

T.C.  
ANKARA ÜNİVERSİTESİ  
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ HALK BİLİMİ ANABİLİM DALI

ADANA HALK OYUNLARININ SİSTEMATİK ANALİZİ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Hazırlayan:  
Muzaffer SÜMBÜL

A.Ü. SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ  
YÜKSEK LİSANS TEZ SAVUNMA TUTANAĞI

HALK BİLİMİ Anabilim Dalı yüksek lisans öğrencisi  
Muzaffer SÜMBÜL'ün, "ADANA HALK OYUNLARININ  
SİSTEMATİK ANALİZİ" başlıklı tezini değerlendirmek üzere  
görevlendirilen jüriimiz, ~~OBANIR ÜNİVERSİTESİ~~ Nevzat  
GÖZAYDIN başkanlığında, 8/12/1995 günü  
saat 10.00 da AÜ/DİL ve Tarih Coğrafya Fakültesi'nde toplandı.

Tezin;

a) 85 (Seksenbeş) puan ile başarılı sayılmasına,

~~başarılı sayılmasına,~~

~~başarılı sayılmasına~~

Oybirliği/Çoğunlukla ile karar verildi.

Üye  
Doç. Dr. Gürbüz ERGİNER



Üye  
Yard. Doç. Dr. Attila ERDEN



Sri. Akay  
8.12.95  
A

Üye Başkan  
Prof. Dr. Nevzat GÖZAYDIN

T.C  
ANKARA ÜNİVERSİTESİ  
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ HALK BİLİMİ ANABİLİM DALI

ADANA HALK OYUNLARININ SİSTEMATİK ANALİZİ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Danışman:  
Prof.Dr.Nevzat GÖZAYDIN

Hazırlayan:  
Muzaffer SÜMBÜL

ANKARA - 1995

## SUNUŞ

Bu alıřma; lkemizde Halk Bilimi alanında eksiklięi hissedilen bilimsel alıřmalara katkıda bulunmak amacı tařımaktadır. Yerel kltr zellikleri ve oyun iliřkisini ortaya ıkararak, neden sonu baęıntısı iřięinde eřitli kltrel kuramlar ile; Adana halk oyunlarının sistematik analizi yapılmaktadır. İlk defa denenen bu konudaki bir alıřma ile; amacımıza ulařabilme srecinde, alıřmalarına katkılarından dolayı, bařta tez danıřmanım ve Halk Bilimi Blm Bařkanı Prof. Dr. Nevzat Gzaydın olmak zere; Do. Dr. Grbz Erginer'e, Yard. Do. Dr. M. Muhtar Kutlu'ya, Yard. Do. Dr. Atilla Erden'e, Saadet Bilgi'e, Ali Eren Doęan'a, Turgut rk'e, Metin zarıslan'a, Yavuz Unat'a ve alan alıřması sırasında yardımlarını esirgemeyen kılavuz kiřiler Adnan Erenler, Mehmet Gl, Ceyhan Pamukeli İlk ęretim Okulu Mdr ile tm kaynak kiřilere teřekkrlerimi sunarım.

Muzaffer SMBL

Ankara, 1995

## İÇİNDEKİLER

### SUNUŞ

#### 1. GİRİŞ

1.1. Kuram-Toplum-Değişim	2
1.1.1. Toplumsal Değişim Unsurları	3
1.1.2. Geçiş Dönemi Toplumsal Yapısı	5
1.2. Toplumsal Değişim ve Oyun	5
1.2.1. Değişim Süreci ve Oyunların Yeniden Üretimi	9

#### 2. OYUN KÜLTÜRÜ

2.1. Oyun Kavramı	13
2.2. Oyunun Kökeni	22
2.3. Oyunun Nitelikleri: Oyun-Kültür İlişkisi	29
2.4. Oyunun İşlevleri	32
2.4.1. Toplumsal İşlevi	34
2.4.2. İletişim İşlevi	36
2.4.3. Eğitim İşlevi	39
2.4.4. Eğlence İşlevi	42
2.5. Dans	42
2.5.1. Dans Biçimleri (Formları)	43
2.6. Halk Oyunları (Folk Dans)	48
2.6.1. Özellikleri	49
2.6.2. Tanımları	50
2.6.3. İçeriği	51
2.6.4. Sahne ve İzleyicileri	51
2.6.5. Tipleri	52
2.7. Türk Halk Oyunları	53
2.7.1. Etkenleri	53
2.7.2. Özellikleri	55
2.7.3. Sınıflandırma Denemeleri	64
2.7.4. Dağılımı ve Yerel Adlandırmaları	71
2.7.5. Halay	73

#### 3. ADANA HALK OYUNLARINA İLİŞKİN GENEL BİLGİLER

3.1. Adana Halk Oyunlarının Genel Özellikleri	77
---	----

3.2. Yöre Oyunlarının Özellikleri	77
<b>4. OYUN KURAMLARI</b>	<b>79</b>
4.1. Biyolojik ve Fizyolojik Kuramlar	80
4.1.1. Artık Enerji Kuramı	80
4.1.2. Yaşama Hazırlık Kuramı	80
4.1.3. Taklit, Tekrar Kuramı	81
4.2. Psikolojik Kuramlar	81
4.2.1. İç GÜdü Kuramı	81
4.2.2. Boşalım Kuramı	81
4.2.3. Dinlenme Kuramı	82
4.2.4. Yeniden Yaratma Kuramı	82
4.2.5. Kendini İfade Kuramı	82
4.3. Sosyolojik Kuramlar	83
4.3.1. Kültürde Oyun Unsuru	83
4.3.2. Toplumsal Buluş Olarak Oyun GÜdüsü	84
4.4. Yaşam Etkinliği Olarak Oyun	85
4.5. Halk Oyunlarının Yapısal Dinamikleri	86
4.5.1. İç Yapı Dinamikleri	86
4.5.2. Dış Yapı Dinamikleri	87
4.5.3. Düşünsel Yapı Dinamikleri	88
<b>5. ARAŞTIRMA ALANININ TANITIMI: ADANA</b>	<b>88</b>
5.1. Genel Özellikleri	88
5.1.1. Tarihi	90
5.1.2. Ekolojisi	91
5.1.3. Ekonomisi	93
5.1.4. Sosyal ve Kültürel Yapısı	96
<b>6. ARAŞTIRMANIN YÖNTEMİ</b>	<b>102</b>
6.1. Bilimsel Yöntem	102
6.2. Amaç	106
6.3. Problem	107
6.4. Araştırma Tekniklerinin Seçimi	108
6.5. Kılavuz ve Kaynak Kişiler	109
6.6. Görüşme Cetveli	110

6.4. Araştırma Tekniklerinin Seçimi	108
6.5. Kılavuz ve Kaynak Kişiler	109
6.6. Görüşme Cetveli	110
6.7. Ön Çalışma (Pilot): Görüşme Cetvelinin Geliştirilmesi	111
6.8. Araştırmanın Sınırları	111
6.9. Araştırma Evreni	113
6.10. Araştırmanın Zorlukları ve Kolaylıkları	115
<b>7. BULGULARIN ANALİZİ</b>	<b>115</b>
7.1. Adana Halk Oyunları ile ilgili Genel Değerlendirmeler	115
7.1.1. Oyunların İlçelere Göre Dağılımı	116
<b>8. ADANA HALK OYUNLARININ YAPISAL DİNAMİKLERİ</b>	<b>118</b>
8.1. Adana Halk Oyunlarının İç Yapı Dinamikleri	118
8.1.1. Hareket (Figürsel) Yapısı	118
8.1.2. Sololar ve Çöküşler	120
8.1.3. Müziksel Yapı	122
8.1.4. Motifler	126
8.1.5. Oyunlar	127
8.1.6. Oyun Serisi	161
8.2. Adana Halk Oyunlarının Dış Yapı Dinamikleri	162
8.2.1. Giyim -Kuşam	162
8.2.2. Oyunun Liderliği (Ekip, halay başlığı, baş oyunculuk)	168
8.2.3. Oyuncu Sayısı	169
8.2.4. Tutuşlar	169
8.2.5. Oyuncuların Cinsiyeti	169
8.2.6. Oyun Araçları	170
8.3. Adana Halk Oyunlarının Düşünsel Yapı Dinamikleri	172
8.3.1. Oluşum	174
8.3.2. Bağırmlar	177
<b>9. SONUÇ</b>	<b>182</b>
<b>10.KAYNAKÇA DİZİNİ</b>	<b>189</b>
<b>11. KAYNAK KİŞİ DİZİNİ</b>	<b>195</b>
<b>12.EKLER</b>	<b>199</b>

## 1. GİRİŞ

Bütün bilimsel arařtırmaların amacı; yařamı, çevremizde olup biten olayları daha iyi algılamak ve anlayabilmektir. Toplumsal olayların bütününü kavrayabilmek; onların oluřumlarını, süreçlerini, ilişkilerini(insan-doęa-toplum), işlevlerini, her toplum için, hatta toplumları oluřturan bireylere kadar indirgeyip, incelenmesini gerektirmektedir. Çünkü her topluluęun kendine özgü bir yerleřimi, doęa ilişkileri, üretim-tüketim biçimi bulunmaktadır. Bunlar arasındaki ilişkiler ise, toplumsal gerçekleri oluřturmaktadır. Bu toplumsal gerçekleri anlayabilmek uzun ve zor bir süreçtir. Burada bilimsel bilgi edinmenin zorluęu ortaya çıkmaktadır. Çünkü sosyal bilimlerin bilginin çekip çıkartıldığı, uzun, zahmetli bir süreçtir. Sosyal bilimlerin amacı toplumu anlamaya çalışmaktır. Bu ise; ancak bireyin, öncelikle kendisini anlamasından geçmektedir. İnsanı anlamak, oldukça zor bir şeydir. Bu zorluęun ařılabilmesi yöntemi ön plana çıkarmaktadır. Çünkü insanı anlamak bir anlamda bir řiiri anlamak gibi bir şeydir. Nasıl bir tutum ve bakış açısıyla, insan anlamaya çalışılacaktır. Bilimsel çalışmanın ve dolayısıyla kullanılacak yöntemin önemi burada ortaya çıkmaktadır. Kaldı ki, bilimsel bilgi edinmenin temel unsuru yöntemdir.

Oyun, toplumsal yařamın; günlük, olaęan kalıplarının dışına çıkılarak gerçekleştirilen özgür edimlerden oluřmaktadır. Bu nitelięi ile bireyler tarafından hep istenmektedir. Oyuna, çeřitli topluluklarda, toplum olma sürecinde ve günümüz sanayi toplumunda çeřitli işlevler yüklendięi görülmektedir. Oyunun toplumsal yařamda; iş yařamının zorluklarını gidermek, bireyleri; fazla enerjinin gerginlięinden kurtarmak gibi rahatlatıcı bir nitelięi bulunmaktadır. Bu nitelikler oyunu her toplum için gerekli ve işlevsel kılmaktadır.

Genel bir kavram olan oyun ile , onun bir alt dalını ifade eden halk oyunları; çalışmamız sırasında zaman zaman birbirinin yerine kullanılmış gibi algılanabilir. Oysa, bu çalışmada oyun, geniş anlamda; çocuk, yetişkin oyunları ve halk oyunları (folk dance)'nı kapsayıcı anlamda kullanılmaktadır. Dar anlamda ise yer yer, bu çalışmanın konusunu oluřturan "halk oyunları" anlamında kullanılmaktadır. Ancak bu yerine kullanımlar, arařtırmanın ikinci bölümü için geçerli olmakta, kuramsal çerçevedeki "oyun"a ilişkin açıklamalar da oyun sözcüęü geniş anlamda kapsayıcı nitelięine uygun olarak kullanılmaktadır.

Bu ana kadar ki halk oyunları ile ilgili çalışmaların bilimsel niteliklerini oluřturan, yöntem ve teknik bilgilerinin yetersiz olması bu konuların da üzerine durulması gereęini



doğurmaktadır. Çalışmamızda kuramsal çerçevede ele alınan; oyun kültürü ve oyuna ilişkin çeşitli kuramlara bu altyapı yetersizliği nedeni ile yer verilmektedir.

Araştırmanın inceleme alanı "Geleneksel Halk Oyunları" ile sınırlandırılmaktadır. Ancak bazı açıklamalar yapılırken, zaman zaman bu sınırları aşarak "Sahne Oyunları" kapsamına da girilmektedir. Bunun olay veya olguların birbirinden ayrıştırılarak incelenmesinin olanaksızlığından kaynaklandığını söyleyebiliriz. Dolayısıyla bu durum; toplumsal yapı içerisinde her olay ve olgunun ayrı bir işlevi yerine getirmesinin de doğal bir uzantısıdır. Adana Halk Oyunları'nın Sistematik Analizi'nin yapılabilmesi, onun bütün özellikleri ve yönleriyle ele alınmasıyla olanaklıdır.

Adana Halk Oyunlarının Sistematik Analizi adlı tez çalışmamız ile oldukça uzun ve zor bir bilgi edinme süreci olarak algıladığımız bilimsel yöntem anlayışımız ışığında; Halk Bilimi alanında eksikliği hissedilen bir çalışma oluşturulmaya çalışılmıştır.

Çalışmamızın başlangıcında: Oyuna ilişkin kuramsal tartışmalar yapılmaktadır. Oyunun oluşumu, işlevi, Halk Oyunları, Türk Halk Oyunları, ve Adana Halk Oyunları ile ilgili çeşitli bilgiler verilmektedir. Ayrıca, çeşitli oyun kuramlarıyla, Halk Oyunlarının Yapısal Dinamikleri tartışılarak konun kuramsal çerçevesi çizilmektedir.

Adana'nın tarihi, ekolojisi, ekonomisi ve sosyo-kültürel yapısı tanıtıldıktan sonra çalışmamızda; araştırmanın yöntemi açılarak kullanılan teknikler tartışılmaktadır.

Alan çalışmamızda elde edilen veriler, kuramsal çerçevede tartışılan görüşler ışığında yöre oyunları analiz edilerek, bir bireşime varılmaya çalışılmaktadır.

### 1.1. Kuram-Toplum-Değişim

Çağdaş düşünce akımı içinde, teknolojik ve ekonomik değişmelerin, gelişmelerin toplumdaki belirtisi olan endüstrileşme açısından, günümüz toplumlarını iki grupta toplamak mümkündür:

a-Endüstrileşmiş veya modern toplumlar,

b-Endüstrileşmemiş veya endüstrileşmekte olan ya da geleneksel toplumlar.

Geleneksel tarımsal üretimin halen ağırlıkta olduğu toplumlar günümüz düşüncesinde «geçiş dönemi» toplumu olarak adlandırılır. Tarımsal üretime dayalı ancak çözülmekte olan

geleneksel yapılarla, modern yapılar birarada varlıklarını sürdürür.Bu ikili yapı ekonomik olduğu kadar sosyal ve kültürel yaşamı da kapsamaktadır.

Endüstrileşme çabası içinde bulunan, ancak halen temelde tarımsal üretime dayalı olan toplumumuz taşıdığı genel özellikler açısından bir geçiş dönemi toplumu tipi olarak nitelenebilir.Çünkü toplumumuz; tarımsal üretimden ve buna bağlı kırsal yaşam biçiminden endüstriyel üretime ve hizmet sektörüne, kentsel yaşam biçimine dönük hızlı bir gelişim içinde bulunmaktadır.

Değişme en geniş anlamı ile toplumda ve insanda gözlenen farklılaşma ve başkalaşmaları ifade eder. Toplumsal olguların yorumlamasını, toplumun içinde bulunduğu belirli koşullarla ve zamanla sınırlamak yeterli değildir. Böyle bir yorumlamada kısıtlı ve yüzeysel bir değerlendirmeye karşı karşıya kalma tehlikesi bulunmaktadır. Hiç kuşkusuz , toplumsal olaylar bir anda ortaya çıkmazlar; oluşum nedenleri geçmişte yatmaktadır.. Bu nedenle bilimsel analizin bir görevi bulunmaktadır. Amaç, olguları sadece göründükleri gibi kaydetmek ve toplamak değildir. Ayrıca bu olguların özünü saptayarak, onların iç çelişkilerini kavramak, oluşum ve gelişim yasalarını ortaya çıkarmaktır.Bilim ancak neden-sonuç ilişkisi içinde olguların niçinine, nasılına yani içeriğine, özüne inmekle bilim niteliğini kazanmaktadır.O halde bir olguyu kendi içinde ve diğer olgularla ilişkisi içinde anlamak, «niçin» ve «nasıl» sorularına yanıtı da beraberinde getirmektedir. Yanıtın içeriği ise, olguların görünüşlerinin arkasında yatan özün betimlenmesi, yorumlanmasıyla yani bilimsel analizi ile anlam kazanıp, genellemelerde, kuramlarda ifadesini bulmaktadır. (Oskay 1983:3)

### 1.1.1. Toplumsal Değişim Unsurları

Toplumsal değişme sürecini etkileyen, yönlendiren ve belirleyen, yapısal unsurlara niteliğini veren, onların oluşumuna yol açan dört temel olgu bulunmaktadır.Bunlar:

a-Ekonomik,

b-Teknolojik,

c-Demografik,

d-Ekolojik(doğal çevre)'dir.(Kongar,1985)

Toplumsal deęişme genel olarak iç ve dış olmak üzere iki grupta toparlanabilecek yapısal etkenlerin, zaman ve yer boyutunda birlikte etkileşimi içinde anlam kazanır, biçimlenir ve yönlendirir.

İnsan toplumsal bir varlıktır. Birarada yaşamının getirdiği kurallar, yaratımlar bireyin toplumsallaşma sürecinde önemli yer tutar. Birey-toplum etkileşimi döngüselidir.

Toplumunu etkileyen birey toplumdandır. Bireyin oluşturduğu maddi ve manevi değerler zamanla toplum tarafından benimsenir. Bu durum sonsuza dek sürer gider.

Çeşitli dönemlerde insanlar kendi yaratımlarını anlayıp, ayrıştırabilmek için çeşitli yaklaşımlar, kuramlar oluşturmuşlardır. Farklı görüşler farklı kuramları oluşturmuştur.

Toplumsal gerçekleri, insan yaratımlarını ve bunların sonucunda doğan çelişkileri algılayıp, anlayıp, açıklamak için kuramlar arası bütüncül bir yaklaşım gereklidir. Böylece olayları ve olguları tarihsel süreçleri, mekan(yer) boyutu ile toplumsal yapıdaki işlevleri ve bireylerin birbiri ile olan bağıntısını ilişkilendirmek mümkün olabilir.

*"Birey ve toplum birbiri için özne ve nesnedir. Bu nedenle toplum bireyin ötesinde ve uzağında olan mistik bir bütün olmayıp, bireyler arası ilişki örgüsünün oluşturduğu, biçimlediği ve yönlendirdiği somut bir bütündür. Diğer bir deyişle, birey toplumsal yaşamı oluştururken toplumsal yaşam da onu biçimlendirir. Tarihsel süreç içerisinde bu böyle devam eder gider. Bu gerçekten hareket edecek olursak toplumun temel niteliği olan «değişme»nin etkisini gösterdiği yansımasını bulduğu en küçük toplumsal birim bireydir. Toplumsal yapıyı oluşturan karşılıklı ilişkiler ağının nitelikleri içinde oluşan kurumlardaki değişmeler bireylerin ve grupların yapısı içindeki yerlerini belirler.*

× *Dolayısıyla beklenenleri, tutum ve davranışlarını büyük ölçüde yönlendiren değer yargısı, norm ve düşünce sistemini veya bilinç düzeylerini etkiler. Bu açıdan bireysel düzeyde oluşan bilinçlenme sürecinde toplumsal değişmeyi açıklamada belirli bir anlam taşır."*(Oskay 1983:14)

Toplumsal deęişme, birikimi yaratan bir süreç sonunda ortaya çıkan bir olgudur. Dolayısıyla «yeni»nin kesinlikle damgasını vurmadığı geçiş dönemlerinde, yeni ile eskinin yanyana ve birlikte görülmesi olasıdır.(Oskay,1983:56)

### 1.1.2. Geiş Dönemi Toplumsal Yapısı

Toplumumuz genel çizgileri ile geiş halindeki bir toplumun temel özelliklerini taşımaktadır. Geleneksel tarımın ağırlıklı olduėu ekonomik üretimden ve kırsal yaşam biçiminden endüstriyel üretime ve hizmet sektörüne, bunlara koşut olarak da kentsel yaşam biçimine dönük hızlı bir gelişim görülmektedir.

*«İnsan yapısını belirleyen yaşam koşullarıysa, herşeyden önce onun doğayla kurduėu üretim süreci içinde belirir. Üretim, insanın bir varlık olabilmesi ve varlığını sürdürebilmesinin ön koşuludur. Bir toplumsal eylem olan üretim, insanların doğayla ve birbirleri ile olan ilişkilerini belirleyen bir etkidir. Bu nedenle, söz konusu ilişkilerden oluşan toplumsal yapı üretim sürecinin niteliğine göre biçimlenir.» (Sencer 1978:34)*

*«Üretim biçimi maddesel yaşamın örgütlenmiş görünümüdür. Toplumsal, siyasal ve manevi kurumları oluşturur, belirler. Belirli bir zaman kesiti içerisindeki ekonomik üretim ilişkileri toplumsal sınıfları, toplumsal sınıflar arasındaki çelişme ve çatışmalar sürecinde tarihi oluşturmaktadır. Yani tarihsel gelişme süreci içerisinde bir toplumun üst yapısal kurum ve oluşumlarını çözümlmek ve anlamak için her zaman bu toplumun ekonomik altyapısını, yani üretim biçimini ve yapısal bütünle üst yapısal bütün arasındaki ilişkileri dikkate almak orunlu olmaktadır.» (Tolan, 1978:21)*

### 1.2. Toplumsal Deėişim ve Oyun

Toplumsal deėişmenin itici gücünün, temeli teknolojidir.

*"Teknoloji, uygulamalı amaçların gerçekleştirilmesi için örgütlenen bilgidir." (Kongar, 1985:300'den Mesthene, 1970:24)*

Toplum, içinde doğurttuėu teknolojinin gelişimi ile sürekli bir deėişim içersindedir. Bu teknolojik farklılaşmalar toplumsal yapının tamamlanmasında önemli belirleyicilerdir. Bu yaratıların toplumsal benimsemesi belirli bir süreç içerisinde oluşur. Teknolojik yenilenmenin beraberinde kültürel deėişimi de getirir. Teknolojik deėişimler, toplumsal benimseme sürecinde doğayı denetlemenin yanında insan ilişkilerini de etkileyen bir unsur olarak kültürel yapıya da yansımaktadır.

Toplumsal deėişim, kültürel evrim; bilgileri öğrenme, biriktirme ve aktarma gücünün uzantıları olarak da ele alınabilir.

Toplumdaki bir yeniliğin yayılması, bireyler arası bir haberleşme ile gerçekleşir. Bu ise belli bir zamana yayılır. Bireylerin herhangi bir yeniliği kabul etmeleri ise şu aşamalardan oluşur:

Haberli olma,	İlgi duyma
Değerlendirme,	Deneme,
Kabul ,	Uygulama.

Bu yeniliğin bütün toplumları kapsamaması, etkilemesi ise yayılma (difüzyon) ve kültürleşme (akkültürasyon) ile gerçekleşir. Kültürel yayılma da zorlama söz konusu değildir. Yavaş yavaş yayılırlar. Bu görüşe göre etkin yayılma; göçler, kolonileşme, fetihler, misyonerlik çalışmaları, ticaret ve devrimler aracılığı ile olur. (Kongar, 1985:300)

Robert Park değişimin yönünü doğal tarih olarak ortaya koymaktadır. Görüşünü temas, rekabet, uzlaşma ve eriyerek birleşme aşamaları ile açıklamaktadır. Buna göre; gruplar arası kültürel yayılmanın ilk aşaması "temas"tır. İki kültür birbiri ile çeşitli biçimlerde temas geçer. Daha sonra kültürlerarası "rekabet", üstün gelme çabası görülür. Toplumsal değişimin zorlamasız, kendiliğinden oluşu kültürel "uzlaşmayı" sağlar. Son aşamada etnik gruplar arası farklılıklar ortadan kalakmaya başlar ve gruplar birbirlerine benzer hale gelirler. (Kongar, 1985:301'den Park, 1950)

Günümüzde, haberleşmede çok büyük atılımlar gerçekleştirilmiştir. Kitle iletişim araçları ile adeta dünyanın tümü bir tek ülke konumuna gelmiştir. En uzak noktalardaki olaylar anında dünya toplumlarına ulaşmaktadır. Küreselleşme adı altında toplumlararası bütünleşme sağlanmaya çalışılmaktadır. Bu bakımdan herhangi bir yerdeki yenilik, en kısa sürede tüm dünyaya yayılmaktadır. Bunun en belirgin örneğini popüler müzik sektöründe görmek olasıdır. Bugün Madonna'nın A.B.D.'de çıkarttığı yeni bir (CD) çalışması anında tüm dünya pazarlarına satışa sunulmaktadır. Bu hızlı iletilim, evrimci görüşün ortaya koyduğu toplumların kademeli olarak üretim tarzlarına paralel bir şekilde teknolojik gelişmeler göstererek gelişmesi ilkesini de altüst etmektedir. Toplumlar birbirlerinin sosyal, kültürel, ekolojik ve ticari özelliklerini görmektedir. Bu tanınmışlık Park'ın ortaya koyduğu sıralama ile toplumların birbirleriyle ilişkilmesini bereberinde getirmektedir. Bu nedenle farklı geçim biçimleri olan toplumlar, geçim biçimlerinin gereği sosyal, kültürel yapılanmanın dışına da çıkabilmektedir. Ortaya çıkan bu farklı yapılanma ile bilgi çağı toplumlarının gereği olan

yapılanmaya yönelmektedir. Teknoloji üretimini gerçekleştirmeseler bile kullanımını gerçekleştirmektedirler. Toplumsal değişimin dinamikleri çeşitli etkilerle oluşmaktadır. Güvenç, bu durumu şöyle açıklamaktadır.

*"Biyolojik evrimin yanısıra evrim olmasa bile sosyal-kültürel bir değişim vardır. Bu değişim, toplumun kendi iç dinamiğindeki etkileşimlerin bir sonucu olabileceği gibi, dıştan gelen etkilerin bir ürünü, daha doğrusu, dış ve iç dinamiğin bir birleşkesi olarak ortaya çıkmaktadır. Nasıl doğa biyolojik evrimin en zengin bilgi arşivi ise, kültür de sosyal değişimin en güvenilir belgelerini içinde saklamaktadır" (Güvenç, 1979:26)*

Burada vurgulanan nokta oldukça önemlidir. Kültürel unsurlar incelenerek toplumsal değişim ortaya konulabilecektir. Kültür, manevi ve maddi unsurları, toplumun tüm özelliklerini yansıtan yönü ile değişimin anlaşılmasını sağlamaktadır.

Toplumdan topluma farklılıklar gösteren ve toplum üyelerince paylaşılan kültür, kuşaklar boyunca kültürlenme ve kültürleşme süreciyle geçmektedir. İnsanı hayvanlardan ayıran temel özellik kültür, insanın alet yapmayı öğrendiği andan günümüze değin elde ettiği, yarattığı, doğaya üstünlük sağlama adına ulaştığı tüm ürünleri ortaya koyar. İnsanın doğayla olan ilişkisinde, doğanın insan üzerindeki etkilerine karşın, insanın da doğayı dönüştürebilme yetisi bulunmaktadır. Topluluğu oluşturan kişiler sürekli olarak doğa ile ilişki halindedir. Bu ilişkinin temel niteliğini, doğanın olanakları oranında, kurulu bulunan bir toplumsal-ekonomik içinde üretim ilişkisi ve biçimleri oluşturmaktadır. Bu bakımdan topluluk doğanın ardı kesilmeyen etkilerine göğüs gerer ve aynı zamanda doğayı kendi etkileri altında bırakır. Coğrafi bir yerde yerleşmiş bulunan topluluğun doğa ile olan bu süresiz karşılıklı ilişkileri topluluğun yer-zaman çerçevesini oluşturduğu gibi incelemelerinin de tabanını ortaya çıkarır. Topluluğun hemen hemen her maddi, manevi gerçeği bu taban üstüne oturur. (Keleş, 1976:305-306)

*"Temelinde insanların gereksinimlerini karşılama çabaları yatan tüm sosyo-ekonomik-sosyo-politik ve kültürel nitelikteki bu ilişkilerin diyalektik bütünlüğü ise insanın toplumsal varlığını ve gelişimin özgül biçimini oluştururlar. İnsanlar hiç kuşkusuz hem çeşitli nitelikte maddi ve manevi gereksinimlerini karşılayabilmek ve hem de doğa karşısında güçlü olabilmek için toplu halde ve karşılıklı dayanışma içinde yaşama zorunluluğunu duymuşlardır. Bu onun insanlarla beraber yaşama niteliğidir. Yadsınamaz. Bu kaçınılmaz somut gerçek insanın toplumsal bir varlık olduğu*

*düşüncesini içerdiği gibi, toplumsal yaşamın temel ilkesini ve özünü de yansıtmaktadır." (Oksay, 1983:9)*

*"Bir topluluk, «zaman-yer» çerçevesi içinde kurulmuş bir toplumsal örgüt olarak insancıl gereksinimlerini karşılamak zorundadır. Gereksinimlerin karşılanması maddi ve manevi olmak üzere bir takım değerlerin varlığını ve tüketimini gerektirmektedir. Bu değerlerin her ikisi birden, kendi içlerinde ve aralarında etkileşerek topluluğun kültürünü oluşturmaktadır. Yiyecek-içecek, giyim-kuşam, barınak, korunak nesnelere, bunların giderilmesi sonucunda ortaya çıkan alışkanlıklar, çeşitli makina ve araçlar kültürün maddi veya alt unsurlarından bir bölümünü oluşturur. Din, aile, eğitim-öğretim, sağlık, boş zaman değerlendirme, güzel sanatlar, gelenek, görenekler, hukuk, felsefe, ahlak gibi toplumsal kurum ve değerler de kültürün manevi veya üst yapısını oluşturur." (Keleş, 1976:307)*

Doğayı ve toplumu düzenleme çabası içerisinde olan insanın yarattığı kültür; diğer insanlarla olan ilişkilerin düzenlenmesini de içermektedir. İnsan-doğa ve insan-insan ilişkilerinin biçimlenip dönüşümünü sağlamaktadır. Bu biçimde oluşan her yeni süreçte hem insan hem de kültür yenilenip, biçimlenmektedir. Kültürün tarihsel bir boyutu, anlamı vardır. Toplumsal bir varlık olarak insanların doğayı ve toplumu anlama, denetleme ve düzenleme çabası sonucunda oluşan kültür, tarihsel bir boyut kazanarak insanı biçimlendirir ve ona yön verir. Tarihi sürekli canlı tutan olgu ise, değişimdir. Kültürdeki başkalaşma, farklılaşma olarak da ad verilebilen değişimi Mümtaz Turhan şöyle tanımlamaktadır:

*"Bir toplumun mevcut düzeni, yani toplumsal maddi ve manevi uygarlığın bir biçimden başka bir biçime dönüştüren bir süreçtir." (Turhan, 1987:49)*

Böylece kültür değişmesi, bir toplumun siyasi yapısında, kurumların da ticari ilişkilerinde, inançlarında, eğitiminde, hukuk sisteminde, törenlerinde, oyunlarında oluşan değişimi kapsar. İç ya da dış etmenler nedeniyle toplumda oluşan bu değişimler; insanların kullandığı araçların yani teknolojinin değişmesiyle (üretim ilişkilerini) geçim biçimlerini ve insanlar arası ilişkileri kaçınılmaz olarak etkiler. Söz gelimi, yeni teknolojik gelişimle oluşan tüketim alışkanlıkları, geleneksel kültürel yapıları da dönüşüme uğrattılar.

Toplumsal, kültürel değişimi etkileyen en temel unsur olarak teknolojik yenileme görülmektedir. Teknoloji; toplumların geçim biçimlerine göre ürettikleri, yaptıkları araçlardır. Kullanılan bu araçlar toplumların gereksinimleri doğrultusunda oluşmaktadır. Geçim biçimi

(üretim ve tüketim biçimi, üretim ve tüketim ilişkileri) toplumun ekonomik anlamda tanımlanarak ortaya konulmasıdır.

### 1.2.1. Değişim Süreci ve Oyunların Yeniden Üretimi

İlksel toplumların oyunları büyüsel ve sihirsel amaç ve içerik taşımaktaydı. Bu toplulukların düşünce yapıları da büyüsel ve sihirsel içeriklidir. Dolayısıyla temel düşünce yapısı ve algılayış biçimleri oyunlarına da yansımaktadır. Yapılan çeşitli törenlerde bunların örneklerine rastlanmaktadır. Söz gelimi; toplu avlardan önce yapılan törenlerdeki oyunlar. Bu türden toplantılarda; avın bol olması için avlanılacak hayvanların taklitleri yapılmaktadır. Hayvanlardan daha güçlü bir konumda olmak istenmektedir. Bu gücü sağlayabilmek amacıyla yapılan taklitler, çeşitli jest ve mimikler ise oyun aracılığıyla yansıtılmaktadır.

Toplumların geçim biçimlerinin değişmesine paralel olarak oluşan yeni düşünsel yapının oyunlara yansması ise şu şekilde olmuştur: Toprağa bağlı tarım geçim biçiminin ağırlıklı olduğu toplumların düşünselliklerini etkileyen en önemli faktörü "din" oluşturmaktadır. Burada; sihirsel ve büyüsel içerik, yaratıcıya, oluşturucuya yakarma biçimine dönüşmektedir. Oyunlar, doğa üstü güçleri etkilemek için değil, direkt olarak yaratıcıyı hoşnut kılmak için ona yöneltilmiştir.

*"Başlangıçta din, büyü, esnaf örgütleri, meslek grupları, yaş grupları, cinse dayalı gruplar gibi bir tür sosyal sınıflamanın kimi basamaklarının tekelinde olan oyunlar, giderek şu ya da bu biçimde fonksiyonlarını yitirmişler, çoğunluğa mal olmuşlardır. Tüm kültür unsurları gibi halk oyunları da yok olurlar, değişirler ya da yeniden yaratılırlar. Söz konusu değişim ya da yaratılma elbette kişi ve kurumlar tarafından gerçekleştirilebilir. Bu bağlamda diğer kültür unsurlarından edindiğimiz bilgiler doğrultusunda halk oyunlarında da, doğal ortamdaki değişmeler uzun bir zaman diliminde ve yavaş yavaş oluşacaktır." (Erginer, 1984:13)*

Toplumlar varlıklarını sürdürmek için çok yönlü çabalar içerisinde, her gün yeni ürünler, hizmetler ortaya koymaktadırlar. Bunlara bağlı olarak yeni gereksinimler ortaya çıkmaktadır. Bu döngüsel hareket içerisinde iş bölümü, uzmanlaşma, yeni ürünler, yeni tutumlar ve yeni gereksinimler oluşmaktadır. Bu bağlamda üretim tarzının, geçim biçiminin değişimiyle oyuna ilişkin yeni işlevler, yeni gereksinimler ortaya çıkmaktadır.



### 1.2.1.1.Oyunun İşlevlerinde Değişimler

Oyunun işlevleri temel olarak üç ana grupta incelenebilir.

Bunlar; biyolojik, psikolojik ve toplumsal'dır. Bu işlevler en eski toplumlardan başlayarak günümüze değin çeşitli değişimlere uğramıştır. Şu andaki işlevleri de zamanla değişime uğrayarak daha sonraki toplumlara ulaşacaktır.

Morgan; Eski Toplum-I adlı yapıtında, oyunun eski toplumların yaşamlarındaki yerini, işlevini ortaya koyacak bir örneği Amerikan Kızılderilileri'nin uygulamalarından vermektedir.

Morgan'a göre dans; Amerikan Kızılderilileri için dinsel yaşamda bir tapınma biçimidir. Buna göre bütün dinsel bayram ve törenlerin doğal bir bölümünü danslar oluşturmaktadır. Bu oyunların hepsinin ayrı adları, ezgi, hareket, ritm ve giyimleri bulunmaktadır. (Morgan, 1986:246) Eski toplumlarda oyunun bu dinsel içeriğinin yanısıra bir diğer önemli işlevi ise; savaş çağrı aracı olarak kullanılmasıdır. Morgan; isteyen herkesin savaş birliği düzenleyerek akına çıkma özgürlüğü bulunduğundan söz etmektedir. Buna göre, savaşmak isteyen kişiler; bunu halka duyurmak için bir savaş dansı düzenlemektedir. Bu kişinin etrafında toparladığı kişiler onun gücünü ortaya koymakta ve savaş dansına katılan kişiler coşkunun doruğa ulaştığı anda karşı tarafa saldırıya geçmektedirler. Aynı şekilde saldırıya uğrayan taraftaki gibi oyunun eski toplumlardaki işlevi; dinsel ve sihirsel içeriklidir. Ancak savunma için savaş dansı düzenlemektedir. (Morgan, 1986;248)

Morgan'ın ortaya koyduğu günümüzde oyunun bu niteliği değişerek, din dışı bir işleve, eğlenceye dönüşmüştür. Tarım toplumlarının kültürel yapılarında oluşan halk oyunları; bu eğlence beklentisini yanıtlamaktadır.

Günümüz Türkiye'sinde halk oyunları eğlencenin yanısıra çeşitli toplantı ve törenlerin de değişmez parçası konumundadır. Yapılan her türlü toplantılarda halk oyunları gösterileri bulunmaktadır. İster siyasal partilerin çeşitli toplantıları, isterse karşılama, temel atma, açılış yapma amaçlı toplantılar olsun; halk oyunları gösterilemeleri yapılmaktadır. Bu sunular ise; bazen yerel oyuncular, bazen de sahne oyuncuları tarafından yapılmaktadır.

Alan araştırmasının yerel seçimlere rastlaması nedeniyle; Adana'nın çeşitli ilçe ve beldelerinde yapılan siyasal parti toplantılarında oluşan yerel oyuncuların gösterileri bu açıklamalara örnek oluşturmaktadır.

Ayrıca, son dönemlerde işçi ve memur eylemleri ve buna benzer toplantılarda da halk oyunları "halaylar" simgesel bir işlev üstlenmektedir. Yapılan gösterilerin yumşak, gerginlikten uzak bir havada geçmesi, sadece belli hakların, istemlerin elde edilmesine yönelik olduğu imajını vermektedir. Bu düşünceyi destekleyici öğeler olarak da alkış ve halay kullanılmaktadır. İşçilerin ve memurların belli alanlarda toplanarak oyunlar oynamaları, barışçıl istemleri oyunun özgür yapısıyla ve sevgi iletisi ile özdeşleşmektedir. Bu şekilde, ortaya konulan düşüncelerin oluşumunu sağlamak isteyen göstericiler, birlik ve beraberlik duygusunun dışı vurumunu oyun(halay) ile gerçekleştirmektedir. Burada, oyunun toplumsal ve törensel nitelikleri ortaya çıkmaktadır. Değişen sosyal ve ekonomik koşullar bu şekilde oyuna da yansımaktadır. Oyun, değişen koşulların etkisiyle toplumsal yaşamda yeni biçimiyle, yeni işlevlerle gerekliliğini ve doyuruculuğunu sürdürmektedir.

Üretim biçiminin gelişmesiyle toplumların artı ürün elde etmelerini sağlayıcı değişim araçlarını her geçen gün bir yenisini daha eklenerek devam ettirmektedir. Toplumsal iş bölümünün artmasıyla bireyler belli konularda uzmanlaşarak, işlerini en iyi ve en ucuz maliyetle nasıl gerçekleştirebileceklerini sürekli olarak düşünmektedirler. Bu uzmanlaşma çabası teknolojik gelişimin ivmesini hızlandırmaktadır. Bu anlamda insanların gereksinmelerine yönelik mal ve hizmet üretimi; dilden yemek çatalına kadar çok geniş bir yelpazede etkiler yapmakta, izler bırakmaktadır. Maddi kültür alanında kabul edebileceğimiz bu ürünlerin etkisi ise diğer alanlara da yansımaktadır.. Sadece o araca sahip olma ve kullanmayla sınırlı kalmamaktadır. Etkiler ve izler tüm sosyal organizasyonlara yayılmaktadır. Özellikle iletişim araçlarının gelişimiyle kapalı toplumların kültürel unsurları dışardan gelen etkilerle değişmektedir. Bu küreselleşmeye doğru atılan adımların en önemlisidir. Var olan yerel değerler yerine dünyanın ortak değerlerine doğru gidilmektedir.

Bu değişim ve dönüşüm üretim ve tüketim faaliyetleri sonucunda toplumların yaşamına girerek kısa sürede kültürel anlamda değişmelere yol açmaktadır. Bu süreç oyun kültürü açısından da çalışmaktadır. Üretim ve tüketim biçimlerinin değişmesiyle farklılaşan yaşam biçimleri oyuna ilişkin tutumların da farklılaşmasını beraberinde getirmektedir.

Toplumların yaşam biçimlerini belirleyen, onların bu üretim biçimleridir. Tarım toplumlarında bireyler; tarımsal üretim biçiminin gereği olarak kültürlenirler. O yaşam biçiminin gereğini öğrenerek yerine getirmeye çalışmaktadırlar. Bu döngü ancak üretim biçiminin gelişmesiyle, değişmesiyle farklılaşmaktadır. Gelişen yeni teknolojik üretimler

kültürel yaşamda değişikliklere neden olmaktadır. Söz gelimi, tarımsal üretimin hızla artmasını sağlayan "tarktör" ün Çukurova bölgesinde kullanılmaya başlamasıyla Kırıkhan türküsü ve oyununda olduğu gibi onunla ilgili türkülerin oluştuğunu ve bunun zamanla oyunlarda da kullanılmaya başlandığı görülmektedir.(Bkz. Kırıkhan oyunu)

Teknolojik değişim oyunu daha farklı boyutlarda etkilemektedir. Kitle iletişim aracı olan televizyonun en ücra köylere kadar yayılmasıyla kapalı, yerel kültürel özellikler gösteren toplumlar yerine Kemal Sunal'a gülen ulusal boyutlu oluşumlara dönüşüm görülmektedir. Oyunların eğlendirici, birleştirici özellikleri bu alet tarafından azaltılarak, insanların eğlence gereksinimlerini doyurmada önemli görevler yüklenmektedir. Burada görülerek öğrenilen yeni değerler oyunada yansımaktadır. Yeni üretim müzik parçaları, müzisyenlerden ısrarla çalmaları istenilmekte, oyun müziklerinin, dolayısı ile oyunun başkalaşmasına yol açmaktadır.

Toplumsal yapı içerisinde her olay veya olgunun ayrı bir görevi, işlevi yerine getirmesi; bu olay ve/veya olguların birbirleriyle olan ilişkilerinin de ortaya konarak tartışılması gerçeğini gün ışığına çıkarmaktadır. Bu anlamda ister manevi , ister maddi üretimler olsun, işlevlerini yerine getirdikleri sürece, toplumsal anlamda bir gereksinimi doydurduğu sürece bu yeni oluşumlar varlığını yeni üretimlerin oluşumuna kadar sürdürecektir. Eğer bu anlamda bir işlevi kalmamışsa kendiliğinden ortadan kalkacaktır. Bu süreç yeniden üretim süreci olarak adlandırılabilir.

Geleneksel yaşam ve üretim biçiminden yeni teknoloji kullanımına geçen halk; geleneksel kültürel ürünlerin yenilenmesini bunların toplumsal işlevlerine bağlı olarak gerçekleştirirler. Burada öncelikle bireysel olan üretimler sözkonusudur. Zamanla bu ürünler toplumsal benimsenme ile anonimleşmektedir.

Diğer kültürel unsurları gibi halk oyunlarında da benzer süreç yaşanmaktadır. Şöyle ki; halk yeni oyun üretimini sürdürmektedir. Davul-zurna ile oynanan; ağırlama, yanlama ve hoplatma bölümlerinden oluşan oyunlar yerine daha çok, orkestralar; kısmen, davul-zurna ile oynanan oyunlar yaratılmaktadır. Özellikle büyük kent merkezlerinde üretilen müzik parçaları kısa bir süre içerisinde bütün Anadolu'ya çeşitli yollarla yayılarak bir anda oyun müzikleri konumuna gelmektedirler. Bu ürünler eşliğinde oynanan oyunlar ise geleneksel halk oyunları olarak adlandırılabilir. Yeni üretimlerin çoğunluğu kol havası kapsamında tüketilmektedir. Ancak bazen istisnai durumlar da oluşabilmekte ve bu ürünler halay şeklinde de oynanabilmektedir.

Türk halk oyunlarının geleneksel ortamındaki gidişi bu şekilde iken onu etkileyen bir diğer oluşum ise bu oyunların, eğitimli oyuncular tarafından çeşitli ortamlarda sahnelenmesidir. Bu durumda "geleneksel" ve "sahne oyunları" olmak üzere bir ayrım yapmak gerekmektedir. Sahne oyunları farklı kaygılarla, değişik biçimlerde serimlenmektedir. Kaynağı geleneksel oyunlardır.. Bir takım işlemlerden geçtikten sonra sanatsal bir ürün olarak izleyici karşısına çıkmaktadır. Sahne oyunlarının gelenekdel oyunlara bir takım etkileri olmaktadır.

Geleneksel oyunların sahne oyunları ile etkileşimleri oldukça ilginç bir seyir izlemektedir. Geleneksel oyunlar kaynak oluşturduğu bu oyunlardan daha sonra etkilenmekte ve değişime uğramaktadır. Şöyle ki; her hangi bir kurumda sahne oyunlarını öğrenen oyuncu; geleneksel töre ve törenlerden birinde öğrendiği bu oyunları sergilemektedir. Bu tamamı ile doğal koşullarda oluşmaktadır. Burada yapılan hareket-ler, çeşitli solo motifler; diğer geleneksel oyuncular tarafından izlenmekte, bilinçli ya da bilinçsiz olarak bu oyunlardan etkilenmektedirler. Daha sonraki gösterilerde; daha değişik olan bu motifler kullanılarak geleneksel oyunların değişimi ortaya çıkmaktadır. Bu bakımdan çeşitli okul, kurum ve kuruluşlarda öğrenilen oyunların kaynaklarına dönerek, oyun ortamına girmesi oyunların değişimini etkileyen önemli bir etken konumundadır.

## 2. OYUN KÜLTÜRÜ

### 2.1. Oyun Kavramı

Oyun tarihi çalışmaları kapsamında insanın yarattığı değerleri araştırıp, inceleyen bilim adamları arasında; C.Sach, R.Collis ve J.Huizinga çok önemli yapıtlarıyla önem ve değerlerini korumaktadırlar.

İnsanların ürettiklerini, yarattıklarını, açıklamak için çeşitli tanımlamalar yapılmaktadır. Bu tanımlamaların amacı insanlığı daha iyi algılayıp, betimlemenin ötesinde; onu oluşturduklarıyla özdeşleştirerek, bulunduğu konumun açıklanmasıdır. Linné insanı; "Homo Sapiens"(düşünen insan), Tylor ve M.Scheller ise "Homo Faber" (alet yapan insan) olarak adlandırmıştır. (Örnek, 1971:110) Bu iki açıklamaya J.Huizinga ise üçüncüsünü ekleyerek, insanı; "Homo Ludens" olarak adlandırmış ve onun bir büyük özelliğini daha ortaya koyarak; o zamana kadar ki oyun ile ilgili tüm düşünceleri alt üst etmiştir.

Oyun; çocuğun boş zamanını değerlendirici, yetişkinin ise günlük iş ya da uğraşısı dışında eğlendirici nitelikte olan ve kendini ifadeye olanak sağlayan etkinliklerdir. (Tezcan, 1994:10'dan Kraus, 1971:266) Kraus'un bu tanımlamasında öne çıkan özellik serbest (boş) zaman nitelemesidir. Oyun, insanların yaşamdan zevk almak için yaptıkları bir uğraştır. Bu nedenle zorunluluk söz konusu olmadığı için hissedilen duygular ve yaşananlar hep olumludur. Ancak yaşamak için zorunlu olarak yapılması gerekenler ise insanlarda aynı olumlu duygu ve düşünceleri oluşturmamaktadır. Huizinga'ya kadar; oyunun insan yaşamındaki bu önemi ortaya koymamıştır. Hatta bir çok toplum bilimciler; toplumda iş yaşamında önemli konuları içeren ekonomi iktidar ve saygınlık gibi konular var iken, serbest (boş) zaman faaliyetleriyle ilgili çalışma yapmaktan kaçınmışlardır. Ancak bu gün bu görüş geçerliliğini yitirmiştir.

*"Çünkü sanayileşme süreci ile insanların boş zamanı artmakta ve iş zamanları azalmaktadır. Ortalama insan ömrü de giderek artmaktadır. Böylece insanların nasıl dinlenmeleri, eğlenmeleri konusu bu gün, toplumsal bir sorun olarak ortaya çıkmıştır. İnsanlar, iş yaşamının aksine, boş zamanlarına daha çok önem vermeye başlamışlardır. Ayrıca, bugünkü sosyologlar boş zamanları ve değerlendirmesini, sağlıklı kişiler yaratılması bakımından dinlenme, eğlenme gereksinimini karşılayan bir toplumsal kurum olarak ele almışlardır." (Tezcan, 1994:12'den Giddens, 1967:81)*

Serbest zaman gelişmiş endüstri toplumlarının daha çok ilgi duyduğu bir konu gibi görünmesine karşın, tüm toplumların sağlıklı oluşumlarını olanaklı kılan bir etkidir. Bu anlamda her toplumun kendi yapısı içerisinde planlamalar yaparak bu yönde çalışmalar yapması gerekmektedir. Çünkü insanlar yaşamak için üretmek zorunda olduklarının bilinciyle, günün belli bir kısmını üretime ayırmaktadırlar. Geriye kalan kısım ise dinlenmeye ayrılmaktadır. Bu zaman oyun zamanı olarak adlandırılabilir. Tabii ki iş zamanının, geçimi temin uğraşısının dışında kalan tüm zaman oyun zamanı olarak adlandırılmaz. Bu süre içerisinde okumadan, çeşitli el becerilerine kadar uzanan farklı uğraşlar da söz konusudur. Ancak çocuklar ve yetişkinlerin oyuna ilişkin tutumları da bu noktada farklı görülmektedir. Her iki kesimde gündelik olağan uğraşlarının yanısıra serbest zamanlarının çoğunluğunda çeşitli oyunlara yönelmektedirler.

Oyun insanları geçinmek için üretim zamanlarının dışında onları dinlendirmekte, oyalamaktadır. Dil, mitos ve ritüelin kökeninde oyun bulunmaktadır. Hukuk ve düzen, tecim ve kâr, zanaat ve sanat, bilgelik ve bilim gibi çağdaş yaşamın önemli unsurlarının kökeninde

de mitos ve ritüel bulunmaktadır. Bunlarda oyundan çıkmıştır. Bütün oyunlar büyük bir ciddiyetle oynananır. Oyunun kuralına uymayan kişiler oyun dışı kalmaktadır. Söz gelimi, günümüzün en popüler oyunu olan futbol da oyuncu ve izleyicinin en küçük kural dışı hareketi büyük cezalara çarptırılmaktadır.

Yaşamın sürekliliği açısından önemli bir işlem olan "ticaret" in en sıkı kuralları bu oyun üzerinde de geçerliliğini koruyor. Giyinme, barınma gereksinimlerinin giderilmesini sağlayan sektörler gibi diğer "ciddi" olarak adlandırılan unsurlardan daha az "ciddi" olarak adlandırılması olası görülmemektedir. (And, 1974:14)

Oyun sözcüğü çeşitli dillerde şu şekilde adlandırılmaktadır. Japonca oyun da; Asobi isim; Asubu genel olarak, oyun oyalanma, eğlence, dinlenmek, gezinti, boş gezmek, işsizlik, taklit, benzetme v.b. anlamları içermektedir. Arapça'da; La'b; kökeni oyun ve gülme-alay etme anlamına,

Latince'de; Ludus; çocuk oyunları, oyalanma, yarış anlamında olup

İngilizce'de; Oyun ; "play" ve "game" sözcükleriyle karşılanmaktadır.

Game: Oyun, eğlence, spor, oyun partisi, plan, av, kumar.

Play ; oynamak, eğlenmek, çalgı çalmak, rol yapmak, oyun, eğlence, sahne oyunu, şaka anlamlarına gelmektedir.

Türkçede ise oyun sözcüğünün bir çok anlamı bulunmaktadır. Oyun, dans, dramatik sunular, kağıt ve zar gibi şans oyunları, sporla ilgili faaliyetler oyun sözcüğü ile ifade edilmektedir.

Oyun; çocukların, az da olsa büyüklerin gündelik yaşam faaliyetlerinin dışında kalan serbest zamanlarda; her hangi bir üretim çabasını, ya da başka çeşitten bir hizmeti zorunlu kılmadan, sadece eğlenme yolu ile dinlenmelerini sağlayan eylemlerdir. Söz gelimi, cirit, güreş, saklanbaç, bilye, topaç, aşık v.b. gibi. (Boratav, 1973:232)

Orta Asya lehçelerine bakıldığında ise Yakutça'da; şamana, oyun, orta şamana, orta oyun denildiğini görmekteyiz. Türkistan'da da şaman töreninin tümüne oyun denilmektedir.

Oyun sözcüğünün bu anlamı; şamanın tören sırasındaki çeşitli faaliyetleri ile paralellik göstermekte ve oyunun içeriğindeki derinliği ortaya koymaktadır. Şaman; bu törenlerde dans etmekte, şarkı söylemekte, çalgı çalmakta, yüz kaslarını kullanarak karnından sesler çıkarıp

taklit ve dramatik unsurlara yönelerek şiir okumakta. Böylece oyun sözcüğü ile tiyatro, seyirlik türlü oyunlar ve dansın kökeni şamanda ve onun eylemlerinde toplanmaktadır. (And, 1974:25)

Anadolu'da dans etmek anlamında kullanılan sözcükler ise şunlardır: Kalgı: Oynamak, dans etmek; Tükmek: Zıplamak, atlamak; Kalgılamak: Hoplamak, zıplamak; Kırın: Oynamak, dans etmek Tügen: Oyun, dans; Şıkıltım: Oyun havası; Heleşek Çekmek: Hora tepmek, oynamak; Horitmek: Halay çekmek, oynamak.

Dans sözcüğü, İngilizce, Fransızca ve Almanca dillerinde dance, danse ve tanz ile benzerdir. Bu dillerden diğer dillere de girerek dünya üzerinde yaygın bir kullanıma dönüşmüştür. Dilimizdeki karşılığı "oyun" olmakla beraber batı tarzı oyunların yorumlanıp, uygulanmasını ifade ederken "dans" sözcüğü kullanılmaktadır. Özellikle kentlerdeki kullanım bu doğrultuda iken kırsala doğru gidildiğinde "oyun" ve buna bağlı olarak yerel adlandırmaların kullanıldığı görülmektedir. Söz gelimi, "halay çekelim", "bar tutalım", "horon çekelim" v.b. gibi. Bu yerel ifadeler ise ülke genelinde "halk oyunları" genel başlığıyla anılmaktadır. Evrenselleşen dans sözcüğünün yanısıra özellikle sahnelenmiş halk oyunlarını ifade etmek için "halk dansları" da kullanılmaktadır.

Oyun kültürden eskidir savını öne süren Huizinga; oyunun salt insanlara özgü bir olgu olmadığını aksine hayvanların bir çoğunun yavrularıyla oynamasının bunun en önemli kanıtı olduğunu söylemektedir. Bu durum, oyunun canlıların öz yapılarında barındırdıklarını ortaya koymaktadır. Huizinga oyunun anlamı bakımından bu durumu şöyle açıklamaktadır:

*"Oyunda, varlığını sürdürme konusundaki dolaysız iç güdüden bağımsız olan ve eyleme bir anlam yükleyen bir unsur "oynar." Eğer, oyuna bir öz yükleyen bu faal ilkeye zihin dersek aşırıya kaçmış oluruz; içgüdü dersek de hiç bir şey söylememiş oluruz. Hangi açıdan ele alınırsa alınsın, oyunun bu "kısıtlı" karakteri, bizatihi özünün içinde yer alan ve maddi olmayan bir unsurun varlığını açık etmektedir." (Huizinga, 1994:9)*

Psikoloji ve fizyoloji, oyunun hayvanlarda, çocuklar ve yetişkinlerde etkinliğine gözlemek ve açıklamak için çaba harcamaktadır. Bu bilim dalları oyunun doğasını ve anlamını saptamaya ve onun yaşamdaki yerini ortaya koymaya çalışmaktadırlar.

Oyunun içeriği, özü hiç bir biyolojik çözümleme tarafından açıklanamamış değildir. Zaten oyunun özü, insanı tahrik etme gücünde bulunmaktadır. Çünkü oyunun açıklanamayan bir niteliği olan "zevki yanı" tüm çözümlenmeleri reddetmektedir.

*"Huizinga oyunun içeriğini betimlerken, onu anlamaya çalışan kişi; oyun kültürü içinde, bizzat kültürden önce var olan, kültüre eşlik eden ve bu kültürü, kökünden onun yaşadığı döneme kadar damgalayan verilmiş bir bizatihilik olarak bulur" demektedir. (Huizinga, 1994:10)*

Bu durum oyunun gündelik yaşamın sınırlarını aşan, farklılaşan bir eylem niteliği olarak algılanmasını gerektirmektedir. Gündelik yaşamın rengi, vazgeçilmez unsursi olarak kabul edilmesi gereken oyun; soyo-kültürel yapı ile ilişkileri ortaya konulmadan anlaşılabilir, açıklanamaz.

Oyun kültürden eskidir diyen Huizinga, bu görüşünü açıklarken; ilkel faaliyetlerin oyunla karıştığını söylemektedir. İnsanların; öğrenmek, emretmek ve iletişim kurmak üzere ürettiği araç olarak dil bu kültürleşme, kültürleme ve kültürlenme süreçlerini çalıştırmaktadır. Oyun içerikli dil öncesi ifade biçimi yerini dil ile bütünleşen farklı bir biçime bırakmıştır. Bu söz eylem ilişkisi oyunun insan yaşamına yerleşmesinin en önemli göstergeleridir. Doğanın, evrenin oluşumunu anlamaya, anlamlandırmaya çalışan insan, bunu oyun aracılığıyla ifade etmeye çalışmaktadır. Bu oluşum içerisinde mitos, din gibi etkenler ile kendi yerini saptamaya, varlığını sürdürmenin yollarını aramaya koyulmaktadır.

*"Bu arada, efsane ile tapınmanın kaynaklarından, kültür hayatının büyük faaliyetleri fıskırmaktadır; düzen ve hukuk, ticaret ve endüstri, sanat ve zanaat, şiir, bilgelik ve bilim. Demek ki bunlarda aynı şekilde oynasal faaliyet alanından köklenmektedir." (Huizinga, 1994:11)*

Bu kaynaklar yaşamın kökünü oluşturmaktadır. Oyun, bir kez oynandıktan sonra, belleklere yerleşmektedir. Manevi bir kaynak olarak, yaratıcılığı olanaklı kılmakta, aktarılmaktadır. Bazen bir çocuk oyunu olarak, bazen bir halk oyunu (dans) ya da bilardo olarak tekrarlanmaktadır.

Çeşitli niteliklere ve işlevlere sahip olan oyunun içeriğinin kavranabilmesi; ancak onun yaşamla olan bağıntısının kurulmasıyla olanaklıdır.

Oyunu; kurmaca gibi, olağan hayatın dışındaymışçasına hissedilen, bununla beraber oyuncuyu tamamen kavrayabilen özgür bir eylem olarak tanımlanabilir. Bu her tür maddi çıkar ve yarardan arınmış bir eylemdir; oyun özellikle sınırlandırılmış bir zaman ve mekanda tamamlanmakta, belirli bir kurala uygun olarak düzen içinde cereyan etmekte ve insan



ilişkilerinde kendilerini bile isteye, esrarla çevreleyerek ya da kılık değiştirerek alışılmış dünya karşısındaki tuhaflıklarını uygulayan gruplar doğurmaktadır. (Huizinga, 1994:16)

Oyunun temel özelliklerinin saptanabilmesi için belli bir sınırlamanın zorunluluğundan söz eden Huizinga bu anlamda oyunun kültürle olan ilişkisinden yararlanmaktadır. Bu yaklaşıma; onun çalışmalarını salt toplumsal nitelikli oyunların analiziyle, oyunun niteliklerinin belirlenmesinin daha da kolaylaşacağı inancını oluşturmuştur

Oskay: oyunun kültür ile olan ilişkisi konusunda önemli görüşler öne süren Huizinga'yı yorumlamaktadır. Huizinga:

*“Toplumun tinsel güçleri ile metaryal güçleri arasında uyumlu bir denge oluşturabildiği sürece olumlu sayılabilecek kültürün, günümüzde, bu işlevini yerine getiremediğini öne sürmektedir. Ona göre, toplumsal reformlarla daha iyi bir yaşam sağlanamadığı sürece, bu günün uygarlığı, ‘dünyanın düzeltilmesinin güç, ölmenin ise zor olduğu günümüzde, reel olandan daha iyisini istemekten hiç bir zaman vazgeçmeyen insan’a tek bir açık yol bulunmaktadır: rüyaya ve fantasyaya kaçış”*(Oskay, 1993:145) demektedir.

Oskay: “Huizinga’ya yöneltilecek eleştirilerden kimisini fazlasıyla yüzeysel, kimisini ise olgusal bakımdan geçersiz sayılabilecek nitelikte bulmaktadır. Bu eleştiriler; Huizinga’nın “oyun” kavramı ile anlatmak istediği şeyi; oyun’a verdiği anlamı eleştirmektedir. Birinci türden eleştirilerde ise, Huizinga’nın savaşa ve politikaya ilişkin hiçbir şey söylemediği ileri sürülmekte; ise. Fakat “kültür” ile anlattığı bütün bir toplumsal yaşam içinde siyasete yer vermemiş olduğunu söylemek de yanlıştır. Çünkü, Huizinga’nın en genel anlamda, insanın özgür ve bilinçli kalabileceği ve aynı zamanda da toplumsallığından yoksunlaşmayacağı bir yaşamı aradığını biliyoruz.

E.H.Gombrich’e göre, Huizinga, Orta Çağ realizmindeki anlayışa uygun olarak, şeyleri önemsiz görüngüler saymış... aralarında yapay ya da rastlantısal benzerliklere göre onları sınıflayarak incelemiştir. Essentialism denen bu anlayışın sonunda, oyun’u, kurallaştırılmış, düzenlenmiştir, gelenekselleştirilmiş, her türlü insan etkinliğini açıklayabilecek bir Urphanomen saymakla realite’ler yerine onların kavramlarını ele aldığını farkedememiştir. Bu nedenle, tarihteki çeşitli oyun kategorilerini zamansızlaştırılmış bir felsefe içinde

*kullanmış; realiteyi betimlemek yerine, bunu heuristic bir araç durumuna indirgemiş; antropolojik ve linguistik açıdan kendisine doğru gözüken bir açıklamayı, realite karşısında sınamaya yönelmemiştir.”(Oskay,1993:160-161)*

*Emile Benveniste; “ oyun olan ile ciddi olan arasındaki birbirlerini tamamlayıcı bağlantıyı Huizinga’dan daha da zayıf bir bağlantı olarak görmekte; oyunun desosyalize edici bir işlem olduğunu ileri sürmektedir. Ona göre, oyunun oluşum nedeni, mit’in rite’den ayrılmasıdır. Dinsel törenin kendini oluşturan iki temel ögeye ayrılması sonucunda kutsallıklardan uzak düşmesiyle; dine, dinin realite üzerindeki gücünü sağlayan kutsallıklı sözcüklerden yoksunlaşma ile, kendini rite’lerle zenginleştiren seremoninelr yerine, bu ikiye ayrılmadan sonra, “salt eğlenim”e (ludus) geçilmiştir. Öte yandan, rite’lerinden ayrı düşmüş mit’ler, artık, özü olmayan bir söz oyununa (jocus) dönüşmüştür. Mit’in ve rite’in böyle birbirinden ayrılması sonucunda, günümüzde, eski çağlarda Güneşe yakın olmak için girişilen kutsal uğraşların yerine, futbol maçlarıyla (ya da, örneğin, erginler kuşağına girme öncesinde yapılan törenler yerine, düz eğlence toplantıları ile) yetinmek gerekmiştir. Bunlar ise, sadece, ludus niteliği taşıyan etkinlikler olabilmektedir.”(Oskay,1993:160-161)*

Benveniste’in savına göre, günümüzde “oyun” realitenin bir alt-düzeyi konumuna gelmiş bulunmaktadır.Ya da, ciddi-olan herşey, artık, kendisinden kendi içinde taşımakta olduğu rasyonel ya da amprik itkiler çıkarıldıktan sonraki hali ile, oyuna dönüştürülebilecek birşeye indirgemiş bulunmaktadır. (Oskay,1993:162)

*Ehrmann’a göre, “Huizinga’nın dediğinin tersine, oyunu, yaşanan dış gerçeklikten soyutlamak yanlıştır. Bugünkü toplumsal yaşamda, oyun olan şeyler bir yana çıkarıldıktan sonra geride kalanlardan oluşan gerçeklik, oyunun karşıtı birşey değildir. Huizinga’nın oyun’u kavramsallaştırması, bu nedenle, oyunun bir tüm olarak kültürü yansıtan ve kültürün tümlüğünün içinde anlamlandırılması gereken birşey olduğunu gözden kaçırmaktadır. Oyunun, gerçeklikten arınmış birşey; gerçekliğin ise, arılığı kirletilmiş bir oyun olduğu kabul edilemez. B unedenle, Huizinga’nın açıklaması, Ehrmann’a göre, ideolojik bakımdan açık bir yanlılık (bias) taşımaktadır; yöntembilisel bakımdan ise, yetersizdir.” (Oskay,1993:162)*

*Ehrmann, kültür ve gerçekliği birbirinden ayrılmaz olarak öne sürmektedir. Bunlar birlikte oluşan ve karşılıklı etkileşim içinde ki olgulardır demektedir. Bu nedenle, “bunların birbirlerinden ayrı oluştuklarını söylemekle Huizinga, toplumsal gerçekliği oluşturan kültüre normatif bir dış ölçüt getirmeye girişmiş olmaktadır” (Oskay,1993:162)*

*. “Oyun’un dışında ve öncesinde a priori olarak oluşmuş bir dış gerçeklik ya da kültür yoktur, olamaz; böyle bir “oyun” kavramsallaştırılması doğru olamaz. Oyun, gerçeklik ve kültür birlikte oluşmuşlardır. Oyun, Ehrmann’a göre, bu nedenle, Huizinga’nın kavramsallaştırdığının tam tersine, kültürün içinde yer alan ve kültürün tümlüğünü yansıtan, kendisinden farklı diğer kültür alanlarında görülen pekçok davranışlar gibi, bir davranış tarzıdır. Başka bir deyişle, Ehrmann’ın bu eleştirisi ile, Huizinga’nın oyunu “hayatın pazar günü” olarak kavramsallaştırıp bu anlamda bir oyunu çağdaş toplumlarda bulamayışının yanlışlığını göstermiş olmaktadır.” (Oskay,1993:162)*

*Ehrmann’a göre, “oyunun, realitenin kaçınılmaz etki ve sonuçlarından masun kalabilen bir etkinlik alanı olduğuna; sanayi toplumlarında, bazı yazarlarca şiddetle savunulduğu üzere, oyunun çalışmanın anti-tezi olduğuna inanmayı gerektirmektedir. Oyunun birşey üretmediğine bakarak, Huizinga’nın yaptığı gibi, oyunu ciddi olan şeylerin dışında ve onların karşısında bir lüks, bir dinlenme ögesi, bir süs sayma yanılgısı, kısa sürede, daha büyük yanılgılara sürüklenmeyi de gerektirecek yanlış bir “oyun” kavramsallaştırması olmaktadır. Bu yanılgıların en büyüğü ise, Ehrmann’ın deyişiyle, “oyunun, toplumun ekonomik düzeyinde yapılmakta olan üretim sürecindeki işlemlerin dışında birşey olduğunu sanmak” olmaktadır. (Oskay,1993:162)*

*Ehrmann’ın bu eleştirisi, “özellikle modern kapitalist sanayi toplumlarında iş (çalışma) ile iş-dışı (leisure) zamandaki yaşam alanları arasındaki bağlantıyı anlamakta önem taşımaktadır. Bir başka deyişle, Ehrmann’ın bu eleştirisi, Huizinga’nın oyun ile oyun-olmayan ayrı yaşam alanları sayan açıklamasının tersine, bugünkü toplumsal formasyonların ekonomi düzeyi ile kültürel düzeyi arasında etkin bir bütünlük olduğuna işaret etmektedir.” (Oskay,1993:164)*

*“Oyun ile oyun-olmayanı, , reel yaşam ile fantazyayı ayıran Huizinga’yi eleştiren bir başka yazar da Eugen Fink’tir. Fink, oyunun kendine özgü bir görüngü gibi algılanmasının, oyunun realitenin geri kalan bölümünden gerçekten ayrı bir varoluş taşımasından ya da realiteye karşıt bir yaşam alanı oluşturmasından değil, simgesel bir işlev yüklenerek realiteyi temsil ederken, aslında, realiteyi özümsemekte oluşundan ileri geldiğini söylemektedir. Başka bir deyişle, oyun da diğer kültürel görüngüler gibi, ontolojik bir biçimlenme, varoluşsal bir olgudur. Oyunun, diğer kültürel görüngülere karşı çıkararak onları biçimlendirmesi, değiştirmesi söz konusu değildir. Tersine, yaşanan belirli bir toplumsal yaşamın reel yanlarını tamamlamakta; onları temsil ettiği kendi düzenlemeleri içinde bir fantazyaya niteliğinde ayrı bir görüngü olarak algılanırken, aslında, onları özümsemekte; böylece, yaşamın reel yanları ile fantazyaya niteliğindeki yanlarını, belirli bir toplumsal formasyonun gereklerine uygun biçimde, bir bütünlüğe kavuşturmaktadır.” (Oskay,1993:164-165)*

*“Bu nedendir ki, Fink’e göre, oyun her zaman için fantazyanın bir ürünü olmakla beraber, hiçbir zaman sadece fantazyaya niteliğinde bir etkinlik değildir. Çünkü hiçbir zaman sadece fantazyaya niteliğinde bir etkinlik değildir. Çünkü hiçbir zaman, yaşanan toplumsal realitenin dışında bir olgu değildir. Bunu, oyunun yerine getirdiği işlev de göstermektedir. oyun, fantazyanın oyuna nesne kıldığı realite ile; yani, bilinen realitenin bir bölümüyle oynanır. oyuna fantazyanın aracılığı ile nesne kılınmış şeylerin realitede varolan şeyler olmaları, oyun’u oynayanın oyun sırasında yaşadığı kendi özneliği ile, kendisini kuşatan somut dış dünya arasında biryerlerde durabilmesini olanaklı kılmakta; kişinin hem özneliğini, hem de realiteyle bağlarını sürdürübelmesini sağlamaktadır. Böylece oyun aracılığıyla oluşturulan ve yaşamımızın öznellik taşıyan yanları ile, nesnellik taşıyan yanlarını birbirlerine bağlayan bu ilişki, Huizinga’nın dediğinin tersine, birbirine zıt konumlanmış (antithetical) bir bağlantı olmayıp, birinin varlığı öbürünün varlığı sayesinde ve nedeniyle gerçekleşebilen symbiotic bir ilişki olarak görülmek gerekmektedir. Diğer yandan, bu ilişki yüzünden, oyunu oynayan insan ile, oyuna nesne olan şeyin ikili doğasının bir benzeri de oyun dünyasında ortaya çıkmaktadır. Çünkü, oyunun dünyasında, oynayanın oyuna ait davranışları ile yansıtılan şey, gerçekte, oyun oynayanın*

*reel dünyasındaki davranışları olmaktadır. Başka bir deyişle, oynayanın oyundaki davranışları, içinde yaşamakta olduğu reel dış dünyayı yansıtmaktadır. Aynı bir alan gibi gözükken oyunda yansıyan, oyunu oynayanın reel yaşamındaki varoluşu olmaktadır. Böylece oyun "aynı anda hem yansıtılan şey, hem de yansıtılan şeyin yansıtılma işlemi olmaktadır." Bunun anlamı, oyunda oynanan dünyanın, insanın içinde yaşarken kendi varoluşuna anlam vermeye çalıştığı reel dünyanın simgesel biçimde yansıtılması oluşudur. Fakat, oyunun oynanabilmesi için reel dünyadan geri çekilme yolu ile içine sığınılan dünyanın, gerçekten ideal bir dünya değil, reel dünyadan uzak olsa bile, reel-dünyayı göz ardı etmeyen bir dünya olması gerekmektedir. Oyundaki dünya, reel dünyadaki davranışların bir aynası ise de, bu dünya, asla fiziksel anlamdaki ayna gibi edilgin bir yansıma değildir. "Aynanın yansıttığı şeyler onun bütünüyle dışında olan şeylerken, oyun'un dünyasını yansıttığı reel dünya, oyun'un dünyasının bu denli dışında değildir."(Oskay, 1993:160-164)*

## 2.2. Oyunun Kökeni

Kutsal temsil simgesel bir gerçekleştirme, bir mistisizmdir. Sözlü anlatımı zor olan bir takım duygular, burada güzel, gerçek ve kutsal bir biçime bürünmektedir. Tapınmaya katılanlar, eylemin yüce duyguların somutlaştırılmasında onlara yardımcı olduğunu düşünmektedirler. Bu eylemin gösteri yoluyla gerçekleşmesi, törenin oyunsal içerik taşıdığını ortaya koymaktadır. Güncel olarak saptanan bir mekanın sınırları içerisinde, bir bayram gibi, neşe ve özgürlük içerisinde oynanmaktadır.

