

TC
GAZIANTEP ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
KADIN ÇALIŞMALARI ANA BİLİM DALI

**KADININ SOSYALLEŞMESİNDE GELENEKSEL
OYUNLARIN ROLÜ
(SİLİFKE YÖRESİ ÖRNEĞİ)**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

SİBEL CAN

GAZIANTEP
Ağustos 2017

T.C.
GAZİANTEP ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
KADIN ÇALIŞMALARI ANA BİLİM DALI

**KADININ SOSYALLEŞMESİNDE GELENEKSEL
OYUNLARIN ROLÜ
(SİLİFKE YÖRESİ ÖRNEĞİ)**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

SİBEL CAN

Tez Danışmanı
Doç. Dr. Behiye KÖKSEL

GAZİANTEP
Ağustos 2017

T.C.
GAZİANTEP ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
KADIN ÇALIŞMALARI ANABİLİM DALI

KADININ SOSYALLEŞMESİNDE
GELENEKSEL OYUNLARIN ROLÜ
(SİLİFKE YÖRESİ ÖRNEĞİ)


SİBEL CAN

Tez Savunma Tarihi: 03.08.2017


Sosyal Bilimler Enstitüsü Onayı


Doç. Dr. Zekiye ANTAKYALIOĞLU
SBE Müdürü

Bu tezin Yüksek Lisans tezi olarak gerekli şartları sağladığımı onaylarım.
ABD Başkanı


Yrd. Doç. Dr. Şenay Leyla KUZU
KADIN ÇALIŞMALARI ABD

Bu tez tarafımca okunmuş, kapsamı ve niteliği açısından Yüksek Lisans tezi olarak kabul edilmiştir.


Doç. Dr. Behiye KÖKSEL
Tez Danışmanı

Bu tez tarafımca okunmuş, kapsamı ve niteliği açısından Yüksek Lisans tezi olarak kabul edilmiştir.

Jüri Üyeleri:

(Unvanı, ADI ve SOYADI)

İmzası

Üye: Prof. Dr. Enver TÖRE (Başkan)

Üye: Doç. Dr. Behiye KÖKSEL

Üye: Yrd. Doç. Dr. Neslihan GÜZELOĞULLARI ERTURAL



ÖZET
KADININ SOSYALLEŞMESİNDE GELENEKSEL OYUNLARIN ROLÜ
(SİLİFKE YÖRESİ ÖRNEĞİ)

CAN, Sibel

Yüksek Lisans Tezi, Kadın Çalışmaları Ana Bilim Dalı

Tez Danışmanı: Doç.Dr. Behiye KÖKSEL

Ağustos 2017, 116 Sayfa

Oyun insanların yaşamsal uğraşlarından biridir. Oyun kavramı daha çok eğlenmek ve boş zamanları eğlenceli bir şekilde değerlendirmek olarak algılanmaktadır. Ancak, oyunların bireyler için, tarihin her döneminde eğitim, beden ve ruh sağlığı, kişisel gelişim ve sosyalleşme açısından önemli işlevleri olduğu bilinmektedir. Toplumların ve kültürlerin ortaya çıkmasında ve bunların devamlılığında da oyunların rolü büyüktür. Bu çalışmanın konusunu Silifke Yöresi kadın oyunlarının kadınların kişisel kimlik gelişimi ve sosyalleşmelerine olan etkileri oluşturmaktadır. Yöre insanı ve oyun ilişkisinin anlaşılabilmesi için Silifke tarihi, coğrafyası, yöredeki ekonomik faaliyetler ve iklimle ilgili genel bilgiler verilererek konuya adım atılmıştır. Oyun ve Türk toplumunun oyun kavramıyla olan ilişkisinin ele alındığı bölümler konuya girişi oluşturmaktadır. Bu bölümlerden sonra çalışmanın asıl temasını oluşturan Silifke Yöresi'nde kız çocuklarının oynadığı çocuk oyunları ve kadınlar arasında oynanan halk oyunları, köy seyirlik oyunları ile birer ev içi geleneksel üretim faaliyeti olduğu halde içinde oyun unsuru bulunduran kimi uygulamalar ve bunların işlevleri anlatılmıştır. Yöreden derlenen kadın oyunları ve kız çocuklarının oynadıkları oyunlar ve içerisinde oyun unsuru bulunduran kimi ev içi geleneksel üretim faaliyetlerinin işlevleri değerlendirildiğinde, bunların kadınlara tüm yaşamlarını etkileyen pek çok bilgi ve beceri kazandırdığı görülmektedir. Oyunların kadınların yaratıcılığında, kimlik gelişiminde, problem çözmelerinde, duygusal gelişimlerinde, üretim faaliyetlerinde, iletişim kurmalarında ve sosyalleşmelerinde önemli rol oynadığı tespit edilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Silifke, Oyun, Halk oyunları, Halk oyunlarının

ABSTRACT
THE ROLE OF TRADITIONAL GAMES IN THE SOCIALIZATION OF
WOMEN
(SİLİFKE REGION EXAMPLE)

CAN, Sibel

M.A. Thesis, Department of History

Supervisor: Assist. Prof. Dr. Behiye KÖKSEL

August 2017, 116 Pages

Games people is one of the vital challenge. The concept of the game more fun and leisure are perceived to be evaluated in a fun way. However, for individual game, every period of history education, physical and mental health, is known to have important functions in terms of personal development and socializing. The emergence of societies and cultures and their role in the game is great devemlilik. The personal identity of the subject of the development of women's studies, folk games and women constitute the effects of socialization. Silifke game history to understand the local people and relationships, geography, economic activities and general information about the climate in the region has taken steps to verilererek issues. Games section of Turkish society and discussed the concept of the games are correlating with the introduction to the topic. After this chapter, which constitutes the main theme of working girls in Silifke children play in the children's games and folk games played between women, village theatrical games with an element in the game even though the domestic traditional production activities of ulundur that some applications and their functions are described. When the women's game, collected from local and girls games they play and in game elements of some domestic traditional production activities contain functions, it is observed that saves a lot of knowledge and skills that affect their whole life to their women. women's creativity in the game, the identity development, problem solving, their emotional development, manufacturing activity has been found to play an important role in communicating and socializing.

Key Words: Silifke, Games, Folk dance, Folk dance functions

ÖN SÖZ

Tarih boyunca bilim ve teknikteki gelişmeler ve buluşlar, insanın yeni yerleri ve kültürleri merak etme güdüsü nedeniyle ilk etkilerini ulaşım ve iletişimde göstermiştir.

Bunun sonucunda da dünyanın, neredeyse, gidilmeyen yeri ve keşfedilmeyen köşesi ve kültürü kalmamıştır. Sonuçta dünya daha da küçük hale gelmiş, son teknoloji iletişim araçları sayesinde avcumuza sığar olmuştur. Dünya bir yönden bu denli küçülürken diğer bir yönden de iletişimde kopukluk olarak kendini göstermiştir. Bu çelişkili bir durumdur. Günümüzde insan ilişkilerinin zayıflamadığından yakınmayan yok gibidir. Bu durum kırsalda dahi kendini gösterirken, şehirlerde daha da vahim boyutlar almıştır. Aynı apartmanda oturan ve iki kapı arası iki üç metre olan kapı komşusu ile selamlaşmayan komşular, aynı sınıfta olduğu halde kimi sınıf arkadaşının ismini dahi bilmeyen öğrenciler vardır günümüzde. Arkadaşlıklar giderek sanal âlemde oluşturulduğu için duygular da sanal olmakta ve bunun nereye varacağı henüz tam olarak bilinmemektedir.

“Eskiden böyle mi idi.” cümlesi önceki kuşaklar tarafından sık sık dile getirilmektedir. Bu şikayetlenmenin nedeni, bir yönüyle, sanayi devrimi toplumu ile ortaya çıkan şehirleşme ve sürekli çalışma, daha da üretme, daha da kazanma çabaları mıdır? Kaybolan oyunlarımızın ya da oyunlarımızdaki deformasyonun etkileri var mıdır bu süreçte? Varsa ne tür etkilerdir? Ne yapmak gerekir? Platon: *“Oynar gibi yaşamalı; oyunlar oynamalı, şarkılar söylemeli, dans etmeli; böylece tanrıların gönlü alınır ve insan kendini düşmanlarına karşı savunur, yarışma kazanır.”* sözüyle insanlara ne anlatmaya çalışmaktadır?

Silifke Yöresi kadın oyunları bağlamında kadın oyunlarının kadının sosyalleşmesi ve kişisel kimliğini kazanması konusu, yukarıdaki ve benzeri soruların yanıtlarını aramak; modern toplumda kadınların eğitimi ve kimlik edinimi gibi konularda oyunların rolünü ortaya koymaya çalışmak için seçilmiştir.

Bu çalışmanın her aşamasında bilgi ve görüşleri ile bana yol gösteren, başta danışmanım Sayın Doç. Dr. Behiye KÖKSEL olmak üzere, Fatma ERDEN ve Kadir KAYNAR hocalarıma çok teşekkür ederim.

Çalışmanın Türk kadın oyunlarının anlaşılması ve yaşatılması çalışmalarına küçük de olsa bir katkıda bulunacağına inanmaktayım.

Ağustos 2017
Sibel CAN

İÇİNDEKİLER

ÖZET	i
ABSTRACT	ii
ÖN SÖZ	iii
İÇİNDEKİLER	iv
KISALTMALAR	vii
BİRİNCİ BÖLÜM	1
GİRİŞ	1
1.1. Geçmişten Günümüze Oyun Kavramı ve Kapsamı	1
1.2. Çalışmanın Tanımı ve Önemi.....	4
1.3. Çalışmanın Amacı.....	6
1.4. Araştırma Alanı İle İlgili Genel Bilgiler.....	7
1.4.1. Silifke Tarihi ve Silifke Adının Kaynağı	7
1.4.2. Sosyal ve ekonomik yaşam	7
1.4.3. Yörede Din ve İnanış	9
1.4.4. Coğrafya ve iklim.....	10
İKİNCİ BÖLÜM	12
LİTERATÜR ÖZETİ	12
2.1. Türk Halk Oyunları, Mitoloji ve Kadın Kimliği İle İlgili Çalışmalar.....	12
2.1.1. Tezler.....	12
2.1.2. Kitaplar ve dergiler.....	12
2.1.3. Makale ve Bildiriler.....	15
2.1.4. Sözlükler	16
ÜÇÜNCÜ BÖLÜM	17
MATERYAL ve YÖNTEM	17
3.1. Gereçler	17
3.2. Yöntemler.....	17
DÖRDÜNCÜ BÖLÜM	19
BULGULAR ve TARTIŞMA	19
4.1. Oyun.....	19

4.2. Oyunla İlgili Tanımlar ve Görüşler	24
4.3. Türklerde Oyun Kavramı	28
4.3.1. İletişim ve Oyun / Folklor İlişkisi	30
4.3.2. Kültürlenme, Oyun ve Cinsiyet İlişkisi.....	35
4.3.3. Kimlik, İmaj ve Oyun İlişkisi.....	37
4.3.4. Giyim, Kimlik ve Halk Oyunları İlişkisi.....	39
4.4. Silifke Yöresi Oyunları	40
4.4.1. Silifke Yöresi Çocuk Oyunları	40
4.4.1.1. Silifke Yöresi'nde Kız Çocuklarının Oynadığı Çocuk Oyunları	42
4.4.1.1.1. Seksek	43
4.4.1.1.2. İp atlama.....	44
4.4.1.1.3. Beştaş	46
4.4.1.2. Kız-Erkek Karışık Oynanan Oyunlar	47
4.4.1.2.1. Körebe	47
4.4.1.2.2. Köşe Kapmaca	48
4.4.1.2.3. Mendil Kapmaca	48
4.4.1.2.4. Sıcak Soğuk Oyunu	49
4.4.1.2.5. Yağ Satarım.....	50
4.4.1.2.6. Yakan top	51
4.4.1.2.7. İstop.....	52
4.4.2. Silifke Yöresi Kadınların Oynadığı Halk Oyunları.....	53
4.4.2.1. Kızlar Zeybeği.....	59
4.4.2.2. İnce Çayır	59
4.4.2.3. Silifke Çiftetellisi	60
4.4.2.4. Kına ve Çeyiz Oyunları.....	60
4.4.3. Silifke Yöresi'nde Kadın Erkek Karışık Oynanan Halk Oyunları.....	62
4.4.3.1. Türkmen Kızı	63
4.4.3.2. Yayla Yolları.....	63
4.4.3.3. Keklik.....	64
4.4.3.4. Mengi ve Semah.....	65
4.4.3.5. Halay	65
4.4.4. Silifke Yöresi Kadınların Oynadığı Köy Seyirlik Oyunları.....	69
4.4.4.1. Mantuar Çekme	71
5. İçerisinde Oyun Unsuru Barındıran Üretim Faaliyetleri	74
5.1. Bulgur Kaynatma	79

5.2. Ekmek Yapımı	80
5.3. Salça Çıkarma	82
5.4. Yaprak Düzümü	83
5.5. Yün ve Çamaşır Yıkama	84
5.6. Doğaçlama Oyunlar ve Cinsel Kimlik	84
6. Halk Oyunlarının İşlevleri.....	89
6.1. Halk Oyunlarının Sosyalleştirme İşlevi.....	91
6.2. Halk Oyunlarının Bireysel Kimliği Kazandırma İşlevi.....	93
6.3. Halk Oyunlarının Cinsel Kimliğin Farkındalığını Oluşturma İşlevi.....	94
6.4. Halk Oyunlarının İletişim İşlevi.....	95
6.5. Halk Oyunlarının Eğitim İşlevi	96
6.6. Halk Oyunlarının Eğlence İşlevi	97
SONUÇ	99
KAYNAKLAR	103
Elektronik Kaynaklar	106
Kaynak Kişiler	106
ÖZGEÇMİŞ	Viii
VITAE	Viii

KISALTMALAR

C.	:Cilt
çev.	: Çeviren
Divan	: Divan-ü Lugati't-Türk
DL.	: Dictionnaire Larousse
Fot.	: Fotoğraf
TAD.	: Türk Atasözleri ve Deyimleri Sözlüğü
T.S.	: Türkçe Sözlük
vb.	: ve benzeri,
vs.	: vesaire

BİRİNCİ BÖLÜM GİRİŞ

1.1. Geçmişten Günümüze Oyun Kavramı ve Kapsamı

Çağımızda teknoloji her alanda hızla gelişmektedir. Özellikle ulaşım ve iletişim teknolojilerindeki yenilikler ve buluşlar, çok farklı coğrafyalardan ve farklı kimliklerden insanları uzaktaki kimseler olmaktan çıkarıp, komşumuz hatta evimizin bir bireyi haline getirmiştir. Çağımıza “İletişim Çağı” denmesinin nedenlerinden biri de bu durumdur.

Her ne kadar çağımızın “Uzay Çağı, Teknoloji Çağı” vs. adlandırmalarından biri de “İletişim Çağı” olsa da, iletişimin şekil ve boyutları düşünüldüğünde, yalnızca konuşma, haberleşme, çeşitli teknolojik araç-gereçle bağlantı kurma olmayıp, insanın varolduğundan beri sosyal bir varlık olarak en önemli işlerinden ve işlevlerinden birinin iletişim olduğu görülür. İletişim yalnızca konuşma, haber alma, bilgi alışverişinden ibaret basit bir mekanızma olmayıp, insanın kendini gerçekleştirmesinin temel sistemi, aracı ve gücüdür. İnsanın bireysel ve toplumsal kimliği, iletişim kurduğu çevre içinde doğar ve gelişir. Bu nedenle de aslında insan yeryüzünde görüldüğü andan günümüze hep iletişim çağında olmuştur. İnsan sosyal bir varlık olduğu için bu böyle de devam edecektir, sosyalleşmenin temel aracı iletişimdir.

İletişim denilince akla ilk gelen dil ve konuşmadır; hatta çoğu zaman iletişim bu ikisinden ibaret zannedilir. Gerçekte ise dilin kendisi, dolayısıyla iletişimin kendisi dil ve konuşmanın çok ötesinde çok yönlü, dil dışı araçları da barındıran, konuşmanın, bilgi alışverişinin, haberleşmenin çok ötesinde kompleks bir yapıdır. Doğadaki hareketlilik, insan ve hayvanların hareketleri, jest ve mimikleri, doğal ve yapay işaretler vs. de birer dil ve iletişim aracı oldukları için iletişimin önemli unsurlarıdır.

Antik şehir kalıntılarında, hele de Eski Yunan şehirlerinde kimi kentlerin birden fazla amfi tiyatroya sahip olması oldukça dikkat çekicidir. Bu tiyatrolar yalnızca trajedilerin sahnelendiği yerler değildi. Orada toplumun her kesiminden

insan bir araya geliyor ve etkileşim içerisine giriyordu, en önemlisi de ortak bir fikir ve duyguya sahip olarak oradan ayrılıyordu. Özellikle aidiyet duygusu bu tiyatrolarda geliyor ve birey kültürlenmesinin, sosyalleşmesinin, bireyselleşmesinin ve cinsel kimliği kavramasının önemli bir parçasını burada gerçekleştiriyordu.

Bu bağlamda, Olimpiyat oyunlarını da sadece bir güç ve beceri gösterisi ve kazanma arzusunun bir sonucu olarak düzenlenmiş yarışmalar şeklinde değerlendirmemek gerekir. Günümüzde dahi olimpiyat yarışları değil “oyunları”dır. Bu organizasyonun oyun olarak adlandırılması da göstermektedir ki asıl amaç, kişisel ya da takım halinde hüneleri sergilemektir. Oyuncular (sporcular) yeteneklerini sergileyerek, sonucunda ekonomik getirileri, madalyalar vs. bir yana, takdir ve beğeni toplarken, izleyiciler de taraftarı oldukları oyuncu/sporcuların başarıları ile mutlu olup, başarısızlıkları ile hüzünlenip bir paylaşım içerisine giriyorlar. İster mutluluk yaşasınlar isterse hüzün, sonuç olarak duygusal bir doyum ve aidiyet duygusunun gerçekleşmesi bu oyunların önemli bir işlevi olagelmıştır.

İlk ortaya çıkışından günümüze futbol, basketbol, tenis vs. sportif faaliyetler de birer müsabaka ve yarışmadan çok hemen her dilde “oyun” sözcüğü ile bilinir ve tanınırlar. Yine saz, davul, gitar, piyano vs. gibi müzik aletlerini kullanmayı anlatan sözcüğün de pek çok dilde “oyunmak” fiili ile karşılandığını görmekteyiz (örneğin İngilizce’de “play” hem “oyunmak” hem de “çalmak” anlamlarına gelir). Bütün bunlar oyunun insan hayatında oldukça önemli bir yeri olduğunu açıkça göstermektedir.

İletişimin de en temel unsurlarından biri oyunlardır. Oyunu, çeşitli hareketlerin, figürlerin kimi zaman basit ve sade, kimi zaman zor ve karmaşık, kimi zaman da tehlikeli uygulamaları içinde barındıran müzik eşliğinde ya da müziksiz sahnelenen ve doğayı ve canlıları taklit yoluyla insanlar tarafından yaratılmış bir dizi ritüel olarak tanımlayabiliriz. Fakat bu uzun tanımlama dahi oyunu tanımlamak için çok eksik kalır ve oyunu anlatmaktan çok uzaktır.

Oyun insanların yaşamsal uğraşlarından biridir. İnsanoğlu için kendi tarihi kadar eskidir. Sosyal bir varlık olan insan aynı zamanda doğaya ait bir varlıktır. İnsanoğlu, kendisi ve çevresini tanımaya ve anlamaya çalışırken bir yandan hazır bulduğu sesleri kullanma yoluna gitmiş; diğer yandan doğa ve özellikle hayvanları taklit etmiştir. Seslere ve ses demetlerine anlamlar yükleyerek dili, taklit yoluyla da oyunları icad etmiştir. İlk zamanlarda insan için oyun, boş zamanlarını eğlenceli bir şekilde geçirmekten çok; kendisi ve çevresini tanıma, yeteneklerini keşfetme ve

geliştirme uğraşı olmuştur. Bu yönüyle de insanlığın ortak değerlerindedir. Sonraları ise toplumların önemli kültürel değerleri haline dönüşmüş ve kimliklerin, kültürlerin belirleyici unsurlarından biri haline gelmiştir. Türk, Alman, Japon, Rus, İngiliz halk oyunlarının çok farklı figürler, renkler ve müzik ve çalgılarının olduğu herkesçe bilinmektedir. Bir toplum içerisinde dahi coğrafi ve kültürel farklılıklar oyunlarda kendisini hemen belli etmektedir. Silifke Yöresi ile Ege Yöresi, Kardeniz Yöresi, Diyarbakır Yöresi vs. halk oyunları kostüm, figürler, müzik ve çalgıları farklılık göstermektedir.

İster insanlığın ortak ürünü olduğu zamanlarda olsun isterse farklı kültürlerin ayırıcı unsurları arasında olsun oyunun işlevleri ise değişmemiştir. Yaşamın doğum, evlenme, ölüm vb. geçiş dönemleri, ilkbaharın gelişi, hasadın kaldırılması, hastalıkların sağaltılması, sevinç ve üzüntüler, dostluk ve düşmanlıklar, dil dışında, en etkin ve duygu yüklü ifadesini oyunlarda göstermektedir. Eğitcilik yönü ise oyunun temel işlevlerinden biridir. Görerek ve taklit ederek öğrenme en etkin öğrenme metodudur ve insan bunu oyunlar yoluyla eğlenceli ve disipline bir şekilde uygulamaktadır. Silifke Yöresi kadın oyunları da gelecek kadın kuşakların kişisel yeteneklerini keşfetmelerinde, kişisel kimliklerini ve toplumsal cinsiyet farkındalığını kazanmalarında ve yaratıcı zekâlarını geliştirmelerinde, sosyalleşmelerinde ve toplumun kültürel değerlerinin taşınmasında önemli bir yere sahiptir.

Genel olarak ülkemizde “oyun” denildiği zaman, halk oyunları (folklor), akla gelmekte ve ilk önce dikkatler buraya yönelmektedir. Ancak, geleneksel ve halk tarafından oynanan oyunların çocuk oyunları (beş taş, ip atlama, evcilik, topaç, bilye, uzuneşek vs.), gölge oyunu (Hacivat-Karagöz), köy seyirlik oyunları vb.’den halk oyunlarına kadar çeşitli yaş guruplarına ve cinsiyete göre farklılık gösteren pek çok oyunu kapsadığı ve pek çok türü olduğu görülmektedir. Bütün bu oyunlar eğlenmek, hoş vakit geçirmek ya da can sıkıntısından kurtulmak, boş zamanı doldurup vakit geçirmek için yaratılmamış ve geliştirilmemiştir. İyi kötü gelecek kuşaklara da eğlence aracı olarak aktarılmamaktadır. Oyunlar birer dil ve kültür aktarımı aracıdır ve bu nedenle de iletişimin temel unsurlarındandır.

Oyunların hemen her toplumda yaş guruplarına ve çoğu zaman cinsiyet farklarına göre çeşitlilik ve değişiklik gösterdiği görülmektedir. Bu çeşitlenmenin ve değişikliğin çocuk, yetişkin ve büyükler ile kadın ve erkeklerin toplumsal rollerini ve cinsel kimliklerini kazanma bağlamında gelişme gösterdiği çok dikkate değer, ilgi

çekici bir durumdur. Bu da göstermektedir ki; oyunlar eğlence ve boş zamanı değerlendirme vs. ve iletişimin çok ötesinde, bireysel ve toplumsal gelişmenin, bireysel yetenek ve cinsiyet farkındalığının çok önemli hatta birincil yapı taşıdır. Birincil diyoruz çünkü özellikle günümüzde eğitimin hemen her adımı formal eğitim kurumlarına bırakılmış gibidir. Oysa okul öncesi çağ kimlik edinimi ve sosyalleşmenin en hızlı olduğu dönemdir ve bu eğitimi çocuklar aile ve sosyal çevrelerinden alırlar. Özellikle de taklit yolu ile öğrenme okul öncesi dönemin en etkin öğrenme metodudur. Okul öncesi dönemde kişisel ve sosyal kazanımlarda ne sözlü dilin ne de yazı dilinin oyunlar kadar etkisi yoktur. Hatta sözlü ve yazılı dil oyunlar tarafından belirli bir seviyeye getirilmemiş, belirli bir eğitimi almamış bireylere bir değer katamaz demek çok da yanlış bir iddia olmaz. Ayrıca, görerek ve taklit ederek öğrenme ömür boyu devam eden bir öğrenme sürecidir. Görerek ve taklit yoluyla öğrenmenin ta ilkel dönemlerden günümüze pedagojik olarak çeşitli yaş gruplarına ve cinsiyete göre oyun adı altında formalıştığını söylemek de bu anlamda ayakları yere basmayan bir iddia olarak görülemez. Okullaşmanın gerçekleştiği günümüz de dahi, özellikle okulların olmadığı dönemlerde insanların nasıl yetiştirildiğini, nasıl kültürlendiklerini ve bireysel kimliklerini nasıl oluşturduklarını düşünmek bu iddiamızın sağlamlığı hakkında yeterli bir kanıt sunacaktır. Ayrıca, çocukların doğuştan oynamaya programlandıklarını bunun doğa yasası olduğunu söylemek de büyük bir iddia olmasa gerektir.

Yukarıda ana hatları ile verilmeye çalışılan oyun, iletişim ve cinsel kimlik edinimi kadın cinsel kimliği üzerinden hareketle Silifke Yöresi örneklem seçilerek verilmeye çalışılmıştır.

1.2. Çalışmanın Tanımı ve Önemi

Bu çalışmada Silifke Yöresi'nde çocuk yaşlardan yetişkinlik dönemine kadar kadınlar arasında oynanan oyunların, kadının yetişmesi, çeşitli beceriler edinmesi, cinsel ve bireysel kimlik kazanması ile toplumsallaşması sürecindeki katkıları incelenmiştir. Bunun yanısıra Silifke Yöresi kız çocuklarının oynadığı oyunlar ile kadın oyunlarının neler olduğu hakkındaki sınıflandırmalar da değerlendirilmeye çalışılmıştır.

Genel olarak kız çocuk oyunları, yetişkin kadınların düğün, kına vs. gibi geçiş dönemlerindeki halk oyunları (folklor) "oyun" olarak değerlendirilmektedir. Oysa kadınların ekmek yapımından çamaşır ve yün yıkamaya; salça çıkarmadan kurutmalık hazırlamaya pek çok ev içi üretim faaliyetini birer oyun haline

dönüştürdükleri ya bunlara oyun unsuru kattıkları ya da gelenekten gelen kimi ritüelleri bu faaliyetlerde uyguladıkları görülmektedir. Çalışmada, Silifke Yöresi'nde bu tür oyunlar ve oyun unsuru içeren ev içi üretim faaliyetleri ayrı başlıklar altında ele alınmıştır.

Coğrafyanın ve iklimin insanın yeme içmeden, giyim kuşama; giysilerden ev mimarisine ve araç gereç türlerine; ekonomik faaliyetlerden eğlence tarzına; estetik ve oyunlardan diline vs. kadar her konuda belirleyici olduğu bilinmektedir. Bu nedenle çalışmaya, Mersin-Silifke Yöresi'nin tarihi, coğrafyası, iklimi ve bitki örtüsü ile yöre insanın ekonomik uğraşları ve nüfus yapısı hakkında sosyolojik kimi bilgiler verilerek başlanmıştır. Yörenin tanınmasının yöre insanın duyu ve düşüncelerinin, yaşam tarzının ve bunların oyunlarla ilgisinin anlaşılmasına katkıda bulunacağı açıktır.

Çalışmanın birinci bölümü oyun ve oyun kavramının ne olduğu ile oyunun Türk toplumundaki yerine ayrılmıştır. Oyun kavramı ve onun Türk toplumunca algılanış biçimi ortaya konduğunda çalışmanın asıl konusun oluşturan Silifke Yöresi kadın oyunlarının ve kadın oyunlarını barındıran ev içi üretim faaliyetlerindeki kimi uygulamaların neler olduğu ve bunların öneminin anlaşılmasına önemli bir zemin hazırlayacağı düşüncesi ile birinci bölüm oyun ve oyun kavramının Türk toplumundaki yerine ayrılmıştır.

İkinci bölümde Silifke Yöresi çocuk oyunları ele alınıp yörede kız çocukları tarafından oynanan bazı oyunlar tanıtılmış ve bunların çocuk eğitimi ile çocuk gelişimindeki yeri hakkında değerlendirmeler yapılmıştır. Bu bölümde, kimi oyunlar da erkek ve kız çocukları tarafından oynanmakta olduğundan ve bunun da cinsel kimliğe etkileri olacağı düşünüldüğünden kız-erkek karışık oynanan bu tür oyunlara da değinilmiştir.

Çocuk oyunlarından sonra daha çok yetişkin ve gençleri ilgilendiren halk oyunlarına yer verilmiştir. Yine halk oyunlarının yetişkin ve genç kadın gurupları üzerindeki etkileri değerlendirilmiştir.

Üçüncü olarak köy seyirlik oyunları olarak adlandırılan oyun türlerinin Silifke Yöresi'nde kadınlar arasında oynananları ve bu oyunların kadınlar arasında nasıl bir işleve sahip olduğu anlatılmıştır.

Dördüncü sırada doğrudan oyun olmamakla birlikte içerisinde çeşitli ritüeller ve oyun unsuru barındıran ya da sonunda doğaçlama bir oyun ortaya çıkan kimi günlük işlere ve üretime dönük ev içi üretim faaliyetlerine yer verilmiştir. Bu

faaliyetlerin tek düze bir uğraşından çıkarılarak içlerine oyun unsuru katılmasının nedenleri ve bunun kadın kimliği ile ilgisi üzerinde durulmuştur.

İnceleme kısmının son bölümünde oyun ve Silifke Yöresi kadın oyunlarının kadının cinsel, kişisel ve sosyal kimliğinin oluşumundaki etkileri ve bunda kadın oyunlarının işlevleri değerlendirilmiştir.

Sonuç kısmında, elde edilen bulgular, kadın kimliğinin oluşumunda ve kadının sosyalleşmesinde kız çocuk oyunları ile kadınlar tarafından oynanan halk oyunlarının rolü, iletişim ve kültürlenme aracı olarak oyunların kullanımı bağlamında değerlendirilmiştir. Bulgulardan, özellikle, kadın kimliği ve kültür aktarımında kadın kimliğinin önemi ile ilgili sonuçlar üzerinde durulmuştur.

Çalışmanın temasını geleneksel kadın oyunları ve bunların işlevleri oluşturduğu için, çalışma hazırlanırken oyun ve halk oyunları ile Türkiyede kadın sosyolojisi ilgili kaynaklar temel alınmış, ilgili bölümler taranmıştır. Bu kaynaklar dışında, yörede tespit edilen kaynak kişilerden derlemeler yapmak için görüşme tekniği uygulanmıştır. Gözlem tekniği de çalışmanın önemli veri kaynaklarından birini oluşturmaktadır.

Elde edilen bulgular Sosyoloji, İletişim ve Halk Bilimi disiplinlerine uygun olarak değerlendirilmiştir. Bu yönüyle çalışma, kadın özelinde Halk Bilimi malzemesinin İletişim ve Sosyoloji disiplinleri içerisinde değerlendirildiği disiplinler arası bir çalışma niteliği taşımaktadır.

1.3. Çalışmanın Amacı

Gittikçe küreselleşen dünyada kadınlar çeşitli meslek dallarında daha çok yer almaya başlamıştır. Gelişen teknoloji insanı sanal alemin tutsağı ve iletişimi tek boyutlu hale getirmeye başlamıştır. Sahip olunan kültürel değerler de giderek popüler kültürün etkisinde kalmaktadır. Ancak sosyal bir varlık olan insan bu değişime ne kadar ayak uydursa da kendi benliğine döndüğünde sahip olduğu değerlerin kırıntılarını içinde barındırdığını fark etmektedir. Bununla beraber hayata tutunmaya ve varlığını sürdürmeye çalışan somut olmayan kültürel miraslar olabildiğince direnmeye ve varlığını sürdürmeye gayret etmektedir.

Toplumun sahip olduğu kültür ve geleneği tanımak onu üreten insanları tanımakla doğru orantılıdır. Kültür ve geleneğinden habersiz bir toplumun özgün bir şekilde varlığını sürdürmesi neredeyse imkânsızdır. O halde kültür devamlılığı sağlanmalıdır ki bu da geleneğin gelecek kuşaklara aktarılmasıyla mümkündür. Çalışmamızın temel amacı unutulmaya yüz tutan değerlerimizi, elde ettiğimiz

bilgileri Őu anki ve sonraki kuŐaklara aktarmaktır.

ÇalıŐma her ne kadar Silifke Yöresi ile sınırlı olsa da genel olarak Türkiyede kadın kimliĐinin geliŐiminde ve kadınların sosyalleŐmesinde kadın oyunlarının önemi ve rolü hakkında deĐerlendirmeler yapmaya da katkıda bulunacaĐı açıktır. Bu nedenle de çalıŐma Türkiye’de kadın oyunlarının iŐlevleri ile ilgili genel deĐerlendirmelere yardımcı olacaktır. Bu açıdan İletiŐim, Sosyoloji ve Halk Bilimi disiplinleri yanında Kadın ÇalıŐmaları alanına da katkıda bulunacaĐı açıktır.

1.4. AraŐtırma Alanı ile İlgili Genel Bilgiler

1.4.1. Silifke Tarihi ve Silifke Adının KaynaĐı

Yöreye, Bizans döneminde “Selefkos” denildiĐi ve yörenin bir liman Őehri olduĐu çeŐitli tarihi kayıtlardan anlaŐılmaktadır. Bu isim günümüzde “Silifke”ye dönüşmüŐtür. Silifke’de Bizanslılardan kalma en eski yapı olan TaŐ Köprü’nün inŐası M.Ö. 77-78 yıllarına kadar uzanmaktadır. Mozaik tabanlı bir amfi tiyatro da yine Miladın ilk yıllarına uzanmaktadır. M.S. 2. yy’da yine Romalılar tarafından Zeus adına yapılan bir tapınak kalıntısı bulunmaktadır. Bu tür eserler Silifke’nin Roma’nın Anadolu’daki önemli liman kentlerinden biri olduĐunun göstergesidir (www.mersin.web.tr: 01.02.2016; Yurt A., 1982: 3658)

Silifke’nin de yer aldıĐı Mersin ve çevresi 1473 yılında RamazanoĐulları tarafından Memlûklular’dan alınmıŐtır. 1517’de ise Osmanlı Devletinin bir sancaĐı olarak, bu devletin topraĐı sayılmıŐtır (Yurt A., 1982: 3658; Çelik, 2009: 202).

Ünlü gezgin Evliya Çelebi Seyahatnâme'sinde, 17. yüzyılda Silifke Kalesi’nin 23 burcu olduĐunu, içinde bir cami ve 60 ev bulunduĐunu yazar (Çelik, 2009: 204). Ancak, günümüzde burçların bir kısmı ve kale içi tamamen yıkık durumda olduĐundan bunun tam tespitini yapmak mümkün deĐildir. Halen görülebilen 10 adet burç mevcuttur (www.mersin.web.tr: 01.02.2016). Bu kısa bilgilerden dahi yörenin eskiden beri çeŐitli uygarlıkların yaŐadıĐı bir yerleŐim yeri olduĐu anlaŐılmaktadır.

1.4.2. Sosyal ve Ekonomik YaŐam

Yöre halkı arasında son yıllara kadar okuma yazma oranı oldukça düşüktü. Ancak son yıllarda hayvancılıĐın azalması, tarım arazilerinin azlıĐı gibi nedenlerden yeni kuŐaklar arasında okuma ve yükseköĐrenim oranı artmıŐtır. Yöre halkı genellikle kadınlı erkekli birlikte çalıŐırlar. Geçim kaynakları genel olarak tarım ve hayvancılık ile arıcılıktır. Yöre kadınları ev iŐleri dışında, el iŐi yani oya, dikiŐ, nakıŐ,

dokumacılık gibi işleri yaparak aile bütçesine katkı sağlarlar. Bunun yanında özellikle kışlık gıda hazırlamak da önemli bir faaliyettir. Bulgur, un, bal, hayvanlardan elde ettikleri süt ile de tereyağı, peynir ve yoğurt, yoğurtan da yayık ayran üretimi yapılmakta ve genelde turistlere, organik gıda tüketicilerine pazarlanmaktadır. Üretilen bu ürünlerden komşu köylere, köyelerine gezmeye gelen insanlara da satmaktadırlar. Böylelikle aile bütçesine katkı sağlamaktadırlar. Silifke'nin organik ürünlerin üretimi bakımından Akdeniz bölgesinde önemli bir yeri vardır.

Silifke folklorik açıdan da önemli bir bölgedir. Halk oyunları, kilim dokumacılığı ve el sanatları gelişmiştir. Silifke Folklor Ekibi uluslararası pek çok organizasyonda Türkiye'yi temsil etmiştir. Silifke oyunları kıvrak tarzdadır. Silifke'de her yıl 20-26 Mayıs tarihleri arasında Uluslararası Müzik ve Folklor Festivali düzenlenir. Silifke'nin Yoğurdu, Türkmen Kızı, Çiftetelli, Elmas Zeybeği, Kıbrıs Zeybeği, Hamçökelek, Çaya Vardım Zeybeği, Portakal Zeybeği, Bahçeye Gel Görelim, Mandilli, Yayla Yolları, Aşık ile Maşuk, Aslan Mustafa ve Keklik oyunları en bilinen folklorik danslardır. Silifke'de genelde Türkmen göçmenleri olduğu için bazı oyunları Türkmenler için yapıldığı anlaşılmaktadır.

Silifke'ye özel birçok yemek türü vardır. Bunlardan en önemlileri; yüksük (yüzük) çorbası, batırık, arabaşı, ülübü ve keşkek'tir. Tatlıları arasında mekik tatlısı en önemlilerindedir. Silifke'nin en önemli ve ünlü ürünleri yoğurt ve ayrandır. Yörenin köylülerine ve ağız tadını bilenlere göre en iyi ayran yayık ayranıdır.

Yörede tarım ve hayvancılık önemli geçim kaynaklarıdır. Silifke ovası alüvyonlu bir ova olması dolayısıyla toprağı çok verimlidir. İklim seracılığa uygun olduğu için burada yılda üç ürün alınabilmektedir. Silifke'de domates, salatalık, çilek, çeltik, yerfıstığı, kabak, yeşil fasulye, yer kirazı gibi pek çok sebze ve meyve yetiştiriciliğı yapılmaktadır. Son dönemlerde Silifke'de sebzeçiliğın yanı sıra meyvecilik portakal mandalina ve limon, zeytin, nar, kayısı, şeftali, erik, üzüm, elma, armut yetiştiriciliğı yapılmaktadır. Ayrıca Silifke'nin kırsal bölgesinde, keçi ve koyun yetiştiriciliğı de devam etmektedir.

Yörenin ekonomik faaliyetleri evlenme geleneğı üzerine de büyük etki etmektedir. En önemli etki eskiden beri düğünlerin özellikle sonbahar aylarına denk getirilmesidir. Çiftçilik ile uğraşanlar hasat sonu olması; hayvancılık ve arıcılıkla uğraşanlar da yine hayvansal ürünlerin (bal, peynir, çökelek vs.) elde edildiğı ve paraya çevrildiğı zaman olması nedeni ile sonbahar aylarını düğün için tercih

etmekteydiler. Bu gelenek çiftçilik, hayvancılık ve balcılık ile uğraşan yöre halkı arasında hala devam etmektedir.

Yerleşik hayata geçmiş, esnaf ve sanatkâr halk arasında ise düğün zamanları değişkenlik göstermektedir. Kış ayları genelde tercih edilmez. Daha çok ilkbahar ve sonbaharda düğün kurulmaya çalışılır.

