

TÜRK DÜNYASI GELENKSEL OYUNLARINDAN “MOR MENEKŞE”NİN SÖZEL DOKUSU VE OYNANIŞINDA MİTOLOJİ VE HAYAT*

Mythology and Life In Verbal Texture and Gameplay of “Mor Menekşe”, Turkic World’s Traditional Game

Öğr. Gör. Dr. Seçkin SARP KAYA**

ÖZ

Geleneksel oyunlar insanlığın tarih sahnesindeki başlangıcından beri kültürün temel öğeleri arasındadır. Oyunun fiziksel, biyolojik, bireysel, toplumsal ve kültürel tarafları vardır. Birçok oyunun kökeninde ritüeller, merasimler ve uygulamalar vardır. Oyunların sözel dokularında mitik öğeler görülmektedir. Oyunların bu özellikleri zaman içinde gizlenmiş, her bir oyun eylemi sadece birer oyun olarak özellikle çocukların geleneksel dünyasında ve sosyokültürel yapısında yaşamaya devam etmiştir. Bunun yanında bazı oyun örneklerinde, oyunların oynanışı mitik öğelerle benzer nitelikler sergiler ve mitolojiyi canlandırır. Tüm bu özellikleriyle oyun gündelik hayatın dışında fakat gündelik hayata yönelik işlevleri bulunan kültürel bir olgudur. Geleneksel oyunlar, o oyunu kendine ait kabul edip oynayan topluluğun mitik birikimini ve düşünce tarzını gerçek yaşama yönelik biçimde bünyesinde barındırmaktadır. Bir oyunun mitik özellikleri ve oynanışının işlevsel açıdan yorumlanması oyunun bütüncül olarak ne anlama geldiğini gösterecektir. Oyunların bu özellikleri Türk dünyası geleneksel oyunlarında da kendini göstermektedir. Bu özelliklerin gösterilmesi ve sergilenmesi açısından bu makalede “Mor Menekşe” inceleme malzemesi seçilmiş, sözel dokusu ve oynanışı mit ve hayat ilişkisi bağlamında işlevsel olarak incelenmiştir. İlk olarak geleneksel oyunların mitik özellikleri ile hayata dair nitelikleri belirtilmiş; ardından Türk dünyası geleneksel oyunlarından “Mor Menekşe”nin genel özelliklerine kısaca değinilip sözel dokusuyla ilgili bilgi verilmiştir. Daha sonra oyunun sözel dokusunun Türk mitik tasavvuruna göre özellikleri belirtilmiştir. “Mor Menekşe” oyununun oyun içi tekerlemesinin Türk mitolojisinin doğa ve evrene dair görüşlerini taşıdığı, bitkilerle ve ağaç kültürüyle ilgili özelliklere sahip olduğu belirtilmiş, oyunun sözel dokusunun Türk mitolojisindeki doğa, yaşam, birlik, beraberlik, bolluk ve bereket ile kaos ve kozmos sembolizmine sahip olduğu gösterilmiştir. Ardından oyunun oynanışı hakkında bilgi verilip özellikleri yorumlanmış, bu yorumlamada oyun, birey ve toplum ilişkisinde ele alınarak oyundan hareketle bireyin kendini kanıtlaması, grup aidiyeti, grupla iş birliği, toplumsal gruplar arası ilişkiler irdelenmiş ve sembolik bir kaos ve kozmos incelemesi yapılmıştır. Oyunun sözel dokusunda yer alan tekerlemenin mitik arka planı hayatla ilgilidir. Oyunun oynanışı da oyuncu için bir hayat provası niteliğindedir. Bu sebeple sözel dokudaki mitik anlam ve oyunun eylemlerindeki gerçek hareketlerin yorumu birlikte düşünülmüştür. Oyun, sözel doku ve oynanışı olmak üzere söz ve harekete dayalı iki kısımda incelenmiştir. Sözel dokuda ve oynanıştaki özellikler belirlenirken her aşamada düzenin kurulması ve bozulması olarak tanımlanabilecek “mikro-kozmos” ve “mikro-kaos” ifadeleriyle adlandırabileceğimiz durumlara bağlı olarak tasnif edilmiştir. Oyunun söz ve hareket özellikleri düzenin kurulması ve bozulmasıyla ve mitik anlamla ilişkili değerlendirilmiştir. Sonuç olarak oyunun Türk mitolojisindeki hayatla ve doğayla ilgili bilgisi sözel dokusunda ve oynanışında gösterdiği ve oyunun Türk kültüründeki birikimle işlevsel olarak insanı, bireysel ve toplumsal bütünlük bakımından hayata hazırlama özelliği incelenmiştir.

Anahtar Kelimeler

Oyun, sözel doku, oynanış, mitoloji, hayat.

