuralı:* Bu kural masallarda, türkülerde, yerel efsanelerde güçlüyken mitlerde ve kahramanlık destanlarında etkindir ama az güçlüdür (Olrik 2006: 72). Destanlardaki oyunların da tek bir amacı bulunmaktadır. Kahramanın doğumu, evlenmesi, bir yakınının ölüm töreninde yakını anması, gücünü göstermesi, canının sıkıntısını gidermesi, eğlenmesi, avlanması, savaş talimlerini öğrenmesi amacıyla oyunlar oynadığı görülmektedir. Bu nedenle oyunun yer aldığı destan kurgusu, entrika kuralına sıkı sıkıya bağlıdır. Örneğin *Alasabır* (Başkurt)'da Habantoy'daki oyunlar eğlenmek için oynanır.

13. *Epik Birlik Kuralı:* Anlatı öğelerinin ortaya çıkma ihtimali olan ve gözden uzak tutulmayan olaylar yaratılır (Olrik 2006: 72). Oyundaki mutlu son için dinleyenler beklemektedir. Oyunu başlangıçta yenemeyen kahraman, epik birlik kuralına uymak için bir şekilde yener ve anlatılan kurguya yeni olay halkaları eklenerek devam eder. Altın Taycı (Hakas)'da Ay Mirgen oyunda yenildiği sırada yengesi Han Sabah, olaya dâhil olur ve kahramanın yenmesini sağlayarak onu istediği kıza kavuşturur.

14. *İdeal Epik Birlik Kuralı*: Pek çok anlatı ögeleri bir araya gelir ve kişilerarasındaki ilişkileri aydınlatır (Olrik 2006: 73). Destanlarda da oyunda kahramana yardım eden, kahraman yerine oyuna katılan, ona yol gösteren yardımcı kişiler (kırk yiğit, kırk kız vs.) yer almaktadır. Kırk Kız (Karakalpak)'da Gülayım, istemediği bir kişiyle evlendiği sırada Gülayım'ın kırk kızı tüm oyunları kazanır ve kahramanı olumsuz bir durumdan kurtarır.

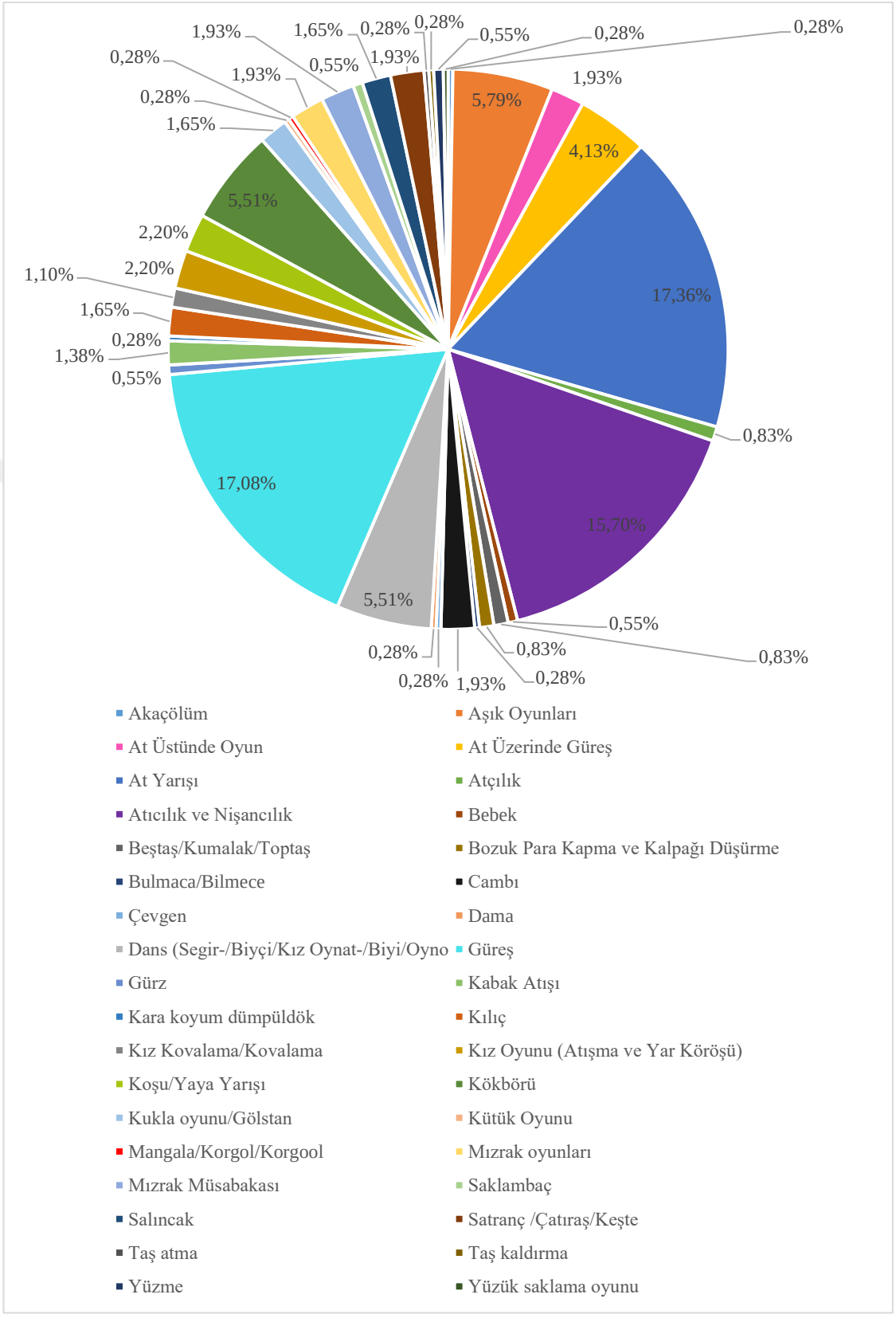
15. *Dikkati Başkahraman Üzerine Toplama*: Anlatıdaki dikkatin başkahraman üzerinde olmasıdır (Olrik 2006: 73). Destan kahramanının yer aldığı oyunlarda kahraman amacına ulaşmak zorundadır. Oyunda başkahraman, galip gelmek için hileye başvurmaktadır ve oyunu kazanmaktadır. Destanı dinleyenler de kurgu sayesinde başkahramanın tarafını tutar ve dikkatlerini başkahraman tarafına çevirirler.

Olrik'in epik kuralları destandaki oyunlara tatbik edildiğinde on beş kuralının da mevcut olduğu tespit edilmiştir. Destanlardaki oyunların Olrik'in yasaları ile örtüşmesi oyun kavramının evrenselliğini ortaya koyması açısından önemlidir.

Kısaca ifade edilecek olursa destan konularının saptanması ve sınıflandırılması bu türün konularının kalıplaştığının ve sabitleştiğinin göstergesidir. Oyun motifi de kurgu sayesinde anlatıcının belleğinde destan kahraman tiplerinin, yapının kalıplaşmasını sağlamıştır. Kurgu, anlatıcının sözlü anlatımını kolaylaştıran bir özelliktir. Destanlardaki oyun kurgusunun Olrik'in epik yasalarına uyması, oyunun destan kurgusundan ayrı düşünülemeyecek bir rolünün olduğunu ortaya koymaktadır.

9. SONUÇ

"Türk Destan Evreninde Oyun Üzerine Bir İnceleme" adlı bu çalışmada varyantlaşan epik destanlarda geçen oyunların bağlamı, yapısı, işlevleri ve oyunun destan kurgusundaki yeri belirlenmiştir. 322 destan içerisinden varyantlaşan epik destan olarak 151 destan üzerinde çalışılmıştır. 115 destanda oyun ve oyun ile ilgili unsurlar tespit edilmiş, 36 destanda ise oyun ve oyun ile ilgili unsurlara rastlanılmamıştır. Oyuna rastlanılmayan destanların büyük bir çoğunluğunun hacim bakımından daha küçük destanlar olduğu görülmektedir. Oyunların tespit edildiği destanların hacim açısından uzunluğu içerik zenginliğinden, olay örgüsünden kaynaklanmaktadır. Ayrıca icra sırasında, dinleyiciler ile anlatıcının birbirine etkisi de önemlidir. Çünkü anlatıcı, destanı kalabalıklar arasında dinleyicilerle yüz yüze gelerek icra eder ve bu bakımdan anlatıcı ile dinleyicinin karşılıklı etkileşimi söz konusudur. Anlatıcı, dinleyiciyi de hesaba katarak tesirli olacak uygun yöntemleri kullanır. Dolayısıyla anlatıcının, oyun unsurunu destana dâhil edip etmemesinin bir sebebi dinleyici ile ilgilidir. Bu bakımdan oyunun, destanı uzatmada bir araç görevi gördüğü söylenebilir. İncelenen destanlarda farklı 40 oyun adı tespit edilmiştir. Destanlardan tespit edilen oyunlar; akaçölüm, aşık oyunları (çakmak, çertmek, engke, ordo, upay), atlı oyunlar (atçılık, at yarışı, at üstünde oyun, at üzerinde güreş, bozuk para kapmak ve kalpağı düşürme, cambı, kabak atışı, çevgen, kökbörü, mızrak müsabakası), atıcılık ve nişancılık (avcılık, ok, tüfek atma), bebek, beş taş (kumalak/toptaş), bulmaca/bilmece, dama, dans, güreş, gürz, kara koyum dümpüldök, kılıç, kütük oyunu, koşu/yaya yarışı, kız oyunu (atışma ve yar köröşü), kız kovalama/kovalama, kukla (gölstan oyunu), mangala (korgol/korgool), mızrak (süngü-harba-kargı-silahşorluk) oyunları, saklambaç, salıncak, satranç, taş atma, taş kaldırma, yüzme, yüzük saklama oyunlarıdır. Türk destanlarında adı geçen oyunların yüzdelik dağılımı Şekil 9.1'de gösterilmiştir:



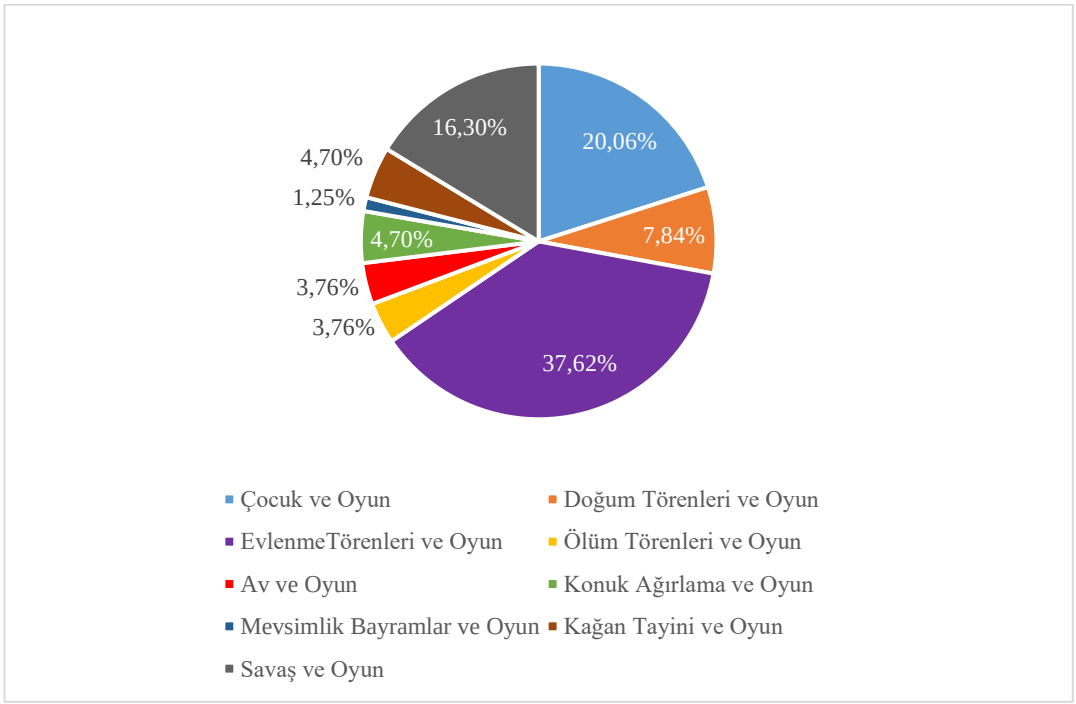
Şekil 9.1 Türk destanlarında adı geçen oyunların yüzdelik dağılımı

Bu oyunlarda oranlar; at yarışı % 17,36; güreş % 17,8; atıcılık ve nişancılık % 15,70; aşık oyunları % 5,79; kökbörü ve dans oyunları % 5,51; at üzerinde güreş % 4,13; kız oyunu (atışma/yar köröşü) ve koşu/yaya yarışı % 2,20; mızrak, mızrak müsabakası, satranç, cambı ve at üstünde oyun % 1,93; salıncak, kılıç, kukla oyunları % 1,65; kabak atışı % 1,38; kız kovalama/kovalama % 1,10; beştaş/kumalak/toptaş, bozuk para kapma ve kapağı düşürme, atçılık % 0,83; bebek, gürz, saklambaç, yüzme % 0,55; akaçölüm, bulmaca/bilmece, çevgen, dama, kara koyum dümpüldök, kütük, mangala/korgol/korgool, taş atma, taş kaldırma, yüzük saklama oyunu % 0,28'dir. Türk destanlarında adı en çok geçen oyunların at yarışı, güreş, atıcılık ve nişancılık (ok atma, kuşla avlanma) oyunları olduğu tespit edilmiştir. Bu oyunların Türk destanlarında fazlaca yer almasının iki sebebi bulunmaktadır: Birincisi oyunlar; düğünlerin, şenliklerin, yarışların kısacası eğlencenin önemli bir parçasıdır. İkincisi oyunların savaşlara ön hazırlık, sınama ve antrenman amacıyla oynanmasıdır. Çünkü atlı-göçebe yaşamda hayatını sürdüren toplum her an savaşlara hazırlıklı olmalıdır. Böylece toplum, hem eğlence hem de talim fırsatını elde etmiş olur.