1.4.3. Yörede Din ve İnanış

Silifke yöresinde geleneksel özellikler tam anlamıyla kendini koruyamasa da genel bazı geleneksel özellikler hala geçerliliğini korumaktadır. Doğum, düğün, iş ve ölüm gibi olaylarda yöre halkı elbirliği ile birbirine yardımcı olur. Komşuluk ilişkileri oldukça önemlidir. Bu ilişkilerin yaşatılmasına büyük gayret edilir.

İnanç sistemi, gelenek ve göreneklere göre davranış, halk oyunları, giyim, yaşayış biçimlerinde etkisini göstermektedir. Örneğin; kız istemede kız isteneceği vakit kimsenin elini kelepçe şeklinde yani birbirine geçirilmiş şekilde bağlamamasına dikkat edilir. Bunun kısmeti engelleyeceğine inanılır. Yine, düğünden sonra damat ile geline şerbet içirilmesi gibi uygulamalar inanç ve geleneğin yansımalarıdır (K6: 2016).

Son yıllarda “İnanç Turizmi” Türkiye’de oldukça önemli bir turizm faaliyeti olarak ortaya çıkmıştır. Silifke’nin bağlı olduğu Mersin ili de eskiden beri inanç turizmi için önemli yerlerden biridir.

Mersin ilinde İnanç Turizmi açısından önemli olan iki merkez vardır. Birincisi İsa’nın Havarilerinden St. Paul’un Tarsus’ta bulunan evi ve kuyusudur. Burası, Vatikan tarafından Hac Yeri ilan edilmiştir. Diğeri Müslüman ve Hıristiyan âlemince önemli olan ve Silifke/Taşucu’nda yer alan erken Hıristiyan devrinde Hac Yeri olarak kabul edilen Azize Aya Tekla (Meryemlik) önemli dini ziyaret merkezidir. Ayrıca dini açıdan önemli ziyaret yerlerinden olan Tarsus Ashab-ı Kehf Mağarası da il sınırları içerisinde bulunmaktadır.

Alahan Manastırı, Cennet ve Cehennem, Kızkalesi, Ayaş, Yumuktepe, Soli-pompeipolis, Anemurium tarihi kalıntıları, Kleopatra Kapısı gibi yerler ve kalıntılar hem inanç turizmi hem de turizm için ilgi çekici mekânlardandır (www.mersinkultur.edu.tr.: 2016).

Burada, yukarıda da değinildiği üzere, hem Müslümanlar hem de Hıristiyanlar için önemli kutsal mekânlardan olan Aya Tekla (Meryemlik) hakkındaki rivayeti aktarmak, yöredeki bazı halk kültürü unsurlarının anlaşılmasında yararlı olacaktır. Bu rivayet şöyledir:

“İsa'nın havarilerinden Tarsuslu Aziz Pavlos Konya'da Hristiyanlığı yaymak için gittiği sırada ona yürekten inanan bir kızla tanışır. Bu kız Aya Tekla'dır. Aziz Pavlos inancını yaymak için Yalvaç'a doğru yola çıktığında Aya Tekla'ya da Silifke ve yöresini Hristiyanlaştırması görevini verir. Bu yüzden de Aya Tekla Silifke'ye gelerek bugün "Meryemlik" denilen yerdeki mağara kilisede yaşamaya başlar. Önce halk tarafından benimsenmez fakat çeşitli ilaçlar yaparak Silifkelilere derman olmaya çalışır ve başarılı olur. Günden güne kazandığı güçten ve artan taraftarlarından çekinen ve korkan Silifke'nin ileri gelenleri Aya Tekla'yı öldürtmeye karar verirler. Bütün gücünü bekaretinden aldığına inandıkları Aya Tekla üzerine dört beş tane serseri gönderirler. Fakat serseriler mağaraya girdiklerinde Aya Tekla üstündeki büyük beyaz şalı onların üstüne atarak bir anda gözden kayboluverir, bir daha da gören olmaz.”
(<http://www.mersinkulturturizm.gov.tr/TR,73147/silifke.html>, 2016).

Rivayete göre Aya Tekla'nın bulunduğu mağaradan Silifke Kalesi'ne çıkan gizli bir yol, bir tünel vardır ve Aya Tekla burdan kaçıp gizlenerek kurtulmuştur. Aya Tekla'dan sonra gizlendiği mağara yöredeki gizli Hristiyanların kilisesi olmuş daha sonra Roma İmparatorluğu Hristiyanlığı kabul edince de mağara üstüne büyük bir kilise inşa edilmiştir. Bugün halen Aya Tekla mağara kilisesi dünyanın ilk kiliselerinden biri olup Hristiyan dünyasının da hac yerlerinden biridir. Eski Aya Tekla ikonası ve tablosu Kıbrıs'a kaçırılmıştır.

Aya Tekla, Silifke'nin Müslüman yerli halkı için sadece tarihi bir mekândır. Ancak Hristiyanlık dünyası için önemli yerlerden biri olarak görüldüğünden zaman zaman yabancı yeni çiftlerin Aya Tekla'da küçük de olsa nişan ya da evlenme töreni gerçekleştirdiklerine rastlanır. Bu durum Silifke yöresi insanının farklı din ve kültürlerle karşı anlayışlı olduğunu, bunları kabullendiğini ve saygı duyduğunu göstermektedir.

1.4.4. Coğrafya ve İklim

Coğrafya ve iklim Mersin ilinin geneli ile ilgili olduğu için bu konuya Mersin ili açısından bakmak daha doğru olacaktır.

Mersin; doğusunda Deliçay, batısında Mezitli Deresi, kuzeyinde Yalınayak, Arpaç ve Dorukkent, güneyinde Akdeniz'le çevrili 34-38 doğu ve 34-47,50 kuzey enlemleri arasında bir kenttir. İlin kuzeyi boydan boya uzanan Toros silsilesi ile kaplıdır. Akdeniz, büyükçe bir kavis çizerek Mersin körfezini vücuda getirir.

İklim: Mersin'de Akdeniz iklimi hâkimdir, bu nedenle de kışları ılık, yaz ayları da sıcak geçer. 1308 (1892) tarihli bir belge, Mersin'in mevkini, arz ve tul (enlem ve boylam) derecelerini belirttikten sonra iklimini şöyle tanımlamaktadır: “Füsulu erbaadan (Dört Mevsim) bahar ve sonbahar mevsimleri gayet latif ve mevsimi şita

(Kış Mevsiminde) yaz günlerindeki haziran, temmuz, ağustos aylarında hükmünü icra eder (<https://tr.wikipedia.org/wiki/Silifke>, 2016).



İKİNCİ BÖLÜM LİTERATÜR ÖZETİ

2.1. Türk Halk Oyunlari, Mitoloji ve Kadın Kimliği İle İlgili Çalışmalar

2.1.1. Tezler

Ferruh ÖZDİNÇER tarafından 2011 yılında savunulmuş olan *Anadolu Köy Seyirlik Oyunlarının Gösteri Sanatlarına Dönüştürülmesinde Yöntem Önerisi ve Bir Uygulama Örneği* adlı doktora tezi Türkiye'nin çeşitli yörelerinden derlenmiş köy seyirlik oyunlarının içeriği, yapısı ve bu oyunların çağdaş gösteri sanatlarına, tiyatro oyunlarına dönüştürülmesi ve bu yolla yaşatılması, genele yayılması ile ilgidir. Yayımlanmamış olan bu doktora tezi, İzmir, Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü ABD'da yapılmıştır.

Gonca TOKUZ'un yüksek lisans tezi olarak hazırladığı *Gaziantep Çocuk Oyunlari Üzerine Halkbilimsel Bir İnceleme*, adlı yayımlanmamış tezde Gaziantep ilinde oynanan çocuk oyunları tanıtılmış ve Halk Bilim disiplini içerisinde yorumlanmıştır. Çalışma, Gaziantep Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Türk Dili ve Edebiyatı ABD'da, 2011 yılında savunulmuştur.

2.1.2. Kitaplar ve dergiler

Alfred ADLER'in *İnsan Tabiatını Tanıma* adlı kitabı Türkçe'ye Hasan İLHAN tarafından kazandırılmıştır ve Sayfa Yayınları arasında İstanbul'da yayımlanmıştır. Kitabın yararlanılan baskısı 2013 yılına aittir. Kitapta sosyal bir varlık olan insan çeşitli yönleri ile ele alınmış ve insanın özellikle duygusal ve pratik hayatı üzerinde durulmuştur. Eserde oyun ve oyunun insan hayatındaki yeri ile ilgili konulara da temas edilmiştir.

Cinsiyet Belası adlı kitap Judith BUTLER tarafından hazırlanmış ve kadın konusunda çeşitli makalelerin toplamından oluşmakta olan bir çalışmadır. Metis Yayınları arasında İstanbul'da 2014 yılında yayımlanmış olan elimizdeki eser Türkçe'ye Başak ERTÜRK tarafından çevrilmiştir.

Andrew DAVISON tarafından hazırlanmış olan *Türkiyede Sekülerizm ve Modernlik* adlı çalışmada Türkiye'de sekülerizmin ve modernizmin tarihi gelişim

süreci ile bu süreç içerisinde kadınların kazanımları ve toplum hayatındaki durumları hakkında tespit ve değerlendirmeler yer almaktadır. Kitap, Tuncay BİRKAN tarafından Türkçeye çevrilmiş, 2012 yılında İletişim Yayınları arasında İstanbul'da yayımlanmıştır.

Tohum ve Toprak Carol DELANEY tarafından Türkiye'nin kırsal bölgelerinde yapılmış olan alan incelemeleri hakkında bilgi vermektedir. Selda SOMUNCUOĞLU ve Aksu BORA tarafından Türkçe'ye çevrilmiş olan kitap, 2012 yılında İletişim Yayınları'dan İstanbul'da yayımlanmıştır.

Fatmagül BERKTAY tarafından 2012 yılında Metis Yayınları arasında İstanbul'da yayımlanmış olan *Tarihin Cinsiyeti* adlı kitap tarih içerisinde kadın ve kadın kimliğinin durumu hakkında bilgiler içermektedir.

Tülin BODAMYALI ve Yaşar BARUT tarafından hazırlanmış olan *Eğitim Psikolojisi* adlı çalışmada formal ve informal eğitim türleri ile bunların eğitim öğretimdeki rolleri ve örneklemeler yer almaktadır. Kitap Zuhal CAFOĞLU ve Mehmet AKSÜT editörlüğünde hazırlanmış, Grafiker Yayınları arasında 2008'de İstanbul'da yayımlanmıştır.

Toplumsal Cinsiyet Yanılsaması Cordelia FINE tarafından hazırlanmıştır. Kitap kadın ve kadın konulu çalışmaların yer aldığı bir makaleler toplamından oluşmaktadır. Türkçe'ye, Kıvanç TANRIYAR tarafından çevrilmiş, 2012 yılında Sel Yayıncılık'tan İstanbul'da yayımlanmıştır.

Behiye KÖKSEL tarafından yazılmış olan *20. Yüzyıl Âşık Şiiri Geleneğinde Kadın Âşıklar* adlı kitapta kadın âşıkların âşıklık geleneği içerisindeki yeri ve önemi üzerinde durulmaktadır. Kadın âşıklar hakkında bilgi ve âşıkların ürünlerinden örnekler yer almaktadır. Kitap, 2012 yılında Akçağ Yayınları arasında Ankara'da yayımlanmıştır.

İki cilt halinde Nebi ÖZDEMİR tarafından hazırlanmış olan *Türk Çocuk Oyunları* adlı kitapta Türkiye'de çocukların oynadığı oyunlar hakkında bilgiler ve örneklemeler yer almaktadır. Kitap, 2006 yılında Akçağ Yayınları arasında Ankara'da yayımlanmıştır.

Metin AND tarafından hazırlanmış olan *Oyun ve Bügü* adlı çalışmada, oyun kavramı ve toplumsal hayattaki yeri, oyunların çeşitli dini ayinler ve büyü ile ilişkisi üzerinde genişçe bilgi ve değerlendirmeler yer almaktadır. Yapı Kredi Yayınları tarafından İstanbul'da yayımlanmış olan kitabın elimizdeki nüshası 1974 yılına aittir.

Türk Halk Edebiyatı araştırmalarının önemli isimlerinden olan Erman

ARTUN'un Ankara, Kitabevi Yayınları arasından 2005 yılında çıkmış olan *Türk Halk Bilimi* ve İstanbul Kitabevi yayınları arasında 2008'de çıkmış olan *Seyirlik Köy Oyunları ve Anonim Halk Edebiyatı Araştırmaları* adlı kitapları Türk Halk Bilimi içerisine dâhil olan konularda örnek ve değerlendirmeleri barındırmaktadır. Bu çalışmalarda oyun, oyun türleri ve özellikle köy seyirlik oyunları hakkında önemli bilgiler ve oyunlardan örnekler yer almaktadır.

Fuzuli BAYAT'a ait olan *Mitolojiye Giriş* adlı kitap 2010 yılında İstanbul'da Ötüken Neşriyat tarafından basılmıştır. Kitapta Mitoloji, mit ve ritül ile Türk mitolojisinin ana hatları ile ilgili bilgiler yer almaktadır.

100 Soruda Türk Folkloru adlı çalışma P.Naili BORATAV tarafından hazırlanmış ve 1999 yılında İstanbul'da Gerçek Yayınevi yayınları arasında çıkmıştır. Kitapta 100 temel soru üzerinden Türk Folkloru / Halk edebiyatı ürünlerinin temel özellikleri hakkında bilgiler yer almaktadır.

Joseph CAMPBELL tarafından 1992 'de *Tanrının Maskeleri İlk Mitoloji*, 1993'te *Tanrının Maskeleri Doğu Mitolojisi* ve 1994'te *Tanrının Maskeleri Yaratıcı Mitoloji* adlarını taşıyan ve bir mitoloji serisi olarak hazırlanmış olan kitaplarda mitolojik konular ve Doğu mitolojisi ile Doğu mitolojisine ait örnekler yer almaktadır. Bahsi geçen kitaplar Kudret Emiroğlu tarafından Türkçe'ye çevrilmiş, İmge Kitabevi yayınları arasında Ankara'da yayımlanmıştır.

Esmâ DEVECİ'nin 2003 yılında hazırlamış olduğu *Yörük Kızı* adlı kitap, Silifke Yöresi'nin halk kültürü ürünleri hakkında bilgi ve örneklere yer vermiştir. Eser Sesimiz Ofset tarafından, Silifke'de yayımlanmıştır.

Yücel DURSUN,'un hazırladığı *Oyunun Ontolojisi* adlı kitapta oyun ve oyunla ilgili çeşitli düşünürlerin görüşlerine yer verilmiş ve yazar tarafından değerlendirmeler yapılmıştır. Kitap 2014 yılında Doğu Batı Yayınları arasında İstanbul'da yayımlanmıştır.

Mircea ELİADE'nin *Ebedi Dönüş Mitosu* adlı çalışmasında yaratılış ve yaratılış ritüelleri ile ilgili bilgiler yer almaktadır. Eser, Türkçe'ye Ümit Altuğ tarafından kazandırılmış, 1994 yılında Ankara'da İmge Kitabevi Yayınları arasında çıkmıştır.

2002 yılında *Türk Halk Oyunları* başlığı ile Paradigma Yayınları arasında çıkmış olan eser Nevzat GÖZAYDIN tarafından kaleme alınmıştır. Eserde, oyun, halk oyunu, Türk halk oyunları ve türleri ile ilgili bilgiler ve pek çok örnek ve fotoğraf yer almaktadır.

Johan HUIZİNGA tarafından yazılmış olan *Homo Ludens-Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme* adlı kitapta oyunun insan için önemi ve kültürün oluşmasında oyunun yeri hakkında görüş ve tezler yer almaktadır. Kitabı M. Ali Kılıçbay Türkçeye çevirmiş, eser Ayrıntı Yayınları arasında İstanbul'da yayımlanmıştır. Elimizdeki nüsha 1995 yılına aittir.

İbrahim KAFESOĞLU'nun *Türk Millî Kültürü* adlı kitabında Türk kültürünün çeşitli dönemleri hakkında bilgiler bulunmaktadır. Kitap Ötüken Yayınevi tarafından İstanbul'da yayımlanmıştır. Elimizdeki nüsha 2002 yılına aittir.

Nurçay TÜRKOĞLU'nun kaleme aldığı *Toplumsal İletişim* adlı kitapta iletişim, iletişimin önemi ve toplumsal, günlük hayatta iletişim türleri ve önemi hakkında bilgiler yer almaktadır. Kitap, 2010 yılında İstanbul'da Urban Yayınları arasında çıkmıştır.

Merih ZILLIOĞLU'nun kaleme aldığı *İletişim Nedir?* adlı kitapta çeşitli düşünür ve araştırmacılarca iletişim hakkında yapılan tanımlamalar, iletişim türleri, önemi ve sosyal hayatta iletişim unsurları hakkında bilgiler yer almaktadır. Kitap, 2010 yılında Cem Yayınevi tarafından İstanbul'da yayımlanmıştır.

Ana-Baba ve Çocuk adlı kitap, Haluk YAVUZER tarafından yazılmıştır. Kitapta ebeveynler ile çocukların iletişimi ve çocuk yetiştirmede ebeveynlerin yapmaları gerekenler vb. konularda bilgiler ve görüşler yer almaktadır. Kitap, 1996 yılında Remzi Kitabevi tarafından İstanbul'da yayımlanmıştır.

2.1.3. Makale ve Bildiriler

Kimlik ve Ulusal Kimlik Kavramlarının Toplumsal Niteliği adlı makale Süleyman YILDIZ tarafından kaleme alınmıştır. Yıldız makalesinde kimlik kavramı ve kimliğin toplumsal boyutları ve önemi ile bireysel kimlikten toplumsal kimliğe uzanan yol hakkında bilgi vermektedir. Makale, 2007 yılında Millî Folklor dergisinin 74. sayısında yayımlanmıştır.

2004 yılında Millî Folklor dergisinin 61. sayısında yayınlanmış olan *Türk Kültüründe Kadın* adlı makale Ayfer YILMAZ tarafından kaleme alınmıştır. Yılmaz bu makalesinde kadının Türk kültürü içerisindeki yeri hakkında tarihi ve güncel kaynaklardan hareketle değerlendirmelerde bulunmuştur.

Cahit TANYOL tarafından hazırlanmış ve 1961 yılında Türk Folklor Araştırmaları Dergisi'nde yayınlanmış olan *Türk Kültüründe Oyunun Önemi* adlı makalede oyun, oyun türleri ve oyunun Türk kültüründeki önemi hakkında bilgiler yer almaktadır.

Muzaffer SÜMBÜL'ün yazmış olduğu *Halk Oyunlarının İşlevleri* adlı makale Türk halk oyunlarının bireysel ve sosyal işlevleri hakkında bilgi ve tespitlere yer vermektedir. Makale, 1997 yılında Folklor ve Edebiyat dergisinde yayınlanmıştır.

Selcan GÜRÇAYIR TEKE'nin yazmış olduğu *Dönüşen Anneliğe Yönelik Netnografik Bir Analiz: Blogger Anneler* adlı makelede iş hayatına atılmış olan annelerin çocuk yetiştirmede karşılaştığı sorunlar ve gelenekten kopuş ile ilgili tespit ve yorumlar yer almaktadır. Makale, 2014 yılında Millî Folklor dergisinin Sayısında yayınlanmıştır

Roy A. RAPAPORT'un *Ritüel* adlı makalesi Kürşat Korkmaz'ın Türkçe çevirisi ile Millî Folklor Dergisi'nde 2003 yılında yayınlanmıştır. Makalede, halk bilimi araştırmalarında uygulanan yöntemler ve kuramlar ele alınmış ve bunlar ritüeller bağlamında değerlendirilmiştir.

2.1.4. Sözlükler

Ansiklopedik Halk Edebiyatı Sözlüğü Nurettin ALBAYRAK tarafından 2010 yılında hazırlanmış ve İstanbul'da Kapı Yayınları arasında yayımlanmıştır. Eserde halk edebiyatı tanım ve kavramlarının açıklama ve örnekleri yer almaktadır.

Celal BEYDİLİ'nin hazırlamış olduğu *Türk Mitolojisi Ansiklopedik Sözlük* adlı çalışmada Türk mitolojisine ait kavram ve tanımlamalar yer almaktadır. Eser, 2005 yılında Ankara'da Yurt Kitap Yayınları arasında çıkmıştır.

Komisyon tarafından hazırlanmış olan Türk Atasözleri ve Deyimleri adlı çalışma atasözü ve deyimlerin toplandığı bir eserdir. Eser, iki cilt halinde 2001 yılında Millî Eğitim Bakanlığı tarafından yayımlanmıştır.

Doğan KAYA'nın hazırlamış olduğu *Türk Dünyası Ansiklopedik Türk Halk Edebiyatı Kavramları ve Terimleri Sözlüğü* adlı eserde Türk kültür havzasında tespit edilmiş olan halk edebiyatı terim ve kavramlarının açıklama ve örnekleri yer almaktadır. Eser, 2014 yılında Ankara'da Akçağ tarafından yayımlanmıştır.

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM MATERYAL ve YÖNTEM

3.1. Gereçler

Çalışma, alan araştırması olmasından dolayı çalışma sahasında gerekli olan bütün araç gereçler (ses kayıt cihazı, fotoğraf makinesi vb.) kullanılmıştır. Sahada notlar alınmış, kaynak kişilerin sesleri kaydedilmiş ve oyuncuların oyun esnasında fotoğrafları çekilmiş, kimi oyunlar video ile kaydedilmiştir. Bunun yanında kaynak kişilerin anlatıları zaman zaman not alınarak kaydedilmiştir. Bu notlar da elektronik ortama tarafımızdan aktarılmıştır. Kaynak kişiler hakkındaki bilgiler çalışmanın kaynakça kısmında bulunmaktadır.

Çalışmanın hazırlanması sırasında önemli bilgi ve yorumlara ulaşılmasını sağlayan kitap, makale, dergi, tezler ve ansiklopedik sözlükler literatür taraması sonucu elde edilen konuyla ilgili kaynakçaları oluşturmaktadır. Yararlanılan literatür çalışması kaynakça kısmında eksiksiz olarak yer almaktadır.

Çalışmanın konusu Sosyoloji, İletişim ve Halk Bilimi disiplinlerinin alanına girmektedir. Başka bir deyişle Sosyal Bilimler çatısı altında yer alan disiplinler arası bir çalışmadır. Bu nedenle ilgili disiplinlerden çalışma konusunun sınırlılıkları içerisinde yer alan kaynaklardan önemli çıkarımlar yapılmaya çalışılmıştır.

3.2. Yöntemler

Çalışma, amaç, kapsam ve sınırlılıkların belirlenmesi ile başlamıştır. Daha sonra Silifke Yöresi ve Mersin'den kaynak kişilerin tespiti, internet ortamında ve Gaziantep Üniversitesi Kütüphanesi ve Mersin İl Halk Kütüphanesi'nden ilgili literatürün taranması ile devam etmiştir. Sonraki aşamada sahada tespit edilen kaynak kişilerden derlemeler yapılmış, gözlem tekniği uygulanmıştır. Derleme çalışmaları sırasında kaynak taramasından elde edilen bilgi ve bulgular literatür çalışmalarından elde edilen kaynaklarda yer alan bilgi ve yorumlar ile harmanlanmıştır.

Çalışmanın önemli veri elde etme yöntemlerinden biri de gözlem tekniğidir. Ekici, bir derleme yöntemi olarak, gözlem tekniğini şu şekilde açıklamaktadır:

“Bu yöntem bizzat alanda derleme çalışması sırasında kullanılması gereken bir yöntemdir... Gözlem yöntemini kullanmadaki temel amaç, halk bilgisi ürünlerinin yaratıldığı ortam ve bağlamın bizzat içinde yer alıp, yaşayarak kaydetmektir. Bağlamın içinde yer alan derlemeci, doğal olarak derleme yapma işini bir süreliğine ertelemek veya içinde yer aldığı halk bilgisi olayının tamamlanmasını beklemek ve yaşadıklarını daha sonra kaydetmek zorundadır.” (Ekici, 2011: 67).

Ekici'nin de vurguladığı üzere halk bilgisi ürünlerinin yaratıldığı ortam ve bağlama dahil olmak için araştırma sahasında derlemeden çok gözlem tekniğine ağırlık verilmiştir. Bunun nedeni özellikle çocukları günlük oyun ortamlarında; kadınları da günlük ev içi üretim faaliyetlerinde ve hemcinsleri olan ilişkilerinde doğal ortamlarında izlemektir. İnsanların bir kısmının genel olarak mikrofon uzatıldığında ya da kamera, kayıt cihazları önünde doğal davranışlarından bir parça da olsa koştukları hatta kimilerinin bu cihazlar karşısında sustukları gerçeğinden hareketle bu yöntem tercih edilmiştir. Kaynak kişilerin bazılarının dahi görüşmeler sırasında doğal konuşma ve davranışlarından bir parça da olsa uzaklaşmış olduklarını görmemiz gözlem tekniğinin uygulanmasındaki gerekliliği gösteren işaretlerdendir.

Konu kadın ve kadının sosyalleşmesi ile ilgili olduğu için çocukluktan itibaren başlayan cinsel kimlik kazanımının Türk kültürü içerisindeki seyri ve bunun oyunlarla olan ilişkisi doğal ortamlarda tespit edilebilirdi. Bu nedenle geleneksel çocuk oyunlarının yörede güncelliğini koruyanların hemen tamamı gözlenmiş, böylelikle doğal ortamın bozulmasının önüne geçilmeye çalışılmıştır. Bazı oyunlarda kız çocukları da kaynak kişi olarak değerlendirilmiştir.

Yine, doğal ortamın bozulmaması için kadınların ev içi üretim faaliyetlerinin bazılarını (yaprak düzümü, yufka ekmek yapımı vb.) ve kına gecesi, kahve ve çay sohbetleri gibi eğlence ve sohbet ortamlarına girilmiş; bazı kayıtlar ve fotoğraflar alınmakla birlikte, yine gözlem tekniği uygulanmıştır. Bu bakımdan çalışmada bağlam merkezli teknik ağırlıklı olarak kullanılmıştır.

Çalışma alanı farklı ve ayrı bir uzmanlık gerektirdiği için çocuk ve kadın psikolojisi ile eğitim bilimleri alanlarında oyun ve kadın oyunları ile ilgili konulara çok fazla girilmemiştir. Bu alanlarla ilgili kitap, dergi ve makale vb. kaynaklardan çalışmaya doğrudan katkısı olan kimi tespitler kullanılmakla yetinilmiştir.

DÖRDÜNCÜ BÖLÜM **BULGULAR ve TARTIŞMA**

4.1. Oyun

Platon, “İnsan, rolüne uyarak ve olabildiğince güzel oyunlar oynayarak yaşmalıdır.” (Platon, 1998: 803) der. Bu anlayışı ile Platon’un yaşamı dünya üzerinde sergilenen bir oyun olarak gördüğü anlaşılmaktadır.

Yeryüzündeki diğer canlılardan farklı olarak insan, duygularını ve düşüncelerini kendine özgü seslerle ve hareketlerle ortaya koyabilir. Ses ve hareket yeteneği insanın dünyaya geldiğinde hatta daha anne karnında hazır bulunduğu yeteneklerdir. Bebeklerin ses, ışık ve hareketlere daha dünyaya gelmeden önce dahi tepkiler verdiği ve bunlara duyarlı olduğu ve bunlardan olumlu ya da olumsuz etkilendiği artık bilimsel kesinlikle bilinmektedir. Dünyaya geldikten sonra ise etrafındaki ses ve hareketlere karşı duyarlılığı artmakta ve taklit yoluyla öğrenmeye başlamaktadır (Cafıođlu, Aksüt, 2008: 80).

İnsanın duygu ve düşünceleri herhangi bir kısıtlama olmadan iç ve dış dünyasındaki gelişmelere hem neden olurken hem de katkıda bulunurken bunların ifadesinde kullanılan dil ve hareket araçları çeşitlenir ve duruma göre farklılıklar gösterir. Dil ve düşüncenin birbirinden ayrılmasının imkânı olmadığı gibi hareketler de dil ve düşünceden ayrı olamazlar. Sözcüklerin yeterli olmadığı ya da daha etkin ve etkileyici anlatıma ihtiyaç duyulduğu zaman jest, mimik ve hareketlere başvurulur. Bazen de sözcüğün anlamı ve etkisi jest, mimik ve hareketler yardımıyla daha da güçlendirilir (Zıllıođlu, 2010: 167-168).

Dilin sözcükleri ve o sözcüklerin belirli bir sisteme göre bir araya getirilmesi ile oluşan cümleler toplum içerisinde nasıl bir çeşitlilik ve zenginlik oluşturuyorsa; belirli kalıplar içerisinde oluşturulan ve toplumun hemen her üyesince hemen aynı şekilde sergilenen hareketler de ayrı bir zenginlik ve çeşitlilik oluşturmaktadır. İnsanların maddi ve manevi ihtiyaçlarını ortaya koymada ve gidermede, duygu ve düşüncelerini anlatmada, doğayla ve diğer insanlarla olan ilişkilerini düzenlemede ve geliştirmede hareketler dil kadar önemli rol oynarlar.

Dil ve hareketlerdeki ortaklığın ilkel kabilelerden millete uzanan yolun yapı taşları olduğunu söylemek mümkündür. Dili, duygu ve düşünceleri, hareketleri, günlük yaşayıştaki tutum ve davranışları, hayatın değişik noktalarındaki benzerlikler insanlar arasında ortak tutum ve davranışları, ortak duygu ve düşünceleri nihayetinde ortak hayal ve akli tesis etmeye varır. Bu ortaklığın tesis edildiği çatı da “millet” adını alır (Gözaydın, 2002: 35).

Platon, insanın her birinin tanrı tarafından yapılmış bir kukla olduğunu, dolayısıyla insanların tanrının birer oyuncuğu durumunda olduğunu düşünölebileceğini söyler. Ancak bu kuklanın etkin olma yeteneğine, akla sahip olduğu için hayvanlar ve bitkiler gibi diđer kuklalardan farklı bir özelliğı olduğunu da belirtir (Dursun, 2014: 31).

Burada, aslında insanın kimliğine bir gönderme vardır. İnsan akıl sahibi olması bakımından kimlik sahibi olabilen bir canlı türüdür. Onun diđer canlılardan ve hayvanlardan akli ve bu akıl sayesinde edindiğı kimlik nedeniyle de farklı olduğuna bir gönderme olduğu görölmektedir. Hayvanlar ait oldukları türün tutum ve davranışlarını sergilerken, insanlar birey olma özellikleri ile kimliklerini ortaya koyarlar ve türün genelinden farklı bir takım özellikler gösterirler. Bu sayede de bireysel kimlik sahibi olurlar. Bu durum, Türkoğlu'nun;

“Belli bir kimliğe sahip çıkan kişiler, kendilerinin diđerlerinden farklılıklarını vurgulamaya çalışırlar. Kimlik, kendilerinden farklı olanlarla yaptıkları çeşitli kuramsal savaşıların “ikinci-el imgesi” durumundadır. Bu durumda belki “ben kimim?” sorusuna yanıt aramak yerine, “ötekiler kim?” sorusuna yanıt aramaya çalışırlar.” (Türkoğlu, 2010: 212)

ifade ettiğı gibi bireysel kimlik tespiti ile de kalmaz ve bireyin sürekli bir kendini gerçekleştirme eylemi içerisinde olmasını gerektirir. Bunun sonucu olarak da “ben” ve “diđerleri” gibi insanın yaşantısına hem olumlu ve hem de olumsuz etkileri olan tutumlar içerisinde bulunur.

Cinsiyetler arası ve hemcinsler arası rekabetler, kendini gerçekleştirmenin doğal süreçleridir. Bunun oyunlar üzerinden daha çocuk yaşlarda kendini gösterdiğini ve yarışma, kazanma, kaybetme olgularının kimlik ediniminde ve kendini gerçekleştirmede çok etkin olduğunu söylemek abartı olmaz. Oyunlar üzerinden farklı değerler olduğu noktasına da ulaşılır ve farklı değerlerin tanınması ve kavranması da kimlik edinimi için önemlidir. Bu konuda Türkoğlu;

“Farklılık diğerleri bizim için önemli olduğu sürece söz konusudur. Bu önemin altında bir parça hayranlık da yatmaktadır ama biz genellikle bunu itiraf etmeyi zayıflık olarak kabul ederiz. Kendi yakın çevremiz bize zevk veriyorsa ve bu çevre içinde bulunan insanları “anladığımızı” düşünüyorsak onlar için bir şeyler yapmak isteriz. Bireysel ve topluluk içindeki yaşantımızı, sıradan deneyimlerimizi sınırlayan koşulları ortadan kaldırmaya yönelik bazı konuları gündeme alırız.” (Türkoğlu, 2010: 212-213)

tespitinde bulunarak farklı değerler olduğunu bilmenin bir zayıflık değil tam tersi bireyin kimlik edinimi için önemli bir araç olduğunu da göstermektedir. Oyunlar sırasında oyuncular arasındaki takım ruhu ve anlayışı ile rakip anlayışı “diğerleri”ni farketmenin en önemli araçlarından. Oyunlar sırasında takım ruhunu oluşturma hem insanlara güvenin hem de kişisel özgüvenin oluşmasında önemli bir etkidir. Birey takım içerisindeki konumu sayesinde kendisinin yeteneklerini ya da eksiklerini daha iyi görebilir. Rakiple olan mücadelesi sonucunda da yine yetenek ve gücü ile eksikliklerinin farkına varır. Bunun sonucunda da eksiklerini giderme yoluna giderek kendini gerçekleştirmede bir adım daha ilerlemiş olur.

Bireyin, “diğerleri”ni fark etmesi sırasında gösterdiği önemli bir davranış şekli de kendisini başkaları ile özdeşleştirmektir. “Birilerine özenmek” olarak da söylenen bu yol da özellikle oyunlar sırasında rahatlıkla açığa çıkmaktadır. Bir oyun sırasında oyuncuların kimi ünlü kişileri, toplumda saygınlığı fazla olan doktor, avukat, futbolcu, şarkıcı vb. kişileri ya da çevrelerinde bilgi, yetenek ve davranışları ile takdir edilen kimseleri taklit ettiği görülür. Bu kişinin kendisini gerçekleştirmesi sırasında oluşturduğu imajların da önemli olduğunu göstermektedir. Toplumda ünlü oyuncuların çocuk oyunları sırasında bir imge, bir imaj olarak kullanıldığı görülmektedir. Böylelikle oyuncu kim olduğu ya da kime benzetilmesi gerektiği noktasında hem kendi takımına hem de rakiplerine mesaj vermektedir.

Türkoğlu;

“Kimliğin kendisi imgeden başka nedir ki? Ben” kendim”i tanımlamaya çalışırken, başkalarının bu “imgesel” kendim ile olan ilişkisini bulmaya yönelirim. Gündelik deneyimler kimlik imgesinin oluşmasında önemlidir ama çoğu zaman insanlar sıradan hallerinin dışına çıkmak için hayali / imgesel kimlikler uydururlar. Başkalarının kimlikleri ile ilgili düşüncelerimiz de zaten onların bize sergilediklerinden çok, bizim onlar hakkındaki imgelerimizden oluşur.” (Türkoğlu, 2010: 213).

tespiti ile bunu ifade etmektedir.

Bireyin oyunlar sırasında takım arkadaşlarını ve rakiplerini kısaca “diğerlerini” fark etmesi bir yönüyle kendi varlığını da göstermesi anlamına gelir. Rakip olmadan pek çok oyun oynanamayacağı gibi takım arkadaşı da olmadan çoğu

oyun oynanamaz. Özellikle halk oyunları söz konusu olduğunda mutlaka oyuncusundan müzisyenine bir takım oluşturmak gerekir. Kişi takım içerisinde de diğer arkadaşları ile bütünün bir parçasını oluşturur. Bazen de oyun içerisinde daha etkin bir konuma gelmek için takım arkadaşları ile rekabet halindedir. Örneğin halay başı olabilmek için daha fazla çaba göstererek diğer arkadaşlarının önüne geçme isteği duyabilir. Dolayısıyla “ben” ve “diğerleri” ilişkisi kendini gerçekleştirmek ve kimlik, imaj edinmek için gereklidir. Türkoğlu, konu ile ilgili olarak:

“İçinde yaşadığımız gündelik gerçekliklerde kendi varlığımızın sesini duyurabilmek için kimlikler kullanmaya gerek duyarız. Türk imajı, Türk kimliği gibi tanımlamalardan söz edilirken diğer ulus-kimliklerine karşı bir meydan okumanın var olduğunu görüyoruz. Öteki’ne kendi kimliğimizi göstermeye çalışıyorsak eğer, onun (ister imgesel ister gerçek) kimliğini kabul ediyor, tanıyoruz demektir.” (Türkoğlu, 2010: 214).

tespitinde bulunur. Davison da bu görüşe paralel olarak; *“Eylemlerimizi kendimiz için olduğu kadar başkaları için de anlaşılır kılmamızı sağlayan dramatik ve anlatsal biçimler şüphesiz başkalarıyla işbirliği yapılarak üretilir.”* (Davison, 2012: 114) tezini savunmaktadır. Burada “başkaları ile birlikte iş birliği” yapmayı akılda tutarak, konu hakkında Schick’in oldukça önemli ve ilginç görüşlerine göz atmak gerekmektedir. O, “kimlik”, “ben” ve “diğerleri/ötekiler” ile ilgili şunları ifade etmektedir:

“...bireyin sınıf, ırk, cinsiyet, cinsel tercih, nesil, yöre, etnisite, din ve millet gibi ortaklıklara mensubiyetinden kaynaklanan, toplumsal olarak inşa edilmiş ve toplum tarafından tanınmış bir anlamlar kümesi olarak kimlik, insan davranışında belirleyici bir rol oynar: Birey belirli bir konumdan hareketle ve belirli bir dünya görüşü veya değerler kümesine uygun olarak, belirli kavrayışların veya zihinsel modellerin yardımıyla verileri yorumlayarak ve onlara belirli parametreler dâhilinde tepki göstererek davranış sergiler. Ancak kimliğin inşası, başkalığın inşasından ayırt edilemez; kimlik ancak başkalıkla yan yana getirildiğinde bir anlam ifade eder. Bir ayıklama, içerme ve dışlama sürecinden geçerek söylemsel olarak inşa edilir ve bu esnada bir “Öteki”, benliğin inkâr ettiği niteliklerle diyalektik olarak donatılır.” (Schick, 2011:273).

Buradan ve yukarıda Türkoğlu ve Davison’un da belirttiklerinden hareketle, konunun en kısa ve öz ifadesine “kimliğin inşası başkalığın inşasından ayırt edilemez” ve “kimlik ancak başkalıkla yan yana getirildiğinde bir anlam ifade eder.” yargılarına ulaşılır. Yukarıda ifade edildiği gibi “ben” ve “diğerleri” ya da “ben” ve “ötekiler” en kapsamlı ve açık şekilde oyunlarda kendisini gösterir. Çünkü oyunlar gönüllülük esasına dayalı, kişisel ve bedensel yeteneklerin farkına varılarak bireyin

doğal istekleri sonucunda ve aklın ve estetiğin bir arada kullanıldığı ortamlarda oynanır. Aynı zamanda oyun ortamlarında “ben” ve “diğerleri/ötekiler” aynı mekânda bulunurlar. Mekânda birliktelik etkileşim için oldukça önemlidir. Çünkü yüzyüze etkileşim bireyler arasında daha kalıcı etkiler oluşturur. Bu noktada oyun ve mekân ilişkisi öne çıkar.

Schick'in ben ve ötekiler konusunda mekânın önemi ile ilgili görüşleri mekânın kimlik üzerine etkisi açısından oldukça önemlidir. Bu konuda o, şunları kaydetmiştir:

“Kimlik ve Ötekilik, “biz” ve “onlar” mefhumları, mekân hissine, yani “bura” ve “ora” mefhumlarına sıkı sıkı bağlıdır. Kişinin mekânla kurduğu ilişki, kimliğinin inşasının kilit unsurlarındandır. Bir başka ifadeyle, kişinin içerme ve dışlama, çekme ve itme, kabullenme ve reddetme gibi söylemsel ilişkiler kurduğu bütün bir mekânlar dizgesi, benliğin ve ötekiliğin tanımlanmasında önemli bir yer tutar.” (Schick, 2011: 273- 274).