ABSTRACT

Traditional games have been among the basic elements of culture since the beginning of human history. Games have physical, biological, individual, social, and cultural aspects. At the origin of many games, there are rituals, ceremonies, and practices. Mythic elements can be seen through the verbal textures of the games. These features of the games have been remained in the background over time, and each game action has continued to exist as just a game, especially in the traditional world and socio-cultural structure of children. In addition, in some traditional games, the gameplay exhibits similar qualities with the mythical elements and revives the mythology. With all these features, the game is a cultural phenomenon that located outside of daily life but has functions for daily life. Traditional games embody the mythical accumulation and way of thinking of the

* Geliş tarihi: 18 Nisan 2022 - Kabul tarihi: 26 Ağustos 2022
Sarpkaya, Seçkin. “Türk Dünyası Geleneksel Oyunlarından “Mor Menekşe”nin Sözel Dokusu ve Oynanışında Mitoloji ve Hayat” *Millî Folklor* 135 (Güz 2022): 83-94

** Ege Üniversitesi Türk Dünyası Araştırmaları Enstitüsü TÖBİR, İzmir/Türkiye, seckin.sarpkaya@ege.edu.tr, ORCID ID: 0000-0003-3528-1562.

community that accepts and plays that game as their own, in a way that is oriented towards real life. The mythical features of a play and functional interpretation of gameplay will show what the play means. These features of the games also stand out in the traditional games of the Turkic World. In this article, "Mor Menekşe" was chosen as the paradigm in terms of showing and exhibiting these features. The verbal texture and gameplay of the game were functionally examined within the context of myth and life. Firstly, the mythological origin and features, and life-related qualities of traditional games are stated. Then, the general features of "Mor Menekşe" were briefly mentioned and information about its verbal texture were given. Later, the features of the verbal texture of the game were specified in accordance with the Turkish mythical thought. In this paper, it is stated that the in-game rhyme of the "Mor Menekşe" game carries the views on nature and the universe of Turkish mythology, and it is stated that "Mor Menekşe" game has a symbolism related to plants and tree cult, and the verbal texture of the game has the symbolism of nature, life, unity, togetherness, abundance and fertility, chaos, and cosmos. Then, information about gameplay were given and examined, and through examination process, the game was handled in the relationship between the individual and the society, and based on the game, the individual's self-proofing, group belonging, cooperation with the group, relations between social groups were examined and a symbolic analysis of chaos and cosmos was conducted. The mythical background of the game's rhyme that function as battle of words in the verbal texture of the play is about life. And the gameplay is a rehearsal for the player's life. For this reason, the mythical meaning in the verbal texture and the interpretation of the real movements in the actions of the play were considered non-separate. The game has been analyzed in two parts, which are verbal texture and gameplay, based on word and action. While determining the features in the verbal texture and gameplay, it has been classified depending on the situations that we can call "micro-cosmos" and "micro-chaos", which can be defined as the establishment and disruption of order at every stage. These features in the parts of the play depending on the word and movement have been associated with the establishment and disruption of the order, and have also been evaluated in relation to the mythical meaning. As a result, the game, shows the knowledge about life and nature in Turkish mythology both in its verbal texture and in its gameplay, and that the game is a rehearsal that functionally prepares people for life in terms of individual and social integrity with an accumulation that in Turkish culture.

Keywords

Game, verbal texture, gameplay, mythology, life.

Giriş

Tarihte videodan, fotoğraftan ve yazıdan önce insanlığın, hayatına üç şeyle başladığı düşünülebilir. İnsan; hareket etmiş, sesler çıkarmış ve bir şeyler çizmiştir. Bunların karşılığı olarak insan oyunları oynamış, hikâyeler anlatmış ve resimler çizmiştir. Fiziksel, kültürel ve toplumsal olarak hayatın başlangıcında bu üç unsurun yer aldığı söylenebilir. Oyun, masal ve resim hayatın başlangıcının önemli araçları arasında yerini almıştır.

Bu üç üretim alanı olarak birbirine unsurlar taşımıştır. Bu unsurlar hayatın dışında, bağımsız bir sembol dünyasına sahipken hayatın bizatihi kendisiyle ilgili örtük anlamlar ve işlevlere sahiptirler. Oyun, masal ve resim geçmişten günümüze belli kültürel şablonlarla sürekli değişip dönüşen mitolojinin ve hayatın temel parçaları arasındadır.

Huizinga, "Oyun, kültürden daha eskidir" (2006: 16) diyerek oyunun zaman öncesi olarak eskiliğini ve insan-öncesi olarak yaşamın tamamına yönelik niteliğini vurgular. İnsanlığın ve insanın çocukluk çağının yaratımı ve etkinliği olan oyun, insanlığın tarih öncesinin yaratımı olan mitlerin ve insanın hayatının imgelem düzleminde bir sunumu ve eğlenceli bir provasıdır. Kültür yaratıcısı olarak oyun, kültürün sürdürülebilirliğinde mitleri ve hayatı üzerinde taşır.

Kubilay Aktulum oyunun, kültür ve sunum ikilisindeki konumunu "Kültür oyuna dökülür, oyunla temsil edilir" (2022: 292) diyerek özetler. Bir sunum olarak oyun, canlandırılan kültürel bir hikâyedir. Oyunun yapısı, anlatmaların ve hayatın yapısıyla benzerlik gösterir. Oyun, hayattan bağımsızdır; zaman ve mekân dışıdır ama tüm meselesi hayatla bağlantılıdır. Oyundaki birçok unsur kültürel motiflerle ve hayatın düzeniyle bağlantılıdır.