*"Kutsal eylem bir dromanon, yani kendini yapan birşeydir. Temsil edilen şey bir drama, yani kendi kendini yapan şeyin bir gösterisi veya bir yarış haline bürünmesidir. Eylem kosmik bir olayı, yalnızca temsil olarak değil, aynı zamanda kimlik belirleme olarak da yeniden üretir. Bu olayı tekrarlar. Tapını, eylemde simgeleyen etkiyi belirler. İşlevi basit bir taklit değil de, bir dahil olma ve katılımıdır.*

*Gerçek bir eylemin gerçekleşmesinin olanaksızlığı nedeniyle, temsile yönelik eylem oyunla gerçekleştirilmektedir. Bu anlamda tapınma bir gösteri, dramatik bir temsil, bir simgeleştirme, gerçekleşenin bir ikamesidir (yerini alanıdır.) Toplum, mevsimlerle birlikte gelen kutsal bayram günlerinde, kutsal gösteriler aracılığı ile doğa yaşamının büyük olayları kutlanmaktadır.*

*Mevsimlerin birbirlerinin yerine geçmeleri; yıldızların doğuş ve batışları, ürünlerin büyüyüp olgunlaşmaları, insan ve hayvanın doğum, hayat ve ölümlerinin simgeleriyle temsil edilmektedir.*

*Oyun, kendisine ayrılmış bir alanın sınırları içerisinde oluşmaktadır. Bu sınırlandırma aynı zamanda her kutsal eylemin de ilk çizgisidir. Hemen hemen bütün rahipliğe atama ve yetişkinliğe kabul törenlerinde bu soyutlamaya eğilim gözlenmektedir. Kutsama ve dinsel ayin, kutsal bir mekanı gerektirmektedir.*

*Bu sınırlandırma kutsal amaç veya oyuna yönelik olsun, biçimsel olarak işlevi aynıdır. Koşu alanı, tenis kortu, satranç tahtası biçimsel olarak tapınaktan farklı değildir.*

*Platon'un söylediği gibi,*

*"Tanrılara adanmış oyunlar, hayatın, insanın dört elle sarılması gereken, en yüce faaliyetleridir." (Huizinga, 1994:23'den Platon, Yasalar:803)*

Kutsal eylem, birtakım görünümüleriyle, yönleriyle oyun kategorisinin içine girmektedir. Ancak ayinsel karakteri, niteliği ise bozulmamaktadır.

Kutsal oyun; ilksel dönemlerdeki insan-doğa-insan ilişkilerinin temel düzenleyici konumundaki tapınma törenleri insanın doğaya başatlığının artması ile farklılaşmaya başlamıştır. Doğadaki bir çok bilinmeyenin çözülmeye başlanması bu başatlığı sağlayan en önemli görüntü, göstergedir.. Doğayla olan bu ilişki onların bireysel anlamda bir takım gereksinimlerini de karşılamaktaydı. Sosyal ve psikolojik ağırlığı olan bu gereksinimlerin doyumunu ile elde edilen düşünsel olgunluk dönüşümü sağlanmıştır.

"Tanrıları" hoşnut kılmak için yapılan törenler ve onlara sunulan kurbanlar bu süreçte "tanrıya" dönüşmüştür. Sunulan kurbanlar ise çeşitlenmiş ve tek tanrıya yönelmiştir. Tapını tören alışkanlıklarını terk edemiyen insanlar onlara farklı görevler yükleyerek devam ettirmektedirler. Oyun, ilkesel dönemlerdeki bu tapınma törenlerinin günümüze ulaşmış biçimidir.

*"Jane Harrison, Girit Ada'sındaki Zeus Tapınak'ında bulunan "Kouretes" ilahisi ile büyük "Kouros" denilen bir diamon çağrılmaktadır. Kouros'u çağırma ve onu taklit etmek için bir dans yapılmakta ve kurban verilmektedir. Bu büyü dansı bir yeniden doğuş oyunudur. Dromanon aracılığıyla daimon, doğal yaşam gücü, tanrısal güç, yeniden doğar ve törene katılanların iç gücü olarak verilir. Topluca duyulur ve paylaşılır. Büyü dansı bu gücü duymaya ve özümsemeye yaramıştır. Tanrı Dionizos*

*için yapılan kutsal törenlerde de aynı özellikler bulunmaktadır. Dionizos için söylenen Dithirambos şarkıları ve dansları da bir dromenondur, yeniden doğma ve büyü ile daimonu paylaşma eylemidir. Dram bu hareketlerden, dromenadan doğmuştur. Doğanın baharda yeniden canlanması için yapılan taklitli danslar ve kurban dramının kökenini meydana getirmiştir." (Sekmen, 1991:8-9'den Şener, 1977:31)*

Oyunun tarihsel süreci kutsallıktan, eğlenceye doğru akan bir görünümüdür. Dolayısıyla, bu akış en eski kaynaklarından en yeni konumuna kadar incelemek gerekmektedir. Özellikle Anadolu gibi uygarlıklara beşiklik etmiş toprakların kültür ürünlerini anlayıp anlamlandırabilmek bu geriye doğru bakışı zorunlu kılmaktadır.

Oyun kaos ile kosmos arasında bir denge sağlayan oldukça etkin manevi yaratımlardan oluşmaktadır. Arkaik dönem insanları için bir amaca yönelik her türlü eylem kutsaldır. (Eliade, 1994: 41) Bu durum, yaşamın, var olmanın kendisinin kutsallığını ortaya koymaktadır. Besin toplama, avlanma kutsallık içeren eylemleri oluşturmaktadır. Bir yandan doğanın sırrını çözmeye çalışırken diğer yandan da var olma mücadelesi veren insanın kargaşadan düzene geçişte başvurduğu uygulamalar bu sihirsel ve dinsel boyutlardan oluşmaktadır. Ritüeller (törenler); bu uygulamanın yapıldığı anlar ve yerlerdir. Ritüellerin uygulanışları sırasında en çok başvurulan araçlardan birisi ise oyundur. Oyun (dans) arkaik dünyanın manevi yaratımları olarak günümüze değin ulaşmıştır.

Arkaik dünyada her şey kutsaldı. Din dışı hiç bir şey yoktu. Bir amaca yönelik olarak yapılan her eylem ise ritüelleri oluşturmaktaydı. M.Eliade oyunun (dans) kökeni, kutsallık ve ritüel boyutlarıyla ilgili olarak şöyle demektedir:

*"Her türlü dans başlangıçta kutsaldı; başka bir deyişle insan dışı bir modeli vardı. Bu model kimi zaman büyü yoluyla onun mevcudiyetini sağlamak için, devinimleri yeniden üretilen totemik ya da amblemsel olabilir. Kimi durumlarda ise bu model bir tanrı (örneğin; Athena tarafından yaratılan savaş dansı pyrrhic) ya da bir kahraman (örneğin; ..Thaseus'ın labirentte ki dansı) tarafından vahyedilmiş olabilir. Dans, yiyecek elde etmek, ölüleri anmak ya da kosmosta iyi bir düzen temin etmek için icra edilebilir. Topluluğa katılma, büyüsel, dinsel törenler, evlilikler v.b vesilelerle gerçekleşebilir. Bizi ilgilendiren onun varsayımsal insandışı kökenidir. (Zira her dans in illo tempore, mitsel dönemde bir ata, totemik hayvan, tanrı veya kahraman dindışı hayatının ötesindedir; ister bir totemik veya amblemsel hayvanın veya yıldızların devinmelerini yeniden üretsiner; ister bizzat kendileri bir ritüel oluşturuyor olsunlar (Labirentvari*

*adımlar, sıçramalar, törensel araçlarla icra edilen jestler) dans her zaman ya bir arketipik jesti taklit eder ya da bir mitsel anı hatırlatır. Kısacası, illud tempus'un "o günler"in tekrürü ve dolayısıyla yeniden canlandırılışıdır." (Eliade, 1994: 41-41)*

Oyunun (dansın) Oluşumu: Her oyun (dans) "in illo tempore" mitsel dönemde; bir ata, totemik hayvan, tanrı veya bir kahraman tarafından yaratılmıştır. (Yani oyun bireysel bir edinimdir. Zamanla toplumsallaşmıştır.)

İçeriği: Oyun her zaman; ya arketipik jesti taklit eder, ya da bir mitsel anı hatırlatır. Bu durum ise; "illud tempus"un "o günler"in tekrarı ve yeniden canlandırılışıdır.

Amacı: Yiyecek elde etmek, ölüleri anmak (Yeniden doğuşa, öbür dünya yaşamına inanış), kosmosda iyi bir düzen temin etmek, ayrıca; mevcudiyetini (varlığını sürekli kılmak) sağlamak, üremek ve sayıca artmak, hayvanlarla bütünleşmeyi sağlamak amacıyla oyunlar (dans) icra edilir.

Gerçekleşme Araçları: Topluluğa katılmak, büyüsel dinsel törenler, evlilik v.b. gibi vesilelerle simgeci bir anlatım için modeller kurarak gerçekleştirilmektedir. Bu modeller oyunun yaratıcıları olarak açıklanan totem ile bir hayvan; kimi zaman bir tanrı kimi zaman ise bir kahraman olabilmektedir. Mitsel dönemde oyunun oluşumunu bir ata, totemik bir hayvan veya bir tanrının sağladığını Eliade söylemektedir. Köken analizinin derinlik kazanabilmesi açısından bu görüşü örneklendirerek açmakta yarar bulunmaktadır.

Oyunun oluşumunu sağlayan tanrılar gündeme geldiğinde, bu bağlamda Hind oyunlarından ve oyuncu tanrı Şivadan söz etmek gerekmektedir. Şiva; kosmik oyunuyla (dansı) evreni yaratır ve tahrip eder. Geleneğe göre üst üste ağıyla beraber, Tibet sınırındaki Kailosa dağının zirvesinde dans eder. Hind ikonografisi bu dansı tek bir duruş halinde ve ağır kosmolojik mana ile yüklü olarak dondurmıştır. Buna göre tanrının "fidan gibi" boyu tek bacak üzerine dayanmış olarak, karanlıklar aleminin ifritini çiğnemektedir. Kalkmış olan sol ayağı müminlerine bol bol dağıttığı hayır dualarının sembolü olmaktadır. (Oğuz, 1982: 1017-1018)

Tanrı Şiva; oyunun (dansın) hakimi kimliğini taşımaktadır.

*"Şiva dansında hem neşeyi hemde ıstırapı ifade etmektedir. Onun kosmik dansı Tek'in şanını ve evrenin edebi akışını simgeler; bu dans bunları daima hareket halinde tutar. Evren yani gezegen ve kehkeşanlar fişkırtır ve sonra bunları yutar. Şiva'nın dansı yaşamın geçici olduğunu, bu anın kısa sürede geçeceğini, eskilerin yerini yenilerine*



*terkedeceğini öğretir. Şiva'nın içinde dans ettiği geniş ateş çemberi, mevzun hareketi, evrende bütün hareketlerin menbaini temsil eder. Bir ayağıyla Piva, bizi gerçek kühle temastan meneden cahillik ve unutkanlık cücesi üstünde dengede durur. Diğer ayak, H.Zimmer'e göre "şuurun cahillik koşulunun içinde ve dışında mutemadi devranını" simgeleyen bir dans duruşu halinde kalkıktır. Bu ayak bize bir çıkış yolunun bulunduğunu, cehalete bağlı kalmadığımızı öğretir. Şiva'nın karmaşık saçında Ganyayı, büyük ırmağın tanrıçasını ve ayı görürüz. Bedenine sarılmış yılan da bütün varlıkların aslını oluşturan hayat gücünü simgeler." (Oğuz, 1982: 1022'den Jonhson, 42-47)*

İnsanın doğayla olan ilişkisini ve onu düzene koyma kaygısını oldukça açık bir şekilde ortaya koyan bu Hind tanrısı Piva'nın oyunu; insanın iç dünyasındaki bilinmeyenlere karşı gösterilen tepkiyi de ortaya koymaktadır. Şiva; isterse yaratmakta isterse yok etmektedir.

İnsanoğlu, hayvanlarla başa çıkabilmek, ya da onları kendine uydurabilmek için "taklit" eylemini gerçekleştirmiştir. Taklitin özünde hayvana benzeme, ona uymadan çok, hayvanı kandırma, ondan yararlanma içgüdüleri bulunmaktadır. İnsan, hayvanı daha kolay yakalayabilmek için taklit etmiştir. Onun için bir zaman hayvana benzeme kaygısı olmamıştır. Mağara duvarlarına gerçekçi bir biçimde resimlediği konular bunu açıkça göstermektedir. (Güney, 1983: 42) Güney'inde vurguladığı gibi taklit insanın doğayı anlama ve anlamlandırma çabaları sonucu bulunduğu bir araçtır. Sadece hayvanla ilgili olmayıp doğadaki tüm olay ve/veya olguları kapsamaktadır. Söz gelimi, dünyanın oluşumu ve gökbilim Dünyanın oluşumunu, evrendeki gökbilimsel hareketlerin çeşitli simgelerle taklit edildiği ve bunun oyun yoluyla yaşamlarının çeşitli dönemlerindeki uygulamaları da barındırıp korudukları görülmektedir.

. Curt SACHS'a göre; Gökbilimsel oyunlar (dansları)da, Dünyanın oluşumu, evrendeki gökbilimsel hareketler çeşitli simgelerle taklit edilmektedir. İnsanların bunları oyun yoluyla yaşamlarının çeşitli dönemlerindeki uygulamaların da barındırıp, korudukları görülmektedir.

Bu oyunlar üç bölümde incelemektedir. 1-Güneş Oyunları (dansları), 2-Ay Oyunları (dansları), 3-Güneş ve Ay (ikisinin bileşimi) oyunlar. (And, 1958: 23'den Sachs, 1937: 124-131) Bu sınıflama da oyunlara gökbilimsel cisimlerin yön ve dönüşlerinin kaynak oluşu anlatılmaktadır. Bu durum ay ve güneşin döngülerinin taklit edildiğini ortaya koymaktadır. Doğaya benzeme, doğayı taklit etme salt gökbilimsel döngülerin takliti ile gerçekleşmemektedir. Doğanın yaratıcı gücü insanları daima bu sırrı çözmeye yöneltmektedir.

*"arkaik ve geleneksel toplumların her yılı bakir olanaklarla yeni, "saf" bir varoluş başlatarak sağladığını biliyoruz. Ve burada aynı şekilde periyodik bir yeniden doğumu yaşayan, her bahar "yeniden başlayan" her baharla birlikte tüm gücünü baştan kazanan doğanın taklit edildiği, doğanın takliti açıktır." (Eliade, 1994)*

Buradaki yeni yıl, doğanın her baharda kendini yenilemesi oyunların oynanıp çeşitli kutlamalarla günümüze değin taşınmasını sağlayan etkin bir uygulama ve ona bağlı düşünsel yapı olduğunu söylemek mümkündür. Çünkü insanlar bu bahar kutlamalarıyla doğanın bu yenileme gücüne erişip, varoluşlarını sürdürebilmek için bu törenler aracılığı ile doğaya benzeyerek, doğadaki o gücün kendilerine de geçeceği inancı taşımaktadırlar.

Bu düşünceyi, California'nın (A.B.D.) Karu, Yurok ve Hupa yerli kabileleri dönemsel tören gruplarından; "Yeni yıl" , "dünyanın yeniden kuruluşu" veya "tamir" gibi adlarla anılan uygulamaları kanıtlamaktadır. Bu ayinler insanlardan önce dünya da yaşamış mitsel ve ölümsüz varlıklara atfedilmektedir. Çünkü bu törenleri ilk defa o varlıkların icra ettiklerine inanılmaktadır.

Burada "in illo tempore" ölümsüz varlıklarca başlatılmış kozmogonik tören her yıl tekrarlanmaktadır. İcra edilen oyun (dans) ise hayalet oyunu (Gohst dance) dur. 15. yy sonlarına doğru Amerikan yerlileri arasında yayılan bu mistik hareket evrenin yeniden doğuşunun yaklaşmakta olduğu, yani dünyanın sonu ve hemen ardından bir dünyanın kuruluşunun yakın olduğu mesajını ileten Gohst dans oldukça karmaşıktır. Üç-dört gün süren oyunlar aracılığıyla ölümlerle kitlesel bir iletişim kurarak dünyanın sonunun hızlandırılması amaçlanmaktadır. Hayalet dansı dinin eschaton'unu yeniden güncelleştirmektedir. (Eliade, 1994: 77-78)

Oyunun oluşumu ve içeriğinden sonra oynanış amaçları üzerinde de durmak gerekmektedir. Bu amaçla içerik ya da oluşumunu etkileyen etkenlerle oyunun gerçekleşmesini sağlayan konuları birbirinden tamamıyla ayırtmak oldukça zor. Çünkü dönem dönem amaç, içerik oluşum etkeni olarak uygulamada yer almaktadır.

Yeni yıl kutlamaları insan-doğa ilişkilerinde törensel bağlamda oldukça önemlidir. Kaldı ki insan-doğa ilişkisinde insanın alet yapımını öğrenmesiyle, öne geçmesiyle başlayan ve bunun yanı sıra sürekliliğin sağlanmasını etkileyen besin elde etme kaygısıyla bulunan tarımsal faaliyetler de çeşitli taklitsel unsurlarla oyunlara yansımaktadır. Bunun bir çeşit besin bulunmasını garanti altına alınma kaygısından kaynaklandığı da söylenebilmektedir. Çünkü,

*" beslenme, tüm arkaik toplumlarda ayinsel bir anlam taşımıştır. Bizim "hayati değerler" dediğimiz şey aslında biyolojik terimlerle ifade edilmiş bir ontolojidir; arkaik insan için hayat mutlak bir gerçekliktir ve bu şekliyle kutsaldır" (Eliade, 1994: 69)*

Korunmak, beslenmek ve çoğalmak arkaik dönemlerden günümüze değin insanların temel kaygılarını, uğraşlarını oluşturmaktadır. Varoluşun kalıcılığı, sürekliliği tamamıyla bu unsurlara bağlı bulunmaktadır. Bu nedenle belli bir dönem sonra tarım; " insanoğlunun ilgisini," büyük kısmını kendi üstünde toplamış ve yaygın bir eğlence kaynağı olan günlük uğraşın taklidi (mimetic) dansların temelini teşkil etmiştir. (Oğuz, 1984: 1001)

Oyunların gerçekleşmesini sağlayan önemli bir araç ise evlenme törenlerini yani düğünleridir. Bu törenlerin günümüzde de en etkin oyun kültürü uygulama ve yaratma alanı olarak işlevini sürdürdüğü görülmektedir.

Evlenme törenleri birleşmenin resmiyeti ya da onayından çok onun verimliliğini amaçlamaktadır. Bunun için düğünlerde toplu olarak yenen yemek, içilen içkinin ve düğün için hazırlanan özel çeşitlerin ve oynanan oyunların özel bir anlamı vardır. Oyunun çok şeyi taklitçilikle temsil etmesi itibarı ile burada da rolü büyüktür. (Oğuz, 1982: 1000) Bu uygulamalarla kutsama gerçekleştirilmekte; verim, bereket, bolluk olması için gerekli şeylerin yapıldığına inanılmaktadır.

Düğünlerde oynanan bu türden oyunlar iki kısımda incelenebilmektedir. Birincisi, eğlenceye yönelik oyunlar (halay, hora v.b.). İkincisi ise, kutsallığı olan oyunlar. Kutsallığı olan oyunları ayırtırmak oldukça güç. Ancak oyunların farklı budunlardaki törenlerine ve arkaik toplumların monografik çalışmalarına baktığımızda inançla ilgili olduğu bilinen kılıçın oyunlarda kullanıldığı görülmektedir. Böylece oyun yoluyla evliliği korumak, ona kutsallık getirmek istenmektedir. (And, 1958: 19'dan Crewley, 1902: 323)

Düğünlerdeki kına uygulaması ise törensel özelliğini devam ettirmektedir. Kına ve mum kutsallık içeren iki nesnedir. Anadolu düğünlerinde bu kökensel içeriğine aynen uymasa da gelenekselliğini korumaktadır. Mum ve kınanın birarada uygulanmasına Elazığ düğünlerinde oynanan Çaydaçıra adlı oyun örnek verilebilmektedir. Oyunun kökenine ilişkin olarak

*"eskiden yapılan düğünlerden bilhassa havuz başlarında veya çay ile su üzerinde tepsiler yüzdürülmesi adetinden kaldığı "söylenmektedir. (And, 1958: 19'dan, Memişoğlu, :32)*

Kına uygulamaları araştırma bölgesi olan Adana'da da görülmektedir. Özellikle kına ağıtları olarak adlandırılan ve özel söyleyiciler (yakıcı) bulunan bu ağıtlarla kına töreni gerçekleştirilmektedir. Kadınların kendi aralarında gelinin kınasını yakarken gerçekleşen ağıtları kimi zaman davul-zurna, kimi zaman başka bir çalgı eşliğinde yapılmakla birlikte salt kına ağıtlarıyla çalgısız olarakta yapılabilmektedir.

Oyunun oluşumundan içeriğine, amaçlarına, uygulanış biçimlerine kadar kökensele açıdan bu kısa yaklaşımla ulaşılmak istenen nokta oyunun izlediği değişim serüvenini ortaya koymaktır. Bu açıklamalar ile, arkaik dünyanın oyunu anlamlandırışı ile günümüz insanının oyunu anlamlandırışı arasındaki farkı ortaya çıkarmaktadır. Ayrıca geçim biçiminin toplumsal düşün ve yaşam biçimiyle olan bağıntısı ve oyun kültürüne etkilerini de bu şekilde izleyebilme olanağı elde edilmektedir.

### **2.3. Oyunun Nitelikleri: Oyun-Kültür İlişkisi**

**Özgürlük:** Her oyun, ilk ağızda ve her şeyden önce özgür bir eylemdir. Oyun, bu özgürlük niteliğiyle bile doğal evrim sürecinin dışına taşamaktadır. Özgür bir eylem olan oyunun bu niteliği hayvan ve çocukları kapsamamaktadır. Çünkü onların edinimleri irade dışıdır, güdüseldir. Özgür eylem ise bilinçli bir düşünsel edinim, yeğlemdir. Ancak hayvan ve çocuk oynamaktan zevk alır. İşte onların özgürlükleri budur. Her ne olursa olsun insan ve sorunlu yetişkin için oyun, dilerse ihmal edebileceği bir işlemdir. Oyun keyfe kederdir. Gerekliliği ancak, zevkin onu ihtiyaç olarak hissettirmesi ölçüsünde emredici hale gelmektedir. Oyun her an ertelenebilir ve iptal edilebilir. Fizik bir ivedilik olmadığı gibi, hiç bir şekilde ahlaki bir ödev tarafından dayatılmış da değildir. Oyun bir görev değildir. "Boş zaman" içinde gerçekleştirilmektedir.

**Başkalık:** Oyun "gündelik" veya "asıl" hayat değildir. Oyun gündelik hayattan, bu hayatın içinde işgal ettiği yer ve süre ile ayrılmaktadır. Gündelik yaşam içerisindeki zorunlu eylemler, edinimler oyun olarak adlandırılmazlar. Oyun bu gerçek yaşamın dışında, farklı bir dünyadır.

**Sınırlılık:** Oyun başlar ve belli bir anda biter. Oyun; hareketler, gidiş-gelişler, yer değiştirmeler, bağlanmalar ve çözümler gösterir. Oynanan oyun hemen orada kültürel bir unsur olarak toplumsal yaşama girmektedir. Bir kez oynandıktan sonra, belleklere yerleşmekte, aktarılmakta ve bir çocuk oyunu, bir tavla partisi, bir yarış olarak hemen ya da daha sonra her an tekrarlanabilmektedir.

**Mekan:**Oyunun belli bir mekanı, alanı bulunmaktadır. Oyun bu mekan (yer) de oluşmaktadır. Arena, oyun masası, sihirli çember, tapınak, sahne, perde, mahkeme; bunların hepsi oyun alanlarıdır. Yani ayrılmış, çevresi kapatılmış, kutsallaştırılmış ve kendi küreleri içinde özel kuralları oluşturulmuş yerlerdir. Bilinen dünyanın yanı sıra, belirli bir eylemin gerçekleştirilmesi amacıyla tasarlanmış geçici dünyalardır.

**Düzen:**Oyun düzen yaratır: Dünyanın gerçekten mükemmel olmayışı yaşamın karışıklığı içerisinde oyunun dünyasında geçici ve sınırlı bir mükemmellik, düzen oluşmaktadır. Çünkü oyun mutlak bir düzen gerektirir. Bunun ihlali oyunu bozar. Güzele yönelik bir eğilimden oluşan oyunda; düzenle bu mutlak güzelliğe ulaşma çabası amaçlanmaktadır. Estetik formun içinde yer alan; gerilim, denge, salınım, yer değiştirme, zıtlık, değişim, ekleme ve çözülme gibi unsurlarla bu düzeni yaratmaya çalışır.

**Kural:**Her oyunun kendi kuralları vardır: Bir oyunun kuralları mutlak olarak emredici ve tartışılmaz niteliklidir. Bu kurallar ihlal edildiği anda oyunun evreni çöker. Artık ortada oyun kalmaz. Oyun bozan, sahte oyuncu, mızıkçı gibi adlandırmalar oyun dünyasında bu kuralları şöyle ya da böyle bozmaya çalışanlara verilmektedir. Oyunun bu büyülü dünyasında kalmak isteyenler onun gerektirdiği kurallara uymaktan kaçınmamakta, zevkli anlar yaşamak için bunları yerine getirmektedir.(Huizinga,1994:13-14)

Huizinga'nın oyunun niteliklerine ilişkin bu değerlendirmelerinin yanı sıra R.Callios da bu konuda şu nitelikleri ortaya koymaktadır.

**Özgür:** Oyun çekici ve sevinç veren, oyuncunun katılmaya zorunlu olmadığı bir etkinliktir.

**Ayrılmış:** Önceden saptanmış, kesin yer ve zaman sınırları olan bir etkinliktir.

**Belirsiz:** Oluşumu ve sonucu önceden kestirilemeyen bir etkinliktir.

**Üretken Olmayan:** Değer, zenginlik ve her hengi türden bir unsur yaratmayan,oyunun mülkiyetini yer değiştirmesi şeklinde bir konumlanışa yönelen bir etkinliktir.

**Kurallaştırılmış:** Bilinen yasaları askıya alan ve anlık olarak, sadece onun geçerli olduğu yeni bir yasallık düzeni kuran uzlaşımına dayanan biretkinliktir.

**Uydurulmuş:** Gündelik hayata göre özgün bir ikincil gerçeklik ya da açıkça gerçek dışılık bilincinin eşlik ettiği bir edimdir. Bu farklı nitelikler tümü ile biçimseldir

*R.Caillios: "Oyun, özgürce kabul edilmiş, ama baştan aşağı buyurucu bir kural uyarınca, belirlenmiş bazı zaman ve yer sınırları içinde yerine getirilen, kendinde bir sonla donatılmış, bir gerilim ve neşe duygusunun ve gündelik hayatta olduğundan başka türlü olma bilincinin eşlik ettiği gönüllü bir edim ya da faaliyettir" diyen Huizinga'yı oyunun temel niteliğini ortaya koymaya çalışmasına rağmen; "sanki hepside aynı gereksinimlere cevap verirler ve hiç bir fark taşımaksızın aynı psikolojik tavrı yansıtırlarmış gibi, bizzatıhi oyunların betimlenmesine ve sınıflandırmasına boşverir" demektedir. (Caillios, 1994:35)*

Caillois; oyunu en arı şekli ile "harcamanın fırsatı" olarak nitelemekte, zamanı, enerjiyi, yaratıcılığı, oyuncak ve oyun alanının kiralanması için gereken paranın harcanması ile somutlaştırmaktadır. Gerçektende oyun, var oluşun sonsuzluğunda; kuralların sınırları içinde özgür olan bir karşılığı anında bulmak, yaratmak zorunluluğundan ibarettir.

Caillois; oyunların sınıflandırılmasında iki boyutu göz önünde bulundurmaktadır. Bunlardan birincisi, oyunda ağır basan tepiler mi, yoksa denetim mi dir?. Buna göre oyunları ludus (kurallara kendini uydurmak) ve paidia (gürültülü, düzensiz, içten geldiği gibi) olarak ikiye ayırmaktadır. İkinci boyutta ise oyunun insan yaşantısına tanıdığı olanakları göstermesi göz önünde bulundurulmaktadır. Buna göre ise agon (yarışma, çatışma), alea (raslantı, keder, talih), mimicry (yansılama, taklit, gösteri) ve ilinx (baş döndüren, insanı sevindiren, coşturan, ürpertici bir tat veren) olmak üzere dördü kümelemeden oluşmaktadır.

Pertev Nail Boratav ise oyunların kümelenmesini şu şekilde özetlemektedir.

- 1.Sadece çocuklara özgü oyunlar
- 2.Talih, kumar, fal, niyet oyunları; büyüklük ve törelik oyunlar
- 3.Beceri ve güç oyunları
- 4.Zeka oyunları
- 5.Katılımlı oyunlar (Boratav, 1984:236-237)

B.Sutton-Smith ve J.M.Roberts ise oyunları üç gruba ayırmaktadırlar:

- 1.Fiziksel beceriye dayalı oyunlar
- 2.Stratejik oyunlar
- 3.Şans oyunları (Sutton-Smith, 1962:166)

Bütün bu gruplandırmaların amacı oyunun tüm yönlerinin daha da iyi algılanmasını olanaklı kılmaktır.

Oyunun en önemli özelliği; onun toplumsal işlevinden kaynaklanmaktadır. Oyunların ve oyun yöntemlerinin bugün çeşitli alanlardaki çağcıl işlevlerine bakmak oyunun 20. yy'da da öneminin azalmayıp tersine arttığını gösterecektir. (And, 1974:50)

#### 2.4. Oyunun İşlevleri

İşlev'in sözcük anlamı Türkçe sözlükte iki şekilde verilmektedir.

1.Bir nesne veya bir kimsenin gördüğü iş ; iş görme yetisi, görev, fonksiyon.

2.Bir yapının gerçekleştirilebileceği ve onu başka yapılardan ayırt etme imkanı veren türü, fonksiyon.(Türkçe Sözlük,1988:731)

İşlev, bireysel ve/veya toplumsal gereksinimlerden doğar. Bunların giderilmesini ifade eder; bu en basit yeme edimi ile başlar ve kutsal eyleme kadar uzanır. Bu gereksinimlerin kültürel yaşamla sıkı bağları bulunmaktadır. Temel ya da ikincil gereksinimler olarak sınıflandırılan bu unsurlar birer kültürlenme, kültürleşme ve kültürlemeyle ve yeme, içme alışkanlığı, tapınma gereksinimi isteği bu kültürel sürecin yaşanılan toplum ile uyumu sağlama sonucunda oluşmaktadır.

Malinowski, temel gereksinimler ve kültürün bunlara gösterdiği tepkileri formüle ederek şu şekilde göstermektedir. (Malinowski, 1992:105)

Temel Gereksinim	Kültürün Tepkisi
1.Metabolizma	1.Beslenme sistemi
2.Üreme	2.Akrabalık
3.Bedensel rahatlık	3.Konut
4.Güvenlik	4.Koruma
5.Hareket	5.Faaliyetler
6.Büyüme	6.Eğitim
7.Sağlık	7.Hijyen (sağlık bakımı)

Malinowski bu sınıflandırmasında insanın temel gereksinimleri için oluşturduğu çeşitli tepkileri kültürel tepkiler olarak açıklamaktadır. Bu açıklamalar kapsamında oyunu, insanın temel gereksinimleri sınıfında hareket başlığı altında incelemektedir. Bu gereksinimin oluşturduğu kültürel tepkiyi ise faaliyet adlandırımı kapsamına almaktadır. Faaliyet (edim)'in işlevi dinlenmiş normal insan organizmasının hareket gereksiniminin doyurulmasıdır. Malinowski bu noktada doyumun sağlanmasının insanın kas faaliyetlerinin ve sinir sisteminin belli bir biçimde işlenmesinin zorunluluğu olduğunu söylemektedir. Bu nedenle, toplumsal ve politik örgütlenmeye bağlı olan bütün bedensel faaliyet gösterme biçimleri, çevrenin keşfedilmesi diğer topluluklarla ilişki kurma, hepsi tek bireyin kas gerilimini ve sinirsel enerji fazlasını göstermektedir. Öte yandan bunların hepsi araçtır, yani başka ihtiyaçların doyurulmasına yöneliktir. Bunun içinde örgütlüdürler, bu da bunların yalnızca kurum olarak betimlenebilecekleri ya da teorik analize yalnız böyle tabii tutulabilecekleri anlamına gelmektedir. Ama, spor, oyun ve şenlikler gibi, kurallaştırılmış ve kararlaştırılmış kas ve sinir etkinliği bizzat amaç olmaktadır. Özel olarak bunun için düzenlenip örgütlenmiş faaliyetlerde bulunmaktadır.

Kültürel anlamda işlev ya da işlevselcilik toplumsal unsurlerin açıklanmasında yapıyı oluşturan unsurların birbiriyle bağlantıları olduğu düşüncesinden hareketle ortaya konulmaktadır. Malinowski işlev kavramından söz ederken insan kurumlarının ve bu kurumlar içerisindeki eylemlerin, ilk (biyolojik) ve gelişmiş (kültürel) gereksinimlerle ilişkisi olduğunu söylemektedir ve işlevi her zaman bir gereksinimi doyurmasıyla ifade etmektedir.

*"Bu en basit yeme edimiyle başlar ve kutsal eyleme kadar gider, burada kominyonun alınması bütün bir inanç sistemine bağlıdır. Bu inancı belirleyen yaşayan Tanrı'yla bütünleşme doğrultusundaki kültürel ihtiyaçtır." (Malinowski, 1992: 28)*

Manevi ve maddi yaratımların birer gereksinimi karşıladığını gösterir, bu işlev açıklamasıyla oyun kültürünün ne kadar ilişkili olduğu görülmektedir. Çünkü her toplumsal yapıyı oluşturan birimin, bir işlevi bulunmaktadır. Bu işlev biyolojik ve/veya kültürel boyutlu olabilmektedir. Oyun; sosyo-ekonomik koşulları içerisinde oluştuğu toplumların manevi , kültürel yaratımları olarak her dönemde farklı işlevler üstlenmektedir. Arkaik dönemlerden günümüze değin; gelişen alet yapımına (teknoloji) paralel olarak oyunlarında oyunlarında işlevleri değişmektedir. Ancak oyunun yapısındaki, uygulandığı toplantılardaki bu değişime karşın süreklilik gösteren bir özellikten söz etmek olasıdır. Bu; oyunun törensel, kültürel bir



yaratım olduğudur. İlkel dönemden bu ana kadar oyunun törenlerin değişmez bir parçası konumunu sürdürdüğü görülmektedir.

#### 2.4.1. Toplumsal İşlevi

Oyunun serimlendiği törenler; düğün, sünnet, bayramlar (ulusal ve dini), asker yollama ve karşılama, gençlik toplantıları, dini amaçlı toplantılar, açılışlar siyasal amaçlı toplantılar gibi çeşitli töre ve törensel uygulamalardır. Adı geçen bu oyunun uygulama alanlarında, oyunun iki boyutu daha ön plana çıkmaktadır. Bunlar; oyunun toplumsal işlevleri ve bireysel işlevleridir. Bu töre ve törenlerin hepsi özünde bireysel olan ancak içerisinde yaşanan toplumla bütünleşmeyi sağlayıcı birer unsuryi oluşturmaktadırlar. Özellikle geçiş dönemi uygulamalarıyla bireyin değişen toplumsal statüsünün toplumla paylaşım ve duyurusu söz konusu olmaktadır. Bu değişim sürecini paylaşımıyla içinde yaşanan toplumla bütünleşme sağlanmaktadır. Oyunun oynanış zamanı açısından işlevlerinin bireysel ve toplumsal boyutlu olduğu görülmektedir.

Tören gereksinimini karşılar; geçmiş toplumlarda dinsel ve yıl içerisinde belli törenler yapılmaktaydı. Bunların çoğu, ulusal ve dinsel bayramlar, karnavallar, şenlikler gibi yeni oluşumlarla farklılaşarak sürmektedir. Bu törenlerde yer almayı tüm insanlar istemektedir. Burada bulunan bireyler "ait olmak" güdüsünün doyurulması ile oluşan; sevinç, mutluluk ve toplumsal uyumu yaşamaktadırlar. Bir arada yaşamanın getirdiği olağan sonuç olarak oluşan törenlerin toplumsal işlevleri şunlardır:

Dayanışmayı pekiştirir, bireylerin kendilerini ifade ederek doyumunu sağlar, yaşamın tek düzelikten kurtulmasını sağlar.

Tören gereksiniminin giderilmesi, oyunların oynanabilmesini sağlamak amacı ile şenlikler düzenlenmektedir. Şenlikler her toplumda olduğu gibi Osmanlıların da geleneksel uygulamaları arasında yer almaktaydı. (Nutku, 1972:1) Bu şenlikler aracılığı ile oynanan oyunların yanı sıra, saygı, gösteriş, konuk ağırlama, ziyafetler, armağanlar, bilimsel tartışmalar gibi değişik konularla kültürel oluşuma katkıda bulunmaktaydılar.

Günümüz Türk toplumunda da bu türden eğlencelerin değişerek devam ettiğini söyleyebiliriz. Söz gelimi, yerel olarak düzenlenen festivaller ve çeşitli özel günler buna örnek olarak verilebilir. Bütün bu edimler toplumsal anlamda bir arada bulunma, tören gereksinimlerini doyurucu niteliktedir.

Toplumsal dayanışmayı sağlar; oyun, özellikle günümüz toplumlarında yaşanan çeşitli sorunlar birbirinden uzaklaşan insanları birbirine yakalaştırıcı bir işleve sahiptir. Aynı toplum içerisinde yaşayan bireyler ekonomik, toplumsal, eğitim ve kültürel farklılık, etnik ve dinsel nedenlerle birbirlerinden ayrılmaktadırlar. Bu ayrılık topluluğu oluşturan bireyler arasında; kuşku, hoşlanmama ve güvensizliklere neden olmaktadır. Dolayısı ile komşuluk ve grup bağları zayıflamaktadır. İşte, özellikle geleneksel töre ve törenlerde grup halinde oynanılan oyunlar bu olumsuzlukları giderici ve toplumsal dayanışmayı sağlayıcı bir işleve sahiptirler. Düğün, asker yollama, yerel ve ulusal özel günler, çeşitli başarıların kutlanması amacı ile düzenlenen toplantılar; oyuna katılımı dolayısı ile dayanışmayı sağlamaktadır. Çünkü oyun sırasında etnik köken, ekonomik ve toplumsal statü gözardı edilmektedir. Bir işçi ile patronu aynı oyunu oynayabilmektedir. Böylece sağlanan yakınlaşma ile dayanışma ve toplumsal uyum da gelişmektedir.

Ayrıca, oyuna katılım farklı sosyal kültürel yapılardan bir araya gelerek oluşturulan toplumların dayanışmasını sağlamakta çok önemli işlevler üstlenmektedir.

Sağaltır: çocuklar, gençler ve yetişkinler oyun aracılığı ile çeşitli duygu ve düşüncelerini dışa vurmaktadır. Bireyler, toplumsal olarak uyulması gereken zorunluluklar nedeni ile açıkça ifade edilemeyen düşüncelerini oyun aracılığı ile yansıtmaktadırlar. Söz gelimi, çeşitli nedenlerle oluşan kızgınlını karşıya yansıtamayan birey bunu oyun sırasında çıkarılan, çoğu zaman anlamsız sözcükler kullanarak, of, puf, hi, ah v.b. gibi sesler ve çeşitli mimikler ile dışa vurarak yansıtmaktadırlar.

Oyunun, ruhsal alanda sağaltıcı işlevinden yararlanılmaktadır. Sağaltım işlevi bireylerin bilinç altı hareketliliğini sağlaması bakımından önemlidir. Çünkü, oyun, bilinç altı gerilimleri gidermekte ve bireyin bastırılmış duygu ve düşüncelerinin dışa vurumunu sağlamaktadır. Gerilimin giderilmesi ile elde edilen içsel huzur ve bunun yansması olan hoşnutsuluk duygusu içerisinde olan birey bu konumunu oyun yardımı ile sağlamaktadır. Ait olduğu toplumun diğer bireyleri ile bu duygu ve düşüncelerini paylaşmaktadır.

Elde edilen bu paylaşım ile birey-toplum uyumu sağlanmaktadır. Bu uyuma ulaşmada ise oyun bir iletişim işlevi yüklenmektedir.

Birey, oyun birlikte yaşanan gruba ait olma duygusunu pekiştirerek bu şekilde sosyal dayanışmayı kuvvetlendirmektedir. Elde edilen iletişim faktörünün katkıları ile komşu, akraba ve diğer toplum üyeleri ile yakınlaşmaktadır.

Oyun, kültürel yapıdaki diğer unsurlar gibi sosyal yaşamı ve insan ilişkilerini düzenleme yardımcı olmaktadır.. Bu işlevle toplumsal uyumu gerçekleştirerek insanların yaşama sevinci duymalarını sağlamaktadır.

#### 2.4.2. İletişim İşlevi

Sosyal yapı içerisinde iletişim, bireyler arası etkileşim ilişkisinin temel unsuru olarak birey-birey, birey-toplum ve toplum-toplum iletişimini gerçekleştirmektedir. Birey toplum bağlamında; iletişimin etkinlik derecesine göre birey topluma katılmakta ve bağlanmaktadır. İletişim; bireyler arasında bilgi alıp vermek amacıyla oluşturulan bir ilişkiler sistemi olarak tanımlanmaktadır. (Erdoğan, 1991: 278'den Laughlin-Blum- Robinson, 1964: 20) Bireyin ait olduğu toplumla bütünleşmesi ise ancak etkin bir iletişimle sağlanmaktadır.

Bir sosyal yapı içerisinde iletişim sistemi oldukça önemlidir. Çünkü iletişim insanların belli bir yapı içerisinde anlaşmaları için gerekli olan köprü konumunda bulunmaktadır. İletişimin sağlanabilmesi için bir kaynak, ileti ve bir veya birden fazla alıcılara iletilerin iletilmesinin yeterli olduğunu düşünmek doğru olmayacaktır. Çünkü iletişim; gönderenin istediği davranışın alıcı tarafından gösterilmesi halinde tamamlanmaktadır. (Erdoğan, 1991: 279) Ait olunan toplumsal sistemin uyumu ve/veya uyumsuzluğu bu iletişim sürecinin etkinliğiyle doğru orantılı olarak görülmektedir.

Birey——Toplum

|        |

|        | Birey——Toplum iletişiminin sağlanmasını oluşturan iletişim süreci ise şu şekilde gösterilmektedir. (Erdoğan, 1991: 279)

Gönderilecek

Fikirler —Kodlama— Gönderici- İleti- Alıcı -Çözümleme-Fikir

Konuşma Sözlü Dinleme

Yazma Yazılı Okuma

Resim Görülen Görme

Bu iletişim sürecinde göndericinin kodlama biçimine oyunuda ekleyerek, görülen bir ileti sağlanmasıyla alıcının oyunla gönderilen iletileri alıp kendi içinde çözümleyerek bir

düşünce oluşturması da sağlanabilmektedir. Çünkü oyunun birey- birey, birey-toplum bütünleşmesini sağlayan özelliği bilinmektedir.

Bir ifade biçimi olarak oyun; sanayi öncesi toplumların düşünce aktarımını sağlamakta, çeşitli sembollerle dışa vururmu gerçekleştirmektedir. Oyundaki çeşitli motif ve hareketler anlatılmak istenen düşünceleri sembolize etmektedir.

*Eliade " ister totemik amblemsel hayvanın ya da yıldızların devinimlerini yeniden üretsiner; ister bizzat kendileri bir ritüel oluşturuyor olsunlar (labirent vari adımlar, sıçramalar, törensel araçlarla icra edilen jestler) dans her zaman arke tipik jesti takip eder ya da bir mitsel anı hatırlatır. Kısacası, illud tempus'un "o günler" in tekerrürü dolayısıyla yeniden canlandırılışıdır." (Eliade, 1994: 42) demektedir.*

Bu simgesel anlatım çeşitli toplumsal ve ekonomik olgu ve/veya olaylarla ilgili varyantlardan oluşmaktadır. Ait olunan toplumu oluşturan bireyler düşünce sistemlerinde imgelenen çeşitli kurguları oyun yoluyla aktararak iletişimi sağlamaya çalışmaktadırlar. Bu anlamda oyun kendisini oluşturan unsurlarla birlikte toplumsal uyumu sağlamada önemli bir araç özelliği taşımaktadır. Farklı düşüncelere sahip olan bireyler bir noktada birleşebilmektedir. Burada oyunun simgesel anlatım ya da iletişim yönü ön plana çıkmaktadır. Toplumsal uyum bireyler arası etkin iletişimle sağlanacak bireysel uyumdan geçmektedir. Oyunun en etkin iletişim aracı olduğu arkaik dönemlerde

*" belirli bir amaca yönelik her sorumlu eylem arkaik dünya için bir ritüeldir. Ama bu eylemlerin çoğunluğu uzun bir kutsallıktan arınma sürecinden geçtiği ve modern toplumlarda din dışı nitelik kazandığı " bilinmektedir. (Eliade, 1991: 41)*

Ritüeller oyunun iletişimi sağlayıcı yönünün uygulandığı bu anlarda oluşmaktadır. Gerçekleştirilen her törende (av, savaş, ergenlik v.b) oyun odak noktayı oluşturmaktadır.

Günümüz de A.B.D.'lerinin çeşitli bölgelerinde yaşayan yerliler (kızılderililer) "Powewe" adı verilen bir törende bir araya gelmektedirler. Kendilerini mutlu kıldığı için bu törene (ritüele) katıldıklarını söylemektedirler. Powewe'nin temel özelliğini ise (dans) oyunlar oluşturmaktadır. Geçmişteki hangi törenin bir uzantısı olduğu belli olmayan bu törenin amacı ve işlevi değişmiş olmasına rağmen içeriksel bütünlüğünün en önemli unsuru olan oyun geçerliliğini korumaktadır. Ve buna bağlı olarak etkin bir iletişim sürecinin oluştuğu görülmektedir. (Portit, 1994: 91)

Toplumsal evrimin gelişim sürecine paralel olarak oluşan farklı toplumsal yapılar değişik özellikler göstermesi dolayısıyla farklı iletişim kanalları oluşturarak bunu çalıştırmışlardır. Kitle iletişim araçlarının çok yaygın olmadığı dönemlerde Anadolu topraklarında yaşayan halkların iletişimlerini oyun yoluyla sağladıkları görülmektedir. Bazı dönemlerde açık olarak ifade edilemeyen duygular, türkü olup dile gelmişlerdir. Oyun sırasında söylenen bir çok türkünün düşünsel boyutları olduğu ortadadır. Bu nedenle konusu ne olursa olsun ait olunan toplumun iletişim kanalları aracılığıyla kodlanan birer ileti özelliği taşımaktadırlar. Bu bağlamda Feke'li Aşık Cemil İşler tapan olarak adlandırılan Kozan ve Feke sınırındaki köylerde oynanan Galomak adlı oyun türküsünün öyküsünü anlatarak sevgiliye gönderilen iletiyi şu sözlerle anlatmaktadır.

Galomak dalla dalla

Yar kollarını salla

Gönderdiğim mendili

Sevmiyorsan geri yolla

İletişim aracı olarak kullanılan mendilin, gönderilen sevgiliden karşılığı gelmeyince düğün sırasında ortaya söylenen bu türküyle hem oyun oynanmakta hem de sevgiliye ileti gönderilmektedir.

Oyunlar oluşumlarını etkileyen olayları anlatmaları, akatarmalarıyla da iletişim aracı niteliği taşırlar. Sadece kız-erkek ilişkisine dayandırılmazlar, kaldı ki toplumsal olayların yanı sıra dramatik unsurleride içermesi konu zenginliğini göstermektedir. Oyunların iletişim boyutu taklit edilen konu ya da söylenen türkü aracılığı ile oluşmaktadır.

Oyun hangi anlamında alınırsa alınsın, ezgili söz yada sözlü geleneğe dayanarak oyunla ilgili söylencenin oyunun amacı ,işlevi ve iletişim bakımından önemi vardır.

Türküler, maniler oyunlarda çok kullanılmaktadır. Özellikle halk oyunlarında (danslarda) müzik eşliği ile tartım sağlanmaktadır. Kimi söyleşmeli, atışmalı oyunlarda manilerle karşılıklı konuşma sağlanmaktadır. Önemli bir başka işlev de taklitli oyunlarda yapılan hareketi sözler belirlemektedir. Topal Kız adlı oyun buna örnek olarak verilebilir. Davul-zurna eşliğinde oynanan bu oyunda, bir erkek topal bir kıza canlandırmakta ve çeşitli mısralarla, hareketleri uyum içinde yapmaktadır. Söz gelimi;

Bana da topal diyorlar

Bana da topal diyorlar

dizelerinden oluşan ezgisel anlatım davul-zurna tarafından çalınırken veya söylenirken; oyuncu ayağını topallaştırarak oynamaktadır.

Kimi büyüsel nitelikli türküler, maniler evleri dolaşarak yiyecek toplanırken söylenmektedir. Burada iki işlev bulunmaktadır: Hem uygulamanın uğur, bolluk getireceği belirtilmektedir ki bu bir çeşit kutsamadır. Hem de armağan verilmesi konusunda uyarılmaktadır.(And, 1974:131)

### 2.4.3. Eğitim İşlevi

Eski toplumlarda olduğu gibi günümüzde de oyunun önemli bir işlevi eğitim alanında görülmektedir. Öğrenciler, oyunlu öğretimlerde konuya daha fazla ilgi duymaktadır. Ayrıca oyun yolu ile öğrendiklerini belleklerinde daha iyi tutabilmektedirler. Bunların yanı sıra oyunlarla eleştirel düşünce ve karar verme yetileri de gelişmektedir.

*"Eğitim oyun tekniği yardımı ile ilgi çekici nitelik kazanır, yeni kelimelerin öğretilmesi, hatalı çalışma alışkanlıklarının düzeltilmesi, akılda tutma oranının ve süresinin uzatılması sağlanabilir. Bu tekniğin uygulanışı diğer tekniklere oranla daha çok dikkat, yaratıcılık,*

*hayal gücü, espiri yeteneği ve sentez gücü gerektirir."* (Bilen, 1990:103)

Canlıların en belirgin özeliği; oyunu sevmeleridir. Bu nedenle insan ve diğer canlılarda oyun ve rol yapma yaşamsal bir gereksinimdir. Çünkü bu edimler kişileri yaşama hazırlayan bir etkinliktir. Dolayısıyla insanların sağlıklı ve mutlu olmaları için onlara oyun oynama fırsatı tanımak gerekmektedir. İnsanların prensipler edinerek yaşamlarını sürdürmelerinde ve kişilerin eğitiminde oyunun önemli etkinliği bulunmaktadır. Bireylerin içgüdülerinin baskı altına alınmadan işlenmesi, doyurulması, becerilerin kazanılması ise eğitim ile olanaklıdır. Sosyalleşme ve toplumsal normların bireylere benimsetilmesi ise bu eğitim sürecinin sonunda elde edilebilecektir. Eğitim; bireyleri kültürlemeye, toplumsallaştırmaya ve üretkenleştirmeyi sağlamaktadır.

Eğitim; insan yarımlarının oluşumunu sağlayan en etkin yoldur. İnsanlar yüzyıllarca, hatta milyonlarca yıldır, öğrenip edindikleri bilgilerini sonraki kuşaklara aktararak gelişimi

sağlamaktadırlar. Hemen hemen her konuda eğitim alarak bilgi ve becerilerinin artırımı için çalışmaktadırlar. Geleneksel toplumlarda okuma yazma oranının düşük olması sebebiyle yazılı kaynaklara dayalı bilgi ediniminden çok sözel anlatımdan yararlanılarak bireysel ve toplumsal eğitim gerçekleşmektedir. Tarihsel, toplumsal, ekonomik konuların ussal süzgeçten geçerek bunun gerçekleşmesi toplumsal iletişimin etkinliğini de ön plana çıkarmaktadır. Özünde iletişim ve eğitim birbirinden ayrıştırmayacak kadar içiçe kavramlar olmakla beraber, buradaki ayırım konunun daha da anaşılabilir kılınması amacıyla, ayrıntılı irdelenmesini yapabilmek amacıyla konmaktadır.

Oyunların eğitim işlevi iki yönlü görünmektedir. Birincisi; oyunu icra eden bireyin bedensel, kültürel eğitimi, ikincisi ise oynayan ve izleyen bir bütün olarak kültürel boyutudur. Bedensel işlevde oyun sayesinde vücuttaki bazı zararlı maddeler ter yoluyla dışarıya atılarak, bir rahatlama, dinginlik kazanılmaktadır. Saatlerce süren oyunlarla bir bakıma bedenin çeşitli hareketlerle eğitimi yapılarak güç kazandırılması sağlanmaktadır. Bunun salt motorsal yönüyle değerlendirilmesi hatalı olur, çünkü harcanan bu enerji ile bedensel dinginliğin yanı sıra manevi dinginlik de kazanılmaktadır. Oynanan oyunlar sırasında çıkarılan sesler, bağırma, oyuncunun oyundan aldığı doyum, zevki göstermektedir. Bu duyguları yaşayan birey oynamaya karşı olumlu tutumlar beslemektedir. Çeşitli töre ve törenler nedeniyle bir araya gelen bireyler oyun aracılığıyla bir birleriyle daha da yakınlaşarak toplumsallaşmaktadırlar. Çünkü birey her zaman aynı zevki yaşamak, beğenilmek, alkışlanmak v.b gibi duygularının doyumunu için oynamayı yeğleyecektir. Bu süreklilik ise içine kapanmışlığın sığığını aşarak, ait olunan toplumun bir üyesi olarak; toplumsal paylaşımı en üst noktaya taşımaya çalışacaktır. Bu biçimde beden oyun yardımı ile eğitilmektedir.

Oyunun ikinci yönü ise oynayan ve izleyeni ile kültürel boyutudur. Oyunların oynanışı sırasında söylenen türküler aracılığıyla tarihsel ve toplumsal konularda çeşitli bilgilendirimler yapılabilmektedir. Yüzyıllar önce olmuş ve hiç bir yazılı kaynağa dayanmayan yerel olay ve olgular oyun sırasında aktararak kültürel birikimin oluşumuna katkıda bulunmaktadır. Söz gelimi, Köroğlu, Karacaoğlan, Dadaloğlu gibi ozanların ürünleri aracılığıyla bu birikim sağlanmaktadır. Bu şekilde çeşitli dönemlere ait toplumsal olayların aktarımıyla kültürel eğitim sağlanmaktadır. Araştırma bölgesinde yapılan düğün törenlerindeki bir uygulama buna örnek oluşturmaktadır. Şöyle ki: Gelinin kinasının yakıldığı an söylenen ağıt övgü karışımı sözlü ezgiler aracılığı ile yeni gelin olacak kıza çeşitli iletiler verilmektedir.

*“Kız anam kınan kutlu olsun*

*Hem orda hem burda ağzın tatlı olsun(Vardığın yerde ağzın tatlı olsun)*

*Veya*

*Kız bacım kınan kutlu olsun*

*Söyle dillerin tatlı olsun”(Turan,1991:538)*

denilerek yeni evinde dirlik ve düzenin iyi olabilmesi için tatlı dilli olması gerektiği vurgulanmaktadır.

Kına türkülerinin yanı sıra yerel bir takım olaylar nedeniyle söylenmiş çeşitli ağıtlar, türküler oyun sırasında söylenerek hatırlatılmaktadır. Böylece bazı olayların aktarımı da sağlanmaktadır. Söz gelimi, Kozanoğlu, Fırka-i Islahiye kuvvetlerinin Çukurova'daki Türkmenler'in yerleşik düzene geçişi sırasında yaşanan olayları anlatmaktadır.

*“Çıktım Feke'nin dağına*

*İrembil attım bağına*

*Aşiretten imdat olmaz*

*Kaç kurtul Gavur Dağ'ına*

*Kozan suyu akmam demiş*

*Dört yanını yıkmam demiş*

*Ünü büyük Koç Kozanoğlu*

*Ben yurdumdan çıkmam demiş.”(Yurt Ansk.,1981:144)*

*Çıktım Feke'nin dağına*

*Karı dizleyi dizleyi*

*Yarelerim göz göz oldu*

*Cerrah gözleyi gözleyi*

Ağıt olarak söylenen bu dizeler günümüze değin ulaşmıştır. Geçen süre içerisinde oyun sırasında da söylenmeye başlaması oyunlarla da bütünleşmesini sağlamıştır. Oyun sırasında söylenen türkülerle elde edilen iletişim ile toplumsal bütünlük de sağlanmaktadır. Tarihsel olaylarla, yaşanan gündelik olay ve/veya olgular aynı dugu ve düşüncelerle paylaşılarak bütünleşme gerçekleştirilmektedir.

Oyunun oynanışı sırasında toplumsal moral değerlerinin uzantıları olan saygı, sevgi, değer verme, değer bilme gibi unsurlerinde bireylere aktarılmaya çalışıldığı gözlenmektedir. Şöyle ki: Oyunun lideri konumundaki kişinin sağ tarafına kimse geçemez. Elindeki mendili alıp baş oyuncu konumuna gelemez. Ancak baş oyuncu yorulursa, isterse her hangi bir kişiye



mendili vererek onun başa geçmesini sağlamaktadır. Bu, moral değerlerin uygulanımı açısından ilginç bir örnek oluşturmaktadır. Ayrıca baba-oğul ilişkileri açısından da benzer bir tutum bulunmaktadır. İyi bir oyuncu olan baba; oğlunun oynadığı düğünde oynamamaktadır. Oğlunun büyüyerek oyun oynayacak duruma gelmesi onun için gurur kaynağı olmaktadır.

Oyun sırasında oyunculara para yapıştırıldığı, çoğu zaman başlarının üzerinden paraların savrulduğu görülmektedir. Bu, oyuncuya verilen önemi göstermesinin yanı sıra, bolluk, bereket simgesi olarak oyuncunun kısmetinin bollaşmasını sağlamak kaygısıyla uygulanan bir pratik izlenimini vermektedir. Yöre insanların gösterişten hoşlandığı bilinmektedir. Bu anlamda da uygulanır olabilir, ancak tarihsel derinliklerde bolluk, bereket simgesi izlenimi daha da ağırlık kazanmaktadır.

#### 2.4.4. Eğlence İşlevi

İnsanı yönlendiren iki temel güdü bulunmaktadır. Bunlardan ilki birincil güdüler, ikincisi ise sosyal güdülerdir. (Morgan, 1991: 199-210)

Bu güdüler aklıktan ait olma duygusuna kadar çok çeşitlidir. Bunların doyurulması ise bu temel dürtüler doğrultusunda oluşmaktadır. Birincil güdüler fizyolojik unsurları içermektedir. İkincil güdüler ise bireyin daha çok gereksinimini doyuran, sosyal güdülerden oluşmaktadır. Oyun ise ikincil güdüler kapsamında ele alınabilir. Birincil gereksinimlerini doyummuş olan bireylerin ikincil gereksinimlerinin de doyumuna ortaya çıkmaktadır. Daha çok tarımsal geçim biçimine sahip olan Çukurova insanları eğlenceye sıcak bakmaktadırlar. Çeşitli nedenlerle bir araya gelerek, içkili ortamlar ile eğlenceye yönelik gereksinimlerini karşılamaktadırlar.

#### 2.5. *Dans*

Çağdaş dünyamızı kavramak, anlamak ve bilmek; onu biçimlendiren yönelimleri, ilişkileri çözmek giderek zorlaşmaktadır. İnsanlık bu karmaşıklığı gidermek için çeşitli uygulamalara başvurmaktadır. Bilim bu anlamda başvurulabilecek bir yöntemdir. Yaşamı bütün çıplaklığıyla gözler önüne seren bilim, tümü ile bu karışıklığın berraklaşmasını sağlayıp ortaya koymaktadır. Sanat ise bilime eşdeğer bir görev yüklenmektedir. Oyun; halkın sanatsal gereksinimlerini, karşılayan, onların yaşamında her dönem yer almaktadır. Oyunda temel amaç, yaşamda var olmayı sağlayıcı üretim-tüketim süreçlerinde oluşan çeşitli töre ve

törenlerin en önemli uygulaması konumundadır. İlk dönemlerden günümüze değin, çeşitli amaçlarla bir araya gelen insanları birbirlerine yaklaştıran, iletişimlerini sağlayan, beden dili olarak bu özelliğini hep korumaktadır. Özgür bir edinim olarak, yaşamı daha da anlamlı kılmaktadır. Bedenin ritm ve müzik eşliğinde kullanılarak bir duygu ve/veya düşüncenin ifade edilmesine dans denilmektedir. Bu anlamda duygusal dışa vurum olarak da adlandırılabilir. Bu dışavurum; fazla enerjinin harcanımı veya eğlence kaynağı şeklinde olabilir. (ESS, 1931:70)

### 2.5.1. Dans Biçimleri (Formları)

Toplumsal Danslar:

Sahne (Sanat) Dansları:

Toplumda yaşayan kişi ve gruplarca yapılmaktadır.

Eğitimli dansçıların Seyirci için yaptıkları danslardan oluşmaktadır

Üç çeşidi bulunmaktadır.

İki çeşidi bulunmaktadır

İlkel

Halk

Sosyal

Bale

Modern

Danslar

Dansları

Danslar

Klasik-Modern

Sahne (Sanat) Dansları: Geleneksel form temel alınarak ya da bireysel yaratıya dayanmaktadır. Ancak her iki durumda da stilize edilmiş, göz zevkine hitap edecek şekle gelmişlerdir. Bu dansları oluşturan iki temel unsur bulunmaktadır.

#### Sahne Danslarının Unsurları

1.Dizayn

1.Müzik

2.Adımlar

2.Giysi

3.Jestler

3.Araçlar

4.Dinamiği

4.Eğitim

5.Tekniği

5.Notasyon

Sahne danslarının birincil ve ikincil unsurlarını bir araya getiren kareografi, dansları kişisel görüşü doğrultusunda yorumlamaktadır.

*"Bu tür dans bir dildir. Özel bir dil. Dansın "konuştuğu" dil, bir kareografin tasarımını anlatan hareket dilimlerinden oluşur. Dans, gerçeklik üzerine hareketlerle ifadelendirilmiş bir yorum, bir anlatımdır; ve bu yorum dans sona erdikten sonra da kalıcılığını sürdürür. Başka bir deyişle, bir sanat olarak dans öyle bir hareketler bütünü oluşturur ki, bunlar aracılığı ile gerçekler karşısındaki duyarlılığımız keskinleşir. Dans, kareograf/dansçı/izleyici üçlüsünün ortak bir titreşimde bulunduğu bir andır." (Aykal, 1985:212)*

Günümüz oyunlarını daha iyi anlayabilmek için bunların oluşumunu incelemek gerekmektedir. Bu süreç ilkel topluluklar döneminde oyuna (dansa) ilişkin düşüncelerin, ondan beklentilerin bilinmesini de gerekli kılmaktadır. Bu durum ise ilkel düşünce yapısını anlayıp, oradan oyuna yüklenen anlama ulaşmayı olanaklı kılacaktır. Prof.Dr.S.V. Örnek; İlkelerde Din, Büyü, Sanat, Efsane adlı yapıtında ilkel düşünce biçimine ilişkin çeşitli çalışmaları değerlendirmektedir. Buna göre: Durkheim; ilkel düşünce biçimini kolektif olarak nitelemiştir. Levy-Bruhl ise ilkel düşünce biçiminin birinci özelliğini prelojik (mantık öncesi) olarak adlandırmıştır. İkinci özelliğini ise katılım konumu (koi de participation) olarak adlandırırken, üçüncü olarak mistik yaşantı özelliğini öne sürmektedir. (Örnek, 1971:18) Ayrıca, ilkel insanın düşüncesinin

*"nesnel ve olgular arasında rastlantısal ama temelde korkuya ve umuda dayanan (duygusal) ilişkiler kuran, bu ilişkileri benzerliğe ya da zıtlığa göre (sınıflandırıcı) saptayan, analojik, aslına benzeri kanalıyla egemen olmaya çalışan sihirselleştirilmiş düşünüş olduğu da söylenmektedir. (Şenel, 1955:9)*

İlkel ya da az gelişmiş düşüncenin özellikleri şöyle sıralanabilir.

*"Genellikle kritikten yoksundur, bir meselenin ayrıntıları üzerinde gereği kadar durmaz, somutlama ve kişileştirme eğilimlidir, neden ve sonuç bağlantısı çoğu kez çağrışıma dayanır, öznedir, maddeyi özü ayırmaz. (Örnek, 1971:23)*

İlkel olarak adlandırılan ve bu düşünce yapısına sahip olan insanların oyunları ise yaşamlarını sürdürmelerini sağlayan geçim biçimlerinin izlerini taşımakta, bu sihirselleştirilmiş düşünce biçimi ile benzeşmektedir. İlkelerde dans, din ve büyü birbirine girmiş ayrıştırılmaz bir durumdadır. İlkeler doğada anlamadıkları ve kontrol edemedikleri olaylara dans aracılığıyla

hakim olamaya çalışmışlardır. Bir çok ilkel dansa taklit yolu ile avlandıkları hayvanlara üstünlük sağlama güdüsü bulunmaktadır.

*"Ava çıkmadan önceki çılgın toplu dans topluluğun güven duygusunu gerçekten artırıyordu. Bu ona, avına karşı üstünlük duygusu veriyordu. Tehlikeli, anlaşılmaz, ürkütücü tabiat karşısındaki güçsüz yaratık insan; büyüden büyük destek görüyordu."*  
(Fisher, 1985:37)

Aynı zamanda ilkel danslar bireye, yaşadığı topluluğa ait olma duygusu vermektedir. Dini ve/veya sosyal bir kutlama töreninde buluşan toplumun üyeleri bunu dans ederek paylaşmakta ve o topluluğa ait olma duygusunu yaşamaktadır.

*"Başlangıçta bireysel ve profan bir gereksinmeden doğan dans, giderek toplumsal ve dinsel bir karaktere dönüşmüştür.(Dittmer, s.121)İlkelerde dans genel çizgileri ile dinsel ve büyüsel bir karakterdedir. Dans hayatın bütün önemli dönemlerine eşlik eder. Doğumda, erginleme törenlerinde, evlenmede ve ölümdede dinsel ve büyüsel özlü danslar yapılır. Savaşla, avla, totemle, bollukla, ölümlle, mitlerle ilgili danslar da çok yaygındır; bu dansların çoğunda oyuncular maske takarlar."*(Ömek, 1971:181)

*"Av ve savaş danslarının çoğu taklide dayanmaktadır. Avcı, ava çıkmadan önce, avlayacağı hayvanın hareketlerini taklit eden danslar yaparak onu etkileyeceğine inanır. Hayvanlarla ilgili dansların bir bölümünü, hayvanların çoğalmasını sağlama amacını güder. Preri yerlilerinin Bizon, Avustralya yerlilerinin Kanguru Dansları gibi, öte yandan, ayı kültüründe olduğu gibi, öldürülen hayvanın ruhu ile barışma amacını güden danslarda bulunmaktadır(...) Bollukla ilgili dansların çoğu erotik karakter taşımaktadır(...) Göksel unsurlarla ilgili dansların başında Güneş dansı gelmektedir. Güneş dansının yapıldığı bayram aslında "dünyayı yeni baştan kurma" anlamını taşımaktadır; dünyanın yaratılışı danslar ve oyunlarla dramatize edilmektedir(...) İnsanı kendinden geçiren, psiko-patalojik durumlara düşüren danslar ise büyücünün ya da din adamının doğa üstü kudretler ve tanrılarla ilişki kurması amacını gütmektedir. Bu tür dansların en bilineni Şaman Dansı'dır. Şaman, gerek hastalık sağılırken, gerekse ölenin ruhuna öte dünyaya gidişinde eşlik ederken, dans ederek daima bir trans durumuna geçmeye çalışır.Şaman Dansı, Şamanlık mesleğinin gerektirdiği önemli bir araçtır. Danslar; özlerine, biçimlerine ve amaçlarına göre değişiklik göstermekle beraber, başlıca iki grupta toplanırlar: Kutsal ve kutsal dışı danslar. Kutsal dışı danslar eğlenmek, bedensel yetenek ve becerileri göstermek amacını gütmektedir." (Ömek, 1971:183)*

- İkel toplumlarda, sanatın özellikle de dansın içeriği konusunda Tanyol şöyle demektedir.

*“İkel lirik dediğimiz musiki ve dansların hepsinde örf ve adetlere bağlı duyguların ifade edildiğini görmekteyiz.”(Şenol,1994:971’den Tanyol,1975)*

*“Musiki ve dansın en ilkel şekli, basit bir takı ritmik hareketlere görülmektedir. Bu hareketler ilkel örf ve adetin bir parçasıdır. Mesela, ‘Veddah’larda bu ilkel belirtiyi, dine ve ava ilişkin bir unsuru olarak görüyoruz.” Şenol,1994:1046’dan Tanyol,1975)*

Tanyol’un da vurguladığı gibi ilkel toplumların yaşamında dansın önemli bir yeri bulunmaktadır. Dinsel içerikli törenlerin yanısıra büyüsel içerikli törenlerin de ayrılmaz parçası konumundadır.

İnsanoğlu daha tarih öncesi çağlarda dans etmeye başladığı, kısa zamanda dansın belli kurallara ve düzene bağlanarak ayin, büyü ve din ilişkilerinde yer almaya başladığı söylenmektedir.

. Eski Mısırlılar, İbraniler ve Hititler’den ayin dansları ile ilgili bir çok belgeler bulunduğu söylenmektedir.. Yunanlı’larda ise dansın büyük ölçüde geliştiği; Müzik ve şiir sanatının dans ile içiçe olduğu söylenmektedir.Ayrıca, Romalılarda pantomimcilerin ve kadın dansçıların yer aldığı temsili dansları yeğlediler. Bizans ise büyük ölçüde Asya etkilerine açıktı..Ortaçağ boyunca gelişimini sürdüren dans, Rönesans başlarında İtalya ve Fransa’da folklor özelliklerine bürünerek gelişimini sürdürdü. (Larousse,1978:27-29)

Eski çağ uygarlıklarından bazıları çeşitli dans kategorilerine sahipti.

#### Kategoriler

<u>Yıldız Dansları</u> (Babil,Asur ve Persler)	<u>Savaş Dansı</u>	<u>Yeni burçları</u> <u>karşılama dansları</u> (Mısırlılar)
<u>Kutsal (Dinsel) Dans</u>	<u>Dindışı Dans</u>	<u>Tanrı adına</u> <u>düzenlenen şenlik dansı</u> (Bacchus)

İlk din dışı dansçılar ise; cambazlar, hokkabazlar ve ipcambazlarıydı. (BLS, 1986:2880) Tüm danslar bedensel devinim ve mimik olmak üzere iki temel unsurdan oluşmaktadır. (OCD,1961:254) Bu unsurlar bedensel anlatımı, cinslere dayalı kadın veya erkeklere özgü hareketlerle ortaya koyarak devinimi gerçekleştirmektedirler.

*"Sözün ve yazının olmadığı dönemlerde de dans vardı.Önceleri bir yandan insan sevincini, tasesini, tepkilerini dışa vurduğu bir dil, bir yandan da evren ve doğayla hesaplaşmasında başvurduğu törendi. Doğumdan ölüme, insanoğlunun yaşamının heraşamasında dansın önemli bir yeri vardı. İlk insan mevsimlerin dönüşümünde, gök yüzündeki yıldızların güneş sisteminde şaşmaz bir kesinlik ve uyum içinde dans ettiğini görerek bu uyumludevini me ayak uydurmuştur. Şaman gök yüzünün iyiliklerini yeryüzüne getirmek, hastaları iyileştirmek için davulun eşliğinde dans etmiştir." (And, 1993:18)*

Dans; bazı toplumlarda geleneklerin izin vermediği söylene de hep olmuştur. Değişen, sadece biçimidir.Diyarbakır'lı ozan bunu şu dizeleriyle ortaya koymaktadır:

*"Bana  
mambo, çaça deme  
Bizim oralarda bilmezler bunları  
El belde, iki sağa, bir sola  
Hele bırak ellerimi lo,  
Delilo başlar şimdi." (Alpaslan, 1993:18)*

Toplumlar kendi üretimleriyle bütünleşerek yaşamlarını sürdürmeye çalışmaktadırlar. Ancak göç, ticaret v.s.yollarla yaygın kültürel alış-veriş bu sınırı yumuşatarak, yakınlaşmayı sağlamaktadır. Bu belirli bir zaman ve yerde yaşamaya çalışmanın doğal sonucu olarak; o bölgenin oluşturduğu kültürel yaratımlardır. Bütün manevi ve maddi yaratımların oluşumu için gerekli olan zaman ve yer, bedensel devinimle birleştiğinde dans oluşmaktadır.

*"Yardımcı unsur olarak genellikle ritmik vuruşlar ve müzikten yararlanılsa da; dans bağımsız bir sanattır ve işitsel eşlik olmaksızın da var olabilir." (Aykal, 1985:211)*

Dans, duygusal enerjinin bedensel devinim ile dışa vurumudur.. Bu salt insanlara özgü, her kültürde görülen bir uygulama değildir, aynı zamanda bir çok hayvanda;özellikle kuşlarda da görülen bir uygulamadır. Toplumlarda dans etmek için farklı nedenleri bulunmaktadır. Bu

uygulamalar her topluluk için bile değişiklikler içermektedir. İnsanlığın hemen hemen ortak sayılabilecek dans etme nedenlerinden de söz etmek olasıdır. Toplumsal içeriği bulunan bu tören, oyunların oynanması için önemli bir ortamı oluşturmaktadır. Törene gelen konukların da katılımıyla oyun ortamı gerçekleşmektedir. Aileler, kabileler, toplumlar arası kırgınlıkların ortadan kalkmasıyla oluşan, mutluluk v.b gibi duyguların paylaşımını olanaklı kılan oyun ortamlarını oluşturmaktadır. Daha çok ilkel toplulukların başvurduğu bir uygulamadır.Kabileler arası savaş öncesi grup birliğini sağlamak ve savaşa katılacakları cesaretlendirmek için oluşturulan ortamlarda oyun; bu duygu ve düşünceleri sağlamak için başvurulan bir uygulamadır. Doğanın canlanması, varlığı, yaşamlarının sürekliliği ona bağlı olan insanlar için çok önemli bir olaydır. Özellikle, doğa ile olan savaşımın ilk dönemleri gözönünde bulundurulduğunda bunun önemi daha da iyi algılanacaktır. Bu önemli değişimi törenselleştirerek kutlayan insanlar, bunu oyun aracılığıyla gerçekleştirmişlerdir. İkel toplulukların sosyal organizasyonları içerisinde erkeler için oldukça önemli bir tören düzenlenmektedir. Çocuğun ergenliğini tüm tribu üyelerinin gözleri önünde kanıtlanmasına dayanan bu törenin büyük bir kısmı ise bu amaçlı oyunlar oluşturmaktadır. Gencin dayanıklılığı, cesareti, gücü çeşitli uygulamalar ile ölçülerek ergenler arasına katılması sağlanmaktadır. Tarıma ilişkin uygulamalar ile insanlığın sürekliliğini sağlayan üreme arasında ilişkiler kurarak yapılan uygulamalar oyun için oluşan ortamlardandır. Din, büyü ve tarımsal verimlilik uygulamalarının birleşimi en iyi şekilde Anadolu ve Eski Yunan uygulamalarında görülmektedir.Anadolu'da Kibela ve Attis, Yunanistan'da ise Dioynsos törenleri bu uygulamanın en belirgin örneğini oluşturmaktadır.(E.S.S., 1931:702)

Tarımın ve hayvancılığın gelişmesi ile toplumlarda dans,din ve büyüsel özelliğinden ayrılarak toplumsallaşmıştır. Zevk için devinim ve sosyal ilişkileri sağlar duruma gelmiştir.Böylece dansta da bir dönüşüm olmuştur

## 2.6. Halk Oyunları (Folk Dans)

Halk oyunları çeşitli araştırmacılarca şu şekillerde tanımlanmaktadır. Halk oyunları belli bir gruba ya da ulusa ait olan insanların oyunudur. (WBE, 1948:649) Halk oyunları, halk tarafından oynana oyundur. Halk ise,en azından bir ortak değeri paylaşan insanlardan oluşmaktadır. Halk oyunları; ilkel dans (primitive dance) ile gelişmiş(civilized dance) arasında geçişi sağlayıcı, aracı konumundadır. İkel dans ritüel ağırlıklı içeriğe sahipken,halk oyunları daha çok eğlenceye yöneliktir. (Dorson,1972:382-383)

### 2.6.1. Özellikleri

Daha çok kasaba ve kırsal alanda oynanır.