Oyun, toplumda önemi olan toplumsal bir gerçekliktir. Oyun; kuramsal gücünü genelde toplumdan, toplumsal etkileşimden, özelde ise oyunculardan almaktadır. Başka bir deyişle oyun varsa kültür var demektir. Destanlarda oyunun yer alması, olumsuzlukların giderilmesi ve dengenin sağlanması ile ilgilidir. Destanlardaki oyun sayesinde özelde kahramanın genelde liderin gücünün sınanmasına, özelliklerine, eşitliğe vs. vurgu yapılmaktadır. Oyun, çoğu zaman kahramanın değişim/dönüşüm/erginlenmesi ile ilgilidir. Destan kahramanı oyunlarda her türlü mücadeleyi gösterdikten sonra ülkesini huzura, mutluluğa kavuşturur. Kahraman oyunlarda mücadele ettikten sonra yanında bir ödülle ülkesine döner. Destanlardaki oyunlar, kahramanın geçirdiği bir aşamayı sembolize etmektedir. Kahraman, oyun mekânlarında erginlenir. Oyun sayesinde evlenilecek bir kız, para, altın vs. gibi ödüllere kavuşan kahraman, aynı zamanda ideal bir tipe de ulaşır. Destan kahramanı, seçilmiş bir kimliğe sahiptir. Hem onun hem de ailesinin özellikleri sıradan değildir. Aile; kahramanın kahraman, yiğit, soylu vs. gibi kişilik özelliklerini etkiler. Kahraman; bir alptır ya da hanın, beyin çocuğudur ve oyunlarda asla yenilmez. Destan anlatıcısı, oyunlar ve oyunlardaki kurallar aracılığıyla çeşitli değer aktarımını dinleyiciye hissettirir. Bu bağlamda bireyin oyundaki özellikler ve unsurlarla özdeşim

kurmasını sağlar. Çünkü oyunlarla iyi bir liderin özelliklerine, gücünün sınanmasına ve yarışmasına, hile karşısında asla yenilmemesine, toplumsal eşitiliğe vs. vurgu yapılır. Destan kahramanını hayata hazırlayan unsur, oyundur. Kahraman; geçiş dönemi gelenekleri çerçevesinde doğumda, düğünde ve ölümde başroldür. Ayrıca kahraman, mutlu anlarda ve zor zamanlarda oynanan oyunların ana karakteridir.

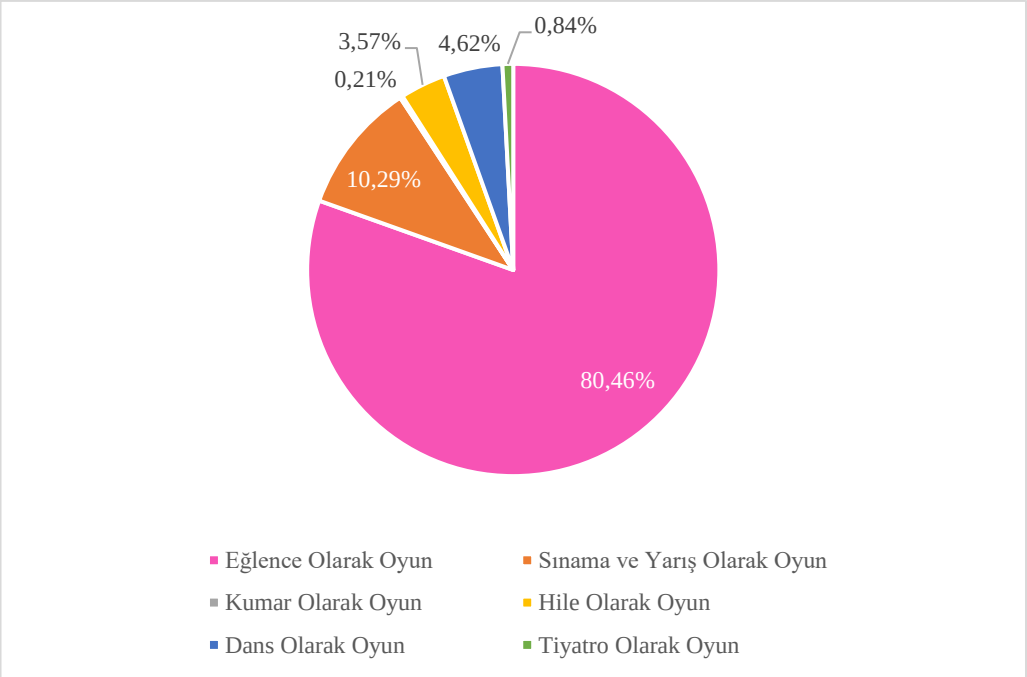
Türk destanlarında bağlam açısından oyunlar; çocukların oynadığı, geçiş dönemlerindeki (doğum, düğün, ölüm), avdaki, konuk ağırlamadaki, mevsimlik bayramlardaki, kağan tayinindeki, savaş talimindeki oyunları kapsar. Kahramanın rolü, destandaki oyunun bağlamına göre çeşitlilik göstermektedir. Kahraman; diğer çocuklarla oynayan bir birey, doğumda yeni doğan bir bebek olduğundan eğlenilen, oyunlar düzenlenen olayın ana karakteri; evlenmede sınanarak ya da yarışarak evlenen birey, ölümde yakını yâd etmek için oyunlar düzenleyen kişi, avda kahramanlığını, gücünü, yeteneğini sergileyen kişi; konuk ağırlamada kahramanın yakının ağırlanmasını sağlayan ya da bizzat ağırlanan kişi; kağan tayininde ülkenin başına kağan olan kişi, savaşta önde giderek savaş talimi yapan ya da savaştan önce yiğitlerine savaş talimi yaptıran kişi olarak karşımıza çıkmaktadır. Türk destanlarında geçen oyunların bağlam açısından yüzdelik dağılımı Şekil 9.2'de gösterilmiştir:



Şekil 9.2 Türk destanlarında geçen oyunların bağlam açısından yüzdelik dağılımı

Türk destanlarında geçen oyunların bağlam açısından yüzdelik oranları; evlenme törenleri ve oyun % 37,62; çocuk ve oyun % 20,06; savaş ve oyun % 16,30; doğum törenleri ve oyun % 7,84; konuk ağırlama ve oyun % 4,70; kağan tayini ve oyun % 4,70; ölüm törenleri ve oyun % 3,76; av ve oyun % 3,76; mesimlik bayramlar ve oyun % 1,25'tir. Türk destanlarında geçen oyunlara bağlam açısından bakıldığında en fazla evlenme törenlerinde oyunların oynandığı sonucuna varılmıştır. Bu durum, kahramanın evlenmesinin destanlarda önemli bir yer tuttuğunun da kanıtıdır. Bu bağlamı takip eden bağlamlar, çocukların oynadığı oyunlar ile savaş öncesi, esnası ve sonrası oyunları kapsamaktadır. Çünkü destanlardaki kahramanların en belirgin özelliği savaşçı olmalarıdır. Kahraman doğar doğmaz toplum içindeki konumunu öğrenir ve üstleneceği sorumluluk bilincini hisseder. Savaş meydanına çıkması ok, yay, mızrak, gürz, kılıç vs. gibi savaş aletleriyle tanışması çocuk yaşlarına tekabül eder ki toplum onu bir büyük bir birey olarak görüp meydanda gösterdiği başarı ile ödüllendirir. Küçük yaşta olan kahraman artık bir statüye sahiptir. Bu bakımdan kahramanlar, çocuk yaşta statü sahibi yetişkin bir insana dönüşür.

Anlam açısından oyunlar; eğlence, sınama ve yarış, kumar, hile, dans, tiyatro amacıyla yer almaktadır. Eğlence olarak oyunlar; destanlarda toplumu eğlendirmek, kutlamak ve keyifli vakit geçirmek amacıyla yer almaktadır. Sınama ve yarış olarak oyunlar; genelde oyuncuların özelde kahramanın yeteneklerini test etmek, rekabet yaratmak ve oyuncuların başarısını ölçmek için oynanan oyunlardır. Kumar olarak oyunlar; destanlarda şansa ve riske dayanan, sonucunda oyuncuya ödül kazandıran oyunlardır. Hile olarak oyunlar; kahramanı yenebilmek için kahramana karşı yapılan haksız veya hileli davranışları ifade eder. Dans olarak oyunlar; dansın bir parçası olan oyuncuların eylemlerini, taklit etmelerini ve ritüelistik davranışlarını göstermektedir. Tiyatro olarak oyunlar; kahramanların ya da oyuncuların canlandırdıkları karakterler aracılığıyla duygu ve düşüncelerini yansıttıkları, sıkıntılarını giderdikleri ve bunu izleyicilere aktardıkları performanslarıdır. Türk destanlarında geçen oyunların anlam açısından yüzdelik dağılımı Şekil 9.3'te gösterilmiştir:

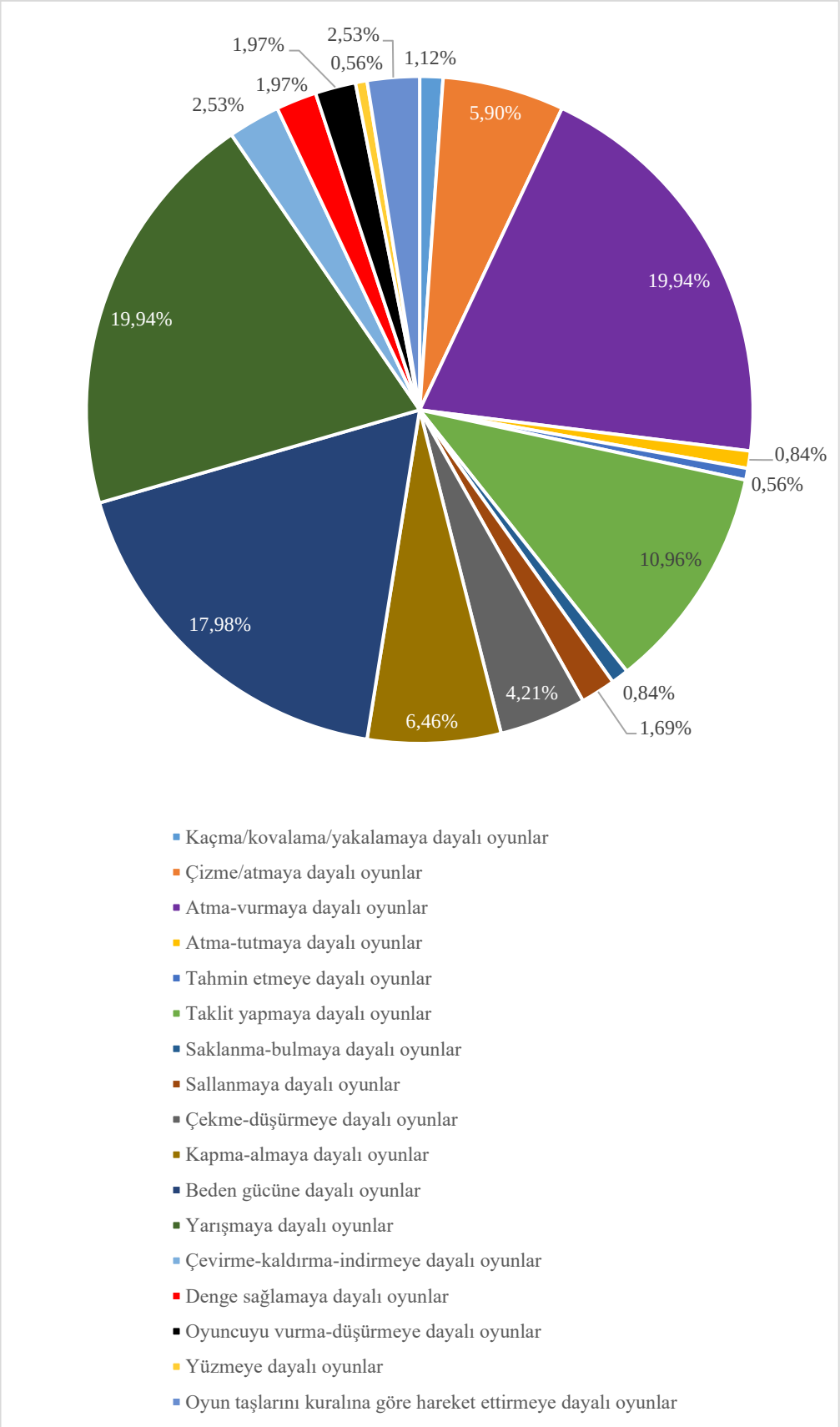


Şekil 9.3 Türk destanlarında geçen oyunların anlam açısından yüzdelik dağılımı

Türk destanlarında geçen oyunların anlam açısından yüzdelik oranları; eğlence olarak oyun % 80,46; sınama ve yarış olarak oyun % 10,29; dans olarak oyun % 4,62; hile olarak oyun % 3,57; tiyatro olarak oyun % 0,84; kumar olarak oyun % 0,21'dir. Türk destanlarında geçen oyunlara anlam açısından bakıldığında en fazla eğlence olarak oynandığı sonucuna varılmıştır. Bu durum, Türk destanlarındaki oyunun, eğlence anlamının önemli bir yer tuttuğunu göstermektedir.