Bu pasajda dikkati çeken önemli bir görüş de “Kişinin mekânla kurduğu ilişki, kimliğinin inşasının kilit unsurlarındandır.” cümlesinde aktarılanlardır. İnsan ve mekân ilişkisi çok boyutlu ve çok karmaşıktır. Çünkü doğduğumuz ve büyüdüğümüz yerlerden (evimiz, köyümüz, şehrimiz, ülkemiz), okuduğumuz, çalıştığımız, oynadığımız, gezdiğimiz, tatil yaptığımız vb. bütün mekânlar kimliğimizde önemli izlere, katkılara sahiptir ve bir yönüyle de mekân terciğimiz de kimliğimizin göstergelerindedir. Bir mekâna bağlılık, örneğin, çocukluğumuzu yaşadığımız yere bağlılık böyledir. Çocukluğumuzu yaşadığımız yere bağlılığın temel faktörü bizce oynadığımız oyunlardır. Çocuklukta oynadığımız mekânlarda hayata hazırlandığımız için bizde en kalıcı etkileri aslında bu oyun mekânları yani çocukluğumuzun mekânları oluşturmaktadır. Bu nedenle de çocukluğumuzun geçtiği yerlerin hatıraları hep canlıdır ve o mekânlar bizde ayrıcalıklı bir yere sahiptir.

Oyun mekânları cinsel kimliğin edinilmesi üzerine de etki yapar. Oyunların kadın erkek karma olanları, geleneksel olarak, Türk halk oyunlarında pek yoktur. Örneğin, Ege yöresi zeybek oyunlarında, Gaziantep halaylarında kadınların oyuna katılması yenidir. Çocuk oyunlarında durum daha farklıdır. Kız erkek karma oyunlar olmakla birlikte genel olarak kız ve erkek çocukların oyunları ve oyuncakları farklıdır. Bundan dolayı da oyun mekânları da genelde farklılık göstermektedir. Kız çocukların oyunları daha çok evlerin bahçelerinin bir köşesi, evin içi ya da kapı önü iken; erkek çocuklar sokakları ya da boş arazileri, evlerden uzak arazileri tercih ederler. Kız çocuklar evlerin yakınlarından pek uzaklaşmazlar. Düğünlerde kadınlar geleneksel olarak kapalı mekânları tercih ederken, erkekler açık alanlarda oynarlar.

Bunun temelinde cinsel kimliğin etkisi vardır. Dolayısıyla oyunlar ile onların oynadığı mekânlar cinsiyete göre tercih edilir, düzenlenir.

Yukarıda aktarılanlardan oyunun insan hayatındaki önemi üzerinde anlatılacak daha pek çok konu ve ilgili düşünceye ulaşmak mümkündür. İleriki bölümlerde hem oyunla ilgili hem de oyunu ilgilendiren konular aktarılmaya devam edilecektir. Bu konulara geçmeden önce oyun ve özelliklerinin neler olduğunu tespit etmek gerekmektedir.

4.2. Oyunla İlgili Tanımlar ve Görüşler

Oyun sözcüğü taşıdığı anlam ve karşılık geldiği kavramlar açısından tanımlanmaya çalışılmıştır. Pek çok dilde çok farklı kavram ve durumlara karşılık olarak kullanıldığı için anlamını tam olarak verebilmek dolayısıyla da oyunu tanımlayabilmek pek de mümkün olmamış, her tanım biraz eksik kalmıştır. Yine de her kavram gibi oyun kavramının da tanımlanması ve özelliklerinin tespit edilmesine çalışılmıştır. Oyunla ilgili olarak konunun uzmanları ve ilgililerince yapılmış olan tanımlamalar ile oyunun tespit edilmiş olan başlıca özellikleri şunlardır:

İnsana ait herşeyin başlangıcının oyun olduğunu kanıtlamaya çalışan Huizinga'ya göre;

“Oyun özgürce razı olunan, ama tamamen emredici kurallarına uygun olarak belirli zaman ve mekân sınırları içinde gerçekleştirilen, bizzatı bir amaca sahip olan, bir gerilim ve sevinç duygusu ile alışılmış hayat'tan başka türlü olmak bilincinin eşlik ettiği, iradi bir eylem veya faaliyettir. Böylece tanımlanan kavram, hayvanlar, çocuklar ve yetişkin insanlara ilişkin olarak oyun adını verdiğimiz her şeyi kapsamaya yatkın hale gelmiştir: beceri, güç, zeka ve şans gösterileri” (Huizinga, 1995:50).

Hesse, “Boncuk Oyunu” ile ilgili çalışmasında, bu oyun üzerinden hareketle, oyun hakkında şu savı ileri sürmüştür:

“Oyun mükemmeli arayışın seçkin ve simgesel bir biçimini, tüm imge ve içtenliklerin üstünde yer alan kendi içinde bütün usu yani Tanrı'ya bir yaklaşım anlatmaktaydı. Nasıl ki eski çağlarda dindar düşünenler, tüm yaratıkların yaşamını Yaradan'a giden bir yol üzerinde tasarlanmış ve fenomenler dünyasındaki çeşitliliğin ancak Tanrı ile bütünleşmede bir mükemmelliğe ve sona kavuşacağını görmüşlerse, Boncuk Oyunu'nun figür ve formülleri de tüm bilim ve sanat dallarıyla evrensel dilde mimari, bir müzik, bir felsefe yaratıp oyunla mükemmele, saf bir varoluşa ulaşılmasını ve gerçeğin tam olarak yaşanmasını sağlamaya çalışmıştır.” (Hesse, 1993: 38-39).

Boratav;

“Oyun: Çocukların ve daha az ölçüde büyüklerin, günlük geçim didinmelerinden ayırabildikleri boş zamanlarında, herhangi bir üretim çabasını ya da başka çeşitten bir

hizmeti zorunlu kılmadan, sadece eğlenme yolu ile dinlenmelerini sağlayan eylem.”
(Boratav, 1999: 232).

olarak tanımlamıştır.

Meydan Larus'ta; “*Oyun: Hesap, dikkat, rastlantı ve maharete dayanan ve insanların hoş vakit geçirmelerine, oyalanmalarına yarayan, tamamen çikarsız eğlenceli yarış.*” (Meydan Larus, C.9: 1250) şeklinde tanımlanmıştır.

Türk Dil Kurumu Türkçe Sözlük'te oyunun tanımı şöyledir: “*Oyun: Yetenek ve zeka geliştirici, belli kuralları olan, iyi vakit geçirmeye yarayan eğlence.*” (TS, 2011: 1830).

Suits;

“Oyun oynamak, belli bir duruma, yalnızca kuralların izin verdiği araç ve yöntemlerin kullanılmasıyla varılmaya çalışıldığı; kuralların, daha etkisiz araç ve yöntemler lehine daha etkili olanları yasakladığı ve kuralların salt etkinliği olanaklı kıldığı için benimsendiği bir uğraştır. Oyun oynamak, gereksiz engelleri yenmek için gönüllü bir girişimdir.” (Suits, 1995: 52).

şeklinde oyunu tanımlamıştır.

Yukarıdaki tanımlamaların tamamında oyunun özelliklerine de değinildiği görülmektedir. Kimi araştırmacılar ise bir tanımlama yapmamış yalnızca oyunların temel özelliklerini tespitte çalışmışlardır. Oyunların özellikleri ile ilgili öne çıkan görüşlerden bazıları ise şunlardır:

Tanyol, halk oyunlarının genel karakterini anlatırken oyunun şu özelliklerine dikkat çeker:

“Oyun önceleri din ve büyü ile ilgili seramonilere refakat ederken zamanla mahiyetini kaybederek tamamiyle estetik bir karakter kazanmıştır. Sanatlar içinde ilk laik tavır oyunda görülür ve yine sanatlar içinde, adet ve geleneklerin kalabalığından süzülerek sosyal davranışın saf şeklini oyunda bulmak mümkündür.” (Tanyol, 1961: 2489).

Heineman oyunun özelliklerini; “*Oyun, gündelik yaşamı ve onun içeriksel kaygılarını bilerek gözardı edip onların üstüne yükselmeyi ve hoşlanmayı sağlar.*” (Heineman, 1990: 378) olarak belirlemiştir.

Metin And; “*Oyunların gene çağcıl bir önemli işlevi sağaltma, özellikle ruhsal tanımlama ve sağaltma alanında görülür. Bu geçmişte de başvurulmuş bir yöntemdir.*” (And, 1974: 51) şeklindeki tespiti ile geçmişte ve günümüzde, oyunun kimi ruhsal hastalıkların tedavisinde kullanıldığını belirterek diğer yorumlara göre daha ilginç tespitte bulunmuştur. Bu tespit oyunların işlevini ilgilendiren bir özellik olarak öne çıkmaktadır. Bu konu ileride oyunların işlevleri bölümünde daha geniş şekilde ele alınacaktır.

Adler, oyunun, çocuğun yaşamında gelecek için yapılan hazırlığın çok açık bir şekilde göstergesi olduğunu ve devamında;

“Oyunlar ana babaların ve eğitimcilerin gelişigüzel fikirleri olarak değil, eğitime yardımcı olan ve çocuğun hevesini, hayal gücünü, yaşama tekniğini teşvik eden araçlar olarak görülmelidir. Her oyunda gelecek için yapılan bir hazırlık göze çarpmaktadır. Bir çocuğun herhangi bir oyuna yaklaşım biçimi, seçtiği ve önem verdiği oyunlar çocuğun çevresi karşısındaki tavrını, çevresi ile ilişkilerini ve başka insanlarla kendisi arasında nasıl bir bağlantı kurmuş olduğunu dile getirmektedir.” değerlendirmesinde bulunur (Adler, 2013: 93).

Burada, oyunlarla ilgili yukarıdaki tanımlardan ve tespit edilmiş özelliklerden hareketle, oyunun bir tanımını yapmadan, öne çıkan özelliklerini şu şekilde bir araya getirmek mümkündür:

Oyunların özellikleri:

1. Oyunlar gönüllülük esasına dayanır, bu bakımdan özgürlüğü yaşatır.
2. Belirli zaman ve mekân sınırları içinde gerçekleştirilir.
3. Alışılmış hayattan başka türlü olmak bilincinin eşlik ettiği bir eylemdir.
- 4- Beceri, güç ve zekâ gerektirir.
4. Oyun mükemmeli arayışın seçkin ve simgesel bir biçimidir.
5. Oyunla mükemmelle, saf bir varoluşa ulaşılacak ve gerçeğin tam olarak yaşanmasını sağlamak amaçlanır.
6. Oyun oynamak, gereksiz engelleri yenmek için gönüllü bir girişimdir.
7. Sanatlar içinde ilk laik tavır oyunda görülür.
8. Sosyal davranışın saf şeklini oyunda bulmak mümkündür.
9. Oyun, gündelik yaşamın üstüne yükselmeyi sağlar.
10. Oyunlar terapi edici özelliğe sahiptir.
11. Oyunlar, çocukların yetişkinlerin çevresi içinde gözlemlediklerini taklit ederek yeniden üretmelerini sağlar.
12. Oyun özgürlüktür.

Burada, Davison’un düşünmenin önemi ile ilgili şu açıklamasına da değinmek gerekmektedir. Davison;

“Düşünüm bize hem vizyon hem de kim olduğumuz konusunda değişiklik yapma imkânı kazandırır. Mesele insanların daha önceden görülmeyen şeyleri görmesi meselesi değildir sadece; aynı zamanda insanların kendi hayatlarını farklı bir biçimde görmeye ve böylece hayatı kuran anlayışları değiştirmeye muktedir olması meselesidir.” (Davison, 2012: 127-128).

Bu savda “*düşünüm, insanların kendi hayatlarını farklı bir biçimde görmeye başlaması ve böylece hayatı kuran anlayışları değiştirmeye muktedir olması meselesidir.*” tespiti en iyi şekilde oyunlarda görülebilir. Oyunların yukarıdaki özellikleri göz önünde bulundurulduğunda insanların sıradan hayatlarından sıyrılarak yeni hayatlar kurması, kalıplaşmış düşünceleri yıkması, özgür iradesi ile yer aldığı oyunlar içerisinde en uygun ortamını bulur. Bundan dolayı da düşündüğümüz, tasarladığımız “ben”in yaratım ortamlarına en müsait zamanlar ve mekânlar oyunlarla ortaya konur.

Ben ve diğerlerinin bir kabulleniş içerisinde çekişen, yarışan fakat birbirlerinin varlığı için de bir arada olmalarını zorunlu kılan ortamlar oyun ortamlarında kendisini en iyi ifade ettiği gibi yeni hayatların üretilmesi de yine oyun ortamlarında doruk noktasına ulaşır. Örneğin kadınların cinsel kimliklerini ön plana çıkardıkları, estetik kaygılar taşıyarak yeteneklerini sergiledikleri gündelik hayatın dışında ve özgür irade ile yer alınan uygulamalar oyunlardır. Özellikle halk oyunlarında kadınlar kendilerini ifade etmek için önemli fırsatlar yakalarlar. Geleneksel hayat tarzında yılın çoğu zamanı ev ve bağ, bahçe işleri ile uğraşan kadınlar düğün, nişan gibi geçiş dönemleri ile bayramlar, Hıdırellez gibi geleneksel kutlamalarda geleneksel tören elbiseleri ile süslemelerini büyük bir özenle hazırlarlar ve giyinirler. Genel olarak bu kutlamalarda kadınlar kendi aralarında eğlenmekle birlikte bunun yeteneklerini ve cinsel kimliklerini hemcinslerine göstermek için de olsa en üst düzeyde değerlendirmeye gayret ederler. Bunun dışındaki eylemlerde ve zamanlarda da, özellikle günümüzde, kadınlar giyim kuşamlarına dikkat etmektedirler; fakat düğün, nişan, bayram vb. eğlence ve geçiş dönemlerinde bu özen üst seviyeye çıkmaktadır. Geleneksel giysiler artık kırsal dışında çok kullanılmamakla birlikte giyim ve süslenmeye gösterilen bu özenin kadınların cinsel kimliklerini ifade edebilme ortamları ile ilgili olduğunu göstermektedir.

Bu durum bile “ben”in oluşmasında temel faktörler olan cinsel kimlik, aidiyet duygusu, beğenilme, yeteneklerini gösterebilme, ilgi çekebilme, yaratma ve yeniden yaratma vs. gibi eylemlerin önemli oyunların gerçekleşme alanları olduğunu göstermektedir.

Adler de “Çocuk oyunda az çok kendi başına devinim eder ve başarısı öteki çocuklarla olan ilişkisi ile desteklenir” (Adler, 2013: 94) diyerek ben ve öteki kavramlarının birlikteliğine dikkat çekmiştir.

Oyunun insanların vazgeçilmez eylemlerinden biri olduğu noktası oyunla

ilgili pek çok ifadenin dilde yer etmesinden de anlaşılmaktadır. Bu nedenle oyun kavramının Türk kültüründe ne ifade ettiğini daha iyi kavrayabilmek için oyunla ilgili olarak Türkçede yer alan ifadelere bakmak faydalı olacaktır.

4.3. Türklerde Oyun Kavramı

Toplumun ortak akıl, anlam, düşünce ve duygu bütünlüğünü kimi zaman yalnız hareketler kimi zaman da müzik eşliğindeki hareketlerle ortaya koyan oyunlar, kültürümüzün her dönemde gelişen ve üzerinde durulan değerlerinin başında gelmektedir.

Türkçenin ilk sözlüğü ve Türk kültürünün en önemli yazılı belgelerinden olan Divan-ı Lüğati't Türk'te de yer alan "oyun" sözcüğü; bugün Türkmen, Kırgız, Nogay, Karakalpak Türkçelerinde "oyun"; Kazak Türkçesinde "oyın"; Altay, Teleut, Şor ve Sagay Türkçelerinde "oin"; Kazan Tatar Türkçesinde "uyın" ve Tatar Türkçesinde "uin" olarak yaşamaktadır. Oyun sözcüğünün en belirgin anlamlarından biri Eski Türk inancının rahipleri diyebileceğimiz ve daha çok şaman olarak adlandırılan kişilere verilen addır. Şaman sözcüğünün Türkçesi "oyun"dur. Bunun yanında baksı ve kam sözcükleri de kullanılmaktadır (DLT, 2015; Gözaydın, 2002; Kafesoğlu, 2002: 300-301).

Türkçede oyun kelimesinin çok farklı sözcük yapılarında farklı anlamlarda kullanıldığı görülmektedir. Bir dilde sözcükler bu şekilde çok farklı anlamlarda ve yapılarda kullanılıyorsa bu o sözcüğe kullanıcıları tarafından ayrı bir önem verildiği anlamına gelir. En önemli kültür aktarıcısı olan dil, kimi sözcük ve söz öbeklerine ayrı bir yer veriyor ve onu çok değişik anlamlarda ve yapılarda kullanıyorsa bu tür sözcüklerin kültür aktarımında özel bir yeri olduğu da anlaşılır. Türkçede "oyun" sözcüğünün bu tür sözcüklerin başında geldiği görülmektedir. Türkçede, oyun sözcüğü ve onun etrafında şekillenmiş olan aşağıdaki söz öbekleri ve anlamları bu durumu açıkça göstermektedir:

Deyimlerde:

"oyun almak (oyunda sayı kazanmak); otun bağlamak (güreşte rakibe bir oyun yapıp beklemek); oyun bozmak (planlanmış bir işi bozmak / mızıkçılık etmek); oyun çıkarmak (sportif oyunlarda başarılı olmak); oyun dökmek /döktürmek (sevimsizlik yapmak / şımarık); oyun etmek (kurnazlıkla birini kandırmak); oyun kırmak (çalgı eşliğinde coşkuyla oynamak /reksetmek); oyun kurmak (bir sporda başarılı olmak için plan geliştirmek / yapmak); oyun kurucu (sporda takımı yöneten kişi); oyun oynamak (birini kandırmak, aldatmak); oyun vermek (oyunda sayı ya da oyunu kaybetmek); oyun yapmak (güreşte rakibe hamle yapmak ya da birine beklemediği şekilde kötülük

etmek); oyun çıkartmak (tiyatro eseri hazırlamak, oynamak); oyuna gelmek (kandırılmak); oyuna getirmek (birini kandırmak, tuzağa düşürmek); oyuna girmek (herhangi bir yarışa dahil olmak); oyuna kurban gitmek (bir hile ile zarara uğratılmak); oyunu almak (yarışmada puan almak ya da yarışmayı kazanmak); oyunu bozmak (tuzaktan, hileden, aldatılmaktan kurtulmak); isyanları oynamak (çok öfkelenmek, kuralları, emirleri çiğnemek); sefilleri oynamak (parasız kalmak); ateşle oynamak (tehlikeli işlere girmek)” (Gözaydın, 2002: 38; TAD., 2001; TS, 2010).

Tamlama şekillerinde:

“Ali Cengiz oyunu (büyü ve avsun yardımı ile değişik varlıkların kılığına girerek birbirini yenmeye çalışan büyücü ile çırağının masalına dayanan ve birbirlerini değişik hile ve oyunlarla aldatmaya çalışanların yapıp, ettikleri uğraşların tümü); ayak oyunu (birini kandırmak için yapılan hileli iş); borsa oyunu (borsada işlem gören değerli kağıtların spekülatif amaçlarla alınıp satılması); büyük (ya da küçük) oyun (çok ya da az para konularak yapılan hile ya da aldatmaca); çocuk oyunu (çok basit iş ya da basitçe düzenlenmiş düzenek); çocuk oyunu /oyunları (çocukların oynadıkları oyunlar); göbek oyunu (oryantal dans); halk oyunu / oyunları (folklor, halk dansları); ışık oyunu (genelde lazer ışıklarının müzik ya da bir takım sesler eşliğinde değişik renkte ve tonlarda gösterilmek istenen nesne üzerinde yansıtılması ya da gökyüzünde gösterilmesi); kağıt oyunu (iskambil kağıtları ile oynanan oyunlar); kelime oyunu (belirli sayıdaki harflerden anlamlı sözcükler türeterek yaymak); oyun havası (halk oyunları için çalınan kıvrak ezgi); tehlikeli oyun (sonuçları kötü olacak iler ya da oyunlar)” (Gözaydın, 2002: 39; TAD, 2001; TS, 2010).

Oyun kökünden türemiş sözcükler:

“oynamak, oynanmak, oynaşmak, oynatmak, oynatılmak, oynattırmak, oynattırılmak; isimler: oynak, oynakça, oynak kemiği, oynaklık, oynama, oynayış, oynanma, oynaş, oynaşlık, oynaşma, oynatılma, oynatım, oynatımcı, oynatış, oynatma, oynattırma, oynattırılma, oynaya oynaya, güle oynaya, oyunbaz, oyunbozanlık, oyunbozan, oyuncak, oyuncakçı, oyuncakçılık, oyuncaklı, oyuncu, oyunculuk, oyun ebesi, oyun kağıdı, oyunlaştırma, oyunluk, oyun masası, oyun sahası, oyun alanı / pisti, oyun salonu / odası, oyunsal, oyun yazarı, oyun yazarlığı, tiyatro oyunu, gölge oyunu” (TS, 2010, Gözaydın, 2002: 39; TAD, 2001).

Atasözleri ve deyimlerde:

“abdal düğünden, çocuk oyundan usanmaz; aç ayı oynamaz; Karamanın koyunu sonra çıkar oyunu; oynamayan gelin yerim dar demiş, yerini genişletmişler bu sefer benim dar demiş; oynayacak olan / oyuna gönlü olan kağrı / kapı gıcirtısında da oynar; eli işte gözü oynaşta; oğlan aldı oyuna gitti, çoban aldı koyuna gitti; ölüyü görür ağlar, davulu görür oynar; vurdum duymaz, çaldım oynamaz; eşeği yoldan çıkararak sıpanın oynamsı; iki canbaz bir ipte oynamaz; rüzgar esmeyince yaprak oynamaz; öksüz oynaşa çıkmış, ay akşamdan doğmuş; ateşle oyun olmaz; buğday ile koyun geri yanı oyun; kurtla

koyun kılıçla oyun olmaz; er oyunu üçe kadar; vur patlasın, çal oynasın; oyun oldu ot bitti; oyun oldu torba doldu...” (TAD,2001; Gözaydın, 2002: 40).

Bütün bu sözcük, söz öbekleri, deyim ve atasözleri oyun sözcüğünün Türkçede önemli bir yer işgal ettiğinin kanıtlarıdır. Daha da önemlisi bu durum Türk insanının hayatında ve dünyayı algılayışında, dünyayı şekillendirişinde oyun ve oyun kavramının ne kadar büyük bir yere sahip olduğunu göstermektedir. İletişim ve dil arasındaki bağın önemi ve büyüklüğü göz önüne getirildiğinde yukarıda belirtilen oyunla ilgili sözcük ve deyimlerin bir yönüyle iletişim ve oyun / folklor açısından da ele alınmasının gereği ortaya çıkmaktadır. Bu nedenle bu konuyu da değinmek gerekmektedir.

4.3.1. İletişim ve Oyun / Folklor İlişkisi

Yukarıda oyun kavramının Türkçede bu kadar çok yapıda ve basitten birleşige pek çok ifade şeklinde kullanımının oyunun toplumun yaşayışında önemli bir yere sahip olduğunun da göstergesi olduğu üzerinde durulmuştu. Dil verilerinden elde edilen bu bilgiler iletişim ve folklor açısından ele alındığında yukarıdaki dil verilerinin pek çoğu, özellikle deyimler, folklorik özellikler taşımaktadır.

Dan Ben Amos, folklorun iletişimsel bir süreçte ortaya çıktığı üzerinde durmuştur (2006). Ona göre anlatıcı ve hikâyesi ile dinleyiciler, oyuncu ve izleyiciler tek bir bütünün tamamlayıcıları gibi birbirleriyle ilişkilidir. Dundes de, belli bir zamanda meydana gelen folklor ürünlerinin artistik bir aksiyon olduğunu ve bunun sanata ait anlatımla karşılıklı bir sosyal etkileme doğurduğunu belirtir (Dundes, 1998).

M. Çakır’a göre, çerçevesi J. Habermas tarafından çizilen iletişimsel eylem, insanın başka etkinliklere geçmesini kolaylaştıran, teşvik eden, öneren ve yönlendiren en önemli faktörlerden biridir. Birey, ancak diğer insanlarla ve gruplarla iletişimde bulunarak kendisi dışındaki dünya ile etkileşime geçmiş olur ve kendi bireysel sınırlılıklarının dışına çıkar (Çakır, 2014: 17).

Campbell, Radcliffe-Brown’dan hareketle;

“Bir toplumun, bireyin davranışıyla toplumun gereksinimi arasında uyum sağlayan ve o toplumun bireylerinin zihninde var olan duyuşal sisteme dayanarak var olduğunu, toplumsal sistemin her yönü ve toplumun refah ya da uyumunu etkileyen her olay ve her nesnenin bu duygu sisteminin bir parçası haline geldiğini” belirtir (Campbell, 1992: 49).

Campbell’a göre; “insan toplumunda söz konusu olan bu duygular doğuştan gelmez, yalnızca toplumun birey üzerindeki etkisiyle oluşmuştur” (Campbell, 1992: 49) yani insanın toplumun bir parçası haline gelmesi iletişimsel bir süreçtir. Ona

göre; “bir duyunun törensel (yani ortaklaşa) ifadesi, hem bireyin zihninde gerekli yoğunluğun oluşmasını hem de bu törensel ritüellerin kuşaktan kuşağa aktarılmasını sağlar.” (Campbell, 1992: 49).

Oyun yeteneğinin insanda kültürden daha eski bir varlık olduğunu savunan Cambell, insan toplumunun kültürel ürünleri olan mitolojik ve dini etkinliklerin de kaynağında kültürden daha eski olan bu oyun yeteneğinin bulunduğunu söyler ve “insanın yaptığı her çalışma gerçekten bir meraktan, bir tür oyundan kaynaklanır” (Campbell, 1992: 56) savını ileri sürer. Bu oyunlar da ancak sosyal ortamlarda, dolayısıyla, iletişim ortamlarında gerçekleşir ve bir anlam ifade eder.

Huizinga da, özeldede oyun genelde ise folklor bağlamında, kültürün oluşması ve sürekliliği ile ilgili olarak;

“İnsan iletişim kurabilmek, öğrenmek ve emredebilmek amacıyla kendisi için yarattığı şu ilk ve yüce araç olan dil düşünülecek olursa, insan, dili sayesinde nesnelere ayırmakta, tanımlamakta, fark etmekte; tek kelimeyle, adlandırmaktadır; başka bir ifadeyle, şeyleri zihin alanına kadar yükseltmektedir. Dilin yaratıcısı olan zihin, oyun oynayarak, maddeyle düşünülen şey arasında sürekli olarak gidip gelmektedir. Soyutun her ifadesinde bir simge vardır ve her simge de bir kelime oyunu içermektedir” (Huizinga, 2010: 21).

savını ileri sürer ve bunun da, doğal olarak, iletişimsel ortamlarda değerler bütünü meydana getirdiğine dikkat çeker. Konu hakkında Rappaport;

“İletişim; taşıyıcıları, alıcıları ve mesajları gerektirir, fakat ritüel temsillerde taşıyıcılar daima kendi mesajlarının en önemli alıcıları arasındadır; taşıyıcı ve alıcıların kısmi bir beraberliği vardır ve beraberlik, ortaya konan mesajla tek vücut olur” (Rappaport, 2003: 39).

tespitinde bulunur ve halk kültürünün en önemli unsurları olan ritüeller üzerinden iletişim ve iletişimin boyutlarına vurgu yapar.

Malinowski; “*Temsilin bütün karakteri, sesler, taklitler, dinleyicilerin canlandırılması ve verdiği tepkiler yerliler için metnin kendisi kadar anlamlıdır*” dedikten sonra, oyunlarda “*ritüelleri izleyicisi konumunda gibi gözüken kitlenin aynı zamanda arkaik ritüelin katılımcısı, icracısı konumunda*” olduğunu ve her oyuncunun da “aynı zamanda iletilmek istenen mesajın alıcısı” konumunda bulunduğunu belirtir (Malinowski, 2015: 91). Böylelikle özeldede oyunlarda genelde ise halk ürünlerinin sergilenmesinde oyuncu ya da kaynaklar ile izleyiciler, dinleyiciler arasında karşılıklı bir iletişim ağı bulunduğuna dikkat çeker.

Halkların geleneklerinin her birinde olmazsa olmazı simgeleyen ritüel, halk oyunlarında da önemli bir yere sahiptir. “*Başlıca konusu dünyanın yaratılması,*

çeşitli kuralları ve toplumsal olarak normların oluşması olup, yaratılış sürecini canlandıran arkaik ve geleneksel kültürel olay” (Beydili, 2004: 473) olarak tanımlanan ritüel, Rappaport tarafından; *“yazıya geçmemiş, hiç değişmeyen ifadelerin ve belirli şekildeki hareketlerin kesin sıralarla oyuncular tarafından ortaya konulması olarak*” (Rappaport, 2003: 396) tanımlanmaktadır. Buradaki “oyuncular” ifadesi özellikle ilgi çekmektedir. Çünkü Rappaport’a göre ritüeller en iyi halk oyunlarında muhafaza edilmektedir (Rappaport, 2003: 396).

Ritüel teriminin birçok bilim dalında değişik anlam ve içerikte kullanıldığı görülmektedir: Sosyologlar ritüeli; *“uygun zamanlarda bazı aleni değerlerin veya kişi ya da gruplarla alakalı bazı değerlerin değişmez bir üslupla tekrarlanması”* (Honko, 2009: 205); etnologlar; *“ait olduğu grubun içinde özellikleriyle tür oluşturan üyelerin sabitleşmiş gösterileri”* ritüel olarak görmektedirler (Rappaport, 2003: 399).

Etnologların da “gösteri” üzerine vurgu yaptığı görülmektedir. Onlara göre;

“Temsil (gösteri, oyun), ortaya konan uygulamanın bir görünüşüdür; eğer görsel bir temsil söz konusu değil ise, ritüelin varlığından da söz edilemez. Sadece ifadelerin ve hareketlerin sahnelenmesi amacıyla canlandırılan veya gerçekleştirilen, ifade ve hareketlerin birliği bir ritüeldir” (Rappaport, 2003: 399).

Bu yönüyle oyunlar zorunlu olarak içerisinde ritüelleri barındıran geleneksel kültür unsurlarıdır. Buradan hareketle içerisinde ritüellerin yer aldığı uygulamalar aynı zamanda oyun da içermektedir sonucuna ulaşılabilir.

Ritüeller doğal olarak mit ve mitolojiyi akla getirmektedir. Çünkü ritüeller mitolojik unsurları barındıran kültür unsurlarıdır ve bunlar halk kültürünün içerisinde nesilden nesile özünü korumakla birlikte değişik formlarda aktarılırlar. Dolayısıyla ritüellerin temelinde mitolojik unsurlar yer almaktadır (Eliade, 1993: 24; Beydili, 2004: 472; Çobanoğlu, 2013: 12). Hem bu nedenlerle hem de oyunla gelenek ilişkisini ortaya koymada mit ve mitin işlevlerine ilişkin kimi görüşlere de kısaca değinmek faydalı olacaktır.

Eliade, mitleri; *“inanışları dile getirir, belirgin kılar ve düzene koyar; ahlak ilkelerini savunur ve onları zorla kabul ettirir; rite ilişkin törenlerin etkinliğini güvence altına alır ve insanın uyması için yarar sağlayıcı kurallar sunar”* (Eliade, 1993: 24) şeklinde açıklamıştır.

Malinowski mit’i;

“Mit ne saf bir anlatı ne bir bilim türü ne bir sanat ya da öykü dalı ne de açıklayıcı bir anlatıdır. O, geleneğin özüne ve kültürün sürekliliğine, yaşlılık ve gençlik arasındaki

ilişkiye ve insanın geçmişe karşı tutumuna sıkı sıkıya bağlı sui generis (kendine özgü) bir işlev görür” (Malinowski, 2014: 157-158).

şeklinde tanımlamış ve açıklamıştır. Çobanoğlu mit ve işlevlerini;

“İnsanlığın, nesilden nesile aktarılmaya değer gördüğü mitolojik dünya görüşünün ürünleri şüphesiz ki her insan topluluğunda önemli işlevlerinden dolayı günümüze kadar gelebilmiştir. Günümüzde canlılığını devam ettirmesinin sebebi, yeri doldurulamayacak kadar önemli olan işlevlerinin her halk için taşıdığı hayati hassasiyetleridir. İlk olarak insanlığın ortak kültürünün ürünü olan mitleri düşünürsek, Mitler insan davranışları için örnek modeller olarak işlev görmektedir ve mitlerin temelinde tanrıların ve kültürel kahramanların yaratıcı, biçimlendirici etkinlikleri yatar” (Çobanoğlu, 2013: 12).

şeklinde açıklamıştır. Bu açıklamalarda en dikkati çeken ifade mitlerin günümüz insanı için de “yeri doldurulamayacak önemli işlevlere sahip olduğu ve bu nedenle de canlılığını koruduğu” ifadesidir. Buradan hareketle halk oyunlarının ve diğer folklor ürünlerinin barındırdıkları mitolojik unsurların ve ritüellerin halk için ne kadar hayati bir öneme sahip olduğu ile karşılaşılır.

Bu nokta Campbell'in mit ve ritüellerle ilgili olarak savunduğu;

“Hem ilkel hem de gelişmiş insan gruplarının ritüel faaliyetlerinin temel endişelerinden biri, ritüeller yardımıyla çocuğu daima yetişkinliğe hazırlamak olmuştur. Bebekliğin bağımlılığa ayarlı yanıt sistemi sorumluluğa dönüştürülmelidir ve özellikle yerel toplumsal düzenin gereklilikleriyle biçimlendirilmelidir. Çocukluktan geçerek oğul baba, kız anne olacaktır ve her yerde özü aynı olan gelişimle, insan yaşam kipine bağlı olarak kökten farklı toplumsal roller belirecektir” (Campbell, 1994: 679).

görüşü ile birleştirildiğinde kimlik kazanmada ritüellerin ve bunların olabilmesi için gerekli olan iletişim ortamlarının hassas bir denge ve kısırdöngü içerisinde devam ettiği müddetçe toplumun var olacağı sonucuna ulaşılabilir. Oğulun “baba”, kızının “anne” olması kültürün dolayısıyla toplumun var olmasının yanı sıra toplumsal cinsiyete de bir vurgu olarak görülmektedir. Özellikle “Yuvayı dışı kuş yapar” Türk atasözündeki anlatım bir bakıma kızın anne olmasının hazırlanmasının da önemine bir vurgudur. Buradan, ritüellerin cinsel kimliklere göre de bir takım farklılıklar gösterdiği, cinslere göre de bu tür farklılıkların gerekli olduğu sonucuna da ulaşılır.

Çobanoğlu, ritüellerle tekrarlanıp hatırlanan ve yaşatılan mitler aracılığıyla arkaik toplumlarda insanların tanrıların, kahramanların ve ataların geçmişte yaptıklarını tekrarlama gücüne sahip olma güdülerinin rol oynadığını belirtir. Çobanoğlu'na göre buradaki amaç; “*zamanın başlangıcında mümkün ve etkili olan şeyi bir kez daha mümkün hale getirmek ve gücünü ortaya koyarak nüfuzunu olaylar üzerinde bir daha kullanmaktır*” (Çobanoğlu, 2013: 13).

Mit kaynaklı ritüellerde Çobanoğlu;

“Mite inananlar onun ifade ettiği kutsal örnekleri uygulayarak dünyanın kaosa sürüklenmesini önlemekte olduklarını düşünmektedirler. Bu nedenle, mitler belli zamanlarda anlatılır ve dramatik bir tören olarak canlandırılır. Örneğin, kutsal sayılan günlerde ve mevsimlerde, ibadet esnasında, erginlenme törenlerinde, ürün alınırken ya da kıtlık, kuraklık çekilirken anlatılır ve canlandırılır” (Çobanoğlu, 2013: 13) düşüncesine ulaşmıştır.

Böylelikle kültürün sürekliliği nesilden nesile aktararak toplumun varlığı garanti altına alınmış olunur. Yukarıdaki ifadelerden anlatılar ve canlandırmaların mit ve ritüellerin asıl aktarılma yolları olduğu anlaşılmaktadır. Anlatı ve canlandırmalar da doğal olarak iletişim ortamlarında gerçekleşirler. Bu bakımdan anlatılar bir yana canlandırmaların bir oyun olduğu göz önüne alınırsa halk oyunlarının iletişim ortamları ve ritüeller için etkin bir araç olduğu bir kez daha ortaya çıkmış olur. Burada anlatıların geleneksel köy seyirlik oyunları, Karagöz-Hacivat, meddah vb. çeşitli dramatisasyon unsurları barındıran karakterleri bulunduğu düşünüldüğünde aslında sistemin oyunlar üzerine kurulduğu sonucuna da ulaşılabilir.

Bayat, mitlerin sergilenen dramatik oyunların kaynağı olarak düşünüldüğünü belirtirken, bu düşüncüyü desteklemektedir. O; “*Ritüeli düzenleyenler mitik hadiseleri canlandırırlar, yani mit, icra olunan dramatik oyunun kaynağı gibi düşünülür.*” (Bayat, 2010: 14) savlarına yer verir ve oyun unsuruna dikkat çeker.

Yukarıdaki verilerden hareketle kökleri insanlık tarihi kadar eski olan mit ve bu mitler etrafında oluşmuş ritüeller halk kültürünün atan kalbidir denilebilir. Bu nedenle de kültürün özünü oluşturduğu gibi devamlılığını da sağlar. Ritüellerin iletişim ortamlarında gerçekleşmesi ve bu ortamlarda değer kazanması kültürün oluşumuna kaynaklık etmesini de sağlamıştır. Mit ve ritüellerin toplumdaki farklılık göstermesi bir yana cinsiyetler arasında da farklı uygulamaları bulunmaktadır. Bu durum da aynı kültür dairesi içerisinde olmakla birlikte cinsiyete dayalı ritüellerden dolayı erkek ve kadın kimliğinin belirleyici bir takım unsurlarının toplumun ihtiyaçlarından dolayı farklılık gösterdiğini ortaya koymaktadır.

Bu nedenle kültürlenme ve kültürlenmenin cinsiyetlerle ilgili yönlerine değinmek kadın kimliğinin oluşumunda halk oyunlarının rolünü tespit etmede yardımcı olacaktır.

4.3.2. Kültürlenme, Oyun ve Cinsiyet İlişkisi

Kültür en kısa şekli ile toplum hayatındaki uygulamalar ve anlamlar bütünü olarak tanımlanabilir. Toplumların devamlılığı üyelerinin ortak anlamlar bütününde buluşmaları veya genel bir ifade ile “kültürlenmeleri” ile mümkün olmaktadır. Bu nedenle her toplum gelecek kuşaklara kültürü aktarmaya büyük özen ve çaba gösterir.

Demir, kültürün; *“toplumdaki ikilikler arasındaki basit ilişkiler değil, toplum hayatının her bir unsurunun içindeki anlamlar arası ilişkiler bütünü”* olduğunu belirttiğinden sonra, kültürü şu şekilde tanımlamıştır:

“Kültür: fiziki dünyanın bir temsilidir; dilin inşa ettiği anlam evreni içinde, yerkürenin dünyaya dönüşmesidir. Kültür; hikâyelerde, mitlerde, masallarda, teorilerde, atasözlerinde, sanat eserlerinde, ritüellerde dile getirilerek fiziki gerçekliğe anlam verme tarzıdır” (Demir, 2013, 15-16).

Burada kültürün tanımlamalarından çok, üzerinde durulması gereken noktalar kültür ve kültürlenmenin özellikleri ve işlevleridir. Bu işlevler arasında kültürlenmenin cinsel kimlik oluşumu üzerine etkilerini tespit etmeye çalışmaktır.