Bu makalede örnek olarak Türk dünyasındaki ortak geleneksel oyunlardan biri olan "Mor Menekşe" seçilmiş; oyunun oyun için tekerlemesiyle oynanışı, mitoloji ve hayat

bağlantısı açısından incelenmiştir. Çalışmanın birinci başlığında kuramsal yaklaşım hakkında, ikinci başlıkta “Mor Menekşe” oyunu hakkında bilgi verilmiştir. Ardından oyunun sözel dokusu ve oynanışı mitoloji ve hayat kavramları açısından incelenmiştir. Sonuç olarak söz konusu oyunun bireyi kültüre ve hayata hazırlama yönündeki rolü irdelenmiştir. Bu çalışmanın amacı bir mit, imgelem, sembolizm veya yapı incelemesi yapmak değildir. Ele aldığımız oyunun sözel dokusunu oluşturan oyun içi atışma işlevindeki tekerlemesinde geçen ifadeler Türk mitolojisinin hayatla ilgili tasavvurunu taşımaktadır. Oyunun oynanışı da aynı şekilde eğlenceli bir ortamda tecrübe edilen bir tür hayat provası içermektedir. Bu iki unsur mit ve hareketin birlikteliğinde yorumlanmış, bu yorumlamada oyundaki düzen, düzenin bozulması ve tekrar kurulması şeklinde ilerleyen mikro-kozmos ve mikro-kaos döngüsü irdelenmiştir. Bu irdeleme söz/sözel doku ve oynanış/hareket ikilisinde yapılmış, oyunun mitik arka plan ve hayata dair sembolizmle hayattaki aşamaları, grupları, sosyal ilişkileri, değişim ve dönüşümlerle mücadeleleri yansıttığı görülmüştür.

1. Oyunda Mitoloji ve Hayat

Oyun kavramı oyuncuyu, oyunu ve oyunun işlevlerini içerir. Bir oyun oyuncular tarafından oyunun kuralları ve içerik özelliklerine bağlı kalınarak eğlence amaçlı oynanan ve birçok işlevi olan kültürel bir etkinliktir. Sylvia Grider, “[Ç]ocuk insanlığın atasıdır” (2019: 320) cümlesiyle insana dair her şeyin başlangıcına çocuğu yerleştirir. Bu biyolojik gerçek, kültürel anlamda da geçerlidir. Mitlerin insanlığın çocukluk dönemlerinden gelen ve yaşayan yaratmalar olmasıyla benzer bir şekilde çocukların tüm üretimleri, kültürün temellerindedir. Çocukların oyunları çocuğun kültürün temellerine koyduğu yapıtaşlarından biridir. Huizinga’nın belirttiği gibi “İnsan toplumunun ilk büyük faaliyetleri zaten oyunla iç içedir” (2006: 21). Çocuk ve oyun, insan ve kültürün başlangıcıdır. Oyunlarda insanı ve kültürü görürüz.

Oyunların kökeninde geçmiş zaman vardır. Bu geçmiş zaman tarih öncesi zamana, mitlerin zamanına kadar gider. Avrupa’da yapılan araştırmalar oyunların birçoğunun eski ritüellerden geldiğini göstermektedir (Van Gennep 1939: 42). Kimi araştırmacılar çocuk oyunlarının “ilkel halkların fikirlerini ve uygulamalarını yansıtan, antik geçmişten günümüze ulaşan kalıntılar olduğunu” (Grider 2019: 322) belirtmişlerdir. Bir örnek olarak “Hobsoth [Hopscotch ‘Seksek’] oyununun klasik labirent mitlerinden yola çıkılarak geliştirilmiş” olabileceği öne sürülmüştür (Georges 2015: 323). Türkiye’de Pertev Naili Boratav (2015: 275, 285) ve Metin And (2012: 30, 32) gibi önemli araştırmacılar oyunların birçoğunun geçmişteki mitik veya dinî uygulamalara, ritüellere, merasimlere bağlı olduğunu; bu uygulama ve ritüellerin zamanla çocuk dünyasında oyunlaştığını belirtmektedirler. Oyunlar özellikle sözel dokularında, belli başlı kurallarında, oynanışlarında mitik tasavvuru gösterirler. Oyun, oyundur fakat alt metninde mitik arka planı, yapısal niteliklerinin işlevsel çözümlemesinde ise hayata dair mesajları taşır.

Oyunlar, tıpkı mit ve ritüel ilişkisinde olduğu gibi, “sözel olan mitlerin göstergeye dönüştürülmüş varyantlarıdır” (Bayat 2006: 220). Mitler, aslen birer davranış biçimidir ve ritüellerle bağlantılıdır. Oyun da mitler gibi gerçeğin yorumlanmasıdır (Segal 2012: 102). Mitik arka plandan gelen hayata dair bilgi, oyunda sözel doku ve oyun hareketleriyle canlandırılır ve oyun, gerçek hayata dair örtük bir işlev kazanır.

Oyunlar “kullanılmayan semboller ve ritlerin muhafaza edildikleri yerdir. Oyunlar arkaik sembolik kalıntılarla çocukluğu eğitmektedir, bu kalıntılardan oluşan oyunlar, çocuğun sembolik hassasiyetinin özgürce oynamasını sağlar, masallar da birer tahayyül oyunudur” (Durand 1993: 75-76). Kubilay Aktulum, Durand’ın imgeleme antropolojik yaklaşımından hareketle “folklor ürünlerini toplumu temsil etme ve insan düşüncesinin işleyişini kavrama” (Aktulum 2021: 43; Aktulum 2022: 308) aracı olarak ifade eder.