Anlam açısından oyunlar; oyunculara sunduğu deneyim ve anlamların kendisini ifade ederken bağlam açısından oyunlar; oyunun oynandığı ortam, amacını ve etkilerini ifade eder. Bu açıdan oyunun anlamı ve bağlamı, birbirini tamamlayan unsurlardır.

Türk destanlarındaki oyunlarda kahraman, erkek olabildiği gibi kadın da olabilir. Ayrıca destanlarda, kahraman erkeklerle evlenen kadınlar da erkeklerle aynı güce sahiptir. Bu anlamda güce dayalı oyunların daha fazla yer tuttuğu görülmüştür. Türk destanlarındaki oyunların ana hareketine göre yüzdelik dağılımı Şekil 9.4'te şu şekilde gösterilmiştir:



Şekil 9.4 Türk destanlarındaki oyunların ana hareketine göre yüzdelik dağılımı

Bu dağılıma göre yarışmaya dayalı oyunlar % 19,94, atma-vurmaya dayalı oyunlar % 19,94; beden gücüne dayalı oyunlar % 17,98; taklit yapmaya dayalı oyunlar % 10,96; kapma-almaya dayalı oyunlar % 6,46; çizme/atmaya dayalı oyunlar % 5,90; çekme-düşürmeye dayalı oyunlar % 4,21; oyun taşlarını kuralına göre hareket ettirmeye dayalı oyunlar % 2,53; çevirme-kaldırma-indirmeye dayalı oyunlar % 2,53; denge sağlamaya dayalı oyunlar % 1,97; oyuncuyu vurma-düşürmeye dayalı oyunlar % 1,97; sallanmaya dayalı oyunlar % 1,69; kaçma/kovalama/yakalamaya dayalı oyunlar % 1,12; atma-tutmaya dayalı oyunlar % 0,84; saklanma-bulmaya dayalı oyunlar % 0,84; tahmin etmeye dayalı oyunlar % 0,56; yüzmeye dayalı oyunlar % 0,56'dır. Atma-vurmaya dayalı oyunlar ile beden gücüne dayalı oyunların destanlarda daha fazla geçmiştir. Beden gücüne, yarışmaya, atıcılığa dayalı, zorlu mücadele içeren oyunların Türk destanlarında fazla olmasının sebebi atlı-göçebe yaşamdır. Atlı-göçebe yaşam tarzında; at biniciliği, avcılık ve savaşçılık gibi bedensel yetenekleri gerektiren faaliyetler önemlidir. Bu nedenle destan kahramanları, bu yeteneklerini oyun mekânında tecrübe ederek kazanır. Ayrıca bedensel güç ve atıcılık gibi yetenekler, Türk destanlarında kahramanın başarısını ve macerasını görselleştirir. Yüzmeye dayalı oyunlara destanlarda az yer verilmesinin sebebi; destanların anlatıldığı dönemlerde yüzme, dinleyici tarafından yaygın bir şekilde bilinen ya da uygulanan bir oyun olmayabilir ya da destanın bağlamında önemli bir rol oynamayabilir. Başka bir sebebi de destanın ait olduğu boyun, deniz veya göl kenarında yaşamayışı olabilir.

Grafiğe göre en yüksek yüzdelik dilime sahip olan oyunlar yarışmaya, beden gücüne, atma-vurmaya, çizme/atmaya dayalı oyunlardır. Caillois'in oyun sınıflandırmasına göre Türk destanlarındaki oyunların daha çok agon (rekabet-yarışma türü oyunlar) ve ludus türü (akaçölüm, aşık, atıcılık ve nişancılık, at yarışı, at üzerinde güreş, bozuk para kapma ve kalpağı düşürme, cambı, çevgan, kabak atışı, kökbörü, mızrak müsabakası, beş taş/kumalak/toptaş, çakmak, satranç-kişte, dama, güreş, gürz, koşu, kara koyum dümpüldök, kılıç, kız oyunu, kütük, kız kovalama, mızrak, taş atma, taş kaldırma, yüzme) oyunlar olduğu görülmektedir. Agon türü oyunların Türk destanlarında fazla olmasının sebebi; rekabet ve yarışma oyunlarını kazanmanın toplumda kahramanın onanmasını, birinci olmasını, onurlandırılmasını sağlamasıdır. Oyunu kazanan kahraman bir ödülle mükâfatlandırılarak ya da takdir edilip desteklenerek agon hissi artırılmaktadır. Bu anlamda rekabetin, mücadelenin fazla

olduğu agon türü oyunların topluma, kültüre katkısı daha fazladır. Alea (talih oyunları) türü oyunların Türk destanlarında az olmasının sebebi, oyunların ana amacının rekabet, mücadele, kazanma ve onanma amacı taşımasıdır. Alea türü oyunlar, tecrübe gerektirmediği ve şans faktörü daha az etkili olduğundan bu tür oyunlara destanlarda az yer verilmiştir. Ludus türü oyunların daha çok görülme sebebi destanın kurgusudur. Destan anlatıcıları, kahramanın çocukluk dönemine az yer vermektedir. Bu durum Türk destanlarında paidia türü oyunların (akaçölüm, aşık, atçılık, atıcılık ve nişancılık, at yarışı, beş taş/kumalak/toptaş), kukla, çakmak, koşu, salıncak, taş atma, yüzme) az yer almasına sebep olmuştur.

Tezde Türk destanlarında geçen oyunların yapısı tespit edilmiş olup oyunun adlandırılması, oyuncular, oyun araçları, oyunların icra ortamı (zaman ve mekân), ödül ve ceza başlıklarıyla incelenmiştir. Türk destanlarındaki oyunların adlandırılmasında oyun aracının, hareketinin, sahasının, rolünün, oyuncu cinsiyetinin, oyuncu hareketinin etkili olduğu görülmektedir. Oyuncu rolü ve kuralları bakımından; oyuna seçme, seçilme, ebe olma vs. gibi oyun öncesine dair unsurlar oyunların bağlamından ve anlamından hareketle tespit edilmiştir. Oyunlardaki oyun araçlarının (oyuncakların) daha çok atlı-göçebe toplumun geleneksel yaşamında kullandığı araçlar, nesneler, eşyalar ile ilgili olduğu görülmüştür. Oyunların mekânlarının en çok açık mekânlardan oluşması, zamanının ve süresinin bazen kısa bazen uzun olması hem oyunun yapısından (güç ve zorluk gerektiren oyunlar olması, rakibin hileler yapması vs.) hem de atlı-göçebe yaşamdan kaynaklanmaktadır. İnsanların yaşam alanları oyunların oynanmasında bir aracıdır. Destan yapısı gereği kazanandan ve ödüllerden bahsedilmiştir. Cezalara ise kısmen değinilmiştir. Çünkü oyun, istendik davranış kazandıracağı için Türk destanlarındaki oyunlarda cezadan çok ödül yer almaktadır. Türk destanlarında istendik davranışlar rol modele, kahramana, bağlanır. Kahramanın örnek davranışları ile dinleyicide istendik davranışlar kazandırması beklenir. Ayrıca cezaların, engeli kaldırma işlevi bulunmaktadır.

Destanlardaki oyunların işlevleri de tespit edilmiştir. Bu işlevler; Bascom'un dört işlevinin yanı sıra onanma (takdir edilme ve desteklenme) işlevi, tarihi olaylara ve unsurlara gönderme işlevi, bir araya gelme, kaynaşma ve aidiyet işlevi, güçlü olma ve liderlik becerisi kazanma işlevi, iletişim işlevi; rol yapma, empati, etkileme ve yaratıcı

düşünme işlevi; hile, kandırma ve tuzak kurma işlevi; toplumsal cinsiyet rollerinin öğrenilmesi işlevi, hatırlatma / tanıtma / kanıt işlevi; sınama ve yarış işlevi, ceza/ödül işlevi, ritüelistik işlev, kolektif belleği yaşatma işlevi, örtük işlev ve benzetme işlevidir. Türk destanlarındaki oyunların; eğlendirmek, eğitmek, öğretmek, bireyleri motive etmek, özgüven kazandırmak, eşitliği sağlamak, zorluklar karşısında mücadele etmek, engelleri kaldırmak, sınamak, ödüllerin kişide takdir edilme duygusunu pekiştirmek, toplumsal cinsiyette rollerini öğretmek, kültürel aktarımı sağlamak, istendik davranışları (güçlü olma, aidiyet, liderlik vs.) oluşturmak ile ilgili olduğu tespit edilmiştir.

Destanlar, binlerce yıl geçmişten gelen kültürel bir bellek oluşturur. Aynı zamanda destanlar, toplumsal bilinçaltını da temsil eder. Destanlar aracılığıyla dinleyicilerin hatırlaması ya da yeni kuşaklara aktarılması gereken değerlerin ve bilgilerin nakledildiği görülür. Bu anlamda oyunlar, kültürel hafızada yer almakta ve kültürel bir bellek oluşturmaktadır. Oyunun başlangıç noktasını kültür, kültürdeki ritüeller ve bu ritüellerdeki etkinlikler oluşturmaktadır. Destanlardaki oyunlarda mitik motiflere rastlanılmaktadır. Çünkü oyunun mitik bir kökeni vardır. Oyunlar, kahramanların ihtiyaçlarını karşılamaya yönelik olarak da yer almaktadır.

Destanlarda geçen oyunlar aracılığıyla toplumsal kurallara vurgu yapılmaktadır. Oyunda hile yapılmaması, ikiyüzlülük, kıskançlık, hırs, kötü düşüncelerle oynanmaması vs. gibi pek çok kötü huylardan kurtulmak gerektiği yer almaktadır. Bunlardan kurtulan birey oyunda daima kazanır. Destanlardaki oyunlara zengin, fakir, yaşlı, genç herkesin katılması, insana verilen değeri de göstermektedir. Oyunlar kişileri eşit bir konuma getirir. Makama ve mevkiye göre değil, insana insan olduğu için değer verilmesi gerektiği oyunlardaki kişiler vasıtasıyla anlatılır. Bu açıdan oyunlar, toplumsal yapıyı göstermede bir araçtır.

Oyunun, destan kurgusunda önemli olduğu görülmüştür. Destanlardaki oyunların, hem epik dönemdeki hem de dinî dönemdeki destanlarda yer alması kurmaca varlığın yani anlatıcının bilincinde yer aldığının da kanıtıdır. Aynı zamanda destandaki oyunlar vasıtasıyla dinleyici oyunu öğrenmekte ya da hatırlamaktadır. Böylece destanlar, kültürel aktarımı sağlayarak kültürel belleği yaşatmaktadır. Anlatıcının oyunlara

destanda yer vermesi; dinleyici, anlatıcı ve kurmaca metin arasındaki mesafeyi ayarlama yöntemidir. Dinleyici; gerçek dünyadaki deneyimleri ve anlayışıyla destanlardaki oyunun kurmaca dünyası arasındaki mesafeyi algılar. Bu yöntem, dinleyiciyi destanlardaki oyunun gerçeklik düzeyinden uzaklaştırabilir veya onu kurmaca dünyasına dâhil edebilir. Anlatıcının oyunları, dinleyicinin gerçek dünyasındaki oyunlara benzeterek anlatması, dinleyiciyi destandaki oyunun kurmaca dünyasına bağlar, onun gerçeklikle bağlantısını sağlar. Böylece destanların inandırıcılığı artmaktadır. Türk destanlarındaki oyunların epik kurallara uygun olması oyun kavramının evrenselliğinin göstergesidir.

Destanlardaki oyunların kültürde tuttuğu yeri görmek, oyunu anlamak açısından önemlidir. Oyunlar; toplumun kimliğini, değerlerini ve geçmişini anlamak için bir araçtır. Oyunları anlamak; toplumun yaşam tarzını, değerlerini anlama açısından değerli bir bakış açısı sunar. Oyunlar, kültürel mirasının bir parçası olup kuşaktan kuşağa aktarılarak kültürel belleğin korunmasını sağlar. Destanların kültürel bellek alanı olması ve toplumsal bilinçaltını yansıtması itibarıyla, Türk destanlarında geçen oyunların incelendiği bu çalışmayla Türk kültüründe oyunun yeri destan metinleriyle sınırlı olmak üzere belirlenmeye çalışılmıştır. Türk kültüründe oyunun mitik dönemlere kadar giden izlerinin destan metinleri aracılığıyla sürüldüğü bu tez, Türk oyun kültürü incelemelerine katkı sağlayacaktır.