Eğlence içeriklidir.

Belli bir grup ya da ulus tarafından oynanır.

Toplumsaldır.

Bölgesel özellikler taşır.

Daha çok sıçrama ve hoplamaya dayalıdır.

Halk oyunları yerleşik, kapalı toplumların ürünüdür. Bölgesel büyük farklılıklar göstermektedir. Söz gelimi, kalabalık doğu toplumlarında oyuncular, oyunun formundan çok oyun alanı (toprak) ile ilgilidirler. Doğulu oyuncular çoğu kez çıplak ayakla, diz çökerek, hatta oturarak oynamaktadırlar. Vurgulamalar bedenün üst kısmında toparlanmakta ve bu bölgede adınlar erkeklerden ayrı oynamaktadırlar. Batı toplumlarında halk oyunları; sosyal dansların ve balenin kaynaklarını oluşturmaktadır. Endüstrileşen batıda, sosyal danslar ve diğer eğlence içerikli danslar halk oyunlarının yerini almıştır. 20. yy halk oyunları, yeniden canlanarak popüler bir ilgi alanı olmuştur. Bazı hükümetler halk oyunları gruplarını destekleyerek, ulusal kalıtın korunmasını sağlamaktadırlar.

*"Ulusal müziğimizin bünyesine göre bir oyun kurankişilerle, adları bilinmeyen halk sanatçılarının kurgularına dayalı düzenlilik (ritm), kurallarına bağlı olarak müzik eşliğinde yapılan tartımlı hareketlere oyun denir. Oyunlar bir ulusun duygu ve düşüncelerine dayalı ise ulusal oyun (halkoyunları, milli oyun) adını kazanırlar. Bu tanım içerisinde, hem yaratıcısının ismi bilinmeyen eserler -ki bu eserler anonim eser diye adlandırılmaktadır- hemde kurucusu bilinen bireysel yapıtlar girmektedir. İlk yaratıcısı bugünkü olanaklarımıza göre saptanamayan müzik ve oyunları anonim, toplumsal; yaratıcısı bilinen, örneğin Fişekçi Hamdi tarafından düzenlenen müzik ve oyunlara da bireysel halk oyunları denir." (Demirsipahi, 1974:8)*

Halk oyunlarının tanımlanabilmesini olanaklı kılan unsurlar A.H.D.E.L.'in halk dansları maddesinde şu şekilde açıklanmaktadır:

Aynı bölgenin ya da ulusun insanların ortak geçmişlerinden kaynaklanıyor olması,

Her dansın kendine özgü müziklerinin olması,



Her dansın oynanmasının sosyal getirilerinin olması.

Bu yaklaşıma göre halk oyunlarının ortak özellikleri "aynı bölge", "özgün müzik" ve "sosyal getiri" olarak özetlenebilir. Bunlar ise halk oyunlarının en temel özellikleri olarak ortaya çıkmaktadır.

### 2.6.2. Tanımları

İnce'nin:

*"İnsan duygu ve düşüncelerinin dışa yansımaları ile ortaya çıkan, göze, kulağa ve duygulara hitab eden ritmik hareketler "* (İnce,1988:141)..

olarak tanımladığı halk oyunları: İnsanların ortak heyecanları paylaşma duygusuna, güdüsüne dayanmaktadır. Bu olgu ise bir topluma ait olma bilincini oluşturmaktadır. İnsan maneviliğini (psişesi, ruh hali) oluşturan çeşitli imgeler onun bilinç altına yerleşerek, tutum ve davranışlarını etkilemektedir. Bu bilinç altına yerleşen çeşitli olgular, semboller aracılığı ile yansıtılmaktadır. Halk oyunlarında bulunan çeşitli hareketleri bu sembollerin arketip (ilk model, örnek)leri olarak algılamak olasıdır.

*"Arketipler, şuur altının imaj kalıplarıdır ve kendilerini sembolle ifade ederler. Kollektif şuur altı, kalıtımla insana geçmektedir. Yalnız şu noktayı belirtelim ki kalıtımla insana geçen, semboller değil arketiplerdir ve arketipleri içeren kollektif şuur altıdır. (Terzioğlu, 1988: 141-142)*

Sosyalleşme sürecinde insan güdülerinin etkileri, onun diğer özelliklerinin yanısıra, oynayan insan olmasını oldukça derinden etkilemektedir. Bu halka ait olma niteliğini, anonimliğini pekiştirmektedir. Bir arada yaşamının, topluluk olmanın bir getirisi olarak oluşan halk oyunlarını Eroğlu ise şu şekilde tanımlamaktadır:

*"Halk oyunları, halk kültürünün önemli bir yanını ifade eden; bir olayı, bir sevinci, bir hüznü yansıtan, kökeni din ve büyü ile ilgili olan, müzikli ya da müziksiz olarak, tek kişi ya da gruplar halinde icra edilen ölçülü, düzenli hareketlerdir." (Eroğlu, 1984:5)*

Değerli ise:

*"Halk oyunları; gözle görülebilen, beden ve ruhla hissedilebilen, insanları kaynaştıran ve birleştiren ortak bir dil özelliği taşıyan kültür ürünleri" (Değerli, 1990:88) olarak tanımlanmaktadır.*

Bütün bu tanımlamalardan; halk oyunlarının bedensel(motorsal), manevi (ruhsal), sosyal ve kültürel içeriğe sahip olduğu ortaya çıkmaktadır.

### 2.6.3. İçeriği

- Halk oyunlarının erotik bir kökeninin, özellikle tanrı ve bereket ile ilgili olan müstehcen dansların olduğu söylenmektedir. (Doğanç, 1970:18-21) Özellikle ilkel toplumların ergenlik (Initiation) törenlerinde yapılan danslar buna örnek verilebilir.

*“Normal hallerde cari olan cinsi yasaklar böyle zamanlarda kalkar. Çoşkun ve seksî danslar icra edilir.”(Şenol,1994:1051’denTanyol,1976)*

Halk oyunlarının kişilerin motorsal becerilerinin artmasını sağlayıcı bir özelliği de bulunmaktadır. Halkoyunları içinde en çevik hareketleri, beceri isteyen dengeyi,tükenmez enerji ve de yetenek isteyen sınırlı ve ölçülü hareketleri birlikte getirmektedir. Toplumsal ilişkileri olumlu yönde geliştiren, kişilere sağlıklı beden, düşünce, yetenek ve beceri kazandıran güvenilir, neşeli, başarılı kişilik oluşturmaktadır.

İşlevleri oluşumundan başlayarak sürekli olarak değişen halk oyunları; düşünsel boyuttaki gelişmelerin, özellikle laikliğin ortaya çıkması ile daha farklı bir kimliğe bürünerek, biçimsel anlamda eski izlerini taşımanın yanında içerik olarak eğlence işlevine dönüşmüştür.

İnsanların birarada yaşamayı kolaylaştırmanın bir yolu olarak başvurdukları çeşitli uygulamalarında halk oyunları önemli işlevler üstlenmektedir. Halk oyunları belli bir alanda oluşmaktadır. Ait olunan toplumun bireyleri aracılığıyla, kültürlenme, kültürlenme ile topluma yayılmakta ve toplumun üyelerine öğretilmektedir..Kültürel yayılma, göçler ve ticaret yolu ile yer yüzünde çok geniş bir alana yayılmaktadır.

### 2.6.4. Sahne ve İzleyicileri

Halk oyunları geleneksel ortamında, çeşitli sosyal olaylar nedeniyle oynanmaktadır. Toplumun birarada yaşamasını sağlayıcı etkisiyle bu töre ve törenler aynı zamanda halkoyunlarının öğretilmesini sağlayan bir eğitim alanıdır.Kültürlenme sürecinin başlatıcı ve oluşumu böyle anlarda gerçekleşmektedir. Hiç bir zorlama olmaksızın halk oyunları oynamayı isteyen birey, diğer oyuncuların arasına katılarak;toplu duygulanım ve hissedışı yaşamaktadır. Ait olma duygusunun doyumunu ve sosyalleşme süreci bireyin bilinç altında onun

oynamasını etkilemektedir. Sosyalleşme süreci ve kültürlenme oyunların kuşaklar arası aktarımını olanaklı kılmaktadır. Halk oyunlarının oynanış nedenleri bu süreçleri olumlu anlamada etkilemektedir. Söz gelimi, düğün, nişan, asker yollama-karşılama, yerel-ulusal özel günler, son dönemlerde gerçekleştirilen çeşitli açılış, temel atma v.b.törenler halk oyunlarının oynanış nedenlerini, amaçlarını oluşturmaktadır. Bu amaçla toplanılan; meydan, avlu, köy odası, miting alanı, açılış yeri vb. gibi açık ve kapalı alanlar ise geleneksel halk oyunlarının "sahnesi" ni; dolayısı ile bu toplantılara gelen kitle ise "seyirciler" ini oluşturmaktadır.

#### 2.6.5. Tipleri

Geleneksel Düzeni Geliştirilen

Yeniden Düzenlenen

Halk Oyunları

Halk Oyunları

**Geleneksel Düzeni Geliştirilen Halk Oyunları:** Var olan Geleneksel Halk Oyunları düzenini çeşitlemelerle zenginleştirilerek yapılmış düzenleme, sahneleme biçimidir. Bu düzenlem biçimi bazı durumlarda çok az değişimlerle uygulanmaktadır ki bu sunum "otantik sahneleme" olarak adlandırılmaktadır.

**Yeniden Düzenlenen Halkoyunları:** Yeniden düzenlenen halk oyunlarında ise geleneksel düzenden çoğunlukla uzaklaşmaktadır. Yeni form ve düzenlerle halk oyunları sunulmaktadır. Dayanılan temel Geleneksel Halk Oyunları olması nedeniyle; sunulan sanatsal ürün Halk Bilimsel unsurlar içermektedir. Yerel değerlerden ulusal değerlere doğru atılan adımlar bu kültürel unsurlar aracılığıyla daha da sağlıklı zeminlere oturtulabilir. Çünkü oyun özündeki, özgür edim ve birleştirici unsuruyla ulusallaşma ve uyumda önemli etkiler oluşturmaktadır

Halk Oyunları'nın doğal ortamlarının dışında sahnelenmesiyle başlayan yeni oluşum üniversite gençliğinin konuya sahip çıkması kurulan dernek ve kuruluşlarla Halk Evleri'nin kapatılmasından sonra da devam etmektedir.

## 2.7. Türk Halk Oyunları

Türk Halk Oyunları Türkiye Cumhuriyeti sınırları içerisinde yaşayan tüm insanların duygu ve düşüncelerini yansıtan, onların müziği eşliğinde yaptıkları tartımlı hareketlerle oluşmaktadır. Türk Halk Oyuları Anadolu'nun tarihsel kalıtlarına, göç yoluyla gelmiş çeşitli kültürel unsurların da katkısıyla oluşan Anadolu Türk kültürünün bir yansıması şeklinde algılanabilir. Cumhuriyetin ilanı ile başlayan ekonomik, sosyal ve kültürel alandaki hızlı değişim atılımları; halk oyunlarını da etkilemiştir. İmparatorluğun yıkılması ile kurulan ulus devletinin en temel düşüncesi, ortak sosyal, ekonomik beklentileri birleştirmektir. Bu nedenle hızla sanayileşme, tarımda makineleşme çabalarına, eğitim ve kültür politikaları da katılmıştır. Cumhuriyetin önemli oluşumlarından olan Köy Enstitüleri ve Halk Evleri, sosyal yapıda gerçekleştirilecek yeni oluşumların kaynakları konumunda idi. Köy Enstitüleri'nde çeşitli el becerilerinin yanısıra, müzik ve oyun bilgisi verilmekteydi. Halk Evleri ise, tamamı ile kültürel çalışmalar ile eğitim amaçlı bütünleştirici çalışmalar yapmaktaydı. Halk oyunlarının bu kurum aracılığı ile geleneksel sahnesinden alınarak, sanatsal bir içerikle farklı bir ortamda yeniden sahnelenmesi sağlanmıştır. Bu dönemlerde başlayan geleneksel-sahnelenmiş oyun çalışmalarını birbirinden ayırmak gerekmektedir. Çeşitli amaçlarla gerçekleştirilen araştırma, derleme, deneme, düzenleme, inceleme, v.b... gibi. Halk oyunlarına yönelik bu çalışmaların ortak yanı; çıkış noktalarının bir olmasıdır. Dolayısıyla kimin ne yaptığının saptanıp, deneyimli insan kaynaklarından en iyi şekilde yararlanmak gerekmektedir.

### 2.7.1. Etkenleri

Hiçbir kültür kendi başına çıkıp, oluşmamıştır. Bu nedenle günümüz Türkiye Türkleri'nin dolayısıyla Çukurova Bölgesi kültürü de çeşitli etkenlerle oluşmuştur. Türk Oyunlarının oluşumu ile ilgili olarak Prof. Dr. Metin And, bu etkenleri beş temel noktada incelemektedir. Bunlar: Soy (Orta Asya Kültürü), yer (Anadolu Kültürü), din (İslam Kültürü)

Soy: Soydan gelen kültürel etkilerin en açık örneği bugün konuşulan Türkçe'dir. Anadolu'da konuşulan dil bu gün dahi soy kültürüyle olan ilişkileri ortaya koymaktadır. Bir takım değişimlere uğramasına rağmen kültürel bağın en önemli izlerini taşımaktadır.

Soydan gelen bir diğer etki ise kuşkusuz Şamanist uygulamalardan kalan izlerdir.. Şamanlık esrime yoluyla somut sonuçlar alma tekniğidir. Bir hastanın başboş ruhunun araştırılarak sağaltılması gibi. Şamanlık sadece Orta Asya'da Sibiry'a da görülmez.

Okyanusya, Kuzey Amerika, Endonezya'da da görülmektedir. (And 1974:85) Şamanın en önemli aracı davul'dur. Bugün Anadolu'nunçeşitli bölgelerinde davullu dans gösterilerine rastlanmaktadır. (Kastamonu, Bolu gibi) Ancak Çukurova Bölgesi'nde uygulanan şaba törenindeki davullu gösteriler de bölge kültürünün şamanistik izleri olarak gösterilebilir.Burada düğün içerisindeki şaba töreni sırasında,davulcuların eşitli hareketlerle davula vurarak attıkları taklalar, davulu başlarının üzerine doğru kaldırarak oynadıkları oyunlar,davulcuların şaman rahiplerinin uzantısı olarak algılanmasına neden olmaktadır. Radloff bir Altay Şamanı'nın ölen yaşlı bir kadının ruhunu uzaklaştırmak için gece dönüşler yaptığını anlatmaktadır.(Radloff,1994:52) Bu dönüşlerde yıldızların, gezegenlerin dönüşleri taklit edilmektedir.Buryatların güneşin yörüngesini taklit ettikleri ileri sürülmektedir.

*"Nitekim 3,7,9 Altay için kutsal olan sayılar aynı zamanda gezegen ve eyada evrenin, gök'ün 3,7,9 katlarına bağlanmaktadır".(Oguz,1980:1015)*

Anadolu'daki çeşitli oyunlarda gökbilimsel olayların anlatıldığı bilinmektedir. Bu ilişki Orta Asya'daki Şaman uygulamalarının izleri olarak oyunlarda soydan gelen kültürel etkileri oluşturmaktadır.

Yer: Anadolu'da bizden önceki uygarlıkların mitolojisi,ritüellerinin özellikle de bolluk törenlerinin izleri sürmektedir.

*"Türkler Anadolu'ya ilk geldiklerinde orada kendisayılarının en az on katı daha kalabalık halka karıştı, kendigetirdiklerini onlarda bulduklarına kattı, kaynaştı, sonra dabunu sonuna kadar korumasını bildi. Kuşaktan kuşağa yaşamve ölüm karşısında aynı davranışlar, aynı törenler eldeğiştiriyor. Başına geyik boynuzları takan, hayvan postuna bürünüp danseden köylünün, halkının inanç ve törelerinde kutsal birbirleştiricilik buluyoruz.Hatta bu davranışların nedeniunutulsa bile bağlılıkları sona ermemektedir."(And 1975:101-103)*

Anadolu kültürü üzerinde çağdaş insan; eski yaşamın ve düşüncenin yorumunu bugünkü kalıtlara bakarak yapmaktadır.Bunlar içerisinde eski şenlikler, törenler önemli yer tutmaktadır. Birçok önemli uygarlıkların yaşadığı eski Anadolu'yu bugünkü Anadolu köylüsünün uğraşları, törenleri, inançları bakımından yorumlamak kültürü olumlu sonuçlara götürecektir. Hititler, hatta daha eski halkından tutup, bugünün Anadolu köylüsüne kadar nice törenin ufak tefek değişikliklerle, uygarlıklar arası el değişimini görebilmek mümkündür. (And, 1974:101)

Din: Türk Kültürünü oluşturan önemli bir etken ise İslam Kültürü'dür. İslamiyetin de Hristiyanlık gibi tiyatro ve dansa etkisi olumsuz olmuştur. İslam, öncesi kültürle ilişkisinin kesilebilmesi için öncelik dans olmak üzere yasaklama yoluna gidilmiştir. Bu yasaklamalara karşın, İslamda iki uygulama doğmuştur: Taziye ve sema. Taziyenin kökeni din öncesine gitmektedir. Bu kelime, Kerbela olayının çeşitli oluntularını anlattığı gibi Muharrem'de yeni yıl gösterileri anlamını da taşımaktadır. Bu bakımdan eski bolluk törenleriyle de yakından ilgilidir. İslam dinini oluşturan bütün tarikatların kendilerine özgü oyunları (oyunları) olmasına rağmen günümüzde ancak ile Alevi Samahlarını görüyoruz. (Bkz. Yönetken, 1944:..Erseven, 1990; Salacı, 1941)

Oyunların oluşumunu etkileyen ekolojik unsurların oyunlar üzerinde ki etkileri ise şu şekilde açıklanabilmektedir:

*"Çok sıcak yerlerde danslar akıcıdır, kaslar fazla zorlanmaz. Gece ile gündüz arasındaki iklim durumu çok kesin olarak ayrılmış yerlerde kuvvetli ile yumuşak hareketler arasında belirginlik, yumuşaktan serte veya sertten yumuşağa birden geçişler görülür. Ayağı yere sert basmalar bulunur. Yaz ile kış arasında büyük ısı ayrımı bulunan yerlerde uzun cümleler, belden iki yana sallanmalar görülür. Baş ve ayak dansa yön verir, kolların, ayakların hareketleri karşıttır. Gece ile gündüz arasında eşitlik olan bölgelerde hareketlerde, vuruşlarda eşitlik ve dengelilik bulunur. Nemli yerlerde aşırı canlılık görülmez. Zengin tarım bölgelerinde ırmak kaynaklarında ovalarda hareketler hep verimli topraklara, yere, aşağı doğrudur. (And, 1974: 168-169)*

### 2.7.2. Özellikleri

Anadolu ve Trakya bölgelerindeki oyun dağarcığının çok zengin olması şu ana kadar (1995) sayısının belirlenememesine yol açmıştır.

Her bölge, ilçe, köy hatta mezranın kendine özgü halk oyunları bulunmaktadır.

Oyunlar Anadolu uygarlıklarının ve Orta Asya kültürünün izlerini taşımaktadır.

Türk halk oyunları içerisinde dramatik nitelikli, taklitli olanlar bulunmaktadır.

Halkın yaşayışı, yaratımı ve yeteneği hakkında çeşitli görüşler vermektedir

Türk halk oyunları, oynandıkları bölgenin yerel kültürel özelliklerini, sosyal yapılarını ve üretim ilişkilerini yansıtmaktadır.

Türk halk oyunları ile ilgili yapılan çalışmalar kişilere dayalı, öznel yaklaşımlardan oluşmaktadır.

Türk halk oyunları derlenip, tam olarak arşivlenememiştir. Bu çalışma resmi kurumlarca gerçekleştirilemediğinden oyunların "tescili" de oluşmamıştır.

Türk halk oyunları'nın oynanışı sırasındaki ifadeler, jest ve mimikler doğal içten gelen bir yansıtma ile oluşmaktadır. Oyunların yapısında zorlama bulunmamaktadır.

Türk halk oyunlarının yapısal bir dinamikleri bulunmaktadır.

Sertlik, hızlılık, yumuşaklık, yavaşlık; motif ve hareketlerin uygulanması sırasında görülmektedir

Türk halk oyunlarında hareket, ezgi ve ritm uyumu bulunmaktadır.

Türk halk oyunları, ezgisel bakımdan sözlü (türkölü) ve sözsüz olmak üzere iki temel niteliklidir.

Türk halk oyunları yerel bağırma özelliklerine sahiptir.

Bağırma; oyun sırasında çıkarılan sesler ya da oyun aralarındaki özel deyimlerden oluşmaktadır. Kadınların oyun sırasındaki zılgıtları bağırma özelliklerini yansıtmaktadır.

Türk halk oyunlarının sergilenmesi sırasında çeşitli araçlar kullanılmaktadır. Bunların başlıcalarını mendil, bıçak, silah, tepsi ve zil oluşturmaktadır.

Türk halk oyunları'nın uygulanmasını kolaylaştıran, oyunları yöneten ve yönlendiren "oyun liderleri" bulunmaktadır. -

Türk halk oyunları töre ve törenlik nitelik taşımaktadır.

Türk halk oyunları eğitim, eğlence ve toplumsal işlevleriyle bireylerin toplumsallaşmasını ve kültürlenmelerini sağlamaktadır.

Türk halk oyunları'nın yöre yöre değişen eşlik çalgıları bulunmaktadır. Davul, zurna, kalnet, kemençe, kabak kemane, bağlama, nagara, akordiyon, kaval, mey, leğen, tepsi, sipsi bunların başlıcalarıdır.

### 2.7.2.1.Davul

Davul, Türk Halk Oyunlarının en önemli eşlik çalgısıdır. Bu nedenle davul ile ilgili çeşitli bilgiler vermek gerekmektedir.

Davul; Türklerin yaşamında oldukça önemli bir yer tutmaktadır. O sadece bir oyun aracı olarak algılanmamalıdır. Davulun Türklerin toplumsal yaşamındaki yeri özellikle Osmanlı İmparatorluğu döneminde ön plana çıkmaktadır. Ethem Ruhi Üngör (1974) bu konuda oldukça kapsamlı bir çalışma gerçekleştirmiştir.

Üngör, bu çalışmasında 48 değişik dilde davulun adlarını sıralamaktadır. Bunlardan bazıları şunlardır:

Almanca (Türkische Trommel)	Trommmel, Pauken
Arapça	Tabl, Tabıl, Tıbıl, Tabn (Tabl-ı Türki)
Asurca	Tabbalu
Azerice	Nagara
Farisice	Dohol, Dehl, Dihel, Dehül, Tebir
Druyatça	Dakhul
Hintçe	Dhol, Dundubhi, Bitut
İngilizce	Drum, Taber, Dub (küçük bir davula avanca verilen ad)
Kürtçe	Dahol, Daulbe
Göktürkçe	Köbrüga, Tuy, Tünür (Şaman Davulu)
Sagayca	Tüngür
Uygurca	Köprüg, Kowrüg
Yakutça	Bar



*“Bütün bu bir birbirine benzeyen ve benzemeyen sözcükler arasında ilmi yönden ilişki kurmak ve sonuç almayı yetenek ve yetkimiz dışı bulduğumuzdan işi dilcilerimize bırakıyoruz.”(Üngör,1974:217-218)*

*“Davul’un geçmişi çok eski yıllara uzanmaktadır. Sümerler’de ve Asya’da belli bir yeri vardır. Eskiden sabahlara kadar davulların dövülme geleneği oyunları olduğu tarihi tarihi incelemelerde belgelenmektedir. Avar ve Hun Türklerinde savaşa giderlerken binlerce davulun gümbürdemesine binlerce nara katılarak şenlik ve savaş oyunları oynandığı ve Avrupa’ya Osmanlı Türkleri ile davulun gittiği bilinmektedir.”(Demirsipahi,1975:188)*

*“Davul’a ait elimizdeki en eski çalgı resimleri Sümer ve Hitit rölyeflerinde görülmektedir. M.Ö.1900-1200 yıllarında Anadolu’da yaşamış olan Hititler’e ait Ankara “Anadolu Nedeniyleri Müzesi”nde bulunan bir rölyef ve Paris “Louvre Müzesi”nde bulunan bu kabartma taş, M.Ö. III.yy.ın son yarısında Gudea devrine ait bir kadını göstermektedir.(...)Yine tarihi kayıtlardan; Orta Asya Türklerinden Güney Hiyong-Nu, Doğu Tukyü, Batı Tukyü devletlerinde ve gerekse dinleri olan Şamanlık’ta Davul’un çok önemli yer işgal ettiğini hatta o kadar ki her Şaman’ın evinde bir veya iki Davul bulundurulduğunu öğreniyoruz.*

*Davul Şamanist Türk kavimlerinin ayin ve törenlerinin en önemli unsuru konumundaydı. Ayinlerde kullanılan davula “Şaman Davulu” denilmektedir.*

*“Altay Şaman davullarının içinde ve dışında bir takım resimler bulunur. Bu resimler Anohin’e göre şöyle izah edilir. Daireyi İkiye ayıran düz ve kalın bir çizginin yukarısında, bir başın iki yanındaki iki daire güneş ve ayı temsil ederler. Yay şeklindeki kalın çizgiler ebekuşağıdır, her davulda görülür. Ebekuşağının altında tanrıdan yere inmiş kayın ağacının, derisi davul için kullanılan meralin (geyiğin) resimleri vardır. Davulun derisi üzerinde geçmiş bir kamın, bazı ruhların, ebekuşağı, ay, güneş, yıldızların resimlerinde başka üst dünyanın ve yer altındaki kötü ruhların, kurbanlık hayvanların resimleri de bulunur. Bunlardan başkaca ayin icra edilen bir sahnede tersim edilir.” (İnan, 1986:96)*

İslamiyetten sonra da Davul’un önemini muhafaza ettiği görülmektedir. Bazı İslami inanışa göre Davul, Lamek tarafından icadedilmiştir. Yine bir İslami inanışa göre Davul çok daha öncelerden gelmekte vi ilk çalan da İsmail Peygamberdir. Geleneksel Mehter inançlarına göre de her çalgının icadı ve ilk çalmışsı bir Pir’e, bir Filozof’a bir Hükümdara veya İslam

ulularından birine yakıştırılmıştır. Buna göre de Davul ilk defa İsmail Peygamber tarafından çalınmıştır.(Üngör,1974:219-220)

“Dini yönden büyük önemi olan Ramazan ayında Sahur vakti gibi bazı vakitleri bildirmede ve yine dini bayramlarda genellikle mahallenin bekçileri Davul çalarak maniler okurlardı. Bu manilere “Ramazan Manileri” “Bayram Manileri” dendiği gibi “Davulcu Manileri” de denirdi.

(...)

Davulumu aldım pazardan

Sarardım soldum nazardan

Arkadaşımı sorarsan

Dün gece çıktı mezardan

(...)

Davulumun ipi tektir

Benim adım deli Bekir

Baklavayı bütün getir

Yemez isem geri götür

(...)

Ben keçimi otlatırım

Hendek hendek atlatırım

Bahşişimi vermezseniz

Davulumu patlatırım.(Üngör,1974:221-223)

Davul, gerek görünüşü ve gerekse çıkardığı ses bakımından toplumda bazı macezi anlamlarda da kullanılmıştır. Bunlardan bazılarını şöyledir:

Davul tozu ilaç olur.

Davul dengi dengine çalar.

Davulun sesi uzaktan hoş gelir.

Davul onun omuzunda çomak başkasının elinde.

Davulu biz çaldık parsayı başkası topladı.

Davulsuz düğün köpeksiz köye benzer.

Sahip çıkılmayan kız ya Davulcuya varır ya Zurnacıya.(Kızı kendi haline bırakırsan ya Davulcuya varır ya Zurnacıya.)(Üngör,1974:224-225)

### Davulun Yapısı, Özellikleri

*“Davul’un görünüş yönünden basit tarifi: Her iki yüzüne deri gerilmiş silindir şeklindeki bir tahta kasnaktan ibarettir.*

*Önce, kasnak ve çap olarak iki ölçüsü bulunan Davul’un organoloji yönünden yurt çapında incelenmesine geçmeden önce; 1526, 1650, 1711, 1732, 1821 tarihlerindeki Mehterhanelerin ve çeşitli minyatürlerin incelenmesinden Davul’un kasnak genişliğinin çap yani yüz genişliğinden daha fazla olduğunu kaydetmemiz faydalı olacaktır. Bu duruma göre Davul, kasnağı yönünden genişlemiş bir silindir şeklindedir. XIX. yy. dan itibaren ise Davulun şekil değişikliğine uğrayarak ters otantılı geliştiğini görüyoruz. Yani, kasnak daralmakta ve çap genişlemektedir.*

*yılından bu yana yaptığımız inceleme sonucu ilde ettiğimiz Edirne’den Ardahan’a şu listeden son durumu çıkarabiliriz”(Üngör,1974:227):*

Üngör’ün toplam 112 örnek davul özelliklerinden bazıları şöyledir:

Bölgeler(Kaynak Kişiler)	Çap	Kasnak Tokmak	Çubuk	
<b>AYVALIK</b>				
Bayram Gümüş (62)	55	29	38	46
M.Ali Kale (66)	56	29		
<b>BALIKESİR</b>				
Mehmet Ali Kınacı (40)	56.5	24.5	43	38
<b>MANİSA</b>				
Osman Özgigiç (27)	54	29	39	39

## İZMİR

Yılmaz Omurtay (26)

## KASTAMONU

(Halk Eğ.Md.lüğü) 57.5 29 38.5 41

## SİLİFKE

Atay Karabaş (30) 44 28 40 42.5

## ADANA

Mehmet Saçıl (49) 45 28 39

Haydar Göçer (33) 45 30

Mehmet Elma (29) 45 30

## SİVAS

(Halk Eğ.Md.lüğü) 61 34

## ADİYAMAN

Abdurrahman Büyükdavulcu (36) 55 40

(Halk Eğ.Md.lüğü) 55 40 39 39

“ 49 35

## ANDIRIN

Ali Kara (23) 43 26.5 44 33

Galip Deniz (23) 43 22 39 31

## PAZARCIK

Ökkeş Gecegün (26) 49 28 40 35

## TÜRKOĞLU

Ali Sezer (34) 42 28 38.5 31

## HATAY/KIRIKHAN

Mustafa Avcı (28) 51 26 39 33

## GAZIANTEP

Ökkeş Yasemin (35)	50	40		
Cuma Erşahin (27)	44	27	39	34
Ramazan Ayva (47)				

## VAN

Hüseyin Özister (44)	35	35		
----------------------	----	----	--	--

## ARDAHAN

Resul Dede (41)		38	31	
-----------------	--	----	----	--

Bu Davulların ölçümlemesinde alınan ortalama da Türk Davulu ölçüsü:

Çap= 52.5 cm.

Kasnak= 30 cm. olarak tesbit edilmiş bulunuyor. (Üngör,1974:227-232)

Edirne'den Ardahan'a Davul üzerinde yapılan bu incelemeden çıkarılan sonuca göre Davul'un parçaları ve özellikleri şöyle özetlenebilir:

*Kasnak: Silindir şeklindedir. Genellikle; Gürgen, Çam Kayın ve Ceviz ağaçlarından yapılmaktadır. Yani, her bölgede bu ağaçlardan en kolay bulunanı tercih edilmektedir. Kasnak genişliği en büyük 67 cm. (Bingöl) ve en küçük 20 cm. (Salihli) olarak tesbit edilmiştir. Fark nisbeti 3.3 dır. Yine bu ölçüler arasında çeşitli ve çoğu birbirine yakın ölçülerin ortalaması olarak Türk Davulu ortalama kasnak genişliği 30 cm.dir.*

*Kasnağın çap'a oranla daha geniş olduğu tek Davul Erzurum Radyoevinde görülüyor.*

*Deri : Davula genellikle keçi derisi gerilmektedir. Daha az koyun derisi kullanılmaktadır. Tokmak tafına kalın çubuk tarafına ise ince deri kullanılmaktadır. Elde mevcut derilerin kalınlık yönünden pek farkı bulunmadığı hallerde kalınlığı, deri üzerinde biraz kıl bırakmakla elde ediyorlar. Deri tercihinde, tokmak tarafına keçi ve çubuk tarafına da koyun gerilmek suretiyle özellik arzetmektedir. Bazan da bunun tersinin tercih edildiği görülmektedir. Kullanılan deri konusunda en iyi derinin "Köpek derisi" ve "Yayın balığı derisi" olduğunu söyleyenlere de rastlanmış ise de Davulun yüz genişliği yönünden bunun ne dereceye kadar doğru olabileceği şüphelidir.*

*Başta merhum Karayılan olmak üzere bir kısım davulcular tokmak yüzüne ortadan yukarı kısma deri yüzüne temas etmek üzere gergince bir ip takmaktadırlar ki bununla titreşimli değişik bir ses elde edilmektedir.*

*Derinin kapladığı bu yüz kısmının 112 Davul üzerinde yapılan incelemesinde çap en geniş olarak 100 cm. (Bingöl) ve en dar olarak da 36 cm. (Kars) olarak tesbit edilmiştir. Fark nisbeti 2.8'dir. Bu ölçüler arasında çeşitli ve çoğu birbirine yakın ölçülerin ortalaması alınarak Türk Davulu ortalama çapı 52.5 cm.dir.*

*Çemberler: Çemberler, kasnağın her iki tarafından kasnak kenarlarına morte edilerek deriyi germeye yarar. Kasnaklar genellikle; Gürgen, Çam, Fındık, Kızılcık ve Dut ağaçlarından yapılmaktadır.*

*Kasnak bağı (Çember bağı): Kasnak bağları genellikle ketenden yapılma, bilinen ip'tir. Ender olarak da kayış ve hatta örnek kıl ip de kullanılır. Bağlanış şekilleri birkaç çeşit arasında değişiklik göstermektedir.*

*Tokmak ve Çubuk: Tokmak yapımında genellikle deriyi patlatmaması düşüncesiyle kavay cinsinden hafif ağaçlar tercih edilmekte ise de bazı davulcular daha iyi ses elde etmek yönünden Çam, Ceviz ve Kayısı gibi ağaçlardan yapılma tokmak kullanmaktadırlar. Tokmak şekli ise şimdiye kadar dikkatten kaçmış çok enteresan bir bölge beraberliği ve bölge dışı çeşitli şekillilik arz etmektedir. Bu Türk Davulu tokmakları karakteristiği ilk defa bu seminerde ortaya konmaktadır.*

*En küçük tokmak 28 cmm. (Elazığ) ve en büyük de 46 cm. (Çamarkale ve Gelibolu) olarak tesbit edilmiştir. Yine Edirne'den Ardahan'a 48 tokmak üzerinde yapılan ölçümlemede ortalama tokmak ölçüsü 39 cm. olarak tesbit edilmiş bulunmaktadır.*

*Tokmak deyimine gelince; birkaç vilayet dışında hemen her yerde Tokmak adı ile anılmaktadır. Bu deyim dışında Kastamonu, Silifke ve Maraş'ta "Meçik" denilmektedir ki biraz önce Evliya Çelebi'den bir pasaj naklederken Menemen'de Davula Meçikler vurulduğu şeklinde bir ifade dikkatten kaçmamış olmalıdır.*

*Maraş'ta Andırın'da: Çüven, Afşin'da: Çöven ve Türkoğlu'nda: Çöğen denmektedir. Van'da da bu Çöğen şekli deyime rastlanıyor. Afşin'daki Çöven şekline de Hatay/Kırıkhan'da rastlanıyor. Bir de hiç bunlara benzemeyen "Zompak" demiyimine Varto'da rastladım" (Üngör, 1974:232-234).*

*"Türk Davulunun asıl karakteristiği vurduğu usullerdedir. Basit gibi gözükse de davul çalmada çok kuvvetli bir ritm duygusu ön planda gelir.*

*Davul'un tokmak tarafı, yani omuzda asılı duruşuna göre sağ yüzü kalın sesleri verir. Sanat musikimizde bu seslere "Düm" denir. Halk musikimizde ise bunun genel anlamlı bir sözcüğü tespit edilememiştir. Sadece Erzurum dolaylarında "Bam" denildiğine rastlanmıştır. Bu sebepten biz de bu seslere şimdilik kaydı ile "Bam" sesler diyeceğiz. Bam seslerin aksi yani çubukla elde edilen bu seslerin de halk musikimizdeki genel anlamlı karşılığı tezbitt edilemediğinden bu seslere de şimdilik "Tek" sesler demek zorunluğundayız.*

*Davulda genellikle bam sesleri tokmakla ve tek sesler de çubukla icra edilmekte ise de velveleli vuruşlarda bu kaide bozulmaktadır."(Üngör,1974:235-236)*

### 2.7.3. Sınıflandırma Denemeleri

Bugüne kadar yapılmış sınıflandırmaların çoğu adlandırma ve bilgi verme niteliğinden öte değildir.. Bunlar; illere göre, bölgelere, oyuncu sayısına, oynanışa, cinsiyete, hıza, kullanılan eşyaya, kişi adlarına, hayvan adlarına, makamlara, ayak hareketlerine, yerli ve göçmen sözcüklerine, diziliş şekillerine, Türk boy adalarına, dini ölçülere göre, sözlü oluşuna ya da sözsüz oluşuna bakılarak ezgiye, ölçüye , çalgıya ve konularına göredir. Bu tanımlar bir ayırım, sınıflama gibi sayılamışlardır. Bu çalışmalarda tür, biçim, şekil hepsi içiçedir. (Demirsipahi, 1975:43-50)

Şerif Baykurt Türkiye'de folklor adlı yapıtında iki değişik denemede bulunmaktadır. Buna göre Baykurt Türk Halk Oyunları'nı;

*"A-Toplu bir şekilde oynananlar B-Tek kişi tatarından oynananlar olarak ve bunları, dizi, tutunmadan, halka biçimli, kız-erkek gibi çeşitli alt başlıklara ayırmaktadır. Baykurt'un diğer sınıflamasını ise genel adlar altındaki gruplaşmalara göre yapmaktadır. Buna göre ise ayrımlar: Bar, Halay (Aalay), Horo (Hora), Horan (horan, horom), Karşılama, Klasik Oyunlar, Yallı, Zeybek, Çiftetelli'den oluşmaktadır". (Baykurt, 1976:121-127)*

Gökten Ay Folklor Giriş adlı yapıtında dört dağılımdan (sınıflandırma) söz etmektedir. Buna göre;

1-Coğrafi dağılım: Orta Anadolu Bölgesi, Doğu Anadolu Bölgesi, Karadeniz Bölgesi, Ege Bölgesi, Akdeniz Bölgesi, Güneydoğu Anadolu Bölgesi, Marmara ve Trakya Bölgesi

2-Oyun türüne göre dağılım: Halay, Zeybek, Horon, Bar, Kaşık-Bengi-Mengi-Güvende, Karşılama ve Hora oyunları.

3-Oyunların şekillerine göre dağılım

4-Oyunların isimlerine göre dağılımı (Ay, 1990:75-84)

Türk Halk Oyunlarının sınıflandırılmasına ilişkin bu görüşlerde ayrımlar temel olarak oyunların oynanış özelliklerine, oynandıkları coğrafik alana, adlarına ve konularına göre yapılmaktadır. Bu ayrımlar oyunların her yönüyle ortaya konulmasını olanaklı kılmamaktadır. Bütün bu nedenlerden dolayı yapılan sınıflandırmalar arasında oyunlarımızın bir çok özelliğini içermesi bakımından bizimde benimsemişimiz sınıflandırmayı Ahmet Çakır yapmıştır.

- Çakır, sınıflandırmasını Dewey sistemine göre yapmıştır. Sınıflamada, Türk halk oyunları 10'lu sistemle kadro, kategori, küme, sınıf, bölüm, gibi geniş bir biçimde ele alınmıştır.

#### *“TÜRK HALK OYUNLARININ TASNİFİ*

*Halk oyunlarının oynanış nedeni, yeri, oyuncu seçimi, oyuncu hazırlığı.*

*Halk oyunlarının oynanış nedeni.*

*Nişan ve düğün nedeniyle oynanan oyunlar*

*Askere, gurbete uğurlamave karşılama nedeniyle oynanan oyunlar*

*Bayram ve şenlik nedeniyle oynanan oyunlar*

*Dini bayramlar nedeniyle oynanan oyunlar*

*Milli bayramlar nedeniyle oynanan oyunlar*

*Mevsimlik bayramlar nedeniyle oynanan oyunlar (Hidrellez-Nevruz gibi).*

*Kurtuluş günleri nedeniyle oynanan oyunlar*

*Şenlikler nedeniyle oynanan oyunlar*

*Yaşlılar arası eğlenceler ve sevinçli anlar nedeniyle oynanan oyunlar*

*Yaşlılar arası eğlenceler nedeniyle oynanan oyunlar.*

*Sevinçli anlar nedeniyle oynanan oyunlar*

*Göç (Yaylaya çıkış ve dönüş) nedeniyle oynanan oyunlar*



*Tophumsal bir olay nedeni ile (grev) oynanan oyunlar*

*Savaş Öncesi ve sonrası oynanan oyunlar*

*Halk oyunlarının oynanma yerleri.*

*Oynanış nedenine göre seçilen yerler (110 dakika gibi).*

*Sahne veya belirlenmiş bir yerde.*

*Kapalı yerde, sahnede*

*Açık havada, harman yerinde, evin damında vb.*

*Oyuncu seçimi*

*Erkeklerin oynadığı oyunlarda. Oyuncu seçimi*

*Kadınların oynadığı oyunlarda. Oyuncu seçimi*

*Kadın-Erkek karışık oynanan oyunlarda. Oyuncu seçimi*

*Oyuncuların hazırlığı.*

*Oyuncuların oyun içindeki görevleri.*

*Kadınların oynadığı oyunlarda.*

*Erkeklerin oynadığı oyunlarda.*

*Kadın-Erkek karışık oynadığı oyunlarda.*

*Halk oyunlarının geleneği, inanışı, efsanesi, hikayesi*

*Geleneği (Oynanış geleneği).*

*Kadınların çalgısız oynama geleneği.*

*Erkeklerin çalgısız oynama geleneği.*

*Kadın-Erkek karışık çalgısız oynama geleneği.*

*Çalgı eşliğinde oynama geleneği*

*(Kadın, erkek, kadın-erkek karışık)*

*Çalgı ve söz eşliğinde oynama geleneği*

*(Kadınların, erkeklerin, kadın-erkek karışık)*

*Ateş etrafında oynama geleneği (sinsin vb.)*

*(Kadınların, erkeklerin, kadın-erkek karışık)*

*Halk oyunlarında kıyafet -eşlik eden çalgılar oyuncuların aldıkları adlar.*

*Kıyafet ve süsleme.*

*Kadın giyim kuşamı.*

*Erkek giyim kuşamı.*

*Takılar-süsler.*

*Aksesuarlar.*

*Saç şekilleri ve süslenme.*

*Eşlik eden çalgılar*

*Telli çalgılar (Bağlanma, kabak kemane).*

*yaylı*

*mızraplı*

*Üflelemeli çalgılar (Kavak, Mey)*

*Vurmali çalgılar (Davul, Napara)*

*Çarpmalı çalgılar (Zilli maşa, zil)*

*Halk oyunlarının aldıkları adlar.*

*Atabarı-Artvin*

*Basbas zeybeği-Afyon*

*Karanlık dere-Çanakkale*

*Şekeroğlan-Kars*

*Vıyda vıy-Yozgat vb.*

*(360'ın karşısına ad yazılır ve alfabetik sıraya konur)*

*Konularına göre halk oyunları (Dansları)*

*(Konularına göre halk oyunları aşağıdaki küme, sınıf, bölüm, altbölüm....ler-deki gibi ele alınmaktadır.)*

*İnsan-tabiat ilişkisini konu alan halk oyunları.*

*Astronomik olayları konu edinenler.*

*Yağmur-Kar-Dolu (Yağmur yağar-Nevşehir, Yağmur yağdı Zeybeği-Aydın)*

*Rüzgar.*

*Sis-kırağı (Sis dağı-Giresun)*

*Akar ve durgun sulardan konusunu alan halk oyunları (Coşkunçoruh-Artvin)*

*Deniz-Göl*

*Dere-çay-nehir (Çine çayı zeybeği-Aydın, çaya vardım-Silifke)*

*Dağ-ova-yer adlarından (Hasan dağı-Adana, Ankara zeybeği-Ankara)*

*Bitkileri konu alan halk oyunları (İğde dalları-Afyon, Kavak-Erzurum)*

*Rakamları konu alan halk oyunları (Tek ayak-Diyarbakır, üç ayak-Amasya, Ondört-Kars, Beşayak-Adıyaman)*

*Tabii afetleri konu alan halk oyunları*

*Deprem.*

*Yangın.*

*Sel.*

*İnsan-hayvan ilişkilerini konu alan halk oyunları.*

*Evcil hayvanlar*

*Kümes hayvanları (Tavuk Barı-Erzurum)*

*Küçük baş hayvanları (Terli koyun-Tokat)*

*Büyük baş hayvanları (Deve-Gaziantep, Öküz-Eskişehir)*

*Yırtıcı hayvanlar (Kartal-Bingöl)*

*Toplumsal ilişkileri ve oyunları konu alan halk oyunları.*

*Kavga-savaş*

*Kavga (Hartuşka-Bitlis, Bıçak horonu-Trabzon)*

*Savaş (Kılıç-kalkan-Bursa, Bengi-Balıkesir)*

*Kişileri konu alan halk oyunları (Ata barı, Abdurrahman halayı, Veysel barı gibi)*

*Hissi ilişkiler.*

*Aşk-sevgi (Sarı çiçek-Artvin)*

*Beğenme-beğenilme (kur yapma). (Dillala-Çorum)*

*Kıskançlık (Kıskanç-Kars)*

*Askere-gurbete uğurlama, karşılama (Çorum halayı-Çorum)*

*Din muhtevalı (Sema, samah)*

*Üretim ilişkilerini (ekonomiyi) konu edinen halk oyunları*

*Tarım ve reñçberlik*

*Toprağı işleyiş (Pamuk-Hatay)*

*Ekim (kıvııl-Urfa)*

*Ürünün zarar görmesi sonucu yakınma (çekirge-Çorum, Sivas, Ankara)*

*Hasat (Galuç-Adıyaman)*

*Mesleklerle ilgili (Kasap-Kırklareli, Edirne, Değirmenci-Manisa, Kastamonu)*

*Çobanlarla ilgili (Çoban-K.Maraş)*

*Avcılarla ilgili (Topal serçe-Kayseri)*

*Taşımacılık (Gemici oyunu-Adıyaman, Kelek van-Van)*

*Yardımlaşma (imece)*

*Günlük işler*

*(ekmek yapmayı, hamur yoğurmayı, inek sağmayı, ip eğirmeyi vb.)*

*Beslenme (Türkmenkızı-Silifke, Pekmez-Adana)*

*Bir iş üretme (ip eğirme-Teşi-Diyarbakır, Artvin)*

*Hamamla ilgili (yıkama ile ilgili iş halayı-Sivas)*

*Üretim araçlarını konu alan halk oyunları*

*Değişik yörelerde değişik grup oyunları (Kırım, Azerbaycan, Çerkez, Türkistan Kazak, Üsküp-Yugoslavya vb.) (Burada değişik grupların adları 600 yanına yazılarak belirlenir).*

*Oynanış biçimlerine göre halk oyunları (Numara karşısına Bar, Halay-Horon-Zeybek olduğu parantez içinde yazılır)*

*Sıralanış biçimlerine göre*

*Tek düz sıra biçiminde oynananlar*

*(Kadınlar, erkekler, kadın-erkek karışık)*

*Karşılıklı düz sıra biçiminde oynananlar*

*(Erkeklerin, kadınların, kadın-erkek karışık)*

*Yarım daire (yarım ay) biçiminde*

*(Erkeklerin, kadınların, kadın-erkek karışık)*

*Daire biçiminde*

*(Erkekler, kadınlar, kadın-erkek karışık)*

*Üst üste daire (Tokat omuz halayı) iç içe daire*

*Oyuncuların birbirleri ile tutuşmalarına göre*

*Elele tutuşarak*

*(Kadın, erkek, kadın-erkek karışık)*

*Omuzdan tutuşarak*

*(Kadın, erkek, kadın-erkek karışık)*

*Belden tutuşarak*

*(Kadın, erkek, kadın-erkek karışık)*

*Tutunmadan oynanan oyunlar*

*(Kadın, erkek, kadın-erkek karışık)*

*Bir araçla oynanan oyunlar (Mendil, sopa, bıçak, mum, kılıç, kalkan vb.)*

*(Numara karşısına oynanan alet yazılır)*

*Araçsız oynanan oyunlar için bkz. 740.*

*Oyuncu sayısına göre*

*Tek kişi ile oynanan*

*İki kişi (çift) ile oynanan*

*Üçlü ve daha çok kişi ile oynanan*

*Düzenleme (Halk Oyunları üzerinde düzenleme çalışmaları). Halk oyunlarının dan  
esinlenerek yapılan çalışmalar. Oyunlarda düzenleme, koreografik çalış- ma,  
sahneye uygulama”( Çakır, 1989:12-14)*

#### 2.7.4. Dağılımı ve Yerel Adlandırmaları

Türk Halk Oyunları'nın zengin çeşitliliği ve iç içe girmişliği, onun şu ana kadar tam olarak saptanıp, analiz çalışmalarının yapılamamasına neden olmaktadır. Bu analde bugüne kadar ki yapılan çalışmalarda oyunlar çeşitli noktalardan gruplandırılıp, sınıflandırılmaya ve ayırım yapılmaya çalışılmaktadır.

Anadolu Türk Halk Oyun dağırcığını göstermek bakımından bu zamana kadar ki bu adlandırmalar arasında ki temel ayraç noktalarının saptanmamaış olaması bu oyunların genel olarak adlandırımı olan "tür" olması konusunda kuşkular uyandırmaktadır. Dolayısıyla bunları yerel adlandırım olarak kabul etmek şu aşamada daha uygun görülmektedir.

Bu genel adlandırmalara geçmeden önce, oyun dağırcığının özel ya da birim adlandırmalarını etkileyen etmenleri incelemek gerekmektedir.

##### 2.7.4.1. Birim (Özel) Adlandırmalar

Doğa verileri: Sel, çiçek, yayla, tahıl, meyvelerden etkilenen Sarıçiçek, Yayla yolları, Galomak gibi adlandırmalar bulunmaktadır.

Hayvan ilişkileri: Turna barı, Tavuk barı, Keklik, Serçe, Kartal halayı, Turna semahı, Teke zortlatmaları, Sarı zeybek.

Günlük yaşam: iş kolları, mesleki beceriler, oyun ve türkülerin adlandırımına girmiştir. Örneğin; Deveci (Kayseri), Helvacı (Gaziantep), Kasap (Edirne) oyunları.

Yöre: Türk boylarının buldukları yere kendi adlarını verdikleri ya da o yörenin adını kabile adı olarak kullandıkları bilinmektedir. Örneğin; Aral Türkleri, Horasan Türkleri, Kerkük Türkleri gibi.

Bu gelenek, oyunlarımızda da sürdürülmüş. Örneğin; Arapgir oyun havası, Adanalı, Çorum halayı, Türkmen halayı, Oğuzlu, Çeçen kızı, Tahtacılar bengisi gibi.

Asker ve ünvanlar: Askeri düzenlere duyulan hayranlıklar, askerin yetiştirilme şekilleri, eğitim ve savaş düzenleri, gözü peklığı, övme duygusu, oyun dizilişlerini ve oyun konusunu etkilemiştir. Toplum askeri eğitim oyunlarını kendi oyunları içine alarak, gözü pek yılmayan bir kişilik yaratmasını sağlayan oyun benzerlerini benimsemiştir. Örneğin; Kılıç kalkan, Cirit (Sipahi ve Süvarilerin savaş düzeni ve mızrak atışları), Bıçak, Tura, Sinsin ve Yumruk oyunları.

Sayılar: Türk kabileleri kendilerini tanıtmak için kullandıkları sayıları, oyunların adlandırımında da kullanmışlardır. Söz gelimi, Üç-Oğuz, Üç-Kavluk boy adları; Üçayak olarak oyun adlandırımına yansımıştır. Tokuz Uygur, Tokuz Tatar ise Maraş Dokuzlusu ve Dokuzlu olarak yansımıştır.

Kişi adları: Türk topluluklarının örgütlenmesi ve yönetiminde değer kazanmış kişilerin adları, kabilelere ad olmuştur. Söz gelimi, Osman Bey, Osmanlı; Selçuk, Selçuklular; Karaman, Karamanoğulları gibi. Bu etki oyun kültürüne de yansımış ve bu nitelikteki kişilerin adları, ünvanları oyunlara ad olmuştur. Atatürk için Ata barı, Köroğlu, Abdurrahman Halayı, Temur Ağa gibi.

Hısım adları: Kişi adları gibi hısım adları da kabile ve oyun adlarına yansımıştır. Çeçen kızı, Tahtacı bengisi gibi.

Dinler: Oyunlarda; ongunlar, güneşe ve ateşe tapma, mezhepler ve bunların tümünün karışık etkileri görülmektedir. Türklerin doğan güneşi ve ayı selamladıkları; çadır kapılarının doğuya açıldığı; ateşi gök tanrının oğlu saydıklarından kutsal tuttukları; ateşin kötülük kovduğu ve bu nedenle ateş üstünden ya da arasından geçmekle kötülüklerden arınacakları düşüncesini taşıdıkları bilinmektedir. (Demirsipahi,1975:11-16)

Oyunların özel adlandırımını etkileyen bu etmenlerden sonra genel adlandırmalarıyla ilgili görüşleri açıklanabilir. Buna göre; Anadolu Türk Halk Oyunları dağarcığını oluşturan bu yerel adlandırmalar şunlardır: Halay, Zeybek, Horon, Bar, Kaşık-Bengi-Mengi-Güvende, Karşılama, Hora, Yalı ve Çiftetelli.

Araştırma bölgesi olan Adana'nın oyun dağarcığı "halay" olarak adlandırılan gruptan olması nedeniyle buna ilişkin açıklamalar verilecektir. Ancak diğer adlandırmalar için şu kaynaklara bakılarak bilgi edinilebilir. Zeybekler için bkz.: Gazimihal, 1946:5-6; Gazimihal, 1953:5-7; Oğultürk, 1976:7796- 7798; Özboyacı, 1984:1-6; Özboyacı, 1979:8790-8793; Ataman, 1970:10-11.

Bar için bkz.: Gazimihal, 1959:2041-2042; Bulut, 1984: 3-6; Ağrılı, 1994:9-13.

Horonlar için bkz.: Baykurt, 1976:124-125; Saygun, 1977:1-77.

Kaşık-Mengi-Bengi-Güvende için bkz.: Topçuoğlu, 1971:1-32; Gazimihal, 1959:2019-2023; Gazimihal, 1954:977-978; Ay, 1990:83.

Hora için bkz.: Ay, 1990:84; Baykurt, 1976:123-124.

### 2.7.5. Halay

*“Halay” sözü Anadolu’da “dizi”, “sıra” düzenli topluluk anlamına gelen latince ‘alae’ olay sözünden türemiştir. Anadolu Halk Oyunlarının kimi araştırmacılarca Asya kaynaklı oyunları kolayca benimsemeleri yüzündendir”. (Eyüpoğlu, 1981: 425-426)*

Alay ya da Halay sözcüğünün Anadolu’nun çeşitli bölgelerindeki kullanımı konusunda ise ATAMAN şöyle demektedir:

*“Yurdun bir çok yerlerinde olduğunu kestirmek sanırsam güç değildir. Yurdun bir çok yerlerinde ALAY-HALAY deyimi birlik, beraberlik, yardımlaşma, dayanışma gibi toplu hareket ve kaynaşma, alımlılık, süslü görünüş anlamına gelmektedir. Sözgelimi Bursa, Edremit, Çanakkale, Diyarbakır, Elazığ gibi yerlerde, çok kalabalık oyuncunun katıldığı oyunlarını ESKİ HALAY, YENİ HALAY, DİKHALAY gibi adları vardır. Antakya’da Hala diyorlar. Samsun, Zonguldak, Safranbolu yörelerinde, yelpirdeklik, alımlılık ve fazla süslü geyim kuşam haline de ALAY-HALAY denilmektedir. “Alaylı halaylı maşrapası kalaylı”, “Bizim ilin güzelleri alaylı, kızları var gelinleri halaylı” gibi türkülerde ALAY-HALAY, HULEY gibi değişik deyimlerle, Kars bölgesinde DUZYALLİ denilen halka oyunu, Sivas’ın bazı köylerinde oynanan HAYİLİ adlı oyunu hatırlatmakta, Eğin (Kemaliye) yöresinde ve yine Kars bölgesinde HULEYLİ deyimi, Gaziantep yöresinde, Elbistan’da LEYLİ, LEYLİM, Adana yöresinde FURLEYLİ, FURFANELYLİ, Zonguldak yöresinde HALEYLİ, Van da HİLEYLİ deyimleri, ALAY-HALAY geleneğinin aynı kaynaktan geldiğini ve yayıldığını anımsatan örneklerdir. Yurdun bir çok yerlerinde (A) harfinin (Ha) gibi söylenmesi, sözgelimi AYIK-HAYIK, ARK-HARK, ARIN-HARIN, ALAF-HALAF, AVLU-HAVLU ve daha bir çok deyimler, kelimenin terminolojik izahına yarayan işaretler olsa gerektir.(Ataman,1983:66-67)*

Sözcük anlamı sıra, düzenli topluluk anlamına gelen Halay’ı Ataman şöyle tanımlamaktadır.

*“Halay’lar, toplu hareket ve davranışların gereği olarak yardımlaşma, omuzdaşlık, elele, kolkola, hatta cancana, savunma ve korunacılık gibi insani ve öz yapısındaki soyluluk, musikileri, metrik sistem, dans formları, figür*



*zenginliđi ve estetiđiyle süit esprisini oluřturan bölümlü bir meydan oyunudur”(Ataman,1983:67).*

Demirsipahi ise halay'ı řöyle tanımlamaktadır:

*“Halay üç ya da daha çok sayıda oyuncu ile ađırdan bařlayarak gittikçe hızlanana, yönetici komutu ile oynanan bađımlı oyunların genel adıdır.” (Demirsipahi, 1975: 239(*

Baykurt ise;

*‘Orta Anadolu ile Güneydođu Anadolu bölgemizde, toplu düz dizi halinde ve disiplinli bir řekilde oynanan oyunların tümüne birden Halay denir.” (Baykurt 1971:1)*

Halay'ın tanımlamalarından da onlařılacađı gibi oyunlarımızın tür, biçim ve çeřit'leri konusunda derin arařtırmalar bulunmamaktadır. Bu nedenle derinlikten yoksun ađıklamaları, tanımlamaları ařarak oyunlarımızın tüm özellikleriyle kavranmasını sađlayacak yaklařımlara gereksinimler vardır.

Erođlu, Halay'ların bir tür olarak ayrılmasını sađlayıcı nitelikleri yeterli bulmamaktadır. Buna göre;

*“\*Türk Halk Oyunlarının tamamına yakını davul-zurna ile oynanır.*

*\*Halaylar dıřında da sıkı düzende, oyuncuların birbirlerini kollarından tutarak oynadıđı oyunlar vardır.*

*\*Toplu oynanan oyunların hemen hepsi 3-4 kiřiden ařađı oynanırsa tad vermez.*

*\* Bölümleri olmayan Halaylar ve Halay adlı oyunlar da vardır.*

*\*Bar oynayanların bařına da Barbařı, sondakine Pöçik, Pöççük*

*\* Süit řeklinde olmayıp tek oynanan halaylarda mevcuttur. “ (Erođlu, 1994; 203)*

Bütün bu öne sürülen görüşler nedeniyle Erođlu Halayları bir tür olarak kabul etmemektedir.

Halay'ın bir tür olup olmadıđı konusunun ařılabilmesi için bu adla anılan ve diđer adlarla anılan oyunların sistematik analizleri yapılmalıdır.

*“Halay'larda ađırlamalar, genellikle oyuna bařlama temposudur. Yanlama (Yaslanma), eđilme, sıktırma, kollama, elleme, ayrılma, dizlarma sekme (sekeleme), yeđ inleme gibi*

*deyimler, oyunların çabuklaşan, tekrar ağırlaşan ve yine çabuklaşan figüratif ve çeşitli hareketlere verilen adlarıdır.” (Ataman, 1983: 68)*

Anadolu'da yaygın olarak oynanılan halk oyunlarından olan Halay; birlik, beraberlik, yardımlaşma gibi toplu hareket anlamına; "alay" sözcüğünden gelen insan topluluğu anlamına ya da devamlılık, süreklilik anlamına gelmektedir. (Demirsipahi, 1975:229-230)

Halayların temel özelliği coşku, birlik, beraberlik ve uyum nitelikli halk oyunları olmasıdır. Anadolu'da çok geniş bir alana yayılımı olan halaylarla ilgili çeşitli temel terimler ve kavramlar bulunmaktadır. Bunlar şu şekilde açıklanabilir.

### 2.7.5.1. Temel Kavram ve Terimler

**Ağırlama:** İki ya da üç kısımlı halayların birinci kısmı.

**Halay başı:** Halayı yöneten sağ baştaki eli mendilli oyuncu, oyun lideri.

**Halay çekmek:** Sıra şeklinde dizilerek halay oynamak.

**Halay faslı:** Aynı dizide (makamda) bulunan halay ezgilerinin birbirine eklenerek peş peşe çalınıp, söylenmesi.

**Hoplatma:** Halay oyunlarının son kısmı. İki bölümlü halaylarda ikinci, üç bölümlü halaylarda üçüncü bölüm. Hızlı ve çevik bölüm.

**Omuz halayı:** Güçlü kişilerin omuzlarında ufak tipli kişileri oturarak oynadıkları tepeli halay oyunu.

**Sıktırma:** Bitlis, Malatya, Gümüşhane, Van, Hakkari yörelerinde yanlamaya verilen ad.

**Silkinme:** Sıkıntı ve büyük üzüntüyü, zavallılığı ortaya koyan halaylarda ki ilk bölümün adı. (Sivas'ta çok kullanılır)

**Tek halay:** Aynı melodi ile iki ya da üç kısım hız değiştirerek oynanan halayların tümü.

**Titretme:** Halay oyununda omuzların göğüslerin biraz öne eğilerek, sallanarak ya da oynatılmakla titreştirilmesi.

**Yeğni:** Adana ve çevresinde halayın hızlı kısmına verilen ad. Örneğin, uçayağın ağırlı ve yeğnisi.

**Yanlama:** Üç bölümlü halaylarda ikinci bölüm.

Yeldirme: Yozgat, Siirt, Sivas, Erzincan v.b. yörelerde halayların son kısmına verilen ad.

### 2.7.5.2. Bölümler

Oyunların oynanış süresi içinde ezgi, hız ve ritm yönünden var olan ayrımlara bölüm denilmektedir. Halk arasında bu bölümlerin hepsinin ayrı adlandırmaları vardır. Örneğin; ağırlama, yanlama, hoplama, hoplatma, yeldirme, yelleme, sıkırtma, silkinme, halatlama, otlama, yıldırma, ortalama, dephe, depme, tepki gibi sözcükler bu adlandırmada kullanılmaktadır. Halay oyunları üç bölümde incelenebilir. 1-Tek bölümlü halaylar

2-İki bölümlü halaylar

3-Üç bölümlü halaylar. (Demirsipahi, 1975:17-20)

### 3. ADANA HALK OYUNLARINA İLİŞKİN GENEL BİLGİLER

Oyunların adları şunlardır: Kırıkhan, Serçe, Üçayak(Bar, Adana, Ağır), Kaba(Üçlü, Yedili, Avşar kabası), Sarhoş, Halebi, Şirvani, Ceyhangaribi, Hasandağı, Yağlı kenar, Dama Vurdum Bir Tepik, Acem (Gelin alma), Lorke(Kürt Halayı), Temurağa(Temra), Sinsin, Mengi, Şenola, Pekmez, Köroğlu, Gelgel. Bunların dışında; Bağlama, Dokuzlu, Oğuzlu, Demircioğlu, Kürdali ve Depki. (Ataman 1983:10) Oymak halayı, Alay oyunu, Dipçik, Hollu halayı, Karaçor halayı, Sürek halayı ve Vezi. (And 1975:173- 174) Ayrıca; Çelebi halayı, Dephe, Horasan, Dokurcun, Kumru halayı, Çaylı, Yancak halayı, Çubuk halayı, Kilit halayı, Çoban ve Develi adlı oyunlardan söz edilmektedir. (Demirsipahi 1975:240) Bu oyunların bir kaç hariç diğerleriyle ilgili olarak alan çalışması sırasında herhangi bir bilgiye rastlanılmamıştır. Bu oyunların hangi tarihte, nerelerden derlendiği ilgili yapıtlarda belirtilmemektedir. Bu veriler ışığında bu oyunlar ile ilgili iki sav öne sürülebilir:

Birincisi; oyunların derlenmesi sırasında yanlışlık yapılmış olabilir,

ikincisi ise; oyunların derlendiği o zamandan bu tarihe kadar geçen süre içerisinde bu oyunlar yöre halkı tarafından unutulmuş olabilir. Bu olasılık birincisine oranla daha öne çıkmaktadır. Çünkü hızla gelişen teknoloji ile birlikte oluşan kitle iletişim araçlarıyla bir çok yerel değerler hızlı değişime uğramaktadır. Bir çok töre ve törenlerde bu değişimin etkileri görülmektedir. Dolayısıyla bu oyunlar geçen süreç içerisinde işlevini yitirerek terk edilmiş olabilir.

### 3.1. Adana Halk Oyunlarının Genel Özellikleri

Oyunlar ağır tempodan başlamakta, hızlanarak devam etmektedir.

Bazı oyunlar ise ağırdan başlamakta ve ağır olarak devam etmektedir.(Kabalar)

Yörede; türkölü oyunlar bulunmaktadır. Aynı oyun içerisinde birden fazla türkölü söylenebilmektedir.

Oyunları oluşturan ögeler arasında en yaygın olarak "üç adım öne-üç adım geriye yürüme" hareketi görülmektedir.

Oyunların başlangıcında ve oyun sırasında, coşku, sevinç vb. duyguları ifade eden bağırma (atmalar) bulunmaktadır.

### 3.2. Yöre Oyunlarının Özellikleri

Adana'da geleneksel halk oyunları halay ya da hala olarak adlandırılmaktadır. Burada özellikle alan çalışması sırasında elde edilen verilerin ışığında, kaynak kişileri oluşturan ikinci gruptan olan müzisyenlerin yerel ayırımlarından da söz etmek gerekmektedir. Bu müzisyenler oyunları öncelikle "halay " ve "kol" havası olmak üzere ikiye ayırmaktadırlar.

Ekibin başında yöredeki en iyi oyuncu bulunmaktadır. Bu oyuncunun isteği doğrultusunda baş oyuncu değişebilmektedir. Her köyün belli bir grubu vardır. Özellikle misafir olarak bulunulan başka köylerin düğünlerinde bu kişiler, bir ekip niteliği taşırlar. İçlerinde ki en iyi oyuncu ekibin başında oynamaktadır .

Çukurova'da insanlar tarımla uğraşmakta, yaşamlarını bu biçimde sürdürmektedirler. Özellikle 30-40 yıl öncesine bakıldığında yöre insanı için en büyük eğlence kaynağının düğünler olduğunu görülmektedir. Sosyal yaşamda farklı bir role geçişin töreni olan düğün, yöre insanının eğlence yaşamında önemli bir yer tutmaktadır. Günümüzde t.v. başta olmak üzere teknolojik değişimler bu alışkanlığı azaltmış ancak ortadan kaldıramamıştır. İlçelerde açılan birahaneler, içkili lokantalar, yöreye yakın il merkezlerinde ki gazino ve gece kulüpleri gençlerin eğlence ortamı olarak yeğledikleri yerlerdir. Bu alternatifler eğlenmek için düğün zamanını beklemeyi gereksiz kılmaktadır. Araştırmanın yapıldığı bölge de oyun kültürü açısından önemli bir nokta da içkidir. Bu nedenle kent merkezi ve kırsal alanda ki düğün ve eğlence anlayışı ile içki alışkanlığının oyunlarla bağlantısı üzerinde de durulması gerekmektedir.

Kent merkezi, bazı ilçe merkezleri ile kırsal alanda yapılan düğünler farklı özellikler taşımaktadır. Kent merkezinde geleneksel yanı sıra ancak, ulusal hatta evrensel özellikleri de bulunan düğünler yapılmaktadır. Bunun en belirgin örneği de düğünün 2-3 saatlik bir eğlence ile sona ermesi olabilir.. Bu çeşit kent düğünlerinde, batı sazlarıyla yerel oyunlar; ilgi çekici görüntüler oluşturmaktadır. Çoğu zaman lorke ezgisi ile coşan konuklar, baterinin ritmi ile çöküp- kalkarak geleneksel kültürünü yaşatmaktadır. En çok çiftetellinin oynandığı bu kent düğünlerinin yanısıra; kırsal alan düğünlerine bakıldığında ise, her şeyden önce üç günlük ya da daha uzun süreli düğünler görülmektedir. Günümüzde kırsal alanlarda ve ilçe merkezlerinde kentle bağlantılı bazı aileler tarafından, 2-3 saatlik kent düğünlerine benzer törenler yapılmaya başlanmıştır. Ancak bu tamamen ekonomik koşullar ile paralellik göstermektedir. Eğlenceye susamış bir tarım toplumundan yalnızca bir geçiş törenini yerine getirmiş olmayı amaçlayan topluma doğru kırsal kesim yaşam tarzında hızla bir değişim gözlenmektedir. Özellikle belli bölgelerde (Düziçi, Osmaniye ve Kadiri'nin bir kısmı) kesimli düğünlerin sürmesi nedeniyle daha uzun yıllar bu düğünleri görmek, yaşamak mümkün olacaktır. Genelde cuma günü öğleden sonra başlayan bu düğünlerde buluşma, görüşme, beğenme, eğlenme gibi temel nitelikler sürmektedir. Uzun süredir görüşemeyenler biraraya gelip, görüşme olanağı bulmaktadır. Ayrıca; kızlara ve oğullara eş adayları bu ortamlarda görülmektedir. Ayrıca gençler birbirlerini görme ve beğenme olanağı bulmaktadırlar. Bu eğlencenin en temel unsuru ise oyunlardır. Halaya dizilen gençler bilirler ki, düğünde herkes onları izlemektedir. Bu anlar, sevenler için aynı zamanda iletişim anıdır. Söylenen türküler, atalım atalımlar ile gençler birbirlerine ileti verirler. Genelde çekingen ve saygılı olan yöre gençleri oyuna başlamadan (halay çekmeden) önce cesaret toplamak amacıyla içki içmektedirler. İçki bazen gizli bazen de açık olarak içilmektedir. İslamiyetin yasağına rağmen içkiye bu kadar hazır bir toplumun varlığı; Türklerin İslamiyet öncesi yaşam biçimlerinin bir uzantısı olarak değerlendirilebilir. Çünkü bölge insanları Oğuz boyunun çeşitli kollarıdır.

Çoğu kez tartışmalara neden olan, düğünlerin içkili ya da içkisiz olmaları, çok fark etmemektedir. Çünkü isteyen her koşulda içmektedir. İçkili yapılan düğünlerde masalar, mezeler hazırlanmakta, etler pişirilmektedir. Yörede tercih edilen içki rakıdır. Rakı masalarının değişmez kuralı ise, davul zurnacılarla aynı masada oturup, birlikte içilmesidir. Çoğu kez sabahlara dek süren bu eğlence de yörede çok sevilen, müzisyenlerin "tarihi havalar" dedikleri Karacaoğlan, Dadaloğlu, Köroğlu türküleri, Bey Mayıl, Ali Paşa, Hurşit Bey, Kozanoğlu gibi hikayeli türküler çalınıp-söylenip oynanmaktadır. Bu tür masalarda

mutlaka çok güzel türkü söyleyen bir kişi bulunmaktadır. Bu kişi söylerken, zurna ara ezgileri çalmaktadır. Bu uygulama söyleyeni soluklandırarak, rakısından bir yudum almasını sağlamaktadır. Bu uygulama oyunun oynanması sırasında da görülmektedir. Bu uygulama ise şu şekilde gerçekleşmektedir. Öncelikle oyuna davul-zurna eşliğinde başlanmaktadır. Zurnanın türküyü bir kez çaldıktan sonra susmasıyla; türkü söylenmeye başlanılmaktadır. Bir dörtlük söylendikten sonra, davul-zurna söylenen dörtlüğü tekrar etmektedir. Bu tekrar sırasında oyun devam etmektedir. (Bu arada genelde üç ileri bir geri adım atılır) Davul ise türkü söylenirken kasnak yapmaktadır. Bu tarz günümüzde değişerek devam etmektedir. Söylenen türkülerin yerini ara sıra arabeskler, ara sıra bozlak, ara sıra da sözleri yeni ezgileri tarihsel türküler almaktadır. Söz gelimi, alan çalışması sırasında; Karaisalı'da hem seğir(bozlak) havaları hem de arabesk söyleyenilmekteydi. Kadirli ve Feke'de ki çalışmalar da ise, daha önce duyulmayan yöresel türkülere rastladı. Feke'li kaynak kişi Cemil Şençalar'ın söylediği "Fittuk fittuk" adlı oyun türküsü buna iyi bir örnek oluşturmaktadır. Kadirli'li kaynak kişi Celal Çözel'i'nin söylediği "Omor" adlı türkülü oyun ise diğer örneği oluşturmaktadır.