Oyun, günlük yaşamın bir parçasıdır fakat algı bakımından günlük yaşamdan bağımsızdır. Onun içinde ayrı bir zaman ve mekân algısıyla birlikte mitik düşünceyle geçmişin, günlük yaşam ve şimdiki hayata yönelik tesiri vardır. Oyundaki birçok kural, düşünce, davranış biçimi ve hareket geçici olarak günlük hayatın ve dünyanın dışından, gündelik hayata ve dünyaya yönelik anlamlar taşır. Oyun, bir toplumun ve genel olarak insanın düşüncesinin işleyiş biçimlerini üzerinde taşır.

Türk kültüründe “oyun” kelimesi ve oyunun ifade ettiği anlam dünyası Türk mitolojisinde, özellikle Türk şamanlık sisteminde geçmişten günümüze mevcuttur. “Oyun” ifadesi, şamanın ve şaman ritüelinin farklı Türk boylarındaki adlarında görülür. Şamanın ritüel hareketleri ve hareketlerin anlamları Türk kültüründe tiyatro, dans ve çeşitli seyirlik oyunların kökenini teşkil etmektedir. Şamanın ritüeldeki hareketleri “oyun”tur ve onun “oyun”u gerçek dünya ve öteki dünya arasındaki olağanüstü bir eylemdir (And 2012: 327; Bayat 2006: 218-220). Birçok oyun tekerlemesinin taşıdığı sembolizm Türk mitolojisiyle bağlantılıdır ve tekerlemelerin kökeni eski Türk sihir şiirleridir (Boratav 1995: 146-147; Duymaz 2002: 14, 31). Oyun kavramı Türk mitolojisinde ve Türk kültüründe tarihî ve coğrafi bir derinliğe sahiptir (Özdemir 2006: 291-308). Bu özelliğiyle Türk dünyası geleneksel oyunları, Türk kültür kodlarını ve yaşayış biçimini yansıtır.

Oyunlar elbette ki sadece çocukların değildir fakat oyun, çocuğa dair bir kavram olarak hayatın merkezindedir. Çocuk, oyunla öğrenir; bunu bilinçli bir şekilde yapmaya-bilir, ama örtük bir şekilde kültürel kod ve toplumsal yaşama dair kendi içinde bir süreç yaşar.

Oyunlar, oyuncuların mensubu olduğu toplumların özellikleriyle bağlantılıdır. Oyunlar “halkın yaşam biçiminin bir parçasıdır” (Fried 1954: 439). Bir toplumun karakter özellikleri hakkında bir şeyler söyleyebilmek için o toplumun boş zaman etkinlikleri önemli veriler sağlar (Strutt’tan akt. Georges 2015: 323). Toplum, neyle uğraşıyorsa ona benzer, ona dönüşür. Çocuk da neyle ilgileniyorsa, neyle vakit geçiriyorsa ona benzer, ona dönüşür. Oyunun yapısal özellikleri, bu özelliklerin hizmet ettiği işlev ve özellikle sözel dokudaki mitik düşünce yapısı oyunun, çocuğu bireysel ve toplumsal açıdan etkilediği önemli noktalar. Oyun, çocuğu dönüştürür; çocuğun tam anlamıyla çocuk olması için oynaması gerekir. Çocuğu gerçek bir çocuk kılan geleneksel oyun, onu aynı zamanda birey yapar ve çocuk ne oynarsa, ona dönüşür.

Aysun Dursun, oyun için “bir bireyin, bir toplumun var oluş macerasının ortaya konulduğu bir alandır. Toplumun üyesi olma çabasında belki de bireyin kendini ifade etmesinin yolu ve yöntemi oyunun ta kendisidir” (2021: 151) der. Kubilay Aktulum da oyunun bir topluluğun doğa karşısındaki konumu ve tutumuyla ilgili ipuçlarına sahip olduğunu ve oyunu bir metafor olarak kullandığımızda “toplumun gerçeklik algısına ilişkin bilgi” yolunda bir adım olabileceğini belirtir (2022: 289). Oyun, özellikle çocuk için birçok işlevsel özelliğe sahiptir. Bu özellikler son derece geniş bir yelpazede tek başına birey olan çocuk için ve sosyal bir varlık olarak var olan çocuk için etkilidir (Özdamar 2022: 131-136). Oyun eğlencedir. Diğer tüm yorumları ve bağlantıları umursamaz görünür. Bir noktaya kadar bu tavır oyunun ve çocuğun hakkıdır. Bunun yanında çocuk, oyunda bu hakkını kullanırken bir tür yaşam provası gerçekleştirir. Oyunun alt metninde hem çocuğun hem de çocuğun içinde yetiştiği toplumun hayat ve doğaya karşı düşüncelerini okumak mümkündür. Çocuk, yetişkinleri taklit ederken örtük bir şekilde yetişkinlerin hayatında yaşayacağı aşamaları ve zorlukları aşma tecrübelerini prova eder. Bununla birlikte taklit, rahatlatma, rekabet, kazanma ihtiyacı ve bir tür arınma etkisi olarak gerçek hayatta mümkün olmayan şeylerle ilgili tecrübe ortamına ve zamanına sahip olma gibi işlevler de oyunlarda mevcuttur.