UNESCO Somut Olmayan Kültürel Mirasın Korunması Sözleşmesi'nin yürürlüğe girmesinden sonra geleneksel Türk oyunlarından "Geleneksel Türk Okçuluğu" 2019 yılında, "Geleneksel zekâ ve strateji oyunu: Togyzqumalaq, Toguz Korgool, Mangala/Göçürme (Kazakistan ve Kırgızistan ile Ortak Dosya)" 2020 yılında UNESCO Somut Olmayan Kültürel Mirası Listesi'ne eklenmiştir. Çalışmada yer alan oyunlar da UNESCO SOKÜM listelerine kaynaklık ederek oyunların kuşaktan kuşağa aktarımının önemine dikkat çekilebilir. Günümüzde Türk Cumhuriyetlerinin tamamında etnospor faaliyetleri yapılmaktadır. Etnospor etkinlikleri kapsamındaki oyunlar, gelecek nesillere kültürün aktarılmasında etkilidir. Destanlarda geçen oyunlardan aşık, kökbörü, çevgen, at yarışları, cambı, bozuk para kapma, güreş, mangala, atıcılık ve nişancılık (ok atma) oyunlarını da etnospor etkinliklerine dâhil etmek mümkündür. Ayrıca bu çalışma dijital oyun alanında çalışanlara da yardımcı

olabilir. Türk destanlarındaki oyunlar, dijital kahraman tasarımı açısından da uygundur. Türk destanlarındaki oyunların dijital oyun alanına aktarılması toplumsal hafızanın canlı tutulmasına katkı sağlayacaktır.

KAYNAKLAR

Acıpayamlı, O. (1963). Türkiye'de yağmur duası ve psiko-sosyal metot'la incelenmesi. *Ankara Üniveristesi Dil Tarih Coğrafya Fakültesi Dergisi*, *XXI* (1-2), 1-39.

Açа, M. (2013). Tıva bilmeceleri. *Türk Halk Edebiyatı İncelemeleri Saim Sakaoğlu Armağanı.* Metin Ergun (Ed.) (121-139). Ankara: Türk Kültürünü Araştırma Enstitüsü Yayınları.

Açа, M. (akt.) (2004). *Canıl Mırza Abdıbalık Çorabayev varyantı.* (Hzl. Aynek Caynakova). Ankara: Türk Dil Kurumu Yayınları.

Açа, M. (akt.) (2013). *Kırgız destanları 13 Canış Bayış.* (Hzl. Abdıldacan Akmataliev, Murat Mukasov). Ankara: Türk Dil Kurumu Yayınları.

Açа, M., Yolcu M. A. (2017). Folklorda örtük ve bozuk işlev. *Folklor/Edebiyat, Uluslararası Kıbrıs Üniversitesi, 23*(90), 47-58.

Afyon, Y. A., Tunç, A. (1997). *Beden eğitimi ve spor tarihi.* Konya: Damla Ofset Matbaacılık ve Ticaret A.Ş.

Ağgün, K. (2015). Kırgızistan milli oyunları. *Türk Halklarının Geleneksel Spor Oyunları* (s. 59-62). (Ed. A. Mokeyev, F. Unan, O. Karatayev, O. Yorulmaz, C. Alımbayev, C. Buyar). Bişkek: Kırgızistan-Türkiye Manas Üniversitesi Yayınları.

Ahmetbeyoğlu, A. (2017). İslam öncesi Türk toplumunda eğitim aracı olarak spor. *Türk Dünyası Araştırmaları, 117*(231), 127-136.

Akalın, L. S. (1984). *Edebiyat terimleri sözlüğü.* İstanbul: Varlık Yayınları.

Akandere, M. (2003). *Eğitici okul oyunları.* Ankara: Nobel Yayınları.

Akman, E. (2009). Kastamonu'da ölümle ilgili âdet ve inançlar. *Folklor/ Edebiyat, 15*(59), 191-196.

Akmataliyev, A., Caynakova, A. (2009). *Kırgız destanları 4 Mendirman.* (Türkiye Türkçesine Aktaran: Ali Özgün Öztürk). Ankara: Türk Dil Kurumu Yayınları.

Akmataliyev, A., Kadırmambetova, A., Zakirov. S. (2010). *Kırgız destanları 9 Er Soltonoy.* (Çev. İsmail Turan Kallimci). Ankara: Türk Dil Kurumu Yayınları.

Akmataliyev, A., Kıdırmambetova, A. (2009). *Kırgız destanları 7.* (Türkiye Türkçesine Aktaran: Naciye Yıldız). Ankara: Türk Dil Kurumu Yayınları.

Akmataliyev, A., Kırbaşev, K. (2007). *Kırgız destanları 3 Kocacaş Destanı.* (Türkiye Türkçesine Aktaranlar: Fikret Türkmen, Gülsine Uzun, Baki Bora Hança). Ankara: Türk Dil Kurumu Yayınları.

Akmataliyev, A., Mukasov, M. (2013). *Kırgız destanları 13 Canış Bayış.* (Türkiye Türkçesine Aktaran: Mehmet Açа). Ankara: Türk Dil Kurumu Yayınları.

Akmataliyev, A., Mukasov, M., Orozova, G. (2007). *Kırgız destanları 2.* (Türkiye Türkçesine Aktaran: Caştegin Turgunbayer). Ankara: Türk Dil Kurumu Yayınları.

Aksoy, H. (2014). Çocuk oyunlarının işlevleri: Sarıkeçili yörük çocuk oyunları. *Milli Folklor, 13*(101), 265-276.

Aktaş Ş. (2013). *Anlatma esasına bağlı edebi metinlerin tahlili-teori ve uygulama.* Ankara: Kurgan Edebiyat Yayınları.

Aktaş, E. (2011). *Hakas destanları 3 Han Orba.* Ankara: Türk Dil Kurumu Yayınları.

Aktaş, Ş. (1991). *Roman sanatı ve roman incelemesine giriş.* Ankara: Akçağ Yayınları.

Akyüz Öztokmak, Ç. (2019). *Kırgız destanları 16 Bagış Destanı. (Anlatan: Yusuf Mamay).* Ankara: Türk Dil Kurumu Yayınları.

Alimov, U. (akt.) (2013a). *Kırgız Destanları 11 Kurmanbek.* (Hzl. Murat Mukasov). (Anlatan: Kalık Akiyev). Ankara: Türk Dil Kurumu Yayınları.

Alimov, U. (akt.) (2013b). *Kırgız destanları 12 Seyitbek.* (Hzl. Murat Mukasov). (Oruzbey Urmambetov). Ankara: Türk Dil Kurumu Yayınları.

Alimova, C. (akt.) (2017). *Kırgız destanları 14 Coodarbeşim Destanı.* Ankara: Türk Dil Kurumu Yayınları.

Alpısbayeva, K., Sakenov S., Düysengül J. (2010). *Kazak destanları 7*. (Çev. Bülent Bayram). Ankara: Türk Dil Kurumu Yayınları.

Alpman, C. (1972). *Beden eğitimi ve çağlar boyunca gelişimi.* İstanbul: Milli Eğitim Basımevi.

Altayca-Türkçe Sözlük (1999). (Hzl: Emine Gürsoy- Naskali, Muvaffak Duranlı). Ankara: Türk Dil Kurumu Yayınları.

Amos, D. B. (2009). Halk bilgisini (folklorun) bağlamı: imalar ve beklentiler (Çev. Metin Ekici). *Halkbiliminde Kuramlar ve Yaklaşımlar-3.* (Hzl: M. Öcal Oğuz, Selcan Gürçayır Teke, Sunay Çalış). Ankara: Geleneksel Yayıncılık.

And, M. (1985). *Geleneksel Türk tiyatrosu köylü ve halk tiyatrosu gelenekleri.* İstanbul: İnkılâp Yayınevi.

And, M. (2003). *Oyun ve bügü Türk kültüründe oyun kavramı.* İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

Arçın, S. Mehmet. (2014). *Tuva destanları 2.* Ankara: Türk Dil Kurumu Yayınları.

Ardahan, F., Altunpınar, M. (2018). *Oyun ve oyun kültürü.* Ankara: Detay Yayıncılık.

Arıkan, M. (2007a). *Kazak destanları 1 Köroğlu'nun Kazak anlatmaları.* Ankara: Türk Dil Kurumu Yayınları.

Arıkan, M. (2007b). *Kazak destanları 2*. Ankara: Türk Dil Kurumu Yayınları.

Arıkoğlu, E. (2007). *Hakas destanları 1.* Ankara: Türk Dil Kurumu Yayınları.

Arıkoğlu, M., Borbaanay, B. (2007). *Tuva destanları.* Ankara: Türk Dil Kurumu Yayınları.

Arseven, C. E. (1950). Kukla. *Sanat ansiklopedisi.* C.III. İstanbul: Milli Eğitim Bakanlığı.

Artun, E. (2000). Adana'da yağmur yağdırma törenleri ve Çomçalı Gelin. *Adana Halk Kültürü Araştırmaları 1* (s. 40-51). Adana Büyükşehir Belediyesi Kültür Yayınları.

Arvas, A. (2019). *Kırgız destanları 17 Kurmanbek Destanı Sarıkunan Varyantı.* (Anlatan: Sagınbek Dıykanbayev). Ankara: Türk Dil Kurumu Yayınları.

Assmann, J. (2018). *Kültürel bellek eski yüksek kültürlerde yazı, hatırlama ve politik kimlik.* (Çev. A. Tekin). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Ata Yıldız, N. (2015). *Türk dünyası destancılık geleneği ve destanlar.* Ankara: Akçağ Yayınları.

Atabey, İ. (1998). Manas Destanı'nda adı geçen Kırgız çocuk oyunları. *Prof. Dr. Dursun Yıldırım Armağanı,* (s. 313-322). Ankara: Diyanet Vakfı Yayınları.

Atabeyoğlu, C. (1988). *Okçuluk tarihi.* Ankara: Türk Spor Vakfı Yayını.

Atalay, B. (1985a). *Divanü Lûgat'it-Türk tercümesi.* C. 1. Ankara: Türk Tarih Kurumu Basımevi.

Atalay, B. (1985b). *Divanü Lûgat'it-Türk tercümesi.* C. 2. Ankara: Türk Tarih Kurumu Basımevi.

Atalay, B. (1985c). *Divanü Lûgat'it-Türk tercümesi.* C. 3. Ankara: Türk Tarih Kurumu Basımevi.

Atalay, B. (1986). *Divanü Lûgat'it-Türk dizini "endeks".* Ankara: Türk Tarih Kurumu Basımevi.

Atsız Gökdağ, B., Üçüncü, K. (2021). *Başlangıcından günümüze Türk destanları.* Ankara: Akçağ Yayınları.

Avespayeva, P. ve Elbekov, T. (2013). *Kazak destanları 9 Dürligüv, Karaşaş Kız, Makpal Segiz Destanı.* (Türkiye Türkçesine Aktaran: Hatice Emel Şirin). Ankara: Türk Dil Kurumu Yayınları.

Aydın, M. (2007). *Dilbilim el kitabı.* İstanbul: 3F Yayınevi.

Aydoğan, H. A. (2012). *Türk kültüründe bereketi artırmaya yönelik inanış ve uygulamalar*. [Yüksek Lisans Tezi]. Balıkesir Üniversitesi.

Bahadır, S., Tozlu, S. (2016). Çorum bilmeceleri ve Çorum'da bilmece sorma geleneği. *Uluslararası Bütün Yönleriyle Çorum Sempozyumu Bildiriler Kitabı* (s. 693-718), C. 2, (Ed. Zekeriya Işık). Ankara: Salmat Basım Yayım Ambalaj San. ve Tic. Ltd. Şti.

Banarlı, N. S. (1997). *Resimli Türk Edebiyatı tarihi.* C.1. İstanbul: Millî Eğitim Bakanlığı.

Bang, W., G. R. Rahmeti (1936). *Oğuz Kağan Destanı.* İstanbul: Burhaneddin Basımevi.

Basa, İ. (2015). Kentsel hafızanın sürdürülebilirliği: bir mimarlık stüdyosu deneyimi. *Sanat ve Tasarım Dergisi, 1(15),* 27-42.

Bascom, W. R. (2014). Folklorun dört işlevi. (Çev. Ferya Çalış). *Halkbiliminde Kuramlar ve Yaklaşımlar-2.* (Hzl.: M. Öcal Oğuz, Selcan Gürçayır Teke). Ankara: Geleneksel Yayıncılık.

Başgöz, İ. (1986). Türk halk edebiyatında protesto geleneği. *Folklor Yazıları,* (s.181-191). İstanbul: Adam Yayınları.

Başgöz, İ. (1992). Giriş. *Sibirya'dan bir masal anası*, (s.1-43), (Yazar: Mark Azadovski), (Çev: İlhan Başgöz). Ankara: Kültür Bakanlığı Yayınları.

Başgöz, İ. (2012). *Türkülü aşk hikâyeleri bir gösterim olarak.* İstanbul: Pan Yayıncılık.

Bayat, F. (2006). *Ana hatlarıyla Türk şamanlığı.* İstanbul: Ötüken Neşriyat A. Ş.

Bayat, F. (2010). *Mitolojiye giriş.* İstanbul: Ötüken Neşriyat.

Baydemir, H. (2011). Özbek koğırçak (kukla) sanatı. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, *4*(17), 63-74.

Bayır, Z., Küçükbasmacı, G. (2022). Kırgız destanlarındaki "kökbörü" oyununun halkbilimsel açıdan incelenmesi. *Korkut Ata Türkiyat Araştırmaları Dergisi*, 9, 654-670.

Bayır, Z., ve Küçükbasmacı, G., (2023). Türk dünyası epik destanlarında bir oyun olarak dansın ritüelistik işlevi. *Folklor Akademi Dergisi*, *6*(1), 59-73.

Bayram, B. (hzl. ve akt.) (2013. *Ulıp Çuvaş destanı* (Hzl. ve Akt. Bülent Bayram). Ankara: Öncü Basımevi.

Begiç, H. N. (2016). Türk kültüründe geleneksel bez bebekler. *Motif Akademi Halkbilimi Dergisi*, *9*(18), 217-228.