Bütün bu açıklamalar ışığında: Yöre kültürel yapısı içerisinde; oyunun özgür bir edim olduğu, istekleri doğrultusunda gerçekleşen bir eylem, aynı zamanda doyum sağlamak için başvurulan bir uygulama olduğu görülmektedir.

#### 4. OYUN KURAMLARI

Oyun; bedensel, psikolojik ve sosyolojik yönüyle yaşamın üretim dışında kalan zamanında gerçekleştirilen edimlerden oluşmaktadır. Bu anlamda oyunun bireysel ve toplumsal olarak içeriğinin ve işlevinin anlaşılabilmesi için farklı araştırmacılar, farklı boyutlardan yaklaşarak oyunun karmaşık yapısındaki niteliklerini anlaşılır kılmaya çalışmaktadırlar.

Çelen, oyun kuramlarını Etolojik, Biyopsikolojik, Psikoanalitik, Tarihsel-Kültürel, Bilişsel olmak üzere beş temel bölümde incelemektedir(Çelen, 1992:4-23)

Çelen'in bu sınıflandırması da Tezcan'ın yapmış olduğu sınıflandırma ile bezerlikler göstermektedir. Biz kültürel yönü daha ağır basan Tezcan'ın sınıflandırmasını baz almaktayız

Oyun tanımının özünü oluşturan biyolojik ve fizyolojik, psikolojik ve toplumsal içerikleri temel alınarak yapılan bu sınıflandırmalar ışığında oyun kuramları şunlardan oluşmaktadır.

Biyolojik ve Fizyolojik Kuramlar : Artık Enerji Kuramı,

Yaşama Hazırlık Kuramı, Taklit, Tekrar Kuramı.

Psikolojik Kuramlar: İçgüdü Kuramı, Boşalım Kuramı, Dinlenme Kuramı, Yeniden Yaratma Kuramı, Kendini İfade Kuramı.

Sosyolojik Kuramlar: Kültürde Oyun Unsuru, Toplumsal Buluş Olarak Oyun Güdüsü, Kültüre Göre Oyun Biçimleri, Yaşam Etkinliği Olarak Oyun. (Tezcan, 1954:63-73)

Üç temel ayırırda oyunun bütün nitelikleriyle anlaşılıp, anlamlandırılmasını sağlamaya yönelik bu kuramsal yaklaşımları içerik olarak incelemek oyunun toplumsal yaşamdaki yerinin daha da iyi anlaşılmasına yardımcı olacaktır. Her biri oyunun bir yönünü kapsamaması nedeniyle birbirlerini bütünler nitelik taşımaktadırlar.

#### 4.1. Biyolojik ve Fizyolojik Kuramlar

##### 4.1.1. Artık Enerji Kuramı

Bu kurama göre oyun hayvansal ruhun bir ifadesidir. Birey, saklayıp koruyamayacağı bedensel bir enerjiyle doludur. Bu kurama göre fazla enerji ya da artık enerjinin oyun yoluyla dışarıya atılması ile bireydeki bedensel gerginlik azalmaktadır.

Bu kuram, oyunu salt bedensel boşaltım aracı olarak görmektedir. Halbu ki bedensel enerji fazlası oyun dışındaki yollarla da sarf edilebilir.

Kuramın temsilcileri, Herbert Spencer ve Friedrich Von Schiller'dir. (Tezcan, 1994:64'den Sandström, 1971:159)

##### 4.1.2. Yaşama Hazırlık Kuramı

Bu kurama göre oyun, bireyin daha sonraki dönemlerde karşılaşabileceği şeylerin bir hazırlığının yapılarak deneyim kazanmasına yardımcı olmaktadır. İç güdüsel ve eğitsel deneyiminin bir parçasını oluşturmaktadır. Oyun zevk vericidir. Bu kuramın temsilcisi olan Karl Groos oyunu dört kategoride ele almaktadır. Buna göre;

1.Savaş oyunları,

2.Aşk oyunları,

3. Taklit edici ya da dramatik oyunlar,

4. Toplumsal oyun.

Groos oyunla ilgili görüşlerine Afrika kabilelerinden çeşitli örnekler vermektedir. Buna göre Afrikalı çocukların günlük yaşamlarında yetişkinlerin; avcılık, balık tutma, konut yapımı, tuzak kurma gibi edimlerini taklit etmeleri onların oyunlarını oluşturmaktadır. Ayrıca Groos, diğer toplumların çocuklarının oyunlarının ve şarkılarının ise eski törenleri, gelenekleri yansıttığını ve bunu iç güdüsel bir özelliğe sahip olduğunu söylemektedir.

Bireyin sonraki yaşamına katkıda bulunan bir unsur olarak oyunu açıklamaya çalışan bu görüş yetişkinlerin oyunları ile ilgili olarak gerekli açıklamalarda bulunmamaktadır. (Tezcan, 1994:64'den Butler, 1968:5)

#### 4.1.3. Taklit, Tekrar Kuramı

Bu görüşe göre; insan, oyun aracılığı ile atalarının yaptığı koşma, sıçrama, fırlatma v.b gibi eylemleri yenilemektedir. Oyundaki her hareket kalımsal bir temele dayanmaktadır. Birey yaşamı boyunca türünün daha önce geçirmiş olduğu gelişme seyrini geçirecektir.

Bu görüş oyundaki gelişmeyi açıklamamaktadır. Oyunun aldığı yeni biçimleri dikkate almamaktadır. Bu görüşün temsilcisi Stanley Hall'dir. (Tezcan, 1994:64'den Cole, 1975:232)

### 4.2. Psikolojik Kuramlar

#### 4.2.1. İç GÜDÜ Kuramı

Oyun tamamı ile otomatik tepki ve iç güdüsel, dürtü ve iştaha dayanmaktadır. Oyun içgüdüsel insan ve hayvanlar arasında ortaktır.

İnsan davranışlarının nekadarının içdülerin oluşturduğu konusunun tartışmalı olması bu kuramın eleştirilen yanıdır. Temsilcileri William James ve Mc Dougall'dir. (Tezcan, 1994:64'den Brighthbill, 1964:29)

#### 4.2.2. Boşalım Kuramı

Bu kurama göre oyun, bastırılmış ve zararlı olabilecek duyguların dışa vurumudur. Bir dereceye kadar artık enerji kuramı ile ilgilidir. Kuram, dinlenme özelliği gösteren oyun biçimlerini açıklamamaktadır. Şiddetli duygular altında olan bireyler, oyuna yönelmemekte



hatta daha çok oyundan kaçınma eğilimi göstermektedirler. Temsilcisi Aristotle'dir. (Tezcan, 1994:64'den Butler, 1968:5)

#### 4.2.3. Dinlenme Kuramı

Oyun işten sonra zorlama olmalsızın dinlenmek amacıyla oynanmaktadır. Zevk verici olması nedeniyle bireyler tarafından istenmekte, baskı ve gerilimlerini dindirmektedir. Kuramın temsilcisi G.T.W. Patrick; oyunu çocuğun toplumsal gelişimi ve iç güdüsel dürtüleri için bir kurtuluş olarak görmektedir.

Bu görüş, yaşamı çok ciddiye alan ve işinden hiç zevk almayan bir kimse için doyum sağlayıcı nitelik taşımaktadır. Böylece oyun, yaşamın katılıklarını, zorluklarını unutturan bir araç konumundadır. Bu özelliği ile ise yetişkinlerin oyun özelliklerini açıklamada yeterli kalırken, çocuk oyunları için yetersiz kalmaktadır. (Tezcan, 1994:64'den Brighthbill, 1964:30)

#### 4.2.4. Yeniden Yaratma Kuramı

Bu kurama göre oyun, bireyin sağlık ve gücünü yeniden kazanmak için başvurduğu bir edim olarak görülmektedir. Oyun çalışmadan sonra doğal olarak gelen ve enerjiyi tazeleyen, tekrar depolayan bir değişikliktir. Bireyler fiziksel ve zihinsel enerjilerini gidermek için ve işinden sonra dinlenmek amacıyla oyun oynamaktadırlar.

Oyunun işlevi bakımından aydınlatıcı olmasına karşın niteliği ve özellikleri bakımından değildir. Bu kuramın temsilcileri, Lord Kames ve Guts Muths'dir. (Tezcan, 1994:64'den Brighthbill, 1964:30)

#### 4.2.5. Kendini İfade Kuramı

Bu kurama göre bireyin kendisini ifade etmeye çok büyük bir gereksinimi bulunmaktadır. Oyun ile başarıya ulaşma isteklerinin doyumu, paylaşma, yaratma, kabul görme, kişiliğini ifade olanağı bulmaktadır. Bu nedenle oyun, eylem için doğal bir dürtü konumundadır.

Temsilcileri Elmer Mitchel ve Bernard Mason olan bu kurama göre insanın iş yaşamında, dinsel deneyiminde, çalışmasında, boş zamanında kendini ifade etmeyi araması bir gerçektir. Bu kuram aynı zamanda insanın evrensel isteklerini de ileri sürmektedir. Bunlar:

Yeni deneyimler isteđi, grupsal etkinliklere katılma isteđi, güvenlik isteđi, başkalarınca tanınma istemeđi ve estetik isteđidir. (Tezcan, 1994:64'den Kraus, 1971:266-267)

### 4.3. Sosyolojik Kuramlar

#### 4.3.1. Kültürde Oyun Unsuru

Homo faber ve Homo sapiens gibi insanın niteliklerini açıklayan özelliklere bir üçüncüsünü, homo ludens (oyuncu insan) kavramını ekleyen Huizinga bu kuramın temsilcisidir. Huizinga'ya göre oyun, özgür ve gönüllü, fizyolojik gereksinimler ve isteklerin dışında, olađan yaşamdan zaman ve yer bakımından ayrı oluşan bir edimdir ve insanın tüm yaşamını kapsamaktadır. Oyun özel kurallar ile denetlenir ve mutlak bir düzen gerektirir. Oyunu kendisi ahlaksal bir değere sahip olmakla birlikte iyi ya da kötü ile ilgilenmemektedir. Huizinga oyunun insanı uygarlaştırma da önemli bir işlevi olduğunu belirtmektedir. Huizinga'ya göre insan etkinliklerinin bir çođu oyun unsuru içermektedir. Söz gelimi, hukuk, bilimsel araştırma, savaş gibi iş olarak nitelendirilen insan eylemleri çeşitli oyun unsurları içermektedir. Huizinga, savaşın tarihsel olarak gelişmiş bir çeşit oyun olduğunu söylemektedir. Ona göre bir çok sporlar savaşma biçimlerinden ortaya çıkmıştır. Söz gelimi, avcılık, ata binicilik, atış, okçuluk, eskrim kökeni savaşmaya bađlı olan oyunlardandır.

Huizinga, arkaik toplumlarda sanat ve felsefenin gelişmesinde oyunun rolü olduğunu söylemektedir. Çađdaş uygarlıkta ise oyunun yavaş yavaş azaldığını söylemektedir. Örneđin; sporun tamamen ciddi bir iş konumu aldığını belirtmektedir. Oyunun yanısıra savaş durumu, çađdaş politika ya da uluslararası hukuk gibi yaşamın diđer alanlarında artık eski oyun kurallarının geçerli olmadığını ve bundan kültürlerin zararlı çıktığını belirtmektedir.

Huizinga'nın toplumsal kurumların temel unsurları olan savaş, politika, hukuk ve dinin yaşamımızdaki ciddi yeri kadar oyununla olan ilişkisini ortaya koyması oldukça önemlidir. Huizinga'nın yaşamın asıl eylemleri açısından oyun ile gelenekler ve inançlar karışımından oluşan törenleri ayırtmaması eleştirilen yönüdür. Örneđin bir tarikatın töreni; üyelerince ciddi ve etkin bir eylem, dışardan birileri için ise oyun olarak algılanmaktadır. "Saf oyun" ile "oyun rit (adet oyun)" ayırımının yapılması gerekmektedir. Ancak Huizinga'da böyle bir ayırım yoktur. (Tezcan, 1994:64'den Giddens, 1964:80-81)

#### 4.3.2. Toplumsal Buluş Olarak Oyun Güdüsü

Bu kuramın temsilcisi olan Kroeber oyun güdüsünü doğrudan doğruya toplumsal ve teknolojik buluşlara bağlamaktadır. Oyun güdüsü kavramı, teknolojik gelişmenin önemli bir sektörünü açıklamak olarak dikkate alınmaktadır. İnsan davranışı sadece özel bir çevrenin gereklerine uyum olmayıp, onun devamı için gerekli olan çevrenin biçimlendirilmesini de içine alır. Çevrenin oyunsal olarak biçimlendirilmesi, yararlılığın gerçekleşmesinin önüne geçmektedir. Bu görüşe göre insandaki oyun güdüsü, insan davranışının büyük alanlarını ve kültürün önemli başarıları olan oyunlar, sporlar, sanatta, bilimde, moda da çeşitlilik isteğini harekete geçirmektedir.

Oyunla iş arasındaki zıtlığı giderici rolü olan bu kuram oyunun niteliğinden çok rolü üzerinde durmaktadır. (Tezcan, 1994:64'den Giddens, 1964:80)

**Kültüre Göre Oyun Biçimleri:** Bu görüşe göre her kültürün karakteristik oyunlarının o kültürde işlevleri bulunmaktadır. Bu kuramın temsilcisi olan Caillios, oyunun sistematik bir çözümlemesini geliştirerek oyunu; Agon, alea, mimicry ve ilinx olarak dört temel tipe ayırmaktadır.

**Agon:** Yarışmacı etkinliklerden oluşan, katılanların beceri, dayanıklılık, bellek, güç, hüner gibi özellikler yoluyla ayrıştırılmaktadır. Agonistik oyunlar bireyler ya da takımlarca oynanabilir. Sürekli dikkat, öğrenim ve disiplin, sınırlamalar ve kurallar önceden varsayılmaktadır.

**Alea:** Şans oyunlarını kapsamaktadır. Bu nedenle kazananın becerisinden çok şansa dayanmaktadır. Söz gelimi, rulet, zarla oynanan oyunlar, piyangolar ve kağıt oyunları.

**Mimicry:** Hayali evrenin benimsenmesi temeline dayanmaktadır. Bu oyunlarda konuya inanılır ya da inandırılır. Örneğin çocukların amacı yetişkinleri taklittir. Küçük kız, ütü, yemek yapma, çamaşır gibi annesinin rolünü oynarken, erkek çocuk, asker ya da polis olduğuna inanır. Yetişkinler düzeyinde ise taklidi içine alan ve rol yapmayı gerektiren tiyatro gibi oyunlarda görülmektedir.

**İlinx:** Katılanların başlarının dönmesi ve algı dengesinin bşr an için tahribi temeline dayanan oyun türlerindedir. Pok, kasılma, korkuya kapılma gibi durumlar yaratmaktadır. Bu türden oyunlar özellikle ilkel toplumlarda dinsel danslarda ve törenlerde çok görülmektedir. Bugün ise çocuk oyunlarında hızla dönerek baş dönmesi yaratan, tahtaravalli

oyynamak ya da sallanmak gibi oyunlarda görülmektedir. Ancak yetişkinlerin bazı dansları eğlence parklarındaki bazı oyunları da bu türden oyunlardır.

Caillios, bu sınıflandırmasında oyunun niteliklerinden çok tipleri üzerinde durmaktadır. (Tezcan, 1994:64'den Caillios, 1972:17-25)

#### 4.4. Yaşam Etkinliği Olarak Oyun

Temsilcisi, L.H.Gulick olan bu görüşe göre oyun, oyunu oynayan kimsenin oynarken yaptığı şeylerden hoşlandığını, onlara karşı bir ilgi duyduğunu göstermektedir. Bu hareketin oyun ya da iş olduğunu tayin eden şey, bir kimsenin ne yaptığı değil, yaptığı şeye karşı aldığı tutum ve duyduğu histir.

Bu görüşe göre bazı edimleri oyun olarak bazılarını da birey ya da toplum için daha önemli gibi görünen edimler (iş) olarak ayırmak yersiz ve geçersiz olmaktadır. Oyun, istenilenin yapmakta serbest olduğu an gerçekleştirilebilen edimlerdir. Bir erkek çocuğunun sırtından terler akarak bütün gücü ile mağara kazmaya uğraşması gibi şeylerin hepsi oyun olabilmektedir. Yeter ki bunları yapan birey, salt istediği için yaptığını kabullenmiş olsun. Şu halde, iş ile oyun arasında hiç bir sınır bulunmamaktadır. Aralarında ki fark ise sadece tutumdur.

Yaşamın bir etkinlik ve bu etkinliğin bir oyun mu, yoksa iş mi olduğunu etkinliğin niteliği değil, etkinliği gerçekleştirenin tutumu belirlemektedir. Bu tutum o kimsenin edindiği alışkanlıkların bir sonucudur. Bir kimse için sevinç uyandıran bir edim, diğeri için sıkıcı olabilmektedir. O zaman bu edim birisi için oyun, diğeri için çalışma sayılmaktadır. Oyun, bir kimsenin herhangi etkinliğe karşı geliştirdiği tutumdan dolayı salt zevk aldığı ve doyum sağlayıcı bulunduğu için yaptığı şeydir. Bir kimse kendisine meslek olarak seçtiği işten öyle büyük zevk alır ki bu onun için oyun olur. Şu halde bir şeyin oyun olup olmadığı, yapılan şeyle değil, bireyin ona karşı aldığı tutumla belli olmaktadır. Bu kurama yöneltilen eleştiri oyunla iş arasında bir ayırım yapmamasından kaynaklanmaktadır. Çünkü bu iki edim için ayrılan zamanın niteliği farklıdır. İş, geçim, oyun ise dinlenme için gerekli iki ayrı olgudur. (Tezcan, 1994:64'den Cole, 1975:236-237)

#### 4.5. Halk Oyunlarının Yapısal Dinamikleri

Halk oyunlarına bilimsel bir yaklaşım ancak onu bütüncül bir şekilde değerlendirme yoluyla yapılabilir. Oyunun bireysel ve toplumsal işlevi, yapısı, unsurları, toplumsal örgütlenme içerisinde bir bütün olarak incelenmelidir. Oyunun sadece unsurları, salt kendisiyle ilgili değerlendirmeler, onun gerçekten yüklendiği anlamı, içeriği açıklamakta yetersiz kalmaktadır.

Oyunun sözcük anlamına bakıldığında bir çok şeyi ifade ettiği görülmektedir. Oyunun özündeki bu anlatımların yerli yerine oturtulabilmesi bütüncül yaklaşım ile irdelemeyi zorunlu kılmaktadır.

Oyun, insanlığın kullandığı evrensel dillerden bir tanesidir. Sesle ifadenin bilinmediği dönemlerde yaygın olarak kullanılan bedensel dil, sözsöz anlatımların başlaması ile daha farklı bir biçime dönüşmüştür. Düşünsel ve duyuumsal bir anlatımın yansıması olarak bir ifade biçimini oluşturmuştur. Bu simgesel anlatım; bedenın çeşitli devinimleri ile iletişimi sağlamaktadır. Duyumsallıkların ve düşünselliklerin birer izdüşümü olarak toplumsal yaşamda bir işlev yerine getirir.

Oyunu oluşturan üç temel yapısal dinamik bulunmaktadır. Bunlar; iç yapı dinamikleri, dış yapı dinamikleri, düşünsel yapı dinamikleri.

##### 4.5.1. İç Yapı Dinamikleri

Oyunun oluşumunu sağlayan müzik, motifler, hareketler, oyun ve oyun serisi ile bedenın aldığı konumlardır. Motifler oyunu oluşturan en küçük birimlerdir. Kol, ayak, yer ve alet motifleri bu yapısal dinamiklerin en küçük birimlerini oluşturmaktadırlar. Hareketler ise bu motiflerin bir araya gelmesiyle oluşmaktadır. Oyunun devinimini ve dönüşümünü sağlayan bedensel edinim ise, bu halkayı oluşturan, dinamikleri yaşamsal kılan unsurdur. Beden, motiflerin çeşitlerine göre farklı konumlar olarak ifade biçiminin oluşumunu sağlamaktadır. Ayrıca; müzik, motif, hareketten oyuna ulaşılan bütünlüğün sağlanarak oluşumun(oyunun) gerçekleştirilimi bedensel devinimin önemli etkinliğidir.

Oyunun en önemli yapısal dinamiklerinden olan müzik; ezgisel ve ritimsel iki temel öge olarak oyunu tanımlayıcı özelliğe sahiptir. Ezgi, oyunun anlamsal, düşünsel boyutu ile ilgili olarak fikir vermektedir. Hüzün, sevinç, kaygı gibi manevi düşünceleri ezgi yardımı ile anlayıp, anlamlandırabilmek olasıdır. Ezginin yerini alabilen sözlü, müziksel ifade de aynı

amaçla oyunu anlamayı sağlamaktadır. Ritm oyunun giderini ortaya koymaktadır. Oyuncunun konsantrasyonu, performansı tamamı ile ritme bağlıdır. Ezgisel ufak yanlışlar oyunda ki genel gidişi çok fazla etkilemez ancak, ritimde ki en küçük aksama oyuncuların performansını (verimini) olumsuz etkilemektedir. Bu nedenle oyunun iç yapı dinamiklerini algılamak açısından müzik(ezgi, ritm, söz) önemli bir yer tutmaktadır.

#### 4.5.2. Dış Yapı Dinamikleri

Oyunun sergilendiği alan ve izleyiciler, bunların birbiri ve iç dinamikleriyle olan bağıntıları oyunun dış yapı dinamiklerini oluşturmaktadır.

Oyunun sergilendiği alan; oyunun oynanış nedenini, oyuncuların konumlarını etkilemesi ve açıklaması bakımından önemlidir. Oyunun oynanış amacı onun yüklendiği anlam, birey-toplum bağıntılarını ortaya koymaktadır. Toplumsal yapı içerisinde oyunun yerini, toplumsal organizasyonlar aracılığı ile iletişimin nasıl sağlandığını göstermektedir. Asker yollama, düğün, grev, memur eylemi, vb. konularda oyuna yüklenen anlam, oyunun toplumsal bütünleyici özelliğini ortaya koymanın yanı sıra bir de kitlenin düşünselliklerinin yansımaları ifade etmelerini de sağlamaktadır. Geleneksel toplumsal yapı içerisinde salt eğlence işlevli gibi görünen oyunun, toplumu bir arada tutucu çimento işlevli, olmazsa olmaz diye adlandırılabilir bir iletişim mekanizması konumuna geldiği görülmektedir.

Oyunun izleyicileri, oyunu oluşturan dinamiklerin bütüncül yönünü ortaya koymaktadır. Sergilenen oyunun; neden, ne zaman, nerede sunulduğunu oyunun birey toplum ilişkisi adına toplumsal sistem içerisinde belli bir yere koymak açısından gereklidir. Toplanma amacı, oyunun izleyicilere neden sunulduğunu gösterir. Seçilen sunum yeri ve zamanı ise toplantının düzenlenmesini gerektiren olgu veya olayı kitle ile paylaşma anıdır. Toplantıya gelen bireyler iletilmek istenen iletiyi(mesajı), paylaşılmak istenen düşünceyi toplantının amacına uygun olarak edinirler. Bu oluşuma ulaşmayı ise, oyun sağlamaktadır. İzleyici oyuncu etkileşimi ile iletişim daha da anlamlı kılınmaktadır. Beğeniler çeşitli tepkilerle yansıtılmaktadır. Oyunla ilgili bu tepkilerle sosyo-psikolojik bir konum oluşmaktadır. Oyuncu ve izleyici kişisel olarak doyum almaktadır ve bunu karşıya yansıtarak iletişimin iki yönü çalıştırılmaktadır. Bu anlamda oyun manevi doyumunu sağlayıcı bir işlev daha yüklenmektedir.

### 4.5.3. Düşünsel Yapı Dinamikleri

Oyunun yapısal dinamiklerinin bir yönü de düşünsel boyuttur. Oyunla ilgili söylenceler, oyuna, oyuncuya, oynamaya ilişkin inançlar, düşünceler bu boyutun kapsamı içerisinde. İnsanın yaşamını anlamlandırma çabası, onu doğayı anlamaya itmiştir. Doğanın sırrını çözmeye çalışan insan; doğadaki oluşumları çeşitli simgelerle ifade etmiştir. Anlama ve anlamlandırma çabası bu sembolik düşün ve yaşam biçiminin oluşumunu, gelişimini sağlamaktadır.

Doğadaki her olay ve olguyu bir şekilde sembolize ederek iletişimi sağlayan düşünsel dağarcığını geliştirmeye çalışmıştır. Bu dinamikağın günümüz oyunları içerisinde var olduğunu söylemek olasıdır. Bu nedenle oyunun anlaşılması, oynandığı toplumsal yapıda ona ait düşünsel boyutların saptanmasını gerektirmektedir. Oyunun oluşumunu anlatan bir söylene, oyuna ait köken bilgilerine erişmeyi sağlayabilir.

Oyunun oynanış nedenine ait düşünceler ise; toplumsal uyumu sağlayıcı etken olarak algılanabilir.

Oyun; çalanı ,oynayanı ve izleyeni ile bir bütündür. Zaman zaman roller farklılaşabilir, ancak oyun farklılaşan bu rollere karşın oynanmaktadır. Bu koşulların toplumsal ve bireysel boyutlarını ortaya koyabilmek için oyuna ait düşünsel boyutu irdelemek gerekmektedir. İçinde yaşanan toplumu daha iyi algılama, anlama ve anlamlandırma bu şekilde daha da kolaylaşmaktadır. Oyun salt bedensel boşalma, doyum aracı olarak algılanmamalı. Bunun yanısıra toplumsal boyutlarıyla ağılandığında özünü, yapısını ve dinamiklerini bütünleyen boyutu düşünselliktir.

Varolan simgeci anlatım bu düşünsellik boyutnu ortaya koyan önemli delilleerdir. Evrenin oluşumuna, doğanın her yıl kendini yenilemesine, yıldız, ay, güneş ve diğer gökbilimsel olay ve\veya olguların anlaşılıp, yaşamla bağıntılarının kurulması simgesel düşünce yapısına dair önemli ip uçlarıdır.

## 5. ARAŞTIRMA ALANININ TANITIMI: ADANA

### 5.1. Genel Özellikleri

Bir dönemin tarım bölgesi olan, son çeyrek yüzyılın ise hem tarım hemde sanayi, ticaret ve kültür merkezi olan Adana; bu özellikleri ile ülkenin dördüncü büyük kenti konumundadır.

Tarihi, en belirgin olarak Hititler döneminde ortaya konulabilen Adana, tarih boyunca bir çekim merkezi olmuştur. Önceleri tarımın daha sonra ise tarım ile sanayinin birlikte gelişmesiyle yerleşim alanı olma açısından etkinliğini genişletmiştir. Adana'nın ekonomideki sektörler arası kaynak transferinin yoğun olarak yaşandığı çarpıcı bir özelliği bulunmaktadır. Tarımın makinalaşması ile oluşturulan kaynak birikimi uygun politikalarla sanayi kesimine aktararak, sanayininin bugünkü duruma gelmesi sağlanmıştır. Pehir coğrafi olarak dağlar ve ovaların birbirini izlediği zincirin halkaları gibidir. Heybetli ve etkileyici Toroslar ile bereket yağın, insanların yaşam umudu olan Çukurova her dönemde kendini yenileyebilen bir özelliği taşıma gururu içindedir. Güneydeki Çukurova ile kuzeydeki Yukarıova (Anavarza) Yaşar Kemal'in İnce Memed I'de bahsettiği "yağlı, ıslıl ıslıl, bire kırk, bire elli vermeye hazır, sıcacık, yumuşacık" ve insanların yüzünü güldüren, ürünü bol alanlardır. Seyhan ve Ceyhan nehirleri ise Harran'ın Fıratla olan ve yıllar süren büyük aşkını bundan yıllarca önce Çukurova ile yaşamaya başlamışlardır.

Tipik Akdeniz iklimi özellikleri taşıyan Adana; akarsu ve gölleri, bitki örtüsü, toprak yapısı ve jeolojik değerleri ile ülke içinde önemli bir yere sahiptir.

Yörükler ve Türkmenler sosyo-ekonomik yapıları ile kentin kültürel mozaiğinde etkin bir yerleri bulunmaktadır. Tarım ve sanayinin gelişmesi, ulaşım ve teknolojinin getirdiği yenilikler ile iletişim araçlarının etki sahasının genişlemesi kendine has olan yerel kültüre önemli etkide bulunmuştur. Yörük ve Türkmen kültürü, bölgenin bitki örtüsü olan makiler gibi Torosların yüksek kesimlerinde hapsolmuştur. Bunun en önemli nedenlerinden biri ise bir geçim kaynağı olarak görülen bölgenin ülkenin çeşitli kesimlerinden aldığı yoğun göç olgusudur. Geleneksel toplumsal yapının bir özelliği olan bütün değerleri beraberinde taşıma alışkanlığı, bu göç olgusu ile bölgeye taşınmış ve bir mozaik oluşmuştur. Ancak bu mozaik ekonomideki "kötü para iyi parayı kovar" şeklinde çalışmış ve içsel (Adana yöresi) kültür büyük oranda dışlanmış. Bu mozaığın bir diğer etkisi ise kentsel sürecin tamamlanamaması ve şehrin "dünyanın en büyük köyü" şeklinde nitelendirilmesidir.

Bu kentsel sürecin tamamlanmamış olması, oluşturulan sanayi politikalarından da kaynaklanmaktadır. Bu problem sadece Adana için değil, ülkenin sanayileşmiş tüm kesimleri için de söz konusudur. Bu noktadaki sorun; "sanayi gelişiminin kır toplumu üzerinde olabilecek olumsuz etkilerinden kaçınmak için sanayinin kırsal ekonomi ile bütünleşmesinin" sağlanması yönünde ki politikaların oluşturulamamasıdır. Ekonomik boyutlu bu gelişme, şehrin



kültürel dokusunda ve yaşam biçiminde önemli değişiklikler ortaya koymaktadır. Bunun ilk belirtisi iç göçtür. Yoğun göçün en önemli sonucu ise gecekondulaşmayla oluşan bir alt kültür unsuru olarak arabesk yaşam biçimini ortaya çıkarmıştır. Bu durum ise aynı bölgede yaşayan insanlar arasında, kültürel, ekonomik ve yaşam biçimi ile yaşam standardı gibi ikilikleri ortaya çıkarmaktadır. İşte bu özellikler Adana'da tipik bir şekilde yaşanmaktadır.

Şehir yaşantısına damgasını vuran bir diğer unsur ise 1973 yılında kurulan Çukurova Üniversitesi'dir. Özellikle Ziraat Fakültesi'nin katkılarıyla şehrin tarımsal üretiminde ve tarımsal sanayinin de gelişmeler elde edilmiştir. Üniversitenin diğer bir katkısı ise kent kültürüne olan etkisidir. Ayrıca bir ekonomik potansiyel olarakta değerlendirmek mümkündür. Çünkü onbeşbin civarındaki potansiyel tüketici grubunu öğrenciler oluşturmaktadır.

Hızla gelişen, metropolleşme yolunda önemli atılımlar yapan Adana'nın gelecekte daha az sorunla karşılaşması için bu konularda çeşitli önlemlerin alınması gerekmektedir.

### 5.1.1. Tarihi

Çok eski bir yerleşim bölgesi olan Adana, tarih boyunca çeşitli medeniyetlere mekan olmuştur. Tarihiyle ilgili olarak çeşitli görüşler bulunmaktadır. Pehrin ismi konusunda en önemli ip ucunu "Boğazköy Metinleri" denilen Hitit Kitabeleri'nin verdiği belirtilmektedir. Bu metinlerde şehre Uru Adania (Adana Beldesi) dendiği belirtilmektedir. Bir efsaneye göre ise şehri Uranos'un oğulları Adanos ve Saros kardeşler kurmuşlardır.

Kuruluşu efsanelere karışan Adana'nın Hititler zamanında Kizvatna krallığının bir şehri olduğunu ve bu devletin yıkılışından asırlar sonra kral Asitavanda'ya unvan verdiği görülmektedir. (Ener, 1993:15-17) Adana tarihine bakıldığında şehre damgasını vuran bir çok kralın olduğu görülmektedir. Bunların belli başlıları: Luvi Krallığı, Hitit Krallığı, Asur Krallığı, Kilikya Krallığı, Hellenistik dönem, Bizanslılar, İslam devri, Selçuklular, Mısır Türk Memluklar, Osmanlılar ve Cumhuriyet dönemi. (İl Yıllığı, 1991:25-28)

Osmanlılar döneminde de önemli bir yere sahip olan Adana, Osmanlıların son dönemi ile Cumhuriyetin ilk yıllarında yoğun bir geçiş dönemi yaşamıştır. I.Dünya Savaşı'nda Fransız işgaline uğramıştır. 1886 yılında Fransız ve İngilizler tarafından Mersin'e kadar demiryolu ile döşenmiştir. Bu ulaşım sayesinde şehrin ticaret hacmi genişlemiş, yöre insanı istihdam olanağı bulmuştur.

Kurtuluş Savaş'ında da tarih sayfalarındaki yerini alan Adana, 5 Ocak 1922'de düşmandan arındırılmıştır. Adana'nın Kurtuluş Savaş'ında ki yerini en güzel anlatan "KAÇ KAÇ" olayıdır. (Kılıç, 1993:399)

Adana tarihteki bir takım ilginç olaylara da sahne olmuştur. Bunlardan bir kaç tanesini şöyle sıralayabiliriz:

-1717'de Uzak Doğu'dan gelen kolera salgını Adana'yı sarmış ve 100.000 kişi ölmüş, 1917-18 yıllarında da kolera tekrar görülmüş, binlerce kişinin hayatını kaybetmesine neden olmuştur.

yılında Adana, olağanüstü bir kış geçirmiş ve bir ayak boyu kar ovayı kaplamıştır. Adana'nın kar gördüğü diğer yıllar ise 1919, 1947, 1954'tür.

1828 ve 1831 yıllarında Adana ve Çukurova'da büyük kıtlık ve susuzluk olmuştur. Çeşmeler dahi kurummuştur.

yılında henüz ocak ayı çıkmadan ovanın her yerinde güller açmış ve üzümler yetişmiştir.

-1925'lerde Adana nüfusunun % 35'i sıtmaya yakalanmış ve sıtma sorunu büyük boyutlara ulaşmıştır. (İl Yıllığı, 1991:36- 37)

### 5.1.2. Ekolojisi

Çeşitli anlamlarda kullanılabilen ekoloji, "insan ve diğer canlıların birbirleriyle ve çevreleriyle olan ilişkilerini inceleyen bilim dalı" olarak adlandırılmaktadır. (Berkes, 1990:13)

Tarımdan sanayiye doğru bir geçişin yaşandığı Adana'da insan-doğa ilişkileri tarisel süreç içerisinde sürekli olarak dinamik olabilmiş ve teknolojiye mümkün olduğunca ayak uydurmaya çalışmıştır. Sanayi kenti olma yolunda önemli mesafeler kateden Adana'da diğer sanayi kentlerinin yaşadığı hava kirliliği pek görülmemektedir. Ancak, bu ekolojik dengenin korunabilmesi için çevre ekonomisi ve sürdürülebilir kalkınma modellerinin zaman geçirilmeden ortaya konulması gerekmektedir.

Adana, enerji kaynakları yönünden özellikle hidroelektrik santralleri ile üretim yapma olanağına sahip bulunmaktadır. Bu konuda DPT'nin 1994 yılı Adana programına bakıldığında Seyhan- Çatalan Projesi ve Yedigöze Barajı ve HES Projesini görmekteyiz. Çukurova Elektrik ise 1952 yılında faaliyete geçmiştir ve şehir ekonomisine önemli katkıları

bulunmaktadır. Bu projelerin en önemli özelliklerinden birisi çevre-üretim ilişkisinin ekolojik anlamda bir değere sahip olmasıdır. (DPT, 1994:1)

Tarihte çeşitli savaflara sahne olan Adana esaslı olarak "Ramazanoğulları döneminde büyük imar atılımları görmüş ve şehir bayındır bir hale getirilmiştir." (Ener, 1993:174) Günümüz Adana'sında ise fiziki alt ve üst yapı kurumları önemli bir yer teşkil etmektedir. Pehrin ulaşım olanaklarını artıran demiryolu, havayolu ve karayolu önemli bir yere sahiptir. Uluslararası yolları (E-5, TEM) yüksek Torosları bir ova edasıyla geçerek, Anadolu'nun diğer bölgelerine ulaşmaktadır. Oto yolların uzunluğu 172 km. olup, E-5 devlet karayolunun uzunluğu ise 168 km'dir.

Şehirdeki yeşil alan ve parklar kentsel yaşam için önemli bir yer tutmaktadır. "Şehirdeki toplam yeşil alan miktarı 352.286 m<sup>2</sup>" yi bulmaktadır. (İl Yılığ, 1991:191) Bir tarım kenti olan Adana'da, kent ve tarım sınırları iç içe geçmiş durumdadır. Verimli tarım toprakları, plansız kentleşmeyle daraltılmaktadır. Bu şekilde oluşan sanayileşme ise aynı zamanda kirliliğe de neden olmaktadır. Söz gelimi, çimento ve kimya sektörlerindeki sanayi tesislerinin bu anlamda etkileri bulunmaktadır. (Kara, 1988:268-280)

Belediyelerin yoğun çalışmaları ile şehrin

ölçekli planı oluşturulmuştur. Bu planın gerçekleşmesi ise beş etap şeklinde düşünülmüştür." (İl Yılığ, 1991:189)

Kentsel nüfusun sürekli arttığı Adana'da; yazlar sıcak ve kurak, kışlar ise ılık ve yağışlı geçmektedir. İle düşen ortalama yağış miktarı 625 mm olup, yağışların; %51 kışın, %26'sı ilkbaharda, %18'i sonbaharda ve %5'de yazın düşmektedir. Pehrin ortalama nisbi nem oranı %66 olmakla beraber bu oran yazın %90'ın üzerine çıkmaktadır.

Adana'daki 37 yıllık ortalama sıcaklık 18.7 C°'dir. En soğuk ay ocak, en sıcak ay ağustostur. Adana'nın yüzeysel şekil yapısına bağlı olarak, iklim kısmi farklılıklar taşıyabilmektedir. Bunu en güzel örneğini yükseklerdeki ilçeler oluşturmaktadır. Örneğin Feke'de yağış oranı 930.5 mm'ye kadar çıkabilmektedir.

İki büyük akarsuyun getirdiği alüvyonlu topraklar verimli bir delta ovası oluşturmaktadır. Alüvyonlu topraklarının büyük çoğunluğu, ana materyallerinin özelliklerini yansıtan AC herizonlu genç topraklardır. (Herizon toprak tabakası, katlar demektir. Verimlilik sırasına göre üstten itibaren A, B, C... diye ayrılmaktadır. (İl Yılığ, 1991:43-46)

Şehirin en önemli ekolojik özelliği ise geçmişte bataklıklar şeklinde olan alanların zamanla çeşitli yöntemler kullanılarak bugünkü duruma getirilmiş olmasıdır. Ancak bu o kadar kolay olmamıştır. Pehir büyük sağlık sorunları yaşamış ve çok sayıda insan kaybedilmiştir. (Konuyla ilgili olarak, Bkz. Tarih bölümündeki ayrıntı ve dökümlere)

### 5.1.3. Ekonomisi

Adana ili ekonomik açıdan tarım kenti görünümündedir. Bu özelliği Adana ilinin, kurulduğu yıllara kadar gidebilmektedir. Zaman içindeki en önemli değişikliklerden bir tanesi tarımın ilkel olmaktan çıkıp, teknolojik gelişmeye paralellik göstermesidir. Tarımın verimliliği sürekli olarak artmıştır. Bir diğer önemli değişiklik ise şehirin zamanla sanayi kenti olma yönündeki hızlı atılımıdır. Ancak sanayileşmenin tarım sektörü ile doğru orantı gösterdiğini söylemek oldukça güç gözükmektedir. Tarıma dair özelliğini sürekli koruyagelen Adana,

*"ilk çalkantıyı 16. yy'da geçirmiştir. Osmanlı maliyesinin dara düşmesi bu sonucu doğurmuştur. Miri toprak sistemi uygulanan Osmanlı'da verimli topraklar devlet tarafından düşük bedelle üreticilere kiralanmaktaydı. Bu sistem, Osmanlı maliyesinin darboğaza girmesiyle tepetaklak olmuştur. Devlet üreticiden toplanacak iltizamı (götürü vergi) toplama işini açık artırma yöntemi ve peşin ödeme koşuluyla mütegalibe (zorba) olarak da tanımlanan mültezimlere ihale etti." (Yiğenoğlu, 1992:12)*

Bu değişiklik tarım üreticilerinin koşullarını ağırlaştırarak üretimi olumsuz etkilemiştir.

*"Osmanlı toprak sistemindeki ikinci değişim ise Amerikan iç savaşının başladığı yıllara rastlar. İç savaş nedeniyle pamuk üretimi durmuştur. Bu olgu Amerikan pamuğunun önemli alıcısı İngiltere ekonomisini darboğaza sokunca pamuk fiyatları birden yükselir. Bu, İngilizleri pamuk üretimi olan yerleri aramaya yönlendirir. Bu amaçla İngilizler, Mısır ve Çukurova topraklarına özel önem verirler. Bu sebeptendir ki 1860'lı yıllar Çukurova'nın altın yılı olmuştur." (Yiğenoğlu, 1992:12)*

Bu gelişmeler Adana'nın ekonomik yapısını ortaya koyması açısından oldukça önemlidir. Çünkü üretimi artan bu bölge, insan gücü açısından da potansiyel bir görünüm arz etmektedir. Bu durum, o günlerden bu güne sürekli olarak göç akımlarını besleyen bir özellik göstermiştir. Diğer bir özellikte üretim yapısındaki değişmedir.

Toprakların belirli ellerde toplanması, ülkenin önünde çözülmesi gereken ve reformu gerektiren geçmişten gelen bir sorundur. Bu olgu Osmanlı'da olduğu gibi Kutuluş Savaşı yıllarında da karşımıza çıkmaktadır. Savaş nedeniyle

"büyük toprakların el deęiřtięine tanık olmaktadır" (Yięenoęlu, 1992:12)

Cumhuriyet yıllarındaki en önemli gelişme ise çok partili rejim denemelerinin başladığı 1950'lerde köyden kente göç olgusunun yoğun olarak başlamasıdır. Adana ekonomisinin yoğun olarak etkilendięi en son olay da Körfez Krizi'dir.

Adana ilinde 1.725.300 hektar arazi bulunmaktadır. Bu alan içinde tarla olarak kullanılan kısmın payı %85 gibi yüksek bir orandır. Geri kalan ise meyve, sebze, baę ve nadas alanı olarak kullanılmaktadır. Adana'nın çeřitli büyüklüklerde 100.125 adet tarımsal işletmesi bulunmaktadır. Pehirdeki 17 ilçe ve 718 köyde toplam 103.230 çiftçi bulunmaktadır. Pehir dışından yaz aylarında gelen işçilerin sayısı ise 200.000'i bulmaktadır. (İl Yılıęı, 1991:221-222)

Tarımın gelişmiş olduęu Adana'da, tohum üretimi, fidan yetiřtirme, kimyevi gübre kullanımı ve tarımda makinalaşma oldukça yüksek düzeyde bulunmaktadır. Ayrıca tarımsal ilaçların kullanımında önemli bir yere sahiptir.

Pehir, tarıma destek veren kuruluşlar açısından da oldukça zengin bir durumdadır. T.C. Ziraat Bankası, Tarım Kredi Kooperatifleri, Türkiye Zirai Donatım Kurumu, Çukurova Tarımsal Arařtırma Enstitüsü, Zirai Mücadele Arařtırma Enstitüsü, Et ve Balık Kurumu bunların başlıcalarıdır.

Adana'nın simgesi olan pamuk, aęırlıklı olarak dünyanın üçüncü büyük entegre tesislerine sahip Çukobirlik tarafından işlenmektedir.

Adana tarımında önemli bir yer teşkil eden Çukurova Tarım İşletmesi (TİGEM), hayvancılık ve tarım üretimi konusunda oldukça büyük projeleri devreye sokmaktadır. Bunun en güzel örneęi ise "Türk ve Japon hükümetleri işbirliğinde, 1989 yılında başlayan «Deneysel-Tarımsal Geliřim Projesi» adı altında yürütölen beř yıl sürecek olan projedir.

Çukurova hayvancılık açısından da önemini ortaya koymaktadır. Kentte; büyükbaş hayvancılık, keçi ve koyunculuk, arıcılık, ipek böcekçilięi, tavukçuluk ve su ürünleri önemli yere sahiptir. Büyükbaş hayvanların sayısında bir deęişme olmamakla beraber, et ve süt verimi yüksek, saf ve melez hayvan sayılarının arttıęı gözlenmektedir. Su ürünleri üretimi 35.000 hektarlık sahaya sahiptir.

Orman sahası yönünden de hem bölge hemde Türkiye içinde önemli bir yer teşkil etmektedir. Verilere göre ilde, 718.904 hektar ormanlık alan bulunmaktadır. (İl Yıllığı, 1991:223-240)

Pehirde sanayinin gelişmesi çok partili rejim denemelerinin başladığı 1950 ve sonrasında yoğun olarak görülmektedir. Kurtuluş Savaşı yıllarında bugünkü ölçülere göre ancak atölye-imalathane sayılabilecek on kadar fabrika vardır. Bunlar; çırçır, iplik, dokuma, un ve buz fabrikalarıdır. (Yiğenoğlu, 1992:12)

Dünya ekonomisindeki ve yukarıda belirtilen gelişmeler pamuğun önemini artırmıştır. Sınai tarım ürünü olan pamuğun önem kazanması sanayinde gelişim dinamiğini oluşturmuştur. Gelişen tarıma dayalı sanayideki katma değerün yükselmesi bu yöndeki yatırımları uyarmıştır. Bu ise tarımsal alanları ellerinde tutan kesimlerin (Sabancılar, Sapmazlar, Özgürler gibi) sanayide büyümelerini ortaya çıkarmıştır. Ancak pamuk üretim alanlarının, GAP kapsamında inşa edilen Atatürk Barajı'nın, Urfa-Harran, Ceylanpınar, Suruç-Mürşitpınar ovalarını sulaması ve Dicle'den sulanacak olan Mardin Kızıltepe'ye kayacaktır. (Kara, 1988 A:90)

Adana'da imalat sanayii ağırlıklı bir yere sahiptir. İmalat sanayinde yoğunluk iplik, dokuma ve yağ sanayinde gözükmektedir.

Adana'daki imalat sanayinin belli başlıları şunlardır: İçki, gıda, tütün sanayii, dokuma, giyim eşyası, deri sanayii, orman ürünleri ve mobilya sanayii, kimya, petrol, kömür, kauçuk, plastik ve plastik ürünleri sanayii, taş ve toprağa dayalı sanayi ile metal ana sanayiidir.

Bu sanayi dalları içerisinde gıda, içki, tütün, dokuma, giyim eşyası ve deri sanayii ön sıralarda yer almaktadır. Pamuk üretim merkezi olan Adana'da özellikle tekstilin gelişmesi özel öneme sahiptir. Bu alanda; Bossa, Teksa Tekstil Sanayii, Güney Sanayi, Özbucak Mensucat, Çukobirlik Basma Fabrikası, Sümerbank İplik ve Dokuma Fabrikası önemli üretim ve istihdam sahalarıdır.

Orman ürünleri ve Mobilya Sanayii ile Metal Ana Sanayisi en az gelişme gösteren sektörler arasında yer almaktadır. (İl Yıllığı, 1991:248-257;Kara, 1982:198-201)

İldeki ticaret ve hizmet sektörleri de oldukça gelişmiştir. Ticaretteki ağırlığı tarım ürünleri oluşturmaktadır. Sınai ürünlerden olan pamuğun ilin dış ticaretinde çok önemli bir yer tuttuğunu görmekteyiz.

Adana'nın ülkenin önemli şehirleri arasında ve hızlı gelişen bir kent olduğunu gösteren önemli bir delilde DPT'nin Adana programlarında görülmektedir. Bu programların bir kaçını şöyle sıralamak mümkündür: Adana ve Osmaniye Organize Sanayi Bölgeleri, Doğu Metal İşleri Küçük Sanayi Sitesi, Yedigöze Barajı ve Hidroelektrik Santrali ile İmamoğlu Sulaması, Adana- Karataş Karyolu, Eğitim Yatırımları, Sağlık Yatırımları, İçme Suyu, Kanalizasyon ve Belediye Yatırımları, Spor yatırımları, Çukurova Üniversitesi Yatırımları belli başlı ve öncelikli olanlar olarak belirtilmektedir. (DPT Adana İli Raporu, 1993:4-16)

#### 5.1.4. Sosyal ve Kültürel Yapısı

Bir ülkenin veya bir yerel alanın sosyo kültürel yapısı, alt yapı ve üst yapı kurumlarının etkileşimi sonucu ortaya çıkmaktadır. Bir ülkenin veya bir yerel alanın tarihi, coğrafyası, nüfusu, eğitimi, ekonomik ve politik yapı ilişkileri; sosyo-kültürel dokunun oluşmasını yoğun olarak etkilemektedir.

Bu değerler aynı zamanda toplumsal dinamiği açıklamak içinde kullanılabilir. Toplumsal dinamikleri etkileyen iki temel unsur bulunmaktadır.

*"Biri insan-doğa çelişkisi, diğeri ise insan-insan çelişkisidir." (Kongar, 1985:23)*

Seyhan-Ceyhan nehirlerinin oluşturduğu delta ovası, tarih öncesinden bu güne kadar bu bölgenin çeşitli kültürlerle merkezlik yaptığı bilinmektedir. Bu şekliyle mozaik bir yapı ortaya çıkmıştır.

*"Adana kültürünü salt il sınırları ile çerçeveye almak yerine Çukurova kültürünün bir parçası olarak görmek gerekmektedir. Hititlerden Kilikyalılara, Roma-Bizans döneminden , Araplara, daha sonra da Türklere dek uzanan zengin bir kültür mirası bu toprakalarda yaşamaktadır.*

*Çeşitli kültürlerin yaşadığı bu bölgedeki yapıyı kesin çizgilerle ayırmak mümkün değildir. Burada Hitit, Bizans, Ermeni, Arap, Türk etkileri bütünleşmiş durumdadır. Çünkü bölgeyi belirleyen tarihsel güçler sık sık biçim değiştirirken, onların yarattıkları uygarlıklar tümüyle ortadan kalkmamıştır. Anadolu'nun kapıları Türklere açılınca, "1083'te Türkmenler kitleler halinde Çukurova'ya geldiler. Yerli halkın müslümanlığı benimseyerek egemen yönetimle bütünleştiği bu dönemde binlerce yılın Helen, Roma, Ermeni kültürleriyle İslam- Türk uygarlığı bir etkileşime girerken günümüzdeki kültürel yapıyı belirleyecek bir çatışma da yaşanmaktaydı. (Yurt Ansiklopedisi, 1981:137)*

Yörenin sahiplerinden sayılabilecek (Malazgirt Savaşı sonrası) Türkmen ve Yörükler, yaşam şekilleriyle ilginç bir miras yaratmışlardır. Bu mirasın en önemli özelliği ise bu oymakların yerleşik ve/veya yerleşik olmayan yaşam tarzlarının oluşturduğu birikimlerdir. Bu mirasın saf olmasında en etkin rolü Çukurova'nın tarihine adını yazdırmış olan Toroslar'dır. Geleneksel tarım toplumunun özelliklerini gösteren Adana ve yöresi, sınai tarım ürünü olan pamuğun teknoloji ile oluşturduğu kombinasyon çerçevesinde büyük değişikliğe uğramıştır.

*yy ortalarında Çukurova'da pamuk üretiminin gelişmesiyle, İngilizlerin, Fransızların, Almanların pamuk ticaretini yürütmek amacıyla kurduğu ulaşım ağı ve sanayileşme düzeni de yapısal bir değişime yol açmıştır." (Yurt Ansiklopedisi, 1981:139)*

Kentin tarımsal üretimden sınai üretime yönelmesi şehirdeki kültürel yapının tabakalaşmasını hızlandırmıştır. Yaratılan değerlerden daha çok pay alan bir kesim ile üretime emeğiyle katılan kesim arasında kültürel, yaşam biçimi şekilleri açısından bir takım farklılıklar bulunmaktadır. Bu anlamda

*"Adana'nının geleneksel niteliklerinden olan yiğitlik, cömertlik, konuk severlik v.b. unsurler, toplumsal koşullarla birlikte değişime uğramıştır. Her biri, biraz Karacaoğlan, biraz Dadaloğlu olan Adana'nın toplum yaşamına bağlılığı azalan bir seyir izlemiştir." (Yurt Ansiklopedisi, 1981:139)*

Adana'nın değişen bu sosyal normlarının etkisi kendini eğlence anlayışında da göstermektedir. «Adanalılık Allah'ın adamıyık, gündüz pamuk toplatırık, gece karı oynatırık» deyiminde de dile gelen gazino ve pavyon türü eğlence anlayışı, özellikle bir kesimin eğlence anlayışını ortaya koymaktadır. Deyimin ortaya çıkardığı gibi pamuğun getirdiği zenginlik yaşamı etkilemiştir.

*"Adana'nın 1950-1970 arasındaki sanayileşmesi, ticaretin hızlanması ve makineli tarıma geçiş, yüzlerce yıllık yapıda köklü değişimlere neden olmuştur. Kentte; giyim-kuşam, beslenme, inaçlar v.b. geleneksel unsurler çağdaş biçimler almaya başlamıştır." (Yurt Ansiklopedisi, 1981:139)*

Burada da görüldüğü gibi insan-doğa çelişkisi insan lehine dönüştükçe yapısal değişikliklerin hızla arttığı gözlenmektedir.

Adana insanının yaşama biçimini etkileyen önemli bir faktör ise iklim koşullarının özellikle yaz aylarındaki bunaltıcı etkisidir. Bu olgu, insanların yazın ve kışın olmak üzere iki



yerleşim yeri edinmelerine neden olmaktadır. Adana'luların büyük çoğunluğu yazın nemli ve boğucu sıcağında yaylalara gitmektedir.

#### 5.1.4.1. Yaşam Biçimi

Eski gelenek ve göreneklerin büyük oranda değiştiği görülmektedir. Düğün törenlerinin, doğum ve ölümle ilgili gelenekler değişim göstermektedir. Özellikle kent merkezinde düğünler, düğün salonları ve lüks otellerde yapılmaktadır. Eskiden yaylaya çıkan Adanalılar şimdilerde yaylanın yanısıra denize gitmeyi de tercih etmektedir.

Eğlence anlayışında şehir iki kısımdan oluşmaktadır. Yeni nesil ve sanayici-iş adamları; beş yıldızlı oteller ve bar, pub, disko gibi yerleri tercih ederken, bir iki nesil öncesi; gazino ve pavyon geleneğini sürdürmektedir. Adana'daki diğer eğlence biçimi ise hafta sonları baraj ve DSİ'ye ait alanlarda kebab pişirerek piknik yapmaktadır.

Adana denildiğinde akla ilk gelen yemek türü Adana Kebab'tır. Hemen her semtin köşesinde bir tablacı sizin damak tadınıza hizmet vermek için bekler gibidir. Hele kebabla birlikte verilen garnitürlerin (maydanoz, ezme, salata, nane, tere, biber soğan) görünümü iştahınızı açmaktadır. Humus, Yüzük Çorbası, Palgam, tatlılar Adana'nın yiyecek ve içecek kültürünün temel unsurleridir. Yemek kültürünün bir diğer ürünü ise bicidir.

Zaman içinde değişime uğrayan giyim-kuşam çağdaş çizgisini Türkiye pazarına hitab eden büyük mağazalar aracılığı ile yakalamaktadır. YKM, Ender, Çetinkaya, Beymen v.b. bunlardan sadece bir kaç tanesidir.

Adana'daki sosyal ve kültürel yapı, üretim araçlarının ilişkisi çerçevesinde dinamik bir yapı arz etmektedir.

#### 5.1.4.2. Nüfus Yapısı: Etnik Özelliklere Tarihsel Bakış

*"Çukurova, tarihi devirlerde insanların yerleşmesi ve ekonomik faaliyetlerini sürdürmesi için uygun bir alan olmuştur. Çünkü, bu verimli ova, çeşitli tarım ürünleri için elverişli bir iklim ve Toros dağlarından inen akarsuların oluşturduğu alüvyon topraklara sahiptir. Ayrıca, bir taraftan İç Anadolu ile Güneydoğu Anadolu ve Mezopotamya, diğer taraftan Suriye üzerinden Akdeniz'in doğu kıyıları arasında, önemli bir geçit noktasında bulunmaktadır. Ovanın denize ulaşımına uygun bir kıyı şeridine sahip oluşu ve Akdeniz'in diğer bölgeleri ile kolay ilişki kurabilmesi, önemini*

*biraz daha artırmaktadır. Adana, Çukurova olarak adlandırılan alanın merkezinde yer almaktadır. Bu nedenle Çukurova'ya ilişkin verilecek bilgiler Adana'yıda kapsamaktadır.*

*İlkçağda Arzava ve Kizvatna krallıklarından sonra bölgeye hakim olan Hitit'ler zamanında, tarımda büyük gelişme olmuştur. Çukurova'nın nüfuslanmasında en önemli girişim Romalıların bölgeye gelmesiyle başlamıştır. Bu dönemde bir gıda ve giyim ambarı haline gelen Çukurova'da bir çok sulama tesisi kurulmuş, önemli yerleşme merkezleri arasında düzenli yollar ve akarsular üzerinde köprüler yapılmıştır. (Ener, 1964:82-90)*

Çukurova kentlerinden Adana, Mersin, Karataş, Misis, Yumurtalık Akdeniz ticaretinde önem kazanmış ve kısa zamanda büyümüşlerdir. Bu parlak dönem Bizanslıların ilk zamanlarında da sürmüştür.

Arapların ovayı ele geçirmesinden (VIII. y.y'ın başı), Osmanlıların Anadolu'da kesin egemenlik kurmasına kadar (XV. y.y.), Çukurova daha önce olduğu gibi, sayısız savaflara sahne olmuştur. Bu savaflar önce Araplarla Bizanslılar, daha sonra Selçuklu, Osmanlı Türkleri ile Bizanslılar ve Ermeniler arasında yapılmıştır. Kudüs yolu üzerinde bulunan ve stratejik bir öneme sahip olan bu ova, bir kaç defa el değiştirmiş ve halk savaflar nedeniyle büyük sıkıntılar çekmiştir.

Çukurova'nın Orta Asya Türkleri tarafından nüfuslanması, Arapların VIII. yüzyıl sonlarında bölgeyi ele geçirmesinden sonra, göçebe topluluklar şeklinde olmuştur. Abbasi idarecileri, Selçukluların baskısı sonucu batıya doğru itilen Horasan Türklerinin ovaya yerleşmesini kolaylaştırmışlardır. Ceyhan nehri boyu ve Anavarza kalesi çevresi Horasan Türkleri tarafından nüfuslanmıştır. Aynı dönemde Adana'nın batı kısmını da Horasan Türkleri ele geçirerek yerleşmişlerdir. Anadolu Selçukluları döneminde de (1081-1083) doğudan gelen Türkler ovayı nüfuslandırmaya devam etmişlerdir.

Selçuklular döneminde bölgede aynı zamanda bir de Ermeni karallığının kurulduğu görülüyor. Bu krallığın hakimiyeti Yukarıova'da Ceyhan nehri batısında kalan alanı kapsamaktadır. Adana, Misis ve Tarsus'un işgalinden sonra ise bu kentlerin çevresine yayılmaktaydı. Kır kesminde karışık bir yapıya sahip olan Ermeni nüfusu daha çok ovanın ticaret kentlerinde yerleşmiş bulunmaktaydı. Ermeni krallığının zayıf dönemlerinde Moğollar önünden batıya göç eden Ramazan, Kınık, Bayındır, Salur, İğdır, Varsak, Gündüz ve Avşar

kabilelerinden oluşan göçebe Türk dalgaları, Memlûklerin yardımıyla, Mersin, İskenderun arasında kalan ovaya yerleştirilmiştir. Bu Türk kabileleri yerleştikleri yörelere kendi adlarını vermişlerdir. Yüreğir ovası Ramazanoğulları aşiretinin adını almıştır. Kınık aşireti tamamen Ceyhan ovasına yerleşmiştir. Gündüz ve Avşarlar Misis çevresine, Kuştimur aşireti ise Tarsus ovasına yerleşmiştir.

Gerçekte Çukurova nüfusunun gelişmesi kısa bir dönemde olmamıştır. Ova nüfusunun yapısındaki değişiklikler uzun bir sürecin sonucudur. Asırlar boyunca Türk göçebeler aralıksız Çukurova'ya gelerek yerleşmişler, buna karşın Yunanlılar, Ermeniler ve diğer azınlıklar ovayı terketmişlerdir. Genellikle kent nüfusunu etkileyen bu göçlerin oluşmasında savaşların rolü büyüktür. Bundan başka bölgede görülen ekonomik ve ticari bunalımlar da daha çok azınlık nüfusunun azalmasına neden olmuştur.

yüzyılın başlarından sonra Osmanlı yönetimi bölgedeki göçebe toplulukları yerleşmeye zorlamış ve yerleşik yaşam biçimi yeniden egemen kılmak istenmiştir. Bu girişimlerin en önemlilerinden biri 1864 yılında Osmaniye, Kadirli ve Kozan yörelerinde çıkan isyanları bastırmak için görevlendirilen Derviş Paşa tarafından gerçekleştirilmiştir. İsyancılar bastırıldıktan sonra, bu kentler asker ve iskân edilen halkın işbirliği ile yeniden kurulmuştur. Sayısal bilgilere sahip olmamakla birlikte, Kavalalı Mehmet Ali Paşa'nın oğlu İbrahim Paşa'nın, Delta ovasında üretilen ticarete dönük tarım ürünlerini geliştirmek için; Adana, Tarsus ve Mersin çevresine 1838 yılında Mısır'lı Arap göçmenleri (Fellah) getirterek yerleştirdiğini biliyoruz. Daha sonra 1864 yılında Kırım'dan, 1878'de ise Balkanlar'dan gelen göçmenler genellikle kırsal kesime yerleştirilmiştir. Ovaya sonradan gelen topluluklar, nüfuslanmaya olduğu kadar, yaşam biçiminin değişmesinde de etkili olmuşlardır.

Gerçek anlamda nüfus sayımı 1927 yılında gerçekleştirilebilmiştir. Bu tarihten önce Çukurova nüfusu konusunda genel bilgileri, Osmanlı İmparatorluğu döneminde XIV. yüzyıldan sonra muntazam bir şekilde tutulan «Arazi Tahrir Defter»inden öğreniyoruz. Ayrıca değişik dönemlerde yöreyi gezen Türk ve Batılı gezginlerin verdiği bilgileri değerlendirmek ve yaptıkları nüfus tahminlerini yorumlamak durumundayız.

Arazi Tahrir Defterinin kayıtları bir tarafa bırakılırsa, Çukurova'da bulunan önemli idare merkezlerinin hane sayıları hakkında ilk bilgileri 1831 yılında Osmanlı İmparatorluğu'nda yapılan ilk nüfus sayımında bulmak mümkündür. Bu kaynağa göre Adana ve Tarsus Sancaklarında 28.098 hane bulunmaktadır. Çukurova nüfusu hakkında bir fikir vermesi için,

bir hane 6 kiři kabul edilerek, toplam hane sayısı 6 ile arpılmış ve söz konusu sancaklarda 1831 yılında 168.588 kiřinin yařandığı saptanmıştır. Osmanlı İmparatorluğu Döneminde Yapılan İlk Nüfus Sayımına Göre ukurova ve evresi Nüfusu: (1831)

<u>Hane Sayısı</u>	<u>Toplam Nüfusu</u>	
Adana Sancağı	11.489	68.934
Tarsus Sancağı	16.098	99.654
-----	-----	
	168.588	

(Kara, 1989:115-119) 1927 yılındaki sayım verilerine göre, Adana ilinin nüfusu, köylerde 145.709 ve şehirde 82.026 ile toplam 227.735'tir. Bu veriler ışığında belirtilebilecek en önemli husus tarımla uğrařan kırsal kesmin açık bir fazlalığının görülmesidir. Yıllar itibarı ile sürekli bir artış gösteren nüfus sayısı, genel olarak Türkiye ortalamasının üzerinde olmuştur. Bunun tek istinası 1940 yılındaki -4.14'lük artış hızı ile Türkiye ortalamasının çok altında olmasıdır.

Nüfus artışının düzenli bir trend oluşturması "sanayileşme ile beraber; 1954 yılında baraj gölünün oluşturulması ve istimlak edilen köy arazilerindeki köylülerin Adana'ya göçü, 1973 yılında ukurova Üniversitesi'nin hizmete, 1975 yılında da E-5 karayolunun kullanıma açılması" gibi daha bir çok faktöre bağılıdır.

Nüfusun okur-yazarlık oranı yıllar itibarıyla sürekli artış göstermiştir. 1975 yılında okur yazar oranı %18.18 iken son sayımda bu oran %76.77 gibi bir değere ulaşmaktadır. 1973 yılında ukurova Üniversitesi'nin açılması eğitimdeki gelişmeyi hızlandırmıştır.

İstihdam yapısı açısından bakıldığında, ilin nüfusu diğer büyük kentlerle başa baş bir görünüm arz etmektedir. "İldeki toplam çalışan sayısı 589.782 kişidir. Bunlardan 400.742'sini erkek, 189.035'ni kadın nüfusu oluşturmaktadır. (İl Yılığı, 1981:50-53) Nüfusun istihdam dağılımında kadınların hemen hemen erkek çalışan nüfusun yarısı olması; hem toplumsal yapıdaki oluşumu açıklamakta hem de kütleli üretim için kadın nüfusun etkin bir şekilde kullanıldığını göstermektedir.

Güneydoğu Anadolu Bölgesi'ndeki terör hareketi buradaki nüfusun Çukurova bölgesine kaymasında etkin rol oynamıştır. Bu bağlamda özellikle 1985 yılında büyük göçler görülmemiştir.

## 6. ARAŞTIRMANIN YÖNTEMİ

### 6.1. Bilimsel Yöntem

Yöntem sözcük anlamı olarak incelendiğinde;

*«Bir amaca erişmek için izlenen, tutulan yol, usul, sistem.»*

*«Bilimde belli bir sonuca erişmek için, bir plana göre izlenen yol, metod.»*

tanımlarına rastlanılmaktadır. (Türkçe sözlük, TDK, 2.cilt, s.1643)

Çeşitli bilimci ve araştırmacılar ise yöneme şöyle yaklaşmakta ve tanımlamaktadırlar:

Yöntem bir araştırma ve incelemede kullanılan işlemlerin oluşturduğu bir bütündür. Bu işlemlerin eylemsel ve zihinsel yönleri vardır. Gözlem, deney,ölçme gibi işlemler eylemseldir. Hipotez teori kurma, bunlardan gözlenebilir sonuçlar çıkarma ve bu sonuçlardan tekrar olgulara dönerek test etme gibi işlemlerde zihinsel, yani kavramsaldır. (Beşikçi, 1991:13)

Yöntem, bir amaca varmak için bir düzene göre izlenen yol demektir. (Kongar, 1978:37)

Yöntem, bir amaca göre akıl yürütmektir diyen Doğan Ergun, bir başka yapıtında da; soyut bir tutum olan yöntemi somutlaştıran, araştırma teknikleridir demektedir. Bu teknik ile yöntem ilişkisini açıklamak açısından da oldukça önemli bir tanımlamadır. (Ergun, 1982:58)

Araştırma yöntemi,araştırmanın amacını gerçekleştirebilmek için kullandığı genel yaklaşımdır. Araştırma tekniği ise, araştırma yönteminin gerçekleştirilebilmesi için kullanılan bilgi toplama aracıdır. (Kağıtçıbaşı, 1979:30)

Bilimsel yöntem deyimi, en dar anlamıyla; bir hipotezin önerilmesi, doğrulanmaya tabi tutulması, sonuçların tahlili ve açıklanması evrenini içerir. Bu anlamda yöntem evrenseldir. Yöntem teknik ilişkisini biraz açarak bu konuda yapılan hatalara dikkat çekmek gerekmektedir.

Yöntem, ulaşılmak istenen sonuca varmak için kullanılacak akıl yürütme, sistematik düşünmedir. Teknik ise, sonuca ulaşmayı sağlayıcı araçlardır. Gözlem tekniği, anket tekniği, görüşme tekniği gibi kavramların bu yanlış kullanımı gözardı edilmemelidir. Örneğin tümdengelim ve tümevarım bir yöntemdir. Ruşen Keleş toplum bilimde Araştırma ve Yöntem adlı yapıtında bu konuda şöyle demektedir.

*«19.yüzyıla egemen olan düşünce biçimi, gerçeklere yalnız akıl yordamı ile ulaşılabileceği kanısına dayanmıştır. Bu akılcı(rasyonalist) yaklaşıma göre, iyi bir bilim adamı ve araştırmacı olmak için, sağlam bir kafâ yapısına sahip olmak, gerekli ve yeterlidir. Kendini dört duvar arasına kapatan, yaşamdan kopmuş, fil dişi kuleler arasında ki bilim adamı, akli yardımıyla ortaya koyacağı genel kuralları, özel durumlara ve olaylara uygulayabilir. Kısacası, bu akıllı bilim adamı tipinin kullandığı başlıca yöntem, tümdengelim (deduction)dir.*

*İçinde bulunduğumuz yüzyılın, en çok başvurulan araştırma yöntemi, uygulamalı AMPİRİK yöntemdir. Bu yaklaşımda temel düşünce, tek tek olaylardan, verilerden hareket ederek, genel kurallara yasalara varmaktır. Bunun için tek tek olaylar incelendikten sonra, onların ortak, birbirine benzer özelliklerinden de yararlanarak genellemeler yapmakta gerekmektedir. Genel yasalara en çok bu genellemeler sayesinde varılabilir. İnsan aklını,gözlemin ve deneylerin ışığı altında sınavdan geçiren bu yaklaşım, tümevarım (induction) yöntemidir.» (Keleş, 1976:VII-VIII)*

Durkheim'in yaklaşımına baktığımızda ise, toplumsal olayları iki şekilde değerlendirdiği görülmektedir.

-Olayı yaptıran neden ve yaptığı görev (fonksiyon)

Ona göre açıklama nedensel yasaları belirtmektedir. Önce nedensel çözümleme gelir. Durkheim için yöntemin temel ögesi nedensel açıklamadır ve toplumsal olgunun belirtken nedeni önceki olgularda aranmalıdır. Sosyoloji, doğa bilimlerinden biri olduğu için onların özgül yöntemi yani deneysel yöntem sosyolojiye de uygulanmalıdır. Deneysel bilimlerin yollarından sosyoloji ancak birlikte bulunan değişikliklerin araştırılmasından yararlanmaktadır. Çünkü sosyoloji gözlem yapabilmekte, ancak tüm toplum üzerinde deney yapamamaktadır. Örneğin; intiharlar-boşanmalar, intiharlar-doğum oranı. Burada bağımlı değişken intihardır; bağımsız değişkenler ise, boşanma ve doğum oranıdır. Birlikte bulunmanın araştırılması değişik toplumlarda yapılırsa, burada ki başvurma deneysel yöntemin, tümevarımcı

çözümlemenin başvurması gibidir. Durkheim için doğa bilimlerindeki bütün yollardan sosyolojide yararlanılmamasına karşın sosyolojik yöntem deneysel yöntemdir.

Bilimsel yöntemin temelini, eldeki verilerin gerçeğe uygun olup olmadığını irdeleme aşaması belirlemektedir. Bu aşama aslında varsayımlardan , kuramlardan kanunlara geçiş aşamasıdır.

Bir konunun bilimselliği, genellikle iki ölçüte göre ortaya çıkar. Birincisi sistematik bir bilgi gövdesi yaratması, yani belli kanunlara ulaşmasıdır. İkincisi ise; bu bilgi gövdesini elde ederken bilimsel yöntemi kullanmasıdır. Yani kanunlarını gözlem, varsayım, test ve genellemeler yoluyla ortaya koymasıdır.

Bilimsel yöntem, yalnız eldeki verileri gerçekle irdeleme değildir. Çünkü gerçek olup olmadığı irdelenecek nitelikte ve sayıda üretmek de bilimin işidir.Bu iş ise, belli bir yaklaşıma ya da kuramsal çerçeveye sahip olmayı gerektirmektedir.(Kongar, 1978 ; 28:37)

Her bilim dalı, incelediği konuyu daha iyi anlayabilmek için modeller kullanmaktadır.

Model, genellikle aralarında ki sistematik bağıntı sonucu bir bütün oluşturan, çevreden soyutlanmış unsurler ya da kurallar bütünü olarak tanımlanmaktadır. (Kongar, 1978;36)

Model ve yaklaşım aynı anlamda olmakla birlikte, birbirinin yerine kullanılan terimlerdir. Çünkü her yaklaşım belli bir modele dayanmakta, ya da her modelin bir yaklaşımı blunmaktadır.Her yaklaşım, incelediği konuyu belli açıdan ele almaktadır.Bu "belli açı" terimi ise o konu hakkında, araştırmacının bazı sayılılara (assumptions) sahip olduğunu göstermektedir. İşte bu sayılıların sistematik bütünü modeli oluşturmaktadır. (Kongar, 1978:38-39)

Bir model, bir olay ve/veya olgunun açıklanması için yeterli olmayabilir. Ancak her model, toplumsal gerçeğin bir kısmını açıklamaktadır.

*«Her ne kadar model ve yaklaşımlar çok çeşitli ise de, toplumsal bilimlerin yöntemi tektir. Bu daha önce da belirtilen bilimsel yöntemdir. Gözlem, varsayım, test etme ve genellemelere ulaşma şeklinde kullanılan bu yöntem evrenseldir.*

*Teknikler ise, toplumsal bilimlerde gözlem ya da test etme için kullanılmaktadır.*

*Bu farklı terimler genellikle yanlış olarak ve birbirlerinin yerine kullanılmaktadır.(...)Örneğin; Marksist yöntem, diyalektik yöntem, fonksiyonal yöntem yukarıda ki tanıma göre yanlıştır. Marksizm, fonksiyonalizm ve diyalektik yöntem*

*değil yaklaşım ya da modeldir. Bunlara dayalı olarak yapılan arařtırmalar gene bilimsel yöntemi kullanmaktadır. Fakat bu bilimsel yöntem, kullanılan model ya da yaklaşımın fonksiyonel ya da diyalektik olduğuna göre, toplumsal gerçeđi belli açılardan ele almakta ve belli niteliklere göre yorumlamaktadır.»(Kongar, 1985:39)*

Konuyu biraz daha açalım.Kuram, yöntem ve teknik konusuna Dođan Ergun, Tarih ve Sosyoloji adlı yapıtında řu şekilde yaklaşmaktadır:

Kuram "ne" ve "nedir"i tanımlamakta, yöntem ise «nasıl»a yanıt vermektedir. Belli bir amaca göre arařtırma planıdır. Düşünsel bir tutumdur. Bir bilimsel çalışmanın amacına ulaşmasını sağlayan zihinsel tutumlar, düşünsel girişimlerdir. Arařtırma konusunu anlaşılır kılmaktadır. Yöntem bir amaca göre arařtırma planı olduğunda, teknikler bu amaca ulaşmak için gerekli araçlardır.