Haviland ve Prins kültürlenmeyi şu şekilde açıklarlar:

“Bir kültürün bir kuşaktan diğerine aktarılması ve bu sayede toplumun birer üyesi haline gelmesi sürecidir. Kültürlenme, doğumdan kısa bir süre sonra, kişinin kendi bilincine varmasıyla (kişinin zamanda ve mekânda bir nesne olarak kendini algılama ve kendi eylemlerini yargılama yetisi) başlar (Haviland, Prins vd., 2008: 264).

Bu bağlamda Zıllıoğlu, kültürün önemli bir boyutunun insan yaşamının örgütlenme biçimini oluşturmak olduğunu belirtir ve kültürlenme noktasında şunları kaydeder:

“İnsan başta beslenme, barınma ve neslin sürekliliğini sağlama gibi temel gereksinimlerini karşılamak için geliştirdiği teknoloji ile yalnız doğayı etkilemek ve değiştirmekle kalmamış, kendisini de tüm etkinliklere yön veren inançlar, değerler, davranış kuralları, geleneklerle oluşturduğu bir düzen içinde üretmeye başlamıştır. Başka deyişle, insanoğlu varlığını sürdürme çabasını kalıtsal ya da rastlantısal ve keyfi ilişkilerle geçekleştirmemiş; bunu belli kurallara, anlamlandırarak belirlediği değerlere göre biçimlemiş, örgütlemiş ve bireysel yaşamın süresini aşan bir yaşam ve gelecek anlayışı içinde gelenekselleştirmiştir. Böylece, kültürel yaşamın her alanında insanın etkinliklerini ve ilişkilerini belirleyen davranış kuralları, kalıpları, değerler ve bunlarla ilgili simgelerle, maddi öğelerden oluşan toplumsal/kültürel kurumlar oluşmuştur.” (Zıllıoğlu, 2010: 53).

Bu açıdan değerlendirildiğinde toplumun kurucu ve hayati unsurları olan mit ve ritüelleri en iyi şekilde muhafaza etmiş olan halk oyunları, aslında toplumsal

bir kurumdur. Bir kurum olarak halk oyunları geleneğin ve bu toplumsal kurumun en önemli taşıyıcısı ve temsilcilerinden biridir.

Konuya iletişim boyutunu da ekleyerek Zıllıoğlu;

“İnsanın geliştirdiği iletişim (dil) ile kültürel yaşam arasında karşılıklı bir ilişki vardır; iletişim kültürün hem önkoşulu hem de sonucudur. Bu ilişkiyi kavramak için kültürün iki temel boyutu üzerinde durulabilir: 1-yaratma, 2-örgütlenme ve aktarma. Genelde gereksinimlerden kaynaklanan yaratma, düşünerek ve tasarlayarak yapma eyleminin sonucudur. En basit bir araçtan en yetkin bir sanat yapıtına kadar insan ürünü olan her şey düşünme ve tasarlama sürecinin sonucunda gerçekleştirilirler” (Zıllıoğlu, 2010: 52)

yargısında bulunur. Daha önceki bölümde mit ve ritüellerin yaratma ve örgütlenmenin toplum açısından en hayati unsurları olduğu göz önünde bulundurulursa Zıllıoğlu'nun ifade etmiş olduğu “aktarma”nın halk ürünlerinin ve özelde halk oyunlarının işlevleri arasında yer alan temel unsur olduğu noktasında birleşilir. Halk oyunları kaynak ve alıcı arasında görselliği ve evrensel bir dil olan müziği, estetik ve ritmi içermesi bakımından “aktarma”nın en önemli aracıdır.

Halk oyunlarının her toplumda kültür aktarımında önemli bir role sahip olduğu ile ilgili pekçok çalışma yer almaktadır. Bu durumu Öztürkmen, Simon Boronner'den aktarmalar yaparak, Türkiye'nin milletleşme sürecinde folklor / halk oyunlarına eğilen tek ülke olmadığını belirttikten sonra durumu şu şekilde açıklamıştır:

“Her şeyden önce, folklorun bağımsız bir disiplin olarak ortaya çıkışı milli-devlet kavramından bağımsız değil. Değişik ülkelerin folklor tarihçelerinin de gösterdiği gibi, çoğu kez 19. yüzyıl sonunda yeniden şekillenen dünya rejimlerinin resmi söylem kurgulamalarında başvurdukları ilk kaynak çoğu zaman folklor olmuştur.” (Öztürkmen, 2015: 19-20).

Bu açıklamalardan açıkça görüldüğü üzere folklor ve onun önemli bir parçası olan halk oyunları millet olma bilincinin oluşmasında ve devlet kurma ve onun devamlılığını sağlamada önemli bir yere sahiptir. Halk oyunları ve folklorun diğer unsurları toplumun bireyleri üzerinde hem genel olarak hem de cinsler, çocuklar, gençler, yaşlılar, çeşitli meslek grupları vb. gibi alt kategorilerde kültür unsurlarını ve ritüelleri işleyerek varlığını korur. Böylelikle toplumun bireylerinde bir davranış çevresi oluşturur.

Davranış çevresinin önemini Havıland ve arkadaşları;

“Kendi bilincine varmanın işlevsellik kazanması için bireyin davranış çevresi oluşturulmalıdır. İnsanın kendini çevreleyen nesnelere algılama ve onlara alışma biçimi, içinde yetiştiği kültürce şekillenir. Nesnelere alışmanın yanı sıra davranışsal çevre,

mekâna, zamana ve kurallara yönelim gibi öğeler de içerir.” (Haviland, Prins vd., 2008: 264).

şeklinde açıklar. Onların üzerinde durdukları davranış çevresi doğal olarak iletişim ortamıdır. Davranış çevresi oluşturma bakımından halk oyunları geleneğin de aktarımını sağladığı için önemli bir toplumsal alandır.

Bir yöre ya da bir bölge oyunları denildiğinde genel olarak müzik eşliğinde, geleneksel kıyafetler içinde, kalıplaşmış halde süre gelen ve “halk oyunu”, “folklor”, “halk dansları” gibi adlarla anılan oyunlar akla gelmektedir. Konularını genel olarak insan-tabiat, insan-hayvan, toplumsal ilişkiler ve üretim ilişkilerinin oluşturduğu halk oyunları geleneğin en canlı ve en dinamik aktarıcısıdır (Artun, 2005, 332).

Halk oyunları küçük büyük her toplumun günlük hayatında önemli bir yere sahiptir. Çünkü bu oyunlar dinsel törenlerden benlik duygusuna, sanat ve estetikten kültürün oluşmasına kadar geniş bir yelpazede etkindir (Artun, 2005: 334).

Erman Artun Türk halk oyunlarının özelliklerini şu şekilde tespit etmiştir:

- “1. Halk oyunları doğal ve içten geldiği gibi oynanır; zorlama ve yapaylık yoktur.
2. Türk halk oyunlarının bazılarında görülen sertlik aslında kıvraklık, hızlilik ve dinamiklik ile ilgilidir.
3. Oyunlarda hareket, ritim ve ezgi bir bütün halindedir. Bundan dolayı oyunlar canlı, heyecan verici ve etkileyicidir.
4. Oyuncu, duyarlılığını oyuna olduğu gibi katar.
5. Toplu halde oynanan oyunların müzikleri vokal ya da enstrümantaldir. Bazı oyunlar ise türkü eşliğinde oynanır. Türkü eşliğindeki oyunları çoğu kadın oyunlarıdır.” (Artun, 2005: 334)

Burada en dikkati çeken özelliklerin başında kadın oyunlarında türkülerin kullanılmasıdır. Bu durum cinsel kimliğin ortaya konmasında ve kültür unsurlarının aynı topluma dahil bireyler arasında cinsel farklılıklara göre uygulamalar olduğunu göstermesi açısından önemlidir. Aynı zamanda kimlik oluşumunda halk oyunlarının rolü üzerine dikkat çekmektedir. Bu nedenle kimlik, imaj ve genelde oyun özelde ise halk oyunları ilişkisine değinmek gerekmektedir.

4.3.3. Kimlik, İmaj ve Oyun İlişkisi

Sosyal bir varlık olan insanın toplum içerisinde saygın ve mutlu bir birey olarak var olabilmesi evrensel ve toplumsal değerler üzerinde oluşturabildiği kimlik ile mümkün olabilir.

Türkoğlu, kimlik edinimi sırasında bireyin kendi dışındaki kimseleri gözlemlediğini ve sorguladığını belirterek;

“Belli bir kimliğe sahip çıkan kişiler, kendilerinin diğerlerinden farklılıklarını vurgulamaya çalışırlar. Kimlik, kendilerinden farklı olanlarla yaptıkları çeşitli kuramsal savaşların “ikinci-el imgesi” durumdadır. Bu durumda belki “ben kimim?” sorusuna yanıt aramak yerine, “ötekiler kim?” sorusuna yanıt aramaya çalışırlar.” (Türkoğlu, 2010: 212).

yargısında bulunur ve “ötekiler”in kim? olduğunun belirlenmesinin önemli olduğuna dikkat çeker. Ötekilerin “ben”in dışındaki farklılıkları içerdiği için kimlik oluşumunda önemli bir yere sahip olduğunu da belirten Türkoğlu, “ötekiler” üzerinden farklılıkları görmenin önemini ise şu şekilde ifade eder:

“Farklılık; diğerleri bizim için önemli olduğu sürece söz konusudur. Bu önemin altında bir parça hayranlık da yatmaktadır ama biz genellikle bunu itiraf etmeyi zayıflık olarak kabul ederiz. Kendi yakın çevremiz bize zevk veriyorsa ve bu çevre içinde bulunan insanları “anladığımızı” düşünüyorsak onlar için bir şeyler yapmak isteriz. Bireysel ve topluluk içindeki yaşantımızı, sıradan deneyimlerimizi sınırlayan koşulları ortadan kaldırmaya yönelik bazı konuları gündeme alırız.” (Türkoğlu, 2010: 212-213).

Burada ifade edilen “sıradan deneyimler” halk oyunları bağlamında düşünüldüğünde izleyici karşısında yer almak, diğer bir ifade ile sahneye çıkmak gündelik hayatın dışında bir etkinlik yapmak olarak değerlendirilebilir. Bu açıdan halk oyunlarında oyuncuların her biri ekip arkadaşları ile birlikte gündelik hayattakinden başka bir kimliğe bürünmüş olurlar. Bu kimlik de giyim kuşamdan, figürlere cinsler arası farklılıkları ortaya koymanın da bir yoludur. Buna görünenin, yani gündelik hayatın dışında, farklı bir ben kimliğinin, imajının ortaya konması da denebilir.

Kimliği imge ile bir gören Türkoğlu, kişinin kendisini tanımlaya çalışırken bu imgeden yararlandığını da şu şekilde ifade eder:

“Ben” kendim”i tanımlamaya çalışırken, başkalarının bu “imgesel” kendim ile olan ilişkisini bulmaya yönelirim. Gündelik deneyimler kimlik imgesinin oluşmasında önemlidir ama çoğu zaman insanlar sıradan hallerinin dışına çıkmak için hayali / imgesel kimlikler uydururlar.” (Türkoğlu, 2010: 213).

Yukarıda bahsedilen “hayali imgesel kimlikler”in sinema, tiyatro, pandomim, meddahlık vb. görsel ve işitsel sahneler ile halk oyunlarındaki oyuncular tarafından yaşandığı rahatlıkla söylenebilir. Bu noktada izleyicinin de oyuncular ile empati kurarak bu kimliğe büründüğünü söylemek yanlış olmaz. Çünkü pek çok kişi beğendiği, sevdiği oyuncunun hareket ve mimiklerinden giyim tarzına, kılık ve kıyafetinden kullandığı sözcüklere pek çok kimlik ve imaj unsurunu taklit eder.

Bu taklit etmenin *benin* dışında *öteki*'nin varlığını kabul etmek olduğunu

Türkoğlu şu şekilde açıklamaktadır:

“İçinde yaşadığımız gündelik gerçekliklerde kendi varlığımızın sesini duyurabilmek için kimlikler kullanmaya gerek duyarız. Türk imajı, Türk kimliği gibi tanımlamalardan söz edilirken diğer ulus-kimliklerine karşı bir meydan okumanın var olduğunu görüyoruz. Öteki'ne kendi kimliğimizi göstermeye çalışıyorsak eğer, onun (ister imgesel ister gerçek) kimliğini kabul ediyor, tanıyoruz demektir.” (Türkoğlu, 2010: 214).

Kısaca söylemek gerekirse ben ve öteki arasında ayrılmaz bir bağ vardır. Bu bağ kimlik edinimi ve imaj oluşturmak için büyük öneme sahiptir. Bunu başaramayan kimseler sağlıklı bir birey olmaktan uzaklaşırlar. Gündelik hayatın dışına çıkmak da kimlik ediniminde önemli bir role sahiptir. Bu noktada halk oyunları oyuncuya büyük bir fırsat sunmaktadır. Genel olarak oyunlarda özelde de halk oyunlarında kimlik edinimi doğal olarak cinsel kimlikleri de ön plana çıkardığı için gündelik hayatın dışına çıkmak isteyen bireyler için önemli bir uğraşı olmaktadır.

Kişisel imajda jest ve mimikler yanında dış görünüşün de önemli olduğunu burada belirtmek gerekir. Dış görünüşün en öne çıkan unsuru ise giyimdir. Halk oyunlarında mit ve ritüellerin izlerini taşımakla birlikte gündelik giysilerin dışında giysiler olan ve otantizmi yaşatan yöresel ve geleneksel giysiler de bu bakımdan önemlidir. Bu nedenle giyim ve kimlik ilişkisine de kısaca değinmek konumuz açısından faydalı olacaktır.

4.3.4. Giyim, Kimlik ve Halk Oyunları İlişkisi

Giyim görsellik açısından olduğu kadar cinsiyet açısından da önemli bir unsurdur. Kadın ve erkekler farklı giysiler giyerler. Benzer giysiler, örneğin pantolon ve gömlekler bulunmaktadır; fakat bunların da düğme ve ilikleri farklı yönlerde olmakla birlikte desen ve renkleri de genel olarak farklıdır. Bu nedenle kimliğin oluşması ve gösterimi noktasında giyim önemli bir yer tutar.

Giyimi Enninger, “*insan vücudunu örten parçalar bütününden oluşan takım*” şeklinde tanımlamaktadır (Enninger, 1998). Fidan, fizyolojik ihtiyaçlardan doğan giyim ve giyim eşyalarının zamanla sosyokültürel işlevler yüklendiğini ve giyimin “yaş, cinsiyet, sosyal kimlik, ideolojik duruş, yaşam tarzı vb.” gibi açılardan kişi hakkındaki bilgiye dönük iletişimsel kodlamalar yapılmasını da ortaya koyduğunu belirtir. (Fidan, 2011: 96).

Giyim kültürel, yaş, cinsiyet grupları arasında farklılık göstermekle kalmaz meslek grupları arasında da farklılıklar gösterir. Örneğin, beyaz önlük doktorlarla

birlikte, sarı tulum ve yağmurluklar itfaiyeciler ile birlikte, haki ve kamuflaj renk ve desenleri askerlerle anılır.

Halk oyunlarında kadın ve erkek oyuncular yöreye has giysi ve takıları kullanır. Sıradan bir izleyici bile oyuncuların giyim kuşamlarındaki bu farklılıklar üzerinden halk oyunu ekiplerinin hangi yöreden geldikleri hakkında tahminde bulunabilir.

Halk oyunlarındaki giyim ve takıların “geleneksel giysi, yöresel giysi” olarak adlandırılması eksik ve yanlış bir adlandırmadır. Çünkü bu ifade insanlarda eskiden herkesin bu giyim ve takıları günlük hayatın bir parçası olarak kullandığını düşündürmektedir. Oysa bu giysi ve takılar geçmişte de törenlerde kullanılan özel giysilerdir. Bu giysilerin renk ve desenleri ile takıların hangi metalden ne tür bir madenden yapıldığı ve takılar üzerindeki desenler Türk mitolojisi ve ritüellerinin yansıtıldığı eşyalardır.

Halk oyunu giysilerinin özellikle törenlerde giyilmesi de toplumsal mesaj ve geleneğin genç kuşaklara aktarımında önemli bir rol oynamaktadır. Oyunların kendisi kadar giyim ve kuşam da bir disiplin ve özen gerektirmektedir. Bu nedenle halk oyunlarında kullanılan geleneksel tören giysileri cinsel kimliğin yanı sıra toplumun sahip olduğu dünya görüşünün de bir yansımasıdır.

Silifke Yöresi kadınlarının giydikleri geleneksel tören giysileri hakkında bilgi ve açıklamalar aşağıda Silifke Yöresi kadın oyunları ile ilgili başlık altında verilecektir.

4.4. Silifke Yöresi Oyunları

Halk oyunlarının yöreden yöreye değişiklik göstermesinde, başta coğrafi özellikler olmak üzere karşılaşılan ve komşu olunan farklı kültürlerin de etkisi büyüktür. Silifke yöresi kadın oyunlarının incelenmeye çalışıldığı bu bölüme çocuk oyunları ile başlanılmıştır. Çünkü çocuk oyunlarının başta sosyalleşme olmak üzere kimlik ediniminde çok önemli rolü vardır. Halk biliminde geçiş dönemlerinden biri olan çocukluk dönemi toplum üyelerinin kendini gerçekleştirme aşamasını en yoğun yaşadıkları devredir.

4.4.1. Silifke Yöresi Çocuk Oyunları

Oyun ve çocuk ikilisini ayrı düşünmek neredeyse imkânsızdır. Çocukların daha bebeklikten itibaren çingiraklar, müzik çalan aletler ile tanışmaları beşikte başlamaktadır.

Günümüzde çocuk odası hazırlanması bir görenek halini almıştır. Doğacak

bebeğin cinsiyeti doğumdan önce öğrenilebildiği için hazırlanacak çocuk odaları da cinsiyete göre düzenlenmektedir. Kız bebekler için penbe, erkek çocuklar için mavi renklerin kullanımı evrensel bir nitelik kazanmıştır. Bu renkler bebek giysilerinden oyuncaklarına kadar, biberonlardan yemek kâselerine kadar hemen her eşyayı kuşatmış durumdadır. Adlar bir yana bırakılacak olursa ilk cinsel farkındalık ve cinsel kimlik edinimi bebeklik aşamasında kazandırılıyor demek yanlış olmaz.

Çocukların oyuncaklar ile tanışması ve onları kullanımı en başta nesnelere ile tanışmalarını sağlamaktadır. Bu oyuncaklar bebek ve dünya arasında ilk köprülerden biri olarak da düşünülebilir. Oyuncaklar ve oyun aracılığı ile çocuğun sosyalleşmesine ilk adım atılmış olmaktadır.

Çocuk oyunları ve onun çocuklar için önemi hakkında Yavuzer;

“Yetişkinlerin öğretemeyeceği birçok davranışı oyunlar aracılığı ile çocuğun öğrendiği bir gerçektir. Çocuğun eğlendiği, haz aldığı, eğlenceli zaman geçirdiği oyun, onun yaparak, yaşayarak, deneyerek öğrenmesine de fırsat sağlar... Çocuk oyun içinde toplumu ve ailesini yaşar ve yaşatır. Oyun çocuğun zihinsel, bedensel, duygusal ve sosyal gelişimini büyük ölçüde etkiler.” (Yavuzer, 1996: 191).

yargısında bulunmuştur. Bu noktada Oktay daha geniş bir değerlendirmede bulunur.

Oktay’ın değerlendirmesi şöyledir:

“Oyun sayesinde çocuk yaşadığı dünyayı ve çevresindeki insanları tanır ve anlar. Kendini tanır, sınırlarını bilir ve deneme fırsatları bulur. Düşünür ve deneyim kazanır. Sosyalleşir. İnsanlar arasındaki ilişkileri öğrenir. Paylaşmayı, arakadaşlarının isteklerini kabul etmeyi veya onlara kendi isteklerini en kolay şekilde nasıl kabul ettirebileceğini yaşadığı çatışmalarla öğrenir. Çeşitli fikirleri geliştirmeyi, bunları uygun bir şekilde ifade edilmeyi öğrenir. Duygularını ifade edebilir. Fikirlerini geliştirdiği gibi, iç itilimlerini de geliştirir, saldırgan davranışlarda bulunarak saldırganlık duygularını kimseye zarar vermeksizin ifade etmeyi öğrenir. Endişelerini kontrol altına alır. Zaman zaman içine düştüğü çaresizlik duygularından, korkularından kurtulur. Suçluluk duygusundan kaynaklanan faaliyet ve düşüncelerini açığa çıkarır. Deneyimlerini geliştirir, öğrendiklerini pekiştirir. Yaşatları ile birlikte olmanın zevkini tadarken bir yandan da öbür çocuklarla oyun oynamak istiyorsa onlarla geçinmenin yollarını keşfetmesi gerektiğini öğrenir.” (Oktay, 2002: 155).

Bu değerlendirme aslında oyunun çocuğun genelde insan türünün özelde de toplumun bir üyesi olmasının zorunlu yolu olarak değerlendirilebilir. En kısa ifadesi ile çocuklar oyun üzerinden kimlik bulurlar ve insan türüne dahil olurlar da denebilir. Yukarıda değenildiği gibi çocuğun toplumun bir üyesi şeklinde yetiştirilmesi yani kültür aktarımı için de çocuk oyunları önemli bir işleve sahiptir.

Türkiyede çocuk oyunları üzerine çalışmalar yapan Nebi Özdemir, çocuk

oyunları üzerinden kültür aktarımı hakkında;

“Belirli bir geleneğin yaratması ve taşıyıcısı olan çocuk oyunu, aynı zamanda iletişimin kültürel biçimlerinden biridir. Bu kültürel iletişim ortamında, sözlü ve sözsüz iletişim söz konusudur. Bu nedenle çocuk oyunları donmuş ve belirli bir dönemin kalıntısı olan ürünler değil; canlı, zamana ve mekâna göre sürekli değişen ve gelişen yaratmalardır. Bu iletişim ortamında kültürel birikim tanınır, denenir ve benimsenir.” (Özdemir, 2006: 453).

şeklinde değerlendirmede bulunarak çocuk oyunlarının kültür aktarımında iletişimin özel bir şekli olduğuna dikkat çekmiştir.

Şimşek de, çocuk oyunlarının işlevlerini şu şekilde belirtmektedir:

“Oyun oynama ihtiyacı, çocuk büyüdükçe biçim değiştirerek sürer. Oyun; öğrenme, yaratma, deneyim kazanma, iletişim kurma ve yetişkinliğe hazırlanma aracıdır. Oyun sırasında çocuk pek çok şeyi kendi kendine deneyerek öğrenir. Çocuğu geleceğe hazırlayan bir etkinlik olarak oyun, çocukların neşe kaynağı olma, yaratıcılığı geliştirme, başarıyı tanıma fırsatı verme gibi vasıflar kazanmasına ve sosyal hayata hazır hale gelmesine yardımcı olur.” (Şimşek, 2005: 175).

Oyun ve çocuk oyunları ile ilgili yukarıda yer alan bu tanım ve açıklamalar oyunların çocuklar için olduğu kadar toplum için de önemli olduğunu göstermektedir. Çocuklar sosyal ve cinsel kimlik edinimlerini ve ilerideki yaşamlarının bir modelini oyunlar üzerinden öğrenmektedirler. Bir bakıma ileri yaşlardaki yaşamlarının provasını yapmaktadırlar denebilir.

4.4.1.1. Silifke Yöresi’nde Kız Çocuklarının Oynadığı Çocuk Oyunları

Silifke Yöresi’nde kız çocukları arasında oynanan oyunlar aslında dünyada ve Türkiye’de oynanan oyunlardan çok da farklı değildir. Bu bölümde Silifke Yöresi’nde kız çocukları tarafından oynanan oyunların öne çıkanları ele alınarak, gözlemlerimiz sonucunda bu oyunların çocuklukta cinsel kimliğin kazanımı ile ilgili noktaları üzerine bir değerlendirilmeye gidilecektir.

Çocuk oyunları ile ilgili önemli bir nokta aslında çoğu çocuk oyunlarının kız ve erkek karışık oynandığıdır. Bu nedenle her ne kadar kız çocuklarının oynadığı oyunlar şeklinde başlık atılmışsa da kız-erkek karışık oynanan oyunlar da yalnız kızlar tarafından oynanan oyunlardan sonra ayrı bir başlık altında ele alınmıştır. Oyun ve cinsel kimlik edinimi ile ilgili değerlendirme de bu başlıktan sonra yapılmıştır. Aşağıya, çalışma oyunlarının tanıtılması olmadığı için çalışma konumuzun örnekleme açısından yörede oynanan oyunların bazıları alınmıştır.

Oyunların sınıflandırılmasında genel olarak kullanılan ölçütlerden birinin de oyuncuların cinsiyeti olduğunu burada belirtmek de gereklidir. Tokuz, cinsiyet

ayrımının bazı oyunlar dışında çocuklar açısından pek önemli olmadığını, bu konunun daha çok araştırmacıları ve aileleri ilgilendirdiğini belirtir ve oyuncuların sosyal ve kültürel seviyelerinin oyunlarda cinsiyetleri belirleyen önemli ölçüler olduğuna değinir (Tokuz, 2011: 61). Bu çalışmada da Silifke Yöresinde yalnız kız çocukları tarafından oynanan kimi oyunlar örnek olarak verildikten sonra kız erkek karışık oynanan oyunlarından da bazıları örnek olarak verilmiştir.

Silifke yöresinde kız çocukları tarafından oynanan çocuk oyunlarının öne çıkanları şunlardır:

4.4.1.1.1. Seksek

Oyunun adı: Oyun adını çizgilerle belirlenmiş alanda oyuncuların tek ayak üzerinde sekerek hareket etmesinden alır.

Oyuncular (Cinsiyeti, Yaşı, Sayısı): Genelde yaşları 6-12 aralığında olan kız çocuklarının oynadıkları bir oyundur. Belirli bir oyuncu sayısı yoktur, oyuncular sıra ile oynarlar.

Oyun alanı: Oyun ev dışında genelde okul bahçesi, evlerin önündeki kaldırımlar hatta araç trafiğinin yoğun olmadığı sokakların ortasına yere kare ya da dikdörtgenler çizilerek oynanır. Zemin toprak, asfalt ya da beton olabilir. Oyun çizilen oyun sahasında oynanır.

Oyun araçları: Her oyuncuya ait yassı, el büyüklüğünde bir taş, çizgileri çizmek için tebeşir, kiremit parçası veya toprak zeminde ise çubuk.

Oyun rolünün dağıtımı: Oyuna başlayacak olan oyun çizgisinde durarak atış yapar, taşı en uzağa, iki çizginin arasına atanlar başlarlar. Bazen sayışılır veya tekerleme ile oyuncu sırası belirlenir.

Oyun hareketi: Tek ayak üzerinde sekmek ve oyun aracı olan taşı ayakla dikdörtgen ve kare şekiller arasında hareket ettirmek.

Oyun Kuralları: Bu oyunda çocuklar ellerine geçirdikleri tebeşir, kömür ya da kiremit parçacıklarıyla genelde okul bahçesi, evlerin önündeki kaldırımlar hatta araç trafiğinin yoğun olmadığı sokakların ortasına yere kare ya da dikdörtgenler çizerler. Bu kare ve dikdörtgenlerin içerisine çeşitli rakamlar ritmik şekilde yazılır. Oyuncular ellerindeki yassı taşı numaralandırılmış kare ya da dikdörtgen alanlara isabet ettirmeye çalışırlar. Bu işlem numaraların sırasını takip ederek son numaraya ulaşılan kadar tekrarlanır. Oyuncu, bu işlemi tekrarlarlarken tek ayağı üzerinde sekerek ve belirlenmiş olan alanların dışına çıkmadan gerçekleştirmelidir. Oyunu, ilk

numaradan itibaren son numaraya kadar hatasız ve en kısa sürede bitiren oyuncu birinci olur (K7, K8, K9, K10).

Oyun zamanı ve süresi: Belirli bir zamanı yoktur, her zaman oynanabilen bir oyundur. Usananan kadar oynanır.

Ceza ve Ödül: Oyundan çıkmak, hatasız olarak oyunu en kısa sürede tamamlayan galip sayılır.

Fot.1: Seksek oynayan çocuklar



4.4.1.1.2. İp Atlama

Oyunun adı: Oyun adını oyun aracı olan ipten ve oyundaki hareketten alır.

Oyuncular (Cinsiyeti, Yaşı, Sayısı): Genelde kız çocukları tarafından oynanmasına rağmen erkek çocukları da oynayabilir. Tek kişi ile de oynanabilen oyunlardandır.

Oyun alanı: Açık alan, bahçe, sokak, kır.

Oyun araçları ve oyun araçlarının hazırlanması: Kalın, en az 3-4 metre uzunlukta bir ip. Çift katlı iple atlanacak ise aynı uzunlukta iki adet ip. Tek başına atlanılıyor ise ip oyuncunun boyuna uygun olur.

Oyun rolünün dağıtımı: Tekerleme ile ipi kimlerin tutacağı, sırayla kimlerin atlayacağı belirlenir.

Oyun hareketi: Atlamak, tek veya çift ayak ile ipe takılmadan sekmek.

Oyun kuralları ve oynama şekli: Yörede kız çocukları arasında çok sık oynanan oyunlardan biri de ip atlamadır. Bu oyun da müsait olan hemen her alanda oynanır. İp atlama tek başına da oynanabilen bir oyun olduğu gibi kimi ip atlama oyunları birden fazla (iki ya da üç kişiyle) hatta takımlar halinde de oynanabilir. İp atlama

oyununun oyuncu sayısının ve ipin türüne göre pek çok oynama şekli vardır. Tek başına ip atlamak isteyen kişi boyuna uygun uzunca bir ip alır; bunu iki eliyle uçlarından tutar, döndükçe bir halka oluşturacak biçimde ipi çevirerek başının üzerinden ve zıplayarak ayaklarının altından geçirir.

Oyuncu sayısı çoksa, genelde, iki çocuk uygun uzunlukta ve kalınlıkta bir ipin iki ucundan tutar. İp çevrilirken öbür çocuklar sırayla zıplayarak ip atlarlar. Bu sırada ipin düzgün çevrilmesi ve her çevrilisinde yere değdirilmesi gerekir. İp, atlayanın ayağına takılırsa oyuncu yanar. Bir başka biçimi ise, iki çocuğun yüz yüze ip atlamasıdır. Bu oyunda oyuna has tekerlemeleri ipe takılmadan ve adım hatası yapmadan veya belirlenen sayıdaki sıçramayı hatasız bir şekilde en kısa sürede tamamlayan kişi ya da takımlar birinciliği kazanır (K7, K8, K9, K10).

Oyun zamanı ve süresi: Her zaman, usanincaya, yoruluncaya kadar oynanır.

Ceza ve Ödül: İpe takılanlar elenir; ipe takılmadan önceden belirlenen sayıya ulaşan oyuncu ya da oyuncular galip sayılır.

Fot.2: İp atlayan çocuklar



Fot.3: İp oyunu oynayan çocuklar



4.4.1.1.3. Beştaş

Oyunun adı: Oyun adını oyun aracı olan beş adet taştan almaktadır.

Oyuncular (Cinsiyeti, Yaşı, Sayısı): Yaşları genelde 6-15 arasında olan kız çocuklarınca oynanır.

Oyun alanı: Açık ya da kapalı alanda, evde, bahçede, sokakta, okul bahçelerinde veya kırdan oynanabilir.

Oyun araçları: Oyun aracı beş tane fındık büyüklüğünde küçük, yuvarlak taştır.

Oyun rolünün dağıtımı: Oyuna başlama sırası, oyunculardan birinin sağ ya da sol elinde bir taş saklaması ve taşın hangi elde olduğunun rakibi tarafından bilinmesi ya da bilinmemesi yoluyla belirlendiği gibi tekerleme / sayışmaca yoluyla da belirlenebilir.

Oyun hareketi: Atma- tutma/ hedefe yönelik oyun.

Oyun kuralları ve oynama şekli: Bu oyunlarda yalnızca kız çocukları oyuncu olarak bulunabilir. Bunun önemli bir özelliği fazla kas gücüne ihtiyaç duyulmaması olabilir. Beş taş oyununda fındık büyüklüğünde beş adet yuvarlak taş toplanır. Bu taşlar çeşitli el hareketleri ile bazen yere hiç taş düşürmeden bazen de bir elde bir taş sabit kalacak şekilde diğer dört taşı yerden sırayla avuç içerisinde toplamak şeklinde devam eder (K7, K8, K9, K10).

Erkekler genelde kas gücüne dayalı ve çok hızlı olmayı gerektiren (uzun eşek, birdir bir, kale yıkmaca vb.) oyunları oynamaktadırlar. Görüldüğü üzere oyunların sınıflandırılmasında da cinsiyete dayalı özellikler ön plana çıkmaktadır.

Oyun zamanı ve süresi: Önceden belirlenen sayıya ulaşıncaya kadar devam eder.

Ceza ve Ödül: Belirlenen herhangi bir ceza olabilir. Örneğin kaybedenin bir eşyası saklanır ve bulması istenir. Taşları hatasız olarak dağıtıp toplayan kişi galip sayılır.

Fot.4: Beştaş oynayan çocuklar



4.4.1.2. Kız-Erkek Karışık Oynanan Oyunlar

4.4.1.2.1. Körebe

Oyunun adı: Oyun adını ebe olan kişinin gözlerinin bağlanmasından almaktadır.

Oyuncular (Cinsiyeti, Yaşı, Sayısı): Kız erkek birlikte veya ayrı olarak 7- 12 yaş arasında çocukların oynadıkları oyunlardandır. Oyuncu sayısında bir sınır olmamakla birlikte genelde en az 5-6 kişi ile oynanmaktadır.

Oyun alanı: Açık veya kapalı alan olabilir.

Oyun araçları: Ebenin gözlerini bağlamada kullanılacak olan bir mendil, tülbent ya da temiz bir bez parçası.

Oyun rolünün dağıtımı: Genelde tekerleme ile bir ebe seçilir. Bazen oyuncular arasında ilk ebelik için gönüllü biri de çıkabilir.

Oyun kuralları ve oynama şekli: Gözü bağlı ebenin etrafında çocuklar garip sesler çıkartarak ve ebeye sataşarak ebeden çok uzaklaşmadan, ebenin etrafında koşuştururlar. Ebe ise koşuşturan bu çocuklardan birini yakalarsa ebeliği son bulur. Yeni ebe yakalanan kişi olur. Bu oyun çocukların yorulmalarına ve oyundan sıkılmalarına kadar devam eder. Oyunun sonunda hiç ebelik yapmayan yani yakalanmayan çocuk ya da çocuklar oyunun galibi olur (K7, K8, K9).

Oyun zamanı ve süresi: Usanıncaya kadar oynanır.

Ceza ve Ödül: Ebe olmak veya ebelikten kurtulmak, Hiç ebe olmayan kişi en başarılı oyuncu sayılır.

4.4.1.2.2. Köşe Kapmaca

Oyunun adı: Oyun adını oyun alanı olarak belirlenmiş köşelerden alır.

Oyuncular (Cinsiyeti, Yaşı, Sayısı): Kız erkek birlikte oynanabilir.

Çocukların yaşları genelde 7-15 arasındadır. Oyun genelde en az beş kişi ile oynanır ancak geniş alanda daha çok oyuncu ile oynanabilmektedir.

Oyun alanı: Genelde açık alanda oynanır. Kapalı alanda evde; odada, bahçede de oynanabilir. Önemli olan köşe olarak belirlenebilecek mekânların olmasıdır. Kişi sayısına göre tutulacak köşeler belirlenir. Bu köşeler binaların kapıları, iki veya ikiden fazla ağaç, ev içinde oynanıyorsa odanın köşeleri hatta köylerde traktör römorkları, kamyon kasalarının içi olabilir.

Oyun araçları: Oyun alanında köşe olarak kullanılacak en az dört yerin olması gerekir. Açık alanda oynanıyor ise ve yeteri kadar köşe yok ise köşe olarak ağaçlar, elektrik direkleri ve kapı girişleri vs. kullanılır.

Oyun rolünün dağıtımı: Tekerleme ya da kura yoluyla ebe belirlenir.

Oyun hareketi: Ebeyi şaşırtarak köşeleri değiştirebilmek.

Oyun kuralları ve oynama şekli: Oyun hemen hemen her yerde oynanır, özel bir araç gerece ihtiyaç yoktur. Bu oyunda da bir ebe bulunur. İlk ebenin belirlenmesinde tekerlemelere başvurulur. Oyunda ebe olan kişi ortaya geçer diğerleri belirlenmiş köşeleri tutarlar. Bu oyuncular köşeler arasında ebeye yakalanmadan gidip gelirler, bir birlerinin yerlerini alırlar. Bu sırada ebeyi şaşırtıcı çeşitli hareketlerde bulunurlar ve garip sesler çıkartırlar. Oyun bu şekilde sürerken ebenin görevi köşesini terk edenlerden birinin yerini kapmaktır. Bunun sonucunda köşesini kaptıran kişi yeni ebe olur. Oyun bu şekilde sürer. Hiç köşesini kaptırmayan, başka bir deyişle hiç ebe olmayan kişi ya da kişiler oyunun galibi olurlar (K7, K9).

Oyun zamanı ve süresi: Usanıncaya kadar oynanır.

Ceza ve Ödül: Oyunda ceza veya ödül köşenin kaybedilmesi veya kazanılmasıdır. Köşesini hiç kaybetmeyen oyuncu veya oyuncular galip sayılır.

4.4.1.2.3. Mendil Kapmaca

Oyunun adı: Oyun adını oyun aracı olan mendil ve mendili kapma şeklinde olan oyun hareketinden almaktadır.

Oyuncular (Cinsiyeti, Yaşı, Sayısı): Yaşları 6-12 arasında kız ve erkek çocuklar tarafından birlikte oynanabildiği gibi ayrı ayrı da oynanabilir. Oyuncu sayısında sınır yoktur ancak takımlar eşit sayıda oyuncudan oluşmalıdır.

Oyun alanı: Açık alan, okul bahçesi, sokak, kır olabilir.

Oyun araçları: Bir adet mendil

Oyun rolünün dağıtımı: Çocuklardan biri mendil tutmak üzere seçilir.

Seçim gönüllülük esasına göre olabildiği gibi sayışmaca yoluyla da gerçekleştirilir.

Oyun hareketi: Kaçma, kovalama, ebenin ya da hakemin tuttuğu mendilin kapılması ve hızla takıma dönülmesi

Oyun kuralları ve oynama şekli: Oyun genelde kalabalık gruplarca oynanır. Öncelikle eşit sayıda iki takım oluşturulur, ayrıca mendili tutacak ve hakemlik yapacak birer kişi seçilir. Bazen hakem olan kişi aynı zamanda mendili de tutar. Mendili tutan oyuncu her iki takıma da eşit bir mesafede duracak şekilde ayarlanır. Takımlar mendil tutan oyuncunun sağ ve sol tarafında, yaklaşık 10-15 metre kadar koşu mesafesinde yerlerini alırlar. Hakemin komutuyla ilk sırada bulunan her iki takım oyuncuları ortada mendili tutan oyuncuya koşarak gelirler ve mendili ilk alan ve rakip oyuncuya yakalanmadan takım arkadaşlarına ulaşan oyuncu rakibine ve dolayısıyla karşı takıma üstünlük sağlamış olur. Oyun, her iki takım oyuncularının da mendili almak ve rakibe yakalanmadan takımına dönmek şeklinde yarışmasıyla devam eder. Mendili en çok kapan takım yarışmanın galibi olur.

Oyun zamanı ve süresi: Tüm takım oyuncularının mendili kapmak için yarışması şeklinde usanana kadar devam eder.

Ceza ve Ödül: Karşı takıma esir olmak veya olmamak.