Oyunlar kendi içlerinde belli bir bütünlüğe sahiptirler. Belli bir mekânda ve belli bir zaman aralığında gerçekleştirilen oyun eylemi hem kendi icrasında hem de bir metin olarak yorumlandığında belli başlı yapı özellikleri sergiler. Oyunlar, “bir yapı olarak algılandığında kendisini oluşturan parçaların bir toplamı olarak anlaşılır” (Aktulum 2022: 299). Geleneksel oyunların oyun olarak yapısal incelenmesinde yapıyı oluşturan “oyunun adı, oyuncu(lar) ve icra ile kurallar” oyunun “aslı” öğelerini gösterir, geri kalan oyun unsurları ise “değişken” öğeler arasında yer alır (Fedakâr ve Şarman Korkutan 2016: 369). Oyunu bir masal metni gibi değerlendiren Alan Dundes ise farklı bir yapısal yaklaşım ortaya koyarak Propp’un yapısal inceleme yönteminden hareketle (Propp 2008) ve motifem ifadesini kullanarak oyunların masallarla yapısal olarak benzer olduğunu iddia eder. İki oyun üzerinden örneklem sunan Dundes, “bir masal, tek boyutlu bir yolda sergilenen iki boyutlu bir eylemler dizisidir veya yapısal olarak konuşursak, tam tersi bir şekilde oyun iki boyutlu bir masaldır” diyerek oyunun oynanışını bir metin olarak görmeyi teklif eder (Dundes 2007: 156). Nebi Özdemir de oyunla masal arasındaki ilişkileri açık bir şekilde ortaya koymaktadır (2006: 332-333).

Oyun, başta çocuklar olmak üzere oyuncular tarafından gündelik yaşamın dışına çıkarılan bir zaman algısıyla icra edilen, kendine ait kuralları ve oynanış özellikleri bulunan, sözel dokusuyla bir ifade dünyası yaratan kültürel bir olgudur. Bu olgunun biçimlendiği söz ve hareket dünyası mite benzer şekilde yaşamın dışındadır ama doğrudan yaşama yöneliktir. Bu anlamda oyunun sözel dokusu ve oynanışının mitik ve işlevsel okuması oyunun yorumlanması yolunda önemli veriler sağlayacaktır.

2. “Mor Menekşe”nin Sözel Dokusu ve Oynanışı

Bu başlık altında “Mor Menekşe” oyununun genel özellikleri sözel dokusu ve oynanışı olarak iki başlıkta verilecektir. Burada oyunun mitolojik kökeni, ritüelle ilişkisi ve detaylı tanımı hedeflenmemektedir. Bu başlık altında oyunun adlandırılışı, sözel unsurları ve oynanış özellikleri verilecektir.

2.1. “Mor Menekşe”nin Sözel Dokusu

Mor Menekşe [MM], Türk dünyasında yayılım alanı gösteren bir oyundur. Oyunun tarihi hakkında detaylı bilgi mevcut değildir. Oyun Türkiye, KKTC, Irak, İran, Azerbaycan, Kırgızistan, Kazakistan, Türkmen, Başkurt ve Altay Türk sahalarında “Menekşe”, “Ak Terek” gibi adlarla bilinmektedir ve bu bölgelerde oynanışı büyük ölçüde aynıdır. Oyun adını oyun tekerlemesinden almaktadır. Açık alanda, daha çok çocuklar ve gençler arasında oynanan bu oyun bireysel ve toplumsal olarak çeşitli işlevlere sahiptir (Sarpkaya 2022).

MM’nin Türk Dünyası’nda aldığı farklı adlar isim değişikliği ve bölgesel geçiş göz önünde bulundurularak aşağıdaki tabloda belirtilmiştir:

Tablo 1: MM’nin Adlandırılması:	
Türkiye	Menekşe, Mor Menekşe, Mer Mer Menekşe, Menekşe Mendilim Düşe, Grup Yarması, Kırmaca, Kol Kırmaca (Özhan, 1997: 172; Bozdemir, 2018: 65).
KKTC	Mor Menekşe (Onur ve Güney, 2002: 416).
Irak	Alaylim Buleylim (Abdulmajeed, 2010: 167).
İran	Benövşe (Ferehmeni, 2009: 12).
Azerbaycan	Benövşe, Benöşe, Menögşe, Gıyılıc, Gıngılış, Gız Gaçırıtı, Adıgözel, Akterek (Bayar Çelebi, 2007: 56, 139-141).
Kırgızistan	Ak Terek Kök Terek, El Çabar, Çartek [Ak Ağaç Gök Ağaç] (Taşbaş ve Maratızı, 2010: 222).
Kazakistan	Aygölek (Nussipkhan, 2021: 114).
Türkmen	Ay Terek Kün Terek [Ay Ağaç Gün Ağaç] (Özhan ve Muradoğlu, 1997: 129)
Başkurt	Ak Tiräk [Ak Kavak] (Yazıcı Ersoy, 2010: 78).