Bir arařtırma olguları kurmak ya da yerleřtirmek, onları çözümlmek ve varsayımları dođrulamak için yapılan işlemlere teknik denilmektedir. Soyut bir tutum olan yöntemi somutlařtıran arařtırma tekniđidir. Tek yöntem, çok teknik kullanılabilir. En kesin ve bilimsel yöntem nesnel gerçeđi en çok yansıtan yöntemdir. (Ergun, 1973:52-53)

Bu nokta da Dođan Ergun, Tarih ve Toplum adlı yapıtında ki bu düşüncesinden farklı olarak Yöntemi Bulmak adlı yapıtında daha farklı düşünceler ortaya koymaktadır.

«Yöntem bilimin temelidir. Birden fazla yöntem olduğuna göre, hangi yöntem bilimin temelidir. Ya da hangi yöntem hangi bilimin temelidir sorusuna bulunacak cevap, yine felsefede aranacaktır.»(Ergun, 1993:16)

Bu yaklaşımı ile Ergun yöntemin özünü felsefeye ya da felsefi inanca dayandırmaktadır. Bu inanç ise, yöntemin özünü oluşturur demektir. Bunu řu örnekle açıklamaktadır. Felsefi tündengelim inancına bađlı olan diyalektik yöntemin özü, bütünlük kavramıdır. Felsefi tümevarım inancına bađlı deneysel yöntemin özü ise; gözlemdir. Diyalektik yöntem, somut tavır olarak uygulanmak istenirken, bütünlük kavramının açıklayıcılığına inanılmıř olunacaktır. Ya da böyle bir felsefi inancı olanlar ve bu inançla yetinenler, diyalektik yöntemi uygulamak isteyeceklerdir. Konuyu bir örnekle daha açan Ergun, işlevsel yöntem, somut bir tavır olarak uygulanmak istenirken, nedenlerin bulunmasının zorunluluđuna inanılmıř olunacaktır. Ya da böyle bir inancı olanlar ve bu inançla yatinenler, işlevsel yöntemi uygulamak isteyeceklerdir. (Ergun, 1993:16-19)



Burada Kongar'ın yaklaşımı ya da model olarak adlandırdığı düşünselliğin, Ergun'da yönetime dönüştüğü görülmektedir. Bu ayrılığın yanında en önemli diğer unsur ise, yöntemin tekliği ya da çokluğu konusudur. Kongar, yöntemin tek olacağını vurgularken, Ergun; son yapıtında birden fazla yöntemin olabileceğinden söz etmektedir. Kuşkusuz Kongar ve Ergun'un yaklaşımları, düşünceleri berraklaştırmak yerine bulandırmaktadır. Bu bulanıklığın giderilmesi gerekmektedir. Burada vurgulanmak istenilen nokta; Kongar'ın yaklaşımlar ya da modeller dediği kuramların, Ergun'un yöntemin özü dediği; felsefi inançtan başka bir şey olmadığıdır. Bu bağlamda «BİLİMSEL YÖNTEM» yol gösterici tekniklerin kullanımında, varsayımların oluşturulmasında oldukça önemlidir. Bilimsel yöntemi besleyen kuramlar, yaklaşımlar, modeller ve çeşitli felsefi inançlar, konunun işlenmesini kolaylaştırmaktadır. Araştırılan konunun özelliğine ve/veya araştırmacının, düşüncesine göre bu yaklaşımlardan, kuramlardan biri ya da bir kaçını bir arada kullanılarak sonuç elde edilebilmektedir. Karmaşık kültürel unsurlar ancak bu şekilde anlaşılabilir kılınmaktadır. Bu yaklaşımlar ise konunun detaylandırılarak, usa vurulmasında temel oluşturmaktadır. Evrimcilik, işlevselcilik, yapısalcilik, diyalektikçilik gibi felsefi inançlardan yararlanarak sağlıklı ve sistematik çözümler yapılabilir.

## 6.2. Amaç

Yapılan araştırma ve derlemelerin sonra ki araştırmacıların çalışmalarında kullanabilmesi, okuyucuların bulunan malzemenin yapısını, işlevini ve tarihsel gelişimini görebilmesi açısından yöntem önemlidir. Genelde Türk Halk oyunları, özellikle de Adana Halk oyunları ile ilgili yukarıda söz edilen çalışmaların hangi kuramsal çerçeve ile yapıldığının; yönteminin belirtilmemesi bu çalışmaların eksikliğini oluşturmaktadır.

Bilimsel yöntem kullanılarak elde edilen malzemenin değerlendirilmesi, toplum yararına kullanımı, ilgili kişilerin bu bilgilerin doğru ve yansız derlenip, araştırıldığına inanması ile olanaklıdır. Bu ise yapılan araştırmanın her aşamasını kademe kademe anlatmakla olasıdır ki, bu durum bilimsel yöntemin temel unsurlerindedir.

Bu çalışmada, bilimsel araştırma yöntem ve teknikleri kullanılarak bölgesel alan araştırması ile elde edilecek verilerin sistematik analizi yapılmaktadır. Bunun yanı sıra; Adana Halk oyunlarının gelişiminde, yapısal-ışlevsel ve tarihsel gelişim yörenin kültürel özellikleri ile ilişkilendirilmektedir. Ekolojik, ticari, sosyal ve kültürel etkilerle oluşan Adana Halk

oyunlarının geleneksel yaşam içinde, gelişen teknolojik değişimler de göz önünde bulundurularak irdelemeleri yapılmaktadır.

### 6.3. Problem

Yurdumuzda, halk oyunları ile derleme, araştırma ve incelemelerle ilgili çok uzun yıllardan beri süren kuramsal bir boşluk bulunmaktadır. Halk bilimsel çalışmaların çoğu, özellikle Halk Oyunları ile ilgili araştırma, derleme, ve incelemelerin bilimsel yöntem ve teknikler kullanılmadan yapıldıkları görülmektedir. Bu kuramsal boşluğun doldurularak, alanımızda yapılacak çalışmaların bilimsel niteliğinin oluşturulması gerekmektedir. Ülkemizde 1929-1989 yılına kadar halk oyunları ile ilgili yayımlanan kitap sayısı "34", makele sayısı ise; "960" dır. (Şenol 1989;1-138) Bu makalelerin dayanağı olan derlemeler yapılırken, bilimsel yöntem ve tekniklerin kullanılmadığı görülmektedir. Yapılan çalışmaların çoğu belli bir bölge kültürü ile ilgili genellemelere gittiği halde; o yöre özelliklerini temsil edebilme kriteri olan yeterli örneklem sayısının dahi gözününe alınmadığı görülmektedir.

Bilimsel yöntemin temel unsuru olan bu çalışmadan yoksun gerçekleştirilen derleme, araştırma ve incelemelerin o yöre kültürü ile ilgili genellemelerinin geçerliği ve temsil yeteneği tartışmalı kılmaktadır.

Bu konudaki çalışmalar incelendiğinde; sadece bilimsel yöntem kullanılmadan yapılan araştırma eksikliği değil, bu konuda yapılan tüm çalışmaların dahi çok sınırlı olduğu ve bu alanın kısırlığının giderilmesi gereği açıktır.

Bu çalışmada bölge ile ilgili yapılan yazılı kaynak taramasında şu çalışmalara rastlanılmıştır: \* ODTÜ-THBT tarafından yapılan Kozan ve çevresi halk oyunları araştırması, \* MEB-GHGM arşivindeki: Adana Büyükşehir Belediye Konservatuvarı; Adana yöresi deyiş ve düzenlemeler, Adana Halk Eğitim Merkezi; Adana halk oyunları araştırma raporu, Adana Karşıyaka Lisesi; Adana halk oyunları araştırması, Adana Kız Lisesi; Adana halk bilim incelemesi, Adana Kültür ve Turizm Müdürlüğü; Adana ve yöresi halk oyunları araştırması, Adana Motor Meslek, Teknik Lisesi; Adana folkloru, Adana Necmiye Coşkun Tuncel İlkokulu; Adana yöresi halk oyunları araştırması, Adana Özel Ayas Lisesi; Adana halk oyunları araştırması.

Bu incelemelerin hiç biri yayınlanmamıştır. Adana halk oyunları ile ilgili yazılı kaynak ise, 1967 yılında yayınlanan il yıllığında görülmektedir. Birbirinin devamı niteliğindeki bu çalışmaların dışında konumuzla ilgili başkaca çalışmalara rastlanılmamıştır.

#### 6.4. Araştırma Tekniklerinin Seçimi

Bu çalışma alan araştırması ile gerçekleştirilmiştir.

*"Öteki sosyal bilimlerde olduğu gibi Halk Bilimsel araştırma ve çalışmalarda da seçilen konuya ilişkin özgün ve güvenilir bilgiler elde etmek, derlemek için aratırıcının araştırma yapacağı grubun ya da topluluğun yaşadığı yere giderek çalışmasına alan araştırması denir."(Ömek, 1976:55)*

Araştırmada alan araştırmasının seçilmesinin amacı, doğru, hızlı yorumlanması, rahat, geçerli ve yüksek verim elde edecek bilgilerin edinilebilmesi içindir.

Sağlıklı bilgiler elde etmek için, görüşme tekniği kullanılmıştır. Bu teknik daha önce hazırlanan görüşme cetveli yardımı ile gerçekleştirilmiştir. Uygulaması zahmetli ve oldukça uzun zaman almasına karşın, o derece de sağlıklı bilgiler toplanabilmektedir. Çalışma konusu gereği kaynak kişiler ile yüzyüze görüşülerek, çeşitli sorular yöneltmesi gerekmektedir, uygulanan görüşme cetveli ile, alınan yanıtlar doğrultusunda konu daha da açılarak işlenebilmektedir. Bu, görüşme tekniğinin üstün bir özelliğidir.

Çalışmada gözlem tekniği de kullanılmıştır. Gözlem, sorulması ve yanıtlanması zor ya da olanaksız bazı noktaları aydınlatma açısından önemlidir. Çünkü oyunların oynanışı sırasında ki tavırlar, oyunun birtakım hareketli özellikleri ancak gözlenerek aydınlatılabilecek konulardır. Ayrıca, araştırmada katılarak gözlem tekniği aracılığıyla, bazı konular saptanmıştır. Söz gelimi; Oyun ile ilgili inançlar, oyunların unutulması, oyunların değişimi.

Araştırma üç aşamada gerçekleştirilmiştir. 1990 yaz ayları boyunca kaynak kişilerle ilk temaslar kuruldu. O dönemde araştırma konusu "evlenme gelenekleri" olmasına karşın, yöreye özgü seyirlik ve halk oyunları da soruşturuldu, gözlemlendi. Buna rağmen hazırlanan görüşme cetvelinin denetlenmesi, alanda karşılaşılabilecek olası sorunların ve kaynak kişilerin saptanması amacıyla 7-11 Şubat 1994 tarihleri arasında bir ön çalışma yapıldı. Salt bu konuya yönelik alan çalışması ise, 15 Mart- 15 Nisan 1994 ile Haziran-Temmuz 1994 aylarında iki ayrı araştırma gezisi ile gerçekleştirildi.

Alan araştırması sırasında sadece görüşme cetveli uygulamakla kalınmadı. Malzeme görselliğe dayalı, günden güne değişebilen ve unutulabilen özelliklere sahip olduğundan video kamera ile görüntü kayıtları yapılmış, ayrıca; negatifler çekilerek fotoğraflandırılmıştır.

Bilimsel bilgi edinmenin zorluğu, zahmeti ve maliyeti daha önce tartışılmıştı. Uygulanan yöntem gereği kullanılan bu teknikler araştırmanın maliyetini oldukça artırmıştır.

### 6.5. Kılavuz ve Kaynak Kişiler

Araştırma bölgesini iyi bilen daha önce farklı nedenlerle ilçe ve köylerdeki kaynak kişilerle ilişkisi olmuş çeşitli meslek gruplarından; öğretmen, memur, halk oyunları eğitmeni olan bireylerden kılavuz kişi olarak yararlanılmıştır. Kaynak kişiler iki grupta toplanmaktadır; icracılar (oyuncular) ve müzisyenler.

Düğünler ve oyunlar yöre kültürünün halen en renkli motifidir. Adana ve ilçelerinde halaylar, bozlaklar, kırık havalar özel günlerin davul-zurnalı değişmez eğlence biçimini oluşturmaktadır. Araştırmada bilgi verici kişiler olarak öncelikle yörede oyunları (halayları) ve müzikleri ile sevilen kişiler seçildi ve onlara rastgele ulaşmaya çalışıldı. Görüşülen bir kaynak kişi, bir diğerine yönelterek, kaynak kişi zincirine bir halka daha eklenmesini sağladı.

#### I. Grup kaynak kişiler: İcracılar (oyuncular):

Araştırmanın I. grup kaynak kişileri bu oyunları oynayan kişilerden oluşmaktadır. Her ilçenin, hatta her köyün belli oyuncuları bulunmaktadır. Yörede ün salmış bu kişilere ulaşabilmek oldukça zordur. Bu yüzden belli başlı birkaç kişi önceden saptanmakla birlikte, genellikle tesadüfi olarak görüşmeler yapılmıştır. İcracıların seçiminde tek sınırlama oyun (halay) bilmesi olmuştur. Yapısal, işlevsel ve evrimci kültürel görüşler açısından bakıldığında her yaşta kaynak kişilere gereksinim duyulacağı ortadadır. Bu bakımdan kaynak kişilerin seçiminde başkaca sınırlama uygulanmamıştır.

#### II. Grup kaynak kişiler: Müzisyenler:

Geleneksel oyun-müzik kültürünün taşıyıcısı, yaşatıp, var eden dendiğinde -özellikle Çukurova bölgesi gözönüne alındığında- karşımıza Abdallar çıkmaktadır.

Dededen toruna, içiçe yaşayıp giden bu insanlar, çok küçük yaşlardan itibaren kulakları geleneksel oyun müzikleri ile dolmaktadır. Düğünlere gidilmekte, dinlenme zamanlarında çocuklar devreye girmektedir. Bu geleneksel eğitim biçimi ile donanan abdal gençleri yaşama

böyle hazırlanmaktadır. Geçmişten günümüze, günümüzden geleceğe çevirdiğimiz başımızı, her kaldırdığımızda karşımızda bu insanlar durmaktadır.

Türkmenlerin Anadolu'da yerleşik düzene geçerek, tarıma dayalı bir yaşam biçimini kabul etmesi yanında, abdallar günümüzde de göçerliklerini sürdürmektedirler. Kışları kent merkezlerinde, yazları ise yaylak yerlerde geçirmektedirler. Müzisyenliğin yanısıra çeşitli meslekler de edinerek, soydaşlarının küçümsemelerine rağmen yaşamaya çalışmaktadırlar. Aynı bir araştırma konusu olabilecek Abdalların yaşamları, hızla çoğalan nüfuslarıyla, ekonomik, sosyal vb. zorluklara rağmen tüm renkleri ile devam etmektedir.

Çalışma sırasında görüşülen bir çok müzisyen, bu mesleği bırakarak, daha farklı işler edinmek istediklerini söylemektedirler. Neden olarak da "sarhoş kahrı" çekememe gösterilmektedir.

#### 6.6. Görüşme Cetveli

Tasarlanması, Hazırlanması ve Oluşturulması Görüşme cetveli iki bölümden oluşmaktadır. Birinci bölüm; bilgi veren kaynak kişiler ile ilgili kişisel bilgilerden, ikinci bölüm ise; araştırma ile ilgili sorulardan oluşmaktadır.

Birinci bölümde ki bilgilerin amacı, halk bilimsel çalışmalarda oldukça önemlidir. Çünkü, bilgilerine başvuru alan kişileri tanımak onlardan alınan bilgilerin doğru yorumlanması bakımından son derece titizlik gerektiren bir noktadır. Araştırmayı yanlış yönlendirebilir. Çoğu amatör derlemecilerin hiç önem vermediği bu bilgiler özünde çalışmanın temel malzemelerini oluşturmaktadır. Bu soruların temel kaygısı, geleneksel oyun kültürünün taşıyıcıları olan bu bireylerin, ilişkileri, mesleki ve aile bilgilerini kapsamaktadır. Görüşme cetveli hazırlanırken sorulabilecek sorular en aza indirgenerek, kaynak kişileri sıkmadan sağlıklı yanıtlar alınması amaçlandı. Görüşme cetvelini oluşturan, 1., 3. ve 11. sorular dışında kalan sorular, açık uçlu soru olarak oluşturulmuştur. Bunun temel nedeni kişisel görüşlerine başvuru alan kaynak kişileri sınırlamamak, yönlendirmemektir. Araştırmayı belli bir yöne doğru sürükleyip, yönlendirmek herşeyden önce sorularlar gerçekleşir. Bu nedenle gerek soruların seçiminde, gerekse yöneltmesinde bu konu sürekli göz önünde bulundurulmuştur. Araştırmanın en önemli kaygısı olan bilimselliğin temel özelliği nesnellik, bu biçimde uygulanmaya çalışılmaktadır. Yöneltilen 30 soruyu planlarken, çok değişik olmasına birbirinin benzeri olmamasına dikkat edildi. Ayrıca verilerin analizinde amaçlanılan; yapısal,

işlevsel ve evrimci kültürel görüşlerin oyunun kültürel boyutu açısından yorumlanmasını kolaylaştırıcı sorulara da görüşme cetvelinde yer verildi.

İkinci ve üçüncü sorular kaynak kişilerin hafızalarını zorlayarak bilgi alınan, gözlemlerle yorumlanan önemli soruları oluşturmaktadır.

#### 6.7. Ön Çalışma (Pilot): Görüşme Cetvelinin Geliştirilmesi

Şubat 1994 tarihinde yapılan ön çalışmadan önce hazırlanan görüşme cetveli, tez danışmanı Prof.Dr.Nevzat Gözaydın tarafından incelenip, eksikleri tamamlanarak, hangi sorularda daha dikkatli olunması gerektiği, soruları soruş biçimi gibi bir takım teknik bilgiler alınmıştır.

##### • Ön Çalışmanın Amacı

-Hazırlanan görüşme cetvelinde ki sorulardan, değiştirilmesi çıkarılması yada eklenmesi gereken soruların saptanması. -Araştırmanın evreninin ve örnekleminin (kaynak kişiler) tanımlanıp, açıklanması.

-Kaynak kişilerin sorulara verdiği ortak yanıtların oranını tahmin etmek.

-Araştırma bölgesinde ki mülki idarecilerle görüşerek resmi işlemlerin saptanması.

Yapılan pilot çalışma ile araştırma evreninin doğru zemine oturtulduğu görüldü. İki gruba ayrılan hedef örneklem kitlesi yapılan çalışma ile netleştirildi.

Şubat 1994 tarihinde yapılan ön çalışma sonucunda aşağıdaki bilgiler elde edildi:

##### Ön Çalışma Raporu

Anılan tarihler arasında yapılan pilot çalışma sonucunda çeşitli klavuz ve kaynak kişilere ulaşmak amacıyla gerekli görüşmeler yapılmıştır. Ayrıca görüşme cetveli denetlenerek 2, 3, 4 ve 24. sorularla ilgili çeşitli değişiklikler yapılmasına karar verilmiştir.

#### 6.8. Araştırmanın Sınırları

Araştırma konusunun sınırları çizilerken, özellikle geleneksel (yerel) halk oyunları ile sahnelenmiş halk oyunlarını ayırmasına dikkat edilmektedir. Bu çalışmanın konusunu geleneksel halk oyunları oluşturmaktadır. Çünkü sahne oyunları ile geleneksel oyunlar arasında çeşitli

yapısal, işlevsel farklar bulunmaktadır. Bu nedenle yöre kültürel özellikleri ile oyun bağıntısı ancak geleneksel oyunlar aracılığıyla kurulabilmektedir.

Yörede oynanan oyunlar yerel adlandırımına göre;HALAY'dır. Bunun belli istisnaları da bulunmaktadır. Söz gelimi,samahlar, mengiler, Kafkas kökenli oyunlar. Bu oyunların, yörenin kültürel özellikleri bakımından belirleyici, dengeleyici bir niteliği ya da baskınlığı bulunmamaktadır. Belli bölgelere yerleşen etnik köken bakımından farklı grupların oyunları olan Çerkez oyunları (Saimbeyli, Tufanbeyli ilçelerinin bazı köyleri) bunlara örnek verilebilir. Ya da aynı etnik köken ancak farklı meshepten kaynaklanan samahlar da bu duruma örnek oluşturan kültürel zenginliklerdir. Bu durum; oyunun bütünleştirici özelliği ile, yüzyıllardır içiçe yaşayan insanların kolkola oyunları(halay çekmesi),ile sevgi ve barış düşüncesinin yaşama geçmesini sağlamaktadır. Bu nedenlerden dolayı araştırma kapsamına "halaylar" alınmaktadır. Araştırmanın coğrafi bakımdan sınırları çizilirken geçiş bölgeleri olan ve İç Anadolu Bölgesine komşu sınırlar taşıyan ilçe ile köyleri de çalışma dışı bırakılmıştır. Bu bölgelere yönelik geçmişte edinilen bilgilere dayalı gözlemlerin yorumu ile yetinilmektedir. Araştırma bölgesi olarak seçilen Adana; araştırmacının doğup, büyüdüğü ve üniversiteyi bitirdiği yerdir. Üniversite yıllarında (1983-1990)çeşitli halk bilimsel araştırma gezilerinden elde edilen çeşitli bilgiler de yöresel kültür konusunda düşünce açıklamaya temel oluşturmaktadır.

Araştırmayı; bölge kültüründe oyunun ağırlığı bilinen; Kozan, gibi belli bölgelerde yoğunlaştırmak yerine; daha geniş bir alan dağılımı sağlanmaya da dikkat edildi. Bu nednle; araştırmanın sınırlarını coğrafi bakımdan belirlemek çalışmayı oldukça zorlamaktadır. Tarihsel açıdan çok köklü bir geçmişe sahip olan çukurova'da yapılan Arkeolojik kazılar ise kültürel zenginliğin ortaya konulması bakımından önemlidir. Toros dağlarında bulunan maden ocakları bu bölgenin sahip olduğu kaynakların hiç bir şekilde gözardı edilemeyecek nitelikte olduğunu göstermektedir. Dolayısıyla, varolan bu kültürel dağarcın ele alınarak değerlendirilmesi gerekmektedir. Kuşkusuz, Anadolunun sadece bu bölgesinin değil bütünün kültürel yapısını algılayıp, ayrıştırıp, yorumlamak önemli bir noktadır. Araştırmanın sınırları saptanırken bütün bu kültürel zenginlikler göz önünde bulundurularak, oyunun kültürel boyutunu en iyi şekilde ortaya koyacak çalışmanın gerçekleştirilmesine olanak sağlayacak bir tutum içerisinde olmak amaçlanmaktadır.

Ayrıca arařtırmada diđer bir sınırlamayla sadece erkek kaynak kiřilerle grřlp, bayanlar arařtırma dıřı bırakılmıřtır. Bu, verilerin toplanmasında zaman kazandırmıřtır. nkn kadın halaycı bulmak g olmakla birlikte, her an bilgi almak ve grntl belgeleme iin oynamasını sađlamak da ayrı bir glk tařırmaktadır. Bu uygulama ile zamandan ve maliyetten kazanılmıřtır.

### 6.9. Arařtırma Evreni

Arařtırma evreni iki gruptan oluřmaktadır: Adana Halk oyunlarını (halaylarını) icra eden kiřiler ile, onlara eřlik eden mzisyenler. Bu, arařtırma evrenini oluřturan kiřilere ulařmak iin Adana valiliđi, İl Kltr Mdrlđ, ğretmenler gibi kurum ve kiřilerden de faydalanılmıřtır.

Arařtırma blgesinde oyunun herkes tarafından oynanmaması; rneklemin

*"tipik birimler rneklemi" (Gke, 1988)*

olarak oluřturulumunda etkili olmuřtur. Bu durum ise; oyun oynamayı bilen belli kiřiler ile grřlmeyi gerktirmektedir. Dolayısıyla, grřlen kaynak kiřiler, ya oyunları oynayanlar (icracılar) ya da oynatan mzisyenlerden oluřmaktadır.

Kaynak kiřiler zellikle geleneksel oyuncularından ve mzisyenlerden seilmiřtir. nkn yapılan arařtırmada kullanılan veriler ile, toplumsal yapı ierisinde oyunsal kltrel gelerin saptanarak, sađlıklı, gereki ve temsili olabilmesi iin bu gerekmektedir. Kent ve ile merkezindeki eđitilmiř oyuncularından sadece kaynak kiřilere ulařmak iin kılavuz kiři olarak yararlanılmıřtır. alıřmada Adana il sınırları ierindeki geleneksel kltrel yapıda, oyunun bir grnmnn verilebilmesi aısından bu ayrımın yapılması gerekmektedir. Ayrıca, alınan rneklemin temsil ve geerliliklerini sađlayabilmek iin bu titizliđi gsterme zorunluluđu, bilim ve bilimsellik anlayıřının bir uzantısıdır.

rneklemin: Hakkında bilgi toplanması gereken birim topluluđundan, ana ktleden, sadece bir kısmını inceleyerek yapılan arařtırma rneklemin adını almaktadır.

Teorik olarak, ana ktle deđerini dođrudan bulmak, daha gvenilir, daha dođru sonu vermektir. Ancak bu pratik aıdan mmkn deđildir. Bu nedenle, tam sayımın, ana ktleyi oluřturan birimlerin hepsinin belirlenemediđi, incelenemeyecek kadar ok sayıda oldukları



veya inceleme süresi ve maliyetin yüksekliği nedeniyle uygulanamadığı hallerde, örneklemeden yararlanılabilmektedir.

Örnekleme başlamadan önce ana kütle açık bir şekilde tanımlanmaktadır. Böylelikle bilgi toplanacak birimler hakkında şüpheye düşülmesi önlenmiş olacaktır. Ayrıca ana kütle yer ve zaman bakımından sınırlandırılır.

Ana kütle, özellikle insanlardan oluşuyorsa, bu kütle hakkında, çok fazla bilgi toplamaya çalışmak soru sayısının artmasına, deneklerin sıkılarak, ürkek, yanlış bilgi vermelerine neden olabilir. Bu nedenle toplanacak bilgilerin sınırlandırılarak saptanması gerekmektedir. Yanıtlanması güç sorular ise araştırmanın başarısını engellemektedir.

Örnekleme çalışmasında, bulunan sonuçlarda bir hata payı vardır. Çünkü ana kütle (evrenin) tamamı incelenmemiştir. Tesadüfi örneklem tekniklerinde, örnekten bulunan sonuca bakılarak ana kütle değerinin sınırları belirli ihtimallerle hesaplanabilir. Bu ihtimaller genellikle %95 veya %99 olarak seçilir. Eğer hesaplar %95 güvenirliliğe göre yapılmışsa, ana kütle değerinin bulunan sınırların dışında kalma ihtimali %5 dir.

Örnekteki birim sayısı arttıkça örnekten elde edilen değerler genellikle ana kütle değere yaklaşacaktır. Ancak bu araştırma süre ve maliyetinin de artmasına neden olacaktır. Bu nedenle örneklem büyüklüğünü iyi seçmek gerekmektedir. (İdil, 1980:12-21)

Bu çalışmada tesadüfi örneklem tekniği kullanılmıştır.

### Örnek Seçimi

Araştırma da kaynak kişilerin seçiminde rastgele tesadüfi örneklem kullanılmıştır. Bu istatistik tekniğinin temel özelliği, popülasyonda ki her elemanın örneklem olarak seçilmek için eşit şansa sahip olmasıdır. Ayrıca araştırma da kota örnekleme de uygulanarak sadece erkek kaynak kişilerle görüşülüp, bayanlar araştırma dışı bırakılmıştır. Bu, verilerin toplanmasında zaman kazandırmıştır. Çünkü kadın halaycı bulmak güç olmakla birlikte, her an bilgi almak ve görüntülü belgeleme için oynamasını sağlamak da ayrı bir güçlük taşımaktadır. Bu nedenle uygulanan kota örneklem tekniği ile zamandan ve maliyetten kazanılmıştır. (Bkz. Moser & Kalton, 1979)

## 6.10. Araştırmanın Zorlukları ve Kolaylıkları

Araştırmada karşılaşılan zorlukları iki kısma ayırmak gerekmektedir. Bunlardan ilkinin kaynak taraması zorlukları, ikincisini alan çalışması zorlukları oluşturmaktadır.

Kaynak taraması zorlukları: Araştırmanın kuramsal çerçevesini oluşturmak ve alanda derlenecek malzemenin analizini sağlamak amacı ile, yerli ve yabancı çok sayıda kitap, dergi, gazete ve broşür türü malzemeye gereksinim duyulmuştur. Bu anlamda en büyük sorun; çeşitli veri tabanlarına göre elde edilen yabancı makalelerin yayımlandığı kaynakların bulunarak fotokopilerinin alınmasıdır. Hem zaman hem de maliyetlerinin yüksek olması nedeniyle istenilen bir çok makaleye ulaşılamamıştır.

Alan çalışması zorlukları: Bu araştırma, Adana ili, ilçeleri ve köylerinde gerçekleştirilmiştir. Ulaşım ve barınma sorunları bir takım güçlükler yaratmıştır. Bir kaynak kişi için kilometrelerce yol gidip, bazen bilgi alamadan dönüldüğü olmuştur.

İkinci grup kaynak kişilerin (müzisyenlerin) büyük çoğunluğunun ilkökul mezunu olduğu görülmüştür. Bu durum soruların daha yalın ve yerel sözcüklerden oluşan bir ifadeye dönüştürülmesini gerekli kılmıştır. Görüntülü belgelemeler yapmak amacı ile, icracıların oynayabilmesi için çalan müzisyenlere ödeme yapıldı. Bütçesi çok sınırlı bir araştırma için bu durum karşılaşılan en önemli zorluk olmuştur.

Araştırma sırasında görüşülen kaynak kişiler, günlük yaşamın gereği olan işlerini bırakarak yardımcı olmaya çalışmışlardır. Oyun oynamayı bırakmış bazı kaynak kişilerin araştırma sırasında oynama anlayışını göstermeleri ayrıca sevindirici bir tutumdur. Bu davranış çalışmanın zevkli ve verimli geçmesi açısından önemlidir.

Araştırma boyunca, görüşülen kaynak kişilerin görüşme cetvelindeki soruları yanıtlamaları ile ilgili de bir sorunla karşılaşılmamıştır.

## 7. BULGULARIN ANALİZİ

### 7.1. Adana Halk Oyunları ile ilgili Genel Değerlendirmeler

Adana'da oynanan halk oyunları yerel adlandırımında Halay (Hala) ve Kol Havası olarak adlandırılmaktadır. Buna göre; Kaba, Üçayak, Pekmez vb. gibi oyunlar Halay; Çiftetelli ve günümüz popüler parçaları eşliğinde oynanan oyunlar ise Kol Havası olarak

adlandırılmaktadır. Kol havalarnı daha çok bayanlar, halayları ise erkekler oynamaktadır. Ancak bu halay erkek, kol havası kadın oyunlarıdır anlamına gelmemektedir. Çünkü bu oyunlar bazen kadınlar, bazen de erkeklerce oynanabilmektedir. Kol havası kapsamına tüm Türkiye'de radyo ve televizyonlarda çalınan eserler girmektedir. Bu nedenle bu katagorideki oyun adları; ekşili çorba, keçinin boynuzu fittuk fittuk gibi yerel yapıtları içermektedir. Adana halk oyunları(halaylar) türkülü ve türküsüz olmak üzere iki gruptan oluşmaktadır.

Türküsüz oyunlar: Acem, Ağırüçayak, Afşar, Ceyhangaribi, Demirci, Depki, Dokuzlu, Emelcik, Göksun Kırmısı, Halebi, Hoşbilezik, Kaba, Kereboz, Keskes, Kızlar Halayı, Kilit, Lorke, Pekmez, Sallama, Sarhoş, Serçe, Sinsin, Solak, Şirvani, Üçayak, Yağlıkenar.

Türkülü oyunlar: Adanalı, Ata Vurdum Belleme, Bir Evde Bir Gelin, Çaylı, Dağlı, Depki, Deşte Çaldım Teleme, Dama Vurdum Bir Depik, Ekin Ektim Ot Bitti, Eminem, Ekşili Çorba, Galomak, Geçinin Boynuzu Fittuk Fittuk, Hasandağı, Kozanoğlu, Kırıkhan, Köroğlu, Lili Çoban, Mengi, Omar, Tamzara, Topal Kız.

Türkülü oyunlar arasında sözleri olmasına karşın, bunların söylenmeden oynandığı oyunlar bulunmaktadır. Söz gelimi, Tamzara, Lorke gibi. Ancak türküsüz oyunlar arasında bulunan bazı oyunların da başlangıçta sözleri olduğu söylenmekte ancak şu anda bu sözler anımsanmamaktadır. Söz gelimi, Yağlıkenar, Solak, Kızlar Halayı gibi.

#### 7.1.1. Oyunların İlçelere Göre Dağılımı

Aladağ: Adanalı, Ata Vurdum Belleme, Bir Evde Bir Gelin, Çiftetelli, Deşte Çaldım Teleme, Ekin Ektim Ot Bitti, Ekşili Çorba, Köroğlu, Mengi, Sinsin.

Bahçe: Adanalı, Afşar, Ceyhangaribi, Çiftetelli, Dağlı, Demirci, Depki, Eminem, Halebi, Hasandağı, Hoş Bilezik, Kaba, Keroboz, Kozanoğlu, Kırıkhan, Köroğlu, Lili Çoban, Lorke, Pekmez, Sarhoş, Serçe, Sinsin, Solak, Şirvani, Tamzara, Temurağa, Topalkız, Üçayak, Yağlıkenar.

Ceyhan: Acem, Adanalı, Ağır Üçayak, Afşar, Ceyhangaribi, Çiftetelli, Dağlı, Depki, Eminem, Göksun Kırmısı, Halebi, Hasandağı, Hoşbilezik, Kaba, Kozanoğlu, Kırıkhan, Köroğlu, Lorke, Pekmez, Serçe, Sinsin, Solak, Şenola, Şirvani, Tamzara, Temurağa, Topalkız, Üçayak, Yağlıkenar.

Düziçi: Adanalı, Afşar, Ceyhangaribi, Dağlı, Demirci, Depki, Eminem, Halebi, Hasandağı, Kaba, Keroboz, Keskes, Kozanoğlu, Kırıkhan, Köroğlu, Lili Çoban, Lorke, Pekmez, Serçe, Şirvani.

Sinsin, Solak, Şirvani, Tamzara, Temurağa, Üçayak, Yağlıkenar.

Feke: Adanalı, Ata Vurdum Belleme, Bir Evde Bir Gelin, Çiftetelli, Deşte Çaldım Teleme, Dama Vurdum Bir Depik, Ekin Ektim Ot Bitti, Ekşili Çorba, Galomak, Geçinin Boynuzu Fittuk Fittuk, Kırıkhan, Köroğlu, Lorke, Serçe, Sinsin, Topalkız.

İmamoğlu: Acem, Adanalı, Ağır Üçayak, Çiftetelli, Halebi,

Kozanoğlu, Kırıkhan, Köroğlu, Lorke, Pekmez, Sarhoş, Serçe, Sinsin, Şirvani, Yağlıkenar.

Kadirli: Acem, Adanalı, Ağır Üçayak, Afşar, Bar üçayağı, Ceyhangaribi, Çaylı, Çiftetelli, Dağlı, Demirci, Depki, Dokuzlu, Göksun Kırmısı, Halebi, Hasandağı, Hoş bilezik, Kaba, Kereboz, Keskes, Kilit, Kozanoğlu, Kırıkhan, Köroğlu, Lorke, Omar, Pekmez, Sallama, Sarhoş, Serçe, Sinsin, Solak, Şenola, Şirvani, Tamzara, Temurağa, Topalkız, Üçayak(Öteyüz, Maraş, Bar, Adana), Yağlıkenar.

Karaisalı: Acem, Adanalı, Ağır Üçayak, Çiftetelli, Emelcik, Eminem, Kırıkhan, Köroğlu, Lorke, Pekmez, Serçe, Sinsin, Şirvani, Üçayak (Maraş, Bar, Adana), Yağlıkenar.

Karataş: Acem, Adanalı, Ağır Üçayak, Ceyhangaribi, Çiftetelli, Göksun Kırmısı, Halebi, Hasandağı, Hoş bilezik, Kozanoğlu, Kırıkhan, Köroğlu, Lorke, Pekmez, Sarhoş, Serçe, Sinsin, Şenola, Şirvani, Temurağa, Topalkız, Üçayak(Maraş, Bar, Adana), Yağlıkenar.

Kozan: Acem, Adanalı, Ağır Üçayak, Afşar, Ceyhangaribi, Çiftetelli, Dağlı, Demirci, Depki, Dama Vursum Bir Depik, Dokuzlu, Göksun Kırmısı, Halebi, Hasandağı, Hoşbilezik, Kaba, Kzlar Halayı, Kilit, Kozanoğlu, Kırıkhan, Köroğlu, Lorke, Mengi, Pekmez, Sarhoş, Serçe, Sinsin, Solak, Penola, Şirvani, Tamzara, Temurağa, Topalkız, Üçayak(Öteyüz, Maraş, Bar, Adana), Yağlıkenar.

Osmaniye: Acem, Adanalı, Ağır Üçayak, Afşar, Ceyhangaribi, Çiftetelli, Dağlı, Demirci, Depki, , Halebi, Hasandağı, Hoşbilezik, Kaba, Kzlar Halayı, Kilit, Kozanoğlu, Kırıkhan, Köroğlu, Lorke, Pekmez, Serçe, Sinsin, Solak, Şirvani, Tamzara, Temurağa, Üçayak(, Maraş, Bar, Adana), Yağlıkenar.

## 8. ADANA HALK OYUNLARININ YAPISAL DİNAMİKLERİ

Adana halk oyunlarının analizini; oyunun yapısal dinamikleri bütünlüğünde ele almak mümkündür. Genel olarak oyunun yapısıyla ilgili olan dinamik, Adana halk oyunları içinde geçerlidir.

Adana toplumsal yapısını, tarıma dayalı geçim biçimi ve onun uzantısı olan tarımsal endüstri toplumu oluşturmaktadır. Bu bakımdan sosyal yapıda bir içiçelik görülmektedir. Sanayi kent merkezinde gelişmiştir. Ancak işgücünü oluşturan insan potansiyeli kır kökenlidir. Halen köyü ile bağıntısını kopartmamıştır. Bir taraftan tarımsal üretimini, diğer taraftan sanayide işgücü olmayı sürdüren insanlar bulunmaktadır. Araştırma bölgesi kapsamında iki merkez ilçeden de örnek alınması nedeniyle toplumun bu türden bir özelliğe sahip olduğunu söylemekte yarar görülmektedir. Tarım toplumlarının özelliklerini Adana'da da görmek mümkündür. Toplukların geçim biçimi ile birlikte birlikte ona paralel olarak düşün biçimlerinde bir değişim ve gelişim süreci yaşadıkları görülmektedir. Sihirsel düşün yapısına sahip olan tarım öncesi toplumlar ile dinsel düşün yapısına sahip tarım toplumları ve laik düşün yapısına sahip Sanayi toplumlarının oyuna yüklediği anlam doğal olarak farklılaşmaktadır.

Adana bu farklı toplumsal yapılardan tarım ve sanayi toplumu özelliklerine sahip olduğu için oyuuna dair ilişkilendirmeler bu yapının ortaya konmasını gerekli kılmaktadır.

Oyunun yapısal dinamiklerini oluşturan üç temel ayırım olan iç yapı, dış yapı ve düşünsel yapı dinamikleri yaklaşımına göre Adana halk oyunlarının sistematik olarak irdelemesi şu şekilde olabilir.

### 8.1. Adana Halk Oyunlarının İç Yapı Dinamikleri

Oyunu oluşturan unsurlardan müzik, motifler, hareketler ve bedenin aldığı konum bu kapsamdadır. Adana halk oyunlarının iç yapı dinamiklerinin anlaşılır kılınabilmesi için bu unsurların açılabilmesi gerekmektedir.

#### 8.1.1. Hareket (Figürsel) Yapısı

Yöre halk oyunlarının hareket özellikleri coğrafi konuma göre biraz farklılık göstermesine rağmen belirleyici genel karakterler ortaktır. Oyunları oluşturan motif ve hareketler temel ayraçları oluşturmaktadır. Bunlar; ayak, kol, omuz motifleri ile bu motiflerin

oluşumunu sağlayan, ayak atışları, dizlerden yaylanmalar, yana yürümeleler, önde ve geride ayak (topuk veya ayak ucu) vuruşlardan oluşmaktadır. Bu motiflerin uygulanmasındaki bedensel devinimleri yavaşlık, hızlılık, yumuşaklık ve sertlik olmak üzere dört unsurdan oluşmaktadır. Oyunların oynanışı sırasında bu unsurlerin bazen tamamı, bazen ise bir bölümü bir arada görülmektedir. Motifler ve hareketlerin uygulanışı ova köylerinde daha yumuşak ve yavaş tempolu iken; dağlık bölgelerde hareketlerin yapılışı biraz daha sertleşmektedir ve temposu hızlanmaktadır. Söz gelimi oyunların Ceyhan ve Karataş ilçelerinde daha yavaş ve yumuşak ancak Düziçi, Bahçe gibi ilçelerinde daha sert oynandığı gözlenmektedir.

Hareketlerdeki bu ayrım özellikle ayak atışlarında göze çarpmaktadır. Örneğin; Düziçi'nde Kaba oyunundaki ayak atma motifleri oldukça sert ve ani uygulanmaktadır. Ancak buna karşın Ceyhan'da oynanan benzer bir oyun olan Ağır Üçayak'ta ise aynı motifler daha yumuşak ve yayvan bir şekilde yapılmaktadır. Havanın çok sıcak ve nemli olması, özellikle ova kesminde bu iklimsel özellik oyun kültürüne bu biçimde yansımaktadır. Oyunların ağırlığını salt, iklimsel koşullara bağlamak kuşkusuz bunların özelliklerinin açıklamasında yeterli olmayacaktır. Bu nedenle başka unsurlardan de söz etmek gerekmektedir. Söz gelimi; yörede ihtiyarlar (50-60 yukarı) ile daha genç olanlar arasında oyunların tempoları bakımından farklılıklar da görülmektedir.

Yaş gruplarının oyunu farklı oynamaları; oyunun icrasından alınan haz ile ilgili olabileceği kanısını uyandırmaktadır. Çünkü kitle iletişim araçlarının bu denli yoğun olduğu dönemlerde eğlence toplantıları, geleneksel töre ve törenler için bir araya gelindiğinden; bu toplantılarda oynanan oyunların çok daha uzun sürdüğü anlatılmaktadır. Bu oyuna verilen önemi ve oyundan alınan zevki yansıtmaktadır. Söz gelimi, Düziçi'nde Ali Sümbül bu oynamaları ile bilinen bir oyuncuydu. Yörede bu türden oyunların daha önceleri çok olduğu söylenmektedir ve bu kişilere "Abdal Yoran" adı verilmektedir. Bazı düğünlerde bu türden oyuncular yüzünden davul-zurnacıların düğünü bırakıp kaçtıkları anlatılmaktadır. Alan çalışması sırasında benzer bir olay da Kozan'da anlatıldı. Kozan'lı müzisyenlerle birlikte adımı önceden saptadığımız bir kaynak kişiye giderken yolda Zurnacı Hilmi'ye o kişiyi tanıyıp tanımadığını sorduk, tanıdığını söyledi ve derin bir iç çekti

*"hocam o, oyuna başladığında hiç bırakmaz, yorulduk desek tamam; bana şu oyunuda çalm deyip yeni bir oyun adı daha söyleyerek saatlerce oynar" dedi. (Kozan, 1994)*

Bu ilgi, aktarımdan da anlaşılacağı üzere yörede oyun oynamaktan zevk alan, oldukça iyi oyuncular halen bulunmaktadır. Alan çalışması sırasında karşılaşılan; Kadırlılı Celal Çözeli, Ceyhanlı Ali adlı kaynak kişiler buna örnek teşkil etmektedir. Bu isim listesi daha da uzayabilir ancak oyuna verilen önemi göstermesi bakımından bu örneklemeler yeterli olacaktır.

Bölge oyunlarının motifsel ayıraçlardan bir diğerini ise ayak atışları oluşturmaktadır. Ayakların dizden bükük olarak önce yukarıya daha sonra ise karşıya doğru atılması yöre oyunlarının tamamına yakınında görülen temel motiflerden bir tanesidir. Oyunlarda yaygın olarak kullanılan bu motifler küçük değişikliklerle oyunların temel motiflerini oluşturmaktadır.

Oyunlarda rastlanılan bir diğer motifsel ayıraç ise; yaylanmalar, diz bükümlerdir. Özellikle ağır (kaba) oyunların temel motiflerini oluşturmaktadırlar. Yaylanmalar; dizin öne doğru esnetilerek, bükümü ile gerçekleştirilen motiflerdir. Ayak ucuna doğru yükselerek edinilen bedensel devinim ile tüm vücudun esnemesi sağlanabilmektedir. Bu yaylanma ve diz bükümler de oyunların çoğunluğunda görülmektedir. Ayrıca hızlı, orta ve yavaş tempolarda olabilmektedir.

Kol motifleri oyunların tutuş özelliklerini göstermeleriyle oyunun yapısında yer almaktadırlar. Dizi oyunlarda tutuş, nokta oyunlarda ise hareketsetel özellikleri ön plana çıkmaktadır. Çünkü nokta oyunlarına ayak, bel motiflerinin yanı sıra kol motifleride yapılmaktadır. Belli bir kurala bağlı olmaksızın yapılan bu motiflerde doğaçlamanın getirdiği çeşitlilik gözlenmektedir. Kol motifleri; yani doğaçlama serbestisi ile baş oyuncuların sola hareketlerinde de ayak, bel motiflerinin, özellikle çöküş hareketlerinin bütünleyicisi olarak görülmektedir.

### 8.1.2. Sololar ve Çöküşler

Solo, baş oyuncunun; ekipteki diğer oyuncularından daha farklı motif ve hareketlerle aynı oyunu oynaması olarak adlandırılmaktadır. Adana halk oyunlarını oluşturan oyunların oynanışı sırasında sololara sıkça başvurulmaktadır. Hemen hemen tüm oyunlarda görülen bu uygulama şu şekilde yapılmaktadır: Baş oyuncu ile yanındaki oyuncu arasında, ekiple; ekipbaşını ayıran bir ayıraç kullanılmaktadır. Çünkü sololar; ekipten ayrılarak önde, ya da ayıraçlardan tutularak ekibin biraz önünde yapılmaktadır. Yörede ayıraç olarak daha çok mendil ve atkı kullanılmaktadır. Bu ayıraçların bir ucundan ekipbaşı, diğer ucundan ise

yanındaki oyuncu tutmaktadır. Baş oyuncu bu ayırıcı bırakarak davul-zurnaya doğru yöneldiğinde; diğer oyuncu ekibin başı konumuna gelmektedir.

Ekipten ayrılan baş oyuncu ortaya geldiğinde; aynemezgi ile, farklı gösteriler yaparak, kişisel becerisini ortaya koymaktadır. Burada yapılan kıvrak, yumuşak motifler ve hareketler oyuncunu ustalığını ortaya koyan unsurleri oluşturmaktadır. Daha çok mendil sallamalarla çeşitlendirilen sololarda bir diğer önemli hareket ise çöküşlerdir.

Çökmeler; oyun serisi içerisinde baş oyuncuların soloları sırasında yaptıkları hareketlerden oluşmaktadır. Soloya çıkan doğaçlama motiflerle aynı ezgiye uyarak, farklı bedensel devinimler ortaya koyarken başvuru bir harekettir. Yapılışı ile diğer bölgelerden farklılıklar göstermektedir.

Baş oyuncunun diğer oyuncularından ayrılarak öne doğru çıkışı ile başlayan sololarda; sol ayak üzerinde sekerek soldan sağa doğru yavaştan hızlıya doğru dönüşler yapılmaktadır. Bu dönüşler gökbilimsel hareketlerin yöre oyunlarına yansması şeklinde algılanabilir. Bu dönüşler de kol motifleri de görülmektedir. Dönüşün sona ermesi ise çöküş yapılarak sağlanmaktadır. Dönüşten çöküşe ise sağ ayak vurulup atılarak, sol ayak üzerinde oturma biçiminde görülmektedir.

Sola hareketler genellikle oynanan oyunun yapılan çökmeler ile döngü sağlanmaktadır. Çöküşlerde görülen bir diğer uygulama ise; çapraz adımlarla, sekerek ayak değiştirme yapılmasıdır. Bu hareketin seri (hızlı) dönüşün sonuna da eklenerek yapıldığı görülmektedir. Çöküş sırasında kol motifi ile baş geriye doğru ani atışlığı, ritm ve oturma ile çöküş hareketini bütünleyen motifler karakteristik yapısal özellikler olarak görülmektedir.

Çok yaygın olmamakla beraber bazı oyunlarda ikili veya üçlü çöküşler de yapılmaktadır. Bu tür çöküşler üç ayak ve benzer hareketleri olan oyunlarda görülmektedir. Özellikle öne üç adım, geriye üç adım şeklinde yürümeyle icra edilen bu tür oyunların geriye geliş hareketi sırasında; geriye doğru atılan her ayak motifi yerine çöküşler yapılarak oyuna daha farklı bir hareket kazandırıldığı görülmektedir.

Soloların uygulanışı sırasında diğer oyuncuların konumu kesin bir kurala bağlı bulunmamaktadır. Dolayısı ile bazı oyunlarda solo yapılırken ekip oynamaya devam etmekte, bazı oyunlarda ise ekip oynamayı bırakarak ya ayakta ya da çökerek solo yapan oyuncuyu alkışlamakta; oyuna canlılık ve neşe katmaktadırlar. Söz gelimi, Düziçi ilçesinde, Kırıkhan



oyununda ekipbaşı soloya çıktıktan belli bir süre sonra müzisyenlerle işaretleşerek soloyu Çiftetelli'ye dönüştürerek devam ettirmektedir. Bu durumda ekip çökerek tempo tutmakta, davulcuda çökerek davulunu koltuk davulu tarzında çalmaktadır. Bu şekilde daha canlı ve ritmik bir konum oluşmaktadır.

Sololarda bir başka uygulama ise ortaya çıkan baş oyuncunun karşılanması olarak adlandırılmaktadır. Bu uygulamada soloya çıkan baş oyuncuya eşlik amacıyla; daha çok ikinci ve son oyuncu olmak üzere ekipten bir diğer oyuncu ortaya çıkmaktadır. Yüz yüze, karşılıklı koşmalar, birbirlerine tutunarak yapılan çökmeler bu uygulamada en çok yapılan hareketleri oluşturmaktadır.

### 8.1.3. Müziksel Yapı

Oyun ve müzik (ezgi ve ritm) birbirini bütünleyici özelliğe sahip iki unsurdur. Özellikle oyun ezgisiz ve ritmsiz düşünülemez. Bu nedenle oyunları anlayıp, anlamlandırmayı sağlayıcı, bir bütünlük kazandırmaktadır. Oyunun biçimsel unsurlerinin irdelenip, tanımlanabilmesi ezgisel analizsiz düşünülemez.

Türk halk müziğinin bütünlüğü ve yapısal özellikleri içerisinde, araştırma bölgesi Adana'nın müziksel özelliklerini incelemek bu anlamda yararlı olacaktır. Türk Halk Müziği sözlü ve sözsüz olmak üzere iki biçimden oluşmaktadır. Sözlü olan halk müziği, türküleri kapsamaktadır. Sözsüz olan ise, daha çok oyun havalarını kapsamaktadır. Halk türküleri; koşma, yiğitleme, taşlama, ağıt, ninni, uzun hava, destan, kız ağlatma v.b konuları ile sevgi, ölüm, gubet, ayrılık, askere gidiş, düğün, kına, nişan, yerleşme, göçme ve kan davası gibi konuları içermektedir. Türk halk müziğinin sözlü bölümü ise iki grupta incelenebilmektedir. Bunlar: Kırık ve Uzun havalarıdır.

Kırık havalar, belirli ölçüler içerisinde söylenir. Uzun havalar ise, serbest ölçülüdür. Doğaçlama olarak söylenirler Anadolu'nun farklı bölgelerinde değişik adlar altında bilinmektedirler. Bunlar: Bozlak, Türkmeni, Maya, Hoyrat, Divan ve Ağıt'tır. Türk yazım ve müziksel tarihinin iyi bilinen isimlerinden, Karacaoğlu, Dadaloğlu, Köroğlu, Emrah ve Sümmani gibi sanatçıların iç dünyalarını yansıtan bu türden yapıtları, beğenileri günümüze kadar gelmiştir. Bu yazınsal ifade de dikkat çeken nokta ise, düşüncelerin duyguların yansıtılmasında başvurulan sembolik ifadelerdir. Bu anlamda acıyı hüznü ifade eden ağıtları söylerken yanık; sevgiyi, sevinci, coşkuyu sembolize etmek için oynak; gülünç, komik bir

konuyu ise alaycı bir dille ifade etmektedirler. Araştırma bölgesi etnik yapı açısından incelendiğinde yörede çeşitli Türkmen Boy'larının yaşadığı görülmektedir. Yaşamları konar göçerlik döneminde de, oturluk döneminde de doğayla mücadele biçiminde, tarıma dayalı olarak geçen yöre insanının müziksel tercihinde bu türden yaşam biçiminin özellikleri görülmektedir. Türk halk müziğinin; ayrılık, acı ve hüznü içeren ezgilerinde simgeleşen bu duygu ve düşünceler, Çukurova'da uzun havalar ile ifadesini bulmaktadır. Bozlak ve ağıtlar bu anlamda yaygın yeğlemlerdir. Bölgede bu türden ezgiler; Maraş Ağzı, Senir Ağzı, Varsağı, Gâvur Dağı Ağzı, Elbeyli Ağzı, Avşar Ağzı, Türkmeni ve İskan havası olarak adlandırılmaktadır. (İl Yıllığı, 1991:90)

Burada sıralanan adlandırmalar Çukurova'daki etnik yapılanmayıda yansıması açısından ilgi çekicidir. Çünkü Senir Ağzı; Karaisalı ilçesi ve çevresinde oturan, Varsağı; Varsak, Gâvur Dağı Ağzı; Varsak Türkmenleriyle Barak Ağzının iç içe girdiği geçiş bölgesi Türkmenlerinin ezgisel ifadelerini yansıtmaktadır.

Bu uzun havaların adlandırımında yer adları ve yakıcının adı da Türkiye'ye yansımaktadır. Pertev Naili Boratav'a göre; ezgi ile söylenen halk şiirinin her çeşidini göstermek için kullanılan ad "türkü" dır. (Boratav, 1988: 150) Bu adlandırım özellikle halk edebiyatı açısından yapılmaktadır ve bütün ürünleri kapsamaktadır. Bu açıdan araştırma bölgesi ürünlerini ise Halil Atılğan iki grupta toplamaktadır: 1-Bozlaklar (uzun havalar), 2-Topuk havaları (kıık havalar).

**1.Bozlaklar:** Bozlak Çukurova'nın halk müziği karakterini bariz bir şekilde ortaya koyan uzun havadır. Çukurova bozlaklarında Gâvur Dağı, Karaisalı ve Ala Dağ bölgelerinde farklılıklar görülmektedir. Geçiş bölgesi olması nedeniyle özellikle Karaisalı ve Ala Dağ'daki Bozlak'larda Orta Anadolu Bozlak'larının etkisi görülmektedir. Bu Bozlak'ların ezgisel özellikleri ise inici (dik seslerden başlayarak pes seslerde karar kılınması) karakterli olmasıdır. Çukurova Bozlak'ları oldukça geniş bir ses sınırına sahiptir. Re ile La arasında seyreden Bozlak'lar bulunmaktadır. Karar sesleri ise genelde La olmakla beraber Sol sesinde de karar kılanlar bulunmaktadır. Bölgede yaygın olarak söylenen uzun havalardan bazıları şunlardır:

Gâvur Dağı Ağzında söylenenler: Şu cerenin sulakları, mayıl ne yatarsın korku dağında. Genel örnekler ise Aman olda kara gönlüm aman ol, Ala geyik gibi boyun sallarsın, Aşağıdan Yusuf Paşam geliyor, Evimi yurttan göçürdüm, Yine akşam oldu bastı karanlık, Ilgıt ılgıt esen

seher yelleri, Kara bahtım kem talihim, Çukurova Turaç senin öz kuşun, Ben de şu dünyaya geldim geleli ve Ağ gelinde indi mi ola yayladan? (Atılğan, 1993: 457-59)

Uzun nefes ve güçlü gırtlak isteyen bu uzun havaların seslendiriminde doğadaki güçlüklerin yansımaları görülmektedir. Bölgede müziksel araştırmalar yapan Şadan Güvenir Adana merkez Hocalı, Buruk ve çevre köylerde yaptığı araştırmada şöyle demektedir:

*"Eskiden konar göçer olarak yaşamlarını zor şartlar altında sürdüren şimdi ise vadi, dağ etekleri gibi yine güç doğa şartlarında yaşayan bu insanlar, yanık, yumuşak, sakın anlatımlı uzun havaları seçmektedirler. Seslendirirken de çektikleri acıları, zorlukları "ay, ey, aman, of, ay dost.." gibi yakarışlarla dile getirmektedirler. Bu uzun havalarda çoğunlukla 11 ve 14 heceli şiirler üzerine yakılmıştır.*

*Uzun havalarda aşitlar inici olarak kullanılmıştır. Önce ince bölgelerden başlar, genellikle karar sesinin bir üst sekizlisinden ve yedilisinden belirgin bir şekilde görülmektedir; Daha sonra karar sesine inmektedir. "(Güvenir 1985: 124-126)*

2.Kırık Havalarda (Topuk Havalarda): Uzun hava dışında kalan türküler daha çok oyun havalarını tanımlamak amacıyla kullanılmaktadır. Büyük çoğunluk ile ovada yaşayanlar tarafından "Topuk Havası" Karaisalı ve çevresinde ise "henk" havalarda olarak adlandırılmaktadırlar. (Atılğan, 1993:459) Çukurova türkülerinde uzun ve kırık havalarda ile Anadolu'nun bütünlüğü içerisinde kendisine has özelliklere sahiptir. Bu niteciklerin oluşumunu etkileyen önemli etkenlerden birisini de coğrafik yapı oluşturmaktadır. Ezgilerin özellikle tizden başlaması yaylak, dağlık bölgede yaşam koşullarının etkisi iken; peş sesler ise, daha alçak yerler olan ova yaşamının birer yansımaları olarak görülmektedir. Örneğin;

*"Pozantı'nın ırmağı, Kozandağı, Alageyik gibi ezgilerin tepe notu onludan başlaması, ovalık bölgelerde; Sabahtan uğradım ben bir güzele ve Yeşil Kurbağalar gibi ezgilerin ise; pesten başlaması bu görüşü kanıtlayan en canlı örneklerdir. Yani iklim farkına göre soğuk yörelerde de sert bir yapı, sıcak yörelerde de "yumuşak" bir yapı göze çarpmaktadır. Bu durum ezgi sözlerine de etkide bulunmuştur; sert sessiz harfler yumuşak sessizlere, sesli harflerde daha koyu bir renge bürünmüştür."(Seyhan, 1993: 509)*

Çukurova zengin bir ezgi karakterine sahiptir. Türkülerin ölçülerinde değişiklikler göstermektedir. Yörede en yaygın olarak görülen ölçüler ise, 2/4, 4/4, 5/8, 10/8, 9/8, 6/8, 8/8, 15/4, 7/16 ve 18/8 dir.(Atılğan,1993:466)

Tarıma dayalı geçim biçiminin hakim olduğu bölgede zamanın çoğu tarlada geçmektedir. Gerek ekim, gerekse çapalama ve toplama aşamalarında, (özellikle pamuk ve yerfıstığı ekimlerinde) bu uzun havaların ve kırık havaların bolca söylendiği görülmektedir. Söylenen türkülerin çoğu, bölge de yaygın olarak bilinen Koroğlu, Karacaoğlan, Dadaloğlu'nun yanı sıra onların devamı olarak sayılabilecek isimsiz aşıkların da olabilmektedir.

Uzun havalar arasında en yaygın olarak çalınıp, söylenenler şunlardır. Garip, Ceren, Bey Mayıl, Kele Dezze, Çukurova Turaç senin öz kuşun, Seher vakti çıktım şu dağları seyran eğledim gibi yöreye ait uzun havaların yanında artık ulusal yapıtlar haline gelmiş olan kitle iletişim araçları aracılığı ile her tarafa yayılan yapıtlarda söylenmektedir. Radyo ve televizyondan öğrenilen yeni şarkılar nedeni ile, adı geçen uzun havalar müzisyenler (davul zurnacılar) tarafından tarihi hava olarak adlandırılmaktadır. Bu, teknolojinin yeniden yaratımı, üretimi nasıl etkilediğini göstermektedir. Oyunu oynayanlar ve çalanlar günümüzde daha da yaygınlaşan özel radyo ve televizyonlardan popüler müzik dinlemektedirler. Dolayısıyla, bu tür parçalara yönelim oluşmaktadır.

#### Sözsüz Müziksel Unsurler

Yörenin halk oyunlarının yapısal özelliklerini gösteren bir diğer müziksel unsur ise sözsüz ezgilerden oluşmaktadır. Bu kapsamda değerlendirilmesi gereken ezgiler ve ritimler yerel kültürel unsurlerin müziksel parçalarıdır. Bu türden ezgiler müzisyenler tarafından küçük yaştan itibaren kulaktan öğrenilmektedir. Oyun ezgilerinin çoğunluğu 3'lü ses aralığından oluşmaktadır. Söz gelimi: Kırıkhan, Fa tiz seslerden başlayarak, inici karakter göstermesi nedeniyle pes seslerde karar kılar.(Seyhan,1993:510)

Müziksel yapının dokuları olarak oyun müziği yapan müzisyenler yörede Abdal (Apdal) olarak adlandırılmaktadır. Tamamen koparılıp atamadıkları toplumsal örgünün (yapının) bir parçası olan Abdallar; Oğuz Türkler'inin bir boyundan gelmektedirler. Ancak farklı etnik gruplarla karıştırıldığı sanılmaktadır. Yarı göçer konumlarını halen sürdüren Abdallar bu özellikleriyle de Türkmenlerin bir uzantısı olduklarını göstermektedirler. Genellikle erkeklerin ilk okula kadar okuduğu (ki çoğu terk) kızlarının ise okula dahi gitmediği görülmektedir. Geçim biçimleri, içerisinde yaşadıkları toplumun müziksel gereksinimlerini karşılamaya dayanmaktadır. Farklı meslekler seçenlerin sayıları oldukça azdır. Bu nedenle babadan oğula usta çırak şeklinde müzisyenliği sanki doğa yazgısı meslekleri gibi algılayıp kabullenmektedirler. Yazları göçtükleri yaylalarda, köy kenarlarında müzisyenliğin yanısıra,

sepet vb. ürünleri yaparak, (daha önceleri sünnetçilikte yapmaktaydılar.) geçim sağlamaya çalışmaktadırlar.

#### 8.1.4. Motifler

Motif: Oyunun en küçük birimidir. Kol, ayak, alet motifleri olmak üzere üç unsurdan oluşur.

Kol motifi: Adana Halk Oyunları oyun serisi kapsamındaki oyunların kol motifi açısından bedensel devinimini etkileyic bir özelliğine rastlanmamıştır. Ancak bir oyun aracı olarak mendil kullanımında çeşitli farklı sallamalar görülmektedir. Sözgelimi şu an oynanmayan ancak daha önceleri oynadığımız solak adlı oyunda; kadınlar iki ellerine mendil alarak; ayak motiflerine paralellik gösterecek şekilde, kollar dirsekten bükük ve yere paralel gelecek şekilde tutulur. Ayak motifinin öne hareketi ile sağa-sola önde es ve geriye dönüşte; sola-sağa-es biçiminde oyun süresince tekrarlanmaktadır.

Kol motiflerini daha çok solo oyunlarda görmek mümkündür. Oyun serisini oluşturan herhangi bir oyun oynanırken ekip başı, diğer oyuncuların ayrılarak, ortaya çıkmaktadır. Burada, ezgi ve ritm aynı kalmak koşuluyla kişisel beceriler doğrultusunda çeşitli kol, omuz ve çökme motifleri yapılabilmektedir. Çöküş sırasında ritmin oyuncunun oturuşuyla senkronize olması için davulun dümleri daha da şiddetlenerek vurulmaktadır. Çöküş sırasında kollar omuz hizasında dirseklerden bükük şekilde iken oturuş (çöküşün son noktası) haline geldiğinde; kollar yukarıya doğru fırlatılarak ellerdeki mendillerin hareketi de sağlanmaktadır.

Tutuşlar bir başka kol motifidir. Serçe parmaklardan kollar önde eller kenetli (tarak tutuşu), kollar arada olmak üzere iki şekilden oluşmaktadır.

**Ayak Motifi:** Adana halk oyunlarının yapısal özelliklerini ayak motifleri oluşturmaktadır. Bu motifler şunlardır:

- \* Öne doğru yürüyüşler.
- \* Sağ ayak hafif önde ayak ucu yerde olacak şekilde dizlerden öne doğru esnemeler (yaylanma).
- \* Öne doğru yürüyüş ve ayakların pedal çevirircesine kaldırılması.
- \* Öne doğru yürüyüş ve ayakların pedal çevirircesine ve önde ayak ucu vuruşu.

- \* Geriye doğru geliş ve ayakların pedal çevirircesine ve geride ayak ucu vuruşu.
- \* Ayak uçlarına basarak sağ ve sol ayakları değiştirerek, esnemeler yaylanmalar.
- \* Dizleri sağa, sola öne doğru hareket ettirerek esneme.

**Araç Motifleri:** Adana halk oyunlarında kullanılan oyun araçları; mendil, atkı, sandalye ve kamıştır. Bu araçlardan mendil, bütün oyunlarda, ekibin başında oynayan oyuncunun (ekip başı) ve son oyuncunun elinde bulunmaktadır. Atkı ise ekipbaşı ile ikinci oyuncunun uçlarından tutarak baş oyuncunun ekipten ayrılarak, biraz önde oynamasını sağlamaktadır. Atkının yerine bazen, mendil, eşarp, havlu gibi araçlarda kullanılmaktadır. Baş oyuncu atkıya da bırakıp öne çıktığında, ikinci bir mendil daha alarak solo hareketlerini çift mendille yapmaktadır.

Sandalyenin oyun aracı olarak kullanımı ise çok sık ve her yerde olmamaktadır (Düziçi ve Kadirli'de araştırma sırasında görüntüleride saptanmıştır. Davul zurnanın Köroğlunu çalması ile ortaya bir sandalye konur. Sandalye ile güreşecek bir kişi ezgi ve ritme uyarak, çeşitli güreş oyunları yapmaktadır. Güreşçinin yeteneğine göre süren bu karşılaşma sandalyenin tuş olmasıyla sona ermektedir.

Kamış ise serçe oyununda kullanılmaktaymış. Buna göre, ekipbaşı ne yaparsa diğer oyuncuların da yapılıpı tekrarlama zorunluluğu bulunmaktadır. Eğer ekip başı, şapkasını çıkarırsa herkes şapkasını çıkarmak, şalvarını çıkarırsa; şalvarını çıkarmak, izleyiciler arasında bir çocuk yakalayıp kucağına alırsa; herkes birer çocuk bulup kucağına almak zorundadır. Eğer; ekip başının yaptıklarını oyuncular yapamazsa kamışla ekip başı tarafından vurularak cezalandırılmaktadır

### 8.1.5. Oyunlar

#### ACEM (GELİN ALMA)

##### Sözcük Anlamı

Acem'in iki sözcük anlamı bulunmaktadır. Bunlardan birincisi; (öz.is.Ar.'Acem halkı:İranlı.İkincisi ise; müzikte mi notasına yakın perde.(T.SÖZLÜK 1988:4)

Oyunun adının sözcük anlamıyla oyun arasında herhangi bir bağlantı bulunamamıştır.

Oyunun	Kökeni	Dramatik Özelliği
Açıklama	Yerli	Taklitli(kadın-erkek)

Adana halk oyunları içerisinde yöreye özgü motifleri olan, adının yabancı olmasına rağmen;Anadolu'nun başka bölgelerinde,ne farklı hareketlerden ne de aynı hareketlerden oluşan aynı adla başkaca bir oyunun onanmaması yerli bir oyun olduğu kanısı uyandırmaktadır.İnsan-insan ilişkisini konu edinen dramatik öğeler içeren bir oyundur.Oyun erkekler arasında oynanmaktadır.Kendisini bir kadına beğendirme çabası içerisindeki erkeğin yapmış olduğu çeşitli hareketlerden oluşmaktadır.

Oyunun	Tutuşu	Araçları	Oyuncu Cinsiyeti
Açıklama	Kapalı,serçe parmak	Yüzük, kama ayna duvak bilezik,vb	Erkek

Erkeklerle özgü bir oyundur.Oynanışı sırasında çeşitli oyun araçları kullanılmaktadır.Kullanılan kama,ayna, bilezik, yüzük vb. araçlar oyunun akışı içerisinde yeri geldikçe kullanılmaktadır.Oyunun tutuşları bazen açık biçimde de olabilmektedir. Ancak, yaygın olan kapalı serçe parmak tutuşudur.

#### Oyunun Türkü (Ezgi) Sözleri

Yapılan belgesel tarama da ve alan araştırmasında, oyuna ilişkin herhangi bir Türkü sözüne rastlanılmamıştır.

#### Oyunun Motif ve Hareket Özellikleri

Acem; araç motifinin en fazla görüldüğü oyunlardan bir tanesidir. Oyun dramatik özellik içermektedir.Bu nedenle Oyunda; erkeklerin kendi aralarından seçtikleri Gelin, Damat ve Kayınbaba tiplerini bulmaktadır.Oyunun: içeriği gereği üç bölümü bulunmaktadır. Bunlardan ilki maddiyat, ikincisi yakışıklılık üçüncüsü ise; sevgidir. Bu konular işlenirken; bilezik, yüzük ve para gibi araç motifleri aracılığıyla maddiyat simgelenmektedir. Bunun yanı sıra, ayna ve tarakla süslenen oyuncu; bedenini geline beğendirmek için çeşitli hareketler yapmaktadır. Bunlar arasında fallusu simgeleyen motifler de bulunmaktadır. Yapılan bu motiflerle ise; damat, yakışıklılığını simgeleyerek kendisini geline beğendirmek istemektedir.

Sevgiyi ise kalp simgelemektedir. Damat olan oyuncu kalbini geline verme motifini yaparak oyunun tamamlanmasını sağlamaktadır.

### Oyunun Öyküsü

Yapılan belgesel tarama ve alan araştırmasına dayalı kaynaklardan edinilen bilgilere göre oyunun doğuşu kesin olarak bilinmemekle birlikte söylencesi sevgiye dayalı bir oyun olduğu şeklindedir. Şöyle ki;

*"Oyun evlenme ile ilgili gelenek ve göreneklerimizin halk oyunlarımıza yansımalarının tipik bir örneğidir. Oyunda tema sevgi üzerine kurulmuştur. Oyun baştan sona bir düğün olayını anlatır. Evlenmede sevginin üstünlüğü kendini gösterir. Oyunda maddiyatın önemli olmadığı ve sevginin yüceliği vurgulanır." (Demirci-Demir:79)*

### Adanalı

Bu oyun ile ilgili görüntülü kayıt olanağı elde edilememiştir. Ancak oyunun kol havası şeklinde oynandığı alan araştırması sırasında saptanmıştır.

Oyunun türkü sözlerinden bir aşk öyküsüne dayandığı anlaşılmaktadır. Buna göre;20. yüzyıl başlarında, Adanalı Yiğenzade Sadi Bey'e aşık olan Erenköylü Ruhiye Hanım sevgisini dile getirmek için bu türküyü yakmıştır. (Yurt Ansik., 148).

### Türkü Sözleri

*"Adana'nın yolları taşlık*

*Yok cebimizde beş para harçlık*

*Elden gitti kahpede gençlik*

*Aşam Adana'lı paşam Adana'lı*

*Evde duramıyom sana dadanalı*

*Sebebim sen oldun şişman delikanlı*

*Hey Güllü hele hele Güllü*

*Kız Güllü hele hele Güllü*

*Peştameli püsküllü, peştamali sümbüllü*

*Aşam Adana'lı paşam Adana'lı*

*Evde duramıyom sana dadanalı*

*Bağlantı*



*Sebebim sen oldun şişman delikanlı*

*Adana'nın bayırına*

*Ağam at koyu verdim çayırına*

*Anam baban hayırına*

*Hey Güllü hele hele Güllü*

*Kız Güllü hele hele Güllü*

*Peştameli püsküllü, peştamali sümbüllü*

*Ağam Adana'lı paşam Adana'lı*

*Evde duramıyom sana dadanalı*

*Sebebim sen oldun şişman delikanlı."(Atılgan,1946:Karaisalı)*

Zamanla bu türkü oyun ezgisi olarak kullanılmaya başlanmış ve şu anki oyun haline gelmiştir.

**Adana Üçayağı (Bkz.Üçayak)**

**Ağır Üçayak (Ağırlama)**

**Sözcük Anlamı**

Hayat Büyük Türk Sözlüğü'nde ağır sözcüğünün 17 değişik anlamı bulunmaktadır.Bunlardan konumuza ilişkin en yakın tanımlamalar şunlardır:

*" 4. Yavaş,müteenni,hareketii çabuk olmayan:Ağır yürüyüş, ağır adam*

*13. Yavaş,tembelce:Ağır yürümek. Tekrarla ağır ağır dahi denilir. Yavaş yavaş demektir*

*Ağır:Türk musikisinde usulleri bir mertebe ağırlaştırır terim." (H.B. T.S.s.23)*

*Ağırlama(i):1.Ağırlamak işi.2.(musiki)Gelin veya güveyin karşılanması sırasında çalınan hava. (H.B. T.S.s.23)*

*Ağırlama:Söz kesiminden sonra erkek tarafından teşekkür makamında kızın akrabalarını dolaşmaları.(Hatay).(Anadilden Derlemeler II)*

Bu açıklamalar ışığında, Ağır Üç Ayak adlı oyun;oyun serisinin bir başlangıç oyunu olması nedeniyle, gelen konukların karşılanması anlamında oynanmakta veya bedensel devinim açısından oldukça yavaş hareket ve motiflerden oluşması nedeniyle bu biçimde adlandırılmaktadır denilebilir.