4.4.1.2.4. Sıcak Soğuk Oyunu

Oyunun adı: Oyun adını ebe olan kişiyi saklı eşyayı bulmak için söylenen sıcak-soğuk sözcüklerinden alır.

Oyuncular (Cinsiyeti, Yaşı, Sayısı): Kız erkek birlikte veya ayrı olarak 6- 12 yaş arasında çocukların oynadıkları oyunlardandır. Oyuncu sayısında bir sınır olmamakla birlikte genelde en az 5-6 kişi ile oynanmaktadır.

Oyun alanı: Açık veya kapalı alan olabilir.

Oyun araçları: Oyuna katılanların kalem, silgi, küpe vb. eşyaları.

Oyun rolünün dağıtımı: Genelde tekerleme ile bir ebe seçilir.

Oyun kuralları ve oynama şekli: Bu oyun da öncelikle bir ebe seçimi ile başlar.

Ebe seçilen bu oyuncu diğer çocuklarca bir yere saklanan kalem, yüzük, silgi vb. küçük bir nesneyi bulmakla görevlidir. Nesneyi saklayan oyuncular ebe nesneye yaklaşıncı ‘sıcak’ uzaklaşıncı ‘soğuk’ diye hep bir ağızdan bağışırlar. Bu bağışmalar ebe tarafından bir komut olarak algılanır. Sıcak sözcüğü ebenin nesneye yaklaştığını anlattığı için ebe sıcak sözcüğünün sıklakla söylendiği yerde nesnenin olduğunu tahmin eder ve sonunda da onu bulur. Oyun çeşitli oyuncuların ebe olmasıyla devam eder. Saklanmış olan nesneyi en kısa sürede bulan oyuncular galip sayılırlar (K7, K8, K9, K10).

Oyun zamanı ve süresi: Usanincaya kadar oynanır.

Ceza ve Ödül: Ebe olmak veya ebelikten kurtulmak. Saklı eşyayı en kısa sürede bulanlar iyi oyuncu sayılır.

4.4.1.2.5. Yağ Satarım

Oyunun adı: Oyun adını, oyun sırasında oyuncular tarafından söylenen maniden alır.

Oyuncular (Cinsiyeti, Yaşı, Sayısı): Yaşları 6-12 arasında kız ve erkek çocukların kalabalık gruplarla oynadıkları bir oyundur. Oyuncu sayısında sınır yoktur.

Oyun alanı: Açık alan, sokak, bahçe, okul bahçesi veya kır olabilir.

Oyun araçları ve oyun araçlarının hazırlanması: Mendil, havlu veya bez parçasıdır.

Oyun rolünün dağıtımı: Tekerleme veya kura ile ebe seçimi. Genelde sayışma yöntemi tercih edilir.

Oyun hareketi: Kaçma-Kovalama

Oyun kuralları ve oynama şekli: Kalabalık bir oyun ekibi ile oynanır. Bu oyun da bir ebe belirlenmesi ile başlar. Ebe belirlendikten sonra diğer oyuncular yüzleri bir birlerine dönük olmak kaydıyla yere oturmuş (çömelmiş) vaziyette halka oluştururlar. Oyun araç ve gereci olarak bir mendil kullanılır. Ebe mendilin bir ucundan tutarak eline alır ve mendili sallayarak halka halinde oturan kişilerin arkasında dairesel hareketlerle mani söyleyerek ve maninin ritmine göre koşar adımlarla döner. Bu oyunda söylenen mani şöyledir:

Yağ satarım, bal satarım,

Ustam öldü ben satarım,

Ustamın kürkü sarıdır,

Satsam 15 liradır.

Zam-bak, zum-bak,

Dön arkana iyi bak.

Bu maniyi söyleyip koşan ebe, mendili yerde oturan istediği bir kişinin arkasına bırakır. Arkasına mendil bırakılan kişinin mendilden haberi olana kadar ebe elinde mendili hala sallıyormuş gibi yaparak halkanın etrafında dolaşmaya devam eder. Arkasındaki mendili fark eden kişi ise mendili eline alır ve ebeyi kovalamaya başlar. Ebeyi yakalarsa eski ebe ebeliğine devam eder. Yakalayamayıp yerini ebeye kaptırırsa yeni ebe kendisi olmuş olur. Oyun bu şekilde devam eder genellikle oyuna katılan hemen herkesin arkasına mendil bırakılır. Bu nedenle de çoğu oyuncu ebe durumuna gelmiş olur. Genelde bir galibi pek olmaz.

Oyun zamanı ve süresi: Usanıncaya kadar oynanır.

Ceza ve Ödül: Ebe olmak, ebelikten kurtulmak.

4.4.1.2.6. Yakan top

Oyunun adı: Oyun adını oyun aracı ve hareketinden almaktadır. *Yakar top* da denir.

Oyuncular (Cinsiyeti, Yaşı, Sayısı): Kız erkek birlikte veya ayrı ayrı 8-15 yaşları arasında çocukların oynadıkları bir oyundur. Oyuncu sayısında sınırlama olmamakla birlikte takımlar eşit sayıda oyuncudan oluşmalıdır.

Oyun alanı: Genelde açık alanlardır.

Oyun araçları: Bir adet lastik top.

Oyun rolünün dağıtımı: Oyuncular her iki takımın oyuncu sayısının eşit olmak üzere iki gruba ayrılırlar. Bir de hakem belirlenir.

Oyun hareketi: Top ile rakip oyuncuyu vurma.

Oyun kuralları ve oynama şekli: Oyuncular iki gruba ayrılır. Oyuna hangi grubun başlayacağını belirlenmesi için genelde yazı tura atılır ya da tekerleme söylenir. Oyuna ilk başlayacak olan grup ortaya geçer. Diğer gruptakiler ise ikiye bölünerek ebe seçilmiş grubun önünde ve arkasında karşılıklı olarak yerlerini alırlar. Ellerindeki top ile ortadaki grubun üyelerini vurmaya çalışırlar. Bu oyunda önemli olan topun rakip oyuncular tarafından kapılmamasını sağlamaktır. Eğer rakip oyuncu topu yakalarsa artı bir can (bir tür puan) olmuş olur. Ortadaki grubun üyelerinin tamamının topu yakalamadan vurulması gerekir. Aksi halde ortadaki ekip oyuna devam eder. Ortadaki ekip bir kişiye düşünce bu kişinin 12 top atışından birinde vurulması gerekir. Eğer bu bir kişi vurulamaz ise oyunu takım halinde kazanmış olurlar ve tekrar ortaya geçerek oyuna yeniden başlarlar.

Oyun zamanı ve süresi: Belirlenen tur kadar oynanır.

Ceza ve Ödül: En fazla can toplayan oyuncu ve takımı galip sayılır.

4.4.1.2.7. İstop

Oyunun adı: Oyun adını, ebenin etrafta kaçan oyuncularını topla vurmaya istediği sırada durdurmak için söylediği 'istop' sözcüğünden almaktadır.

Oyuncular (Cinsiyeti, Yaşı, Sayısı): Yaşları 8-14 arasındaki çocuklar arasında kız erkek birlikte veya ayrı oynanabilen oyunlardandır.

Oyun alanı: Açık alanlar. Daha çok sokakta, boş arazilerde ve okul bahçelerinde oynanan oyundur.

Oyun araçları: Bir adet lastik top.

Oyun rolünün dağıtımı: Çocuklardan biri ebe olur.

Oyun hareketi: Atmak, oyuncuları vurmaya, atılan topu yakalamak.

Oyun kuralları ve oynama şekli: Bu oyunda da tekerleme ile bir ebe belirlenir. Top ebeye teslim edilir. Diğer oyuncular ebenin etrafında 3-5 metre uzaklıkta bir çember oluşturacak şekilde yerlerini alır. Ebe, gözüne kestirdiği oyuncunun adını söyleyerek topu havaya atar. Adı söylenen oyuncu top yere düşmeden topu yakalamalıdır. Eğer topu yakalayamaz ve top yere düşerse, oyuncu yine de topu eline alır ve 'istop' diye bağırır. Bu arada topun yere düşmesi ile sağa sola kaçan oyuncular 'istop' sözünü duyunca oldukları yerde kalırlar. Topu elinde tutan oyuncu elindeki top ile oyunculardan birini vurmaya, top atılan oyuncu ise topu tutmaya çalışır. Eğer topu tutamaz ise yeni ebe bu oyuncu; topu tutar ise yeni ebe topu atan oyuncu olur. Oyun, hemen her oyuncunun adı söylenip topu havada yakalaması şeklinde sürdürülür. Üç kez topu havada yakalayamayan ya da kendisine top atıldığında tutamayan oyuncunun bir eşyası diğer oyuncularca saklanır. Eşyası saklanan oyuncu, bu eşyayı bulmak zorundadır, yoksa oyundan atılır. Eşyası saklanan oyuncu, eşyasını ararken diğerleri 'sıcak-soğuk' komutları ile oyuncuyu yönlendirirler ve eşyasını bulmasına yardımcı olurlar. Adı söylendiğinde topu havada tutan ve top ile diğer oyunculardan birini vuran, kendisi ise hata yapmayan oyuncunun galip olması ile oyun sonlandırılır.

Oyun zamanı ve süresi: Oyuncuların hepsi vurulunca oyun biter.

Ceza ve Ödül: Oyunda kalmak veya çıkmak.

Yukarıda da belirtildiği gibi fazla kas gücü ile ev ve mahalleden uzaklaşmayı gerektirmeyen oyunlar kız çocukları tarafından oynanmaktadır. Bu

durum ev içi üretim tarzında da görüleceği gibi kadınların daha çok ev ve mahalle etrafında hayatlarını şekillendirdiklerini göstermektedir. Bu açıdan kadınların eve bağımlı hale getirildiği ya da eve hapsediği gibi düşünceler oluşabilir. Ancak duruma bu şekilde yaklaşmak insafsızlık olur. Çünkü kadının evden yani merkezden fazla ayrılmaması yuvanın yani evin kadın eline terkedilmesi ile ilgilidir. Bu kadın evde tek söz sahibidir demek değildir; ancak evin çekip çevireni ve bekçisinin kadın olduğunun geleneksel Türk aile yapısındaki işareti olduğunu düşündürmektedir.

Oyunların çoğunun kız-erkek karışık oynanması da göstermektedir ki; geleneksel Türk toplum hayatında cinsler arasında katı sınırlar bulunmamaktadır. Çocuk oyunlarının gelecek yaşantının bir provasını olduğu noktasından bakıldığında bu provanın kız ve erkek çocuklarının katılımı ile gerçekleşen pek çok oyunda kendini göstermesi bu düşünceleri vermektedir.

Burada, çocuk oyunlarındaki önemli bir ritüelin de ebe belirlemek için tekerlemeler kullanılması olduğunu da belirtmek gerekir. Türk halk kültürü açısından da önemli olan tekerlemeler çocuk oyunlarında sözlü formüllerin içerisinde önemli bir yere sahiptir. Tekerlemeler, vezin, kafiye, seci ve aliterasyonlardan faydalanarak hislerin, fikirlerin, hal ve hayallerin abartma, tuhafılık, zıtlık, benzetme, güldürü kısa tanım ve çağrışımlar yoluyla ifade edilmesi olarak tanımlanabilir. Tekerlemelerin konusuna ve kullanım yerlerine göre çocuk, masal, mektup, tören, dua, dilek, niyet, isim, fal, kanto, şifa, nazar ve oyun tekerlemeleri gibi çeşitli başlıklar altında değerlendirildikleri görülmektedir. (Duymaz, 2002: 25, Tokuz, 2011: 80).

4.4.2. Silifke Yöresi Kadınların Oynadığı Halk Oyunları

Halk oyunları, bir milletin kültürel zenginlikleri arasında önemli bir yere sahiptir. Oyunlar arasında da birinci sırayı almaktadır. Kültürün en önemli koruyucusu ve aktarıcısı olan dilden sonra, kültür aktarımında, halk oyunlarını ikinci sıraya koymak hiç de yanlış olmaz.

Halk oyununu Nurettin Albayrak; “Daha çok düğün ve bayram gibi eğlencelerde genel olarak birden çok kişiyle oynanan danslara verilen ad.” (Albayrak, 2010: 248) olarak tanımlar. Bu tanımın halk oyunlarının “folklor” ya da “halk dansları” olarak da adlandırılan oyun türünü kapsadığı görülmektedir.

Doğan Kaya; “Muhtelif eğlenceler (düğün, bayram, şenlik, festival vs.) vesilesiyle ezgi eşliğinde oynanan oyunlara verilen ad.” şeklinde halk oyunlarını tanımlar ve “folklor” sözcüğü ile karşılanmasının yanlış olduğunu belirtir (2014:

390).

İnsanlar duygu ve düşüncelerini dil ile anlatmaktan bazen çekinirler, bazen de anlatmak istemezler. Kimi zaman da duygu ve düşüncelerin anlatımında dil yetersiz kalır. Böyle durumlarda insanlar çok farklı duruşlar, hareketler, jestler ve mimiklerle duygu ve düşüncelerini anlatma yoluna giderler. Bu hareketlerin çoğunun toplumun diğer kişileri tarafından anlaşılıp, yorumlanabilmesi ya da çözülebilmesi ortak kültür kalıplarının oluşturulması, bunların kullanılıp geliştirilmesi, aktarılması ve sürdürülebilmesi ile mümkündür. Dilin yanısıra (hareketlerin adlandırılması ve oyun terimleri yine yalnızca dil ile sağlanır), müziğin de rol oynaması, belirlenmiş zaman aralıklarının ve ölçülerin kullanılması, değişik figürlerin oluşturulması, yaşanan kültür çevresinde bir oyun kavramının doğmasına ve bu oyunun o kültür ögelerine sahip bireylerce kolaylıkla anlaşılmasına yol açar (Gözaydın, 2002: 44).

İnsanların ortak yaşam alanlarında, hemen yanıbaşlarında doğal ortamlarında yaşayan hayvanların hareketlerinin ataları tarafından taklit edilmesi ile başlayan, sonraki kuşaklara da ataları tarafından aktarılan hareket ve uygulamalarla oyun ortaya konmuş ve devam ettirilmiştir. Zaman içerisinde bilgi, anlayış, ihtiyaçlar ve yorumlamalarla az çok değişerek, fakat sürekli gelişerek devam etmektedir. Ana özellikleri açısından oyun insanlık tarihi kadar eski ve bütün insanlığın malı, ortak mirasıdır (Gözaydın, 2002: 44).

İlk insanların oyunu günümüzdeki duygu yoğunluğu içerisinde oynadıklarını söylemek çok doğru bir yaklaşım olmaz. Onların daha çok, çoğu dinsel mitolojik inançlarını hareketlerle göstermeye çalıştıkları anlaşılmaktadır (Huizinga, 35; Gözaydın, 2002: 44). Doğanın taklit edilmesi, sevinç ve mutluluğun gösterilmesi, hastalıkların sağaltılması tedavisi için bilinmeyen güçlerle mücadele edilmesi, ölüm ve doğal afetlerde üzüntü ve acıların, sıkıntıların gösterilmesi vs. gibi nedenlerle, ilk insanların oyunu icad ettikleri ve bunları çevresine öğretip aktararak bir ortak değer yarattığı ve bunu sürdürdüğü oyun kavramına ayrılan bölümde geniş bir şekilde aktarılmıştı. Bunların dışında, insanın istekleri, ihtirasları, başarıları, çaresizliği, hayranlığı, beğenisi, kıskançlığı, dünya görüşü, insanla ve doğa ile ilişkisi estetik bir tarzda oyunla ortaya konmaktadır. Oyun estetiği, zamanın süzgecinden geçerek, yeni unsurları içine alarak, yeni yorum ve anlamlar kazanarak güçlenmiş, buna müzik ve özel giysilerin katılımıyla son noktaya ulaşarak duygularla birlikte göze ve kulağa da seslenir olmuştur (Özdemir, 2006: 452-453).

Kişilerin çevrelerindeki ortak kültür değerlerine sahip kimselere oyunlar

aracılığıyla verdikleri mesajlar ve kurdukları iletişim ağı, diğer insanlara da etki etmiştir. Bu nedenle de oyunlara katılan insanların sayısı artmış ve topluca oynanan oyunlar ortaya çıkmıştır. Bu oyunlar diğer çevrelere ve topluluklara da yayılmış, yeni çevre ve topluluğun dünyayı algılayışına göre az çok değişiklik göstererek yayılmıştır (Huizinga: 60-63).

Topluca sergilenen oyunların sosyal hareketliliği ve heyecanları, inançları ve dini uygulamaları, gündelik hayatın farklı yönlerini önemli ölçüde içinde barındırdığı görülmektedir. Bu oyunların zaman içerisinde, kim ya da kimler tarafından, nerede, ne zaman, nasıl, niçin yaratıldığı artık unutulmuş, hatta bu pek de merak edilmeyen bir durum haline gelmiştir. Sonuçta bu oyunlar herkese mal olmuş kısaca toplumun olmuştur. Halk biliminin üzerinde önemle durduğu “anonim olma” özelliği halk oyunlarında tam anlamıyla görülmektedir (Gözaydın, 2002: 45).

Yaşanılan coğrafya ve bu coğrafyaya bağlı olarak ortaya çıkan üretim tarzları ile sosyal hareketlilikler; gelişmişlik, az gelişmişlik ya da geri kalmışlık diğer kültür öğelerinin yanısıra (dil, düşünce, yemekler, giyim vs.) oyunların oluşumunda ve ortaya konmasında büyük bir etkidir. Örneğin, hemen her bölgede düğünler oyunların önemli bir kaynağı ve gösterim yeridir. Düğünler toplumda önemli bir sosyal olaydır ve halk biliminde “geçiş dönem”lerinden biridir. Düğünlerdeki kültür öğeleri geçmişten geleceğe oyun içindeki hareketleri, müziği, jest ve mimikleri, giysileri ve takıları etkileyerek getirmiştir. Hatta düğünlerin yemek kültürünü ve çeşitlerini de etkilediğine hemen her toplumda şahit olunmaktadır. Bazı yemeklerin düğünlerde misafirlere ikram edilmek üzere hazırlandığı bilinmektedir. Bunlar isimlerini de düğünle ilgili terimlerden almıştır: yüzük/yüksük çorbası, düğün pilavı, düğün aşısı vs., özellikle köy düğünlerinde oyunun doğuşundan günümüze kadar uzanan serüveninde birçok özelliğin atadan oğula, anadan kıza sağlam bir şekilde aktarıldığı görülmektedir. Bu yüzden de günümüzde şehirlerde yaşayan insanlar davul zurnalı ve geleneksel yemeklerin yapıldığı, geleneksel giysilerin giyildiği ve kına, ceyiz vs. gibi geleneksel uygulamaların yapıldığı düğünlere “köy düğünü” adını vermektedir.

Geleneksel düğünlerde (köy düğünleri de denilebilir) küçük çocukların seyrederek öğrenmeleri, büyüklerin hareket ve tavırlarını taklit etmeye başlamaları, söylenen türkü, mani ya da deyişleri (özellikle kafiyeli olanları) çok çabuk öğrenmeleri, müziğin ritmine alışmaları müziği, öğrenmeleri ve bunu kimi zaman ağız yoluyla ya da teneke vs. çalarak ortaya koymaya çalışmaları, kız ve erkek

çocukların oyun yoluyla kültürlenme ve geleneği öğrenme ile sosyal ve cinsel kimlik kazanımlarının da ilk yerleridir. Yine düğün evlerinde biraz daha büyük yaşlardaki / genç kızların kız evinde ya da oğlan evinde kız ve kadınlar arasında hizmet etmesi; genç delikanlıların da oğlan ya da kız evinde erkekler arasında hizmet etmesi bu kimlik ediniminin bir sonraki adımı olarak ortaya çıkmaktadır.

Geleneksel düğünlerde kız ve erkek çocukların çocukluktan gençliğe geçişteki ilk adımlarına da düğünlerde rastlamak mümkündür. Düğünlerde geniş izleyici kitlesi önünde ilk oyun figürlerinin, hareketlerin denenmesi, yavaş yavaş türkülere eşlik etmeye başlanması, gönüllü gönülsüz solo türkü vs. söylemeye girişilmesi (çoğu zaman da bu izleyici içinden kimselerin teşvik ve istekleri ile olur ve burada amaç gençlerin sosyalleşmesi ve medeni cesaret kazanmalarına yardımcı olmaktır.) kendini gerçekleştirmenin de önemli safhalarındandır ve düğünler bu safhaların önemli icra ortamlarını teşkil ederler (Gözaydın, 2002: 48).

Düğünlerde yetişkinlerin hem düğün töreni boyunca hem de oyunlarda ortaya koydukları davranışlar, eş dost, davetliler ve gençler ile kurdukları temaslar görerek öğrenme açısından önemlidir. Özellikle oyunlardaki hareketleri, rahatlama, dert ve sıkıntıları unutma, gerilim ve stresten uzaklaşma, özellikle akranları ile birlikte olma ve onlarla yakın temaslarda bulunma kişisel gelişim ve sosyalleşmenin önemli adımlarındandır. Akran gurupları ile bir arada olma ve bilgi paylaşımı, ortak ritüeller etrafında birleşme cinsel kimlik kazanımı ve gelişimi açısından önemli olduğu kadar, özgüven ve sosyalleşme açısından da önemlidir.

Halk oyunlarının vazgeçilmez bir parçası giysilerdir. Her bölgede, yörede olduğu gibi Silifke yöresinde de giysilerde coğrafyanın ve doğanın etkisi çok açık bir şekilde görülmektedir. Coğrafyasından dolayı doğanın zengin oluşumlarına sahip olan yöre ovasında, yaylasında, su kenarlarında vs. bitkinin ve rengin binbir tonuna sahiptir. Yöre insanı da bu zenginlikten istifade etmeyi bilmiş ve onu giysilerinde de göstermiştir. Başlığında cepkenine, gömleğinden şalvarına, mendilinden çorabına kadar her giysi parçasında çiçek, yaprak dal motiflerine ve renklerine yer vermiştir. Bir yanda sonsuzluğu ifade eden göğün ve denizin mavisi, diğer yandan ilkbahardan sonbahara kadar geçen sürede yeşil buğday, çimen rengi ve onlardan sarıya geçiş, ağaçların koyu yeşilini temsil eden renklerden yüksek Toros Dağları'nın kar beyazına kadar yörenin iklimine coğrafi özelliklerine göre çeşitlenen renklilik yörenin geleneksel giysilerinde yerini almıştır.

Fot.5-6-7-8. Silifke yöresi kadın giysisi



Silifke Yöresi oyunlarında hayvan figürlerinin, özellikle de evcil hayvanlardan keçi ve koyun figürlerinin önemli bir yeri vardır. Günümüzde daha çok dağlık kesimde, geçmişte ise hemen her yerde hayvancılık yöre insanı için önemli bir geçim uğraşı olmuştur. Avcılıkla birlikte yürütülen hayvancılık uğraşı sonucunda pek çok oyunlarda hayvan adlarının, taklitlerinin kullanıldığı ve hayvan-doğa, hayvan-insan ve hayvan-hayvan ilişkilerinin canlandırıldığı görülmektedir. Ördek, kınalı keklik, kuzu, keçi, kartal, güvercin, turna, tavuk vs. hayvan adlarını taşıyan oyunlar, halaylar ve değişik oyunlar yer almaktadır.

Silifke Yöresi 2/4 ya da 4/4'lük oynanan ve halk oyunlarında "Kaşık Ounu" olarak adlandırılan oyunlardır. Bu oyunlar aslında hem erkek hem de kadınların oynadığı oyunlar olarak görülmektedir. Yörede, Yörük/Türkmen Kültürünün bir özelliği olarak gündelik hayat müşterektir. Bu birlikteliğin oyunlara da yansıdığı görülmektedir. Karı-kocanın, kardeşlerin, birinci derece akrabaların gündelik işlerde ve haytın çeşitli alanlarında (doğum, düğün, ölüm, hasat vb.) birbirine yardım etmelerinden dolayı birliktelik hayatın hemen her alanı gibi oyunlara da yansımıştır. Ancak günümüzde birlikte oynanan oyunların eskiden kadınların bir tarafta erkeklerin diğer tarafta oynadıkları; erkeklerin oyunlarını kadınların, kadınların oyunlarını da erkeklerin görmedikleri, bir bakıma haremlik selemlik uygulandığı anlatılmaktadır (K1, K2,: 2016). Bu uygulamanın geleneksel düğünlerde aynı türküyeye, düğün alayının ortasına savan gererek kadınlar ve erkekler için ayrı mekenlar oluşturularak gerçekleştirildiği aktarılmaktadır (K1, K2: 2016). Kadınlar kendi aralarında oynanan oyunlarda kendilerini daha rahat ifade ettiklerini söylemektedirler. Bu uygulamanın önemli bir noktası da düğünlerde ve kadın ortamlarında "kız beğenme"nin daha kolay olması olmuştur (K3, K4: 2016).

Mersin-Silifke Yöresi, 'Kaşık Oyunları Yöresi' olarak adlandırılan yöreler içerisinde yer alır. Bunun nedeni oyunların genelinde tahta kaşıkların kullanılmasıdır. Oyunlar genelde kadın-erkek birlikte oynanır. Oyunlar çoğu zaman yöre insanının konar-göçer hayatını, günlük hayatlarını ve bunun içerisinde üretime dayalı ev içi üretim faaliyetlerini, hasat zamanını, hayvancılık vb. uğraşlarını, duygu ve düşüncelerini anlatmaktadır. Bu oyunların önemli bir özelliği türkülerinin olmasıdır. Bu türküler yukarıda bahsedilen konuları içerir. Kısacası kaşık oyunlarında söylenen türküler aynı zamanda oyunların hikâyesini oluşturur (K1: 2016). Bu oyunlara eşlik eden müzik aletleri: keman, kabak kemane, klarnet, kaval, bağlama, cura, cümbüş, davul darbuka, def, zilli def, çalpara ve kaşık.

Yörede kaşıkla ya da kaşiksız yalnız kadınların oynadığı oyunlar şunlardır: Kızlar Zeybeği, İnce Çayır, Kına Havası, Gelin Okşamasi, Silifke Çiftetellisi. Kına havası ve Gelin Okşamasi kına oyunlarından. Silifke Çiftetellisi ise erkekler tarafından da oynanır fakat bu oyunu kadınlar kendi aralarında, erkeklerden ayrı olarak oynarlar.

4.4.2.1. Kızlar Zeybeği

Kadınların oynadığı Kızlar Zeybeği sonradan figürlendirilmiş bir oyundur.

Oyun genellikle koreografilerle oynanmaktadır. Sözleri şöyledir:

Karşiki dağlar bizimdir,

Salkım saçak üzumdür,

Kız seni alır kaçarım,

Annen baban bizimdir.

Böyledir anam böyledir, Aşk adamı söyletir, Almış yâri dizine, Bülbül gibi söyletir.

Kaya dibi buz olur,

Gül açılır yaz olur,

Ben yârime gül demem,

Gülün ömrü az olur. (Nakarat)

4.4.2.2. İnce Çayır

Eskiden yalnız kadınlar arasında oynanan, günümüzde erkeklerinde katıldığı fakat kadınların düğün ve kına eğlenceleri başta olmak üzere bayram ve şenliklerde mutlaka oynadıkları oyun iki ya da daha fazla kadının karşılıklı oynadığı oyundur. İnce Çayır'ın sözleri ise şöyledir:

İnce çayır biçilir mi?

Sular soğuk içilir mi?

Bana yardan geç diyorlar,

Yar datlıdır geçilir mi?

Kalenin ardına ekerler darı,

Ekerler, biçerler, ederler karı,

Şöyle olur böyle olur nazlı güzeli

Cilvesi datlı olur bağzı güzelin. (Deveci, 2003: 6).

Fot. 9-10: İnce Çayır Oyununu İcra Eden Kadınlar



4.4.2.3. Silifke Çiftetellisi

Silifke Çiftetellisi sözsüzdür. Oyunlara eşlik eden müzik aletleri eşliğinde iki ya da daha fazla kadının karşılıklı bir şekilde oynadığı ve her ne kadar erkeklerin de oynadığı bir oyun olarak görülse de kadınların kendi aralarındaki kına gecelerinde, bayramlarda, şenliklerde ve düğünlerde oynadıkları bir oyundur (K1, K2: 2016).

4.4.2.4. Kına ve Çeyiz Oyunları

Kına gecesi ve kına yakma köy düğünlerinin kına gecesi, düğünün bütün şenlik ağırlığını toplar. O gece oğlan evi kız evinin misafiridir. Şenlik iki tarafın katılmasıyla genişlik kazanır. Telaşın büyüğü ise kız evindedir. Zira kız evi mutlulukla kız çıkarmanın üzüntüsünü birlikte yaşar. Kıza kına yakılırken kız evindeki bu duygu çelişkisi doruğa ulaşır. Kıza kına yakılması, daha doğrusu kınaya rıza göstermesi bu evliliğe de rıza göstermesi anlamına gelir. Yani eline kına yakılan kız artık anası evinde bir gecelik misafirdir (K1, K5: 2016).

Kına yakılırken söylenen türküler, maniler, yakımlar, kız ile anasında yukarıda bahsettiğimiz duygu çelişkisini açığa çıkarır. Bir yandan eğlenilir, bir

yandan ağlanır. Bazı yörelerin kına türküleri adeta gelinle annesini ve kardeşlerini ağlatmak için düzenlenmiştir. Bazı yörelerde bunlar kınayı kutlar, geline nasihatler verir. Örneğin, Taşeli Yöresi'nde ise özellikle ana ve babalara yönelik gençlerin sevdikleriyle evlendirilmeleri yolunda mesajlar verilir kına türkülerinde. Kına yakma deyimi de buradan kaynaklanır. Yakma deyimi, türkü yakma, ağıt yakma gibi anlam ifade eder. Çünkü bütün kına türküleri, yakımcı kadınlar tarafından üretilip uygulanır.

Yüzyıllar boyu yakımcı kadınlar tarafından yakılagelmiş yakımlar arasından elde kalanlar, bölgesel olaylarla bütünleşip bir hikâyeyle bütünleşebilmiş olanlardır. Bu yakım geleneği hâlâ sürer. Kına yakılırken yakımcılar, yeteneği varsa kendi ürettiği doğaçlama manileri, yoksa bildiği bir başka maniyi hemen orada ezgiyle söyler. Bu olay Taşeli Yöresi'nde Gelin Okşaması adını alır. Buradan kaynaklanarak kına türküsünün çalgıcılar eşliğinde kız evinin önünde çalınması da aynı isimle tanımlanır (K1, K5: 2016).

Bu okşamanın iki dördlüğü şöyledir:

Çattılar ocak taşını Vurdular düğün aşını
 Çağrın gelsingardaşını
 Yaksın kızın kinasını

Evlerinin önü kavak
 Kavaktan dökülür yaprak
 Elin kına başın duvak
 Uyan allı gelin uyan.

Kına havasının sözlerinin bir kısmı ise şöyledir:

Baba kızın çok muydu?
 Bir kız sana yük müydü?
 Kör olası emmilerim,
 Hiç oğlunuz yok muydu?

Yazıya bostan ekerler,
 İçine göveç dikerler,
 Uzak yere giden kızın,

Eline kına yakarlar,
Gözüne sürme çekerler.

Kız anası kız anası,
Yok mu bunun öz anası? (Deveci, 2003: 6).

Fot. 11: Kına Oyununu İcra Eden Kadınlar



4.4.3. Silifke Yöresi'nde Kadın Erkek Karışık Oynanan Halk Oyunları

Silifke Yöresi'nde kadın erkek karışık olarak oynanan halk oyunu türlerinin ise şunlar olduğu görülmektedir: Bunlardan 2/4'lük ve 4/4'lük oyunlar: Sallama, Ham Çökelek (Gerali), Silifkenin Yoğurdu, Yayla Yolları, Türkmen Kızı, Keklik, Mandilli, Tımbıllı, Silifke Koşması, Kullar Olam, Urfani, Anamur Yolları, A kızım, Bittimi ola, Ak Buğday, Eski Sille, Sarı Kız, Gök Çukur, Leblebici, Ak Fasulye, Aslan Muftafa, İnce Çayır.

Kırık Zeybekler ise şunlardır: Portakal Zeybeği, Silifke Zeybeği, Çaya Vardım Zeybeği, Zeytin Dallarını Zeybeği, Kıbrıs Zeybeği, Tek Zeybek, Yaktım Mangalımı Zeybeği, Serenler Zeybeği, Her Yanı Elmas Zeybeği, Oğlan Adın Hüseyin Zeybeği. Zeybekler son zamanlara kadar yalnız erkekler tarafından oynanmaktaydı. Günümüzde ise kadınlar da bu oyunlarda yer almıştır.

Bu oyunlardan kadının ev içi üretim faaliyetleri ve günlük hayatta erkek ile birlikte çalışmasını anlatan oyunlar da ilgi çekicidir. Yörede öne çıkan halk oyunlarından birkaçı şunlardır:

4.4.3.1. Türkmen Kızı

Türkmen Kızı daire formunda oynanan bir oyundur. Türkmen Kızı'nın sözleri şöyledir:

Türmenk kızı Türkmen kızı,
 İnek saĒar Türkmen kızı,
 Sen allar giy ben kırmızı,
 Çıkalım daĒlar başına,
 Sen gül Topla ben nergisi.
 Türmenk kızı Türkmen kızı,
 Yayık yayar Türkmen kızı, (Nakarat)
 Türkmen kızı Türkmen kızı,
 Hamur yoĒurur Türkmen kızı, (Nakarat)
 Aman Ayşem, yaman Ayşem,
 DaĒlar başı duman Ayşem.

Türkmen kızı kadınların, özellikle yaylalarda üretime dayalı işlerini anlatmaktadır. Sözlerde geçmemekle birlikte, erkeĒin de bu işlere yardımı oyunda canlandırılır. ÖrneĒin, kadın yayık yayarken deriden yapılmış ve yörede 'tuluk' olarak adlandırılan aracı erkek tutar. Hamur yoĒururken de suyu erkek döker (K1, K3).

4.4.3.2. Yayla Yolları

Yayla Yolları daire formunda oynanan bir oyundur. Oyunun türküsü ise şöyledir

Aşıp aşıp gider yaylanın yolu,
 Sehile dayanmaz ayyalanın gülü,
 Gayet güzel olsa yiĒidin yâri,
 O da gelir birnbir iki naz ile.

Yayla yollarında göç katar katar,
 Eşinden ayrılmış bir palaz öter,
 Ötme palaz ötme seni tutarlar,
 Tutarlar da dara kafese kaparlar.

Yöre insanının yaz aylarında Toros daĒları eteklerindeki yaylalara göçüşleri ve bu göçler sırasında yaşadıkları anlatılır. Göçe hummalı bir göç hazırlığı ile

başlanır. Bu hazırlıkların pek çoğu kadınlar tarafından yapılmakla birlikte, göçe erkeksiz çıkmaz. Budurum oyunlarda canlandırılır.

Fot.12: Yayla Yolları Oyununu İcra Eden Halk Oyunu Ekibi



Not: bu oyun erkek-kadın karışık oynanan bir oyun olarak da icra edilmektedir.

4.4.3.3. Keklik

Keklik Oyunu ise yöre insanının tabiat ile ilişkisine değinilir. Oyunda kekliğin hareketleri canlandırılır. Oyun daire formunda oynanır. Sözleri şöyledir:
 Nerden gelirsin de Silifke Kalesi'nden
 Ne gezersin aşkın belasından,
 Nerde yattın da beyin konağında,
 Ne vardı kupkuru yerde kekliğim hey!

Kekliği düz ovada avlayalım,
 Kandını çam dalına bağlayalım,
 Şıkıdık mıkıdık oynayalım.
 Yar yar yarr,
 Buyurun arkadaşlar davetim var benim,
 Herkes kesesinden yiyip içsin,
 Saltanatım var benim.
 Aslı yok yaylasında
 Bin beş yüz koyunum var benim hey!
 (Nakarar)

4.4.3.4. Mengi ve Semah

Mersin-Silifke Yöresi halk oyunları içerisinde Mengi ve Semah oyunları da vardır. Mengi ve Semah, Kırtıl Yöresi'ne ait Silifke Tahtacıları olarak adlandırılan Yörük-Türkmen oymakları arasında oynanır.

“Mengi eğlencelik bir oyundur. Kadın erkek çift ya da tek oyuncuyla oynanmaktadır. Mengi köylerde oynanıyor ise damadı, gelini, damadın babasını ya da erkek karddeşini onurlandırmak için oynanmaktadır. Oyuna saz, cra ve kabak kemane eşlik etmektedir.” (Onuk, vd., 2004: 268).

Semah: “Tahtacıların ve diğer Alevi grupların oynadığı dini amaçlı saygıyı içeren. Semahta oynayanlara, meclise ve Hz. Ali'ye saygı amaçlı figürler yer alır. Semah saz ve cura eşliğinde oynanır.” (Onuk, vd., 2004: 268).

Silifke Yöresinde görülen kadının, ve erkele-kadının günlük hayatından izler taşıyan türkü ve oyun havaları Anadolu'nun hemen her yerinde görülmektedir. Bu türkü ve yunlardan bazıları halaylar ile canlandırılmaktadır. Burada halaylardan da kısaca bahsetmek konunun anlaşılmasına katkıda bulunacaktır.

4.4.3.5. Halay

Halay sözcüğü Türkçe sözlükte: “Anadolu'nun çeşitli bölgelerinde davul ve zurna eşliğinde toplu olarak oynanan bir halk oyunu.” şeklinde tanımlanmıştır (T.S.,2011: 913). Halay Türkiye'de hemen herkes tarafından bilinen bir halk oyunu türüdür. Özellikle düğün ve eğlenceler halaysız olmaz.

Halay daha çok düğün, nişan, asker uğurlama, Hıdırellez vb. kutlamalarda, genelde açık alanlarda, davul ve zurna eşliğinde geniş katılımlı olarak gerçekleştirilen bir halk oyunudur. Daha önceleri açık alanda yalnız erkeklerin oynadığı bir oyunken, günümüzde kadın-erkek karışık olarak oynanan hatta kadınların da halay başı olduğu bir oyun şekline bürünmüştür.

Halay eskiden beri kadınlar arasında da en sık oynanan halk oyunlarının başında gelmektedir. Kadınlar halayı, daha çok kapalı mekânlarda, evlerde, sesleri daha az ve ölçülü çıkan kaşık, zil, tef, darbuka, hatta küçük bakır kazan, çitil /helgin gibi mutfak araç-gereçleri eşliğinde oynarlardı. Kadın halaylarında müziğin yanısıra söz de önemliydi. Aşağıdaki türkü ve maniler bu durumu açıkça kanıtlamaktadır:

(Sivas Yöresi)

“Halay başı kim çeker? Bir edalı kız çeker.

O kız yolun şaşırması, İnşallah bize gider.

Halaylı yar halaylı, Maşrapası kalaylı.
 Halayda gördüm seni,
 Gül iken derdim seni,
 Sevmeye kıyamazken,
 Ellere verdim seni.
 Halaylı yar halaylı,
 Maşrapası kalaylı.” (Gözaydın, 2002: 61)

(Yozgat Yöresi)

“Halay başı kim çeker,
 Kırmızı donlu kız çeker
 O benim nazlı yârim,
 Durur durur of çeker.” (Gözaydın, 2002: 61).

(Amasya Yöresi)

“Halay çekin düzülün,
 Sürmeli gözler süzülün,
 Halaya girmeyenin
 Vurun boynu üzülün.” (Gözaydın, 2002: 61).

Yalnız kadınların oynadıkları halaylar arasında Sivas’ın Madımak oyunundan da kısaca bahsetmek halk oyunlarının ve halayların doğuşunun / yaratılışının kaynaklarını anlamaya ve cinsel kimlik ediniminde kadın cinsel kimliğinin oluşumunda da halk oyunlarının katkısının görülmesine katkı sağlayacaktır. Ayrıca yalnızca Silifke Yöresinde değil Anadolu’nun her yerinde halk oyunlarının cinsel kimliğin kazanılması işlevinin bulunduğu bir örnek olacaktır.