Belek, K. (2015). Eski Türklerde at ve at kültürü (Dünden bugüne Kırgız kültürel hayatı örneği). *Gazi Türkiyat,* 16, 111-128.

Berber, O. (2009). Türk kültüründe eğlence ve birlik unsuru olarak düğünler. *Süleyman Demirel Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, 10*(2), 1-11.

Bilen, M. (1999). *Plandan uygulamaya öğretim.* Ankara: Anı Yayıncılık.

Boratav, P. N. (2016). *100 soruda Türk folkloru (inanışlar, töre ve törenler, oyunlar),* Ankara: BilgeSu Yayınları.

Boratav, P. N. (2019). *100 soruda Türk halk edebiyatı.* Ankara: BilgeSu Yayınları.

Bozbay, H. (2012). Aşık kemiğinin tarihi. *Arkeoloji ve Sanat Dergisi*, 141, 9-20.

Bozbay, H. (2013). Geçmişten günümüze aşık oyunları. *Folklor/Edebiyat Dergisi*, *19*(73), 147-161.

Buluç, S. (1971). Şamanizm. *İslam ansiklopedisi.* C. 11, İstanbul.

Buran, A. (2015). *Türklük bilimi terimleri sözlüğü.* Ankara: Kültür Bakanlığı Yayıncılık.

Caferoğlu, A. (1968). *Eski Uygur Türkçesi sözlüğü.* İstanbul: Türk Dil Kurumu Yayınları.

Caillois, R. (2001). *Man, play and games.* Chicago: University of Illinois Press.

Campbell, J. (1992). *İlkel mitoloji.* (Çeviren: Kudret Emiroğlu). İstanbul: İmge Yayınları.

Campbell, Joseph. (2013). *Kahramanın sonsuz yolculuğu.* İstanbul: İthaki Yayınları.

Caynakova, A. (2004). *Canıl Mırza Abdıbalık Çorabayev varyantı.* (Çev. Mehmet Açа). Ankara: Türk Dil Kurumu Yayınları.

Cevdet Kudret (1968). *Karagöz*. Ankara: Bilgi Yayınevi.

Clauson, S. G. (1972). *An etymological dictionary of pre-thirteenth century Turkish.* Oxford.

Connerton, P. (2019). *Toplumlar nasıl anımsar?.* (Çev. A. Şenel). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Çelebi, F. (2007). *Kırgız destanları 5 Eşimkul Menen Zuura.* (Anlatan: Cumagül Naruzbayev). Ankara: Türk Dil Kurumu Yayınları.

Çelepi, M. S. (2017). *Türk kültür evreninde toy Denizli örneği.* Ankara: Kömen Yayınları.

Çetin, İ. (2007). Oyunda Nevruz. *Türk Dünyası Nevruz ansiklopedisi,* (s. 185-197). (Ed. Öcal Oğuz). Ankara: Atatürk Kültür Merkezi Başkanlığı Yayınları.

Çetişli, İ. (2004). *Metin tahlillerine giriş / 2 hikâye-roman-tiyatro.* Ankara: Akçağ Yayınları.

Çevik, D. (2011). *Pehlivan.* Ankara: Kültür ve Turizm Bakanlığı Yayınları.

Çınar, K. Y., Kazak, Ö. O. (2020). *Ortaöğretim spor lisesi beden eğitimi ve spor tarihi 12*. Ankara: Devlet Kitapları.

Çobanoğlu, Ö. (1999). *Halkbilimi kuramları ve araştırma yöntemleri tarihine giriş.* Ankara: Akçağ Yayınları.

Çobanoğlu, Ö. (2020). *Türk dünyası epik destan geleneği.* Ankara: Akçağ Yayınları.

Çobanoğlu, Ö. (2021). *Âşık tarzı kültür geleneği ve destan türü.* Ankara: Akçağ Yayınları.

Deliömeroğlu, Y. (1997). Hakasların geleneksel kültürüne dair bir inceleme. *Milli Folkor, 5*(33), 42-49.

Demir, N. (2006). *Dânişmend Gazi destanı.* Ankara: Hece Yayınları.

Demir, N., Erdem, M. D. (2006). *Battal Gazi destanı.* Ankara: Hece Yayınları.

Demir, N., Erdem, M. D. (2007). *Saltık Gazi destanı.* Ankara: Destan Yayınları.

Demirsipahi, C. (1975). *Türk halk oyunları.* Ankara: İş Bankası Kültür Yayınları.

Dervişoğlu, M. (2012). *Kırkpınar güreşlerinin halk bilimsel açıdan incelenmesi*. [Yüksek Lisans Tezi]. Trakya Üniversitesi.

Devellioğlu, F. (2012). *Osmanlıca-Türkçe ansiklopedik lûgat.* Ankara: Aydın Kitabevi.

Dilek, İ. (2002). *Altay destanları 1.* Ankara: Türk Dil Kurumu Yayınları.

Dilek, İ. (2007a). *Altay destanları 2.* Ankara: Türk Dil Kurumu Yayınları.

Dilek, İ. (2007b). *Altay destanları 3.* Ankara: Türk Dil Kurumu Yayınları.

Dilek, İ. (20212). *Türk mitoloji sözlüğü.* Ankara: Türk Dil Kurumu Yayınları.

Doğan, İ., Güllüdağ, N. (2014). *Nogay destanları.* Ankara: Türk Dil Kurumu Yayınları.

Duman, G. B. (2016). *Kırgız çocuk edebiyatı.* İstanbul: Kriter Yayınevi.

Duman, M. (2019). *Türk halk anlatmalarında olumsuz tipler.* İzmir: Ege Üniversitesi Basımevi.

Dundes, A. (2006). Doku, metin ve konteks. (M. Ekici, Çev.). (Ed. M. Öcal Oğuz vd.). *Halkbiliminde kuramlar ve yaklaşımlar, 1* (s. 40-52). Ankara: Geleneksel Yayıncılık.

Duymaz, A. (2020). Dede Korkut Kitabı'nda 'hüner' ve 'erdem' kavramları üzerine. *Kolca Kopuzdan Kılca Kaleme Dedem Korkut Araştırmaları,* (277-288). İstanbul: Ötüken Neşriyat.

Eagleton, T. (2004). *Edebiyat kuramı.* (Çev. Tuncay Birkan). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Egimbaeva, S. (2012). *Kırgız destanları, 10 Güldana-Askazan Baatır.* (Türkiye Türkçesine Aktaran: Zekeriya Karadavut). Ankara: Türk Dil Kurumu Yayınları.

Ekici, M. (1998). Halk Bilimi çalışmalarında metin (text), doku (texture), sosyal çevre ve şartlar (konteks) ilişkisinin önemi. *Millî Folklor*, 39, 25-34.

Ekici, M. (2002). Destan araştırma ve incelemelerinde kullanılan bazı terimler hakkında-II. *Millî Folklor*, 54, 11-18.

Ekici, M. (2004). *Halk Bilgisi (folklor) derleme ve inceleme yöntemleri.* Ankara: Geleneksel Yayınları.

Ekici, M. (2004). *Türk dünyasında Köroğlu (ilk kol).* Ankara: Akçağ Yayınları.

Ekici, M. (2020). Kuramlar ve yöntemler. *Türk Halk Edebiyatı El Kitabı,* (s. 65-108). Ankara: Grafiker Yayınları.

Elçin, Ş. (1993). *Halk edebiyatına giriş.* Ankara: Akçağ Yayınları.

Eliade, M. (1992). *İmgeler ve simgeler.* (Çev. Mehmet Ali Kılıçbay). Doğu Batı Yayınları.

Eliade, M. (1999). *Şamanizm* (Çev. İsmet Birkan). Ankara: İmge Kitapevi Yayınları.

Erdoğan, C. (2008). *Spor terimleri sözlüğü*. [Yüksek Lisans Tezi]. Sakarya Üniversitesi.

Eren, H. (1999). *Türk dilinin etimolojik sözlüğü.* Ankara: Dizim Büro Basım Evi.

Ergun, M. (2006). *Şor kahramanlık destanları*. Ankara: Akçağ Yayınları.

Ergun, M. (2013). *Yakut destan geleneği ve Er Sogotoh.* Ankara: Türk Dil Kurumu Yayınları.

Ergun, M., İbrahimov, G., Aetbaeva, F., Kaya, M. Y. (akt.) (2014a). *Başkurt destanları 1 mitolojik destanlar.* (Hzl.: Ahmet Suleymanov, Gaynislam İbrahimov, Metin Ergun). Ankara: Türk Dil Kurumu Yayınları.

Ergun, M., İbrahimov, G., Aetbaeva, F., Kaya, M. Y. (akt.) (2014b). *Başkurt destanları 2 sosyal hayatı anlatan destanlar*. (Hzl.: Ahmet Suleymanov, Gaynislam İbrahimov, Metin Ergun). Ankara: Türk Dil Kurumu Yayınları.

Ergun, M., İbrahimov, G., Aetbaeva, F., Kaya, M. Y. (akt.) (2014c). *Başkurt destanları 3 beyler hanlar zamanını anlatan destanlar.* (Hzl.: Ahmet Suleymanov, Gaynislam İbrahimov, Metin Ergun). Ankara: Tür Dil Kurumu Yayınları.

Ergun, M., İbrahimov, G., Aetbaeva, F., Kaya, M. Y. (akt.) (2014d). *Başkurt destanları 4 kahramanlar hakkında destanlar, ozanlar.* (Hzl.: Ahmet Suleymanov, Gaynislam İbrahimov, Metin Ergun). Ankara: Türk Dil Kurumu Yayınları.

Eroğlu, T. (1994). *İnsan ve oyun-oyun, dans ve halk oyunları.* Kayseri: Milli Folklor Yayınları.

Eroğlu, T. (1999). *Halk oyunları el kitabı.* İstanbul: Mars Basım Hizmetleri.

Ersoy, F. (2009). *Çuvaş alp hikâyeleri.* Ankara: Türk Dil Kurumu Yayınları.

Erşahin, İ. (2011). *Halk kültürü ve edebiyatı sözlüğü.* İstanbul: Ötüken Yayınları.

Eşankul, C. (2017). *Özbek destanları 6 Dalli.* (Türkiye Türkçesine Aktaran: Dilek Sezer). (Anlatan: Ergaş Cumanbulbuloğli). Ankara: Türk Dil Kurumu Yayınları.

Eyüboğlu, İ.Z. (1995). *Türk dilinin etimoloji sözlüğü.* İstanbul: Sosyal Yayınlar.

Fedakâr, S. (2009). *Özbek destanları 1 Erali ve Şirali.* Ankara: Türk Dil Kurumu Yayınları.

Fedakâr, S. (akt.) (2016). *Özbek destanları 5 Rüstem Han destanı.* (Özbek Türkçesi Metin: Töre Mirzayev). Ankara: Türk Dil Kurumu Yayınları.

Fişne, M., Bardakçı, S., Karagöz, Y. (2017). Ata sporumuz güreşe yönelik günümüzdeki toplumsal bakışın değerlendirilmesi. *CBÜ Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi, 12*(1), 28-42.

Frazer, J. G. (2004). *Altın Dal, büyü ve din üzerine bir çalışma.* (Çev.: Mehmet H. Doğan). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

Gazimihâl, M. R. (1949). Halk oyunları konusunda: Biyü-bicu. *Türk Folklor Araştırmaları Dergisi, 1*(3), 33-34.

Gazimihâl, M. R. (1959). Karagöz, kukla ve yapma bebekler. *Türk Folklor Araştırmaları Dergisi, 5*(119), 1926.

Gennep, A. V. (2022). *Geçiş ritleri, tabular, batıl inançlar, büyüler, ayinler ve törenler.* (Çev. Oylum Bülbül Beşler). İstanbul: Nora Kitap).

Goffman, E. (2017). *Etkileşim ritüelleri.* (Çev. Adem Bölükbaşı). Ankara: Heretik Yayınları.

Gökyay, O. Ş. (1973). *Dedem Korkudun kitabı.* İstanbul: Milli Eğitim Basımevi.

Gönel, T. (2012). Dîvânu Lugâti't-Türk'te spor ve oyun. *I. Rekreasyon Araştırmaları Kongresi Bildiri Kitabı* (s. 309-327). (Ed.: Özkan Tütüncü ve Nazmi Kozak), Ankara: Anatolia Turizm Araştırmaları Dergisi Yayınları.

Gözaydın, N. (2002). *Türk halk oyunları.* İstanbul: Paradigma Yayınları.

Greene, T. (1998). Epik normlar. (Çev. Gülay Mirzaoğlu). *Milli Folklor,* 38, 129-135.

Gülensoy, T. (2018). *Türkiye Türkçesindeki Türkçe kökenli sözcüklerin köken bilgisi sözlüğü (etimolojik sözlük).* İstanbul: Bilge Kültür Sanat.

Gültekin, M., Uzun, R. N., Çebi, M. (2018). Türk kültürlerindeki geleneksel oyunlar ve sporlara yüzeysel bir bakış. *Electronic Turkish Studies, 13*(26), 656-671.

Güney, E. C. (1982). *Masallar.* Ankara: Kültür ve Turizm Bakanlığı Yayınları.

Günkaya, T. (2022). *Kırgız milli oyunları.* [Yüksek Lisans Tezi]. Karabük Üniversitesi.

Güven, M. (2013). *Türk halk oyunlarının şamanî kökleri.* Erzurum: Fenomen Yayıncılık.