Oyunun	Kökeni	Dramatik Özelliği
Açıklama	Yerli	-

Adana halk oyunları içerisinde yöreye özgü motifleri en yoğun bir biçimde yansıtan, yerli bir oyundur.Ayrıca, dramatik unsur barındırmamasına rağmen oldukça eski bir oyun izlenimi bırakmaktadır.

Oyunun	Tutuşu	Araçları	Oyuncu Cinsiyeti
Açıklama	Açık,serçe parmak		Erkek

Erkeklerle özgü bir oyundur.Oynanışı sırasında herhangi bir oyun aracı kullanılmamaktadır.Tutuşlar bazen kapalı biçimde de olabilmektedir.Ancak,yaygın olan açık serçe parmak tutuşudur.

#### Oyunun Türkü (Ezgi) Sözleri

Yapılan belgesel tarama da ve alan araştırmasında, oyuna ilişkin herhangi bir Türkü sözüne rastlanılmamıştır.

#### Sözcük Anlamı

Ağır Üç Ayak;Adana halk oyunlarını oluşturan oyun serisinin başlangıç oyunlarından. Oyun, ağırlama ve yürüme olmak üzere iki bölümden oluşmaktadır. Ağırlama bölümü yörede farklılıklar göstermektedir. Söz gelimi, Karaisalı'da bu bölüme "gezeleme"denilmektedir. Oyunun oynanışı sırasında bütün oyuncular ezginin 1/4'lük bölümünde normal adımlarla yürümektedirler. Sonraki bölüm de ise, ayak ucu yerde topuk hafif kalkık şekilde dizlerden yaylanılarak oyunu oynamaktadırlar. Yaygın olarak oynanan; Ceyhan, Kozan, Karataş ve İmamoğlu ilçelerinde ise ağırlama bölümünde kısa ve uzun diz yaylanmaları yapılarak, ayakları dizden bükük olarak önce yukarıya kaldırıp, daha sonra karşıya doğru atmaktadırlar. Bu motif oldukça yumşak bedensel devinimler ile yapılmaktadır. Yerel motiflerin belirleyicisi olan; yaylanmalar ve ayak atışları bu devinimler ile oluşmaktadır. Oyunun ikinci bölümü ise 1/4'lük ezgi ile yürüme,1/4'lük ezgi ile yaylanma ve ayak atışından oluşmaktadır.Yürümeye

sağ ayakla başlanmış ise yaylanmalar(diz bükme) sol ayakla, sol ayakla başlanmış ise sağ ayakla yapılmakta, ezgi ve ritim uyumu da sağlanarak oyun oynanmaktadır. Yürüme bölümündeki çapraz adımlar ayak atışlarıyla beraber oyunun yerel hareketsetel ve motifsetel özelliklerini oluşturmaktadır.

### Oyunun Öyküsü

Yapılan belgesel tarama ve alan araştırmasına dayalı kaynaklardan edinilen bilgiler kapsamında Ağır Üç Ayak adlı oyuna ilişkin herhangi bir öyküye rastlanılmamıştır.

### Afşar

#### Sözcük Anlamı

Oğuz Türkleri soyundan İran'ın kuzeyinde, Anadolu'nun daha çok güneyinde, Afganistan'ın bazı bölgelerinde yaşayan topluluk.(T.Sözlük 1988:19)

Afşar: Oğuz boyunu oluşturan 22 bölüğün altıncısı.(Divanu

Lugattı't-Türk,C.I,s.56)

Afşar:Becerikli(Seyhan).(A.D.D.1952:...c.11)

Afşar:Afşar boyunu meydana getiren Türkmenler'in adı.(H. B.T.S.s.21)

Bu açıklamalar ışığında Afşar adlı oyun; aynı adlı Türkmenler tarafından yaygın olarak oynandığı için bu şekilde adlandırılmış olabilir.

Oyunun	Kökeni	Dramatik Özelliği
Açıklama	Yerli	

Adana halk oyunları içerisinde yöreye özgü motifleri en yoğun bir biçimde yansıtan, yerli bir oyundur. Ayrıca, dramatik unsur barındırmamaktadır.

Oyunun	Tutuşu	Araçları	Oyuncu	Cinsiyeti
Açıklama	Açık, serçe parmak	-	Erkek	

Erkeklerle özgü bir oyundur. Oynanışı sırasında herhangi bir oyun aracı kullanılmamaktadır. Tutuşlar bazen kapalı biçimde de olabilmektedir. Ancak, yaygın olan açık serçe parmak tutuşudur.

### Oyunun Türkü (Ezgi) Sözleri

Yapılan belgesel tarama da ve alan araştırmasında, oyuna ilişkin herhangi bir Türkü sözüne rastlanılmamıştır.

### **Oyunun Motif ve Hareket Özellikleri**

Afşar adlı oyun; yürüme, ayak atışları ve yaylanma gibi yerel motif ve hareketsetel ögeler içermektedir.

### **Oyunun Öyküsü**

Yapılan belgesel tarama ve alan araştırmasına dayalı kaynaklardan edinilen bilgiler kapsamında Afşar Halayı adlı oyuna ilişkin herhangi bir öyküye rastlanılmamıştır.

### **Ata Vurdum Belleme**

Çoğunlukla Feke ve çevresinde kol havası olarak oynanan bir oyun olduđu alan çalışması sırasında saptanmıştır.

### **Bar Üçayağı ( bkz. üçayak)**

### **Bir Evde Bir Gelin**

Çoğunlukla Feke ve çevresinde kol havası olarak oynanan bir oyun olduđu alan çalışması sırasında saptanmıştır.

### **Ceyhan Garibi**

### **Sözcük Anlamı**

Ceyhan, Adana ilinin bir ilçesinin adıdır.Aynı zamanda aynı ilçe sınırları içerisinde geçen bir ırmağın da adıdır.

Garip ise;Arapça "Garib" sözcüğünden gelmektedir.Osmanlıca da şu anlamlara gelmektedir:

- 1-Kimsesiz, zavallı.
- 2-Gurbette olan yabancı.
- 3-Tuhaf, şaşırtıcı.(nesne)
- 4-Dokunaklı.(şey,nesne) (T.SÖZLÜK 1988:523)

Bu sözcük anlamının dışında, yörede Garip adlı bir de uzun hava bulunmaktadır.

Gerek yer adı olarak gerekse,sözcük anlamı açısından oyunun adlandırımına bakıldığında yer adı olarak o bölgede oynan, oraya ait olan oyun olması bakımından bu şekilde adlandırılmış olabileceği düşüncesini uyandırmaktadır.

Oyunun	Kökeni	Dramatik Özelliği
Açıklama	Yerli	-

Adana halk oyunları içerisinde yöreye özgü motifleri yoğun bir biçimde yansıtan, yerli bir oyundur.Ayrıca, dramatik unsur barındırmamasına rağmen oldukça eski bir oyun izlenimi bırakmaktadır.

Oyunun	Tutuşu	Araçları	Oyuncu Cinsiyeti
Açıklama	Açık,serçe parmak	-	Erkek

Erkeklerle özgü bir oyundur.Oynanışı sırasında herhangi bir oyun aracı kullanılmamaktadır.Tutuşlar bazen kapalı biçimde de olabilmektedir.Ancak,yaygın olan açık serçe parmak tutuşudur.

#### Oyunun Türkü (Ezgi) Sözleri

Yapılan belgesel tarama da ve alan araştırmasında, oyuna ilişkin herhangi bir Türkü sözüne rastlanılmamıştır.

#### Oyunun Motif ve Hareket Özellikleri

Oyun,Adana'nın özellikle ova kesiminde yoğun olarak oynanılmaktadır. Bedensel devim içerisinde motifler ve hareketler oldukça yumşak ve ağır olarak yapılmaktadır. Bu özelliğiyle sıcak ve nemli iklimsel ortamın oyunlara nasıl yansıdığını göstermesi bakımından iyi bir örnek oluşturmaktadır.

#### Oyunun Öyküsü

Yapılan belgesel tarama ve alan araştırmasına dayalı kaynaklardan edinilen bilgilere göre oyunun söylencesi şöyledir;

*"Oyunun doğuşu kesin olarak bilinmemekle birlikte oyuncuların bir daire çevresinde dönmesi dünyanın güneş etrafında dönmesini oyuncularında kendi çevresinde dönmeleri dünyanın kendi çevresinde döndüğünü temsil ettiği söylenir." (Demirci-Demir:80)*

## Çaylı

Kadirli ve çevresinde oynanmaktadır.

Oyunun	Kökeni	Dramatik Özelliği
Açıklam a	Yerli	-

Adana halk oyunları içerisinde yöreye özgü motifleri yoğun bir biçimde yansıtan, yerli bir oyundur. Ayrıca, dramatik unsur barındırmamaktadır.

Oyunun	Tutuşu	Araçları	Oyuncu Cinsiyeti
Açıklama	Açık, serçe parmak	-	Erkek

Erkeklerle özgü, serçe parmaklardan tutularak oynana bir oyundur. Türkü sözleri bulunmamaktadır. Oyunun üç ileri üç geri hareketli özelliği ile yöreye özgü bir yapısı bulunmaktadır.

## Çiftetelli

### Sözcük Anlamı

İstanbul menşeyli bir oyun ve oyun havası.(H.B.T.S,1988.: 228)Çifte telli;1-Göğüs ve göbek titreterek,gerdan kırarak oynanan bir oyun.2-Bu oyunun müziği.(T.Sözlük 1988:309)

Oyun ile ilgili diğer görüş ise, iki telli bir sazla oynandığı için bu adla anılmakta olduğudur.

Oyunun	Kökeni	Dramatik Özelliği
Açıklama	Yabancı	-

Adana halk oyunları içerisinde tamamen bireysel yetekleri ön plana çıkaran, özgün motiflerle, doğaçlama olarak çok yaygın bir şekilde oynanmaktadır. Ayrıca, dramatik unsur barındırmamasına rağmen oldukça eski bir oyun izlenimi bırakmaktadır.

Oyunun	Tutuşu	Araçları	Oyuncu Cinsiyeti
Açıklama	Serbest	-	Erkek

Daha çok kadınlara özgü bir oyundur. Ancak; yörede erkekler de yaygın olarak oynamaktadırlar.Oynanışı sırasında herhangi bir oyun aracı kullanılmamaktadır.

### **Oyunun Türkü (Ezgi) Sözleri**

Yapılan belgesel tarama da ve alan araştırmasında, oyuna ilişkin herhangi bir Türkü sözüne rastlanılmamıştır.

### **Oyunun Motif ve Hareket Özellikleri**

Çiftetelli serbest formlu, daha çok bireysel becerileri öne çıkartan, doğaç bir oyundur. Oyunda;kol,omuz, ve ayakmotifleri çok yoğun olarak kullanılmaktadır.

Müziyenlerin en çok bahşış topladıkları oyundur.Çünkü yörede çiftetelli oynayanlara para yapıştırma geleneği bulunmaktadır. Diğer oyunlarda olmaması sadece bu oyuna özgü bir uygulama gibi algılanmaya yol açmaktadır.Ancak, daha çok tek tek bireylerin bu oyunu oynaması, onlara verilen önem ve değer, bu şekilde sembolize edilerek yansıtıldığından böyle bir kanı ortaya çıkmaktadır.

### **Oyunun Öyküsü**

Yapılan kaynak taraması ve alan araştırmasından elde edilen bilgiler ışığında oyuna ilişkin öyküler şöyledir:

#### **Dağlı**

#### **Sözcük Anlamı**

Dağlık yer ahalisinden:dağlı bir adam.(H.B.T.S,1988:243)

Dağlı: Bir halk oyunu(Bergama).(Ana dilden Der.C.II) Sözcük iki şekilde analiz edilebilir:

1-Dağlı:Dağlık bölgelere mensup, o bölgelerden ola(kişi veya kültür ögesi). Bu noktada daği terimini de dikkate almalıyız: Daği; dağlık bölgelerde söylenen tükürkülerin makamı. 2-Dağlı: (Far.dağ) Farsça dağ (yara, dağlanmış yer, dağlamak) anlamlarından hareket ederek, dağlı sözüne kızgın demirle dağlanmış ve biraz daha ileri giderek, mecazen, yanık veya bağı, gönlü yanık anlamları da verilebilir.(Türkçe Sözlük 1988: 329)

Sözcük açıklamalarından anlaşılacağı gibi oyun , iki biçimde adlandırılmış olabilir: Birincisi; Dağlık bölgelerde yaşayan insanların oynadığı oyunu anlatmak için, ikincisi ise; acı çeken, yüreği dağlanmış kişileri anlatmak amacıyla bu biçimde adlandırılmış olabilir.

Oyunun	Kökeni	Dramatik Özelliği
Açıklama	Yerli	-

Adana Halk oyunlarına özgü hareketleri ve motifleri olan, dramatik unsurlar barındırmayan bir oyundur.

Oyunun	Tutuşu	Araçları	Oyuncu Cinsiyeti
Açıklama	Kapalı, serçe parmak	-	Erkek

Erkeklerle özgü bir oyundur. Oynanışı sırasında hiç bir oyun aracı kullanılmamaktadır. oyunun tutuşları ise; bazen açık biçimde de olabilmektedir. Ancak, yaygın olan kapalı serçe parmak tutuşudur.

#### Oyunun Türkü (Ezgi) Sözleri

Yapılan belgesel tarama da ve alan araştırmasında, oyuna ilişkin şu sözlere rastlanılmıştır.

*“Tut koyunun yönlüsünü*

*Böğlüyorsa böğlüsün*

*Sev güzelin eyisin*

*Anı çifte benlisin.” (Çetin, 1932:Kadirli)*

Hayvancılığa dayalı bir yaşam ve geçim biçiminin izlerini taşıyan bu sözlerin devamını kaynak kişi anımsayamadı.

#### Oyunun Motif ve Hareket Özellikleri

Üç adım öne, üç adım geri formunda oynanan bir oyundur. Ayak motifleriyle yörenin tipik oyunlarındanadır.

#### Oyunun Öyküsü

Yapılan belgesel tarama ve alan araştırmasına dayalı kaynaklardan edinilen bilgilere göre oyunun doğuşu kesin olarak bilinmemekle birlikte; şöyle bir söylencesine rastlanılmıştır:



*"Bir kız bir oğlana aşık olur. Babasından kızı istemesini talep eder, ancak baba buna karşı çıkar. Oğlanın ısrarı üzerine kızı istemeye gider. Kızın ailesi oğlanın babasını kovar. Baba, kızın verilmeyeceğini oğluna açıklar. Bunun üzerine oğlan dağa çıkar, bunu haber alan kız arkasından türkü yakar."(ÇETİN 1932:Kadirli)*

Demirci (Kürt üçayağı) (Bkz. Eminem)

Depki

Sözcük Anlamı

Depki, depik: Bu iki şekil metatez (göçüşme) olayı sonucunda oluşmuştur. Aslında ikisi de aynı sözcüktür.

1-Tekme, Çifte.

2-Depki(ıv).Halay.(Hatay ve Adana)(Derleme Sözlüğü,1969:1430).

Oyunun	Kökeni	Dramatik Özelliği
Açıklama	Yerli	-

Adana halk oyunları içerisinde yöreye özgü motifleri yoğun bir biçimde yansıtan, yerli bir oyundur.Ayrıca, dramatik unsur barındırmamasına rağmen oldukça eski bir oyun izlenimi bırakmaktadır.

Oyunun	Tutuşu	Araçları	Oyuncu Cinsiyeti
Açıklama	Kapalı, serçe parmak	-	Erkek

Erkeklerle özgü bir oyundur.Oynanışı sırasında herhangi bir oyun aracı kullanılmamaktadır.Tutuşlar bazen kapalı,bazen ise açık içimde de olabilmektedir. Ancak, yaygın olan kapalı seçe parmak tutuşudur.

**Oyunun Türkü (Ezgi) Sözleri**

Yapılan belgesel tarama da ve alan araştırmasında, oyuna ilişkin herhangi bir Türkü sözüne rastlanılmamıştır.

**Oyunun Motif ve Hareket Özellikleri**

Oyun, Adana'nın ova ve dağlık kesiminde çok yaygın olmamakla birlikte oynanılmaktadır. Çalışmalar sırasında kaynak kişilerce oynanmadığından form bilgileri ile ilgili olarak, motif ve hareketsetel içerik hakkında bilgi edinilememiştir.

### Oyunun Öyküsü

Yapılan belgesel tarama ve alan araştırmasına dayalı kaynaklardan edinilen bilgilere göre oyuna ilişkin herhangi bir söylenceye rastlanılmamıştır.

### Dama Vurdum Bir Depik (Gürgenin Gazeli)

#### Sözcük Anlamı

Oyun, sadece Feke'de oynanmaktadır. Bölgede yaşayan Farsak Türkmenlerinin oyunudur da denilebilir. Oyun adı ile ilgili olarak bir karışıklık söz konusudur. Bölgede yaşayanlar bu oyunu "Akçalı havası" olarak da adlandırmaktadırlar. Bu oyun; Akçalı Havası, Dama Vurdum Bir Depik ve Gürgenin Gazeli olmak üzere üç değişik biçimde adlandırılmaktadır. Feke dağlık bir coğrafi yapıya sahiptir; bu nedenle oyun oynanacak düz alan bulmak oldukça zordur. Dolayısıyla oyun alanı olarak evlerin damları(çatıları) kullanılmaktadır. Bu şekilde oyunun adlandırılması ile oyun alanı ve coğrafik özelliklerin de etkisini göz önünde bulundurmanın gereği ortaya çıkmaktadır.

Oyunun	Kökeni	Dramatik Özelliği
Açıklama	Yerli	-

Adana halk oyunları içerisinde özgün motifleri olan yerli bir oyundur. Ayrıca, her hangi bir dramatik unsur içermemektedir.

Oyunun	Tutuşu	Araçları	Oyuncu Cinsiyeti
Açıklama	Serbest	-	Erkek

Erkeklerle özgü bir oyundur. Oynanışı sırasında herhangi bir oyun aracı kullanılmamaktadır. Tutuşlar serbest biçimdedir.

### Oyunun Türkü (Ezgi) Sözleri

Yapılan belgesel tarama da ve alan araştırmasında, oyuna ilişkin şu sözlere rastlanılmıştır:

"Su gelir kütüğünden  
İçilmez köpüğünden  
Yılan olsam dolansam  
Kızların topuğundan

Karpuzu bıçakladım  
İçini saçakladım  
Vay anasının yanında  
Kızımı kucakladım

Oy derelerde cincikler  
Kız oğlanı cincikler  
Oğlan kaçır kız kovalar  
Ne namussuz kancıklar

Gürgeninin gazeli  
Nerde idin ezeli  
Nerde olsa severler  
Senin gibi güzeli

Dama vurdum bir depik  
Damın direği kepik  
Uğrun uğrun bakıyon  
Kız seni birisi öpük  
1975:77-79)

Hele gel beri gel beri  
Dola kolların sar beni Nakarat  
Gerdandan akan teri  
Koy kadehe yolla beri

Çamdan sakız akıyor  
Kız nişanlın bakıyor  
Göğsündeki mineler  
Turunç olmuş akıyor

Dam başında su durur  
Oğlan mendil yudurur  
Oğlan kaçır kız kovalar  
Pimdi bunlar kudurur

Hopladım girdim bağa  
Başım değdi toprağa  
Şu benim garip gönlüm  
Doymaz kara toprağa

Karpuzu iç eyledim  
Yaylaya göç eyledim  
Öperken ısırmışım  
Bir böyücek suç eyledim" (Demirci-Demir

Alan araştırması sırasında Feke'li Aşık Cemil İŞLER'den derlenen varyant ise şöyledir:

"Çamdan sakız akıyor  
Kız nişanlın bakıyor  
Koynundaki memeler  
Turunç olmuş kokuyor

Hele gel beri gel beri  
Dola kolların sar beni Nakarat  
Alnından akan teri  
Koy kadehe ver beri

*Çıktım dam loğlamaya da,  
Kayalar kertik mi de, kayalar kertik mi  
Ağ terlik yırtılır mı da, ağ terlik yırtılır mı  
Ergen kız ergen oğlan da, ergen kız ergen oğlan  
İnkardan kurtulurmu da, inkardan kurtulur mu  
Nakarat*

*Çıktım dam loğlamaya  
İndim yar yolamaya da,  
İndim yar yollamaya  
Yar gedikden aşarken de,  
Yar gedikden aşarken  
Başladım ağlamaya da,  
Başladım ağlamaya  
Nakarat  
Gürgeninin gazeli de, gürgeninin gazeli  
Neredeydin ezeli de, neredeydin ezeli  
Nerede olsa severler de, nerede olsa severler  
Senin gibi güzeli de, senin gibi güzeli"(İŞLER 1949:Feke*

Bu iki varyant yöresel sözcüklerle bezenmiş, bölgenin geçim biçimi hakkında, ayrıca sosyal yapı ile de ilgili çeşitli fikirler vermektedir.

Her iki varyant da;

— A

— A

— B

— A

uyak düzenine göre oluşturulmuştur. Ancak birinci varyant 7'li, ikinci varyant ise , 15'li hece ölçüsü ile oluşturulmuştur.

### Oyunun Motif ve Hareket Özellikleri

Oyun, Adana'nın dağlık kesiminde bulunan Feke'de oynanmaktadır. Oyun oynanırken; dam üzerinde ayaklar yere vurularak, toprak olan düz damların delindiği anlardan söz edilmektedir. Bu durum tamamıyla ayak motiflerinden, kısmen kol motiflerinden de yararlanılarak yapılmaktadır.

### Oyunun Öyküsü

Yapılan belgesel tarama ve alan araştırmasına dayalı kaynaklardan edinilen bilgilere göre oyuna ilişkin şu bilgiler edinilmiştir:

*"Oyunun teması aşk, sevgi aynı zamanda hiciv üzerinedir. Oyundaki el hareketleri gönül vermeyi canlandırır. Oyunun son kısmında grup gerdek odasının damına çıkar, damlar topraktır, öyleki dam delininceye kadar tepinip oynamaya devam ederler."(Demirci-Demir:72)*

Oyun; Kapalı toplum özelliklerinin hüküm sürdüğü dönemlerde bir iletişim aracı olmuştur. Oyun içerisinde söylenen türküler aracılığıyla, sevgiler ifade edilmekte, sitemler ve üzüntüler ortaya ortaya konulmaktadır.

### Deşte Çaldım Teleme

Çoğunlukla Feke ve çevresinde kol havası olarak oynanan bir oyun olduğu alan çalışması sırasında saptanmıştır.

### Dokuzlu

Oyunların adlandırılması incelenirken Türklerin soy ve boy adlarını yer adı olarak kullanmalarının yanı sıra oyunlara da verdiklerini örnekleyen bir oyundur.

Oyunun	Kökeni	Dramatik Özelliği
Açıklama	Yabancı	-

Oyun yaygın olarak Kadirli ve Kozan ilçelerinde oynanmaktadır. Diğer bölgelerde oynanmaması oyunun daha yaygın olarak oynandığı başka bölgelerden kültürel temas yoluyla

bu bölgeye geldiği izlenimi vermektedir. Ayrıca oyun herhangi bir dramatik özellik içermemektedir.

Oyunun	Tutuşu	Araçları	Oyuncu Cinsiyeti
Açıklama	Kapalı, tarak	-	Erkek

Erkeklere özgü bir oyundur. Oynanışı sırasında herhangi bir oyun aracı kullanılmamaktadır. Kapalı tutuş biçimi ile oynanmaktadır.

Dokuzlu diğer oyunlardan biraz daha farklı ayak motiflerine sahiptir. Oyun soldan sağa doğru yan yürüme şeklinde üç adım koşmadan sonra sıçrayarak, önce sol sonra sağ ve tekrar sol olmak üzere üç topuk vuruşu yapılmaktadır. Bu topuk vuruşu sırasında ise diğer ayaklarda sekme yapılmaktadır.

#### Ekin Ektim Ot Bitti

Oyun çoğunlukla Feke ve çevresinde kol havası olarak oynanmaktadır.

#### Eminem (Kürdün Kızı)

#### Sözcük Anlamı

Emine; Arapça Amine olan özel isimdir. Oyun, aynı adı taşıyan kişiye ilişkindir. Bu nedenle bu adla anılmaktadır.

Oyunun	Kökeni	Dramatik Özelliği
Açıklama	Yerli	-

Adana halk oyunlarına özgü motifleri olan yerli bir oyundur. Ayrıca, her hangi bir dramatik unsur içermemektedir.

Oyunun	Tutuşu	Araçları	Oyuncu Cinsiyeti
Açıklama	Açık, serçe parmak	-	Erkek

Erkeklere özgü bir oyundur. Oynanışı sırasında herhangi bir oyun aracı kullanılmamaktadır. Tutuşlar, açık serçe parmak tutuşu biçimindedir.

#### Oyunun Türkü (Ezgi) Sözleri

Yapılan belgesel tarama da ve alan araştırmasında, oyuna ilişkin şu sözlere rastlanılmıştır:

### Oyunun Motif ve Hareket Özellikleri

Oyun; üç ileri üç geri yürüme motifi ile önde ve geri de ayak vuruşları ile oynanmaktadır.

### Oyunun Öyküsü

Yapılan kaynak taraması ve alan araştırması sonucunda elde edilen bilgiler sonucunda oyuna ilişkin şu bilgiler edinilmiştir:

*"Bir kürt kıızı ile oğlu aşık olur. Oğlan Eminem can diyerek türkü söyleyerek giderken, kızın annesi duyar ve oğlanı dövdürür. Bunun üzerine kız ve oğlan dağa çıkar." (ÇETİN 1932:Kadirli)*

### Emelcik

### Sözcük Anlamı

Oyun; adını aynı adlı, Karaisalı ilçesine bağlı bir köyden almaktadır. Ve sadece bu bölgede oynanmaktadır.

Oyunun	Kökeni	Dramatik Özelliği
Açıklama	Yerli	-

Adana halk oyunları içerisinde yöreye özgü motifleri yansıtan, yerli bir oyundur. Ayrıca, dramatik unsur barındırmamaktadır.

Oyunun	Tutuşu	Araçları	Oyuncu Cinsiyeti
Açıklama	Kapalı,kenetli	-	Erkek

Erkeklerle özgü bir oyundur.Oynanışı sırasında herhangi bir oyun aracı kullanılmamaktadır.Tutuşlar kapalı ellerin tarak şeklinde kenetlenmesi biçimde tutulmaktadır.

### Oyunun Türkü (Ezgi) Sözleri

Yapılan belgesel tarama da ve alan araştırmasında, oyuna ilişkin herhangi bir Türkü sözüne rastlanılmamıştır. Ezgisel anlatıma dayalı müzik yapısı bulunmaktadır.

## Oyunun Motif ve Hareket Özellikleri

Oyun; bedensel devinim olarak lorke adlı oyunla hemen hemen aynı motif ve hareketlere sahiptir. Yana doğru yürüme, ayak atışlar, dizlerden yaylanmalar, belin eğilerek doğrultulması, oyunun motif ve hareketlerini oluşturmaktadır.

## Oyunun Öyküsü

Yapılan belgesel tarama ve alan araştırmasına dayalı kaynaklardan edinilen bilgiler kapsamında Emelcik adlı oyuna ilişkin herhangi bir öyküye rastlanılmamıştır.

## Ekşili Çorba

Görüşme cetveli ile elde edilen bilgiler doğrultusunda, oyunun Karaisalı Kozan ve Aladağ gibi dağlık bölgelerde oynandığı saptanmıştır. Ancak başkaca bilgi edinilememiştir.

## Galamak

### Sözcük Anlamı

Sözcük çeşitli anlamlara gelmektedir. Bunlara göre;

Galamak: Ocak, ateş yakmak. (Ankara, Eskişehir)

Galamak: Adana, Feke, Aladağ, vb. ilçelerde bir çeşit çam ağacına verilen ad.

Oyunun adını bu çam ağacından aldığı sanılmaktadır.

Türkölü bir oyun olan Galamak Tapan bölgesinde oynanmaktadır.

Türkölü sözleri:

: “*Galamak dalla dalla*

*Galamak dallanıyor*

*Yar kollarını salla*

*Dalları sallanıyor*

*Gönderdiğim mendili*

*Şimdiki zaman kızları*

*Sevmiyorsan geri yolla*

*Sevdikçe ballanıyor “ (Şençalar, 1949 Feke)*

## Gel Gel

### Sözcük Anlamı

Türkçede ikileme adı verilen sözcük grupları bulunmaktadır. Gelmek fiilinden türetilerek, Gel Gel biçimine dönüşmüş olabilir.



Oyunun	Kökeni	Dramatik Özelliği
Açıklama	Yabancı	-

Adana halk oyunları içerisinde yörede çok yaygın olarak oynanmayan, köken olarak yabancı bir oyundur. Ayrıca, dramatik unsur barındırmamaktadır.

Oyunun	Tutuşu	Araçları	Oyuncu Cinsiyeti
Açıklama	Kapalı,kenetli	-	Erkek

Erkeklerle özgü bir oyundur.Oynanışı sırasında herhangi bir oyun aracı kullanılmamaktadır.Tutuşlar kapalı ellerin tarak şeklinde kenetlenmesi biçimde tutulmaktadır.

#### **Oyunun Türkü (Ezgi) Sözleri**

Yapılan belgesel tarama da ve alan araştırmasında, oyuna ilişkin herhangi bir Türkü sözüne rastlanılmamıştır. Ezgisel anlatıma dayalı müzik yapısı bulunmaktadır.

#### **Oyunun Motif ve Hareket Özellikleri**

Oyun; bedensel devinim olarak; yana doğru yürüme, ayak atışlar, dizlerden yaylanmalar, oyunun motif ve hareketlerini oluşturmaktadır.

#### **Oyunun Öyküsü**

Yapılan belgesel tarama ve alan araştırmasına dayalı kaynaklardan edinilen bilgiler kapsamında oyuna ilişkin herhangi bir öyküye rastlanılmamıştır.

#### **Geçinin Boynuzu Fittuk Fittuk**

Oyun Feke ve çevresinde oynanmaktadır. Türkülü bir kol havası niteliği taşımaktadır. Yörede Karacalı oyun havası olarak da adlandırılmaktadır.

#### **Göksun Kırmısı**

Bölgede daha çok Kadirli ve Kozan çevresinde oynandığı alan araştırması ile saptanmıştır. Oyun üç ileri üç geri ayak hareketleri ile oynanmakta, önde sol geride sağ ayak atılmaktadır.

## Halebi

Halebi (Arapça) Haleb bölgesindeki kültüre mensup. Halbe ait, Halepli anlamına gelmektedir. Ayrıca Çorum Kastamonu'da arşından üç santim eksik tahtadan ölçü aleti anlamına gelmektedir. (A.D.D., 1932: 158)

Oyunun	Kökeni	Dramatik Özelliği
Açıklama	Yabancı	-

Yabancı kökenli olmasına karşın yörenin yapısal özelliklerini en iyi şekilde yansıtan bir oyundur.

Oyunun	Tutuşu	Araçları	Oyuncu Cinsiyeti
Açıklama	Kapalı	-	Erkek

Erkeklerle özgü, kapalı tutuş biçimi ile oynanan bir oyundur. Halebi yana ve öne yürümleri ile, ayak atışı ve çöküşleri ile tipik bir bölge oyunudur. Yavaş temposu iklim koşullarının oyunu nasıl etkilediğini göstermesi bakımından da ilginç bir oyundur. Araştırma bölgesinin tamamında yaygın olarak oynanılmaktadır.

Oyunun düşmana karşı savunma yapan Türk askerlerini anlattığı söylenmektedir. (Körkü, 1938: Düziçi) Ancak bu bilgi yaygın olarak verilmemiştir. Bir kaç kaynak kişi bu görüştedir.

## Hasan Dağı

Adını Toroslarda bir bölgeden alan bu oyun, üç ileri bir geri adımlarla erkekler tarafından oynanmaktadır.

## Hoş Bilezik

Alan çalışması sırasında yöre oyunları arasında olduğu saptanmıştır. Ancak bunun ötesinde başkaca bir bilgi edinilememiştir. Doğu Anadolu'da da oynanması nedeni ile bölgeye göç yolu ile geldiği düşünülmektedir.

## Kaba

Avşar, Cerit, üçlü, yedili ve dokuzlu gibi çeşitleri bulunmaktadır. Yörenin en tipik yapısal özelliklerini yansıtan bir oyundur. Yavaş tempoda başlar ve aynı tempoda sona erer. Bu nedenle kaba olarak adlandırılmaktadır.

Oyunun	Kökeni	Dramatik Özelliği
Açıklama	Yerli	-

Oyun, Düziçi, Kadirli, Kozanlı, Ceyhan ve Osmaniye ve çevrelerinde oldukça yaygın olarak oynanmaktadır. Adana halk oyunları içerisinde özgün motifleri olan yerli bir oyundur. Ayrıca, her hangi bir dramatik unsur içermemektedir.

Oyunun	Tutuşu	Araçları	Oyuncu Cinsiyeti
Açıklama	Açık, serçe parmak	Mendil, havlu, atkı	Erkek

Oyun serçe parmaklardan açık biçimde tutularak oynanmaktadır. Baş oyuncu ile ikinci oyuncu arasında bir ayıraç olarak oyun aracı bulunmaktadır. Oyunu yörede sadece erkeler oynamaktadır.

Baş oyuncunun çok büyük ustalıkla yaptığı motif ve hareketler oyunun en önemli özelliğidir. Yana doğru kesik adımlarla yürünerek, kısa ve sert ayak atışları ile, yaylanmalar ise yöre oyun özellikleri bakımından en tipik hareketlerdir.

#### Kereboz

Oyunun Düziçi ve Osmaniye ve çevresinde oynandığı alan çalışması ile saptanmıştır. Ancak bunun ötesinde oyuna ilişkin bilgi edinilememiştir.

#### Kes Kes

Oyunun Kadirli ve çevresinde oynanmasının ötesinde başkaca bilgi edinilememiştir.

#### Kızlar Halayı

Oyun Kozan, Kadirli ve çevresinde oynanmaktadır.

Oyunun	Kökeni	Dramatik Özelliği
Açıklama	Yerli	-

Adana halk oyunları içerisinde özgün motifleri olan yerli bir oyundur. Ayrıca, her hangi bir dramatik unsur içermemektedir.

Oyunun	Tutuđu	Araçları	Oyuncu Cinsiyeti
Açıklama	Açık serçe parmak	-	Erkek, kadın

Oyun, hem erkek hemde kadınların oynadığı, açık serçe parmak tutuşları ile herhangi bir oyun aracı kullanmadan oynanmaktadır.

Kızlar alayı, öne üç geriye üç adım atılarak oynanmaktadır. Önde sol ayak ucu yere vurularak atılmaktadır. Bu vuruş sırasında beden ise öne doğru eğilmektedir. Yavaş temposu, ayak atışları ve eğilmeleri ile yerel oyun özelliklerini yansıtmaktadır.

#### Kilit

Oyunun alan çalışması sırasında Kozan, Kadirli, Düziçi ve çevresinde oynandığı saptanmıştır. Ancak özellikleri ile ilgili başkaca bilgi edinilememiştir.

#### Kozanoğlu

Oyun adını Kozanoğlu için yakılan ağıttan almıştır.

Oyunun	Kökeni	Dramatik Özelliği
Açıklama	Yerli	-

Adana halk oyunları içerisinde özgün motifleri olan yerli bir oyundur. Ayrıca, her hangi bir dramatik unsur içermemektedir.

Oyunun	Tutuđu	Araçları	Oyuncu Cinsiyeti
Açıklama	Açık, serçe parmak	-	Erkek

Oyun çoğunlukla açık serçe parmak tutuşu ile oynanmaktadır. Ancak zaman zaman karma tutuşlarda görülmektedir. Oyunun serimlenmesi sırasında her hangi bir oyun aracı kullanılmaktadır. Kozanoğlu sadece erkeklerin oynadığı bir oyundur.

Kozanoğlu'na yakılan ağıt oyunun türküsünü oluşturmaktadır.

*"Kozan'a iller Kozan'a*

*Kızılırmak akmam dedi*

*Akıllı ermez bu düzene*

*Kenarımı yakmam dedi*

*Öldürmüşler beyimizi*

*Ünü büyük kozanoğlu*

*Yazık mezarını gezene*

*Ben yerimden kalkmam dedi*

*Afşar yas mı tutar*

*Kızılırmak akar gider*

*Kara çadır is mi tutar*

*Kenarını yıkar gider*

*Altın tabak pas mı tutar*

*Ünü büyük Kozanoğlu*

*Kozanoğlu ölmeyinen*

*Boyuncuğu bükük gider*

*Kara çadır eğme ilen*

*Ucu yere değme ilen*

*Ne kaçarsın Kozanoğlu*

*Üç beş atlı gelmeyilen”(İl Yılığ, 1991: 89*

Kozanoğlu üç öne üç geri yürüme şeklinde oynanmaktadır. Önde ve geride esler verilmektedir. Türkülü oynanan diğer oyunlarda olduğu gibi bunda da önce bir dördük söylenip, ardından bir ölçü oynanmaktadır.

### **Kırıkhan**

Oyunun adını Hatay'ın Kırıkhan ilçesinden aldığı sanılmaktadır. Göç ve kültürel temas yoluyla oyunun Adana'ya geldiği düşünülmektedir.

Oyunun	Kökeni	Dramatik Özelliği
Açıklama	Yabancı	-

Aynı bölge içerisinde olduğu için yabancı oyun izlenimi vermemektedir. Aksine Adana halk oyunları içerisinde özgün motiflere sahiptir. Ayrıca, her hangi bir dramatik unsur içermemektedir.

Oyunun	Tutuđu	Araçları	Oyuncu Cinsiyeti
Açıklama	Serbest	-	Erkek, kadın

Oyunun tutuđuları başlangıçta kapalı daha sonra ise açılmaktadır. Kadın ve erkekler tarafından herhangi bir oyun aracı kullanmaksızın oynanmaktadır.

Kırıkhan yerel oyun özelliklerinden biri olan ayakuçlarında yaylanarak ayak deęiştirme motifinin uygulandıęı tipik bir oyundur.

*"Kırıkhan sözsüz oyunlardandır. Ancak 1970'li yıllarda bestelenen bir parça ile oyunlara girmiştir"(Atılgan, 1946:Karaisalı).*

Bu sözlerin řu anda yaygın olarak kullanılmaması da bu görüşü destekleyici niteliktedir.

Türkü sözleri:

*"Kırıkhandaki Motor(Traktör) var hep markası Jondere*

*Şu zamanın kızları hep saçları ondele*

*Aman allah şişmanım*

*Şişman sevdim pişmanım*

*Şişman sevdim seveli buralara düşmanım*

*Bahçemizde gül varmı*

*Gül dibinde yol var mı*

*Haydi güzel işine*

*Yandım altın dişine*

*Bileydim ayrılık var*

*Düşeriydim peşine"(Atılgan, 1946:Karaisalı)*

**Köroęlu**

Oyun Adana'nın tüm bölgelerinde yaygın olarak oynanmaktadır.

Oyunun	Kökeni	Dramatik Özelliği
Açıklama	Yabancı	Taklitli

Oyunun göç yolu ile Doğu Anadolu üzerinden Çukurova'ya geldiği söylenebilir. Oyun, içerik olarak kahramanlık, yiğitlik ile özdeşleşmiş olan öykü kahramanına ters düşmeyecek bir eda ile oynanmaktadır.

Oyunun	Tutuşu	Araçları	Oyuncu Cinsiyeti
Açıklama	Serbest	Kılıç, kama	Erkek

Serbest tutuşlu dizi oyunlarından. Sadece erkekler tarafından oynanır. Oyun aracı olarak genellikle kılıç ve kama kullanılmaktadır. Ancak oyun araçları olmaksızın da oynanabilmektedir.

Oyun ayak uçlarında yumuşak yaylanmalar ile ayakları yukarı doğru çekerek ayaklardan birini öne doğru atarak oynanmaktadır.

Güreş zamanlarının da değişmez parçası konumundadır. Son dönemlerde Düziçi ve Kadirli'de şişe ve sandalye ile yapılan güreşlere de aynı parça çalınmaktadır.

Lili Çoban

Oyun Düziçi ve Kadirli çevresinde oynanmaktadır.

Oyunun	Kökeni	Dramatik Özelliği
Açıklama	Yabancı	-

Oyun Maraş'ta da oynanmaktadır. Diğer ilçelerde oynanmaması oyunun salt bu bölgeye ait olduğu kanısını güçlendirmektedir.

Oyunun	Tutuşu	Araçları	Oyuncu Cinsiyeti
Açıklama	Karma	-	Erkek

Erkeklerle özgü, karma tutuşlarla oynanan türkölü bir oyundur.

*"Mor poçuyu boyamadım*

*Çobanın elinde kaval*

*Ben çobana doyamadım*

*Arkasında sürü davar*

*Bir kuş kadar olamadım*

*Çoban davar susuz ise*

*Lili çoban garip oğlan*

*Bizi evde çeşme pınar*

*Lili Çoban garip oğlan*

*Yüce dağda urganım var*

*Hazmayınan huzmayınan*

*Ne çeşitli yorganım var*

*Yar bulunmaz gezmeyinen*

*Eğer çoban beni alırsın*

*Çoban mezarım kazsın*

*Yedi koçlu kurbanım var*

*Altın saplı kazmayınan*

*Lili çoban garip oğlan”(Çözeli, 1932: Kadırlı)*

Lili çoban tipik türkölü oyun formunda, üç ileri bir geri ayak hareketleri ile oynanmaktadır.

#### Lorke

Lorke, araştırma bölgesinin tamamında yaygın olarak oynanmaktadır.

Oyunun	Kökeni	Dramatik Özelliği
Açıklama	Yabancı	-

Oyunun Doğu-Güneydoğu Anadolu ve diğer bölgelerde de oynanması, köken olarak bölge dışı bir oyun olduğu izlenimini kuvvetlendirmektedir. Oyun herhangi bir dramatik unsur içermemektedir.

Oyunun	Tutuşu	Araçları	Oyuncu Cinsiyeti
Açıklama	Kapalı	-	Erkek

Lorke'nin oynanışı sırasında kapalı tutuş yapılmaktadır. Oyun erkekler tarafından oynanmaktadır.

Lorke dizlerden yaylanarak, yana doğru yürüyüş ve ayak atışları yapılarak oynanmaktadır.

Oyunun bölgeye tarımsal göç yoluyla geldiği söylenmektedir. Ancak alan çalışması sırasında, oyunun bilinenden çok daha yaygın olarak oynandığı görülmüştür. Bu durum ise Lorke'nin yüzyıllar süren Anadolu'ya göç ile bağıntılı olarak kültürel temaslar ile bu bölgeye geldiği izlenimi vermektedir.



## Mengi

Oyun Pozantı ve Karaisalı çevresinde oynanmaktadır. Ancak alan çalışmasında başkaca bir bilgi edinilememiştir.

## Omar (Ömer)

Oyunun adı kişi adı olan Ömer'den gelmektedir.

Oyunun	Kökeni	Dramatik Özelliği
Açıklama	Yerli	-

Omar Kadirli'de oynanan bölgeye özgü bir oyundur. Adana halk oyunları içerisinde özgün motifleri olan yerli bir oyundur. Ayrıca, her hangi bir dramatik unsur içermemektedir.

Oyunun	Tutuşu	Araçları	Oyuncu Cinsiyeti
Açıklama	Açık, serçe parmak	-	Erkek

Açık serçe parmak tutuşu ile erkeklerce, herhangi bir oyun aracı gerektirmeden oynanmaktadır.

Omar, Kadirli'de aynı adlı kişinin vurularak öldürülmesi üzerine kızkardeşinin yaktığı ağıtın zamanla oyun türküsü olarak kullanılması ile oluşmuştur. Oyunun türkü sözleri ise şöyledir:

*“Omar kardaş ahpaplarım*

*Döner burada kışlarım*

*Omarımın karısını*

*Kardaşıma bağışlarım*

*Gömlek diktim geysin diye*

*Bedenime dar geliyor*

*Omarımı öldürmüşler*

*Oda bana ar geliyor*

*Evinizin önü dere*

*Taze boz Ömerim taze*

*Boğazımda hebil koza*

*Şimdi kardeşlerin gelir*

*Kırat ile toza toza*

*Kıratımı çekin gelsin*

*Martinimi yana koysun*

*Alırım öcünü kardaş*

*Bacın sana kurban olsun*

*Beliğimden tuttular*

*Akar gider bizim köye*

*Yorgan ettiler örttüler*

*Öldüğünü haber verdiler*

*Bütün dostların geliyor*

*Belenerek geldim ele*

*Gözyaşından da döktüler”*

*(Çözeli, 1932: Kadirli)*

Omar üç ileri bir geri ayak hareketleri ile oynanan tipik bir türkölü oyundur.

Öteyüz Üçayağı (bkz. Üçayak)

**Pekmez**

Pekmez yörede yaygın olarak oynanmaktadır.

Oyunun	Kökeni	Dramatik Özelliği
Açıklama	Yerli	-

Diğer bölgelerde aynı adla oynanan başkaca bir oyun bulunmaması pekmezin bölgeye ait bir oyun olduğu izlenimini kuvvetlendirmektedir. Adana halk oyunları içerisinde özgün motifleri olan bir oyundur. Ayrıca, her hangi bir dramatik unsur içermemektedir.

Oyunun	Tutuşu	Araçları	Oyuncu Cinsiyeti
Açıklama	Kapalı, serçe parmak	-	Erkek

Pekmez, kapalı serçe parmak tutuşu ile erkeklerce oynanan bir oyundur.

Pekmez üç ayak formunda oynanan tipik bir bölge oyunudur. Ayak motiflerindeki yumuşaklık, ayakucu basışlarıyla yerel oyun özelliklerini yansıtmaktadır.

**Sallama**

Kadirli ve çevresinde oynanmaktadır.

Oyunun	Kökeni	Dramatik Özelliği
Açıklama	Yerli	-

Gerek motifsel ve hareketsel özellikleri ile, gerekse sadece Kadirli’de oynanması oyunun buraya ait olduğu izlenimini verir.

Oyunun	Tutuđu	Araçları	Oyuncu Cinsiyeti
Açıklama	Tarak, kapalı	-	Erkek

Oyun erkeklerce kapalı tutuđu formunda oynanmaktadır.

Motif ve hareket özellikleri bakımından sallanmada diđer oyunlarda olmayan farklı bir ayak motifi görölmektedir. Buna göre, üç adım öne doğru yürüyüşten sonra önde; sol, sağ, sol ve sağ ayak atışları yapılmaktadır. Bu son atışta ise sağ ayak kaydırılarak tekrar yürüyüşe geçilmektedir. Bu döngüsel hareketlerle oyun serimlenmektedir.

### Sarhoş

Sarhoş, Kadirli, Ceyhan, Kozan ve çevresinde oynanmaktadır.

Oyunun	Kökeni	Dramatik Özelliđi
Açıklama	Yerli	Taklit

Adana halk oyunları içerisinde özgün motifleri olan yerli bir oyundur. Sarhoş bir kişinin taklit edilmesini anımsatan motif ve hareketlerden oluşmaktadır.

Oyunun	Tutuđu	Araçları	Oyuncu Cinsiyeti
Açıklama	Kapalı	-	Erkek

Kapalı tutuđu formu ile erkekler tarafında oynanmaktadır.

Oyun sarhoş bir kişinin taklit edilmesini yansıtmaktadır. Bu nedenle üç adım öne ayak motifinden sonra baş, bir soldan sağa, bir de sağdan sola doğru önden çevrilmektedir. Bu durum oyuncunun yere kadar eğilip oturmasına (düşmesi) kadar devam etmektedir.

### Serçe

Serçe Farsçadan gelme küçük baş anlamına gelmektedir. Bir diđer anlamı ise, bir çeşit kuştur.

Oyun araştırma bölgesinde yaygın olarak bilinmekte ancak şu an oynanmamaktadır. Seyirlik niteliđi olan bir oyundur. Buna göre baş oyuncunun elinde bir kamış bulunur. O ne yaparsa diđer oyuncularında aynısını yapması gerekmektedir. Söz gelimi, şapkasını çıkardığında tüm oyuncuların da şapkasını çıkarması gerekmektedir. Bu oyun çok uzun süre

oyunabilmektedir. Çünkü bazı gösterilerde tüm oyuncuların iç çamaşırları kalana kadar soyundurulduğu anlatılmaktadır. Baş oyuncunun isteklerini yerine getirmeyen diğer oyuncular ise kamy ile cezalandırılmaktadır.

Serçe, serbest tutuş formu, erkeklerce oynanan bir oyundur. Oyunun en belirgin aracı uzunca bir kamydır. Ancak bu oyunda bir çok şey oyun aracı olarak kullanılabilir. Söz gelimi, baş oyuncu kucağına izleyiciler arasından bir çocuk aldığıında herkesin bir çocuk bulması gerekmektedir. Bu nedenle baş oyuncunun istediğı herşey oyun aracı olarak kullanılmaktadır.

Toplumsal deęişim sürecinde eğlence anlayışının da deęişmesiyle seyirlik niteliğı ağır basan bu oyun şu anda oynanmamaktadır.

### Sinsin

Sin, Türkçede sinmek, saklanmak anlamına gelmektedir. Ayrıca Çorum, Afyon, Avşar, Gaziantep’de mezar, kabir anlamına da gelmektedir. (A. D. D., 1932: 343)

*“Sinsin oyunu: Çok eski bir Türk oyunudur. Cenupta(Güneyde) da geceleyin oynanır. Büyük bir ateş yanmaktadır. Davul zurna çalar. Ateşin etrafında oyuncular oynarken heyecana gelir ve bir an durmaksızın muntazaman alevin üstünden atlarlar.”(Gazimihal,19991:134)*

*“Sin-sin bir dans ve sportif bir güç gösterisi olmakla birlikte ece ateş önünde yapılması, çeşitli anlamları, Anadolu’nun en yaygın oyunu oluşu bununda bir büyüsel oyun kalıntısı olduğunu düşündürmektedir”.(And, 1970: 32)*

*“Oyunun, yalnız düğün sırasında oynanması ve düğün evinin önünde oynanması, onun törelik niteliğidir” (Boratav,1973:240).*

Sinsin ateş etrafında oynanması bakımından seyirlik nitelikli bir oyundur.. Anadolu’da çok yaygın olarak bilinmesi, ateş kültü ve yapılan hareketlerin çeşitli hayvanların taklit edildiğı izlenimini vermesi oyunun Asya kökenli olabileceğı izlenimini vermektedir. Oyun ateşin üzerinden atlayan oyuncuların birbirlerini kovalamaları, birbirlerine güç gösterisinde bulunmaları şeklinde oynanmaktadır.

Oyunun	Tutuşu	Araçları	Oyuncu Cinsiyeti
Açıklama	Serbest	Ateş	Erkek

Oyun akşam yakılan sinsin ateşinin etrafında serbest tutuş formu ile erkeklerce oynanmaktadır.

Motif ve hareket özellikleri açısından sinsin; sağ ve sol ayaklar üzerinde sekerek kolların sola sağa ya da yere paralel olarak öne geri doğru hareket ettirilmesi biçiminde oynanılmaktadır. Bu hareketlerle oyuncular birbirlerini oyuna davet etmekte ve kovalayarak sırtlarına yumruk ile vurmaktadırlar. Vurulan oyuncunun yerine geçmesi ile yerine başka bir oyuncunun ortaya çıkması ile oyun oynanmaktadır. Bazı gösterilerde oyun iki kişinin güreşe başlaması ile sona ermektedir.

### Solak

Araştırma bölgesinin daha önceleri yaygın olarak oynanan bir oyunu olduğunu alan çalışması ile saptadık. Ancak bunun ötesinde oyuna ilişkin bilgi edinemedik.

### Şenola

Oyun Kadirli ve çevresinde oynanmaktadır. Daha çok kol havası şeklinde, zaman zaman ise üç ayak formunda halay olarak oynanmaktadır.

### Şirvani

Sözcük anlamı olarak Şirvan'a ait olan, Şirvanlı demektir. İran'da bir yer adı olarak anılmaktadır.

Anadolu'nun güneyinde yaygın olarak oynanan bir oyundur kapalı tutuş formu ile erkekler tarafından oynanmaktadır.

Motif ve hareket özellikleri ile Şirvani; araştırma bölgesinde oynanan en yaygın oyunlardan bir tanesidir. Oldukça yavaş temposuyla sol ve sağ ayakların sıra ile basıp kaldırılarak yana doğru yürünmesi şeklinde başlamaktadır. Daha sonra, temponun hızlanması ile birlikte sol ayak sürekli olarak sağ yana doğru kaydırılmakta, sağ ayak ise geriye, öne, geriye, öne biçiminde ayak uçlarına basılarak oyun oynanmaktadır. Oyunun yavaş ve hızlı bölümleri baş oyuncuların solo hareketleri ile zenginleşmektedir. Hızlı bölüme geçişi bu sololardaki çöküşler belirlemektedir. Buna göre alkış çalarak yavaşlayan ya da duran diğer oyuncular baş oyuncunun çöküş hareketi ile birlikte hızlı hareketleri yapmaya başlamaktadır.

## Tamzara

Bölgeye kültürel temaslar yolu ile gelen, Anadolu'nun daha çok doğusunda oynanan bir oyundur.

Motif ve hareket açısından bakıldığında üç ayak formunda, önde ve geride topuk vuruşları yapılarak oynanmaktadır.

## Temurağa (Temra, Timurağa, Demirağa)

Oyun adını aynı adla anılan kişi adından almıştır.

Oyunun	Kökeni	Dramatik Özelliği
Açıklama	Yabancı	-

Temurağa, Anadolu'nun bir çok bölgesinde oynanan oyunlardan bir tanesidir. Araştırma bölgesinde daha önceleri çok daha yaygın olarak oynandığı söylenmektedir. Ancak şu anda çokca oynanmayan bir oyundur. Dramatik unsur içermemektedir.

Oyunun	Tutuşu	Araçları	Oyuncu Cinsiyeti
Açıklama	Serbest, Kapalı	-	Erkek

Oyun erkekler tarafından oynanmaktadır. Birinci bölümde kapalı, ikinci bölümde ise serbest tutuş formu kullanılmaktadır.

Motif ve hareket özellikleri açısından Temurağa, yör oyunları içerisinde bedeninin tümünü kullandırıcı niteliğe sahip bir oyundur. Oyunun birinci bölümü sola doğru topuk hareketleriyle kayma, ikinci bölümünde ise tekrar sağa dönüş ve ayak atışları yapılmaktadır. Yana gidişlerde yarım ölçülerin sonunda el vuruşlarının da katılmasıyla oyun bedeninin tümünü kullandırmaktadır.

## Topal kız

Araştırma bölgesinde oynandığı alan çalışması ile saptanmış ancak başkaca bir bilgi edinilememiştir.

## Üçayak

Türklerin ad verme geleneklerine göre kendilerini tanıtmak amacıyla sayıları kullandıkları bilinmektedir. Söz gelimi, tokuz oguz gibi. Üç ayak bu anlamda oyunlara kadarr uzanan bu adlandırmanın bir uzantısı olarak karşımıza çıkmaktadır.

Adana, bar, Maraş, Öteyüz, gibi çeşitleri bulunmaktadır.

Oyunun	Kökeni	Dramatik Özelliği
Açıklama	Yerli	-

Adana halk oyunları içerisinde özgün motifleri olantipik bir yerli oyundur. Ayrıca, her hangi bir dramatik unsur içermemektedir.

Oyunun	Tutuşu	Araçları	Oyuncu Cinsiyeti
Açıklama	Açık, serçe parmak	-	Erkek

Açık serçe parmak tutuş formu ile, oyun aracı kullanılmaksızın erkeklerce oynanan bir oyundur.

Motif ve hareketler açısından bakıldığında üç ayak, iki bölüme ayrılmaktadır. Birinci bölümde, üç adım öne üç adım geriye hareketiyle, önde ve geride sol ve sağ ayakların vuruşlarıyla oynanmaktadır. İkinci bölümde ise, ayakta durarak yaylanarak sağa doğru yürüme yapılmaktadır. Her iki hareket de yöresel oyunlara temel oluşturan motiflerdir.

## Yağlı Kenar

Oyunun adlandırımı ile ilgili olarak kesin bir bilgi bulunmamakla birlikte yağlık (mendil) kenarı'ndan zamanla bu biçime dönüşmüş olabileceği düşünülmektedir.

Oyunun	Kökeni	Dramatik Özelliği
Açıklama	Yerli	-

Adana halk oyunları içerisinde özgün motifleri olan tipik bir yerli oyundur. Ayrıca, her hangi bir dramatik unsur içermemektedir.

Oyunun	Tutuđu	Araçları	Oyuncu Cinsiyeti
Açıklama	Kapalı, serçe parmak	-	Erkek

Erkeklerce yürütölen, oyunun birinci bölümünde kapalı, ikinci bölümünde ise açık serçe parmak tutuşu yapılmaktadır.

Motif ve hareketsel özellikler açısından yağlı kenar, tipik bir bölge oyunudur. Yana doğru topuk hareketi ile oyunun birinci bölümü, üç ayak formu ile de ikinci bölümü oynanmaktadır.

### 8.1.6. Oyun Serisi

Bir defada ardarda oynanan oyunların oluşturduğu bütüne oyun serisi denmektedir. Belli oyunlarla başlanıp, aralarda sıralanan diđer oyunlarla devam eden ve serinin oluşumunu sağlayan bu yapının nasıl, neden ve ne zaman oluştuđu bilinmemektedir. Ancak davul-zurna birinci oyundan sırası ile çalmaya başladığı zaman sanki önceden planlanmış gibi algılanmaktadır. Belli köylerin, belli oyunları doğal birer ekip oluşturarak düğün ve eğlencelere ve özel günlere beraberce giderek kol kola oynamaktadırlar. Her ilçenin ve her köyün davul-zurnacıları da çok özel durumlar yoksa aynıdır. Bu nedenle, bu türden iyi oyuncular oyuna kalktıklarında sözgelimi Düziçi ve çevre köylerinde; oyun Kaba'dan başlamakta, Halebi, Solak, Şirvani, Kırıkhan, Emine, Pekmez ile devam etmekte ve Çiftetelli ile bitmektedir. Bu sıralanan oyunlar da bazen deđişiklikler olabilmektedir. Bu deđişikler hem sıralamada hem de oyunların bazılarının oynanıp, bazılarının oynanmaması şeklinde olabilmektedir.

Kozan Oyun Serisi: Kaba, Ağır Üçayak, Maraş üçayađı, Şirvani, Adanalı, Serçe.

Ceyhan Oyun Serisi: Ağır Üçayak, Üçayak, Avşar, Maraş Üçayađı, Kozanođlu, Dađlı.

Karaisalı Oyun Serisi: Ağırılama, Üçayak, Kırıkhan, Ceyhan, Arabi, Pekmez, Lorke.

Feke Oyun Serisi: Gürgenin Gazeli, Garomak, Deşte Çaldım Teleme.

Kadirli Oyun Serisi: Kaba, Şirvani, Halebi, Emimne, Adana Üçayađı, Pekmez, Sallama, Dokuzlu, Öteyüz Üçayađı. Karataş Oyun Serisi: Ağır Üçayak, Bar Üçayak, Halebi, Göksun, Şirvani, Yađlı Kenar, Ceyhan Garibi, Pekmez.

Düziçi Oyun Serisi: Kaba, Şirvani, Halebi, Emimne, Adana Üçayađı, Pekmez, Çiftetelli.



## 8.2. Adana Halk Oyunlarının Dış Yapı Dinamikleri

Oyunun sergilendiği alan, izleyicilere ve bunların birbirleriyle ve iç yapı dinamikleriyle olan ilişkileri oyunun dış yapı dinamiklerini oluşturmaktadır.

Oyunun sergilendiği alan, amaç bildirmesi bakımından önemlidir. Oyunun oynanmasını gerekli kılan toplantının, hangi amaçla gerçekleştirildiğini göstermektedir. Oyunun oynanış nedenleri; asker yollama ve karşılama, düğün sünnet gibi törenler, ulusal bayramlar, parti dernek toplantı ve eğlenceleri toplumsal içerikli toplantılardır. Bu tür törenlerde oyun toplumsal paylaşımı tamamlayan bir faktör, bir araç olarak kullanılmaktadır.

Adana'da toplumun, psikolojik ve sosyal gereksinimleri olan bu türden toplantılar yapılmaktadır.

Oyunların sergilendiği bu törenler özünde bireysel gibi görünmekte ancak, toplumsal boyutlar içermektedir. Sözgelimi; evlenme. Evlilik iki birey arasında gerçekleşen bir olgu olmasına karşın toplumsal sistemin, yapının bir parçasıdır. Yeni bir ailenin oluşumunu sağladığı için bireysellikten daha çok toplumsal içeriği bulunmaktadır. Bu türden toplantılar oyun yerinin belirlenmesini sağladığı için oyunun dış yapı dinamiklerini oluşturan unsurlardır.

Araştırma bölgesi olan Adana toplumsal paylaşım ve bütünleşme adına uygulamalarında oyun bulunan bu türden geleneksel törenlere sahiptir.

### 8.2.1. Giyim -Kuşam

Oyuna özgü giysi bulunmamaktadır. Oyuncuların oyuna ait törene gelirken giydikleri kılık-kıyafetler, o anki oyunun giyimini oluşturmaktadır. Ancak düğüne ve benzeri geleneksel töre ve törenlerin yapıldığı yerlere giderken insanlar eskiden beri aynı şeyi yaparak temiz ve en yeni, en güzel giysilerini giymektedirler.

Bölgenin giyim biçimi kırsal alan ve kent merkezlerinde farklılıklar göstermektedir. 70-80 yaş civarındaki, kırsal alanda yaşayanlar ile daha genç olanlar ve kentliler arasında da giyim farklılığı gözlenmektedir. Bu fark özellikle kadınlarda görülmektedir.

*“Giysi, giyinme aracı olarak bir ülkenin bir dönemim, bir kişinin özellik belirtisi olup daima uygarlık değişimlerini yansıtmaktadır. Bu nedenle giyim, uygarlığı ve ahlakı etkileyen değerlerin bir ifadesidir. Dolayısıyla toplumu ve bir dönemi sembolize eder”.(İmer, 1983:45)*

Ekim 1923'te Cumhuriyet'in ilanı ile her analnda olduđu gibi giyim-kuşamda da büyük devrimlerin yapıldığını ve tabandan tavana doğru değişimlerin hızla oluştuđu görülür. Cumhuriyet Türkiye'sinde çağdaş giyim biçimleri benimsenmiştir. Dolayısı ile Adana'da bu değişimlerden payını almıştır. Şehir ve ilçe merkezlerinden uzaklaşıp kırsal alana doğru inildiğinde giyim- kuşam da çağdaş giyimin yanı sıra geleneksel unsurlerin ağırlığı hissedilmektedir. Bu iz dağlık kesimlere çıkıldıkça daha da artmakta doğa ve ekonomik koşulların etkisiyle iyice özelleşmektedir.

Ekonomik, sosyal ve coğrafi özellikler Adana yöresinin giyim özelliklerini dağlık bölge ve ova olmak üzere iki kısma ayırmayı zorunlu kılmaktadır. İklim özelliği bu zorunluluđu oldukça fazla etkiler. Dağlık bölgeler daha soğuk olduğundan giyim biçimleri ona göre şekillenmiştir.

**Kadın Giysileri:** Geleneksel kültür de çeşitliliğini ve sürekliliğini devam ettiren ender kültür unsurlerinden olan kadın giysileri oldukça zengindir. Bu zenginlikleri özellikle Toroslarda görmek mümkündür.

*"Güney Yurd Türkmen, yörük kadınları başlık ve saç tuvaletleri önemli bir yer tutar. Bütün yörük kızları, gelinleri, giyilen fesler, saç kesimi tuveleti ile fes üzerine atılan örtülerdir."(Yalman, 1977:338)*

Kadın giysilerini; başlık, giysi, aksesuar olarak üç ana bölümde incelemek mümkündür.

**Başlık:** Toroslarda yaşayan türkmen ve yörükler başlık olarak fes ve taç, yazma ve oyali tülbent kullanırlar.

**Fes:** Keçeden yapılır ve yaklaşık 15 cm. yüksekliğindedir. Etrafi sırma ile işlenir. Bu tür fesler Kahramanmaraş'tan temin edilir. Alın kısmına çeşitli paralar takılır. Bunlara gazi ve mahmudiye denir. Gaziler bütün alın, mahmudiyeler ise şakaklara gelecek şekilde kulakların üzerine dizilir. Fes daha çok dağlık bölgelerde kullanılır.

**Taç(Tepelik):** Başın şekline göre tepelik biçiminde som gümüşten yapılır. Uç kısımlarında salkım gibi gümüş zincirler, uçlarında ise paralar vardır. Başa takılan tacın etrafına çeşitli kafiyeler yazılır. Gümüş tepelik ise yörüklerde daha çok kullanılmaktadır. Yazma: İnce ve seyrek pamuklu dokuma üzerine çeşitli desenlerden oluşur. Kenarları çeşitli oyalarla süslüdür. Bugünde yaygın olarak kullanılır. Tülbent: Düz beyaz, ince ve seyrek dokunmuş pamuklu dokumadır. Etrafına boncuk oyalar dikilir. Bugün de yaygın olarak tüm bölgede kullanılır. Genç Kız Başlığı: Toroslarda

yaşayan türkmenler arasında örtü, kullananın nişanlı veya evli olduğunu gösterir. Bu nedenle genç kızlar feslerini örtüsüz giyerler buna "dalfes" denir. Saçlarını iyice uzatırlar bunları kırk örgü yaparlar, bunların her birine belik adı verilir. Beliklerin uçlarına özel olarak örülmüş bağlar bağlanır. Bu bağlar yünden ise "örgü " ipekten ise "erbi " olarak isimlendirilir. Beliklerin üzerine veya ucuna çeşitli altın, gümüş, para, halka, boncuk ve ziynetler takılır. Buna ise "saç cıncığı" denir.

Evlenmeye hazır olan genç kızlar bu örgülerin öne gelen kısmını (zülüf) kulak hizasında keserler. Kesilen bu zülüfler üçe ayrılarak saç gibi örülerek fesin üzerindeki çember (sarı) şeklinde sarılan ipekli kırepin üzerine konur. Zülüfü örülerek çembere geçirilmiş kızlar evlenmeye adaydır.

**Gelin Başlığı:** Kızlıktan evliliğe atılan ilk adım, zülüf kesmedir. Kız iken örülmüş olan beliklerin şakakı kısmına gelen örgülerden bir kısmı kesilerek kısaltılır. Buna "zülüf" veya "kekil" denilir. Zülüf kesme işleminden sonra "FES" giydirilir, yaygın olarak kullanılan "sırmalı fes" dir. Feslerin alın kısmına gazi veya mahmudiye dizilir. Pakaklara gelen kısımda ise daha büyükçe altın bulunur. Bunların uçlarına ise küçük üç altın dizilir. Buna "küpeli " veya "ayaklı " denir. Fesin üzerine üst kısmını yarısı görünecek şekilde beyaz, ipekten, püsküllü çeşitli örtüler boyundan çevrilerek arkada bağlanır. Bunun üzerine altın paraları üst kısımdan başlayarak yedi renk kıret veya kefiye sarılır. Kefiyelerin uçları "tepiz " (Bir çeşit toplu iğne) ile tutturulur.

Gelin başlığı bağlanan bu başlık üzerine ayrıca örtülen çeşitli örtülerden oluşur. Bu örtüler farklı renklerde olabilmekte ancak yaygın olanı (al) kırmızı renkte olanıdır. Duvağın üzerine ise "tozak" takılır. Tozak özel olarak kartal, tavuz kuşu v.b. hayvanların tüylerinden yapılır. Bu tüyler 15 değişik renge boyanır, beyaz bezin üzerine tacı andırır şekilde dizilir. Tozak, gelin başının önemli süslemesidir.

**Evli Kadın Başlığı:** Evli kadınların kullandığı bir farklı başlık ise "efe " olarak adlandırılır. Kozan'ın dağlık kesimlerinde kullanılan bu başlık yapılışı ve kullanılışı açısından özellikleri olan bir başlıktır. Kalıplı fes, kefiyeler, gazi, mahmudiye ve tülbentten oluşur. Kalıplı Fes: Yaklaşık 15 cm. Yükseklikte başa rahat olabilecek genişlikte üst kısmı düz bir festir.

**Kefiyeler:** İnce paralar renkli ipekten yapılır. Gökkuşağını oluşturan yedi renkten meydana gelir. Kefiyeler sırası ile fesin alın kısmına gazilerin hemen üzerinden başlayarak kademeli olarak sarılır. Gazi: Altın para dizisidir. 18-20 altından oluşur.

*Alın kısmında fesin ön tarafında bulunur. Gazilerin sayısı kesin değildir. Kişinin ekonomik durumuna göre sayısı artar ve azalabilir.*

*Mahmudiye: Gazilerden daha büyük altın para, her iki şakağa gelebilecek şekilde gazilerin bitimine ya da altına takılır. Tülbent: Efe adı verilen bu başlığın en önemli bölümünü oluşturur. Fesin üzerine kefiyeleri alta bırakacak şekilde sarılır ve bağlanır.*

*Dul Kadın Başlığı: Toplumsal yaşamda kadının üstlendiği rol her zaman önemli ve anlamlıdır. Sevinç ve üzüntülerini çevreye yansıtış biçimi bile değişiktir. Dul kalmış, eşini kaybetmiş kadının bu sosyal durumunu çevreye yansıtış biçimi vardır. Bu konumdaki Türkmen kadını, başındaki rengarenk kefiyeleri çıkararak yerine koyu renk (siyah, mor) kefiye sarar. Bu yasını anlatış biçimidir.*

*İhtiyar Kadın Başlığını: Yaşlı kadınlar ise, fesin alın kısmına sarılan renkli kefiyelerin yerine beyaz veya beyaz oyalı tülbent kullanırlar. Efe feste çıkarılmış ise beyaz tülbent başa sarılır, boyundan çevrilerek arkada bağlanır. Alın kısmına ise gene beyaz tülbent katlanarak arkada düğümlenir.*

*Giysi: Kadın giysileri, fistan, üçetek, dolama, cepken, yelek, şalvar, don, kolçak, bağış, yemeni, edik ve çoraptan oluşur.*

*Üçetek: Atlas, kadife, saten, tırpani bez ve kutnu kumaşlardan, herhangi bir tanesi tercih edilebilir. Bele kadar gelir. Üç parçadan oluşur. Kullanılırken öne gelen parçaları katlanılarak kuşağın altından bağlanır. Önleri ve arka kısmına çeşitli motifler sim ile işlenir.*

*Dolama: Günlük işlerin yapımında kullanılır uzunca bir kumaş kesilir ve bel kısmına lastik geçirilir.*

*Fistan: Bugünde giyilen giysilerdendir. Pazen, basma, kadifeden yapılabilir. Belden büzgülü olarak dikilir kollarınuç kısımları düğmelidir.*

*Cepken: Kadifeden yapılır. Genellikle pembe, yeşil, mor ve kırmızı renkte olanı kullanılır. Kolları dirsek hizasına kadar uzanır. Boyu ise bele kadardır. Yakasız olarak dikilir. Önü iki bağ ile bağlanır. Ön kısmı ise kollarda sim işlemeli yöresel motifler bulunur.*

*Yelek (Güdük): Güdük olarak da adlandırılan yelek, cepkenlerin kosuz şeklidir. Ön ve arkada çeşitli motifler kullanılır. İçi astarlıdır. Önü iki bağ ile bağlıdır.*

**Şalvar:** Çeşitli desenli basmalardan olabileceği gibi düz ve çizgili kumaşlardan da olabilir. Pijama gibi kesilir ve dikilir. Peyik, kısa ve dardır. Boyu ayak bileklerine kadar iner. Beli ve paça ağzları lastiklidir.

**Don:** Daha çok ipek, atlas gibi dökük kumaşlardan yapılır. Bugün basmadan dikilir bol paçasının uçlarına lastik geçirilir.

**Gömlek:** Göynek olarakta adlandırılan gömlek, beyaz zemin üzerine çeşitli renk ve desende kumaşlardan yapılır. Önü kapalı hakim yakalıdır.

**Kuşak:** Bağış olarakta adlandırılır. Trabulus kuşak kullanıldığı gibi farklı motiflerden uygun biçimleri ile çeşitli renklerde pamuk dokuma kumaşlar da kullanılır. 10-15 cm. eninde yapılır. Bele, gömlek, şalvar ve üçeteğin birleştiği yerde en üste beli bir kez dolayacak şekilde bağlanır.

**Kolçak:** Omuz ve enseden geçen bir çift kolluktur. İş zamanlarında kullanılır.

**Yemeni:** Kırmızı ve siyah renkte olabilir. Altı kösele veya lastikten yapılır. Arka kısmı hafif yukarı doğru çıkıktır. Yemeninin yanı sıra EDİK tabir edilen çizme de yörede kullanılır. Ediklerin altı kösele, rengi ise kırmızı (nar çiçeği) olur.

**Çorap:** Kadın çorapları yünden, geleneksel motiflerle örülmüşlerdir.

#### **Aksesuarlar**

**Kemerler:** Gümüş tepeliklerin en büyük tamamlayıcı unsurlarıdır. Çok çeşiti vardır. Ekonomik olanaklara göre tercih edilerek kullanılır.

**Bilezik, Yüzükler ve Küpeler:** Söz kesiminden sonra, toplumsal rolü farklılaşan bayanların bu konumunu yansıtan en büyük özellikler yüzük, küpe ve bileziklerdir. Bu takılar gümüş veya altındandır.

**Çiçek ve Tozaklar:** Kullanılan gümüş ve takıların yanısıra, tozak ve çiçekler başlığı bütünleyen, tamamlayan iki önemli unsurdur. Tozak, kartal, tavuz kuşu vb. hayvanların tüylerinin boyanması ile elde edilir. Kullanımları farklı anlamlar içerir. Örneğin; çiçek takma, sevgi ve bağlılığın sürekliliğini yansıtır.