Sivas Yöresi halaylarından olan Madımak yalnızca kadınların oynadığı bir halaydır. Baharda kırlarda ve özellikle su kenarlarında otlar arasında yetişip büyüyen madımak, bir ot türüdür. İnce ve kısa bir kök ile bu kök üzerinde büyüyen üç-dört minik ve sivri küçük yapraktan oluşan madımak, toplaması çok zahmetli bir bitkidir.

Fot. 13: Madımak Bitkisi



Toplaması çok zahmetli olan ve deyim yerindeyse toplanırken kadınları iki büklüm hale getiren madımak, pişirilip sofraya getirildiğinde verdiği lezzetten dolayı çektirdiği bütün zahmeti unutturur. Madımak oyunu, madımak toplamanın nasıl güç bir iş olduğunu yansıtan bir halaydır. Bu halayda madımak toplamaya gidilmesi, toplanması, sonrasında temizlenmesi ve nihayet pişirilip sofraya konulması hareket ve figürlerle temsil edilir. Bir de bütün bunları anlatan türküsü vardır:

“Madımak oylum oylum,
Geliyor civan da boylum.
Civen boylum gelirse,
Şen olur benim gönlüm.

Oy madımak teke tüke sakalı
Oy madımak evelik yemlik
Oy madımak guşguşu yemlik
Oy madımak.

Madımak biçim biçim,
Ölüyom senin için.
Madımak toplar iken,
Başımdan düştü çitim.

Oy madımak teke tüke sakalı
 Oy madımak evelik yemlik
 Oy madımak guşguşu yemlik
 Oy madımak.” (Gözaydın, 2002: 65)

Madımak oyunu ve türküsü de göstermektedir ki oyun ve türkü yaratıcılığı Türklerde yalnızca erkelere ve erkek âşık, ozanlara özgü bir özellik değildir.

Behiye Köksel, “20. Yüzyıl Âşık şiiri Geleneğinde Kadın Âşıklar” adlı çalışması ile Türk halk geleneğinin en önemli kolu olan âşıklığın kadınlar tarafından başarı ile yerine getirildiğini ve kadın âşıkların varlığının da eski tarihlere uzandığını aktarmış; günümüzde de azımsanmayacak oranda kadın âşıkların âşık tarzı şiir geleneğini başarıyla icra ettiklerini göstermiştir. Köksel, kadın âşıkların sosyal rollerinin şiirlerine yansıdığını; “bir kadının eş, anne, evlat, sevgili rolüyle yaşadığı hayat serüveni, mesleği, sosyal kimliği şiirine yansır, sanatının muhtevesının çizgilerini belirler” (Köksel, 2012: 84) ifadesi ile belirtmektedir. Kadın âşıkların şiirlerinde sosyal bir varlık olarak kadının sık sık işlendiğini “bu şiirlerin bazılarında kadının aile ve toplumun diğer kurumları içindeki yeri ve önemine işaret edildiğini” belirtir (Köksel, 2012: 96).

Anadolu’da özellikle ağıtları, ninnileri vs. her toplumda olduğu gibi kadın üretimidir. Bu tür halk ürünlerine baktığımızda da bunların da cinsiyete göre şekillendiğini görmekteyiz. Ağıt yakmak, hele hele ninni söylemek kadınların yaratıcılık alanına girdiği için kadınlar yoluyla genç kız ve çocuklara aktarılmaktadır. Daha doğrusu genç kız ve çocuklar bunu kadınlardan, nine, anne ya da yakın çevrelerindeki hemcinslerinden gördükleri için farkına varmadan sahiplenmektedirler. Kadınlar tarafından üretilen ve geleceğe aktarılan bu tür halk yaratıları da cinsel kimliğin belirlenmesi ve edinilmesinde, toplumsal cinsiyetin oluşmasında rol oynamaktadır.

Yukarıda bahsedildiği üzere Silifke Yöresi oyunlarında kullanılan en önemli araçlar arasında tahta kaşıklar gelir. Az da olsa yalaylarda mendil (çoğu zaman oyaly) kullanılır. Özellikle kadınların ev içerisinde veya kapalı mekânlarda oynadıkları oyunlarda gürültü olmaması için davul ve zurna yerine, kaşık, def, darbuka, küçük bakır kazanlar ya da tepsiler kullanılır. Kapalı mekânlarda kadınların oynadıkları oyunlarda özel olarak yapılan tahta kaşıklar yalnızca oyun araç-gereci olarak önemli değildir. Tahta kaşık kullanımının oyuncuları için ilginç özellikleri vardır. Örneğin, yerinde oturup duran bir kadının dizi dibine tahta kaşık bırakılırsa onun oyuna

katılması şarttır; aksi halde başına bir felaket geleceğine inanılır (K1,: 2016).

Yine halay başı olan kadın kendisinden iyi olan biri oraya gelirse ya da gençlerden birini halay başılığa hazırlıyorsa elindeki kaşığı, mendili oyunun bir yerinde onlara bırakır. Elindeki kaşık ya da mendili kendisinden iyi olduğu düşündüğü kimseye bırakmakla alçak gönüllülüğü ve iyi olana değer vermeyi anlatmış olur, çevresindekilere de bu mesajı verir. Kendisinden kötü fakat yetişmekte olan genç birine bıraktığında ise gençlere, gelecek kuşaklara güvenilmesi gerektiği, gençlerin de özgüvenlerini, cesaretlerini toplamaları ve bayrağı devralmaya hazır olmaları gerektiği mesajları verilir. Düğünler ve özellikle halaylar ve kına gecesi eğlenceleri bu mesajların ve diğer pek çok eğitici mesajın yerine rahatlıkla ulaştığı zamanlardır (Gözaydın, 2002: 49; K1: 2016)

Silifke Yöresi'nde şehir merkezinde, günümüzde kısmen, ama köylerde canlı bir şekilde devam ettirilen oyunlarda, oyunları ile tanınmış kadınlar hemen yanbaşındaki kadının da katılımıyla oyunun türküsünü de söylemeye başlar. Dizideki diğer kadınlar ve genç kızlar seslendirilen türküyü onun ardından satır satır tekrar ederler. Bir türkü biter ve diğerine geçilir. Yeni bir türküyle oyuna giren kadınlar, oyun dizisindeki ve oradaki diğer kadınlara örnek olacak biçimde enerjik ve hareketlidir. Onun bu halinden cesaret alan genç kızlar çoğu zaman bir sonraki oyunda yerlerini almak için davranırlar (K6: 2016).

Her yörede olduğu gibi Silifke Yöresi'nde de kadınların oynadığı oyunlarda aşk, sevgi, hasret, umutların konu edildiği görülmektedir. Oyunlarda söylenen türkülerin sözlerinden bu durum rahatlıkla anlaşılır.

4.4.4. Silifke Yöresi Kadınların Oynadığı Köy Seyirlik Oyunları

Köy seyirlik oyunları halk kültürünün pek çok unsuru gibi kaynakları çok eski tarihlere uzanan ve halkın ortak değerleri sonucu ortaya çıkmış oyunlardır. Seyirlik oyunları Özdiğer; “Oyun çıkarma, oyun yapma, köy orta oyunları ve köy tiyatrosu olarak da adlandırılan köy seyirlik oyunları, Anadolu köylüsünün yüzyıllardır uyguladığı ve ritüellerden beslenen törensel, büyüsel ve görevsel oyunlardır” (Özdiğer, 2011: 10) şeklinde tanımlanmaktadır.

Köy seyirlik oyunlarının mitolojik köklere uzandığını ve içerisinde pek çok ritüeli barındırdığını da belirten Özdiğer, bu konuda şunları kaydetmiştir:

“Köy seyirlik oyunlarında dramatik yapı olsun ya da olmasın özünde belli başlı motifler kullanılmaktadır. Bunlar; Ölüp-dirilme, kız kaçırma, yiyecek toplama, toplu yemek ve eğlence, kutsanma ve güldürüdür. Zaman içinde ritüel özelliğini kaybetmeye başlayan

seyirliklerde yenilenme ve güncel olaylardan etkilenme ile bir dinamizm göze çarpmaktadır. O yüzden güldürü ve eğlence asıl amacı göstermektedir” (Özdiñer, 2011: 25-26).

Köy seyirlik oyunlarının ilkel gibi gözükmele birlikte halkın inançlarından ve dünya görüşünden beslenen sistemli oyunlar olduđu ve halk tiyatrosunun çağların süzgecinden geçerek, deđişim ve dönüşüm içerisinde devam eden halk tiyatrosu şekli olduđu gözükmetedir (Artun, 2008: 42)

Türk kültürünün bu erken döneminde kadının veya ananın çocuklarıyla birlikte, “ocak ateşini”nin kutsallığının yanı sıra sosyal ve kültürel bir kurumu, “aile ocağını” oluşturduđu ve erkeğin ikincil bir konumu olduđu görülür. (Çobanođlu, 2013: 40) Türk kültüründe ateşin kullanılmasının da, kadınlar eliyle gerçekleşmesinin ve buna dayalı olarak oluşumu hızlanan ve pekişen anaerkil yapının pek çok izi, Türk mitolojisinin pek çok verisinde yaşamaktadır (Çobanođlu, 2013: 40).

Enver Töre, *Geleneksel Türk Tiyatrosu* adlı çalışmasında köy seyirlik oyunlarını “köy orta oyunları” olarak adlandırır ve bu oyunların kaynağını Türk toplum hayatının yansımalarının oluşturduđunu belirtir. “hasımlar arasındaki savaş (kan davası), ölüp dirilme (inançlar ve ibretler), kız kaçırma (sosyal dengesizlik), doktor, tüccar, berber gibi hassas meslekler (ekonomi ve sağlık) vb. konuların” bu oyunlarda çokça ele alındığını belirtir (Töre, 2016: 15). Bu oyunlarda çevreci bir anlayışın da sıkça yer almasının Türk insanının doğanın diđer canlıları ile olan sıkı ilişkilerini ortaya koyduđunu ifade eder; hayvan kılıđına girmek, hayvan taklidi yapmak, hayvan-insan ilişkilerine gerekli önemin verilmesinin köy seyirlik oyunlarının sosyal faydaya dönük karakterini yansıttığını vurgular (Töre, 2016: 15).

Kadınların kendi aralarında düzenledikleri eğlencelerde, erkek rolü oynanması gerekiyorsa bunu da kadınlardan birini erkek elbiseleri (pantolon, yelek, ceket vs.) giydirerek ve yüzüne bıyık, sakal çizerek ya da takma bıyık sakal kullanarak erkek kılıđına sokarak yaparlar. Bu oyunlar seyirlik oyunlardır ve doğaçlama olarak gelişir.

Bu nokta Töre'nin, Batı'dan çevri yoluyla Türkçe'ye kazandırılmış olan tiyatro eserlerindeki kadın tiplerinden; Geleneklerin belirlediđi mevkide kalan kadın tiplerinde babahsi geçen kadın tipolojisine bir karşı çıkış olarak değerlendirilebilir. Töre'nin belirtmiş olduđu geleneksel kadın tipolojisinde kadınlar

“kendilerini kader mahkumu görmelerine rağmen, içlerindeki fırtınaları ve yaşadıkları derin trajedileri bu eserler vasıtası ile anlıyoruz. Bu tür piyesler geleneklere başkaldırmadır. Çünkü yüzyıllardır geleneklerin baskısıyla kadın-erkek ilişkisi hakkında konuşmak yasak ve ayıp sayılmıştır.” (Töre, 2006: 239).

Yukarıda köy seyirlik oyunlarında kadınların erkek tipleri de canlandırarak erkeklerle mücadeleleri ve onları küçük düşürücü hareketleri bir bakıma sosyal hayatta erkeği ile yan yana olan kadının geri planda kalmasına bir isyan ve bunun intikamı olarak görülebilir.

Silifke Yöresi’nde seyirlik oyunlar şehirlerde ve köylerde oldukça canlıdır. Kadın ve erkekler kendi içlerinde çoğu zaman doğaçlama olarak bu oyunları oynarlar. Erkeklerin oynadığı seyirlik oyunlarda kadın kılığında bir erkek; kadınlarda da erkek kılığında bir kadın mutlaka bulunur. Kadınlar açısından bu durumun nedeni günlük hayatlarında karşı cinse söyleyemediklerini söyleyebildikleri, yapamadıklarını yapabildikleri ve erkeklerle alay ettikleri bir fırsat sunması olarak görülmektedir. Bu da kadınlar için bir rahatlama ve karşı cinsten eğlence yolu ile intikam alma olarak değerlendirilebilir.

Fot.14: Ev içi seyirlik oyunu öncesi kadınlar



4.4.4.1. Mantuar Çekme

Yörede kadınlar arasında en ilginç ve aynı derecede de önemli seyirlik oyunlardan biri Mantuar Çekme’dir. Mantuar çekmek, kadınların normal zamanda ve şartlarda dile getiremedikleri duygularını, isteklerini, sıkıntılarını aktardıkları ortamlar oluşturduğu için Silifke Yöresi kadınları açısından hem ciddi bir iştir hem de eğlendikleri, içindekileri anlatmakla duygusal rahatlama ve doyuma ulaştıkları

eğlendirici seyirlik oyundur.

Kaderlerinde geleceklerinde neler olacağını merak eden; aynı zamanda aşklarını, sevdalarını, üzüntülerini, ekonomik sıkıntılarını ya da sevinçlerini paylaşmak isteyen kadınlar bu düşüncelerinin mantuara yansıdığını düşünürler. Normal şartlarda bu duygusal hislerini her yerde ve herkese açamazlar. Mantuar çekme uygulaması sayesinde kadınların özel olarak sözleşip ayarladıkları bu günde durygularının daha rahat bir şekilde açığa çıktığı görülmektedir. Kadın, sıkıntı ettiği, kendine dert edindiği olayı daha şenlikli ve esprili bir ortamda konuşarak, derdini bir nebze de olsa hafiflettiği bir ortamı bulmuş olmaktadır. Hatta mantuarda uygulamalar esenasında rahat bir ortam oluşmasından dolayı dert edindikleri olaylarla dalga geçerek kendi aralarında gülünç durumlar yaratmaktadırlar.

Kadınların günlük zamanda sakladıkları duyguların açığa çıkması, özel bir gün yaratmaları, kadınların sosyalleştiği, duygusal anlamda kendilerini daha rahat hissettiği alanlardan birtanesi de mantuar çekme oyunudur. Her ne kadar, mantuar çekme ritüeli kadınlar arasında gelecekte haber alma yönüyle fal olarak değerlendirilse de (Artun, 2005: 297-298) daha çok kadınların kendilerini ifade etmeleri, rahatça dertlerini dökmeleri ve umutlarını hemcinsleri ile paylaşabilmeleri, bu ritüelin bir eylence unsuruna dönüşmesi bakımından kadınlar arasında oynanan seyirlik bir oyundur. Ayrıca, mantuar çektirmek istemeyen kadınlar da mantuar çekiminde bulunabilmektedir ve onlar da bu oyunun hem seyircisi hem de birer oyuncusu olabilmektedirler

Esma Deveci, mantuar çekme nedeni ve şeklini şu şekilde açıklamıştır:

“Gençler kendi aralarında söz eder. Yarın Durdu Ebe’ye mantuar çektirelim derlermiş. O gün akşama kadar davarı güderler, dağdan topladıkları çiçekleri (nergis, bozoğlan, lale, sümbül) toplayıp, koklamadan akşam, maşallar maşallar ellerinde Durdu Ebe’nin evine toplanırlarmış. Su dolu bakır kovayı ortaya koyarlar, aşalının ışığında herkesin kendi zevkine göre renk renk ellerindeki boncuklarını ve çiçeklerini kovanın içine atarlarmış. Mantuvarcı başı olan genç kovanın üstüne alı (kırmızı örtü) örterek eliyle suyu karıştırırmış. Ebey söyler yanık sesiyle şu manileri:

Mantuvarım var olsun

İçi dolu nar olsun

Beni sevmeyenin

İki gözü kör olsun

Diyerek gençlerden birinin boncuğunun birini suyun içinden çekerler.

Galaycı gider yoluna

Sındı sokmuş beline

Gazanmış gartanmış
Vermiş bir allica geline

Gaya başı garlık mı olur
Ala bula terlik mi olur
İki baştan olmayınca
Bir baştan dirlik mi olur?

Haylı mısın huylu musun?
Minareden boylu musun?
Her seven seni sever
Gümüş hamaylı mısın?

Hey bozoğlan bozoğlan
Gulağı güccük saz oğlan
O varmadı bu varmadı
Bundan bu yanı heç görmedi

Sıkçaca kevenler
Seke seke gelenler
Yadın değil yabancın değil
Biri birin arası

Boz bulamacı çalarım
Bulaşığını yalarım
Garnıcağızım doyuverse
Tıkır mıkır gülerim

Ala teynelin alası
Mor mercemin turası
Niye gelmen a sevdiceğim
Gavil yeri burası

Hengi misin hüngü müsün?
Gızım boz eşeğin dengi misin?

diyerek manisini bitiren Durdu Ebe'ye dile sağlık diyerek herkes bahtına ne çıktıysa
razı olurmuş" (Deveci, 2003: 84-86).

Silifke-Mersin Yöresi'nde Mantuar Çekme olarak adlandırılan köy seyirlik oyununun Gaziantep'e Mentivar adıyla oynandığından bahseden Gonca Tokuz, oyun hakkında şu bilgiyi vermektedir:

Oyunun adı: Oyun adını sözlü formülünden almaktadır. Sözcük anlamının *Mart falı* olduğu değişime uğradığı sanılmaktadır. Oyuna bazı yörelerde bahtivar veya bahtıbar oyunu da denilmektedir. (Kazan, 2006: 51, 52)

Oyuncular (Cinsiyeti, Yaşı, Sayısı): Yaşları 12-16 arasında olan genç kızların oynadıkları oyunlardandır. Oyuncu sayısında sınırlama yoktur. Yaşları daha küçük olan çocuklar oyuna torbadan eşya çekmek için katılırlar.

Oyun alanı: Kapalı alan ve genelde ev içinde kış gecelerinde oynanır.

Oyun araçları ve oyun araçlarının hazırlanması: Bir torba, kutu veya kavanoz ve oyunculara ait yüzük, bilezik gibi şahsi eşyalardır.

Oyun rolünün dağıtımı: Genelde mani dağırcığı zengin olan oyuncular mani söyler, diğer oyuncularda bildikleri manilere eşlik ederler. Her maniden önce mentivar dörtlüğü söylenir. En küçük veya en genç oyuncu torbadan eşya çekmek için görevlendirilir.

Oyun formülleri/terimleri: Mentivar dörtlüğü şöyledir: Ey mentivar mentivar /Mentivarın vakti var

Mentivar söyleyenin /Cennette beş tahtı var

Oyun hareketi: Fal, niyet, şans

Oyun kuralları: Tüm oyunculardan birer şahsi eşya istenir. Yüzük, bilezik, toka vs. gibi. Herkes torbaya eşyasını koyar, torbadan eşya çekilirken önce mentivar manisi ardından bir başka mani söylenir. Torbadan çekilen eşya kime ait ise mani o kişinin niyetine mal edilir. Arzu edilirse bir tur daha dönülür.

Oyun zamanı ve süresi: Genelde kış aylarında, geceleri oynanır.

Oyuncuların hepsinin takısı, eşyası çekilince oyun biter.

Ceza ve Ödül:-" (Tokuz, 2011: 306-307).

Bu bilgiler de göstermektedir ki mantuar çekmek bir tür fal ritüelinden çok kadınlar arasında maniler eşliğinde oynanan seyirlik bir oyundur. Çünkü yukarıdaki manilerden anlaşıldığı üzere gelecekte haber vermek-almaktan çok eğlenip gülmek, dert ya da sevinci paylaşıp rahatlamak ve kadınların hemcinsleri ile hoş vakit geçirmeleri esastır.

5. İçerisinde Oyun Unsuru Barındıran Üretim Faaliyetleri

Klandan millete insan topluluklarının bir araya gelmelerini sağlayan başlıca

etmen ekonomik faaliyetlerdir. İnsanların temel ihtiyaçlarının başında beslenme, barınma, üreme ve güvenliğin geldiği Maslov tarafından belirtilmiştir (Kafesoğlu, 2002: 29). Bu piramitte de görüldüğü üzere beslenme insanların en temel ihtiyacıdır. Toplayıcılık, avcılık ve ziraati öğrenme süreçleri insanlığın beslenme ihtiyacını karşılamak için geçirmiş oldukları önemli safhalardır. Bu safhalarda farklı uğraşı ve uygulamalar yapılmış olsa da temelde en değişmeyen unsur insanların bu faaliyetler için birlikte hareket etmeleri ve kılanlardan milletlere uzanan geniş sosyal kurumlar kurmalarıdır.

Bunun sonucunda geniş anlamda ekonomik, dar anlamda ise halk ekonomisi veya kılan ekonomisi diyebileceğimiz daha küçük ölçekli ekonomiler ortaya çıkmıştır. Bu ekonomilerin her biri en küçüğünden en büyüğüne ekonomik faaliyetler içermektedir. İnsanlığın uzun tarihi sürecinde aslında tarihi ilerleyişi de bu ekonomik faaliyetler belirlemiş ve sonuçta ekonomik sistemler ortaya çıkmıştır.

Bu iktisadi sistemlerin mikro ölçeklilerinden biri de halk ekonomisidir. Halk ekonomisini Artun; “Halkın geçimini sağlamak için giriştiği çabaların tümü.” olarak tanımlar (Artun, 2005: 222). Halk ekonomisinin halk mimarisinden inançlara kadar tüm yaşamı etkisi altına alan ve kültürel yapının doğrudan belirleyicisi olan temel etmen olduğunu söyler (Artun, 2005: 222).

Ekonomik faaliyetlerdeki iş bölümü hemen her toplumda cinsiyete ve yaşa göre belirlenir. Kadınlar genel olarak fazla hareket etmeyi ve çok sık yer değiştirmeyi gerektirmeyen işlerle uğraşır. Bu işler hareket ve sık yer değiştirmeyi gerektirmese bile ağır işler olabilir (Tezcan, 1997: 54). Örneğin, Türkiye’de tarım alanında daha çok kadın istihdam edildiği görülmektedir. Tarım her mevsim ve şartta ağır bir iştir. Erkekler ise hareketli, evden uzak ya da sık sık yer değiştirmeyi gerektiren işlerde daha çok çalışırlar (Tezcan, 1997: 53).

Delaney, Türkiye’de;

“En temel iş bölümü cinsiyete göredir ve bu bölünme soyun sürdürülmesinde kadın ve erkeklerin üstlendiği düşünülen rollerle paralellik gösterir. Çocuk üretmek için kadın ve erkek nasıl bir araya geliyorsa, hanenin “artırılması ve çoğalması” (üremesi) için de birlik olmak zorundadır. Normalde birlikte çalışan çift koca ile karısıdır; ama dul kadınla oğlu, ya da dul erkekle kızı gibi evli olmayan çiftler de işleri paylaşırlar. Erkeklerle kadınların ilişkileri, her iki anlamdaki (üreme ve üretim) “artırma ve çoğalma” açısından farklı, tamamlayıcı ve simetrik olmayan şekilde belirlenmiştir. Kadınlar ve erkekler geçim kaynakları ile ilgili “üretici” faaliyetlerini farklı şekillerde ve farklı zamanlarda gerçekleştirirler. Yaptıkları işler bence doğal ve takdir edilmiş bir

düzene göre değil, cinsiyet ayrımı barındıran bir düzene göre belirlenmiştir.” (Delaney, 2012: 278)

tespitinde bulunur. Bu tespitte hayatın müşterekliği noktasında cinsiyetlerin ayrılmaz bir ikili olduğu belirtilmektedir.

Ev içi üretim tarzı ile kadın, aslında, erkeğine kendi varlığını ve cinsel özelliklerini de kabul ettirmektedir. Yani sen ne kadar üretirsen üret, üremede olduğu gibi üretimde de bana, yani kadına muhtaçsın demek istemektedir. Bu durum, hayatın müşterekliğini göstermenin yanında kadın cinsiyetinin güçlü olduğunun da bir ifadesidir. Bu açıdan ev içi üretim tarzı modern hayata geçişte dahi devam ediyorsa bu sadece ekonomik ya da lezzet, doğal beslenme ile ilgili değil; kadın kimliğinin gösterildiği ve bir noktada da erkek kimliği ile mücadele ettiği bir alan olmasındandır.

Bu konuda Yılmaz; “Tarih boyunca Türk kadını, Türklerin dahil olduğu 1- göçebe hayat içinde, 2-yerleşik medeniyet ile İslam kültürü ve 3- Batı medeniyeti tesiri altında üç medeniyet dairesi içerisinde değerlendirebileceğini” ve buna göre:

“Türklerin yaşadığı medeniyet dairelerine göre kadın, avcı toplayıcı toplumda oyunla eğlenceyle meşgul bir varlık; atlı-göçebe toplumda hayatın her safhasında faal, yerleşik medeniyet dairesinde ise yaşadığı hayat tarzına bağlı olarak durgun ve atlı göçebe toplumdaki kadına nazaran pasif; fakat yine de erkeğinin yanında yer almış ve öyle görülmüştür” (Yılmaz, 2004: 112)

tezini aktarır. Aslında burada Batı medeniyeti etkisinde Türk kadının daha aktif olduğu gerçeği vardır. Ev içi üretim tarzının da atlı göçebe yaşam tarzında Türk kadının erkeğinin yanında yer almasının modern dünyadaki dönüşmüş ev içi üretim tarzına yerini bırakmış şekli olduğu sonucuna ulaşılabılır.

Ev içi üretim faaliyetlerinin ise hemen hepsi kadınlar tarafından yapılmaktadır. Bu üretim faaliyetlerinin başında beslenme ile ilgili faaliyetler ilk sırada yer alır ve ev içi üretim faaliyetlerinin büyük bir bölümünü oluşturur. İkinci sırada barınma ile ilgili faaliyetler yer alır. Genel olarak beslenme ve barınma ile ilgili faaliyetler mevsimlidir ve özellikle kış mevsimlerine hazırlık olarak yapılır. Aslında ilkbahar ve yazları sonbahar ve kışa hazırlıklar yapılır. Bu nedenle Silifke Yöresi’nde de ev içi üretim faaliyetlerinin pek çoğu kışa hazırlık için yapılan üretim faaliyetleridir.

Kimi üretim faaliyetleri özellikle küçük kız çocuklarının el becerilerini gösterebildikleri ve büyüklerin dikkatlerini çektikleri, bir “aferin” olarak mutluluktan uçtukları zamanlardır. Burada çocuklar el becerilerinin yanı sıra kişisel yeteneklerini,

yaratıcı yeteneklerini ve cinsel kimliklerini kazanırlar. Anneler ve büyükler için de bu üretim faaliyetleri çocukların yetiştirilmesi, bilgi ve becerilerin aktarılması, onların disipline edilmeleri için önemli birer zamandır.

Platon, çocuğun gelecekte yaratılışına uygun bir konumda konumlandırılmasına dikkati çeker. Ona göre, erdemin önemli unsurlarından biri de herkesin kendi işini yapması, yurttaşların işine uygun konumlanmasıdır. Oyun içerikli eğitimler çocuğu ileride içine gireceği kalıba sokar (Platon'dan aktaran Dursun, 2014: 33). Platon'un bu görüşü genel olarak erkek ya da kız çocuklukta oyunlar aracılığı ile almış olduğu eğitimin ve deneyimlerinin onun ilerideki yaşantısını şekillendirdiği ve belirlediği anlamlarını içermektedir. Çocuklar, rol model olarak cinsiyetlerine uygun eğilimleri ve kazanımları büyük ölçüde taklit yoluyla edinirler ve taklit etme de doğal olarak bir oyundur. Sosyalleşme de bu açıdan bakıldığında, aslında, taklit yani oyun yoluyla içinde bulunulan sosyal ortama alışma ve sonunda öncelikle hemcinslerinin, sonrasında ise bütün bir sosyal hayatın içine dâhil olmasıdır.

Türkoğlu, sosyal hayata dahil olunurken “kimlikler” kullanılmasının bir bakıma zorunluluk olduğuna dikkat çeker:

“İçinde yaşadığımız gündelik gerçekliklerde kendi varlığımızın sesini duyurabilmek için kimlikler kullanmaya gerek duyarız. Türk imajı, Türk kimliği gibi tanımlamalardan söz edilirken diğer ulus-kimliklerine karşı bir meydan okumanın var olduğunu görüyoruz. Öteki'ne kendi kimliğimizi göstermeye çalışıyorsak eğer, onun (ister imgesel ister gerçek) kimliğini kabul ediyor, tanıyoruz demektir.” (Türkoğlu, 2010: 252).

Burada bahsedilen ulusal kimliği toplumsal hayatta cinsel kimlik için de kullanılmaktadır. Ev içi üretim faaliyetlerini başta olmak üzere ekonomik ve sosyal hayatta kadın kimliğinin erkek kimliği ile bir mücadele içerisinde olduğu görülmektedir. Bu mücadelenin halk ekonomisi dairesindeki mücadelesinde ev içi üretim faaliyetlerindeki başarısı ve yetenekleri ile kadın kimliğinin ön planda olduğu görülmektedir. Bu noktada kamusal alan kavramı ön plana çıkmaktadır. Kamusal alanda kadın ve erkek mücadelesinin de yine cinsel kimlikler üzerinden ve bu kimliklere yüklemiş geleneksel roller üzerinden sürdürüldüğü görülmektedir. Bu kamusal alanın ise sınırını belirlemek kolay değildir. Çünkü fiziksel bir mekânla sınırlanamayacak bir alandır; “Kamusal alan her zaman fiziksel bir mekânla çevrili olmayı gerektirmez. Kamuya açılmanın gösterimle dışa vurulduğu her yer kamusal alana ilişkindir.” yargısında bulunana Türkoğlu, bu durumu açık bir şekilde

ifade etmiştir (Türkoğlu, 2010: 252).

Kamusal alandaki mücadelenin ve var olmanın ise fiziksel niteliklere göre belirlendiğine değinen Türkoğlu, bu konuda ise şunları vurgulamaktadır:

“Tüm kamusal gösterimlerde fiziksel nitelik ön plandadır. Erdem ve güç cisimleşebilmeli, kamusal olarak sergilenebilmelidir... Kamusalıktaki cisimleşebilme özelliği, ortak yorumları canlandıracak metaforik anlatımla sağlanmaktadır. Kamu içine girmekle özel yaşamın sınırlarını daraltan toplumsallaşmış birey, aynı zamanda genel bir toplumsal deneyim ufku da kazanmaktadır.”(Türkoğlu, 2010: 253).

Toplumsal deneyim ufkunun bireyin özgürlüğü ile ilgili olduğu açıktır. Bireyler özgür ortamlarda ufuklarını çizebilirler. Bu özgürlük sınırsız bir özgürlük değil, benin yanında ötekini de dikkate alan, beni oluşturmak için ötekini tanıyan bir özgürlük anlayışını gerektirir.

Fatmagül Berktaş, Heidegger ve Arendt’te özgürlük kavramının nasıl değerlendirildiği üzerinde dururken, konu hakkında Isaiah Berlin’den aktarımla özgürlüğün negatif ve pozitif iki yönü olduğunu belirtir ve;

“Negatif özgürlük anlayışı, genel olarak bireyin kendi bedeni ve zihni üzerindeki egemenliğini kapsar ve aynı zamanda birey yakın çevresi ve kişisel mülkiyeti üzerinde de egemenliğe sahiptir. Özgür olmak demek, kişinin zihnine, bedenine ya da mülkiyetine kimsenin dokunamaması, bunlar üzerindeki haklarını ihlal edememesi anlamına gelir. Pozitif özgürlük, negatif özgürlükten farklı olarak, kısıtlamadan ya da müdahaleden azade olmak değil, bir şeyler yapabilme özgürlüğüdür. Pozitif anlamda özgür olmak, kendi seçimlerini yapabilmek ve kendi iradesini gerçekleştirebilmek anlamına gelir. Bu açıdan Isaiah Berlin pozitif özgürlüğü, bir anlamda kişinin kendi üzerinde egemenlik sahibi olması olarak tanımlar. Pozitif özgürlükçüler, özgürlüğü egemen olmak, daha açık bir deyişle kişinin kendi arzuları, tutkuları ve kendisini gerçekleştirebilmeleri önündeki diğer engeller üzerinde egemenlik sahibi olması anlamına geldiğini savunurlar. Ama negatif özgürlükçüler de bu tür bir egemenlik peşindedirler. Unutmayalım ki, negatif özgürlükçüler, özgürlüğü kişinin yakın çevresi, özel yaşamı ve mülkiyeti üzerindeki egemenliğiyle, bunların kısıtlardan ve müdahaleden azade olmasıyla özdeşleştirirler. Bu açıdan pozitif ve negatif özgürlükçüler arasındaki fark, egemenliğin ya da denetimin negatif özgürlükçüler için birey tarafından, diğerleri içinse kolektif dolayısıyla uygulanmasıdır. Sonuçta egemen olmak, her iki taraf için de, özgürlüğe giden yolu belirlemektir.” (Berktaş, 2012: 183).

Bu görüşlerden hareketle ev içi üretim faaliyetlerinin kadın kimliğinin özgürce sergilendiği aynı anda bireysel ve kamusal olan alanlar olarak da değerlendirmek gerekir. Bu alan kadın kimliğinin üretirken eğlendiği de bir alandır.

Silifke yöresinde aslında birer ev içi üretim faaliyeti olmakla birlikte

içerisinde oyun unsuru ile birlikte kimilerinde mitolojik unsurların da bulunduğu ritüellerin yer aldığı ve kadın cinsel kimliğini vurgulayan, bu cinsel kimlik ile özleşmiş özgürlük alanını oluşturan ev içi üretim faaliyetleri şunlardır:

5.1. Bulgur Kaynatma

Anadoluda buğday ve buğday ürünleri temel besin kaynaklarının başında gelmektedir. Özellikle buğdaydan elde edilen un, bulgur, nişasta, kepek gibi besin ürünleri günlük öğünlerde ve kimi tatlılarda yerini alır. Kimi zaman bu ürünlerin hastalıkların tedavisinde yani halk hekimliğinde kullanıldığı da görülmektedir. Şişlik olduğunda ya da kesiklerde zeytinyağlı hamur kullanma; üşütmede sıcak kepeğin bez torba içerisinde hastanın karın ya da ayak bölgesine konması vs. gibi (K5: 2016).

Buğday ürünleri arasında undan sonra ikinci sırayı bulgur alır. Bulgur Türk mutfağının olmazsa olmazlarından olan pilavda kullanılan bir besindir. Bulgur Türk mutfağı için öyle önemli bir yere sahiptir ki; aslında bütün yemekleri adlandırmak için kullanılan “aş” sözcüğü çoğu zaman sadece bulgur pilavını karşılamak için kullanılır. Pilav ise kadınların yemek yapmadaki hünerlerini gösteren önemli bir ölçüdür. Bulgur, pirinç ya da döğmeden (buğdaydan elde edilen diğer bir ürün) olsun geleneksel Türk mutfağında bir kadının yemek yapmadaki ustalığını gösteren önemli ölçülerden biri yaptığı pilavın tadı ve kıvamıdır.

Geleneksel olarak bulgur yapımı zahmetli bir işlemdir. Zahirecilerden unluk, döğmelik ve bulgurluk buğday alınır. Bulgurluk buğday kaynatılmak üzere “don kazanı” adı verilen büyük kazanlara konur. Bu kazanlar herkeste bulunmaz genelde mahallenin ya da köyün hali vakti iyi olanlarında bulunur. Konu komşu sırayla kullanır. Kimi zaman da mahallenin kadınları imece usulü ile bu kazanlardan alırlar. Bulgurluk mevsimi geldiği vakit sırayla kullanırlar. Bulgur kaynatma işi de kadınların el ele vermesi ile olur (K4, K5: 2016).

Kazanlarda bulgurluk buğday kaynamaya başlayınca işin oyun ve ritüeli de yavaş yavaş ortaya çıkmaya başlar. Mahallenin kız çocukları kazanların başında toplaşır, büyüklerin hareketlerini izlerler. Ateş tehlikeli olduğu için küçükler yaklaştırılmaz ama genç kızlar ateşin harlı yanması ve kazanların karıştırılması işine büyükler tarafından teşvik edilir. Bu arada çoğu zaman közde bol miktarda çay da demlenir ve maniler türküler ve bulgurluğun bereketli olması için yapılan dilekler, dualar eşliğinde sohbetler edilir (K4, K5: 2016).

Bulgurluk kaynadıktan sonra ilk iş kaynatma işlemi hazırlıklarından beri kazanın çevresinde büyükleri ilgi ile izleyen, kimi zaman sorular sorarak olanı biteni

öğrenmeye çalışan çocuklara “hedik” vermek olur. Bekleşen kız çocuklarının ellerinde büyüklü küçüklü kaplar vardır. Çocuklar, hazır hale gelmiş olan ilk bulgur kazanının önünde kaynatma işlemini yapan kadınlardan birinin komutu ile sıraya geçerler ve kazandan kaplarına sırayla hedikleri alırlar. Bütün çocuklar aldıktan sonra mahallenin ya da köyün sokaklarında kalabalık halinde mani ve türküler söyleyerek yürürler. Kaplarındaki hedikten yolda rastladıkları kimselere ve kimi zaman tanıdıkların evlerine giderek bir parça verirler. Bunu kız çocukları neşe içinde yaparlar, çünkü kimi zaman küçük bir harçlık kimi zaman bir şeker bahşiş olarak alınır. Daha sonra kazanların kaydığı yere gelinir ve kaplarda kalan hedikler yenir. Toplanan şekerler paykaşılır. Bütün kazanlardan hedik alınır ve sokaklarda dolaşma işlemi gidilmeyen sokalar dolaşarak tamamlanır (K1, K4, K5: 2016).

Ev içi geleneksel üretim tarzı olan bulgurluk kaynatımına oyun unsuru katılması ve özellikle kız çocuklarının bu uygulamada yer alması kızların gelecek kuşaklar olarak bu faaliyeti öğrenmelerinin yanısıra, paylaşmayı, çalışmayı, güveni, sabrı ve ateş gibi tehlikeli kimi varlıklardan sakınmaları gerektiğini öğrendikleri uygulamalardan biri olur. Kazandan hedik paylaşımının bolluk ve berekete bulgurluğu iyi olmasına sağlayacağı inancına ait ritüeller ise ayrı bir konudur. Bu da çocuklara öğretilmiş olan geleneksel inançlar arasında yerini alır. Burada dikkat çeken noktalardan biri de bulgur kaynatma sonrasında çocuklar tarafından gerçekleştirilen hedik ritüelinin bir dua, bir ayine benzer nitelikler taşımasıdır.

Fot.15: Bulgur kaynatan kadınlar



5.2. Ekmek Yapımı

Ekmek, Türk yemek kültürünün en önemli besin maddelerinden biridir.

Türklerce, ekmeğe kutsallık atfedilmiştir, “tuz ekmeğ olsun, ekmeğ parası, bir lokma ekmeğ için, ekmeğ çarpsın, ekmeğinin peşinde, ekmeğ arslanın ağzında vb.” (TDA, 2001: 112, 221 vd.) pek çok deyim ve atasözünde ekmeğ kutsal ve ulaşılması zor olan bir değ olarak kullanılmıştır. Özellikle yufka ekmeğ ve tandır ekmeği /tandır, sıkma, gözleme vs. gibi unlu mamüller Türkler tarafından çok tüketilmekte ve sevilerek yenmektedir. Anadolu’da hemen her kadın unlu mamullerden birkaçını küçük yaşlardan itibaren öğrenir ve bunu hayatı boyunca devam ettirir.