Güven, Ö. (1991). Türklerde güreş geleneği. *Türk Dünyası Tarih Dergisi,* 55, 15-21.

Güven, Ö. (1992). *Türklerde spor kültürü.* Ankara: Atatürk Kültür Merkezi Yayınları.

Güven, Ö. ve Hergüner, G. (1999). Türk kültüründe avcılığın temel dayanakları. *Pamukkale Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, 5*(5), 32-49.

Güvenç, B. (1979). *İnsan ve kültür.* İstanbul: Remzi Kitabevi.

Güzel, A., Torun, A. (2020). *Türk halk edebiyatı el kitabı.* Ankara: Akçağ Yayınevi.

Halbwachs, M. (2018). *Kolektif hafıza.* (Çev. B. Barış). Ankara: Heratik Yayınları.

Halıcı, F. (1993). Çevgân. *Diyanet İslam ansiklopedisi,* C. 8. İstanbul, 294-295.

Hançerlioğlu, O. (2000). *Dünya inançları sözlüğü*. İstanbul: Remzi Kitabevi.

Haviland, W. A. (2002). *Kültürel antropoloji.* (Çev. Hüsamettin İnaç, Seda Çiftçi). İstanbul: Kaknüs Yayınları.

Hazar, M. (2000). *Beden eğitimi ve sporda oyunla eğitim*. Ankara: Tutibay.

Hivetiri, Ş. (2013). *Ulıp Çuvaş Destanı* (Şuyın Hivetiri). Ankara: Öncü Basımevi.

Huizinga, J. (2013). *Homo ludens, oyunun toplumsal işlevi üzerine bir deneme.* (Çev. Mehmet Ali Kılıçbay). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Huş, S. (1974). *Av hayvanları ve avcılık.* İstanbul: İstanbul Üniversitesi Orman Fakültesi Yayınları.

Ilgın, A. (2008). *Hakas destanları 2 Kara Kuzgun.* Ankara: Türk Dil Kurumu Yayınları.

İbrayev, Ş. (1998). *Destanın yapısı.* Ankara: Atatatürk Kültür Merkezi Başkanlığı Yayınları.

İlhan, M. E. (2018). *Kültürel bellek, sözlü kültürden yazılı kültüre hatırlama.* Ankara: Doğu Batı Yayınları.

İnan, A. (1986). *Tarihte ve bugün şamanizm materyaller ve araştırmalar.* Ankara: Türk Tarih Kurumu Basımevi.

İnan, A. (2003). Türk destanlarına geleneksel bakış. (Saim Sakaoğlu, Ali Duymaz*). İslamiyet Öncesi Türk Destanları,* (s. 35-51). İstanbul: Ötüken Neşriyat.

İnayet, A. (2004). *Uygur halk destanları 1.* Ankara: Türk Dil Kurumu Yayınları.

İnayet, A. (2009). Bugünkü Uygurlarda şamanlık ve bir şaman duası: Azâim Koşıkı. *Motif Akademi Halkbilimi Dergisi, 2*(3-4), 38-52.

İnayet, A. (2013). *Uygur halk destanları 2*. Ankara: Türk Dil Kurumu Yayınları.

İnayet, A. (2017). *Kırgız destanları 15 Manas Destanı Cusup Mamay varyantı.* Ankara: Türk Dil Kurumu Yayınları.

İsakov, B. (2019). Arşive dayalı bazı Kırgız geleneksel oyunları. *Türk Halklarının Geleneksel Spor Oyunları III* (s.104-110). Bişkek: Kırgızistan-Türkiye Manas Üniversitesi Yayınları.

İşcan, F. (1988). *Türklerde spor.* Ankara: Milli Eğitim Basımevi.

İvgin, H. (2000). *Karagöz ve kukla sanatımız*. Ankara: Anadolu Kültürünü Koruma ve Araştırma Vakfı, UNIMA Türkiye Milli Merkezi.

Jafarova, İ. (2010). Azerbaycan geleneksel çocuk oyunları. *Acta Turcica Çevrimiçi Tematik Türkoloji Dergisi, 1*(2), 241-261.

Jirmunskiy, V. M. (2018). Türk kahramanlık destanları, I-II. Bölüm (Çev. Mehmet İsmail, Hülya Arslan Erol). Ankara: Türk Dil Kurumu Yayınları.

Jumadilova, M., Alpısbayeva, K., Abdıgulıp, R., Avespayeva, P. (2015). *Kazak destanları 10* (Türkiye Türkçesine Aktaran: Ekrem Ayan). Ankara: Türk Dil Kurumu Yayınları.

Jung, C. G. (2005). *Dört arketip.* İstanbul: Metis Yayınları.

Kafesoğlu, İ. (1997). *Türk milli kültürü.* İstanbul: Boğaziçi Yayınları.

Kahraman, A. (1989). *Cumhuriyete kadar Türk güreşi.* C. 1. Ankara: Kültür Bakanlığı Yayınları.

Kahraman, A. (1995). *Osmanlı Devleti'nde spor.* Ankara: Kültür Bakanlığı.

Kalieva, K., Gümüş, Ş. (2021). *Narikbay destanı metin-aktarı-inceleme.* (Anlatan: S. Çoybekov). Çanakkale: Paradigma Akademi.

Kallimci, İ. T. (akt.) (2010). *Kazak destanları 5 Şora Batır.* (Hzl.: Bolat Korgonbekov). Ankara: Türk Dil Kurumu Yayınları.

Karaca, O. S. (2007). *Kazak destanları 3.* Ankara: Türk Dil Kurumu Yayınları.

Karahüseyinoğlu, M. F. (2008). Geleneksel Türk spor kamuoyunun profilinin belirlenmesi. *Sport Sciences, 3*(2), 66-74.

Karasar, N. (2017). *Bilimsel araştırma yöntemi.* Ankara: Nobel Kitabevi.

Karasoy, Y. (1991). Destan kavramı. *Milli Folklor, 10,* 37-42.

Karcıoğlu, U. (2018). Türk cirit atının anatomisi, beslenmesi ve bakımı ile beraber Türkiye'de cirit atı ve ciritçi yetiştirme teknikleri. *Kafdağı, 3*(2), 150-184.

Karşılaştırmalı Türk lehçeleri sözlüğü (Kılavuz Kitap) I. (1991). (Ed. Ahmet Bican Ercilasun). Ankara: Kültür Bakanlığı Yayını.

Kartalcık, V., Kerimoğlu, C. (2007a). *Tatar destanları 1.* (Hzl. Fatih Urmançı). Ankara: Türk Dil Kurumu Yayınları.

Kartalcık, V., Kerimoğlu, C. (2007b). *Tatar destanları 2.* (Hzl. Fatih Urmançı). Ankara: Türk Dil Kurumu Yayınları.

Kaya, D. (2010). *Ansiklopedik Türk halk edebiyatı terimleri sözlüğü.* Ankara: Akçağ Yayınları.

Kayaokay, İ. (2018). Divan şiirinde satranç terimleriyle yazılmış manzumeler. *Eski Türk Edebiyatı Araştırmaları Dergisi, 1*(1), 245-268.

Killi Yılmaz, G. (2013). *Hakas destanları, 4 Altın Taycı.* Ankara: Türk Dil Kurumu Yayınları.

Koca, S. (2002). Eski Türklerde bayramlar ve festivaller. *Türkler ansiklopedisi.* (s. 79-89), C. III, Ankara: Yeni Türkiye Yayınları.

Koç, A. (2016). Eşikteki mücadele: Anadolu düğünlerinde kaynana-kaynata güreşi. *Journal of International Social Research, 9*(42), 252-274.

Koç, K., Bayniyazov, A.; Başkapan, V. (Hzl.) (2003). *Kazak Türkçesi Türkiye Türkçesi sözlüğü*, Ankara: Akçağ.

Korgonbekov, B. (2010). *Kazak destanları 5 Şora Batır.* (Türkiye Türkçesine Aktaran: İsmail Turan Kallimci). Ankara: Türk Dil Kurumu Yayınları.

Korkmaz, A. (2022). *Geleneksel spor oyunlarının Kırgızistan turizmine etkileri üzerine bir araştırma.* [Yüksek Lisans Tezi]. Kırgızistan-Türkiye Manas Üniversitesi.

Korkmaz, R. (2008). *Aytmatov anlatılarında ötekileşme sorunu ve dönüş izlekleri.* Ankara: Grafiker Yayınları.

Korkmaz, R. (2017). Romanda mekân poetiği. *Romanda mekân (Romanda mekân poetiği ve çözümlemeler)* (s. 9-26). (Ed. Ramazan Korkmaz - Veysel Şahin). Ankara: Akçağ.

Korkmaz, R. (2018). Sabahattin Ali'nin romanlarında karakter / kişiler dünyası. *Romanda Kişiler Dünyası (Roman Karakterlerinin Doğası Üzerine İncelemeler...)* (s.11-23). (Ed. Ramazan Korkmaz, Veysel Şahin). Ankara: Akçağ.

Köprülü, F. (1999). *Edebiyat araştırmaları.* Ankara: Türk Tarih Kurumu Basımevi.

Köprülü, M. F. (1980). *Türk Edebiyatı tarihi*. İstanbul: Ötüken Yayınları.

Köprülü, M. F. (2012). Milli Türk destanı. *İslamiyet öncesi Türk destanları,* (s. 13-17). (Ed. Saim Sakaoğlu ve Ali Duymaz). İstanbul: Ötüken Yayınları.

Küçükbasmacı, G. (2009). *Sözlü kültür ortamından elektronik kültür ortamına geçiş sürecinde Kastamonu halk anlatıları.* [Doktora Tezi]. Gazi Üniversitesi.

Küçükbasmacı, G. (2019). Geleneksel çocuk oyunlarında ebe seçimi ve oyuna başlama. *Halk Kültüründe Oyun Müzik Dans Sempozyumu Bildiriler,* (493-508). İstanbul: Motif Vakfı Yayınları.

Küçükyıldız, A. (2011). Satranç'ın atası olan Türk zekâ oyunu. *Türk Yurdu, 100 (292).*

Lefebvre, H. (2014). *Mekânın üretimi.* (Çev.: Işık Ergüden). İstanbul: Sel Yayıncılık.

Longman-Metro büyük İngilizce-Türkçe-Türkçe sözlük. (1993). İstanbul: Metro Longman.

Lord R. (2004). Mit ve ritüel. (Çev. Evrim Ölçer). *Milli Folklor Uluslar Arası Halk Bilimi Dergisi, 16*(61), 191-194.

Lord, A, B. (2015). Ortaçağda sözlü komposizyon ve "sözlü kalıntı". *Milli Folklor,* 107, 184-198.

Malinowski, B. (1990). *Büyü, bilim ve din.* (Çev. Saadet Özkal). İstanbul: Kabalcı Yayınevi.

Mehmet, A. (2011). *Uygur halk destanları 3*. Ankara: Türk Dil Kurumu Yayınları.

Mevlüt, Ö. (1997). *Türkiye'de çocuk oyunları kültürü*. Ankara: Feryal Matbaası.

Mirzayev, T., İşankul, C. (2011). *Özbek destanları 4 Huşkeldi ve Belagerdan.* (Türkiye Türkçesine Aktaran: Rıdvan Öztürk). Ankara: Türk Dil Kurumu Yayınları.

Morpa Spor Ansiklopedisi (1997). (Hzl. Hüdaver Öğretici, Ahmet Karcılılar) İstanbul: Morpa Kültür Yayınları.

Mukasov, M. (2013a). *Kırgız destanları 11 Kurmanbek.* (Çev. Ulanbek Alimov). (Anlatan: Kalık Akiyev). Ankara: Türk Dil Kurumu Yayınları.

Mukasov, M. (2013b). *Kırgız destanları 12 Seyitbek.* (Türkiye Türkçesine Aktaran: Ulanbek Alimov). (Anlatan: Oruzbey Urmambetov). Ankara: Türk Dil Kurumu Yayınları.

Naskali, E. G. (1992). Destanın tarifi. *Türk Dili ve Araştırmaları Yıllığı-Belleten*, 40, 1-8.

Neimann, H. (1991). Oyuncağın gelişim tarihi. (Çev. Onur Bekir). *Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi, 24*(1), 55-61.

Nişanyan, S. (2003). *Sözlerin soyağacı çağdaş Türkçenin etimolojik sözlüğü.* İstanbul: Adam Yayıncılık.

Nora, P. (2006). *Hafıza mekânları.* (Çev. Mehmet Emin Özcan). Ankara: Dost Yayınları.

Nutku, Ö. (1997). *Meddahlık ve meddah hikâyeleri.* Ankara: Atatürk Kültür Merkezi Başkanlığı Yayınları.

Oğuz, M. Ö. (2004). Destanın tanımı ve eski Türk destanları. *Milli Folklor*, 62, 5-7.

Olrik, A. (2006). Halk anlatılarının epik kuralları (Çev. Aziz Erkan). (Ed. M. Öcal Oğuz vd. *Halkbiliminde kuramlar ve yaklaşımlar 1* (s. 66-74). Ankara: Geleneksel Yayıncılık

Ong, W. J. (2018). *Sözlü ve yazılı kültür sözün teknolojileşmesi*. İstanbul: Metis Yayınları.

Onur, B. (2005). *Türkiye'de çocukluğun tarihi.* Ankara: İmge Kitabevi.

Onur, B. 1992. *Oyuncaklı dünya*. Ankara: Verso Yayıncılık A.Ş.

Ormanlıoglu Uluğ, M. (1999). *Niçin oyun.* İstanbul: Göçebe Yay.