#### **Erkek Giysileri**

**Başlık:** Başlık olarak börk, fes ve terlik kullanılır.

**Börk:** Keçeden yapılan beyaz renkli başlıktır. Etrafına kefiye sarılarak başa takılır.

**Fes:** Dalfes olarakta adlandırılır. Dışı bordo renkte olup püsküllüdür. Etrafına kefiye sarılarak kullanılır.

**Terlik:** Beyaz patiska bez, heril ile (ipek böceğinden elde edilen iplik) işlenerek yapılır. Etrafına kefiye "POPI" olarak da adlandırılan bir çeşit örtü bağlanır. Renk olarak beyaz veya mor kullanılır. Erkek giysileri gömlek, şalvar, yelek, aba, kuşak, yemeni ve körüklü çizmeden oluşur.

**Gömlek:** Genellikle gri, beyaz veya beyaz zemin üzerinde değişik tonlarda çizgili pamuklu kumaşlar tercih edilir. Uzun kollu, dik yakalı ve önü düğmelidir. Kol uçları bol ve dökümlüdür. Bilek kısımları düğmelidir.

**Şalvar:** Değişik renklerde (özellikle siyah, lacivert, mavi) pamuklu kumaşlarda yapılır. Parça ağzları, ayak bileklerini saracak şekildedir. Dize kadar olan kısma "PEYİK" adı verilir. Her iki yanlarında cep vardır. Uçkur bağı, yün iplerin değişik renklerde boyanıp dokunmasıyla yapılır. Ucuna aynı ipten püskül yapılır. Bu bağı, şalvara takılır, kuşağın altında sarkar. Palvarın cep ve paça ağzları kaytan işlemler ile süslenebilir.

**Yelek:** Palvarla aynı kumaş ve renkte seçilir. Sıfır kol, önden düğmeli ve çift ceplidir.

**Aba:** Coğrafik koşullardan dolayı soğuk olan kısımlarda kullanılır. Yünlü kumaşın üzerine sim ile işlenir. Yaka kısmında, çeşitli motifler bulunur. Yakasızdır. Önü açık olup, boyu belden biraz uzundur. Kollar ise; dirseğe kadardır. Beyaz üzerine koyu renk çizgileri vardır. Kahramanmaraş'tan temin edilir. Aba genellikle Düziçi,Osmaniye, Bahçe, Kadirli, Kozan ilçelerinde yaygın olarak kullanılır.

**Kuşak:** Kuşak olarak şal, Trablus kuşak ve ipek kefiye kullanılır. Trablus kuşak ipektir. Uçlarında püskülleri vardır. Bu püsküllerin ucuna inciler takılır. İpekli kefiye

"puşil" genellikle beyaz renkte olup, üçgen şeklinde katlanarak bele bağlanır. "şal kuşak" üzerinde geleneksel mofifler bulunan pamuklu dokumadan yapılır. Katlanarak bele sarılır.

**Yemeni:** Ayağa siyah gönden altı araba lastiğinden yapılan yemeninin yanı sıra altı köseleden yemenilerde kullanılır.

**Edik,** bir çeşit çizme olarak tanımlanan, ayak bileğinden yaklaşık 30 cm. yukarıya doğru uzanan konçları olan bir ayakkabıdır. Ökçesizdir. Uç kısımları yukarıya doğru kıvrıktır. Nar çiçeği renginde olanı en çok kullanılanıdır. Üst kısmı keçi gönünden, tabanı isedaha sert olan sığır gönünden yapılır.

**Çorap:** Yünden yapılır. Düz beyaz olabileceği gibi desenli de olabilir.

*Aksesuar: Gümüş zincirli köstekli sanat ve çeşitli motiflerle işlenmiş, para ve tütün keseleri kullanılır.(İl Yılığ,1991.:118-124)...*

### 8.2.2. Oyunun Liderliği (Ekip, halay başlığı, baş oyunculuk)

Oyun serisini oluşturan bölüm, hareket ve oyunun organizasyonu, oyunun başlangıç ve bitiş zamanlaması ile bölümlenmeleri arasındaki geçiş zamanlamalarını düzenleyen belli kişilerin olduğu görülmektedir. Bu kişiler oyunun seimlemesi sırasında gösterdikleri bireysel yetenekleri ile diğer oyunculardan ayrılmaktadırlar. Bu oyunculara ekipbaşı/halaybaşı veya başoyuncu denilmektedir. Başoyuncular; oyun serisini oluşturan oyunların icrası sırasında; diğer oyunculardan ayrılarak yaptığı doğaçlama hareketlerle oyuna renk ve canlılık katmaktadırlar. Çeşitli töre ve törenler amacıyla bir araya gelindiğinde sergilenen oyunların yönetim becerisi isteyen bir özelliği gözlenmektedir. Genellikle aynı oyuncuların bir araya gelerek oynadığı oyunlara katılımın yüksek olması ile aralara giren yeni oyuncuların diğerlerine uyumda zorlandıkları görülmektedir. Oyun serisinin uyumlu, neşeli bir şekilde tamamlanabilmesi düzenin sağlanmasının önemini ortaya koymaktadır.

Oyunun sergilenmesi sırasında diğer oyunculardan ayrılarak yapılan çeşitli doğaç hareketler arkaik kültürel izler çağrıştırmaktadır. Baş oyuncunu bu uygulaması ile çok tanrı dinler dönemi ayinlerinden şamanıl uygulamalardaki banzerlikler bu düşüncenin oluşmasını sağlamaktadır. Çorum ve Sivas halaylarını inceleyen M.Sarisözen; baş oyuncunun zaman zaman diğer oyunculardan ayrılarak, karşılarında figürler yapmasını tekkelerde baş zakirin, zikir sırasında yaptığı hareket ile tamamen aynı olduğunu bu nedenle köken beraberliği açısından bunun kuvvetli bir delil olduğunu söylemektedir. (Sarisözen, 1975: 7372-7373) Sarisözen'inde vurguladığı gibi oyunların kültürel yapı içerisindeki bu bağıntılarının kurulmasıyla yapısal özelliklerdeki bu arkaik unsurların izleri rahatlıkla görülebilmektedir. Oyunlardaki liderlik (yönetim) olgusunun bir başka boyutu da Türklerin toplumsal örgütlenme içerisindeki katmanlı hiyeraşiye bağlamak olasıdır. Hakan, Hatun, şaman ve törenlere katılan diğer insanların oluşturduğu bütündeki liderlik, soy-sop özelliklerinin aşiret, oba ve aile örgütlenmelerindeki lider olması düzenleyici bir güç (otorite) olarak bu unsurların toplumsal yaşamın her boyutuna bir şekilde yansıdığını göstermesi bakımından, oyunların yapısındaki kültürel boyutlar birer gösterge konumundadır.

### 8.2.3. Oyuncu Sayısı

Bu konuda kesin bir rakam verilememekle beraber en az üç- beş kişiyle oyunun oynanabileceği söylenmektedir. İdeal bir sayının olmaması oyuna katılımın ne kadar fazla olursa o kadar daha iyi olur anlayışından kaynaklandığı gözlenmektedir.

### 8.2.4. Tutuşlar

Oyunların gösterisinde birincisi kapalı, ikincisi açık, üçüncüsü ise serbest olmak üzere üç tutuş biçimi görülmektedir.

**Kapalı Tutuşlar:** Bu tutuş biçimi iki şekilde olabilmektedir. Bunlardan yaygın olanı; serçe parmakların birbirine takılarak kolların dirseklerden bükük konumda olanıdır. Diğeri ise parmakları tümünü birbirine takacak şekilde geçirilmesiyle oluşan tutuştur.

Kapalı tutuş biçiminde bazen oyuncuların kol kola girerek ellerini kenetlemede tuttuğu görülmektedir.

**Açık Tutuşlar:** Açık tutuşlarda eller serçe parmaklardan birbirine kenetlenir, ancak oyuncuların araları açıktır. Oyuncular arası mesafeyi ayarlayıcı nitelikte olan bu tutuşta da; kollar dirsekten bükük, eller biraz arada ve öne doğru çıkık konumdadır.

**Sebest (tutuşsuz) Konum:** Bu kapsamda daha çok, belli bir düzene uymayan, farklı tutuş biçimleri ile özellikle çiftetelli oynarken alınan serbest (tutuşsuz) konum göze çarpmaktadır. Daha çok oynamayı bilmeyen, sarhoş veya samimi arkadaşların farklı tutuş biçimleri olan; omuzdan, belden sarılma bu tutuş konumuna açıklık getiren örneklerdir.

Tutuşsuz konum, tamamı ile oyuncuların birbirlerinden ayrılarak, çoğu zaman karşılıklı oynadıkları kol havaları olarakta adlandırılan çiftetelli ve benzeri oyunların serimlenişi sırasında ki serbestlikten oluşmaktadır.

### 8.2.5. Oyuncuların Cinsiyeti

Adana Halk Oyunları'nın uygulamasında geleneksel kültürel yapı kendini oyun kültüründe de hissettirmektedir. Ataerkil toplumsal sistemde erkeğin her konudaki ön planda olma özelliği burada da görülmektedir. Kadın ve erkeğin daha dengeli yaşadığı göçer toplumsal izlerinin tamamen silindiği gözlenmektedir. Bunun anlamı oyunlarda beraberce oynama ve paylaşma isteğinin şu anda ortadan kalkarak; tamamıyla ayrı ortamlarda



oyunmanın daha doğal gibi algılandığı gözlenmektedir. İslamiyetin telkinleri sonucu kadın ve erkekler oyunu terk etmemelerine karşın beraber oynamayı terk ettikleri görülmektedir. Tarıma dayalı geçim biçiminin gereği olarak; tarlada kadın erkek ayrımı olmadan beraber çalışarak üretimi ve dirimi sağlarken, oyundaki bu ayrılığın sadece dinsel boyutlu olduğunu söylemek mümkündür. Bu ise dinin; toplumsal sistem içerisindeki kültürel oluşumlara ve bunların dinamiklerine nasıl etkilerde bulunduğunu göstermektedir.

Geleneksel halk müziği çalgıları eşliğinde oynanan halk oyunlarının yerel nitelikli olanlarını günümüzde erkeklerin oynadıkları görülmektedir. Bazı değişik oyunlarla birlikte aynı oyunların daha önceleri kadınlar tarafından da oynadıkları söylenebilmektedir. Ancak kadınlar; şu anda kol havası olarak adlandırılan ve günümüz kitle araçları aracılığıyla her tarafta yayılan yapıtların eşliğinde karşılıklı, tutuşuz konumda oynanmaktadır. Özellikle düğünlede sınırlı olarak tutulan davul-zurna eşliğinde oynanan bu oyunların serimlenmesi sırasında bu kısıtlıktan dolayı müzik sorununun da yaşandığı görülmektedir. Böyle durumlarda, erkekler yorulmuşsa, müzisyenler kadınlara çalmakta ya da kadınlar kendi müziklerini yapmaktadırlar.

#### 8.2.6. Oyun Araçları

Mendil: Oyunların gösterisi sırasında kullanılan araçların başında mendil gelmektedir. Mendil kapalı toplum özelliği görülen zamanlarda iletişimde simgesel bir araç olarak kullanılmıştır. Zaman içinde, özellikle sevgiye dair bu simgesel içeriği, halk edebiyatına bir çok ürünler kazandırmıştır. Söz gelimi; nişanlı gençlerin düşüncelerini yansıtan maniler bulunmaktadır.

*“Mendilim sende kalsın*

*Sakla koynunda kalsın*

*Kendim murat alamadım*

*Mendilim murat alsın1” (Gözaydın, 1991:56)*

Renklerinden kenarlarının işlemesine kadar bir çok ayrıntının farklı mesajlar iletmediği söylenmektedir. Bu sembolik anlamların iletişimi sağladığı görülmektedir.

Beyaz mandil : Seni seviyorum.

Kırmızı mendil: Seni bütün varlığımla ruhumla seviyorum.

Mavi mendil : Kederliyim, vefasızsın.

Yeşil mendil : Mektubumun yanıtını bekliyorum.

Pembe mendil : Çok hoşuma gidiyorsun.

Fıstıki mendil: Dikkat et, komşular görecek.

Eflatun mendil: Yarın evin önünden geç, mektup vereceğim.

Kenarları Yeşil mendil: Sana daima sadığım.

Kenarları mavi mendil : Sensiz mesut olamayacağım.

Bu renk sigelemenin yanı sıra bir de kullanılış, elde tutuş biçimine göre mendille iletişim bulunmaktadır. XIX. yy Anadolu'da yaygın olarak kullanıldığı söylenen bu iletişim aracının simgesel bazı ifade biçimleri ise şu şekilde oluşmaktadır:

Bir kişinin: Mendili elinde toplayıp ağzını kapatması: Sır olsun sadece, Allah bilsin.

Mendille başını örtmesi: Korkma kimse görmez.

Mendili başına koyması : Bütün tekliflerin kabul, başüstüne.

Mendili ortadan ikiye ayırması: Artık ilişkiyi kestim.

Mendili sallaması: Dolaş gel.(Gözaydın, 1991: 54-56)

Görüldüğü gibi mendille iletişim, özellikle sevgiye yönelik olduğunda kolaylıkla sağlanabilmektedir. Mendilin bu iletişim yönünün ötesinde ayrılık ve sevince yönelik sembolik anlamları da bulunmaktadır. Mendilin sallanması genellikle neşenin, sevincin belirtisi olarak algılanır ancak yolculuklar öncesi sallanan mendil ise bir veda, hasret anlamı da içermektedir.

Türk toplumsal yapısı içerisinde bayrağın farklı bir yeri vardır. Her küçük grubu simgeleyen flamalar bayrak ile ilgili algılayışın uzantısı gibi görünmektedir. Oyun kültüründe, ekibin en başında oynayan kişinin elinde mendil bulunması bu simgesel ifade biçiminin yansımaları gibi görülmektedir. Sadece baş oyuncunun elinde mendil bulunması bu düşünceyi destekleyici bir delil olarak kabul edilebilir.

Araştırma bölgesinde; düğün törenlerinde gelinin kız evinden alınması sırasında (gelinci olarak adlandırılan gruptan oyun oynayanlara) oyunculara ekip başından başlayarak mendil dağıtılmaktadır.

Buradaki dağıtımın amacı sevinç, coşku simgesi olarak mendillerin sallanması, ayrıca oyundan sonra terlerin silinmesini sağlamak amacıyla oyunculara gösterilen ilgi olarak da algılanmaktadır.

**Silahlar:** Özellikle düğün törenlerinde coşkuyu, gücü ve güveni simgeleyen silahların eskiye göre kullanımının sınırlanmış olduğu görülmektedir. 12 Eylül 1980'den sonra yasaklanmış olmasına rağmen halk tamamıyla silahtan kopmamıştır. Devlete teslim edilen silahların yerine tekrar yenileri alınarak onlara güven verdiğini söyledikleri bu silahları çeşitli törenlerde oyun sırasında kullanmaktadırlar.

Silahın oyun sırasında kullanımı farklı şekillerde olabilmektedir. Oyuncular arasında türkü söyleyen biri varsa, türkünün sonuna doğru var ol, yaşa, bravo gibi çeşitli bağırma larla, silah ya söyleyenin başının üzerine doğru ya da bulunulan yerden yukarıya doğru sıklmaktadır. Bu sıradaki tutum, çıkarılan sesler, yüzde beliren ifadelerden; bu şekildeki uygulamadan çok büyük haz alındığı gözlenmektedir. Silahın oyunla nasıl bu kadar bütünleşip, içiçe girdiğini ise tarihsel olarak açıklamak mümkündür. Daha önceki toplumsal yapıdaki savaşçı, mücadelecı doğaya ve insanlara karşı bir savunma ve saldırı aracı olarak her erkeğin yanında silah bulundurması zamanla bu biçime dönüşmüş gibi görülmektedir. Silahlar; oyunun kültürel yapısındaki düğün törenleriyle bütünleşen araçlardandır. Bir silah çeşidi olan kılıç bu anlamda tabancalardan biraz daha farklı anlamlar içermektedir. Biraz büyüsel/sihirsel düşün yapısının izleri görülmektedir. Burhan Oğuz, Türkiye Halkının Kültür Kökenleri (1980) adlı yapıtında; kılıcın düğün oyunlarında kullanımı ile kötü ruhların kovulacağını, gelin ve güveye nazar değmesinin önlenebileceğini söylemektedir. Bilindiği gibi arketiplerde demirin cin kovucu rolü olduğu inancı bulunmaktadır.

### 8.3. Adana Halk Oyunlarının Düşünsel Yapı Dinamikleri

Adana toplumsal yapısı içerisinde oyuna dair farklı düşünceler görülmektedir. Belli bir kesim, yeri ve zamanına göre oyuna sıcak bakarken, belli bir kesim ise özellikle İslami telkinlerle oyunu soyutlayıcı bir düşünce yapısı geliştirmektedir. İki farklı yapı iç içe barınmaktadır. Şu anda kırsal alanda düğün ve benzeri törenlerde İslami uygulamalara da çok yaygın olmamakla birlikte rastlanmaktadır. Özellikle oyun oynamadan önce veya türkü söylemeden önce içki içilmektedir. Düğünlerde kurulan içki masaları sabaha kadar süren eğlenceyi, oyunu ve türkülerini iç içe barındıran bir konumdadır.

Oyunların oynanması, töreni düzenleyen aile açısından oldukça önemlidir. Çünkü oynanan oyun, töreni renklendirecek, neşelendirecek bu durum ise; aileye prestij sağlayacaktır. Söz gelimi düğünde oynamak, düğün sahibine gösterilen saygıyı ve ona verilen değeri gösterir bir ölçü olarak algılanmaktadır. Yörede; daha küçük yaşlarda iken, evlendiğinde düğününde oynama sözü verilerek, küçük yaştan itibaren bu düşüncenin oluşumu sağlanmaktadır. Bunların yanı sıra; oynamanın hafiflik olduğuna dair düşünceler ve gençlikte oynanacağına dair düşünceler bulunmaktadır.

Düğün sahibi olarak adlandırılan damadın akrabaları ve arkadaşlarının oynaması gelmekten öte bir görev gibi algılanmaktadır.

Adana halk oyunlarının bir diğer geneksel uygulaması ise oynayanlara para yapıştirilmesidir. Daha çok solo oyunlarda ve çiftetelli oynayan oyuncuların başlarının üzerine doğru paralar savrulmaktadır. Bu uygulama gösterişi simgeliyor gibi görünmesine rağmen, bolluk ve bereket simgelemi olarak izleri eskilere dayanan bir uygulama izlenimi vermektedir.

Oyunun düşünsel boyutuna ilişkin bu yerel algılamaların yanısıra: daha geniş anlamda eğlence gülme ve oynamaya ilişkin olarak Demirsipahi şöyle demektedir:

*“Bilindiği gibi az gülen bir ulusuz oysa konuşmamızda incelikten, güzellikten anlayan ve şaka gücü olan bir nitelik var. Bazı yanlış düşünceler, gülmeyi bir saygısızlık, oynamayı bir hafiflik saymıştır. Bu nedenle gelinlerimiz bu güne dek seslerini saklamışlardır. Bu kötü adeti yenmeliyiz. Gülmek bir saygısızlık değildir. Gülmeyen öyle kişiler vardır ki çok hafiftir. Küçük bbir dokunuş, yapmacık ciddiyetlerini uçururur. Çok neşeli, gülen, oynayan insanlar vardır ki, ciddiyetlerini dağıtmayı düşünemezsiniz. bile... Kişilikleri kaya gibi bütündür.Oyun oynamak, neşeli olmak, en güzel bir yaşayıştır. Bu gerçek kişiliği besler, iş ciddiyetinni güçlendirir.”*  
(Demirsipahi, 1974:204)

Divan-ı Lugat-ı Türk'de oyun anlamında kullanılan büyük sözcüğü açıklanırken, oyun geleneginin çocuklardan başlatılarak sürdürüldüğü, büyüklerin ve yaşlıların çocukları isteklendirme yolu kışkırtarak oynamasını oynamasını sağladıkları belirtilmektedir. Söz gelimi, çocuklar büyüdi, çocuklar oyunda yarıştılar, o oğlunu büyitti o oğlunu oynattı anlamını taşımaktadır. Türk ailelerinin kendi aralarında yaptıkları toplantılarda çocuklarını oyuna

kaldırma, oynatma gelneğinin kökeni buraya dayanmaktadır. Bu konuda çeşitli atasözleri de bulunmaktadır.

Oynamayan çocuğun toprağa hayrı olmaz.

Abdal düğüne, çocuk oyuna doymaz.

Düğüne giden oynar, cenazeye giden ağlar.

Ulusal oyunların çoğunlukla gençlerce oynanması bu eski gelenegin sürdürülmesi biçiminde algılanabilir. Ayrıca sağlıklı bir bünye, fiziki yetenek gerekmesi ve zor olması da etkenlerdendir. Oyunlardaki kurallara uyma, bağlılık bir tapınma gücünü hatırlatmadır. Kurallara uymayan, yetenekleri elvermeyen kişilerin oyun oynamasına toplumca olumlu gözle bakılmamaktadır. Böyle kişiler için oyun bilmez deyimi kullanılmaktadır. Söz gelimi, kocakarı oyun bilmez yerim dar der.

### 8.3.1. Oluşum

Oyunların köken bilgileriyle ilgili yeterince yazılı kaynak bulunmamaktadır. Kaynak kişiler ise bu konuda yeterli bilgi sahibi değiller. Genel olarak oyun kültürüne ait tarihsel bilgilerden çıkarımlar yaparak ancak bu konuda yorumlar yapılabilmektedir.

Anadolu Türk Halk Oyunları'nın oluşumunu besleyen çeşitli kaynaklar bulunmaktadır. Bu konuda Türkiye'nin kültürel boyuttaki görüşlerini oyun boyutunda incelemek mümkündür.

Türkiye kültürünü farklı kaynaklara dayandıran bu görüşler, Anadoluocular, Orta Asyacılar, Türk-İslam Sentezciler, Batıcılar ve sentezciler olarak 5 temel gruba ayrılmaktadır. (Güvenç, 1979)

Anadolu yeryüzünün bütün nehirlerinin akarsularının döküldüğü bir iç göl, deniz gibi bir çok kültürün çakıştığı bir noktada yer alması nedeniyle tarih boyunca bir çok devletlerin kurulduğu, uğruna bir çok savaşların yapıldığı bir yer konumundadır. Bol doğa zenginlikleri ile insanlığın sürekliliğini sağlayabilecek durumda olması ise Anadolu'nun bir başka özelliğidir. Bu nedenle ilk çağlardan itibaren Anadolu toprakları insanları barındıran bir mekan olmuştur. Anadolu tarihi; kurulan devletler, yapılan savaşlar değildir elbette. Bunlardan daha çok ve önemlisi halkların yarattığı manevi ve maddi ürünlerdir. Şu anda Anadolu'daki düşünsel boyutun temelini, mayasını oluşturan unsurler arkaik Anadolu toplumlarının kalıtlarıdır. Hitit

öncesi kent devletleriyle başlayıp, Türkiye Cumhuriyeti devleti ile bütünleşen bu kültürel kalıtların her türden örnekleri bulunmaktadır. Oyun kültürü açısından Orta Asya kökenli Pamanıl kalıntıları ile Anadolu kökenli Dionysos ayinlerinin izlerini bulmak mümkündür. Ancak hangisinin daha çok etkinliği olduğu tartışması ise şu anı yakalamayı ortaya çıkarmaktadır. Çünkü önemli olan etkinlik değil, oluşumdur. Üzerinde oturulan kültürel kalıtların gündelik yaşamdaki izlerini görerek ona sahip çıkmak gerekmektedir. Kaldı ki yabancı saydığımız bir çok değer bize, bizim saydığımız bir çok değer ise başkalarına ait olduğunu söylemek mümkündür. Bu kültürel kalıtlara başkaları sahip çıkmak istemektedir.

Eyyupoğlu'nun söylediği

*"Fetheden de fethedilen de biz isek," (Eyüpoğlu, 1981)*

Bu kalıtlara başkalarının sahip çıkmasına neden olacak tutumlardan vazgeçmek gerekmektedir.

*"Biz Türkler Anadolu'ya gelince, Orta Asya, İran, Arap ve Küçük Asya uygarlıkları ile Bizans'tan gelen Yunan ve Roma'nın kültür sentezini yaptık." (Güvenç, 1993: 122'den; Akurgal, 1988: )*

Bu sentez yaklaşımı içerisinde oyun kültürünün kökenlerini göstermesi nedeniyle Anadolu Bektaşî ve Alevî'liğinin Dionysos kültürünün devamı olduğu da söylenen Dionysos ve izlerini incelemek gerekmektedir. (Oğuz, 1982: 402)

Dionysos ruhunu ve zekasını doğayla doyuran yani insanlığa en yakın Tanrı'dır. Dionysos kendini şöyle tanıtmaktadır:

*"Ben Lydia'nın Phrygia'nın altın ovalarından geliyorum, İran'ın güneşten kavrulan kırlarını, Bastria'nın uzun surlarını, Media'nın buzullarla örtülü topraklarını, saadet diyarı Arabistan'ı, Tuzlu Deniz'in kıyılarından uzanan bütün Küçük Asya Ülkesini (Küçük Asya: Tuz Gölü'nü kastetmiş olmalı), Barbarlarla, Helenlerin karışık yaşadığı güzel hisarla çevrili şehirlerini dolaştım. Oralarda korolarımı düzdüm. Dinimi, ayinlerimi öğrettim; şimdide kendimi Helen'lere tanıtmak istiyorum. (Oğuz, 1982: 401)*

Dionysos için düzenlenen ayinlerde kadınlar ve erkekler esrime (Vecd) halinde davul-zil ve düdük eşliğinde dönerek dans ettikleri söylenmektedir. Bu ayinlerdeki danslar ile günümüz Anadolu oyunları arasındaki ilişkiler bulunduğu söylenmektedir. Özellikle "..temsili olmayan coşkulu hareket cümbüşü olan danslar

*" Dionysos ayinlerinin kalıntıları olabileceği söylenmektedir. Horonda Euripides'in anlattığı ayak ve baş hareketleri bulunduğu gibi, Bakha'ların "Euhoy" nidalarını andıran bağırışmalar da vardır." (Oğuz, 1982: 402)*

Küçük Asya kültürü Dionysos, Artemis, Paman, Mevlevi ve Aalevi-Bektaşî ayinleri uzantılarının kesiştiği bir noktada oluşmaktadır. Anadolu insanının İslam'ın katı kurallarına rağmen içki ve oyunu bugüne taşıdığına şaşmamak gerekmektedir. Tanrıları için dans eden arkaiklerin yerine yeni oluşumlar ile kısmen (samah ve sema) tanrıları için dans eden (oynayan) kalıtlar almışlardır. Oynamamakta olmaz ki diyerek anlamını unuttuğu ancak şu anki uygulama biçimine sıkı sıkı sarılmış olduğu oyunlarla Anadolu köylüsü bu kalıntıların sahibi konumunda sürekliliği, dönüşümü devam ettirmektedir.

Adana Halk Oyunları bu kültürel kalıt çerçevesinde Anadolu süzgecinin içinde kalan, akıp gitmeyen kültürel yaratımlar olarak değerlendirilebilmektedir. İçkiye olan yatkınlık (Alevi-Bektaşî olanların dışındakiler içinde aynı şey söylenebilmektedir.) Şarap Tanrı'sı Bakhos'un şerefine düzenlenen ayinler ile Orta Asya Şamanî pratiklerinin birleşimi olarak farklı şekilde sürekliliğini korumaktadır. Dramatik oyunların, mitosların, vermek istediği öğretî kaostan kosmosa geçiş süreci ve bu aşamada insanlığın düzeni kurma ve yaşatma çabası olarak görülmektedir.

Horasan'dan yola düşen ve Çukurova'ya gelip yurt tutan Türkmenlerin göç yolları boyunca ilişki kurdukları kültürler ile kültürleşme (akültürasyon) yolu ile çeşitli kültürel değerleri edindikleri söylenebilmektedir. Yeni yurt Çukurova'da tanışılan yeni kültürler ve yüzyıllar süren kışlık, yazlık arasındaki döngüde elde edilen değerler, yaratılan yeni dinsel boyutlar ile yoğrularak günümüze dek gelmişlerdir. Oyunlarda bu göç yollarının izleri görülmektedir. Lorke, Temurağa, Tamzara, Hoşbilezik gibi oyunlar Anadolu'nun doğusunda ve güneyinde oynanmasına rağmen batı, orta ve kuzey Anadolu'da oynanmaktadır. Bu bölgeye yayılımı ise ancak konma göçme yaşam biçiminin yüzyıllara dayanan kültürleşme süreciyle açıklanabilir. Kaldı ki, Horasan'dan Çukurova'ya doğru gelirken alınan değerlerin yanısıra çok geniş bir coğrafi bölgeye yayılan yaylak, kışlak mekanlarındaki kültürel temas da düşünüldüğünde bu etkileri anlamak hiçte güç olmasa gerek.

Çukurova'nın şu andaki konumu daha sakin olmasına rağmen, kendi içinde bu göç dalgalarının biraz farklılaşarak (Turizm amaçlı) devam ettiği gözlenmektedir. Kültürleşme ve kültürleşme süreçleri hala devam etmektedir.

### 8.3.2. Bağırmalar

Oyuna renk katan, konsantrasyonu gösteren ve sağlayan oyundaki ifadeyi güçlendirici özellikler olan bağırmalar, bedensel devinimi destekleyip tamamlayıcı unsurlardan oluşmaktadır. Sayısız ses ve sözcüklerden oluşan bu bağırmalar; o an oyuncuların iç dünyalarının yansıması olarak dışa vurumlarıdır. Araştırma bölgesinde temel olarak iki türlü bağırma bulunmaktadır.

**Düzensiz (serbest) Bağırmalar:** Bunlardan birincisi kısa, tek sözcüklerden oluşan oyunun herhangi bir yerinde coşarak çıkarılan seslerdir. Söz gelimi; aboov, tey, hey, hel, yaşa, varol, he gardaş, ah, vah, aman aman gibi ifadelerdir. Belli bir kurala bağlı olmadan çoğu kez oyun ve türkülerin arasındaki duyguları yansıtan seslerdir.

**Düzenli (kurallı) Bağırmalar:** Yerel kültürel özelliklerden birisi de bu düzenli bağırma biçimidir. Anadolu'da benzer bağırma şekline başka bir yerde rastlanmamaktadır. Bu bağırma şekli yörede "atalım çekelim" olarak adlandırılmaktadır. Daha çok oyuncuların iç dünyalarının, manevi liklerinin yansılması olan bu bağırmalar erkekler arasında kullanılmaktadır. Çok çeşitli konuları içerebilmektedir. Ancak daha çok, cinsellik, sevgi, aşk, dostluk gibi konularla övgü, onure edici sözcüklerden oluşmaktadır. Anadolu insanının hiciv yeteneği ve şakalaşma biçimini gösterir, ilginç örneklere rastlanılmaktadır. Söz gelimi: - Sıkıştırmış (Atalım çeken bir kişi söyler)

-Nerede (Diğer oyuncular hep beraber yanıtlarlar.)

-Su başında (Atalım çeken bir kişi)

-Aboo (Bütün oyuncular)

Oyuncular arası iletişimi haberleşmeyi, bilgilenmeyi içerir, cinselliğe dönük bir şakalaşmayı ifade ettiği söylenebilecek bu türden örnekler çoğaltılarak iletişim sağlanmakta ve eğlence coşkuyla oluşmaktadır.

Bu bağırma biçimi iki şekilde oluşmaktadır. Birincisi, kısa bağırma, ikincisi ise uzun bağırma.

**Kısa Bağırma:** Kısa bağırma genellikle iki söyleme ve yanıtlama şeklinde oluşmaktadır.



Örnek olay 1	<u>Söylem</u>	<u>Söyleyen</u>
	-Sıkıştırmış	Bir kişi
	-Nerede ?	Bütün oyuncular
	- O bilir	Bir kişi
	-Aboov !!!	Bütün oyuncular

Örnek olay 2:

*"Sıkıştırmış  
Kimi?  
Ağ memeli gelini  
Nerede?  
Ağ çuvalın altında  
Abooo!!!*

Örnek olay 3:

*Sıkıştırmış  
Kimi?  
Ağ memelli gelini  
Nerede?  
Su başında  
Abooo!!!"(İnat:1960:Adana)*

Örnek olay 4:

*"Öpmüş  
Nerden?  
Ağ memeden  
Abooo !!*

Örnek olay 5:

*Öpmüş  
Nerede?  
Köprü başında  
Abooo!!!"(Eker,1952:Adana)*

Örnek olay 6:

*"Öpmüş  
Nerden?  
O bilir  
-Abooo!!!"(Eker,1952:Adana)*

Örnek olay 7:

*"Emelim  
Nerden ?  
Gül memeden  
Abooo!!!"(Dağlı,1941:Kozan)*

Örnek olay 8:

*"Öpsün  
Nerden?  
Gıdıktan  
Abooo!!!"(Kızavcılar,1953:Adana)*

Uzun Bağırılmalar: Uzun bağırılmalarda iki bölümden oluşmaktadır. Genellikle birinci bölümleri sabit tutularak, ikinci bölümlerdeki söylemler değiştirilerek üretilmektedir.

Örnek olay 1:

Birinci Bölüm: Sabit

Söylem

Atalım atalım

Kimi?

Hepimizi

Nereye?

Söyleyen

Bir kişi

Diğer tüm oyuncular

Bir Kişi

Diğer tüm oyuncular

İkinci Bölüm: Değişken

Adana'nın ocağına, sevdiğinin, kucağına.

Bir kişi

Abooo !!!

Bütün oyuncular

Örnek olay 2: Sevgiye İlişkin Bağırma

Birinci Bölüm:

Atalım atalım!,

Kimi?

İkinci Bölüm:

Herkesi sevdiğinin tergisine

Abooo!!!

Örnek olay 3: Kadınlara Yönelik Olanlar

Birinci Bölüm:

Atalım atalım!,

Kimi?

Hepimizi

Nereye ?

İkinci Bölüm :

Adana'nın ayazına, kızların beyazına.

Abooo!!!

Örnek olay 4:

Birinci Bölüm:

Atalım atalım!,

Kimi?

Hepimizi

Nereye ?

İkinci Bölüm:

Karkın'ın kabağına, kızların göbeğine.

Abooo!!!

Örnek olay 5: Bireyleri Övücü, Onure Edici Bağırma.

Birinci Bölüm:

Atalım atalım!,

Kimi?

Hepimizi

Nereye ?

İkinci bölüm :

*"Araştırmacıların şerefine*

*Abooo !!!" (Delikuş, 1960:Kadirli)*

Örnek olay 6: Övücü, Onure Edici.

Birinci Bölüm: Atalım atalım!,  
Kimi?  
Hepimizi  
Nereye ?

İkinci Bölüm :

*“İzleyenlerin şerefine  
Abooo “(Delikuş, 1960:Kadirli)*

Örnek olay 7:

Birinci Bölüm -Atalım atalım!,  
Kimi?  
Hepimizi  
Nereye ?

Bölüm İkinci:

*“Pehlivanların şerefine  
-Abooo”(Vahapoğlu, 1933:Kadirli)*

Örnek olay 8:  
Birinci Bölüm:

*“Atalım atalım  
Kimi ?  
Arkadaşları*

İkinci Bölüm:

*Nereye?  
Adana'nın hasırına, avradın kısırına”(Çetin, 1938:Kadirli)*

Örnek olay 9:

*Birinci Bölüm: ”Atalım atalım  
Kimi ?  
Arkadaşları*

*İkinci Bölüm:*

*Tarlanın taşlısına, güzelin saçlısına  
Abooo “(Çetin, 1938:Kadirli)*

Örnek olay 10: Sevgiye Yönelik.

Birinci Bölüm: Atalım atalım  
Kimi ?  
Arkadaşları

İkinci Bölüm:

*“Herkesi sevdiğinin şerefine  
Abvooo”(Çetin,1938:Kadirli)*

Örnek olay 11:

Birinci Bölüm:

Atalım atalım  
Kimi ?  
Arkadaşları

İkinci Bölüm:

*“Adana'nın asmasına, güzellerin yosmasına  
Abooooo”(Özkale,1926:Kadirli)*

Düzenli, kurallı bağırma oyunları serimlenirken belli yerlerde yapılmaktadır. Genellikle oyun serisinin başlangıcında yapılarak, oyuncular teşvik edilmekte, coşku oluşturulmakta ve oyuna konsantre olunması sağlanmaktadır. Oyun serisi sırasında; aralarda, düzenli bağırma yapılabilmek için davul-zurnanın susması gerekmektedir. Bağırma oluşturan söylemin sonundaki Abooo sesleriyle birlikte davul-zurna oyun ezgisini ve ritmini çalmaya başlamaktadır.

## 9. SONUÇ

Toplumsal yaşamda belli bir işlev üstlenen sosyo/kültürel kurumlardan bir tanesi de oyundur. Toplumların evrimi sürecinde farklı aşamalarda farklı işlevler üstlenen oyun; toplumsal uyumu sağlayıcı, birlikteliği pekiştirici, dayanışmayı artırıcı özelliklerini halen sürdürmektedir. Tarihsel gelişim sürecine bakıldığında, oyunun insanlığın yaşamında sanatsal beğenilerin oluşumunu etkileyen, farklı estetik anlayışı sergileyen bir rol de üstlendiği görülmektedir.

Kültürün maddi-manevi ürünlerinin bir bölümünü oluşturan sanatsal etkinliklerin, oyun aracılığıyla oluştuğu bilinmektedir. Bu gelişme süreci, değişme ve dönüşme; topluluklardan topluma dönüşümü sağlayan alet yapımını öğrenme ile başlayan serüvenle paralellik göstermektedir.

Halk oyunları biyolojik, psikolojik ve toplumsal işlevleriyle bireylerin yaşamlarında yer almaktadır. Tören gereksinimi, bir gruba katılım, ait olma duygusu ile kendini ifade etme, fizik boşalım ve ruhsal rahatlama gibi sonuçlarla bu işlevler oluşmaktadır.

Adana halk oyunlarının sunulması sırasında ortaya çıkan bağırma ile yukarıdaki işlevlerin dışı vurumu gerçekleşmektedir. Bir başka yörede rastlanmayan bu türden bir bağırma; söz- eylem ilişkisi ile var olan duygu ve düşünceler yansıtılmaktadır. Bu şekilde toplumsal iletişim de sağlanmaktadır. Bu bağırma bazen anlamsız seslerden de oluşabilmektedir. Böyle yüksek sesler çıkararak, açıkça söylenilemeyen düşünceler de ifade edilerek; varolan gerginlik atılmaktadır.

Toplumsal eğlence anlayışının değişimi, oyunun da kültürel yaşam içerisinde farklılaşmasına neden olmaktadır. Adana halkı için artık sadece düğünler eğlence ortamı değildir. Radyo ve TV. kanalları ile gazino ve restoranlar da bu işlevleri yerine getirmektedir. Bu nedenle düğünlerde oynama süresi ve oyun çeşitlerinde azalmalar görülmektedir. Alan çalışması sırasında kaynak kişilerin sıraladığı oyunlar ile yörede daha önceden oynanan oyunlar arasındaki sayısal fark bunu ortaya koymaktadır.

Adana'da oynanan halk oyunları toplumsal yaşamda önemli bir yeri olan töre ve törenlerin ayrılmaz parçası konumunu sürdürmektedir. Ulusal ve yerel kutlama günleri, çeşitli açılış, nişan, düğün, askere yollama/karşılama, toplu hareketler vd. etkinlikler halk oyunları

eşliğinde kutlanmaktadır. Halk oyunları ve müziği'nin yeniden üretimi (oluşturulması) onun sürekliliği açısından önemlidir. Bu nedenle süre gelen otantiklik olgusu ile beste oyun tartışmalarının, toplumun oyun ve müzik gereksinimlerini karşılamaya yönelik üretimlerin önünü kesmeyecek nitelikte yürütülmesi gerekmektedir.

Arabesk ve popüler müziğin şu anki toplumsal yayılımı aynı şekilde Türk halk oyunları için de geçerliliğini korumaktadır. Önü kesilen yeni yaratmaların azlığı düzenlemelerle kapatılmaya çalışılmaktadır. Fakat bu, toplumun oyun gereksiniminin karşılanmasında yetersiz kalmaktadır. Oyunlarımızın gelişip, günümüz toplumunun gereksinimini karşılayabilmesi için yeniden üretimlerin planlanıp desteklenmesi gerekmektedir.

Kültürler, göçler yoluyla taşınmakta, değişmekte ve diğer kültürleri etkileyip değiştirmektedir. Bunun yanısıra insanın yaratıcı gücünün azlığına karşın, taklit eğilimlerinin oldukça yüksek olması var olanın küçük değişikliklerle de olsa yayılmasına ve varyant adını verdiğimiz olgusunun ortaya çıkmasına sebep olmaktadır. Buna göre insanın doğasındaki taklit etme güdüsü, yeni oyunların oluşumu yerine var olanı değiştirerek uygulamayı ön plana çıkarmaktadır. Kültürel temaslar bu taklit etme güdüsünün de etkisiyle oyunların yayılmasını sağlamaktadır. Bu yayılma kapsamında Adana halk oyunları incelendiğinde şu durum ortaya çıkmaktadır.

Alan araştırması sonucunda; Temurağa, Köroğlu, Lorke, Üçayak, Hoşbilezik, Tamzara, Şirvani adlı oyunların Adana'da oynanan oyunlar arasında yer aldığı saptanmıştır. Ancak aynı oyunlar Van, Erzurum, Elazığ, Malatya, Kahraman Maraş, Gazi Antep ve Hatay'da da kısmen aynı, kısmen de küçük değişikliklerle oynanmaktadır. Ancak, adı geçen oyunlar Anadolu'nun diğer bölgelerinde yaygın olarak oynanmamaktadır. Dolayısıyla bu oyunların bu bölgeye göç ya da kültürel temaslarla geldiği söylenebilir.

Çukurova tarıma dayalı ekonomisi nedeniyle insanlar için oldukça önemli olan besin temini bakımından hep ilgi odağı olmaktadır. Bu nedenle tarih boyunca farklı kültürlere sahip insanlar burada yaşamışlar, etkileyip, etkilenmişlerdir. Günümüzde de tarım işçiliğine bağlı göç varlığını korumaktadır. Bu durum kültürel etkileşimin devam ettiğini göstermektedir. Dolayısıyla oyunlarda da bir etkileşim söz konusudur denebilir.

Çukurova'ya yerleşen Türkmen boylarının yüzyıllar süren "konar-göçer" yaşam biçimi var olan kültürel oluşumda en etkin unsur konumundadır. Özellikle oyun kültürü açısından incelendiğinde adı geçen oyunların; tarımsal göçten öte kökünün konar-göçer yaşam biçimi

dönemlerindeki kültürel temaslara dayandığı izlenimi bırakmaktadır. Bu bakımdan yüzyıllar süren Anadolu'ya göç dalgaları ve bölgedeki yaylak-kışlak arasındaki yaşam, bölge oyunlarının oluşumunu etkilemiştir.

Araştırma bölgesi olan Adana'da oynanan bir çok oyun, İçel (Tarsus), Hatay, Gaziantep, K. Maraş, Kayseri ve Adıyaman'da da oynanmaktadır. Bu bakımdan bölge bir kültür alanı özelliği taşımaktadır. Kültür alanının merkezi olarak da Adana bu niteliklere sahiptir. Wissler'in (Örnek, 1971A) ortaya koyduğu benzer öğelerin bir araya getirilmesiyle oluşan kültür alanı kapsamında Adana'da oynanan oyunlar açısından bakıldığında bölgenin bu özelliklere sahip olduğu görülmektedir.

Ağırlama, Çiftetelli, Dokuzlu, Demirci, Halebi, Kaba, Kereboz, Kırıkhan, Lorke, Pekmez, Serçe, Sinsin, Şirvani, Üçayak gibi oyunlar; Adana, Kahraman Maraş, Hatay, Gazi Antep, İçel'e doğru yayılmaktadır.. Kültür alanının merkezi Adana'dan uzaklaştıkça oynanan benzer oyunlarda da bir azalma görülmektedir. Söz gelimi, İçel ve Adıyaman'da oynanan oyunlardaki benzerlikler azalmaktadır.

Halk kültürü, yalnız almaz, bir çok örneklerinde görüldüğü üzere, verici bir rol de oynar. (Alangu, 1983) Sözelimi, Halk dansları, günümüzde toplum dansları haline gelmekte, aşağıdan yukarıya doğru köylerden gelerek şehir kültürüne katılmaktadır. Günümüz Türkiye'sinde, halk dansları hareketi, yalnız bir halk kültürü gösterisi olarak kalmamakta, gençler arasında geniş ölçüde yayılmakta, karışmakta ve yeni bir biçime bürünerek gelişmektedir. Bölgeler arası temas ve yayılma da bölge unsurlarını birbirine karıştırmaktadır. Bu ilişkilerin sürekliliği kapalı gelenek çevrelerindeki oyunları alabildiğince farklı çevrelere yaymakta, durgun bir halk kültürü olayı, bu süreç içinde dinamik bir halk kültürü olayı haline gelmektedir.

Bu oyunlar halkın duragan kültürel yaratımları olmaktan çıkmakta, bir sanat yapıtına dönüşerek sahnelenmektedir. Yerel özellikleri ulusal, hatta evrensel sahnelere taşımaktadır. Bu nitelikleriyle halk oyunları, farklılaşan içerik ve işleviyle günümüz toplumsal yaşamında yeniden yer almaktadır.

Kendi kültürüne yabancılaşarak başkalaşmaya başlayan toplumlar, bunun farkına vardıkları anda geriye dönüşü sağlayabilmek için halk kültürü ürünlerine yönelmektedir. Bu bazen yerel motiflerle bezenmiş bir kilim, bazen ise bir halk oyunları gösterisi olabilmektedir. Bunlara yönelen bireyler kendilerini, halkı ve kültürü ile bütünleşmiş hisseder. Bu durum

kültürel yabancılaşmanın yanısıra, ulusal bilinçlenmenin geliştiđi dönemlerde de olabilmektedir.. Cumhuriyet'in ilk dönemlerindeki ulusallaşma çabaları sırasında kurulan Halkevleri aracılığıyla halk oyunlarına önem verildiđini görmekteyiz.. Bu dönem halk kültürü öğelerinin en çok önemsendiđi bir dönemdir. Nitekim řu anda sahnelenen oyunların birçođu bu dönemde derlenmiş ve düzenlenmiştir.

Bütün bunlar da göstermektedir ki halk kültürü ürünleri yardımı ile bir çok sorunlar çözümlenebilir. İnsanlar, oyun zamanı olan serbest zamanlarında mutlu yaşama olanađı elde edeceklerinden bu onların genel tutum ve davranışlarını da etkileyecektir. Öyle ki, bu durum onların hoşgörölü ve sevgi dolu davranmalarını sağlayacaktır. Bu tutum, beraberinde uyumu da getirecektir. Uyumlu ve mutlu bir toplum ise, bireysel ve toplumsal savařlardan uzak, bir düşünce ve eylem anlayışında olacaktır.

Sonuçta, řu ana kadar göstermeye çalıştığımız işlevleriyle, bilim ve sanatın keşiştiđi bir noktada duran ve gelecekteki konumunu şimdiden kestiremediğimiz halk oyunları; oynayan insan (Homo Ludens) yaşadıkça varolacaktır.

Adana halk oyunları örneğinde gerçekleştirmeye çalıştığımız bu arařtırmamızın, bunu izleyecek olan tüm halk oyunları arařtırmalarına varsayım oluşturması dileđiyle...



## 10. KAYNAKÇA DİZİNİ

### KİTAPLAR

**AĞRILI, 1994**

Atilla Ağrılı: Erzurum Halk Oyunları ve Giysileri. Ankara 1994  
"Başbakanlık Gençlik ve Spor Genel Müdürlüğü yayın no:125"

**APPELBAUM, 1970**

Richard P. Appelbaum: Toplumsal Değişim Kuramları. Çev.: Türker Alkan ,  
Ankara 1970 ,Saydam Matbaacılık.

**AND, 1962**

Metin And: Dianisos ve Anadolu Köylüsü. İstanbul.1962 Elif Yayınları

**AND, 1970**

Metin And: 100 Soruda Türk Tiyatrosu Tarihi. İstanbul.1970 Gerçek Yayınevi

**AND, 1974**

Metin And: Oyun ve Büyü. Türk Kültüründe Oyun Kavramı. İstanbul 1974  
Baha Matbaası.  
"Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları: 144"

**AY, 1990**

Gökten Ay: Folklor Giriş. İstanbul 1990

**BAYKURT, 1971**

Şerif Baykurt: Türk Halk Oyunları. Ankara 1971, Başnur Matbaası.  
"Halkevleri Yayın No: 1" .

**BAYKURT, 1976**

Şerif Baykurt: Türkiye'de Folklor. Ankara.1976 ,Kalite Matbaası.

**BERKES, 1976**

Fikret Berkes ve Mine Kışlalıoğlu: Ekoloji ve Çevre Bilimleri. İstanbul 1976,  
Evrin Matbaacılık.

**BEŞİKÇİ,1991**

İsmail Beşikçi: Bilim Yöntemi. Ankara.1991

**BORATAV, 1984**

Pertev Naili Boratav: 100 Soruda Türk Folkloru 2.Baskı. İstanbul 1984 Gül  
Matbaası.

**BORATAV, 1988**

Pertev Naili Boratav: 100 Soruda Türk Halk Edebiyatı 5.Baskı. İstanbul 1988

**BULUT, 1984**

Sebahattin Bulut: Kuşaktan Kuşağa Erzurum Folkloru. Ankara 1984 Emekli Ofset.

**CAILLOIS, 1972**

Roger Caillois: The Classification of Games in Sports Readings From Socioological Perspective. Ed. Eric Dunning Kanada1972

**CAMBELL, 1992**

Joseph Cambel: İlkel Mitoloji. Çev.: Kudret Emiroğlu Ankara1992

**DEMİRSİPAHİ, 1975**

Cemil Demirsipahi: Türk Halk Oyunları Ankara. 1975

"İş Bankası Kültür Yayınları, FolklorDizisi: 2"

**DORSAN, 1972**

Richard M. Dorsan:Folklor and Folklife. The University of Chicago Press. Chicago and London

**ELIADE, 1994**

Mircea Eliade: Ebedi Dönüş Mitosu. Çev.: Ümit Altuğ Ankara 1994

**ENER, 1993**

Kasım Ener: Tarih Boyunca Adana Ovasına (Çukurova'ya) Bir Bakış. 9. Baskı Adana 1993Hakan Ofset Matbaacılık.

**ERDOĞAN, 1991**

İlhan Erdoğan: İşletmelerde Davranış. İstanbul 1991

"İşletme Fak. Yayın No: 242" "İşletme İktisadı Ens. Yayın No: 135"

**ERGUN, 1973**

Doğan Ergun: Sosyoloji ve Tarih. 1.Baskı Ankara 1973 Divan Matbaacılık.

**ERGUN, 1993**

Doğan Ergun:Yönetimi Bulmak Türkiye'de Toplumsal Bilimlerin Bunalımı. İstanbul 1993

**EROĞLU, 1984**

Türker Eroğlu: Elazığ Halk Oyunları Derleme Çalışması. Elazığ 1984 Fırat Matbaası

ERSEVEN, 1990

İlhan Cem Erseven: Aleviler'de Semah. Ankara 1990

ESİN, 1975

Alptekin Esin: Örnekleme Metotları ve Bir Uygulama. Ankara 1975  
"Ankara İktisadi ve Ticari İlimler Akademisi, Yayın No: 97",

EYÜPOĞLU, 1981

İsmet Zeki Eyüpoğlu: Anadolu Uygarlığı. İstanbul 1981.

FISHER, 1990

Ernest Fisher: Sanatın Gerekliği. Çev.: Cevat Çapan 6. Baskı Ankara 1990 Maya Matbaacılık.

Gökçe, 1988

Birsen Gökçe: Toplumsal Bilimlerde Araştırma. Ankara 1988 Has Soy Matbaacılık

GÖZAYDIN, 1991

Nevzat Gözaydın: Folklor Dünyasından. Ankara 1991

GÜNEY, 1983

Oben Güney: İnsanda Tiyatro Tiyatroda İnsan Araştırma İnceleme. 1. Cilt  
1983 İstanbul Bilgiç Matbaası.

GÜVENÇ, 1979

Bozkurt Güvenç: İnsan ve Kültür. 3. Basım İstanbul 1979 Evrim Matbaacılık

GÜVENÇ, 1993

Bozkurt Güvenç: Türk Kimliği. Kültür Tarihinin Kaynakları. Ankara 1993  
"Kültür Bak. Yay.: 1549"  
"Yayımlar Dairesi Baş. İnsanlık Tarihi Dizisi: 2"

İNAN, 1986

Abdülkadir İnan: Tarihte ve Bugün Şamanizm Materyaller ve Araştırmalar.  
III. Baskı Ankara 1986 THK Basımevi  
"Atatürk Kültür, Dil ve Tarih Yüksek Kurumu,  
"TTK Kurumu Yayınları VII. Dizi, Sayı: 246"

KAĞITCIBAŞI, 1979

Çiğdem Kağıtçıbaşı: İnsan ve İnsanlar. Sosyal Psikolojiye Giriş. 4. Baskı İstanbul  
1979 Cem Ofset Matbaacılık.

**KELEŞ, 1976**

Ruşen Keleş: Toplum Bilimlerinde Araştırma Yöntem ve Teknikleri. Ankara. 1976 Sevinç Matbaası.

"Türkiye ve Ortadoğu Amme İdaresi Enstitüsü Yayınları No: 152"

**KONGAR, 1985**

Emre Kongar: Toplumsal Değişme Kuramları ve Türkiye Gerçeği. 4.Basım İstanbul 1985 Evrim Matbaacılıkç.

**MALINOWSKI, 1992**

B. Malinowski: Bilimsel Bir Kültür Teorisi. Çev.: Saadet Özkal İstanbul 1992 Kabalıcı Yayınevi.

**MORGAN, 1991**

Clifford T. Morgan: Psikolojiye Giriş. Ankara 1991 Meteksan Ltd.  
"H.Ü. Psikoloji Bilimi Yayınları Yayın No: 1"

**MORGAN, 1986**

Hery Lewis Morgan: Eski Toplum I. Çev.: Ünsal Oskay İstanbul 1986 Özal Matbaası

**MOSER & KALTON, 1979**

C.A Kalton and G. Moser: Survey Methods In Social Investigations. 2 Heinemann Educational Books London. 1979

**NUTKU, 1972**

Özdemir Nutku: IV. Mehmet'in Edirne Şenliği. Ankara 1972 T.T.Kurumu Basımevi.

"Türk Tarih Kurumu Yayınlarından VII. Seri: 61"

**OĞUZ, 1980**

Burhan Oğuz: Türkiye Halkının Kültür Kökenleri. 2.Cilt İstanbul 1980 İstanbul Matbaası.

**OSKAY, 1983**

Ülgen Oskay: Geçiş Dönemi Tipi Olarak Zonguldak Kömür Havzası Maden İşçisi. İzmir 1983

"Ege Üniv. Edebiyat Fakültesi Yayın No: 25"

**OSKAY, 1993**

Ünsal Oskay: XIX. Yüzyıldan Günümüze Kitle İletişiminin Kültürel İşlevleri Kuramsal Bir Yaklaşım. İstanbul 1993 Yayılım Matbaası.

**ÖRNEK, 1970**

Sedat Veyis Örnek:100 Soruda İlkelerde Din, Büyü, Sanat, Efsane. İstanbul 1970.

ÖRNEK, 1977

Sedat Veyis Örnek: Türk Halk Bilimi. Türkiye İş Bankası Yayınları. Ankara 1970.

RADLOFF, 1994

W. Radloff: Sibirya'dan 3 c. İstanbul 1994

"MEB Yayınları 2752" "Bilim ve Kültür Eserleri Dizisi: 750"

SALCI, 1941

Vahit Lütfi Salcı: Gizli Türk Dini Oyunları. İstanbul 1941 Numune Matbaası.

SENCER, 1978

Muzaffer Sencer: Toplumsal Araştırmalarda Yöntembilim. Ankara 1978

Doğan Basımevi.

"TODAİE Yayınları No: 172"

ŞENEL, 1991

Alaaddin Şenel: İlkel Topluluktan Uygur Topluma Geçiş Aşamasında Ekonomik, Toplumsal, Dinsel Yapıların Etkileşimi. 3. Baskı Ankara 1991

ŞENOL, 1989

Ahmet Şenol: Türk Halk Oyunları Bibliyografya Denemesi..

Ankara 1989 TEK Ofset

ŞENOL, 1994

Ahmet Şenol: Türk Halk Oyunları xvii. Musiki Mecmuası Dergisinde (İstanbul) Müzik ve Halk Oyunları ile ilgili Yayınlanan Makaleler. Ankara 1994 Tek Ofset .

TEZCAN, 1994

Mahmut Tezcan: Boş Zamanların Değerlendirilmesi Sosyolojisi. 4. Baskı

Ankara 1994 Atilla Kitabevi.

YALGIN, 1977

Ali Rıza Yalgin: Cenupta Türkmen Oymakları. C:1 Haz. Sabahat Emir. İstanbul 1977 MEB Basımevi. "Kültür

Bakanlığı Yayınları: 256"

Eserleri:14".

"Kültür

## YILLIK-TEZ-SÖZLÜK-ANSİKLOPEDİLER

AHDEL, 1969

The American Heritage Dictionary of the English Language. Editor: William Morris by American Heritage Publishing co.inc.

EA,

The Encyclopedia Americana. International Edition, Volume 8.

ÇELEN, 1992

Nermin Çelen: 4-6 Yaş Çocuklarının Sayı ve Mekan Konumunu Kazanmanın Sembolik Oyunun İşlevi. "A.Ü.Sos.Bil.Ens. Doktora Tezi" Ankara 1992

DERLEME SÖZLÜĞÜ, 1969

Türkiye'de Halk Ağzından Derleme Sözlüğü. 1969 Ankara THK Basımevi.  
"TDK Yayınları Sayısı: 211/4"

DEMİRCİ-DEMİR(Basım Tarihi Yok)

Ahmet Demirci-Halil Demir-Cihanşah Muratoğlu:Adana Merkez ve Kozan Köyleri Halkbilim İncelemesi. Ortadoğu Teknik Ün. Türk Halk Bilimi Topluluğu.

DPT, 1993

Başbakanlık Devlet Planlama Teşkilatı Adana İli Raporu. Ankara 1993.

DPT, 1994

Başbakanlık Devlet Planlama Teşkilatı Müsteşarlığı Adana İli Hakkında Not. Kalkınmada Öncelikli Yörelere ve Bölgesel Kalkınma Genel Müdürlüğü, Ankara Ocak 1994.

EROĞLU, 1994

Türker Eroğlu:Doğu ve Güneydoğu Anadolu Bölgesi Halk Oyunları ve Bölgelerdeki Halayların Folklorik İncelenmesi. Erciyes Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Yayınlanmamış Doktora Tezi. Kayseri 1994

GENEL NÜFUS SAYIMI, 1990

Genel Nüfus Sayımı Nüfusun Sosyal ve Ekonomik Nitelikleri. T.C. Başbakanlık Devlet İstatistik Enstitüsü.

GÜVENİR, 1985

Şadan Güvenir:Adana Merkez Hocallı Köyü ve Çevre Köylerin Folklorunda Müzik. Lisans Bitirme Çalışması. Dokuz Eylül Ün. İzmir1985

İL YILLIĞI, 1991

Adana İl Yıllığı Kemal Matbaası A.Ş. Adana 1991

KARA, 1982

Hamdi Kara:Çukurova'da Endüstri. Yayınlanmamış Doçentlik Tezi.  
A.Ü.DTCF Ankara 1982.

KOŞAY, 1932 (ADD,1932)

Hamit Z. Koşay ve Rafet İsak : Anadilden Derlemeler. Hakimiyeti Milliye  
Matbaası Ankara.

OCD, 1961

The Oxford Classical Dictionary. Edited by M.Cary, A.D.Nock, J.D.Dennistan  
W.D.Ross, J.Wight Duff, H.H.Scullard 1961

ÖRNEK, 1971

Sedat Veyis Örnek: Etnoloji Sözlüğü. Ankara1971  
"A.Ü.DTCF Yayınları No:200"

SEKMEN,1991

Mustafa Sekmen: Geleneksel Danslarımızın Türk Tiyatrosundaki Yeri ve Kaf  
kas Tebeşir Dairesi Bakhalar Yunus Diye Göründüm.  
"A.Ü. Sos. Bil. Ens. Tiyatro Anabilim Dalı Yüksek Lisans Tezi" Ankara.1991

Türkçe Sözlük ,1988

Türkçe Sözlük: Ankara 1988 TTK Basımevi  
"TDK Yayınları:549", "Sözlük Bilim ve Uygulama Kolu Yayınları:1"

WBE,

The World Book Encyclopedia. Volume 4 Field Enterprises. Inc. Chicago.

Yurt Ansiklopedisi, 1980

Yurt Ansiklopedisi. Cilt 1 Anadolu Yayınları 1980 İstanbul.

MAKALELER

ALPASLAN, 1993

Şule Alpaslan: Yaşam Dediğin Danstır. Cumhuriyet Gazetesi 29 Nisan 1993

AND, 1958

Metin And: Gök Bilimsel Danslar. Forum . IX.c.106 sayı 15 Ağustos 1958

AND, 1958

Metin And: Ölüm ve Yas Dansları. Forum IX c.105. sayı 1 Ağustos 1958

AND, 1958

Metin And: İslam'da Dans. Forum111. Sayı.1958

AND,1993

Metin And : Önce Dans Vardı.Cumhuriyet Gazetesi 29 Nisan1993

**ARTUN, 1993**

Erman Artun: Ritüel Kökenli Çukurova Tören ve Köyseyirlik Oyunlarında Canlandırma, Hayvan Benzetmeceleri ve Semboller. II. Uluslararası Karacaoğlan-Çukurova Halk Kültürü Sempozyumu Bildirileri Adana 1993 Ç.Ü. Basımevi

**ATAMAN, 1983**

Sadi Yaver Ataman: Türk Halk Oyunlarının En Yaygın Çeşitleri Halaylar. II. Milletlerarası Türk Folklor Kongresi Bildirileri. III. Cilt Ankara 1983.

**ATILGAN, 1993**

Halil Atılgan: Çukurova Türkülerinin Müzik Yapısı. II. Uluslararası Karacaoğlan-Çukurova Halk Kültürü Sempozyumu Bildirileri Adana 1993 Ç.Ü. Basımevi

**AYKAL, 1985**

Duygu Aykal: Dans Sanatı, Koreografi ve Dans Eğitimi İlişkileri. H.Ü. Güzel Sanatlar Fakültesi I. Ulusal Sanat Sempozyumu. Türkiye'de Sanatın Dünü, Bugünü, Yarını Tebliğler. Ankara 1985

**BAYKURT, 1993**

Şerif Baykurt: Çukurova'da Türkmenler ve Halk Oyunları. II. Uluslararası Karacaoğlan-Çukurova Halk Kültürü Sempozyumu Bildirileri Adana 1993 Ç.Ü. Basımevi

**CAILLOIS, 1994**

Roger Caillois: Oyunun Tanımı. Çev. Turhan Ilgaz Sanat Dünyamız Oyun Kültürü Yıl 19, Sayı 55 İstanbul 1994.

**ÇAKIR, 1989**

Ahmet Çakır: Türk Halk Oyunlarının Tasnifi. Milli Folklor Cilt 1, Yıl:1 Sayı 3.

**DEĞERLİ, 1991**

Fikret Değerli :Kültürel ve Sosyal Ekonomik Değişme ve Gelişmede Halk Oyunları Öğretiminin Yeri. Türk Halk Oyunlarının Öğretiminde Karşılaşılan Problemler Sempozyumu Bildirileri. Ankara 1991

"Kültür Bak. Halk Kültürünü Araştırma Dairesi Yay: 157"

"Seminer, Kongre Bil. Dizisi: 32".

**DOĞANÇ, 1970**

Ayhan Doğanç: Halk Oyunları Üzerine Bir Deneme. FOD 1.yıl, 10-11-12 sayı.

**ERGİNER, 1982**

Gürbüz Erginer: Halk Biliminde Görüntü Belgesi Olarak Akarfilmin Kullanılması. DTCF Dergisi Cilt XXX, Sayı:1-2 Ankara 1982 A.Ü. Basımevi.



**ERGİNER, 1984**

Gürbüz Erginer: Halk Oyunları Belli Kurumların Değişik Amaçlı ve Fonksiyonlu İletişim Araçlarıdır. Yarınl 40.Sayı. 1984

**HUIZINGA, 1994**

Johan Huizinga: Homo Ludens. Kültür Olgusu Olarak Oyunun Doğası ve Anlamı. Çev.:M.A. Kılıçbay Sanat Dünyamız Oyun Kültürü Yıl 19, Sayı 55 İstanbul 1994 Altan Matbaacılık.

**İNCE, 1988**

Suat İnce:Türk Halk Oyunları Alanında Bilimsel ve Sanatsal Temele Dayanmadan Yapılan Çalışmalar. Türk Halk Oyunlarının Sahnelenmesinde Karşılaşılan Problemler Sempozyumu Bildirileri. Ankara 1988  
"Kültür Bakanlığı Milli Folklor Araştırma Dairesi Yay.: 102"  
"Seminer, Kongre Bildirileri Dizisi: 25"

**KARA, 1977**

Hamdi Kara: Çukurova'nın Üç Köyünde Tarım-Nüfus İlişkileri ve Bölge Kır Kesimi Sorunları Konusunda Bir İnceleme. Coğrafya Araştırmaları Dergisi. Sayı: 8, 1976'dan ayrı basım Ankara Üniversitesi Basımevi.

**KARA, 1988**

Hamdi Kara: Çukurova'da Kentleşme ve Sanayileşmenin Tarım Topraklarına Etkisi. DTCF Dergisi Cilt XXXII Sayı 1-2 1877'den ayrıbasım Ankara 1988 Üniversitesi Basımevi.

**KARA, 1988**

Hamdi Kara: Çukurova'da Kentleşmenin Tarım Topraklarına Etkisi. DTCF Dergisi Cilt XXXII Sayı: 1-2 Ankara 1988.

**KARA, 1988**

Hamdi Kara: Türkiye'de Pamuk Üretim Alanları. DTCF Dergisi. Sayı:11 No:11 1988'den ayrı basım Ankara 1988 A.Ü Basımevi.

**KARA, 1988**

Hamdi Kara: Cumhuriyete Kadar Çukurova Nüfusu. DTCF Coğrafya Araştırmaları. Cilt 1 Sayı 1 Ankara 1988.

**KILIÇ, 1993**

Yusuf Kılıç: Çukurova Halk Kültürü İle İlgili Bazı Tespitler. II.Uluslararası Karacaoğlan- Çukurova Halk Kültürü Sempozyumu Bildirileri Adana 1993 Ç.Ü. Basımevi

**KILIÇBAY, 1994**

Mehmet Ali Kılıçbay: Felsefi Oyun ya da Oyunun Felsefesi.Sanat Dünyamız Oyun Kültürü Yıl 19, Sayı 55 İstanbul 1994 Altan Matbaacılık.

ÖRNEK, 1969

Sedat Veyis Örnek: Etnolojinin Tarihçesi, Başlıca Ekolleri, Görevleri.DTCF Antropoloji Dergisi Sayı:4 Ankara 1969 A.Ü.Basımevi.

PORTIT, 1994

Michael Portit: Powwow A Gathering of the Tribes. National Geographic Society 1994 Vol. 185 I.6.

SEYHAN, 1993

Özcan Seyhan: Çukurova Dolaylarında Halk Müziğinin Söz ve Ses Yapısı. II.Uluslararası Karacaoğlan- Çukurova Halk Kültürü Sempozyumu Bildirileri Adana 1993 Ç.Ü. Basımevi

SUTTON-SMITH, 1982

Brain Sutton-Smith and John Roberts: Ethnology An International Journal Cultural and Child Training and Game Involvement Social Anthropology April 1982 Volume 1, Number 2.

ŞENEL, 1995

Adam Şenel: İlkel Düşünüş. Bilim ve Ütopya Sayı 7 Ocak 1995.

TERZİOĞLU, 1991

Ahmet Terzioğlu: Türk Halk Oyunlarının Eğitimde Rolü. Türk Halk Oyunlarının Öğretiminde Karşılaşılan Problemler Sempozyumu Bildirileri Ankara 1991.  
"Kültür Bakanlığı Halk Kültürünü Araştırma Dairesi Yayınları: 157  
"Seminer, Kongre Bildirileri Dizisi: 32"

TURAN, 1993

Şükriye Turan: Çukurova Kına Geleneğinde Ağıt Türküler. II.Uluslararası Karacaoğlan- Çukurova Halk Kültürü Sempozyumu Bildirileri Adana 1993 Ç.Ü. Basımevi

ÜNGÖR, 1974

Ethem Ruhi Üngör: Türk Davulu. I.Uluslararası Türk Folklor Semineri Bildirileri Ankara 1974 Başbakanlık Basımevi.  
"Milli Folklor Araştırma Dairesi Yayınları: 9"

YİĞENOĞLU, 1992

Çetin Yiğenoğlu: Çukurova'nın Dünü Bugünü. Cumhuriyet Gazetesi Yazı Dizisi. 21-23 Ağustos 1992 İstanbul.

## 11. KAYNAK KİŞİ DİZİNİ

<u>ADI, SOYADI</u>	<u>DOĞUM TARİHİ</u>	<u>DOĞUM YERİ</u>	<u>MESLEĞİ</u>
Acun, Orhan	1953	Dört Yol	Zurnacı
Akdumanlı, Mehmet	1934	Kadirli	Çiftçi
Akgöz, Türkeş	1960	Tuzkuyusu	Çiftçi
Alkoç, Mayıl	1962	Düziçi	Davulcu
Alkoç, Rasim	1946	Düziçi	Davulcu
Apdiş, Ahmet	1948	Yeniceharuniye	Çiftçi
Ateş, Beytullah	1947	Kozan	Öğretmen
Atılğan, Halil	1946	Karaisalı T.C.Klt.Bkn.Ş.	Urfa THMŞefi
Avan, Ramazan	1954	Tuzla	Tuzla
Avcı, Seyit	1924	Tumlu	Çiftçi
Baz, Zami	1949	Bekirli	Ayakkabıcı
Bektaş, Ertuğrul	1958	Seyhan	Müzişyen
Bıçakoğlu, Ergün	1963	Adana	Müzişyen
Biter, Zaim	1945	Adana	Zurnacı
Biter, Vatan	1953	Adana	Davulcu
Bodur, Gazi	1949	Soysalı	Müzişyen
Bodur, Kazım	1949	Adana	Müzişyen
Bolat, Arif	1948	Düziçi	Davulcu
Böyür, Kazım	1964	Ceyhan	Zurnacı
Böyür, Mehmet	1963	Ceyhan	Davulcu
Ceyhan, Fatih	1964	Tuzkuyusu	Çiftçi
Coşkun, Hamit	1940	Ceyhan	Müzişyen
Coşkun, İsmet	1955	Ceyhan	Müzişyen
Coşkun, Nazmi	1963	Ceyhan	Müzişyen
Cura, Muhittin	1946	Kozan	Öğretmen
Çağlar, Ahmet	1965	Ceyhan	Müzişyen
Çağlar, Celal	1946	Adana	Davulcu
Çam, Ertuğrul	1951	Tuzla	Çiftçi
Çetin, Celal	1932	Kadirli	Çiftçi
Çetin, Hilmi	1958	Kozan	Zurnacı
Çetin, Hüseyin	1953	Ceyhan	Davulcu

Çetin, Kasım	1961	Ceyhan	Davulcu
Çetin, Mehmet	1927	Karataş	Çiftçi
Çiftçi, Ahmet	1954	Kuuyucu	Çiftçi
Dağlı, İsmail	1941	Kozan	Marangoz
Delikuş, Mustafa	1960	Kadirli	Çiftçi
Dinçer, Veli	1942	Gümüşköyü	Şoför
Dokuzoğlu, Ali	1949	Kadirli	Çiftçi
Eker, Sait	1952	Adana	Zurnacı
Emirler, Üzer	1944	İsahacılı	Berber
Eren, Tahsin	1947	Seyhan	Davulcu
Gezici, Ziya	1939	İmamoğlu	Müzişyen
Göçer, Aydın	1967	Adana	Müzişyen
Göçer, Celal	1956	Ceyhan	Davulcu
Göçer, Dede	1947	Adana	Müzişyen
Göçer, Erhan	1967	Adana	Müzişyen
Göçer, Kamil	1962	Adana	Müzişyen
Halaç, Kemal	1967	Kozan	Müzişyen
Hançer, Alettin	1956	Seyhan	Müzişyen
Hançer, Kerem	1964	Adana	Zurnacı
Hançer, Selim	1954	Adana	Davulcu
Haytaoğlu, Hasan	1934	Kadirli	Çiftçi
İnat, Mustafa	1957	Ceyhan	Zurnacı
İnat, Necati	1960	Ceyhan	Davulcu
İrem, Halil	1969	Düziçi	İşçi
Kahraman, Osman	1955	Düziçi	Boyacı
Kara, Ali	1945	Tumlu	Çiftçi
Kara, Bekir	1939	Tumlu	Çiftçi
Kara, Vedat	1957	Tumlu	Çiftçi
Karacaoğlu, Osman	1938	Çakallı	Çiftçi
Kılınç, Osman Nuri	1941	Kozan	Öğretmen
Kızavcılar, Rahmi	1953	Adana	Zurnacı
Kocabaş, Hüsam	1934	Hatay	Davulcu
Koç, Mustafa	1966	Tuzkuyusu	Çiftçi
Koçmaz, Mehmet	1960	Düziçi	Zurnacı

Kolağası, Ali Fuat	1950	Çakallı	Çiftçi
Konak, Ömer	1937	Tuzkuyusu	Çiftçi
Körkü, Halit	1952	Göllüler	Çiftçi
Kurt, A.Rıza	1977	Düziçi	Öğrenci
Kurtay, İbrahim	1950	Kozan	Esnaf
Kuşçu, H.Hüseyin	1938	Kozan	Davulcu
Kuşçu, Hakkı	1953	Ceyhan	Müziyen
Kuşçu, Nuri	1966	Ceyhan	Davulcu
Okur, Orhan	1954	Ceyhan	Zurnacı
Özdemir, Şevket	1956	Düziçi	Çiftçi
Özkale, Adil	1926	Kadirli	Çiftçi
Özkan, Hasan	1941	Düziçi	Çiftçi
Polat, Kazım	1958	Kozan	Zurnacı
Sarı, Murat	1969	Karataş	Şoför
Seydel, Celal	1952	Tumlu	Çiftçi
Sofuoğlu, Hadi	1945	Çakallı	Çiftçi
Süslü, Ali	1940	Kozan	Müziyen
Süslü, Aşır	1940	Kozan	Müziyen
Sürme, Halil	1959	Adana	Zurnacı
Tokgöz, Mithat	1951	Kadirli	Memur
Uçar, Mehmet	1922	Kadirli	Garson
Uzdaş, Mecnun	1953	Kozan	Müziyen
Vahapoğlu, Ahmet	1933	Kadirli	Çiftçi
Yıldız, Ahmet	1930	Ceyhan	Çiftçi
Yılmaz, Cebir	1971	Tuzkuyusu	Çiftçi

## English Summary

Folk dance, which is one of the cultural products which arise as a natural consequence of man's relationship with nature and society, constitutes the subject matter of this thesis.