Altay	Kol Üzüş (Dilek, 2008: 632).
-------	------------------------------

MM'nin adlandırılması belli bir temel özellik etrafında oluşmaktadır. Oyun, oynanışına göre “kol kırmaca” gibi farklı adlar almakla birlikte daha çok “Menekşe” ve “Terek [Ağaç]” etrafında adlandırılmıştır. Oyunun adı bu ifadelerin geçtiği, karşılıklı iki grubun veya gruplardan birer sözcünün oyun içi atışması şeklindeki tekerlemeden gelmektedir. Bu tekerlemelerin birer örneği aşağıdaki tabloda verilmiştir:

Tablo 2: MM'nin Oyun İçi Tekerlemesi	
Türkiye	1. Mer mer menekşe / Mendilim dört köşe / Bizden size kim düşe? / ‘Fatma’ düşe 2. Menekşe mendilin düşe, bizden size kim düşe? (Özhan, 1997: 172; Bozdemir, 2018: 65).
KKTC	Mor menekşe / Mendilim yere düşer / Bizden size kim düşer / Fatma (!) düşer (Onur ve Güney, 2002: 416).
Irak	Alaylim bulaylim sap sap salaylim. Ne istisen ne istisen sene bulaylim. İstirem istirem o güzelı (Abdulmajeed, 2010: 167).
İran	Benövşe / Bende düşe / Bizden size kim düşe? (Ferehmeni, 2009: 12).
Azerbaycan	1. Benövşe / Bende düşe / Bizden size kim düşe? (Bayar Çelebi, 2007: 141). 2. Gıy gılnc gıy gılnc / Gıyma gılnc / Oh [ok] atdım / Öğru [hırsız] tutdım / Benövşe / Bende düşe / Bizden size bir gız düşe. Adı güzel, özü güzel. Aysel Hanım bu gol üste (Gafarlı, 2011: 391).
Kırgızistan	Ak terek, kök terek, bizden sizge kim kerek? (Taşbaş ve Maratkızı, 2010: 222).
Kazakistan	Aygölek-au aygölek au / Aydıñ cüzi döngelek / Bizden sizge kim kerek? [Aygölek ay, ayın yüzü yuvarlak, bizden size kim gerek?] / Aygölek-au aygölek au / Sayıp aldım bayterek / Anau turğan palenniñ / Kak bası kerek [Ay gölek ay, orada olan kimsenin, tam başı gerek] (Nussipkhan, 2021: 114-115).
Türkmen	“Ay terek. Gün Terek. Bizden size kim gerek? Soyrap [öten] dil gerek. Dillerin haysı [hangisi] gerek? Gülşah adlı kız gerek (Özhan ve Muradoğlu, 1997: 129).
Başkurt	Aq tiräk! Kük tiräk! Küktä-küktä nižär bar? Sıbar ala qūştar bar. Qanatında nižär bar? Şäkär minän yūfar bar. Şäkäriñdi bir miñä! Niñä biräyim hiñä? Aq tiräk! Kük tiräk! Bižžän hižgä kım käräk? Bižgä Mästürä käräk. [Ak kavak, Gök kavak, Göklerde neler var? Rengärenk alaca kuşlar var. Kanadında neler var? Şeker ile misk var. Şekerini ver bana. Niye vereyim sana? Ak kavak! Gök kavak! Bizden size kim gerek? Bize Mesture gerek.] (Yazıcı Ersoy, 2010: 78).
Altay	Tabır-tubır kamçılı. Tarılğazı cincülü. Ak tay, kök tay attu. Adazı sürlü [bir isim söylenir], kel! (Dilek, 2008: 632).

2.1.1 “Mor Menekşe”nin Sözel Dokusunun Mitoloji ve Hayat Bağlamında Yorumlanması

MM'nin ismi oyun içindeki tekerlemeden gelmektedir. Oyunun adlandırmasıyla ilgili geçiş noktası Azerbaycan olarak görülmektedir, çünkü oyunun Türkiye, KKTC, Azerbaycan ve İran'daki ortak ismi “menekşe” çiçeği etrafında oluşturulurken; Türkmen, Kırgız, Kazak, Altay bölgeleri “Ak Terek [Ak Kavak/Ağaç] etrafında şekillenmektedir. Azerbaycan Türk sahasında her iki adlandırmanın da görülmesi Azerbaycan Türk sahasının Türk dünyası için merkezi bir bölge olmasıyla ilgilidir. Oyunun adının Türk dünyasında ortak bir şekilde doğaya dair mitik bir algıyla oluşturulmuştur.

Türk dünyasında çeşitli bitkilerin mitik özelliğinin olduğu, bazı bitkilere ve ağaçlara kutsallıklar atfedildiği bilinmektedir (Roux, 2005). Bu oyunun adında da bu mitik özelliğin tezahürü görülmektedir. Azerbaycan Türk sahasından Ramazan Gafarlı “benövşe [menekşe]” ile ilgili bilgi verirken onun eski Türk mitolojisinde “bitki ilahesi” olduğunu ve bütün canlıların iyisi, koruyucusu olduğunu belirtmektedir. Ayrıca Gafarlı, bu oyunun teatral yönünün ön planda olduğunu ve eski Türk merasimlerine benzediğini de söyler (2011: 7, 387).

Menekşeyle ilgili bilgi oyununun adında hayata dair bir anlamı işaret etmektedir. Bitkilerin ilahesi ve canlıların koruyucusu olmak oyuna ait bolluk, bereket, hayatın birliği ve devamlılığıyla ilgili bir tasarımı düşündürmektedir. Oyunun bu özelliği Türk dünyasının farklı bölgelerinde, özellikle “Ak Terek” adlandırılmalarında görülmektedir.