Orozbakoğlu, S., Musayev, S., Akmataliyev, A. (2007). *Kırgız destanları 6 Manas Destanı.* (Çev. Fikret Türkmen, Şurubu Uraimova). Ankara: Türk Dil Kurumu Yayınları.

Orozobayev, M. (2018). *Kırgız kültüründe aşık kemiği ve Kırgızcadaki aşık oyunlarıyla ilgili söz varlığı.* Ankara: Türk Kültürünü Araştırma Enstitüsü Yayınları.

Orozobayev, M. (2020). Kırgızlarda aşık kemiğiyle oynanan kumar oyunları. *Kumar Kitabı,* (s.85-100). (Ed. Emine Gürsoy Naskali). İstanbul: Kitabevi Yayınları.

Orozova, G., Akmataliev, A. (2010). *Kırgız destanları 8 Kız Darıyka.* (Çev. F. Türker). (Anlatan: Kadırkul Alimanov). Ankara: Türk Dil Kurumu Yayınları.

Ögel, B. (1971). *Türk kültürünün gelişme çağları I.* İstanbul: Milli Eğitim Basımevi.

Ögel, B. (1993). *Türk mitolojisi I (kaynakları ve açıklamaları ile destanlar).* Ankara: Türk Tarih Kurumu Yayınları.

Örnek, S. V. (1966). *Sivas ve çevresinde hayatın çeşitli safhalarıyla ilgili bâtıl inançların ve büyüsel işlemlerin etnolojik tetkiki.* Ankara: Ankara Üniversitesi Dil ve Tarih-Coğrafya Fakültesi Yayınları.

Örnek, S. V. (1971). *Etnoloji sözlüğü.* Ankara: Ankara Üniversitesi Dil ve Tarih Coğrafya Fakültesi Yayınları.

Örnek, S. V. (1973). *Budunbilim terimleri sözlüğü.* Ankara: Türk Dil Kurumu Yayınları.

Örnek, S. V. (1988). *100 soruda ilkellerde din, büyü, sanat, efsane*. İstanbul: Gerçek Yayınevi.

Ötemiş, H. (2020). *Cengiznâme.* (Hzl.Tuncer Gülensoy). İstanbul: Bilge Kültür Sanat.

Özbudun, S. (1997). *Ayinden törene.* İstanbul: Anahtar Kitaplar Yayınları.

Özdemir, M. (2018). Türk kültüründe pehlivanlık kavramı. *Avrasya Sosyal ve Ekonomi Araştırmaları Dergisi, 5*(12), 558-564.

Özdemir, N. (2005). *Cumhuriyet dönemi Türk eğlence kültürü.* Ankara: Akçağ Yayınları.

Özdemir, N. (2006a). *Türk çocuk oyunları*. C. I. Ankara: Akçağ Yayınları.

Özdemir, N. (2006b). *Türk çocuk oyunları*. C. II. Ankara: Akçağ Yayınları.

Özdemir, N. (2021). Çocuk oyunları ve doğa. *O Piti Piti Karamela Sepeti Çocuk Folkloru Kitabı,* (s. 87-115). (Ed. Nursel Uyanıker ve Berna Ayaz). Çanakkale: Paradigma Yayınları.

Özdemir, N.(1997). Türkiye'de halk eğlenceleri ve kış eğlenceleri. V. *Milletlerarası Türk Halk Kültürü Kongresi,* (ss.279- 291). Ankara: Kültür Bakanlığı Yayınları.

Özdemir, N.(1999). Eğlence kavramı ve Hıdırellez kutlamaları. *Milli Folklor, 6*(42), 31-38.

Özen, N. (2012). *Türk kültür tarihinde spor ve Türklerin spora katkıları.* (Yüksek Lisans Tezi). Batman Üniversitesi.

Özhan, M. (1995). Türkiye Cumhuriyetlerinde oynanan çocuk oyunları ve tekerlemelerin Türkiye'dekilerle karşılaştırılması. *İpek Yolu Uluslararası Halk Sempozyumu Bildirileri,* (s.443-463). Ankara: Kültür Bakanlığı Yayınları.

Özhan, M. (1997). *Türkiye'de çocuk oyunları kültürü.* Ankara: Feryal Matbaası.

Özhan, M. (2010). Kukla ve gölge tiyatrosu. Ankara: Bursa Kültür Anonim Şirketi.

Özhan, M. ve Muradoğlu, M. (1997). *Türk Cumhuriyetlerinde çocuk oyunları.* Ankara: Kültür Bakanlığı Yayınları.

Özkan, İ. (1998). Türk boylarının sözlü edebiyatındaki nımah/comok/cumbak/yomak anlatım türü üzerine bir etimoloji denemesi. *Türk Dili,* 556, 368-378.

Özkan, N. (2007). *Gagavuz destanları.* Ankara: Türk Dil Kurumu Yayınları.

Özşahin, M. (2017). *Başkurt Türkçesi sözlüğü.* Ankara: Türk Dil Kurumu.

Öztelli, C. (1959). İlk millî oyun araştırıcımız. *Türk Folklor Araştırmaları Dergisi*, *5*(118), 1897-1900, Ankara: Kültür Bakanlığı Folklor Araştırma Dairesi Yayınları.

Öztürk, B. (2020). *Pili bitmeyen oyunlar.* Ankara: Platanus Publishing.

Öztürk, R. (akt.) (2011). *Özbek destanları 4 Huşkeldi ve Belagerdan.* (Hzl. Töre Mirzayev, Cabbar İşankul). Ankara: Türk Dil Kurumu Yayınları.

Pekcan, Y., Öztürk, S. (Çev.) (1993). *Tarih ve etnoğrafya açısından Nevruz.* Ankara: Boğaziçi Yayınları.

Pirdeveoğlu, A. (2003). Türk halk tiyatrolarının gelişme evreleri. *Milli Folklor, 8*(60), 57-71.

Püsküllüoğlu, A. (2008). *Türkçe sözlük, Türkiye Türkçesinin en büyük sözlüğü, 100.000 madde.* İstanbul: Can Sanat Yayınları.

Radloff, W. (1893). *Türklük ve şamanlık.* (Hzl.: Nurer Uğurlu). İstanbul: Örgün Yayınevi.

Radloff, W. (2017). *Manas Destanı ve Kırgız kültürü ile ilgili tespit ve tahliller.*(Çev. Naciye Yıldız). Ankara: Türk Dil Kurumu Yayınları.

Raglan, L. (2014). Mit ve ritüel. (Çeviren: Evrim Ölçer Özünel*). Halkbiliminde Kuramlar ve Yaklaşımlar-2* (s. 189-197), (Hzl.: M. Öcal Oğuz, Selcan Gürçayır Teke). Ankara: Geleneksel Yayıncılık.

Reichl, K. (2017). *Türk Boylarının destanları.* Ankara: Türk Dil Kurumu Yayınları.

Rıskulbek, D., Yermekova, T., Yeskermesova, G. (2020). Yedi sayısının tanımı. *Dünya Yörük-Türkmen Araştırmaları Dergisi*, 2, 142-157.

Rousseau, J. J. (2017). *Emile ya da eğitim üzerine.* (Çev. Yaşar Avunç). İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.

Roux, J. P. (1999). *Altay Türklerinde ölüm*. İstanbul: Kabalcı Yayınevi.

Sakenov, S., Avespayeva, P. (2009). *Kazak destanları 6.* (Türkiye Türkçesine Aktaran: O. S. Karaca). Ankara: Türk Dil Kurumu Yayınları.

Sapmaz, N. (1976). Oyuncağın tanımı ve tarihçesi. *Mesleki ve Teknik Öğretim Dergisi, 24*(276), 7-10.

Schimmel, A. (2000). *Sayıların gizemi.* İstanbul: Kabalcı Yayınevi.

Sengirbayev, M. J. (2007). *Kazak destanları 4 Kırım'ın kırk batırı.* (Türkiye Türkçesine Aktaran: F. Türkmen, M. Arıkan). Ankara: Türk Dil Kurumu Yayınları.

Sepetçioğlu, M. N. (1998). *Karşılaştırmalı Türk destanları.* İstanbul: İrfan Yayınevi.

Sever, M. (2005). Özdeşleşme, içe bakış ve halk anlatıları. *Milli Folklor, 17*(68), 91-95.

Sevortyan, E. V. (1974). Etimologiçeskiy Slovar' Tyurkskiḩ yazıkov (obşçetyurkskiye i mejtyurkskiye osnovı na glasnıye), Moskva: Akademiya Nauk SSSR, Institut Yazıkoznaniya, Izdatel'stvo "Nauka".

Solmaz, A. (2007). *Özbek destanları 3 Ayçınar destanı.* (Anlatan: Kadir Rahimov). Ankara: Türk Dil Kurumu Yayınları.

Solmaz, A. (2021). *Özbek destanları 7 Çamlıbel kuşatması (Çambil kamali).* Ankara: Türk Dil Kurumu Yayınları.

Soltonoyev, B. (2018). *Kırgız tarihi I-II,* (Çev. Mayramgül Dıykanbayeva). Ankara: Kömen Yayınları.

Sözer, A. (2019). Göç, toplumsal uyum ve aidiyet. *Bayburt Eğitim Fakültesi Dergisi*, *14*(28), 418-431.

Stevens, A. (1994). *Jung.* (Çev. Nursu Örge). Ankara: Dost Kitabevi.

Suits, B. (1995). *Çekirge - oyun, yaşam ve ütopya*. (Çev. Süha Sertabiboğlu). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Suleymanov, A., İbrahimov, G. ve Ergun, M. (2014a). *Başkurt destanları 1 mitolojik destanlar.* (Çev. Metin Ergun, Gaynislam İbrahimov, Feride Aetbaeva, Mehmet Yasin Kaya). Ankara: Türk Dil Kurumu Yayınları.

Suleymanov, A., İbrahimov, G. ve Ergun, M. (2014c). *Başkurt destanları 3 beyler hanlar zamanını anlatan destanlar.* (Çev. M. Ergun, G. İbrahimov, F. Aetbaeva, ve M. Y. Kaya). Ankara: Türk Dil Kurumu Yayınları.

Suleymanov, A., İbrahimov, G. ve Ergun, M. (2014d). B*aşkurt destanları 4 kahramanlar hakkında destanlar, ozanlar.* (Çev. Metin Ergun, Gaynislam İbrahimov, Feride Aetbaeva, Mehmet Yasin Kaya). Ankara: Türk Dil Kurumu Yayınları.

Suleymanov, A., İbrahimov, G., Ergun, M. (2014b). *Başkurt destanları 2 sosyal hayatı anlatan destanlar*. (Çev. Metin Ergun, Gaynislam İbrahimov, Feride Aetbaeva, Mehmet Yasin Kaya). Ankara: Türk Dil Kurumu Yayınları.

Sulti, R. (1998). *Edigey destanı*. Ankara: Türksoy Yayınları.

Supataeva, S. (2019). *Kırgız Türklerinde çocuk folkloru.* [Yüksek Lisans Tezi]. Nevşehir Hacı Bektaş Veli Üniversitesi.

Şahin, H. M. (2003). *Türk spor kültüründe aba güreşi.* Ankara: Gaziantep Kulübü Spor Eğitim Yayınları.

Şemsettin Sami (2015). Kâmûs-ı Türkî. (Hzl. Paşa Yavuzarslan). Ankara: Türk Dil Kurumu Yayınları.

Şimşek, C. (2021). *Altay Türklerinin sosyo-kültürel yapısı, geleneksel sporları ve oyunları.* [Doktora Tezi]. Kırgızistan-Türkiye Manas Üniversitesi.

Tarama sözlüğü (1971), C.5, Ankara: Türk Dil Kurumu Yayınları.

Taşbaş E., Maratkızı, A. (2010). Kırgız ulusal oyunları. *Acta Turcıca Çevrimiçi Tematik Türkoloji Dergisi, II* (1), 221-243.

Tayga, Y. (1990). *Türk spor tarihine genel bakış.* Ankara: Bakanlık Gençlik ve Spor Genel Müdürlüğü.

Tecer, A. K. (1959). Karagöz ve kuklaya ait kısa notlar. *Türk Folklor Araştırmaları*, C.5, *10*(119), 1917- 1921.

Tellan, D. (2016). Mekân, eğlence ve popüler kültür ilişkisini değerlendirmek. *Trt Akademi, 1*(1), 136-153.

Temuçin, E. (2007). *Çocuk tiyatrosunda sanatsal bir anlatım aracı olarak kukla* [Yüksek Lisans Tezi]. Ankara Üniversitesi.

Temur, N. (2011). Kültürel bellek bağlamında deve oyunu. *Milli Folklor,* 23 (90), 156-163.

Temur, N. (2017). Türk kültür dünyasında Kudhurçuk'tan Kovırsak'a: Kazak kukla sanatı orteke. *ESTÜDAM Eğitim Dergisi, 2*(2), 1-11.

Temur, N. (2018). *Er Töştük destanı Cusup Mamay varyantı (inceleme-metin).* Ankara: Grafiker Yayınları.

Tezcan, S., Boeschoten, H. (2001). *Dede Korkut Oğuznameleri.* İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

Tietze, A. (2018). *Tarihi ve etimolojik Türkiye Türkçesi lugatı. Cit: 6. (*O-R). (Ed. Nurettin Demir ve Emine Yılmaz). Ankara: Türkiye Bilimler Akademisi Yayınları.