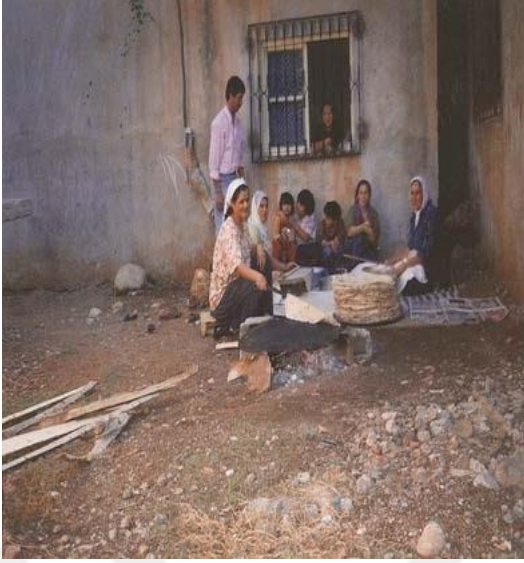
Bu unlu mamüllerin başında yufka ekmeğ veya sac ekmeği olarak adlandırılan Anadolu’ya has bir ekmeğ çeşidi yalnızca kırsalda değil büyük şehirlerde dahi yapılır ve severek tüketilir.

Yufka ekmeğın yapımı için konu komşu ve yakın akrabanın yardımı gerekmektedir; elbirliğı ile yapılması gereken yufka ekmeğ yapımı oldukça zahmetli bir iştir. Bu nedenle işbirliğı yapmak önemlidir.

Büyükler ekmeğ tahtasının, kızgın sacın başında çalışırken kız çocuklarına birer parça hamur, küçük oklavalar, küçük tahtalar veya tepsiler verilir; onların bu işi yapmayı öğrenmeleri, el becerilerini geliştirmeleri aynı zamanda da güçlerinin yettiğı ölçüde ekmeğ yapımına yardım etmeleri beklenir. Büyükler ekmeğ yaparken küçükler hamurla oynamasının tadına varırlar bir yandan, biryandan da taklit yoluyla zaman içerisinde yufka ekmeğ yapımının, hamurun yoğurulmasından ekmeğ haline gelene kadarki aşamalarını öğrenirler (K4, K5: 2016).

Silifke Yöresi’nde yufka ekmeğ yapımının en eğlenceli ve sevilen uygulamalarından biri ekmeğ yapımı sonunda sıkma yenmesidir. Bu uygulama hem ekmeğ yapımında emeği geçenlerin kendilerini ödüllendimesi hem de üretim faaliyetinin sonunda eğlenceli bir ortam yaratarak rahatlamanın yoludur.

Fot. 16-17: Ekmek yapımı ve öğretimi



5.3. Salça Çıkarma

Salça çıkarmak da Anadolu'da son bahar başlarında ev içi üretim faaliyetlerinden biridir. Anadolu'nun hemen her bölgesinde salça çıkarma işlemi yapılmaktadır. Her ne kadar sanayi mamülü olarak bu ürün bulunsa da salçalık biber olarak tabir edilen kırmızıbiber ve domatesten yapılmış ev salçasının damak tadına önem verenler için yeri bir başkadır. Ayrıca, sanayi tipi ürünlere göre ev tipi ürünlerin tamamında olduğu gibi ev salçaları organik ürünlerdir.

Silifke Yöresi'nde de sonbahar başlangıcı olan eylül ayında salçalık biberlerin yetişmesiyle birlikte salça çıkarma işi başlar. Bu iş de konu komşunun imece usulü ile yaptığı ev tipi üretim faaliyetlerindedir. Mahalle kadınları ve eş dost bazen bir iki komşunun bazen tek kişinin salçalığını hazırlamakla işe başlarlar ve takip eden gün ve haftalarda sırayla salçalıkların hazırlanması için bir araya gelirler (K4, K5: 2016). Kadınların yanında yine kız çocukları bulunur ve bu çocuklar büyüklerini taklit etmeye yani oynamaya koyulurlar. Büyükler tarafından önlerine konulan bir miktar biberin bıçak ve tahta yardımı ile çekirdek ve saplarından temizlenmesine koyulurlar. Çocuklar için bu, oynamayı çok sevdikleri fakat normal zamanda büyükleri tarafından bir yerlerini yaralayabilir, eşyalara zarar verebilir endişesi ile ellerinden alınan bıçakla oynamanın uygun zamanlarından biridir. Kız olsun erkek olsun çocuklar bıçakla oynamayı severler. Ancak büyükler tarafından çocuklar için oyuncak olan bu aletle oynamaya izin verilmez. Hatta "Bıçakla oynamayın!" uyarısı çoğu zaman yüksek sesle ve kızgın bir yüz ifadesi ile yapılır. Önemli bir mutfak araç gereci olan bıçak, çocuk için bir oyuncaktır.

Salça çıkarma işleminde ise durum birden kız çocukları lehine değişir. Çünkü, normal zamanda ellerinden alınan bıçak, bu sefer bizzat büyükler tarafından ellerine tutuşturulur. Salça çıkarma işleminde çocukların küçük bıçaklar ile (meyve bıçağı) önlerine konan bir miktar salçalık biberi, büyüklerine bakarak temizlemeleri istenir. Büyükler için bu uygulama kız çocuklarının ev içi üretimlerden biri olan salça çıkarma işlemini öğrenmeleridir. Çocuklar için ise bıçakla oynamanın en güzel fırsatlarından biridir. Silifke’de salça çıkarma mevsiminde havaların hala yaz sıcaklıklarında olması ve salçalık biber ve domateslerin yıkanması sırasında hem su hem de salçalık malzeme ile oynama fırsatı da bu işlemde kız çocukları için ayrı bir oyun unsurudur.

5.4. Yaprak Düzümü

Silifke Yöresi’nde önemli bir ev içi üretim faaliyeti de yine kış ayları için hazırlanan, yaprak/asma yaprağı düzümüdür. Mayıs, Haziran aylarında üzüm asmaları taze yapraklarını çıkarır. Bu yapraklar Türk mutfağının önemli bir yemeğı olan sarma ve dolma yapımında tercih edilen yapraklardandır. Bu yapraklar da çoğu zaman üzüm bağlarından ya da evlerin damlarına ya da avlulara hem gölgelik hem de üzüm yetiştirmek için yapılan haymalardan toplanır. Bu zahmetli bir iştir. Çünkü asma yapraklarının taze olanı yemeklik olanı tek tek toplanır. Daha sonra bu yapraklar ortaya açılan geniş bir sofranın üzerine dökülür; bundan sonra yine evdekiler ve konu komşu demlenen çaylarının eşliğinde yaprakları belirli bir şekilde dizerler, bu dizilen yapraklar tuzlu su bulunan kablara konur ve kış için saklanır. Bu uygulamada da kız çocukları çoğu zaman estetik kaygı ile yaprakları düzmeye çalışırlar.

Fot.18: Yaprak düzümü



5.5. Yün ve Çamaşır Yıkama

Silifke Yöresi'nde, geleneksel şekilde, koyunyününden yastık ve yorgan yapımı az da olsa hala devam etmektedir. Yün ile yapılan bu yatak takımları ilkbahar sonunda havalandırılır ve derelerde, akarsu kenarlarında yıkanır. Bu işlem doğal olarak kadın emeğinin uğraşı alanlarından. Bu işlem de kadınlar arasındaki dayanışma ile yapılır. Kadınlar kendi aralarında anlaşarak kimin ya da kimlerin hangi sıra ile yünlerinin yıkanacağı belirlerler ve bu takvime göre günü ve sırası gelenlerin yünleri elbirliği ile dere kenarlarında yıkanır (K1, K4: 2016).

Yıkama işlemi sırasında kız çocukları da elbette yerlerini alırlar. Çocukların çok sevdiği su ile oynamak için yün yıkama işlemi kaçırılmaz fırsatlardandır. Günlük iş kıyafetleri olan şalvar, uzun kollu gömlek başlarına bağladıkları yazmalar ile kadınlar ve küçük kızlar dere kenarlarında yünleri yıkarlar. Bu yıkama işleminde kovalarla suları dere kenarına hazırlanmış tahta iskelelerin üzerindeki yünlerin üzerine taşımak ve "tokaç" adı verilen tahtadan aletlerle yünleri dövmek kız çocukları için keyifli bir oyundur. Kız çocuklar için evlerden küçük "çitil, bakır" adı verilen alüminyum ya da bakır kovalar/kaplar ile küçük tokaçlar bulunmaktadır.

Bu ev içi üretim faaliyetinde de kadınların dayanışmaları ve birlikte üretime dönük çalışmaları ve kız çocuklarının bu faaliyeti bir oyun olarak görmeleri yatmaktadır. Kız çocukları kadınların üzerine düşmüş olan bir ev içi üretim şeklini yine kadınları örnek alarak taklit yani oyun yoluyla öğrenmektedirler. Bu uygulamada da taklit ve görerek öğrenme birinci öğretim metodu olarak yer almaktadır. Küçükbaş hayvancılığın önemli bir geçim kaynağı olduğu yörede, bulgur kaynatma ve yufka ekmek yapımında görüldüğü üzere, kökleri mitolojiye uzandığı anlaşılan bolluk ve bereket ritüelleri, yün yıkama işleminde de ortaya çıkar. Yazın bolluk ve bereket içinde geçmesi ve sürülerin, dolayısıyla yünlerin ve diğer ardıl ürünlerin (süt, peynir, yoğurt, et vb.) bol olması için dualar edilir (K3, K4: 2016).

5.6. Doğaçlama Oyunlar ve Cinsel Kimlik

Oyun oynamak çocukların vazgeçemedikleri bir eylemdir. Bu doğa yasası olarak görülebilir. Çocuklar uyanık oldukları hemen her anlarında oyun oynamaktadırlar. Bu oyunların bir kısmı doğaçlamadır. Yaptığımız gözlemlerde Silifke Yöresi'nde kız çocuklarının doğaçlama olarak evde ya da sokakta oynadıkları pek çok doğaçlama oyunun cinsel kimlikleri ile ilişkili olduğu görülmektedir. Çocuklar genelde evcilik oyununda anne veya kız ya da yakın çevredeki sevilen

kadının/kadınların kimliğine bürünürler.

Doğaçlama oyunlarda kız çocuklarının genelde kadınlarla özdeşleşmiş hemşire, kadın doktor ya da kadın öğretmen veya kadın polis kiliğine büründükleri görülmektedir. Erkek çocuklar ise asker başta olmak üzere polis, itfaiyeci, kamyon veya taksi şoförü gibi erkek egemen iş dallarını tercih etmektedirler. Kız çocuklarının kadınlarla özdeşleşmiş ya da kadınların da önemli sayıda temsil edildiği meslekleri tercih etmeleri cinsel kimlikle ilgilidir.

Üretime dayalı ev ekonomisi ve halk ekenomilerinin kadın kimliği ve kadınlar üzerindeki etkilerini şöyle tespit etmek mümkündür:

1. Sosyalleşme ortamı kurularak sosyal ilişkilerin geliştirilmesi.
2. Oluşturulan sosyal ortam içinde kişiye birey statüsü kazandırılması.
3. Kız çocukların cinsel kimliklerini tanımaları ve kimliğin kabulü
4. Bireyler arasında yardımlaşmayı sağlayan yardımlaşma duygularının geliştirilmesi ve bunun sürdürülmesi
5. Akrabalık ve komşuluk ilişkilerinin geliştirilmesi, komşular ve akrabalar arasında güven duygusunun kurulması ve geliştirilmesi, bunun sürdürülmesi
6. Olgun ve tecrübeli kadınlar tarafından gelenekte yer alan bilgi, görgü ve tecrübenin genç kadınlara / kuşaklara aktarılması ve genç kadınların bu bilgilerle donatılması.
7. Kadınlarının evlilik kurumuna hazırlanması
8. Kadınlar arası sözlü kültür ortamının oluşturulması, sözel paylaşım ve sözel eğlence ortamının hazırlanarak bir tür rahatlama sağlanması.

Ev içi üretim faaliyetlerinde taklit yoluyla öğrenme vardır. Bu taklit yoluyla öğrenme sadece kadın ya da erkeğin yapılması gereken günlük ya da mevsimlik işleri öğrenmeleri amacını gütmeyiz. Bu faaliyetlerde asıl olan cinsiyetler arasındaki görev dağılımıdır da. Kadın ve erkeğin ev içi üretim faaliyetlerinde hangi işleri yapacakları toplumsal cinsiyetleri ve kültürle belirlenir. Bu sonucunda da kadın ev içi üretim faaliyetinde öncelikle anneden daha geniş olarak çevresindeki kadınlardan gördüğü uygulamaları taklit eder. Bunu yaparken de kadın kimliğini ev içi üretim faaliyetinin kendilerine düşen şekilleri etrafında ve süreç içerisinde öğrenir. Süreç tamamlandığında ya da belirli bir mesafe kat edildiğinde (örneğin 3-10 yaş arası) cinsel kimliğini de oluşturmaya başlamış olur. Bir süre oyun olarak ilgilendiği ya da yardımcı olarak dâhil edildiği faaliyetler (çocuk için büyükleri taklit ve oyundur belirli bir zaman sonra annenin kontrolünde büyük oranda kız çocuk üzerine

bırakılır.

Oyun zamanı ve mekânı olarak görülen bu faaliyetlerde en önemli unsur taklittir. Ahmet İnam'ın; "Taklit yaşantıdır, yaşama değildir. Farkındalığı yoktur ya da zayıftır." tepitinde belirttiği üzere (İnam, 1998: 68) çocuk için bu bir iş değildir. Burada önemli bir nokta da İnam'ın kastettiği taklit yapmada özgünlük olmadığıdır. Taklitte doğal olarak özgünlük yoktur, adı üstünde hazır olanın alınması ve ona uyulması vardır. Bu açıdan İnam haklıdır, ancak, özgünlük ya da yaşama giden yolda taklit önemli bir yapı taşıdır, çünkü bu yolla sosyal bir varlık olan insan kimlik kazanabilir. Tek başına bir kimlik oluşturması mümkün değildir. Üstelik hayatının pekçok evresinde taklit etmekten ya da daha önce taklit yoluyla edindiği tecrübelerden kurtulamaz. Taklit etmek aynı zamanda tecrübe etmektir. Bu bakımdan taklitte sadece bir yaşantı, bizim olmayan bir yaşantı var demek doğru değildir. Taklitin tecrübe ile ilişkisi ve bunun neticesinde cinsiyetle, toplumsal ve bireysel kimlikle ilişkisi yadsınamaz.

Ev içi üretim faaliyetleri öncelikle kız çocukları için bir oyundur. Bunun oyun olduğunu gösteren en önemli verilerden biri çocukların bu işleri yaparken "Ben daha iyi yaptım; Benim yaptığıma bakın ne kadar güzel; Ben senden ya da sizden daha iyi yapıyorum, daha güzel yapıyorum ve daha hızlı yapıyorum" gibi cümlelerle bir yarış içerisinde olduğunu / olduklarını sık sık ifade etmesidir. Her oyun da rekabet, çekişme, yarışma, olmazsa olmazlardandır. Bu rekabetler tatlı bir sürtüşmeye de dönüşür çoğu zaman. Bu çekişmeler sonuçta cinsel kimlik üzerinden hemcinsine ve çevresine kendi kimliğini kabul ettirme girişimidir. Bu yüzden de çocuklar ev içi üretim faaliyetlerinden azami ölçüde faydalanmaya çalışırlar ve orada gördüklerini "evcilik oyunu" altında tekrarlarlar. Evcilik oyunarken kız çocukları çeşitli malzemelerden, tahta, çamur, oyun hamuru, oyuncak mutfak eşyaları vs. ile oynayıp, hemcinslerini / annelerini taklit ederler. Örneğin daha çok kırsalda çamurdan hamur açtıklarını, çamur ekmek yaptıklarını, yine çamurdan kuruluk (dolma, biber vb.) hazırladıklarını görmek mümkündür.

Kant, bir şeyin oyun olarak ortaya çıkabilmesi için kazanan ve kaybeden ile kazananlar için sonunda bir ödülün olması gerektiğini savunur (Dursun, 2014: 37). Bu açıdan bakıldığında ev içi üretim faaliyetlerinde sergilenen eylemlerin, büyükleri taklit etmenin bir oyun olmadığı düşünülebilir. Ancak, özellikle çocuk ruhu üzerinde beğenilmek ya da beğenilmemenin, takdir toplamak ile toplayamamanın kazanmak ve kaybetmekle ilgili durumlar olduğu göz önünde tutulduğunda, ev içi üretim

faaliyetlerindeki eylemlerin birer oyun olduđu; kazananın ve kaybedenin ayrıca da takdir ve beğeni toplamak gibi önemli ödüllerin bulunduđu görülecektir.

Bu açıdan değerlendirildiğinde ev içi üretim faaliyetlerinde yer alan çocukların kazanma ve kaybetme arasında duran birer oyuncu oldukları; takdir ve beğeni topladıklarında kimlikleri üzerinde olumlu etkileri olan ödülleri topladıkları görülür. Bu takdir ve beğenileri toplayan kız çocuklarının, çevrelerinde beğeni toplamış olan, yöre deyimi ile “becerikli, hamarat” kadınları rol model olarak aldıkları görülmektedir. Bu rol model kadınlar, çevrelerinde toplu halde yapılan ev içi üretim faaliyetlerinin gerçekleştirilmesinde önemli aktörlerdendirler. Pek çok faaliyete çağırılırlar, iletişimi sağlayıcı, derleyip kaynaştırıcı ve bu faaliyetleri önemli ve eğlenceli kılan kadınlardır bunlar (K4, K6: 2016). Yoklukları hemen hissedilir. Bu hamarat kadınların yer aldıkları faaliyetlerin sonucunda elde edilen ürünlerin daha kaliteli, bereketli ve daha lezzetli olduğuna inanılır. Örneğin bulgur kaynatırken “ağzı dualı”, “eli bereketli” gibi sıfatlarla anılan ileri gelenlerden bir kadına ocak ateşi yakıtılır (K4, K5: 2016). Bu aynı zamanda bereket ritüeli ile ilgilidir.

Yine Mersin ili Mezitli ilçesine bağlı Demirişik Köyü’nde ekmek hamurunun daha iyi mayalanması ve ekmeğin lezzetli olması için hamur Emine Teyze’ye yoğurtulur, sacda pişirme işi için ise Hatice teyze biçilmiş kaftandır (K4, K5: 2016). Kız çocukları işte bu bir tür afsunlu özellikleri bulunan kadınlar gibi olmak ve toplumda saygın bir yer edinmek hevesini de taşırlar. Küçükken topladıkları takdir ve beğeni ileride saygın bir konuma ulaşacaklarının işaretleri olarak görülmelidir.

Ev içi üretim faaliyetlerinde ipi göğüsleyen ödül kazanan kız çocukları gelecekteki faaliyetler için kendilerinde bir güç, özgüven bulmakta ve yaptığı işten mutlu olarak doyuma ulaşmaktadır. En önemli kazançlarından biri de hemcinsleri arasına dahil olmalarıdır. Bu aidiyet duygusunun pekişmesi ile kadın cinsel kimliğinin yapı taşları da bir bir yerine oturmaya başlamış demektir. Bundan sonraki her başarılı faaliyet sonucunda cinsel kimliğin oluşması ve güçlenmesi artarak devam edecek ve hem kadınlar arasındaki hem de toplumdaki yerleri gittikçe sağlamlaşacaktır.

Beğenilmeyen kız çocukları ise ya içine kapanmakta ya da daha da hırslanarak kendisini ispatlama çabası içerisine girmektedir. Üretim faaliyetlerinden uzaklaştıkları ya da soğuk baktıkları da gözlemlenmiştir. Hırslı bir şekilde kadınlar arasındaki yerini alabilmek ve cinsel kimliğini gerçekleştirmek için hırslı bir

şekilde hareket eden kız çocukları ise zamanla ipi göğüsleyecek ve ödülünü alacaktır. En büyük ödülü hemcinsleri arsında yer olmak olacaktır. Bu sayede cinsel kimliğini oluşturmuş, kendisini gerçekleştirmiş sosyal bir birey, bir kadın olarak toplumda yer bulacak ve saygınlık kazanacaktır. Her yerde olduğu gibi Silifke Yöresi'nde de geleneksel aile hayatında, beğenilen, aranan, çeşitli eğlence, toplantı ve üretim faaliyetlerinin önemli aktörleri arsında yer alan bir kadın olabilmek kadar değerli bir ödül pek azdır. Bu nedenle pek çok kadın için ev içi üretim faaliyetlerinde kendisini göstermek önemlidir. Buna, pek çok yerde olduğu gibi, Silifke yöresi kadınları çocukluk yaşlarından itibaren üretim faaliyetleri içerisinde yer alarak ve başlangıçta da bu faaliyetleri rol modellerin bir taklitçisi olarak oyun yoluyla gerçekleştirirler.

Burada modern annelik ile geleneksel annelik arasındaki önemli farklılıklara değinen bir çalışmadan bahsetmek ve ev içi üretim yöntemleri ve kadın kimliği arasındaki ilişkinin daha açık anlaşılması ve konunun farklı boyutlardan ele alınabilmesi için yararlı olacaktır:

Selcan Gürçayır Teke tarafından yapılan “*Dönüşen Anneliğe Yönelik Netnografik Bir Analiz*” adlı çalışmadan, modern bir annenin, başta kendi annesi olmak üzere hemcinslerine etmiş olduğu sitem ve eleştirinin, onların, yani modern annelerin kadınlık ve annelik rollerini ötelemelerinin nedenleri ile ilgili kısa bir bölümü şöyledir:

“Düşündüm şöyle bir kendi kendime...Tabi zor gelir, doğumdan sonra tek başına bir sürü işe koşmak dedim içimden. Bebek bakımı başlı başına zor bir iş. Ev işi, yemek, ütü, çamaşır, temizlik vesaire bunları da üzerine ekleyince yeni doğum yapmış modern annenin çıldırmaması içten değildir. Çünkü bu modern anne ilkokulu bitirdikten sonra Anadolu Lisesi sınavlarına hazırlanmıştır. Oyun çağında, o daha çocuk denerek, annesi tarafından mutfağa sokulmamış, ufak tefek sorumluluklarla geçiştirilmiştir mutfakla tanıştırılma dönemi. Sonra da ÖSS'ye hazırlık dönemi var... ÖSS'ye hazırlık ise orta sonda başlamış lise 3'e kadar devam etmiştir. En az 4 yıl yani. Üniversiteyi kazanınca ise vize ve finallerin derdinde ömrünü yemiştir. Yaz tatilleri ise “amaaan, tatil yapsın çocuklar, ne işi, ne evi, nasıl olsa büyüyünce yapacaklar” sözleriyle plaj voleybolları, turlar, tarihi yerlere geziler, pijama partileri, sinema-çarşı gezmeleriyle geçip gitmiştir”. Üniversite dönemindeki hayatına ise kadın dergilerindeki ışıltılı fotoğraflar, kuaför randevuları, bakım seansları, formda olmak için gidilen spor salonları, diyetler ve indirimdeki markalar, AVM gezmeler, sinema, parti ve tatiller ağırlığını koymuştur; vize-final dönemleri hariç ☺, bekârlıkta kendi sorumluluğu ile yaşamını sürdürüp, evlendikten sonra gerçekten sorumluluk almaya başlamıştır günümüzün modern annesi. Üniversitedeyken diline dolanan “çocuk ta yaparım kariyer de...” şarkısı o dönemlerde “kolay” gibi gözüne görünmüş; gün gelip doğurunca ve yalnız kalınca esas “olay”

ortaya çıkmıştır. Daha eline herhangi bir bebek almadan kendi bebeğine bakmak durumundadır, kariyer sahibi anne. Kızım okusun “büyük adam(?)” olsun diyen anneler büyüttü bizi. İster okumuş ister okuyamamış olsun, annelerimiz ağır ev işi, çocuk, iş ve hayat yükü altında ezildiği için bizler ezilmeyelim istediler. Sistem de kadını “yalnız ama güçlü” imajına büründürünce olan lohusalık dönemindeki modern anneye oldu. Dadılar arandı, temizliğe yardımcı çağırıldı, babaanneler “ben bakmam” dedi, anneanneler “idare etti”. Patron süt izni vermedi, direnince işten çıkarıldı, koca durumu anladı ya da anlamadı ama cılız kaldı annenin beklediği ilginin karşısında yaptıkları-söyledikleri. Gündüz ev doldu-taştı, gece anne bebeğiyle-kaderiyle başbaşaydı. Herkes karıştı, akıl verdi ama kimse “hadi ver bebeği bana çık biraz dolan gel...” demedi doktora sahibi anneye. O kadın ki hayatında ilk defa 45 gün evde “hapisti”... Dizisi gaz çıkarma, film, reflü oldu. Rüya görmek kısa film izlemek gibiydi, hiçbir şey anlamadan kalkılan...(Aylin anne).” (Gürçayır TEKE, 2014: 41-42).

Bu metinde anlatılanlar günümüz okuyan 7 çalışan annelerinin az ya da çok ortak sorunlarıdır. Buradan “başa gelen çekilir” ya da “okumasınlar” gibi absürd yorumlar da olmak üzere pek çok yorum çıkarılabilir. Ancal bizim konumuz açısından dikkat çekici olan nokta günümüz modern annelerinin çocukluklarını yaşayamamalarından şikâyet edilen kısımlardır. Bu satırlarda kız çocuklarının özellikle mutfağa sokulmadıkları, ev işlerine karıştırılmadıkları, kısacası anneyi taklit etmekten ve taklit/ oyun yoluyla öğrenmekten mahrum edildikleri noktasıdır. Bir bakıma çocuk doğal yaşam alanından koparılmaktadır. Ev içi üretim faaliyetleri diğer ekonomik faaliyetlerden biraz farklı olarak aile ve yakın çevredeki doğal ve geleneksel öğrenme mekânlarıdır. Bu mekânlardan ayrı kalmak kadın cinsel kimliği üzerinde olumsuz sonuçlar doğurabilir.

6. Halk Oyunlarının İşlevleri

Bu bölümde genelde halk oyunlarının özelde ise Silifke Yöresi halk oyunlarının ve içerisinde oyun unsuru bulunduran ev içi üretim faaliyetlerinin daha çok kadın kimliği üzerinden işlevlerini ortaya koymaya çalışılmıştır. Bu nedenle halk oyunlarının işlevi başlık olarak tercih edilmiştir. Çünkü oyunların işlevi gibi bir başlık formal ya da informal bütün bir oyun alanını kapsardı ve bu çalışmanın sınırlarının dışına çıkmak olurdu.

İşlev, Türkçe Sözlükte şu şekilde tanımlanmıştır: “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.”(TS., 2011: 1227).

Bu tanımlama ve açıklamalardan işlevin; görev, iş, işe yarama gibi

anlamları karşılamak için kullanıldığı görülmektedir. İnsanlar arasında nesne veya insanların işe yarayıp yaramadıklarına ya da ne tür işe yaradıklarına verilen önem herkesçe bilinmektedir. İşe yarayan her şey, yani işlevsel olan her şey insanlar için önem taşımaktadır.

Silifke Yöresi kadın oyunlarının işlevlerine, yukarıda oynanan geleneksel oyunlar ve ev içi üretim faaliyetleri ile oyun ilişkisi hakkında bilgi aktarmaya çalışırken pek çok kez değinildi. Burada Silifke Yöresi kadın oyunlarının işlevlerini ayrı bir başlık altında vermenin genel olarak oyun ve oyunun işlevlerinin daha açık şekilde ortaya konması için gerekli olduğu görülmektedir. Oyunların işlevlerinin aslında kadın erkek, çocuk büyük fark etmeksizin bütün oyuncu ve oyunlar için söylenebilecek işlevler olduğunu da belirtmek gerekir.

Oyun özgür iradenin, bilinçli ve içten gelen bir terciğidir. Temel unsurlarını; özgürlük, başkalık, sınırlılık, mekân ve düzen oluşturur (Huizinga, 1995: 28). Çocuklar için oyun vazgeçilmez bir ihtiyaçken, büyükler için istedikleri zaman bırakabilecekleri, iradelerine bağlı bir eylemdir. Her iki grup için ise en öne çıkan özelliği gündelik yaşamın dışına çıkıp, bir süre, başka bir dünyada bulunma ve yaşama anıdır. Günlük hayatın dışındaki bu dünya bazen toprağa rastgele çizilmiş bir dairenin içi, bazen bir minderin üzeri, bazen bir spor salonu ya da alanı ile belirlenmiş bir mekândır. Bazen sadece bir nesnedir (Sümbül, 1997).

Toplumun üyeleri arasında bendensel, kültürel ve sosyal gereksinimleri önemli ölçüde doyuma ulaştırmak genelde oyunların özelde ise halk oyunlarının temel işlevleri arasındadır. Sosyal ve kültürel yaşamın saç ayağından olan halk oyunları kişilerin yaratıcı yönlerinin toplamından meydana gelmektedir. Bu bakımdan da toplumun ortak değerlerinin bütününden oluşmaktadır. Halk oyunlarının oynanması sırasında sosyal, eğitim, eğlence, iletişim gibi temel alanlarda bilgi ve deneyim aktarma anlamında pek çok unsur ortaya çıkmaktadır (Sümbül, 1997; Artun, 2005: 335).

Günlük yaşamda anlatılamayan ve bastırılan aşk, sevgi, özlem gibi pozitif duyguların yanı sıra; kin, nefret, kavga, kıskançlık vs. gibi negatif duygular da oyunların konuları arasına girmiştir ve çeşitli söz, figür veya karakter olarak oyunlarda yerlerini almışlardır. Oyunlar, özellikle günlük yaşamın ve doğal çevrenin bütün yönleri ile yeniden kurgulanıp yaşandığı anlar olduğu için yaşamın sosyal ve bireysel gereklerini içinde barındırır. Bu sosyal ve bireysel gereksinmelerin başında sosyalleşme, bireyselleşme, cinsel kimliğin farkındalığı, iletişim, eğitim ve eğlence

gelir. Bu gereksinimler halk oyunlarının işlevlerini oluştururlar. Bu işlevleri tek tek ele almak gerekmektedir.

6.1. Halk Oyunlarının Sosyalleştirme İşlevi

Oyunların dolayısıyla başta halk oyunlarının en önemli özelliklerinin başında kişileri sosyalleştirmesi gelir. İnsan sosyal bir varlık olduğu için yaşadığı çevreyle ilişki kurması ve çevreye uyması gerekir. Yalnızca yaşadığı çevreye değil aslında doğaya uyması ve onun bir parçası olabilmesi gerekir. Böylece yaşamda kendisi için sağlam bir yer edinmiş olur. Aksi halde toplumdan dışlanarak, yalnızlığa itilir. Bunu toplumun sağlıklı bireylerinin hiçbiri istemez.

Halk oyunları genel olarak toplumsal etkinlikler olan düğün, bayram, sünnet, yeni yılı karşılama, hasat vs. gibi eğlence ve uygulamalarda gerçekleştirilen bir eylemdir. Halk oyunları toplumsal yapının ihtiyacı olan tören gereksinimini bu uygulamalarda ortaya koymaya yarar. Bu törenlere katılım oldukça geniş halk kitleleri tarafından gerçekleştirilir. Bu törenlere katılan kimseler ait olma duygularının sürüklenmesi ile alanlara, şenliklere katılırlar. Yaşadıkları toplumun değerlerini yaşamak ve paylaşmak bir yandan kültürel kimliklerini bulmak ve sürdürmek diğer yandan eş ve dostlarla buluşarak hasret gidermek için bulunurlar (Artun, 2005: 334; Gözaydın, 2002; Kafesoğlu, 2002: 300-301).

Özellikle ait olma duygusu törenlerde büyük doyurulur. Törenler sırasında milli kültürün en önemli aktarıcısı olan halk oyunları bu aidiyet duygusunun doyurulduğu en önemli uygulamalardandır. Tören alanında görevli olarak bulunan ya da düğünlerde halay başının peşinde dizi oluşturan halk oyuncuların dışında kenarda köşede büyük küçük gruplar halinde oyunlara eşlik edilmesi, alanlardakine paralel halay dizilerinin kurulması hep bundandır. Kimi zaman bir düğün içerisinde bir halka dar geldiği için ikinci üçüncü halay halkalarının oluştuğunu ve bilen bilmeyen hemen her yaştan ve kadın erkek fark etmeden halay çekildiği pek çok kez gözlenmiştir (Kafesoğlu, 2002: 300-301; Artun, 2005: 335).

Düğün ve bayramlar başta olmak üzere törenlerin hemen hepsi dayanışma ve birlikteliğin, yardımlaşmanın pek çok kimse ile iletişim kurmanın ve tek düze yaşamdan biraz da olsa kurtulmanın yaşandığı önemli toplumsal etkinliklerdir. Bu etkinliklerin içerisinde kişileri ait oldukları kültür içerisinde yoğuran temel uygulamalardan biri de halk oyunlarıdır (Sümbül, 1997; Artun, 2005: 336).

Halk oyunlarının toplumsal yapı içerisindeki tören gereksinimini büyük

ölçüde karşıladığı görülmektedir. Ortaya çıkış itibarı ile dinsel ihtiyaçları ve yıl içerisinde belirli gün ve olayları kutlamak, anmak için yapılan oyunlar zaman içerisinde halkın duygusal doyuma erişmesi için sık sık yapılan ritüeller arasında ilk sırayı almıştır. Genel olarak törenlerde sergilenen oyunlar törenlerin ritüelleri olmuşlardır. Toplum bireylerinin aidiyet duygularının oluştuğu ve pekiştiği törenler duygusal doyumun da en üst seviyeye çıktığı kültür unsurlarıdır (Artun, 2005: 335, Özdemir, 2006: 453; Çobanoğlu, 2013: 15).

Törenler genel olarak toplum arasında dayanışmayı pekiştirmekte, kardeşlik duygularını oluşturmada ve pekiştirmekte, toplum üyelerinin kültürlenmesine önemli ölçüde katkı sağlamaktadır. Törenlerde toplum üyelerinin tanışma, konuşma, misafir ağırlama, ikramda bulunma, uğurlama işlerinin yanında tören ve tören alanının hazırlanması, törende ikram edilecek yiyecek ve içeceklerin hazırlanması, sergilenecek halk oyunlarının hazırlanması, hazırlanan ikramlıklarının servis edilmesi, tören sonrasında tören alanının temizlenmesi, arta kalanların dağıtılması ya da töreni düzenleyenler arasında eşit olarak taksim edilmesi vb. pek çok şeyin toplum üyeleri tarafından cinsiyet ve yaş gruplarına göre bir nevi doğaçlama olarak görev dağılımı yapılır. Toplumun törenlerde yapacağı edeceği toplum üyelerinin ortak aklı ile ortaya konur. Bu nedenle de hemen herkes törenlerde doyuma ulaşmış olur ve bunun huzuru içinde kendini gerçekleştirmenin mutluluğu içinde olur. Herhangi bir yazılı kanun ya da yönetmeliğe gerek duymadan yapılan bu törenlerde en önemli unsurlardan biri katılımcıların gönüllülüğüdür.

Yukarıda değinildiği gibi törenlerdeki iş bölümü yaşa ve cinsiyete göre doğaçlama olarak gerçekleşmektedir. Silifke Yöresi'nde kadın ve erkeklerin, örneğin bir düğün töreninde iş bölümü şöyledir:

Kadınlar: Düğün öncesi yufka ekmek, çeşitli yemekler yaparlar, Yemeklerin bir kısmı düğün sırasında yine kadınlar tarafından yapılır. Kızın çeyizinin serilmesi kadınlar tarafından yapılır.

Erkekler: Düğün öncesinde düğün için gerekli olan odun, kurban, düğün alanına girmek için çadır vb. araç gereç ve eşyaları hazırlarlar. Düğünün ilk günü sabah vakti bayrak dikme törenini gerçekleştirirler. Düğüne gelen erkek misafirler ile ilgilenirler.

Bu örnekte de görüldüğü gibi kadınlar ve onları örnek alan kız çocukları bir düğün töreninde kadın kimliği ile özdeşleşmiş veya kadın kimliği ile ilgili tören ritüellerini uygulama, gözlemlene sürecine doğal olarak dâhil olmaktadır.

Törenlerde görevlerini layıkıyla yerine getiren kız çocukları büyüklerinden görmüş olduğu beğeni, almış olduğu takdir ile kendini gerçekleştirmenin hazzını yaşamakta ve kendisini bir sonraki törene hazır hisetmektedir. İnsanların pek çoğu gibi kız çocukları bir an önce yeni bir törenin yaşanmasını sabırsızlıkla beklemektedir.

Aynı zamanda, Esra Akbalık, Carol Delaney'den aktararak, toplum örgütlenişinin ve değerlerinin yaratılması ile ilgili kuram ve simgelerde bedenlerin kültür dışında var olmadığı, tersine fiziksel ve mecâzi olarak kültür içinde biçimlendiği tezini savunur. Buna göre her kültür insan bedeninin belirli imkânlarını seçer ve kullanırken bazılarını görmezden gelir (Akbalık, 2014: 115). Bu durum en iyi halk oyunlarında görülür. Türk halk oyunlarında kadın bedeni geniş ölçüde örtülüdür ve vücut hatları ile kıvraklığını belli etmez.

6.2. Halk Oyunlarının Bireysel Kimliği Kazandırma İşlevi

Kimlik ediniminde ben ve ötekiler kavramlarının birlikte düşünülmesi gerektiği yukarıda ele alınmış ve “benin” anlaşılabilmesi için ötekine ihtiyaç duyulduğu belirtilmişti. Bir önceki işlev maddesinde halk oyunlarının bireyi sosyalleştirme işlevine de yer verildi. Sosyal bir varlık olan insan sosyalleşirken kendini de gerçekleştirmektedir. Bu süreç çok boyutlu olmakla birlikte küçük yaşlardan itibaren oyunlar ile sosyalleşirken kendi bireysel ve cinsel kimliğini de oluşturmaktadır.

Halk oyunlarında her bir birey kendi varlığını göstermeye ve yeteneklerini ortaya koymaya çalışır. Oyunlar bir ekip işi olması yönünden sosyaldir, ancak ekibe veya oyuna dâhil olunmaya hak kazanmak için bireysel varlık göstermek gerekir. Bu yönüyle de halk oyunları bireyseldir de. Bu açıdan oyuncuların her biri kendini ispatlamış olmalıdır. Kendini ispatlayabilmek için de birey kendini geliştirmeli ve rakiplerde dâhil diğer oyunculara, izleyicilere daha geniş anlamda da kamuya kendisini kabul ettirmelidir. Bireyin kendisini kabul ettirmesi için harcadığı emek ve bunun için geçen sürede yaptıkları bireyin kendi kimliğini oluşturması olarak görülmelidir.

Bu kimlik ediniminde de halk oyunları, kişiye aşıladığı özgüven, yeteneklerini sergilemesi için verdiği fırsat, beğenilme duygusunu öne çıkarması, gündelik hayatın sıradanlığından kurtulup sanatsal ve estetik duygularını ifade edebilmesi açısından önemlidir. Özellikle kadınların erkek egemen bir toplumda kadın kimliği ile yerini almasında halk oyunları önemli bir fırsattır.

6.3. Halk Oyunlarının Cinsel Kimliğin Farkındalığını Oluşturma İşlevi

Cinsel kimlik ve toplumsal cinsiyet bireylerin toplum içerisinde var olmaları ve yer edinebilmeleri için zorunludur. Kadın ya da erkek olgusu genelde biyolojik yapı ile doğuştan tesis edilir, anlayışı tüm toplumlarda hâkimdir. Daha doğuştan itibaren kız ya da erkek çocuk biyolojik yapıya bakılarak tespit edilir. Ancak cinsel kimliğin tam olarak ne olduğu ve kazanılması bireyin yaşam serüveni içerisinde oluşan ve kesinleşen bir süreçtir. Bu süreç sonunda da birey toplum içerisinde cinsiyetine göre yer edinir. Bunu toplumsal cinsiyet kategorisi içinde ilgili gruba dâhil olur, şeklinde söylemek de mümkündür.

Simone de Beauvoir “Kişi kadın doğmaz, kadın olur.” (Butler, 2014: 43) sözüyle bu durumu çok açık bir şekilde ifade etmekte ve özetlemektedir. Bu ifadede, cinsel kimliğin kazanılmasının belirli bir süreci gerektirdiği vurgulanmakta ve savunulmaktadır.