Oyundaki “Ak Terek, Kök Terek” ifadeleri Türk mitolojisindeki ağaç kültüyle ve ağacın evrenin merkezi, kâinatın üç katını bir arada tutan hayat ağacı olması özellikleriyle ilgilidir. Pervin Ergun’a göre Türk mitolojisinde ağaç “tanrının kutunu temsil eder” ve “hayatın kaynağı”dır. Ergun’a göre ağaç kültürünün temelini “hayat ağacı” kavramı oluşturur ve hayat ağacı “bütünlüğü temsil eder, sembolleri vasıtasıyla tabiatın kanununa uyum sağlar, hayat ağacı bazı anlatılarda “Bayterek”tir, dünyanın merkezindedir, kozmik âlemi birleştirir, insanın yaratılışıyla ilgilidir” (2017: 27-28, 185, 362-363, 445, 486).

Özbekistan Türk sahasında bu oyun üzerine inceleme yapan Nigara Safarova, bu oyunun tekerlemesinin “Özbeklerin eski dönemlerdeki animistik ve totemistik inançlarıyla bağlantısını” incelemiş, “ak ve kök renklerinin eski inançlarla yakından alakalı olduğunu” ve “terek (direk)” ifadesinin de “Türklerin ağaç kültüyle bağlantılı” olduğunu belirtmiştir (Safarova’dan akt. Keskin 2009: 56).

Türk mitolojisinde ağaç bir kültür unsuru olarak hayatın kaynağı, hayatın birliği ve devamlılığının sembolü ve koruyucusu, bolluk, bereket ve baharın sembolüdür. Oyunun tekerlemesi ve buna bağlı olarak adında bu unsurun geçmesi ve Türk dünyasında yayılım göstermesi ağaç kültürünün oyuna yansımalarıdır ve oyunun oynanış özelliklerine yönelik yorumlama için de veri sağlamaktadır. MM, bu özellikleriyle Türk kültürünün hayat, birlik, beraberlik, bolluk, bereket ve bunlar için yapılan ortak çalışma ve mücadele düşüncesinin oyuna dönüştürülmüş hâlidir.

Oyunun sözel dokusuyla ilgili bir örnek Azerbaycan Türk sahasına aittir. Azerbaycan Türk sahasında oyunda başarısız olan oyunculara “Yer de haram olsun sene / Göy de haram olsun sene / Yediyin halva çörek / O da haram olsun sene” (Gafarlı 2011: 392) kargışının söylendiğini belirtilmektedir. Bu kargışta oyunun kozmogonik göndermesi görülmektedir. Yer ve gök birlikteliği oyunda söylenen bu kargışta karşılık bulmuştur ve bu yapı Türk mitolojisinin hayatla ilgili tasavvurunu yansıtır.

Oyunun bu özelliği Türk dünyasının farklı bölgelerinde oyunun oynanma yeri ve zamanıyla ilgili bilgide de görülebilmektedir. MM’nin Türkiye sahasında Hıdırellez törenlerine has olduğu yönünde bir bilgi vardır (Ayvazoğlu 2012: 233). Oyun, Azerbaycan sahasında yaz merasim şenliklerinde oynanmıştır (Bayar Çelebi 2007: 141). Kırgızistan’da çeşitli düğünlerde (Supataeva 2019: 135) oynanan bu oyunun Teleütlerde bahar mevsiminde, Altay Türklerinde “bereket ve mutluluğun sembolü Koço-Kan adına düzenlenen hasat mevsimindeki törenlerde” (Dilek 2008: 630, 632) oynandığı bilgisi verilmektedir.

MM, Türk dünyasında merasim/ritüel arka planının ve Türk mitolojisinin izlerini taşımaktadır. Oyunun sözel dokusu Türk mitolojisinden gelen menekşe, ağaç ve yer/gök sembolleriyle ilgilidir; oynanışın bazı durumlarda bağlı bulunduğu dönem ve merasimlerle de oyun evren, dünya, hayat ve bunların birlik, beraberlik, bolluk ve bereketiyle ilgilidir. Oyunun düğünlerde oynanması ve bazı versiyonlarında evlenme sembolizmi taşıması oyunun makro-kozmos ve mikro-kozmos imgelemlerinde bireyin, ailenin, toplunun ve evrenin düzenine dair özellikler taşıdığını gösterir.

Oyunun sözel dokusunu oluşturan adlandırma ve tekerlemenin sahip olduğu mitik arka planın anlamı oyunun oynanışında da etkilidir. Oyundaki tekerlemenin oluşturduğu atışma, oyuncuların kurulu düzenlerinde bozulma, bozulmanın ardından düzenin tekrar kurulması ve bu kurulu düzenin tekrar bozulması şeklinde ilerleyen süreci başlatmakta ve

devam ettirmektedir. Oynanışın, yani hareketin başlangıcı ve sebebi olan tekerleme oynanışın sahip olduğu hayat provası özelliği için belirleyicidir. Tekerlemenin söylenmesi, atışmanın yapılması ve buna bağlı olarak bir oyuncunun harekete geçip hamlesini yapması oyundaki mitik söylemin ve anlamın harekete dökülmesidir. Bu da oyundaki söz ve hareket koşutluğu ile mitik sembolizm ile hayat provası birlikteliğini gösterir.