Tilakasiri, J. (2008). *Asya kukla tiyatrosu.* (Çev. Çağrı Yılmaz). İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.

Tuncer, F. (2010). *Geleneksel Anadolu kültüründe bez bebek geleneği ve günümüz örnekleri.* [Yüksek Lisans Tezi). Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi.

Turan, O. (1969). *Türk cihân hâkimiyeti mefkûresi tarihi.* C. I-II. İstanbul: Turan Neşriyat Yurdu.

Turgunbayer, C. (akt.) (2007). *Kırgız destanları 2.* (Hzl. A. Akmataliyev, M. Mukasov, Gülbara Orozova). Ankara: Türk Dil Kurumu Yayınları.

Turner, V. (2018). *Ritüeller yapı ve anti-yapı.* (Çev. Nur Küçük). İstanbul: İthaki.

Tümer, G., Küçük, A. (1997). *Dinler tarihi.* Ankara: Ocak Yayınları.

Türker, F. (akt.) (2010). *Kırgız destanları 8 Kız Darıyka.* (Hzl: Gülbara Orozova, Abdıldacan Akmataliyev). (Anlatan: Kadırkul Alimanov). Ankara: Türk Dil Kurumu Yayınları.

Türkmen, F. (1995). *Âşık Garip hikâyesi (inceleme-metin).* Ankara: Akçağ Yayınları.

Türkmen, F., Arıkan, M. (2011). *Kazak destanları 8 Alpamıs ve Kambar Batır.* Ankara: Türk Dil Kurumu Yayınları.

Türkmen, F., Uraimova, Ş. (akt.) . (2007). *Kırgız destanları 6 Manas destanı.* (Hzl. Sagınbay Orozbakoğlu, S. Musayev, A. Akmataliyev). Ankara: Türk Dil Kurumu Yayınları.

Türkmen, F., Uzun, G., Hança, B. B. (akt.) (2007). *Kırgız destanları 3 Kocacaş destanı.* (Hzl. Abdıldacan Akmataliyev, Keneş Kırbaşev). Ankara: Türk Dil Kurumu Yayınları.

Türkmen, M. (2020). *Türkistan'ın kadim bir atlı oyunu: Kök-börü. Sporda Bilimsel ve Akademik Yaklaşımlar* 6. (Ed. Gökmen Kılınçarslan, Mehmet Ilkım). (30-59) Ankara: Gece Kitaplığı.

Türkmen, M., Alimov, U. (2019). Devinimsel yönleriyle: Orta Asya Türkleri'nde cambı atış. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi, 12*(66), 1391-1398.

Türkmen, M., Arstanbekov, S. (2020). *Sporda bilimsellik ve akademik yaklaşımlar-1*. (Editör: Şükrü Bingöl, Abdullah Sencer Temel). Ankara: Gece Kitaplığı.

Türkmen, M., Astanbekov, S. (2019). Kırgızlar-Kazaklarda unutulmuş bir atlı spor yiğit kovalama. *Journal Of International Social Research, 12* (68), 1422–1428.

Türkmen, M., Özmaden, H. (2000). Kırgızlarda popülerliğini yitirmiş geleneksel binicilik sporları ile Türkiye'deki varyantları. *Gazi Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi* (Gazi BESBD), 2, 43-66.

Tüzün, A. (2010). *Türk dünyasında ortak sporlar*. Ankara: Gençlik ve Spor Bakanlığı.

URL-1: https://www.fransizcasozluk.net/index.php?q=epopee Erişim Tarihi: 10.03.2022.

URL-10: Türk Dil Kurumu (2020). Türk Dil Kurumu Sözlükler Web Sitesi: bilmece kelimesi. https://sozluk.gov.tr/ Erişim tarihi: 16.09.2022.

URL-11: Türk Dil Kurumu (2020). Türk Dil Kurumu Sözlükler Web Sitesi: "kukla" kelimesi. https://sozluk.gov.tr/ Erişim tarihi: 22.09.2022.

URL-12: https://wepa.unima.org/en/origins-of-thepuppet/ Erişim Tarihi: 23.09.2022.

URL-13: https://www.britannica.com/art/puppetry , Erişim Tarihi: 23.09.2022.

URL-14: Türk Dil Kurumu (2020). Türk Dil Kurumu Sözlükler Web Sitesi: "konuk" kelimesi. https://sozluk.gov.tr/ Erişim Tarihi: 1.5.2022.

URL-15: Türk Dil Kurumu (2020). Türk Dil Kurumu Sözlükler Web Sitesi: “oyun” kelimesi. https://sozluk.gov.tr/ Erişim Tarihi: 1.5.2022.

URL-16: Türk Dil Kurumu (2020). Türk Dil Kurumu Sözlükler Web Sitesi: “yarış” kelimesi. https://sozluk.gov.tr/ Erişim Tarihi: 1.5.2022.

URL-17: Türk Dil Kurumu (2020). Türk Dil Kurumu Sözlükler Web Sitesi: “yarışma” kelimesi. https://sozluk.gov.tr/ Erişim Tarihi: 1.5.2022.

URL-18: Türk Dil Kurumu (2020). Türk Dil Kurumu Sözlükler Web Sitesi: “kumar” kelimesi. https://sozluk.gov.tr/ Erişim Tarihi: 23.09.2022.

URL-19: Türk Dil Kurumu (2020). Türk Dil Kurumu Sözlükler Web Sitesi: “hile” kelimesi. https://sozluk.gov.tr Erişim tarihi: 23.09. 2022.

URL-2: Türk Dil Kurumu (2020). Türk Dil Kurumu Sözlükler Web Sitesi: “destan” kelimesi. https://sozluk.gov.tr Erişim Tarihi: 10.03.2022.

URL-20: Türk Dil Kurumu (2020). Türk Dil Kurumu Sözlükler Web Sitesi: “gürz” kelimesi. https://sozluk.gov.tr/ Erişim Tarihi: 10.09.2022.

URL-21: Türk Dil Kurumu (2020). Türk Dil Kurumu Sözlükler Web Sitesi: “kılıç” kelimesi. https://sozluk.gov.tr/ Erişim Tarihi: 10.09.2022.

URL-22: Türk Dil Kurumu (2020). Türk Dil Kurumu Sözlükler Web Sitesi: “güreş” kelimesi. https://sozluk.gov.tr/ Erişim tarihi: 1.09.2022.

URL-23: http://arslanevi.blogspot.com/p/satranc.html Erişim Tarihi: 10.09.2022.

URL-24: Türk Dil Kurumu (2020). Türk Dil Kurumu Sözlükler Web Sitesi: “er” kelimesi. https://sozluk.gov.tr/ Erişim Tarihi: 10.09. 2022.

URL-25: Türk Dil Kurumu (2020). Türk Dil Kurumu Sözlükler Web Sitesi: “ütmek” kelimesi. https://sozluk.gov.tr/ Erişim tarihi: 12. 09.2022.

URL-26: Türk Dil Kurumu (2020). Türk Dil Kurumu Sözlükler Web Sitesi: “ödül” kelimesi. https://sozluk.gov.tr/ Erişim tarihi: 12. 09.2022.

URL-27: Türk Dil Kurumu (2020). Türk Dil Kurumu Sözlükler Web Sitesi: “kazanmak” kelimesi. https://sozluk.gov.tr/ Erişim tarihi: 12.09.2022.

URL-28: Türk Dil Kurumu (2020). Türk Dil Kurumu Sözlükler Web Sitesi: “ceza” kelimesi. https://sozluk.gov.tr/ Erişim Tarihi: 12.09.2022.

URL-29: Thompson, Stith (1955-1958), Motif-index of folk literature, www.ruthenia.ru/folklore/thompson Erişim Tarihi: 1.2.2022.

URL-3: Türk Dil Kurumu (2020). Türk Dil Kurumu Sözlükler Web Sitesi: "oyun"kelimesi. https://sozluk.gov.tr Erişim Tarihi: 12.03.2022.

URL-4: Türk Dil Kurumu (2020). Türk Dil Kurumu Sözlükler Web Sitesi: "oynamak" kelimesi. https://sozluk.gov.tr/ Erişim Tarihi: 12.03.2022.

URL-5: Türk Dil Kurumu (2020). Türk Dil Kurumu Sözlükler Web Sitesi: "ayin" kelimesi. https://sozluk.gov.tr/ Erişim Tarihi: 19.10.2022.

URL-6: Türk Dil Kurumu (2020). Türk Dil Kurumu Sözlükler Web Sitesi: "tören" kelimesi. https://sozluk.gov.tr / Erişim Tarihi: 19.10.2022.

URL-7: Türk Dil Kurumu (2020). Türk Dil Kurumu Sözlükler Web Sitesi: "büyü" kelimesi. https://sozluk.gov.tr/ Erişim Tarihi: 12.03.2023.

URL-8: Türk Dil Kurumu (2020). Türk Dil Kurumu Sözlükler Web Sitesi: "bellek" kelimesi. https://sozluk.gov.tr / Erişim Tarihi: 25.11. 2022.

URL-9: Beştaş Oyunu. https://bambugep.org/geleneksel-turk-oyunlari/ Erişim Tarihi: 09.10.2022.

Urmançı, F. (2007a). *Tatar destanları 1.* (Türkiye Türkçesine Aktaran: Vedat Kartalcık, Caner Kerimoğlu). Ankara: Türk Dil Kurumu Yayınları.

Urmançı, F. (2007b). *Tatar destanları 2.* (Türkiye Türkçesine Aktaran: Vedat Kartalcık, Caner Kerimoğlu). Ankara: Türk Dil Kurumu Yayınları.

Uyanıker, N. (2019). *Türklerde güreş kültürü ve Kırkpınar güreşleri.* Ankara: Gece Akademi.

Uydu Yücel, M. (2010). Kazak Türklerinin milli oyunlarındaki at yarışları. *Acta Turcica, 2*(1), 353-376.

Uygur, C. V. (2007). *Karakalpak destanları Kırk Kız destanı.* Ankara: Türk Dil Kurumu Yayınları.

Yakıcı, A. (1999). Kukla. *Geleneksel Türk tiyatrosu.* (s.83-97). (Hzl. Ayşe Yücel, İsmet Çetin, Ali Yakıcı). Ankara: Türk Kültürünü Araştırma ve Tanıtma Vakfı Yayınları.

Yakıcı, A. (2009). Evrensel bir tiyatro sanatı olan kuklanın anadolu insanının sosyal ve kültürel hayatına etkisi. *Milli Folklor, 21* (81), 34-39.

Yavuzer, H. (1998). *Çocuk psikolojisi.* İstanbul: Remzi Kitabevi.

Yazıcı. H. (2009). Dede Korkut hikâyelerinde av. *Acta Turcica Çevrimiçi Tematik Türkoloji Dergisi, 1*(1), 107-122.

Yeşildağ, A. (2022). Coodarbeşim destanı'ndaki özolgu yapıları. D*isiplinler Arası Dil Araştırmaları Dergisi,* 4, 63-79.

Yıldıran, İ. (2002). Türk kültünde atlı hedef okçuluğu olarak kabak oyunu ve Osmanlılardaki görünümü. *Türkler* (1170-1188). (Ed. Hasan Celal Güzel, Kemal Çiçek, Salim Koca). Ankara: Yeni Türkiye Yayınları.

Yıldırım, A., Şimşek, H. (2016). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri.* Ankara: Seçkin Yayınları.

Yıldırım, D. (1998). *Türk bitiği*. Ankara: Akçağ Yayınları.

Yıldız, D. (2002). *Çağlarboyu Türkler'de spor*. İstanbul: Telebasım Yayıncılık.

Yıldız, N. (2007). *Kırgız halk edebiyatı I ırlar / ezgili şiirler-türküler*. Ankara: Alp Yayınevi.

Yıldız, N. (2017). (akt.) *Manas destanı (W. Radloff) ve Kırgız kültürü ile ilgili tespit ve tahliller*. Ankara: Türk Dil Kurumu Yayınları.

Yılmaz Önder, S. (2011). Osmanlı Tevârîhlerinde eğlence ve kullanılan sözler. *Halk Kültüründe Eğlence Sempozyumu,* (11 12- 13 Aralık 2009). (862-891). İstanbul: Motif Halk Oyunları Eğitim ve Öğretim Vakfı.

Yılmaz, S. S. (2019). *Performans teori açısından Türkiye'de dinî hitabet sanatı.* [Doktora Tezi]. Sivas Cumhuriyet Üniversitesi.

Yudahin, K. K. (1998a). *Kırgız sözlüğü* (A-J). (Çev. Abdullah Taymas). C. II. Ankara: Türk Dil Kurumu Yayınları.

Yudahin, K. K. (1998b). *Kırgız sözlüğü* (K-Z). (Çev. Abdullah Taymas). C. II. Ankara: Türk Dil Kurumu Yayınları.

Yuvalı, A. (2015). Türk halklarının göçer evli kültüründe atlı spor oyunları. *Türk Halklarının Geleneksel Spor Oyunları* (s. 220-226). (Ed. A. Mokeyev, F. Unan, O. Karatayev, O. Yorulmaz, C. Alımbayev, C. Buyar). Bişkek: Kırgızistan-Türkiye Manas Üniversitesi Yayınları.

Yücel, D. (2007). *Özbek destanları 2 Melike Ayyar destanı.* (Anlatan: Fazıl Yoldaşoğlu), Ankara: Türk Dil Kurumu Yayınları.

Yücel, Ü. (1999). *Türk okçuluğu.* Ankara: Atatürk Kültür Merkezi Başkanlığı.