Toplumsal cinsiyetin, kız ya da erkek tüm çocukların dünyasında en baştan her şeyin önünde gelen bir sosyal kategori olduğunu belirten Cordelia Fine (Fine, 2010: 239), çocukların gruplarına ait olanı tercih etmeye ve grup içi taraf tutmaya yatkın olduklarını, bunun da içgüdüsel olarak kendi kendilerine sosyalleşmelerinin bir neticesi olabileceğini belirtir (Fine, 2010: 237-238).

Fine, toplumsal cinsiyetin oluşmasında öne çıkan çağrışımlar olduğunu belirtir ve bu çağrışımların neler olduğunu şu şekilde gösterir:

“Bu çağrışımlar, çocukların erkek ya da kadın olmayla ilintili hangi oyuncaklarla oynayacağını, hangi davranışları, beceri ve kişilik özelliklerini benimseyeceğini, hangi meslekleri seçmesi, hangi hobilere yoğunlaşması, hangi sorumlulukları üzerine alması gerektiğini, nasıl giyinmesi, hangi aksesuarları takması ve saçını ne şekilde yaptırmasını, hangi renkleri, şekilleri ve duyguları seçmesini vs. kapsayan enformasyonu kapsamaktadır.” (Fine, 2010: 226).

Bununların yanı sıra Süleyman Yıldız kimliğin başka bir boyutuna değinir ve genel olarak kimliği; “*Bireylerin gerek kültürel gerekse yaşadıkları çevrelerdeki sosyal konum ve statülerinin karşılığı olan çok boyutlu, inanç, tutum, değer ve yargıları gibi yaşam biçimini sembolize eden bir kapsamın alt başlığıdır.*” şeklinde tanımlar (Yıldız, 2007: 9).

Bütün bu yorumlardan hareketle halk oyunları içerisinde yer alan kadınlar giyim kuşamdan figür ve hareketlerine, eğer söz de var ise söyledikleri sözler ve türkülere kadar cinsel kimliklerini yansıtan olguları sergiler. Yukarıda bahsedildiği üzere, yalnız kadınların oynadığı halk oyunlarının müzik unsuru yanında genelde söz

unsurunu da barındırıyor olması bunun açık göstergelerinden biridir. Bu yönüyle de erkek halk oyunlarından ayrılır.

6.4. Halk Oyunlarının İletişim İşlevi

Halk oyunlarının ve genel olarak oyunların önemli iletişim vasıtalarının ilk sıralarında yer aldığı görülmektedir. Kişisel ve de toplumsal iletişim içerisinde ağırlıklı olarak taklit yoluyla yapılan bu iletişim türünün hayatın her aşamasında çevremizi kuşattığı da bu çalışmada asıl temayı oluşturmaktadır.

İletişimi, Erdoğan; “Bireyler arasında bilgi alıp vermek amacıyla oluşturulan bir ilişkiler sistemi” olarak tanımlar (Erdoğan, 1991: 278).

Bu tanımda iletişimin gerçekleşmesinin başlıca ve tek nedeni olarak görülen “bilgi alışverişi”ni her türden faaliyet olarak düşünmek gerekir. Çünkü insanın bilmesi bilimsel bilgiden eğlenmeye, yeme içmeden törenlere, giyim kuşamdan ev ve çevre düzenine, bazı mitolojik unsurları ve ritüelleri de barındıran ve her şeyi kapsayan salt bilimsel bilgi değildir.

İletişim ve iletişimin önemi, işlevleri ile ilgili öne çıkan diğer bazı görüşleri de Türkoğlu ve Zıllıoğlu şu şekilde toparlamışlardır:

“İletişim, bilginin, fikirlerin, duyguların, becerilerin, vb.nin simgeler kullanılarak iletilmesidir.”

“İletişim anlam arama çabasıdır; insanın başlattığı kendisini çevresinde yönlendirecek ve değişen gereksinimlerini karşılayacak şekilde uyarıları ayırt etme ve örgütlemeye çalıştığı yaratıcı bir edimdir.”

“İletişim, esas olarak simgeler aracılığıyla bir kişiden ya da gruptan diğerine bilginin, fikirlerin, tutumların veya duyguların iletimidir.”

“İletişim mesajlar aracılığıyla gerçekleştirilen toplumsal etkileşimdir.”

“İletişim katılanların bilgi yaratıp, karşılıklı bir anlaşmaya ulaşmak amacıyla bu bilgiyi birbirleriyle paylaştıkları bir süreçtir.”

“İletişim, sayesinde dünyayı anlamlı kıldığımız ve bu anlamı başkalarıyla paylaştığımız insani bir süreçtir.”

“İletişim insanların kolektif olarak toplumsal gerçekliği yaratıp düzenledikleri bir süreçtir.” (Türkoğlu, 2010: 22-23; Zıllıoğlu, 2010: 23).

Oyunun insan-insan ve insan-toplum kaynaşması için önemi yukarıda halk oyunlarının sosyalleşme, bireyselleşme ve cinsel kimliğin edinimi noktalarındaki işlevlerinde yer yer ifade edildi. Bu durum eskiden beri herkes tarafından ortaya konmuştur. Bir anlatı ve iletişim biçimi olarak halk oyunları eskiden beri insanların kişisel ve toplumsal olarak bir takım duğu ve düşüncelerini ortaya koyma biçimi olmuştur (Sümbül, 1997; Artun, 2005: 336; Özdemir, 2006: 453).

Oyunlardaki simgesel anlatım çeşitli toplumsal ve ekonomik yapı ve durumlarla ilgili olarak çeşitlenmiştir. Bir toplumdaki üyeler düşüncelerinde imge halinde beliren çeşitli duyguları kurgulayarak oyun yoluyla aktarmışlardır. Aktarma işlemi toplumu oluşturan bireyler arasında gerçekleştiği için zorunlu bir iletişim sürecini ortaya koymaktadır. Bu iletişim zorunlu olmakla birlikte katı kuralları olan emredici bir zorunluluk değil aksine bireylerin kendini mutlu ve huzurlu hissetmelerine yarayan eğlenceli bir zorunluluktur. Bu zorunluluk sayesinde halk oyunlarının ortaya koyduğu ortak imgeler etrafında toplum üyeleri bir noktada buluşur ve kültürlenmelerini gerçekleştirirler (Sümbül, 1997: Özdemir, 2006: 453).

Artun, sosyal hayatta iletişimin bireyler arası etkileşimin temel unsuru olduğunu ve birey-birey, birey-toplum ve toplum-toplum ilişkisini gerçekleştirmenin iletişimin ana hedefi olduğunu belirtir. Bireylerin toplumda aidiyet kazanmasının ve bütünleşmesinin iletişim sayesinde olduğunu vurgular (Artun, 2005: 337).

Oyunlarda bireyler saygı, sevgi, adalet, cesaret, merhamet, anlayış, tevazu, iyimserlik gibi duyguları yaşayarak öğrenirler ve oyunlarda sergilenen figürlerle ve imgelerle bu soyut kavramların ne olduğunu ve ne anlama geldiğini kavrarlar. Bu noktada halk oyunlarının iletişim işlevinden eğitim işlevine ulaşılmış olunur.

6.5. Halk Oyunlarının Eğitim İşlevi

İnsan ve hayvanların belirgin özelliklerinden biri oyunu sevmeleridir. Bunun nedeni bu iki canlı türünün taklit yoluyla öğrenmeye kodlanmış olmasıdır. Bu nedenle insan ve hayvanlarda oyun oynama hayati bir ihtiyaçtır. Bunun temel nedeni de oyunun bu canlı türlerini hayata hazırlayan ilkokul olmasıdır.

Özellikle insanların sağlıklı ve mutlu olması için oyun oynamalıdır. Oyunların kişisel gelişimde ve sosyalleşmedeki rolü tartışılmaz bir öneme sahiptir. İnsanların duygu ve davranışlarının baskı altına alınmadan işlenmesi ve geliştirilmesi, bedensel becerilerin kazandırılması eğitimin önemli bir işlevidir ve bu işlev ilk kez oyunlar aracılığı ile verilmeye başlanır (Sümbül, 1997; Aksoy: 2014: 274).

Oyun ile eğitim ilişkisi üzerine Bilen:

“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, espri yeteneği ve sentez gücü gerektirir (Bilen, 1996: 148)

değerlendirmesinde bulunur. Burada özellikle oyunun bireylerde “dikkat, yaratıcılık,

hayal gücü, espri yeteneği ve sentez gücü” özellikleri ve davranışları geliştirici özellikleri öne çıkmaktadır. Bu özellikler halk oyunları oynayan kişilerin edindikleri en önemli özelliklerdendir. Özelde halk oyunları olmak üzere genelde oyun oynayanlar bu temel özellikleri özümsemiş bireylerdir.

Oyunların eğitim işlevi iki yönlü gerçekleşir. Birincisi; oyunu oynayan bireyin bedensel, kültürel eğitimi; ikincisi ise oynayan ve izleyenin bir bütün olarak etkileşimidir. Oyun esnasında beden kıvraklık, dinçlik, çeviklik, denge vs. gibi fiziksel eğitimler alırken bir yandan da terleme yoluyla bedenden çoğu toksinler ve zararlı maddeler atılmış ve beden yorulmakla birlikte yenilenmiş olur. Bu motor kazanımların yanında dinlenmiş ve güçlenmiş olan bedene bir rahatlama ve ruhi dinginlik de katılmış olunur. “Sağlam kafa sağlam vücutta olur.” atasözü bu durumu özetler niteliktedir (TAD, 2001: 237).

Oynanan oyunlar sırasında çıkarılan sesler, bağırmlar, oyuncunun oyundan aldığı doyumunu, zevki göstermektedir. Bu duyguları yaşayan birey, oynamaya karşı olumlu tutumlar geliştirir. Çeşitli eğlence ve törenler nedeniyle bir araya gelen bireyler oyun aracılığıyla tanışmakta, yakınlaşmakta ve kaynaşmaktadırlar; kısaca sosyalleşmektedirler. Çünkü birey her zaman aynı tadı, zevki yaşamak, izlenmek, beğenilmek, takdir ve alkış toplamak gibi davranışlar içerisinde olur ve bunları en iyi halk oyunları aracılığı ile ortaya koyabilir (Sümbül, 1997: Artun, 2005: 338).

Canlıların belirgin özelliklerinden birinin de oyun olduğunu vurgulayan Artun, halk oyunlarının eğitim işlevi ile ilgili olarak;

“İnsanların 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, beceri kazanması ise eğitimle olanaklıdır. Sosyalleşme ve toplumsal normların benimsetilmesi ise bu eğitim sürecinin sonunda elde edilecektir.” (Artun, 2005: 338)

değerlendirmesinde bulunur. Eğitim sürecinde oyunların önemine dikkat çeker.

6.6. Halk Oyunlarının Eğlence İşlevi

Halk oyunlarının oynandığı ortamlar eğlenceye yönelik tören ve kutlamalardır. Yukarıda görüldüğü üzere kimi ev içi üretim işlerine de oyun unsuru katılarak hem işlerin tek düzeliğinden kurtulmaya çalışılır hem de bereket ve bolluğun elde edileceğine inanılır. Oyuncular ve izleyiciler oyun ortamında yerlerini alırlar. Oynayanların hareket ve figürlerinden aldıkları zevk, müzik ve sözlerin, alkış

ve ıslıkların ritmi ile doruğa ulaşır. Oyuncuların giyim kuşamları ile bedensel hareketlerindeki estetik, canlılık ve renk cümbüşü hem oynayanları hem de izleyenleri tasa, keder ve sıkıntılardan uzak bir dünyada yaşatır ve insanın eğlenme, mutlu olma duygusunu tatmin eder (Artun, 2005: 338, Özdemir, 2006: 453).

Halk oyunlarının sergilendiği ortamların daha çok eğlenceye yönelik olduğunu belirten Artun;

“Oyuncular ve izleyiciler oyun ortamında bir araya gelmektedir. Oynayanın bedensel devinimden aldığı zevk, ezgi ve ritmin büyüleyici etkisi ile doruğa çıkmaktadır. İnsan bedeninin devinimi ile oluşan estetik, oyunu izleyenlere de en az oynayanlar kadar zevk vermektedir (Artun, 2005: 339).

tespitinde bulunur. Bu tespitten çıkan önemli bir unsur da oyunların yalnızca oynayanları değil izleyenleri de doyuma ulaştırıyor olmasıdır. İzleyenlerde de estetik duyguların oluşması ve gelişmesi aslında topluluğa bağlanmanın önemli bir yoludur. Halk oyunlarının eğlence işlevi aidiyet duygusunun ve paylaşmanın yaşandığı önemli anlar ve mekânlar olarak karşımıza çıkmaktadır. Paylaşım olduğu için doğal olarak önemli bir iletişim ortamı da olmaktadır.

Burada Adler’in, “Oyunu hiçbir zaman vakit öldürülecek bir araç olarak görmemek gerekir. Oyunun gelecek için hazırlanmada bir araç olarak bakıldığı zaman, her çocukta ilerideki yetişkin halinden bir şeyler bulunduğu görülecektir.” (Adler, 2013: 95) görüşünü de dikkate almak gerekir. Halk oyunlarını büyükler oynasa bile yarın onların yerlerini alacak olan küçük izleyiciler büyüklerini izleyip eğlenirken aynı zamanda onların yerinde olmanın hayalini de kurarlar.

Halk oyunlarında pek çok işlevin bir arada olduğunu Sömbül şu şekilde ifade etmektedir:

“Halk oyunlarının eğlendirici yönü yukarıdaki diğer işlevlerden ayrı olarak gerçekleşmez. Eğitim, iletişim, cinsel ve kişisel kimlik edini vs. bütün işlevler bir aradadır. Oynanan bir oyun bazen bir iki işleve bazen ise tamamına sahiptir” (Sömbül, 1997).

Bütün bu işlevlere kadın kimliği üzerinden bakıldığında halk oyunlarının erkek egemen bir toplumda kadının bireysel ve toplumsal cinsiyet bağlamında kendisini ifade ettiği ve bireysel olarak rahatladığı, eğlendiği, iletişim kurduğu, beni ve ötekini tanıdığı, yeteneklerini ortaya koyarak bir bakıma gücünü gösterdiği mekânlar olarak bakılabilir.

SONUÇ

1. Oyunlar kültürlerin ortaya çıkmasında önemli etkenlerden biridir. Oyunlar hem farklı kültürlerin oluşmasına etki etmişler hem de ortaya çıkan kültürlerin yaşatılmasında ve tanınmasında rol oynamışlardır.

2. Oyunlar, tıpkı masal, ninni, türküler, destanlar gibi bir kültür içerisindeki kişilerin hem kişisel kimliklerini kazanmalarını ve sosyalleşmelerini hem de doğa ile ilişkilerini düzenlemelerini sağlamaktadır.

3. Oyunlar insan ve doğa ilişkisinin kavranılmaya çalışılması sonucu oluşturulmuş olan mitler ve bu mitler etrafında gelişen çeşitli ritüellerin nesilden nesile aktarılmasındaki önemli köprülerden biridir. Ritüellerin yaşatılması doğrudan halk oyunlarının ve köy seyirlik oyunlarının içerisinde doğal olarak bulunurken; kimi zaman da ev içi üretim faaliyetlerinin içerisine katılmakta, bu faaliyetler aracılığı ile yaşatılmaktadır. Silifke Yöresi kadınları da kadın birlikteliği ile gerçekleştirilen pek çok halk ekonomisi faaliyetinde bu ritüelleri yaşatmaktadırlar.

4. Oyunlar insanlık tarihi boyunca önemli bir iletişim vasıtası olarak rol oynamıştır. Halk oyunları, köy seyirlik oyunları ve çocuk oyunları sosyal iletişimin yoğun ve çeşitli olduğu etkin ve önemli iletişim ortamlarından biridir. Bu iletişim ortamında kadın kimliğine vurgu da sık sık yapılmaktadır. Silifke Yöresi kadın oyunları ve çocuk oyunlarında kız çocukları geleneksel Türk kadın tipinin pek çok uygulamasını taklit ve oyun aracılığı ile öğrenmekte ve bir yandan bireysel ve toplumsal yönden cinsel kimliğini kazanmakta bir yandan da sosyalleşmektedir.

5. Formal eğitim ve öğretimin olmadığı zamanlarda oyunlar en temel eğitim öğretim kurumu olmuştur. Görerek ve yaşayarak öğrenmenin öğrenmedeki tartışılmaz yeri ve önemi düşünüldüğünde oyunların günümüzde tüm teknolojik araç gereçlere ve eğitim öğretimin kurumsallaşmasına rağmen vazgeçilmez bir eğitim ve öğretim yolu olduğu görülmektedir. Günümüzde drama tekniği, oyun temelli bir öğretim metodudur ve çok etkilidir.

6. Silifke Yöresi kadın oyunlarının kadının kimliği üzerindeki etkileri

oldukça önemlidir. Özellikle yörede günlük işlerdeki kadın erkek birlikteliği halk oyunlarına da yansımıştır. Silifke Yöresi halk oyunlarında diğer pek çok yöreden farklı olarak kadın ve erkekler birlikte oynarlar. Bu oyunlarda kadınlar cinsel özelliklerini, kıvraklık ve becerilerini, estetik anlayışlarını rahatça yansıtabilirlir.

7. Kadının sosyalleşmesi bir milletin geleneklerine, göreneklerine, inançlarına göre müsaade ettiği çizgilerde olur. Kapatın, yozlaştıran sıra dönüşen, ayıran kadını ilkel bir anlayışa halk oyunları itiraz etmektedir. Halk oyunları kimlik ve kişiliği, sosyal özellikleri sonradan dine ve geleneğe eklenen değerlerle geniş şeklini almış bulunmaktadır. Halk oyunlarında kadının ve erkeğin birlikte dans etmesi, kadının kendi kendine dans etmesi, çocukken bir erkekle beraber oyunda bulunması kadın ve erkek hayatına net bir açıklık getirmektedir. Kadını kapatıp ayırmanın doğru olmadığı halk oyunlarında görülmektedir. Ne yapacağını bilen eğitimci bireylerin gündelik yaşamlarında cinsel ayrımın kadını kadın için değil, insan olduğu için önem verildiği halk oyunlarında görülmektedir.

8. Oyunların hareket ve müzikten başka önemli bir unsuru da giysi ve diğer süslemelerdir. Silifke Yöresi kadınları kökleri mitolojiye kadar uzanan, çeşitli ritüelleri temsil eden ve yörenin coğrafya ve iklim özelliklerini yansıtan geleneksel oyun kıyafetleri ile halk oyunlarında yerlerini alırlar. Bu kıyafetler kadın kimliğinin vurgulanması ve gösterilmesi için de önemlidir. Kıyafetlerin renk ve desenleri kadın kimliğini ön plana çıkarmaktadır. Çünkü kadın giysileri erkek giysilerine göre renk ve desenler açısından daha gösterişlidir. Günlük hayatta da görülen bu durum toplumsal cinsiyetle ilgilidir. Burada kadınların daha renkli ve desenli, daha çeşitli tarzlara sahip elbiseler giymesi kadın cinsel kimliğinin gösterilmesine harcanan çaba ve kadının varlığının ifadesi olarak düşünülebilir.

9. Silifke Yöresi'nde kız çocuklarının ev ve evlerden çok uzak olmayan mekânları oyun alanı olarak tercih etmeleri, güncül hayatta her ne kadar yörede kadın ve erkek birlikteliği geleneksel üretim faaliyetlerine yansısı da, kadının evden sorumlu olması ile ilgilidir. Yörede hala kadınlar ister şehirde ister köy ve yaylalarda olsun genel olarak ev ve mahalle etrafından pek ayrılmazlar. Bunun kız çocuk oyunlarının mekân seçimine de etki ettiği görülmektedir. Erkek çocuklar evlerden uzak sokakları, boş arazileri, tepe ve bayırları oyun alanı olarak kullanabilmektedirler ve bu durum yöre insanı tarafından normal karşılanmaktadır. Kız çocukları ise ev etrafından pek ayrılmamaktadırlar.

10. Oyunların genelinde olduğu gibi halk oyunlarında da kadınlar fazla

fiziksel güç gerektirmeyen oyunlar oynamaktadırlar. Kadın oyunları kadın fiziğinin ve karakterinin özelliklerini yansıtmaktadır. Bu oyunlarda hareketler ve figürler erkek oyunlarına göre daha yumuşak daha ağırdır. Silifke Yöresinde başta zeybekler olmak üzere kadınların bazı oyunlara katılması son dönemlerde gerçekleşmiştir. Kadınların bu oyunların gerektirdiği hareket ve figürleri de başarıyla yerine getirdikleri görülmektedir. Kadınların genekselleşen eğlencelerde kendi aralarında eğlenme davranışları da devam etmektedir. Bu oyunlarda müzik ve sözlü olarak yine kadın oyunları oynanmaktadır. Kadın erkek karışık oynanan oyunlar erkek egemen bir toplumda kadın kimliğinin gösterilmesi ve kabullendirilmesi açısından oldukça önemlidir.

11. Silifke Yöresinde, Türkiye'nin her yerinde olduğu gibi, kadınlar ve erkekler geleneksel düğünlerde zaman zaman oyunlarda bir araya gelmekle birlikte iş bölümü geleneğini devam ettirmektedirler. Örneğin yiyecek ve içeceklerin hazırlanması kadınlar tarafından, bayrak dikimi ve kurban kesimi ile misafirlerin karşılanması erkekler tarafından yapılmaktadır. Gelen misafirlerin de erkek olanlar kendi aralarında düğün eğlencesi ve sohbetlere katılırken, kadınlar da hemcinsleri arasına katılmaktadırlar. Geleneksel düğünlerde oyunlar bazen kadın erkek karışık bazen de her iki cinsin kendi arasında oynayıp eğlenmesi ile gerçekleşmektedir. Bu nedenle çocuklar da erkek ve kadın grupları içerisinde yerlerini almaktadırlar. Kadın kimliği üzerinden bu duruma yaklaşıldığında; küçük kız çocukları sosyal bir çevrede hemcinsleri ile bir arada olarak onları taklit etmekte, kadınlara düşen düğün işlerine yardım etmekte ve kadın oyunlarını öğrenmektedirler. Bu durum da cinsel kimliğin oluşmasında ve pekişmesinde önemli bir basamağı oluşturmaktadır.

12. Silifke Yöresi'nde seyirlik oyunlar şehirlerde ve köylerde oldukça canlıdır. Kadın ve erkekler kendi içlerinde çoğu zaman doğaçlama olarak bu oyunları oynarlar. Erkeklerin oynadığı seyirlik oyunlarda kadın kılığında bir erkek, kadınlarda da erkek kılığında bir kadın mutlaka bulunur. Kadınlar açısından bu durumun nedeni günlük hayatlarında karşı cinse söyleyemediklerini söyleyebildikleri, yapamadıklarını yapabildikleri ve erkeklerle alay ettikleri bir fırsat sunması olarak görülmektedir. Bu da kadınlar için bir rahatlama ve karşı cinsten eğlence yolu ile intikam alma olarak değerlendirilebilir.

13. İster düğün, nişan, bayramlar vb. sosyal ortamlarda olsun ister kadın emeğinin birleştirilmesi ile gerçekleştirilen ev içi üretim faaliyetlerinde olsun kız çocuklarının cinsel kimlikleri ile ben duyguları ve sosyalleşmeleri için önemli ve

gerekli olan iletişim ortamında oldukları görülmektedir. Bu iletişim ortamı küçük kızların ileriki yaşlarda “kadın” olarak görev alacakları hayatlarına hazırlıklarında önemli bir role sahiptir. Özellikle ev içi üretim faaliyetlerinde küçük kızlara el becerilerinin gelişmesi, akranları ile ve büyükleri ile diyalogda olması ve bunun güçlendirilmesi, sorumluluk verilerek öz güvenlerinin geliştirilmesi, sosyalleşmeleri, zaman kullanımı, enerji fazlalarını atmaları, yaratıcılıklarını geliştirebilmeleri, kendilerini ifade edebilmeleri, hayatın sıradanlığından kurtulabilmeleri gibi pek çok alanda imkân sunulmuş olmaktadır. Çünkü ev içi üretim faaliyetleri çocuklar için bir oyundur. Bu nedenle normal şartlarda ve kendi istekleri ile katılmaları durumunda çocuklara bu fırsat verilmeli ve onlara güvenilmelidir. Çocuklara duyulan güveni göstermek için ev içi üretim faaliyetleri önemli fırsatlar olarak görülmelidir.

14. Genel olarak çocukların özelde ise kız çocuklarının geleneksel çocuk oyunları başta olmak üzere, modern sanat aktivitelerine katılmalarının onların kişisel ve cinsel gelişimlerinin geliştirilmesine ve kimlik ediniminde katkısı olacağı görülmektedir. Karşı cinsle sağlıklı iletişim için halk oyunları ve modern danslar ile görsel ve işitsel sanatlardaki uğraşların teşvik edilmesi ilk ve orta dereceli öğretim kurumlarında geleneksel oyunların öğretilmesi için gerekli müfredatların hazırlanması bu noktada önemli bir uğraş olacaktır.

KAYNAKLAR

- ADLER, Alfred (2013), İnsan Tabiatını Tanıma, (çev. İLHAN, Hasan), Sayfa Yayınları, İstanbul.
- AKBALIK, Esra, (2014), “*Halk Hikâyelerinde Bir İmaj Olarak Bağ ve Bahçenin Kadın ve Bedeni İle İlişkisi*”, Millî Folklor, Cilt, 13, Yıl 26, Sayı: 101, Bahar, ss.113- 124.
- AKSOY, Hüseyin, (2014), “*Çocuk Oyunlarının İşlevleri: Sarıkeçili Yörük Çocuk Oyunları*”, Millî Folklor, Cilt, 13, Yıl 26, Sayı: 101, Bahar, ss.265-276.
- ALBAYRAK, Nurettin, (2010), Ansiklopedik Halk Edebiyatı Sözlüğü, Kapı Yayınları, İstanbul.
- AND, Metin, (1974), Oyun ve Bügü, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul.
- ARTUN, Erman (2008), Seyirlik Köy Oyunları ve Anonim Halk Edebiyatı Araştırmaları, İstanbul, Kitapevi Yayınları.
- ARTUN, Erman, (2005), Türk Halk Bilimi, Kitabevi, Ankara.
- BAYAT, Fuzuli (2010). Mitolojiye Giriş, İstanbul: Ötüken Neşriyat.
- BERKTAY, Fatmagül, (2012), “*Heidegger ve Arendt’te Özgürlük: Bir Kesişme Noktası*”, Tarihin Cinsiyeti, Metis Yayınları, İstanbul
- BEYDİLİ, Celal (2005). Türk Mitolojisi Ansiklopedik Sözlük, Ankara: Yurt Kitap Yayın.
- BODAMYALI, Tülin, BARUT, Yaşar, vd., (2008), Eğitim Psikolojisi, (edi. CAFOĞLU, Zuhale, AKSÜT, Mehmet), Grafiker Yayınları, İstanbul.
- BORATAV, P.Naili, (1999), 100 Soruda Türk Folkloru, Gerçek Yayınevi, İstanbul.
- BUTLER, Judith, (2014), “*Cinsiyetin, Toplumsal Cinsiyetin, Arzunun Özneleri*”, Cinsiyet Belası, (çev. ERTÜR, Başak), Metis Yayınları, İstanbul, s. 43-50.
- CAMPBELL, Joseph (1992), Tanrının Maskeleri İlkel Mitoloji, (Çev. Kudret Emiroğlu), Ankara: İmge Kitapevi Yayınları.
- CAMPBELL, Joseph (1993), Tanrının Maskeleri Doğu Mitolojisi, (Çev. Kudret Emiroğlu), Ankara: İmge Kitapevi Yayınları.

- CAMPBELL, Joseph (1994), *Tanrının Maskeleri Yaratıcı Mitoloji*, (Çev. Kudret Emiroğlu), Ankara: İmge Kitapevi Yayınları.
- ÇOBANOĞLU, Özkul (2013), “Ünite 1-4”, *Türk Edebiyatının Mitolojik Kaynakları*, Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Yayınları. ss. 1-122.
- DAVİSON, Anrew, (2012), *Türkiyede Sekülerizm ve Modernlik*, (çev. BİRKAN, Tuncay), İletişim Yayınları, İstanbul.
- DELANEY, Carol, (2012), *Tohum ve Toprak* (çev. SOMUNCUOĞLU Selda, BORA Aksu), İletişim Yayınları, İstanbul.
- DEMİR, Gökhan Yavuz (2013), “Önsöz”, *Mit ve Anlam*, İthaki Yayınları, İstanbul. Dictionnaire Larousse, “Oyun”, C.3, s.107.
- DEVECİ, Esmâ, (2003), *Yörük Kızı*, Sesimiz Ofset, Silifke.
- DURŞUN, Yücel (2014), *Oyunun Ontolojisi*, Doğu Batı Yayınları, İstanbul.
- DUYMAZ, Ali, (2002). *Tekerlemeler, İrfanı Arzulayan Sözler*, Akçağ Yayınları, Ankara.
- ELİADE, Mircea (1994), *Ebedi Dönüş Mitosu*, (Çev. Ümit Altuğ). Ankara: İmge Kitapevi Yayınları.
- EKİCİ, Metin (2011), *Halk Bilgisi (Folklor) Derleme ve İnceleme Yöntemleri*, Geleneksel Yayıncılık, Ankara.
- ERDİ, S., YURTSEVER, Tuğba, S. (2005), *Divan-ü Lügati't –Türk*, Kabalcı, İstanbul.
- FINE, Cordelia, (2010), *“Kendi Kendine Sosyalleşen Çocuk”*, *Toplumsal Cinsiyet Yanılsaması* (çev. TANRIYAR, Kıvanç), Sel Yayıncılık, İstanbul, ss. 237-242.
- FINE, Cordelia, (2010), *“Toplumsal Cinsiyet Eğitimi”*, *Toplumsal Cinsiyet Yanılsaması* (çev. TANRIYAR, Kıvanç), Sel Yayıncılık, İstanbul, ss. 226-236.
- FİDAN, Süleyman (2011), *“Türk Kültüründe Askerî Giyim-Kuşam ve Asker Modası”*, *Millî Folklor*, 2011, Yıl 23, Sayı 92.
- GÖZAYDIN, Nevzat, (2002), *Türk Halk Oyunları*, Paradigma, İstanbul.
- GÜRÇAYIR TEKE Selcan, (2014), *“Dönüşen Anneliğe Yönelik Netnografik Bir Analiz: Blogger Anneler”*, *Millî Folklor*, Cilt, 13, Yıl 26, Sayı: 103, Güz, ss.32-47.
- HAVILAND, W., PRINS, H. E., vd. (2008), *Kültürel Antropoloji*, (çev. İNAN Deniz; SARIOĞLU, Erguvan), Kaknüs Yayınları, İstanbul.
- HEINEMAN, F., (1990), *Estetik Günümüzde Felsefe Disiplinleri İçinde*, (çev. ÖZLEM D.), İnkılap Yayınları, İstanbul.

- HESSE, Hermann, (1993), *Boncuk Oyunu*, (çev. Kamuran Şipal), Yapı Kredi Yayınları, İstanbul.
- HONKO, Lauri (2009), “Ritüellerin Oluşum Süreci”, *Halk Biliminde Kuramlar ve Yaklaşımlar 3*. (Çev. Ruhi Ersoy). Ankara: Gelişim Yayıncılık. ss. 203-216.
- HUIZİNGA, J. (1995), *Homo Ludens-Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme*, (çev. KILIÇBAY, M.A.), Ayrıntı Yayınları, İstanbul.
- İNAM, Ahmet, (1998), “*Halsiz Kalmış Bir Ahlakın Cehenneminde: Ahlakı Hak Saklasın Bir Yârim Var İçinde*”, *Doğu Batı*, Yıl 1, S.4, ss.67-78, Ankara.
- KAFESOĞLU, İbrahim, (2002), *Türk Millî Kültürü*, Ötüken, İstanbul.
- KAYA, Doğan, (2014), *Türk Dünyası Ansiklopedik Türk Halk Edebiyatı Kavramları ve Terimleri Sözlüğü*, Akçağ, Ankara.
- KÖKSEL, Behiye, (2012), *20. Yüzyıl Âşık Şiiri Geleneğinde Kadın Âşıklar*, Akçağ, Ankara.
- MALİNOWSKİ, Bronislaw (2014), *Büyük, Bilim ve Din*, (Çev. Saadet Özkal). İstanbul: Kabalcı Yayınevi.
- OKTAY, Ayla (2002), *Yaşamın Sihirli Yılları: Okul Öncesi Dönem*, Epsilon Yayınları, İstanbul.
- ONUK, Taciser, AKPINARLI, H. Serpil, vd. (2004), *Silifke Folkloru (İşlemecilik, Dokumacılık, Örucülük, Halk Oyunları ve Giysileri)*, Türk Tarih Kurumu Basımevi, Ankara.
- ÖZDEMİR, Nebi, (2006), *Türk Çocuk Oyunları I-II*, Akçağ, Ankara.
- ÖZDİNÇER, Ferruh (2011). “Anadolu Köy Seyirlik Oyunlarının Gösteri Sanatlarına Dönüştürülmesinde Yöntem Önerisi ve Bir Uygulama Örneği”. Yayımlanmamış Doktora Tezi. İzmir: Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü.
- ÖZTÜRKMEN, Arzu, (2015), *Türkiye’de Folklor ve Milliyetçilik*, İletişim Yayınları, İstanbul.
- PLATON, (1998), *Yasalar*, (çev. Şentuna, C., Babür, S.), Kabalcı Yayınevi, İstanbul.
- RAPAPORT, Roy A. (2003), “Ritüel”, *Halk Biliminde Kuramlar ve Yaklaşımlar*, (Çev. Kürşat Korkmaz). Ankara: Milli Folklor Yayınları. ss. 396-406.
- SCHICK, İ. Cemil, (2011), *Bedeni, Toplumu, Kâinatı Yazmak / İslam, Cinsiyet ve Kültür Üzerine*, (çev. TÜNAYDIN, Pelin), İletişim Yayınları, İstanbul.
- SUITS, B., (1995), “*Çekirge Oyunu*”, (çev. SERTABİBOĞLU, S.), *Yaşam ve Ütopya*, ss. 206, İstanbul.

SÜMBÜL, Muzaffer, (1997), “*Halk Oyunlarının İşlevleri*”, Folklor ve Edebiyat,, Sayı. 11, Ankara.

ŞİMŞEK, Tacettin, (2005), Çocuk Edebiyatı, Suana yayınları, Konya.

TANYOL, Cahit,(1961), “*Türk Kültüründe Oyunun Önemi*”, Türk Folklor Araştırmaları Dergisi, Eylül, s.2489-2490, İstanbul.

TEZCAN, Mahmut, (1997), Kültürel Antropoloji, Kültür Bakanlığı Yayınları, Ankara.

TOKUZ, Gonca, (2011), Gaziantep Çocuk Oyunları Üzerine Halkbilimsel Bir İnceleme, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Gaziantep: Gaziantep Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Türk Dili ve Edebiyatı ABD.

TÖRE, Enver, (2006), Hayattan Sahneye Kadınlar, Duyap Yayıncılık, İstanbul.

TÖRE, Enver (2016), Geleneksel Türk Tiyatrosu, Kesit Yayınları, İstanbul.

TÜRK ATASÖZÜLERİ VE DEYİMLERİ I, II, (2001), Milli Eğitim Bakanlığı, Ankara.

TÜRKÇE SÖZLÜK, (2010), TDK, Ankara.

TÜRKOĞLU, Nurçay, (2010), Toplumsal İletişim, Urban, İstanbul.

YAVUZER, Haluk, (1996), Ana-Baba ve Çocuk, Remzi Kitabevi, İstanbul.

YILDIZ, Süleyman, (2007), “*Kimlik ve Ulusal Kimlik Kavramlarının Toplumsal Niteliği*”, Millî Folklor, Cilt, 10, Yıl 19, Sayı: 74, Yaz, ss. 9-16.

YILMAZ, Ayfer, (2004), “*Türk Kültüründe Kadın*”, Millî Folklor, Cilt, 8, Yıl 16, Sayı: 61, Bahar, ss.111-123.

YURT ANSİKLOPEDİSİ, (1982), “*İçel*”, Anadolu Yayıncılık, ss.3617-3659

ZILLIOĞLU, Merih, (2010), İletişim Nedir?, Cem Yayınevi, İstanbul.

Elektronik Kaynaklar

www.mersin.web.tr: erişim tarihi, 01.02.2016

<https://tr.wikipedia.org/wiki/Silifke>, erişim tarihi, 01.02.2016

<http://www.mersinkulturturizm.gov.tr/TR,73147/silifke.html>, erişim tarihi, 12.02.2016.

Kaynak Kişiler

K1: ERDEN, Fatma, (2016), 1972 Silifke doğumlu, lise mezunu, Halkoyunları Öğretmeni.

K2: KAYNAR, Kadir, (2016), 1954 Silifke doğumlu, üniversite mezunu, Öğretmen.

K3: CAN, Nazif, (2016), 1968, Mersin doğumlu, ilkokul mezunu, Hayvancılık, Çiftçilik, Yörük.

K4: CAN, Emine, (2016), 1974, Mersin doğumlu, ilkokul mezunu, Hayvancılık, Çiftçilik, Yörük.

K5: CAN, Temime, (2015), 1934, Mersin doğumlu, okuryazar değil, Hayvancılık, Çiftçilik, Yörük.

K6: CAN, Necmiye, (2015), 1956, Mersin doğumlu, ilkokul mezunu, Hayvancılık, Çiftçilik, Yörük.

K7: TAŞLI, Azra, (2016), 2007, Mersin doğumlu, ilkokul, Öğrenci.

K8: ERDEN, Hatice, (2016), 2004, Mersin doğumlu, ortaokul, Öğrenci.

K9: ERDEN, Tuğba, (2016), 2007, Mersin doğumlu, ilkokul, Öğrenci.

K10: AY, Gülşade, (2016), 2007, Mersin doğumlu, ilkokul, Öğrenci.

ÖZGEÇMİŞ

Sibel CAN, 1991 yılında Mersin ili Mezitli ilçesinde doğdu. İlk ve orta öğrenimini Mersinde; Üniversite öğrenimini Gaziantep Üniversitesi, Türk Musikisi Devlet Konservatuvarı Türk Halk Oyunları Bölümünde 2014 yılında bölüm birinciliği ile tamamladı. Aynı yıl formasyon eğitimini de tamamladı ve Gaziantep Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Kadın Çalışmaları ABD’de yüksek lisansa başladı. 2016 tarihinde, yüksek lisans tezi olarak “Kadının Sosyalleşmesinde Geleneksel Oyunlarının Rolü / Silifke Yöresi Örneği” konulu tezini hazırlamaktadır. CAN, 2010-2013 yılları arasında Mersin, Toroslar Belediyesi halk oyunları kurslarında yardımcı öğreticilik yapmıştır. Halen, 2016-2017 Eğitim Öğretim Yılında Gaziantep’te Milli Eğitim Bakanlığı bünyesinde bulunan ilköğretim okulunda halk oyunları dersleri vermektedir

VITAE

Sibel Can was born in Mezitli/Mersin in 1991. She completed her primary and secondary education in Mersin. In 2014, she graduated from the Gaziantep University, State Conservatory of Turkish Music, Turkish Folk Dance department as the first rank. In the same year she completed pedagogical formation education and started master program in Gaziantep University Institute of Social Sciences, department of the Woman Works. Since 2016, as her master thesis, she has prepared The Role of Folk Dances in Woman Socialising,/ Example of Silifke’s Traditional Woman Dances. Can, worked as an assistant teacher at folk dance courses of Mersin, Toroslar Municipality between 2010-2013. She has still lectured, folk dances courses at primary school that is included in Turkish Ministry of National Education at the Gaziantep City.