What is attempted in this thesis, entitled "**A Systematic Analysis of the Folk Dances of the Adana Region**", is to fill an obvious gap in ethnological research with the guidance of an understanding of scientific method acquired through a long and toilsome process of learning.

The introductory section of the thesis consists of theoretical discussions concerning dance. The emphasis here is on the culture of dancing with special attention to the origin of dance and its function, folk dance, and the folk dances of the Adana region. In addition, the theoretical frame of the subject is established through a discussion of various theories of dance, and the structural dynamics of folk dance.

An exposition of the method and techniques used in the thesis is given after an introduction to the historical, ecological, economical, and socio-cultural structure of the Adana region.

The aim of the thesis is to arrive at a synthesis by establishing connections between regional folk dances and some cultural theories through an analysis of the data collected during field work in the light of the insights offered within the theoretical framework.

ADANA HALK OYUNLARININ SİSTEMATİK ANALİZİ KONULU YÜKSEK  
LİSANS TEZ PROJESİ GÖRÜŞME CETVELİ

Görüşme tarihi :

Görüşme veri : ili ADANA ilçesi :

Köyü:

1.BÖLÜM

KAYNAK KİŞİ BİLGİLERİ

1.Adı Soyadı:

Lakabı:

2.Yaşı (Doğum tarihi):

Doğum yeri:

öğrenimi:

3.Mesleği:

Kaç yıldır bu işle uğraşıyor:

4.Nereden geldiği:

5.Askerliğini nerede ,hangi tarihlerde yaptıği:

6.Anlattıklarını nerede ve kimden öğrendiği:

7.Çocuklarının bu işle uğraşıp uğraşmadığı:

2.BÖLÜM

GÖRÜŞME CETVELİ

1.Halk oyunu oynamak karşılığında kullanılan sözcük  
hangisidir?

a-Halay tutmak b-Halay çekmek c-Oyuna kalkmak d-Diğer

2.Hangi oyunlar oynanıyor, sırasıyla sayarmısınız ?

3.Aşağıdaki oyunları biliyormusunuz ?

- ( ) Kırıkhan ( ) Halebi ( ) Lorke ( ) Kızanasi ( ) Acem  
( ) Çiftetelli ( ) Kaba ( ) Üçayak ( ) Ağırüçayak ( ) Senola  
( ) Barüçayağı ( ) Adanalı ( ) Şirvani ( ) Temurağa ( ) Eminem  
( ) Solak ( ) Gürqenin qazeli ( ) Dam.v.b.d. ( ) Serçe  
( ) Adana köprü başı ( ) Depki ( ) Galomak ( ) Gelqel  
( ) Pekmez ( ) Sarhoş ( ) Meryem ( ) Ceyhanqaribi ( ) Menqi  
( ) Hasandağı ( ) Dağı ( ) Köroğlu ( ) Hoşbilezik ( ) Avşar  
( ) Kürdünkızı ( ) Maraşdokuzlusu ( ) Yalikenar ( ) Tamzara  
( ) Sinsin ( ) Maraş üçayağı ( ) Topalkız

4.Oyunlardan hikayesi olan var mı? Anlatır mısınız ?

5.Yabancı oyun var mı? Nasıl geldiğini biliyor musunuz?

6.Oyunların oynandığı özel günler var mı?

( düğün, sünnet, bayram, asker yollama )

7.Bu özel günlerde oynanan oyunlar değişir mi?

8.Oyunları yörede herkes mi oynamakta, yoksa belli kişiler mi

9.Oyunları idare eden kişilere ne ad verilir ?

10.Oyuncululuđu meslek edinmiş kişiler var mı?

11.Oyunlar hangi biçimde oynanır ?

a-daire b-çizgi c-yarım ay d-hepsi

12.Oyunların belli hareketleri nelerdir ? Anlamları var mı ?

13.Oyunların oynanması için belli bir sayı var mı ?

14.Oyuncuların tutuşları nasıldır ?

15.Oyuncular ,oyundan önce ve oyun sırasında nasıl bağırırlar?

16.Oyunlarda kullanılan araçlar nelerdir ?

( mendil,bıçak,sopa,vb.)

17.Oyunların şimdi ve eskiden oynanışı aynı mı?Değişiklik var mı ? varsa nelerdir ?

18.Kadınların ayrı oyunları var mıdır? nelerdir?

19.Erkek ve kadın oyunları arasında ne gibi farklar vardır?

20.Oyunlar için özel giyim kuşam var mıdır ?

21.Dini oyunlar hangileridir? Ne zaman oynanır?

22.Dini oyunların hikayeleri var mıdır ?

23.Taklitçi oyunlar var mı ? Ne taklit edilmektedir?

24.Oyunlara hangi çalgılar eşlik etmektedir?

25.Hem çalınıp hem oynanan oyunlar var mı? Varsa adları nelerdir? Nasıl oynanır ?

26.Ev içi oyunlarda eşlik çalgıları aynı mıdır ?

27.Çalgısız türkölü oyunlar var mı?Hangi türkölü ile oyun oynanır?

28.Bir türkölü ile ve/veya müzik ile birden fazla oyun oynanır mı ?

29.Söylenen türkölü ile hareketler arasında bağlantı var mı ?

30.Halk oyun oynamak hakkında neler düşünüyor ?



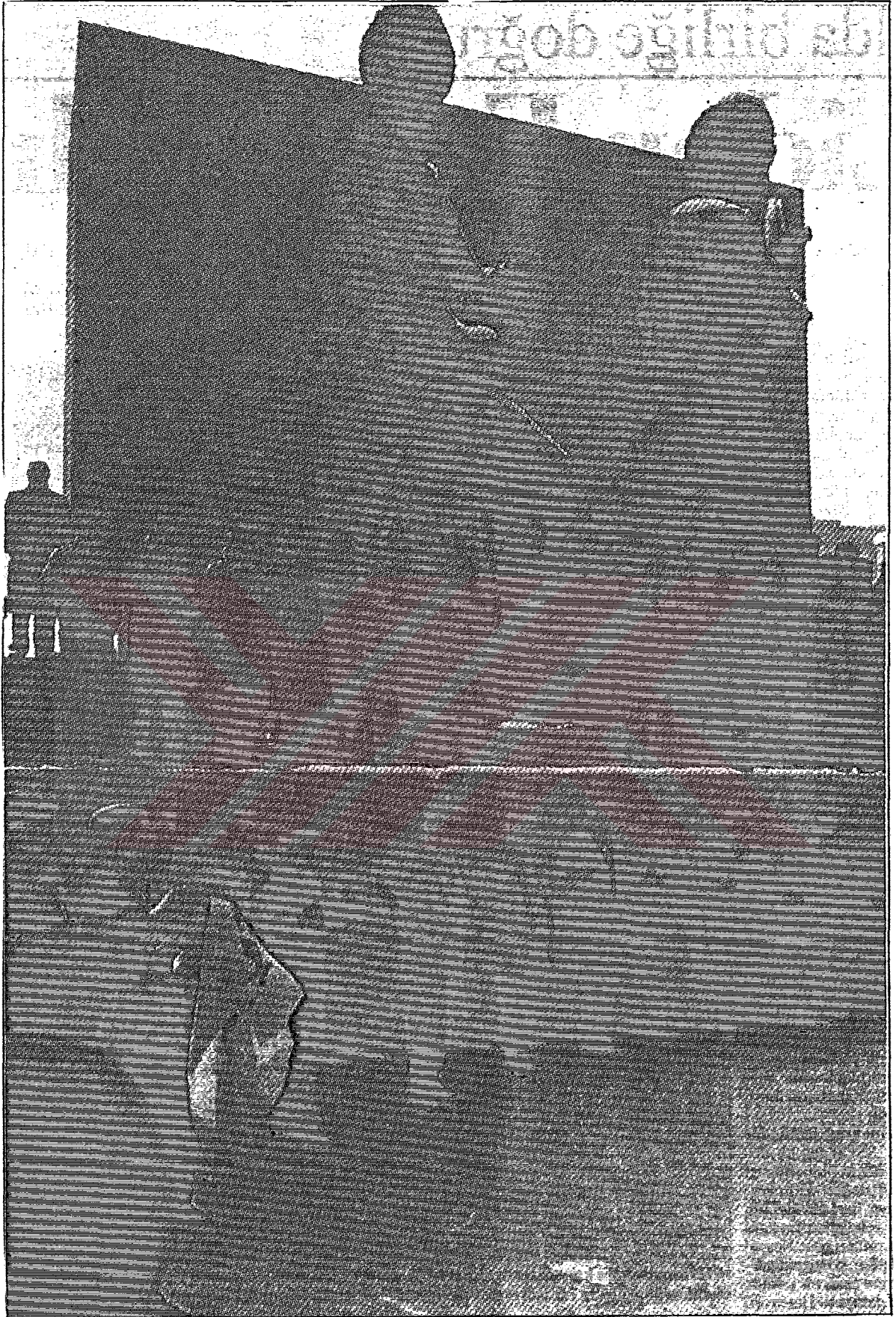


## Inatçı ikize davullu karşılama

Samsun'un Terme ilçesine bağlı Bulgurlu Köyü'nde oturan Celal ve Sünkar Yıldız çiftinin, ikizinden 16 gün sonra dünyaya gelerek Guinness Rekorlar Kitabı'na geçen erkek çocukları Tarık, önceki gün Samsun Doğumevi'nden taburcu edildi. Tarık için köy meydanında davullu zurnalı bir karşılama yapıldı. Köylüler, rekortmen Tarık'ı görmek için adeta sıraya girdiler. Ote yandan, küçük Tarık'ın, hastane masraflarının 14 milyonluk ilaç bölümünü Almanya'da yaşayan bir işadamı karşıladı.

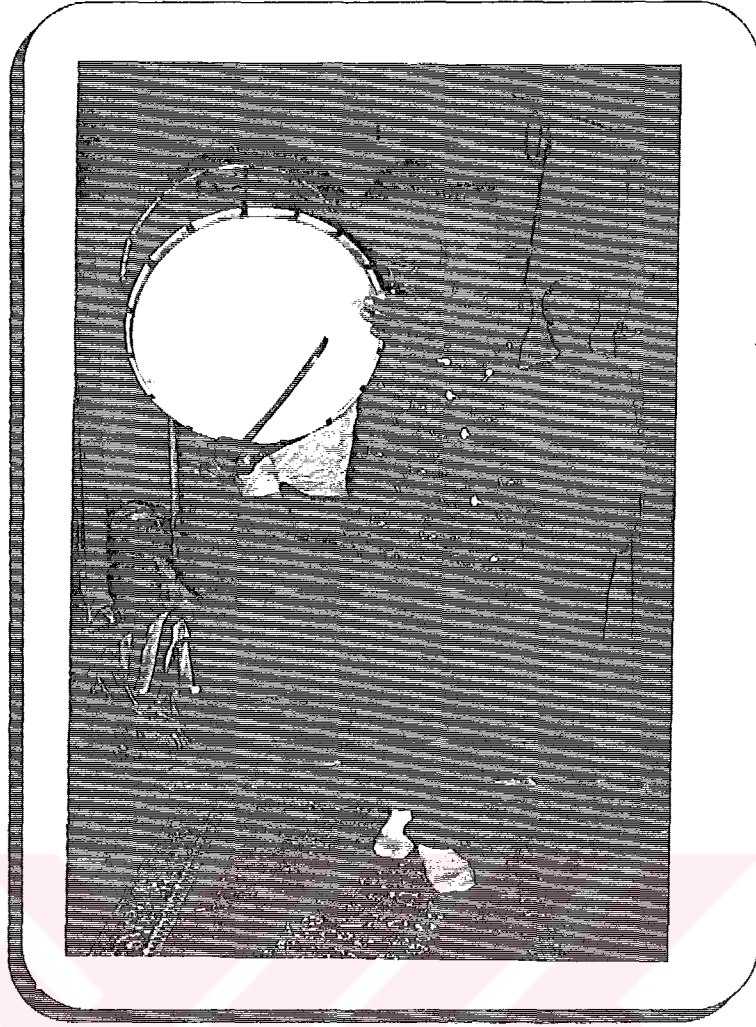
■ Gökhan ÇETİN (SHA)

Sabah Gazetesi 14.01.1995.

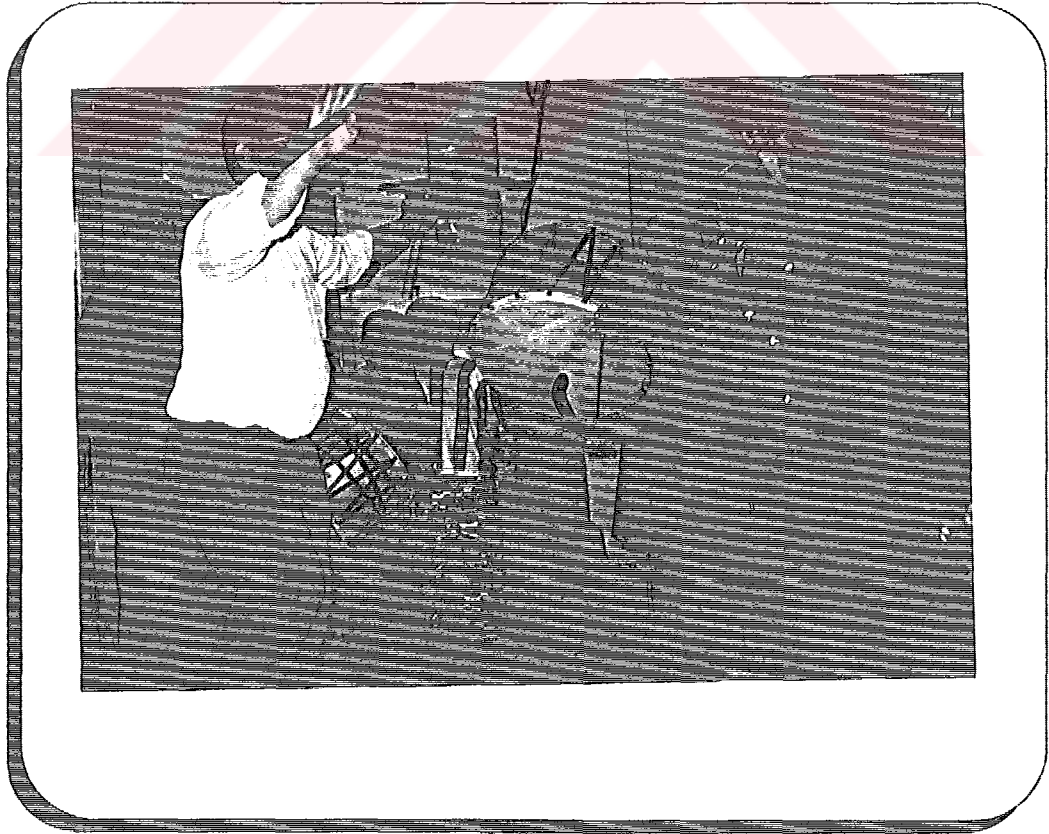


İş bırakma eylemine katılan memur ve işçiler, Kızılay'daki Güvenpark'ta halay çekip eğlendiler. (TARİK TINAZAY)

21.12.1994 Cumhuriyet

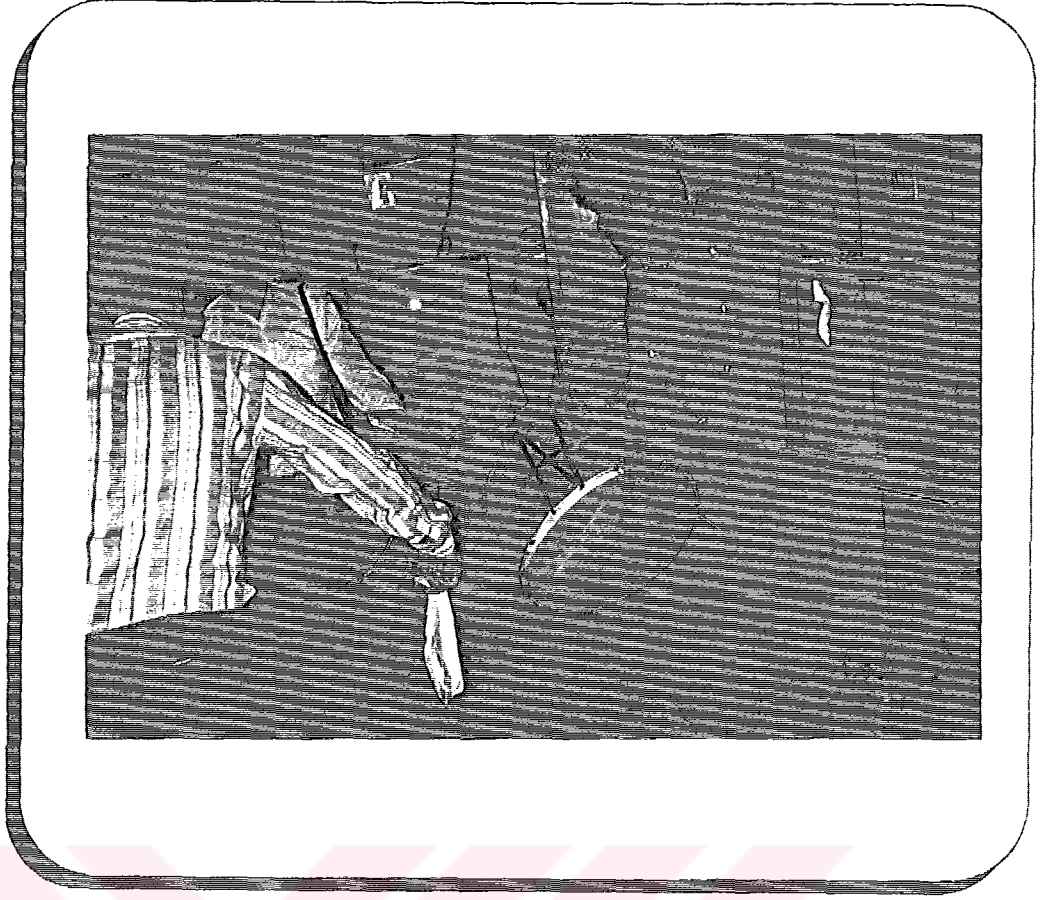


Fotoğraf 1:  
Oyun ve Davul



Fotoğraf 2: Oyun ve Davul

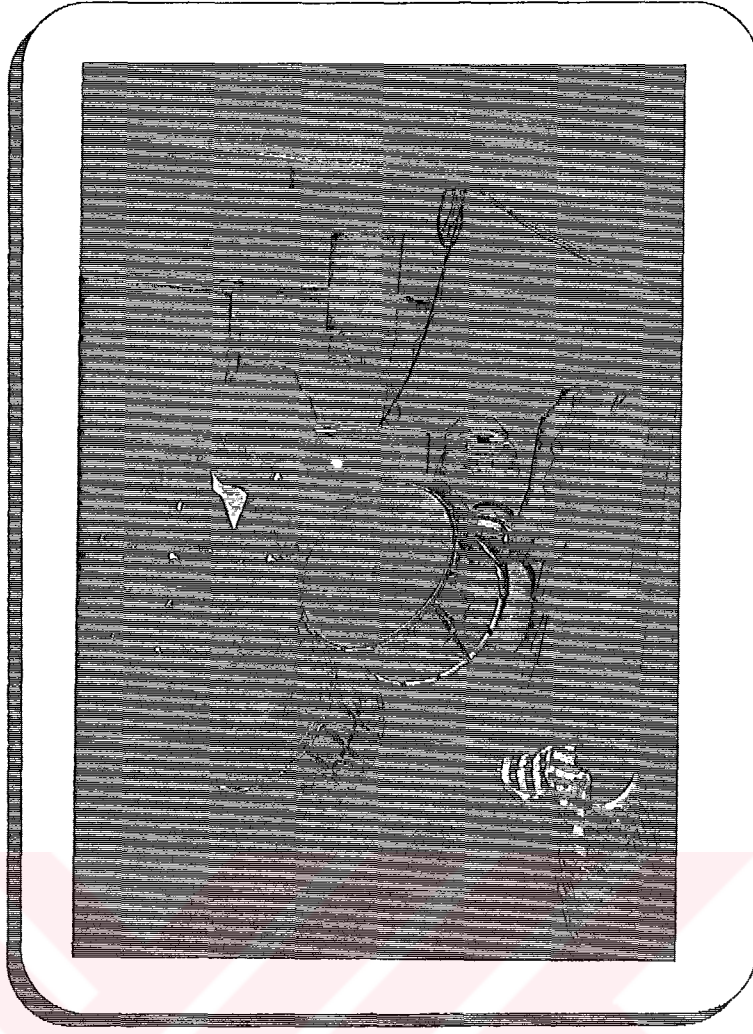
**T.C. YÜKSEKÖĞRETİM KURULU  
DOKÜMANTASYON MERKEZİ**



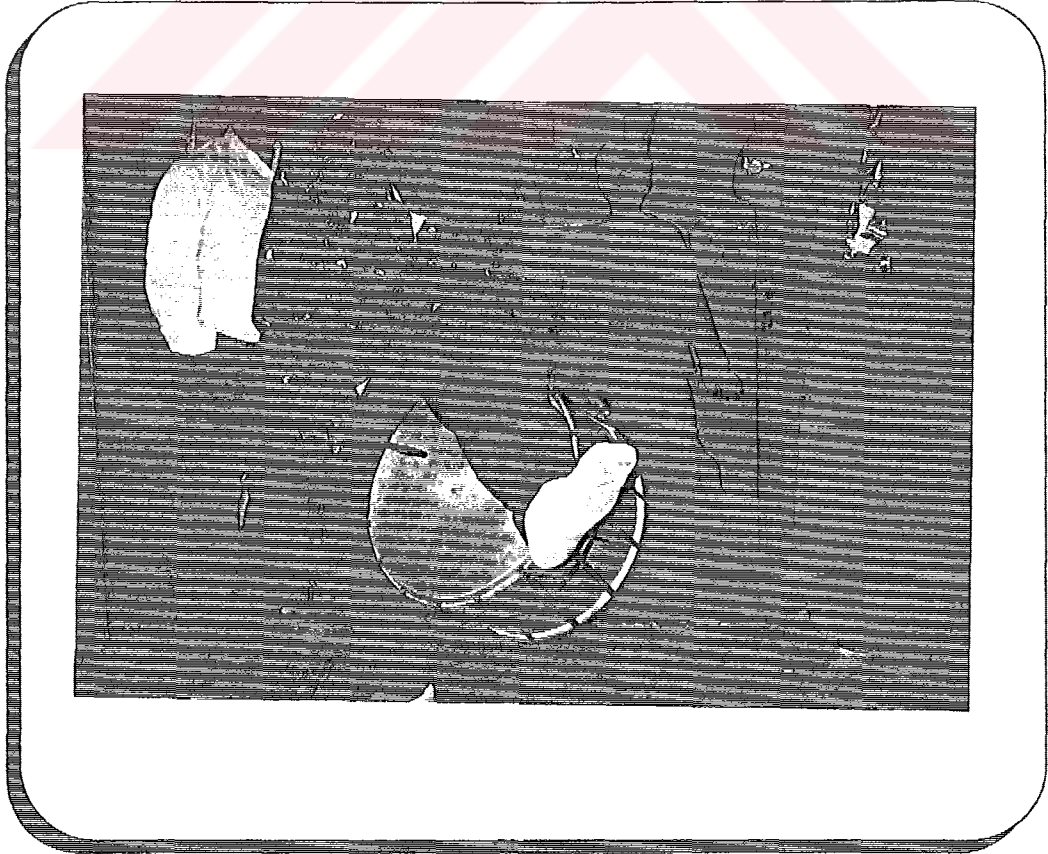
Fotoğraf 3: Oyun ve Davul



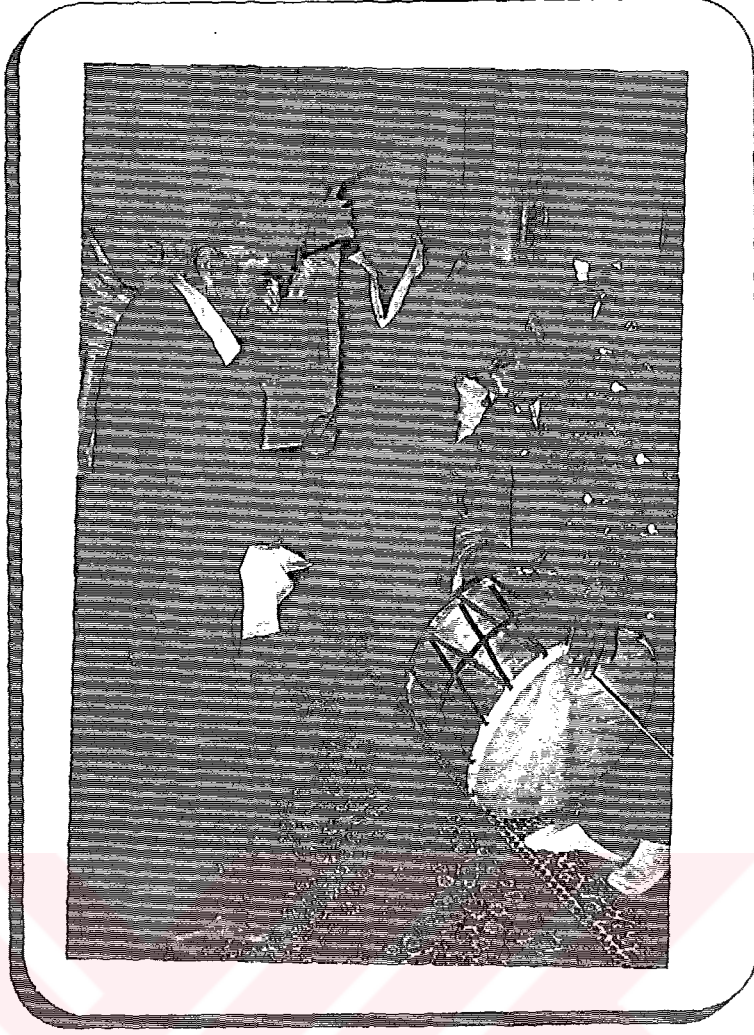
Fotoğraf 4: Oyun ve Zurna



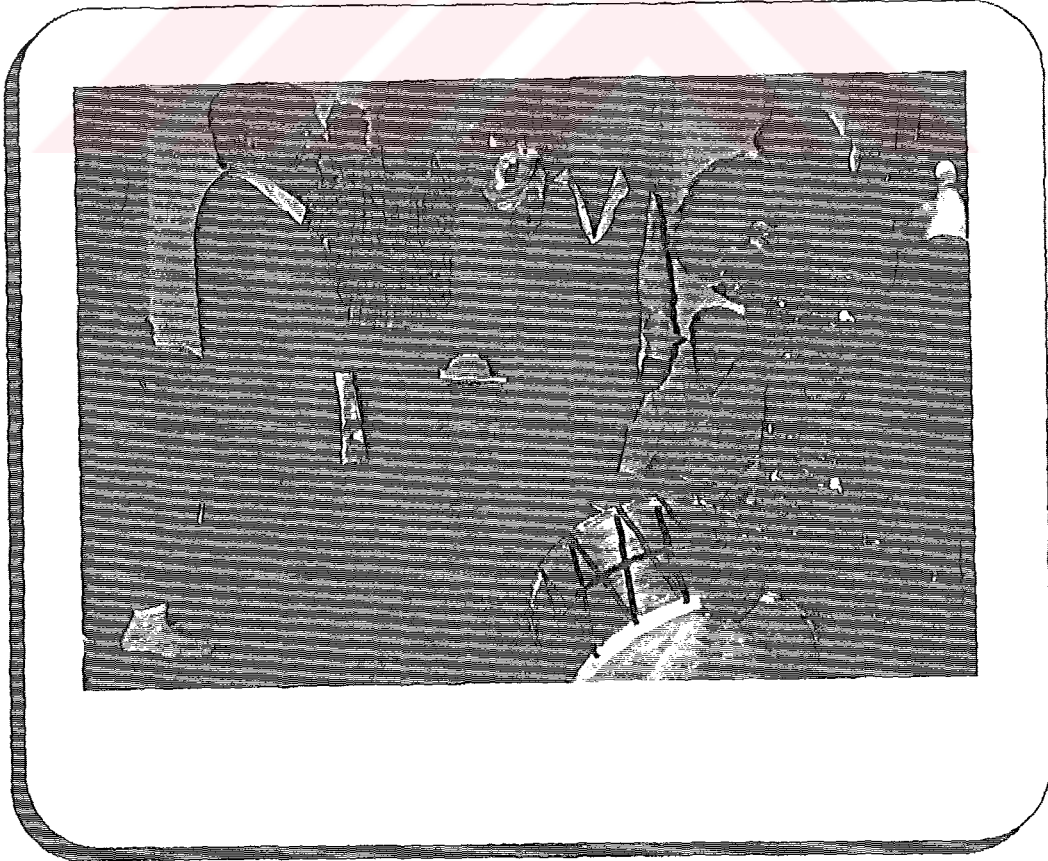
Fotoğraf 5:  
Oyun ve Davul



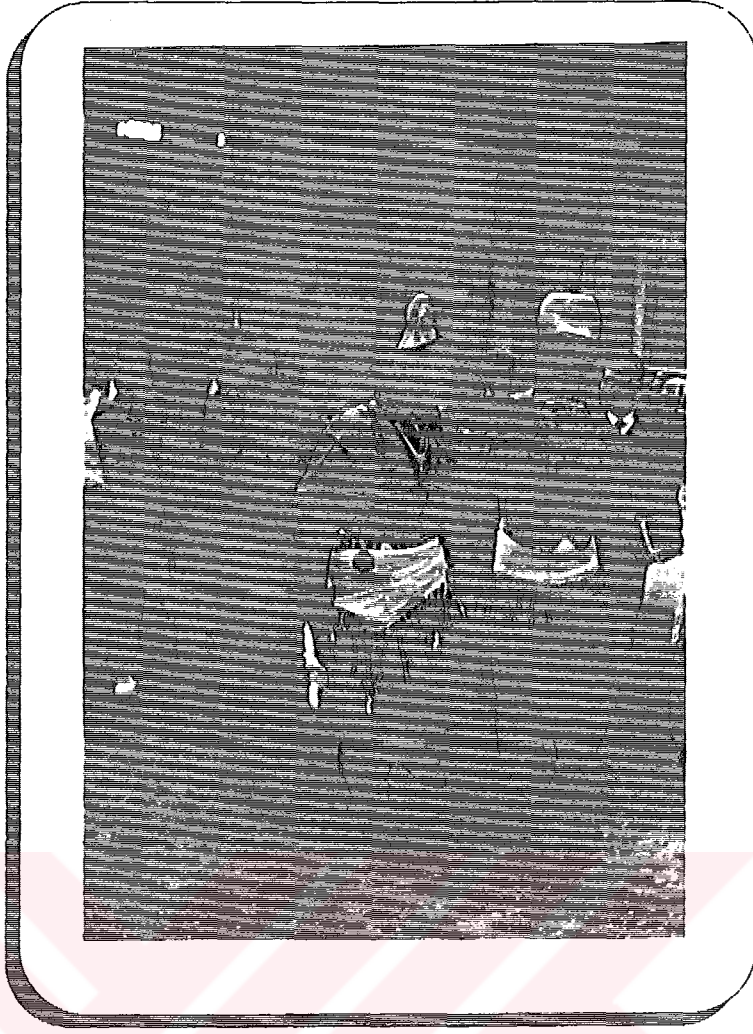
Fotoğraf 6: Oyun ve Davul



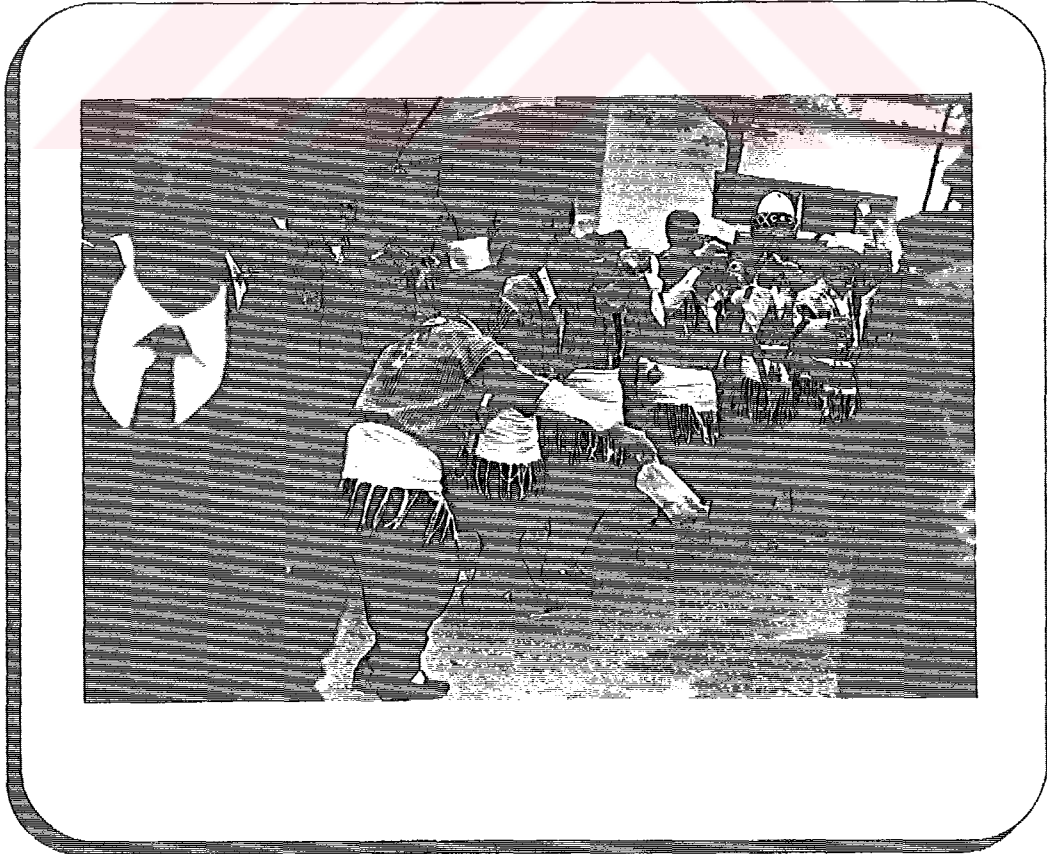
Fotoğraf 7:  
Oyun Liderliđi



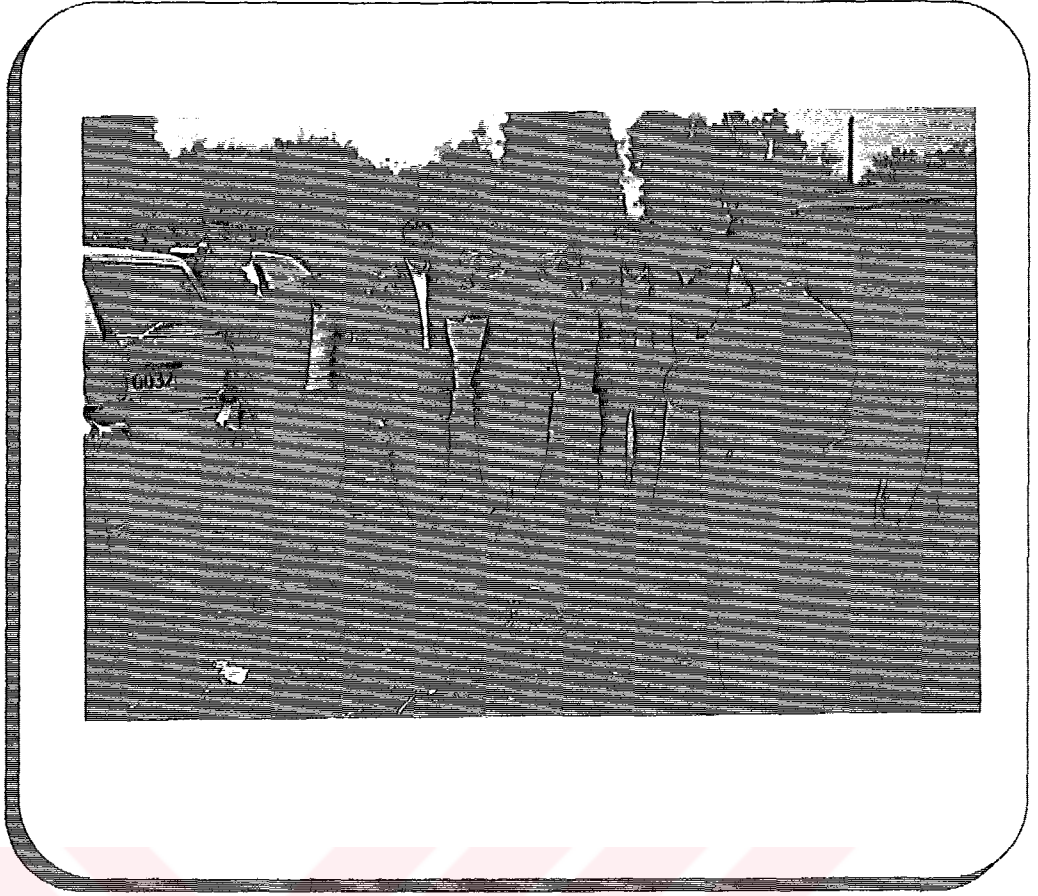
Fotoğraf 8: Oyun Liderliđi



Fotoğraf 9:  
Oyun Liderliđi



Fotoğraf 10: Oyun Liderliđi

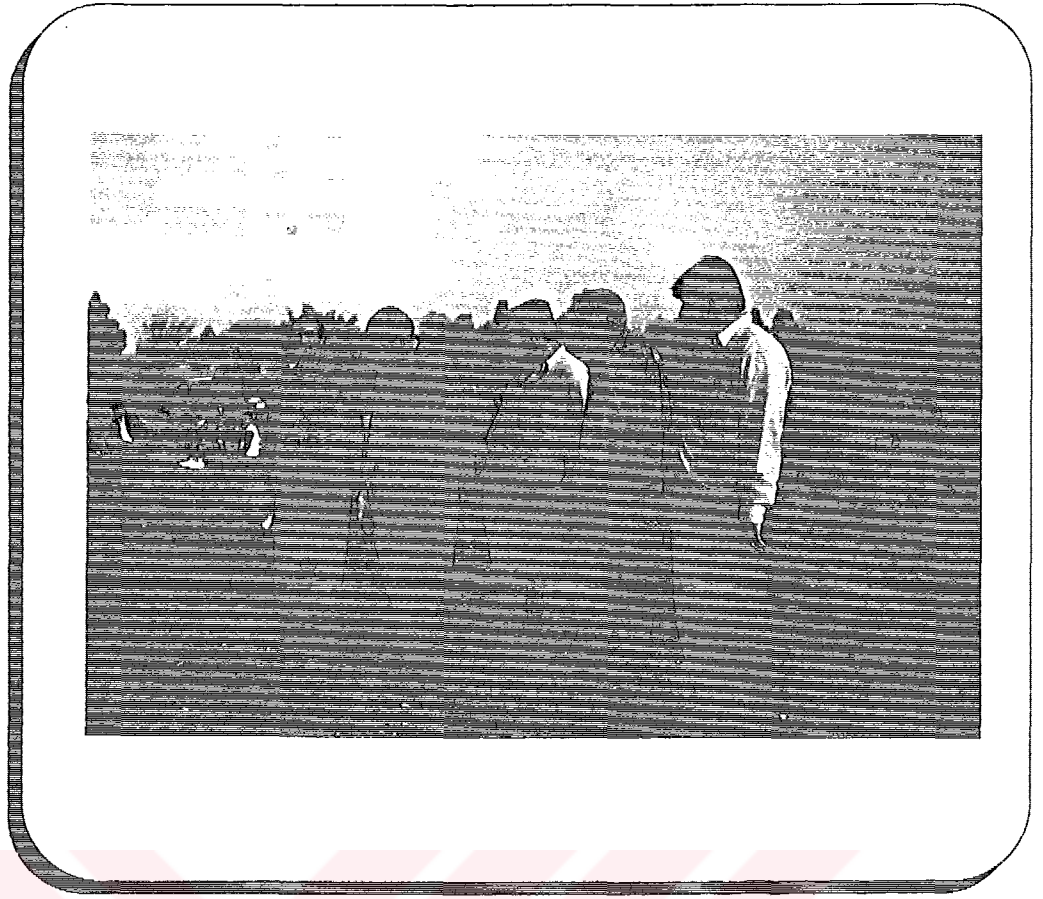


Yöresel Tavır (Karataş)



Fotoğraf 12: Yöresel Tavır(Karaisalı)

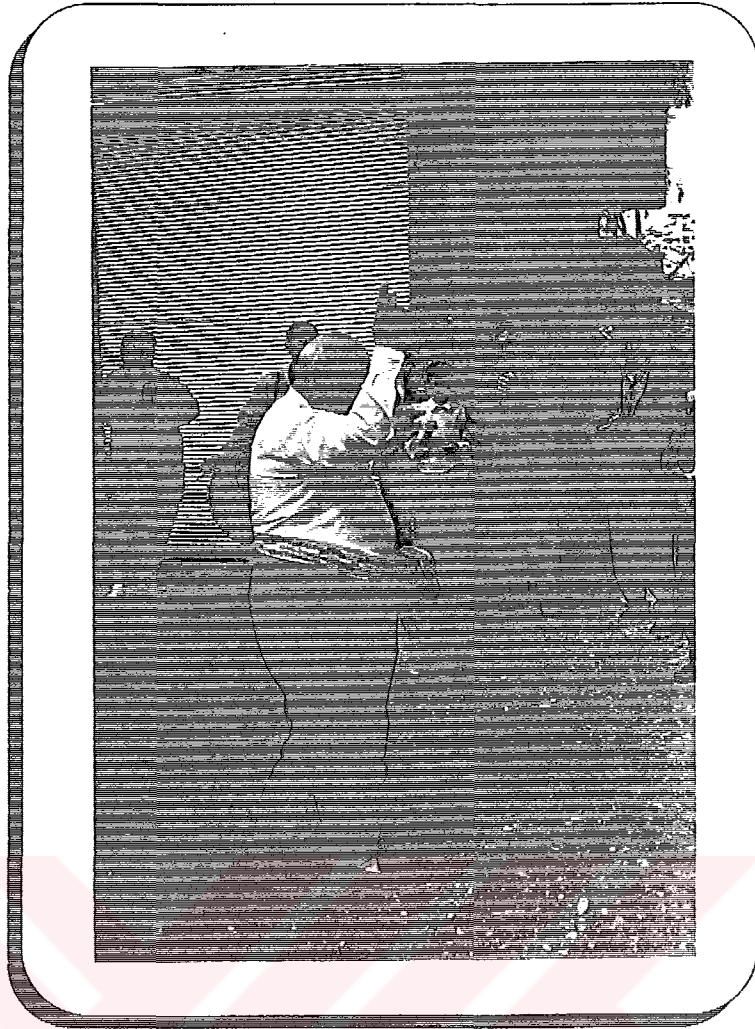




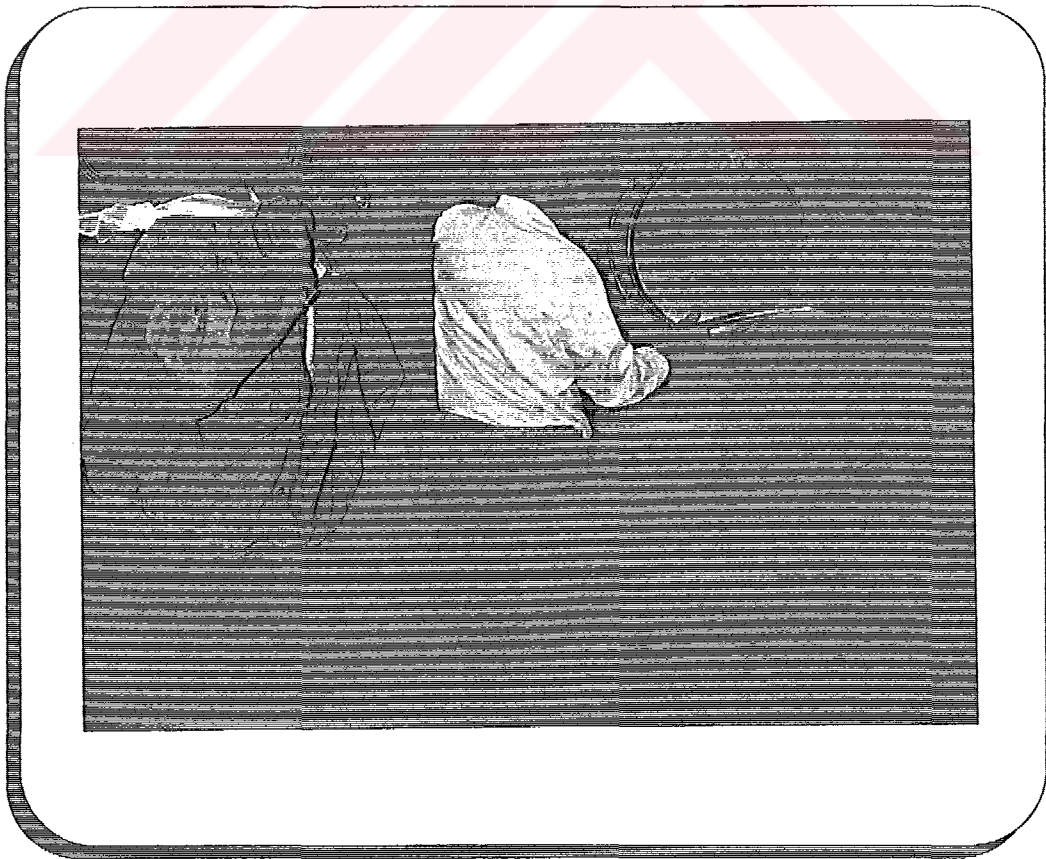
Fotoğraf 13: Yöresel Tavır (Ceyhan)



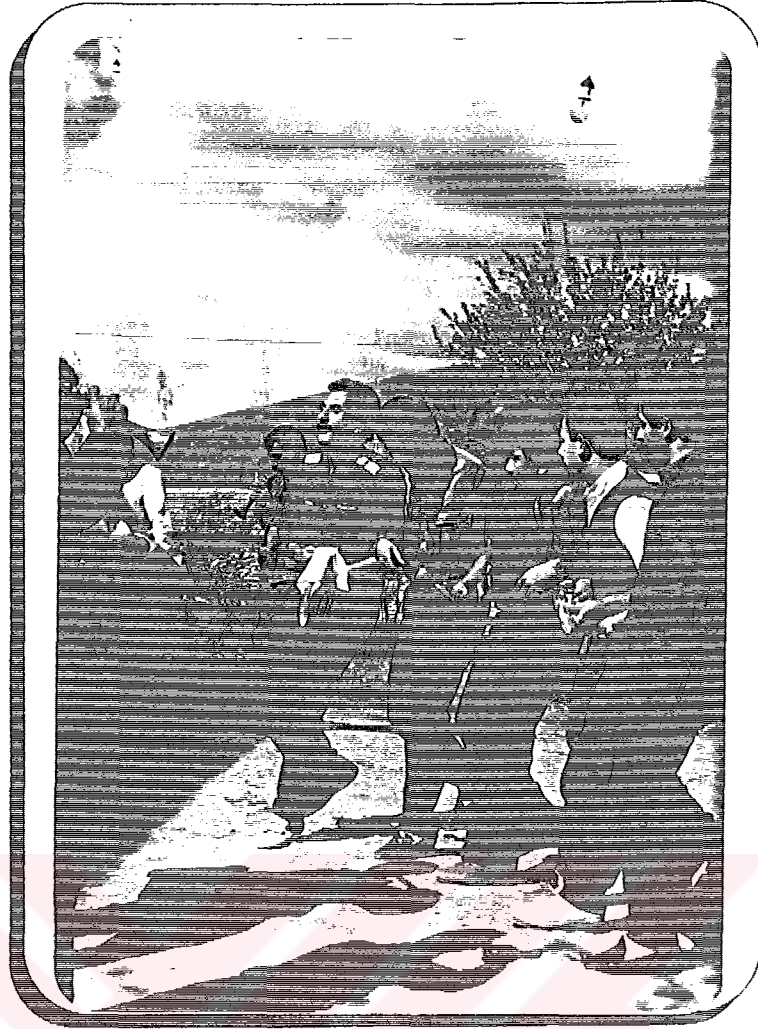
Fotoğraf 14: Yöresel Tavır(Karaisalı)



Fotoğraf 15:  
Sololar



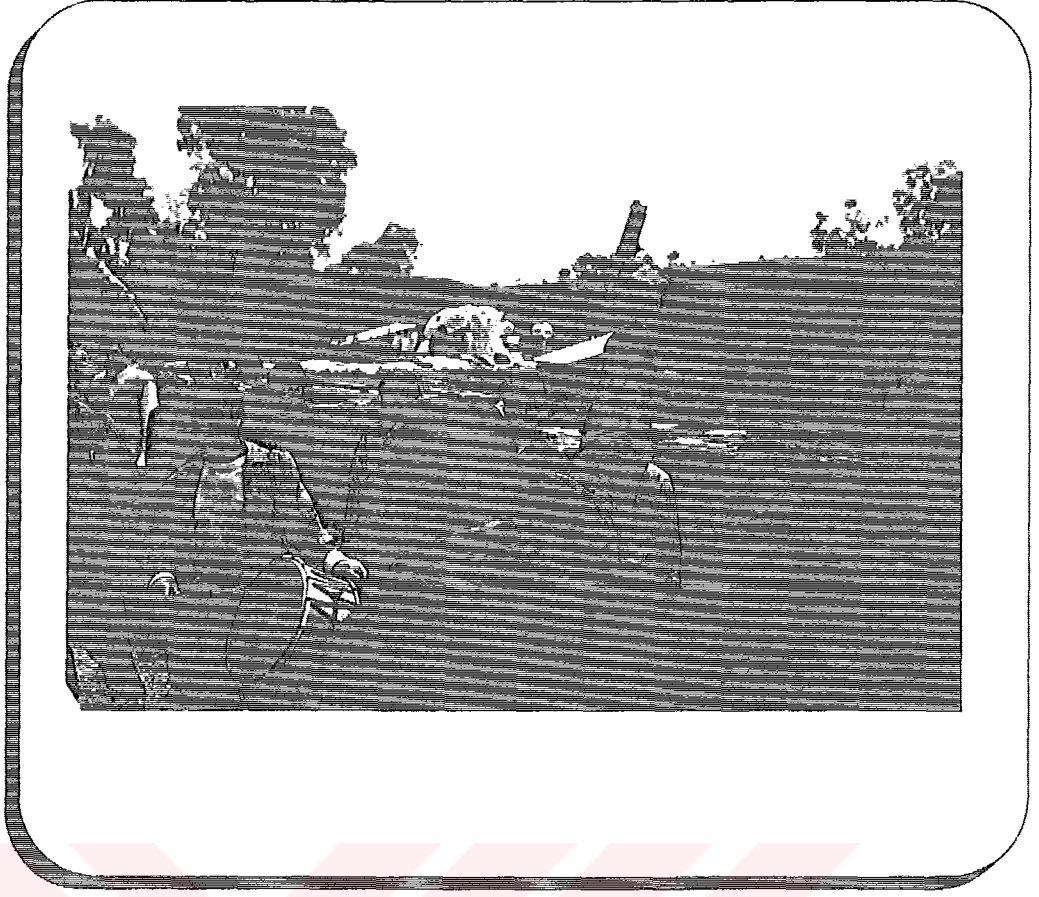
Fotoğraf 16: Sololar



Fotoğraf 17:  
Tutuşlar



Fotoğraf 18: Tutuşlar



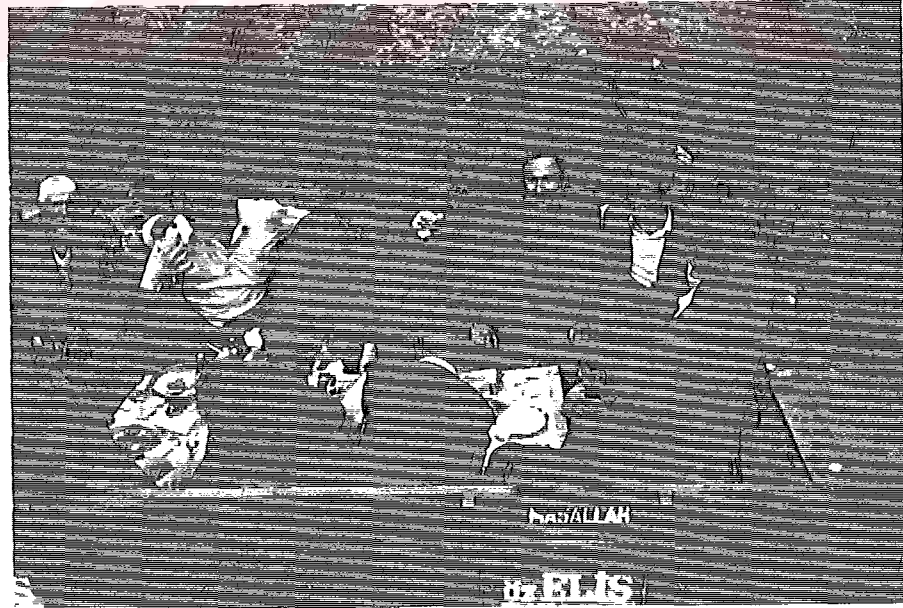
Fotoğraf 19: Oyun ve Silah



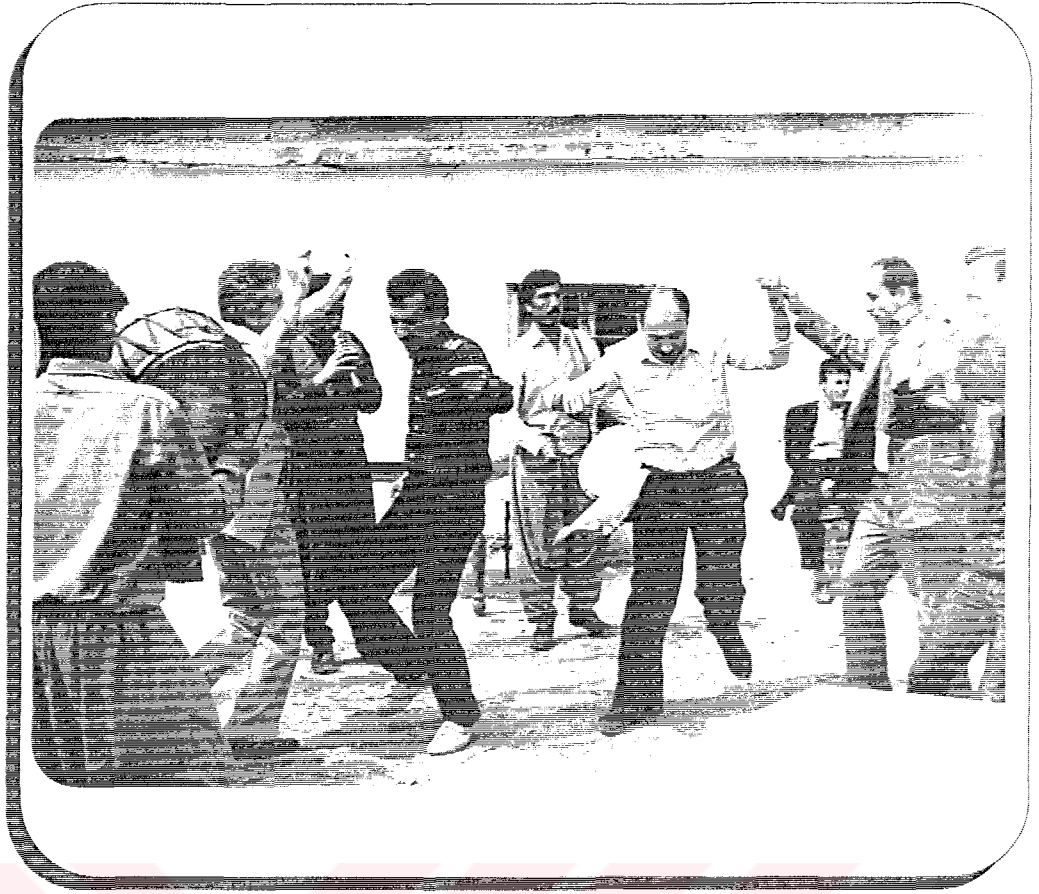
Fotoğraf 20: Oyun ve Silah ( Kılıç )



Fotoğraf 21: Gezici Restorant



Fotoğraf 22: Gezici Restorant (Karaisalı)



Fotoğraf 23: Sahne ve Geleneksel Oyuncular



Fotoğraf 24: Sahne ve Geleneksel Oyuncular



Fotoğraf 25: Sahne ve Geleneksel Oyuncular



Fotoğraf 26: Sahne ve Geleneksel Oyuncular



Fotoğraf 27: Sahne ve Geleneksel Oyuncular



Fotoğraf 28: Sahne ve Geleneksel Oyuncular





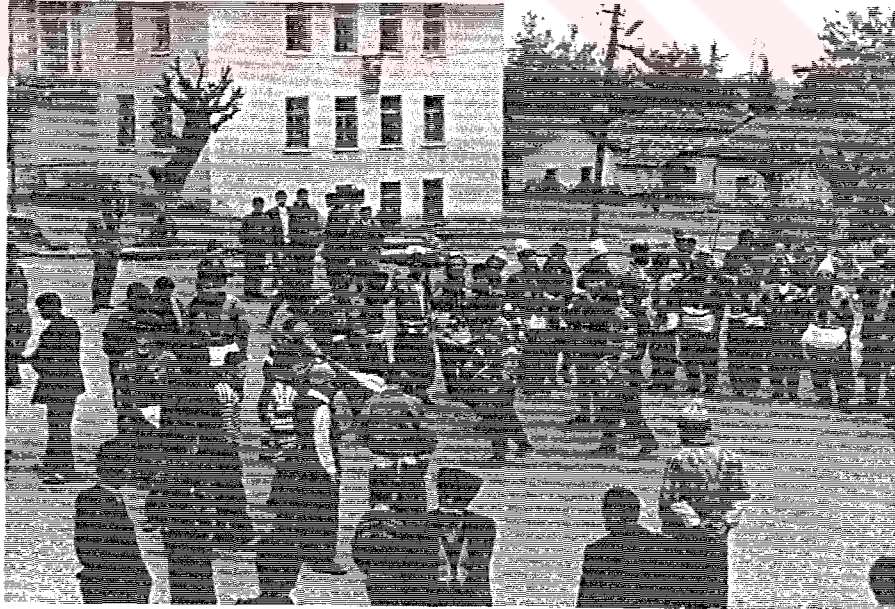
Fotoğraf 29: Sahne ve Geleneksel Oyuncular



Fotoğraf 30: Sahne ve Geleneksel Oyuncular



Fotoğraf 31: Kùltür Alanı (Bölge Oyunları)



Fotoğraf 32: Kùltür Alanı (Bölge oyunları)



Fotoğraf 33: Kùltür Alanı (Bölge Oyunları)



Fotoğraf 34: Kùltür Alanı (Bölge oyunları)



Fotoğraf 35: Kùltür Alanı (Bölge Oyunları)



Fotoğraf 36: Kùltür Alanı (Bölge oyunları)



Fotoğraf 37: Bař bađlama (Düziçi)



Fotoğraf 38: Bař bađlama (Düziçi)



Fotoğraf 39: Kadın  
Giyimi (Karaisalı)



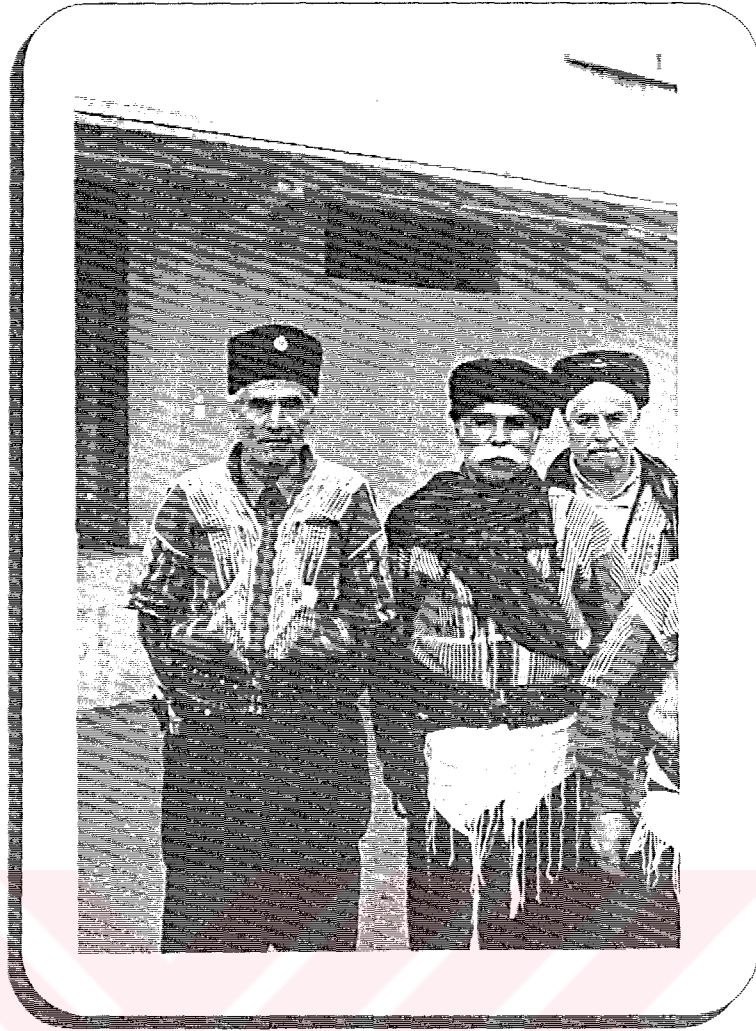
Fotoğraf 40: Kadın Giyimi (Karaisalı)



Fotoğraf 41: Erkek  
Giyimi (G. Antep)



Fotoğraf 42: Erkek Giyimi (Aba)



Fotoğraf 41: Erkek  
Giyimi (Kadirli)

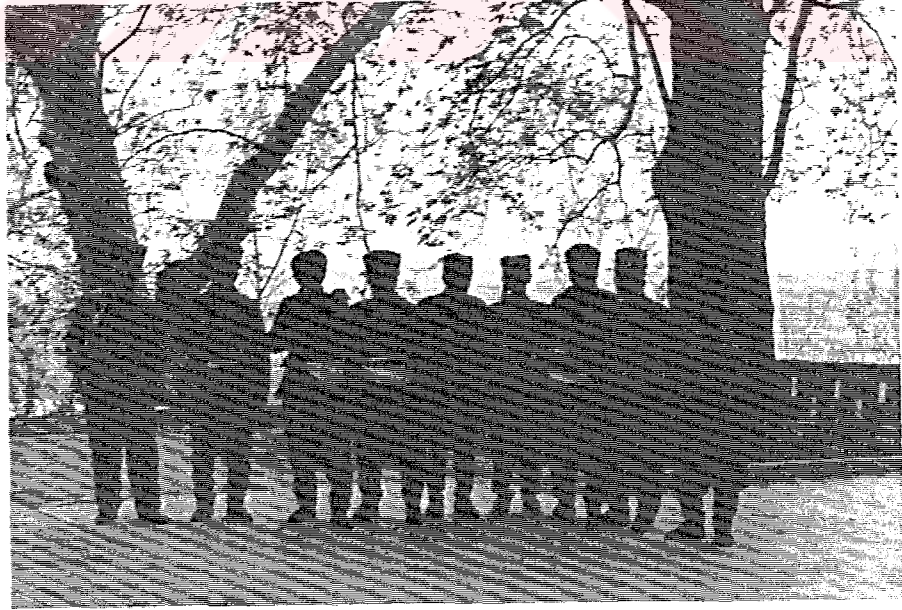


Fotoğraf 42: Erkek Giyimi (Hatay)



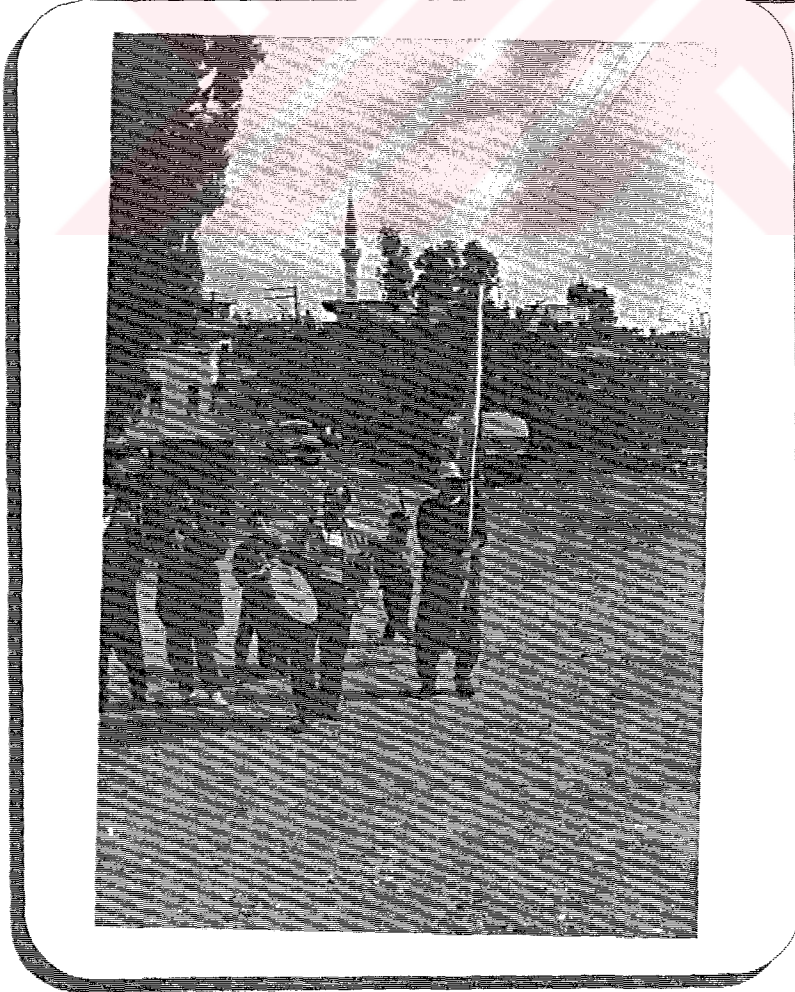
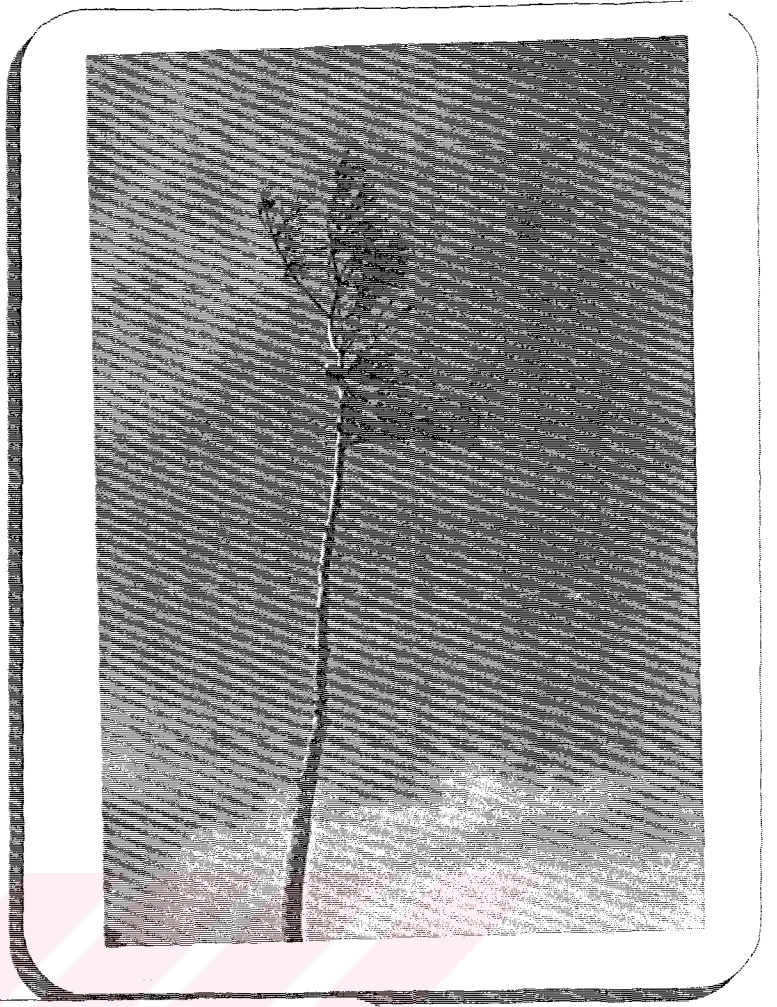


Fotoğraf 43: Erkek  
Giyimi (Düziçi)



Fotoğraf 44: Erkek Giyimi (Osmaniye)

Fotoğraf 45: Oyun  
ve Düğün (Düğün Bayrağı)



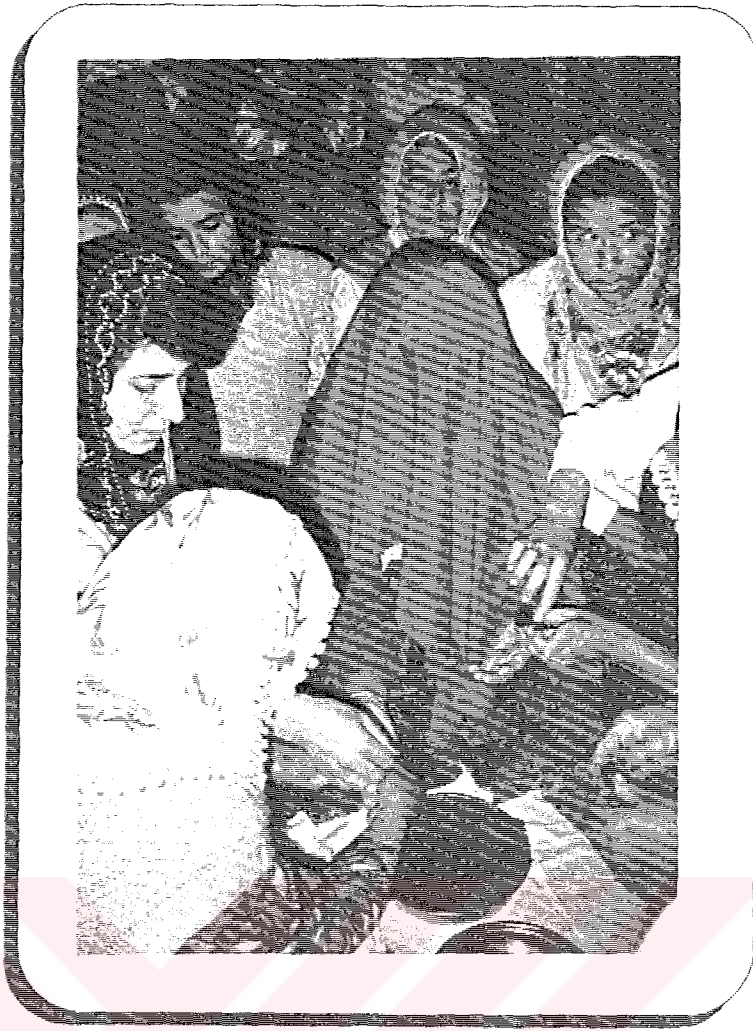
Fotoğraf 46: Bayraktar



Fotoğraf 47: Düğün  
Kurbanı



Fotoğraf 48: Düğün Yemeği



Fotoğraf 49: Kına Gecesi



Fotoğraf 50: Kına Gecesi



Fotoğraf 51: Düğün ve Oyun (Seyirlik Oyunlar)



Fotoğraf 52: Düğün ve Oyun (Seyirlik Oyunlar)



Fotoğraf 53: Seyirlik Oyunlar



Fotoğraf 54: Seyirlik Oyunlar



Fotoğraf 55: Düğün ve Oyun (Gelin Almaya Gidiş-Seymen Alayı)



Fotoğraf 56: Düğün ve Oyun (Gelin Almaya Gidiş-Seymen Alayı)

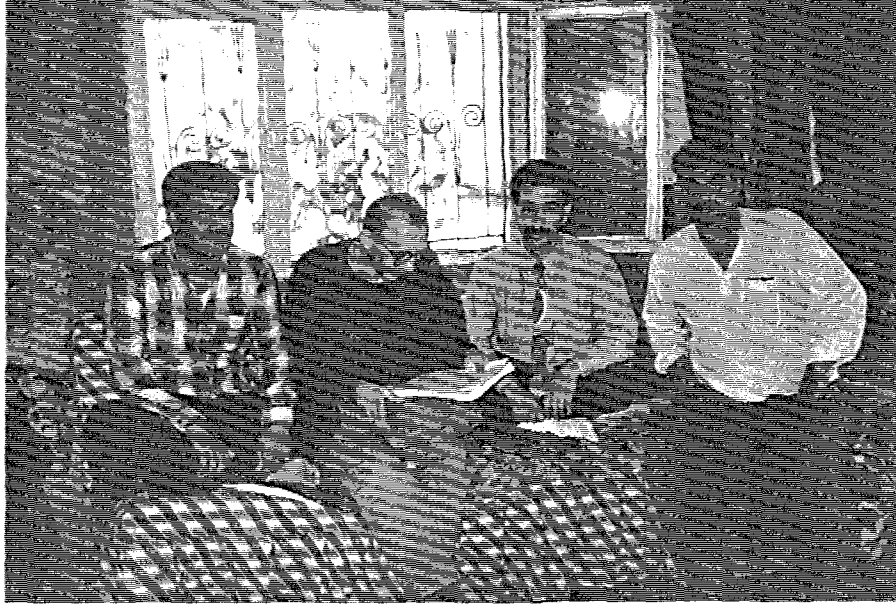


Düğün ve Oyun (Gelin Almaya Gidiş-Seymen Alayı)



Fotoğraf 58: Düğün ve Oyun (Gelin Arabası)





Fotoğraf 59: Alan Çalışması



Fotoğraf 60: Homo Ludens ( Adana-K. Maraş)...