2.2. “Mor Menekşe”nin Oynanışı

Oyundaki tekerlemelerin oynanışta kullanılışı Türk dünyasında büyük ölçüde ortaktır. İki grup arasında bir tür aksiyon başlatıcı görevi taşıyan tekerleme Türk mitolojisine ait unsurları içermektedir. Yapısalcı bakış açısıyla oyunun oynanışı bir metin özelliği gösterebilir. Oyunun oynanışı bir masal metni gibidir. Masal, anlatılan bir oyundur; oyun ise canlandırılan ve harekete dökülen bir masaldır. Bu bağlamda MM'nin de oynanışının nitelikleri bir masal metni gibi ele alınacaktır. Bu işlemin amacı oyunun sözel dokusunun yanında oyunun oynanışını bir metin gibi görebilmektir. Oyunun sözel dokusundaki mitik unsurları ve anlamları, oyunun oynanışında fiilî olarak görmek mümkündür. Sözel dokuda mitik unsurlar aracılığıyla anlatılan “şey”, oyunda fiilî olarak ortaya konularak “canlandırılır”. Bu sebeple ikisi için bir alt metin okuması mümkündür.

Tablo 3: MM'nin Oynanışı

Mor Menekşe (Özhan, 1997: 172; Bozdemir, 2018: 65; Şarman, 2015: 130-131; Turgut, 2005: 469, Onur ve Güney, 2002: 323; Karğın, 2018: 189).

1. Oyuncular eşit sayıda oyuncuyla iki gruba ayrılır. Gruplardaki oyuncular birbirlerinin ellerinden veya kollarından tutarak yan yana sıralanırlar. Bu sıralara “zincir” adı verilir. İki grup bu şekilde karşı karşıyadır. Genelde iki grubun da birer lideri olur. Bir sayışma veya adım sayma ile ilk kimin başlayacağı belirlenir.
2. İlk başlayan grubun lideri veya bütün grup, diğer gruba oyun tekerlemesiyle seslenir, atışmadan sonra karşı gruptan bir oyuncunun adı söylenir. Bu oyuncu, genelde rakip takımın en zayıf oyuncusu olduğu düşünülen oyuncu olur.
3. Adı söylenen oyuncu kendi grubundaki arkadaşlarının ellerini bırakır ve ayrılır.
4. Oyuncu, koşmaya hazırlanır. Karşı takımdaki oyuncular, gelen oyuncuyu aralarından geçirmemek için sıkıca tutunurlar.
5. Oyuncu kendine rakip grupta bir yer belirler ve oraya doğru koşar.
6. Oyuncu, rakip takımda el ele tutuşan iki oyuncunun ellerini ayırmak, zinciri kırmak için onlara çarpar veya vurur.
7. Oyuncu, rakip takım oyuncularına çarptıktan sonra,
 - 7.1. Oyuncu, rakip takım oyuncularının ellerini ayırıp aralarından geçer. Zinciri kırar.
 - 7.2. Oyuncu, rakip takım oyuncularının ellerini ayıramaz, aralarından geçemez. Zinciri kıramaz.
8. Oyuncunun rakip takımı geçme veya geçmeme durumuna göre,
 - 8.1. Oyuncu, zinciri kırarsa rakip takımdan birini alıp kendi grubuna döner.
 - 8.2. Oyuncu, zinciri kıramazsa rakip takıma katılır.
9. Oyun bu şekilde karşılıklı devam eder. Hangi takımda oyuncu kalmazsa o takım kaybeder. Diğer takım kazanır.

Bu tabloda 1-8 arası adımlar oyunun bir turuna işaret eder. Bu da o turun bir masal metnine denk düştüğünü gösterir. Oyun iki boyutludur. İki takımın veya oyuncunun da kazanma ihtimali her zaman vardır ve oyun tekrar edebilen birden fazla tura sahiptir. Bu anlamda her oyuncunun turu, bir masal metni gibidir ve birden fazla masalın canlandırıldığı bir süreç görülür.

2.2.1. “Mor Menekşe”nin Oynanışının Mitoloji ve Hayat Bağlamında Yorumlanması

MM, oynanışında birey aksiyonunu ve ekip çalışmasını içerir. Oyunun başlangıcı klasik bir oyun özelliği olarak ve bir anlatmada kahramanların ortaya konulması gibi oyuncuların belirlenmesi ve liderin seçilmesiyle oluşturulur. Oyundaki “zincir” bir tür hayat sembolizmidir. Zincir, bireyin uzun veya kısa süreli mensubu olduğu toplumu, toplumsal grupları temsil eder. Oyundaki iki grup bir halayı andıran biçimde sağlam ve bir

arada durup grubu ve düzeni korumak amacıyla bir araya gelmiştir. Sözel dokuda “me-nekşe” veya “ak terek [hayat ağacı]” ile sembolleştirilen düzen, birlik ve beraberlik, harekette zincir ile karşılanır ve bu görüntü halkı, aileyi, toplumsal grubu, ekibi ve düzeni simgeler.

Oyunun başındaki mikro-kozmos, masallardaki eksiklik veya krizi başlatan kısım gibi kahramana yapılan çağrıyla bozulur ve sembolik bir kaos geçiş durumu yaratılır. Bu durumda “maceraya çağrı” (Campbell 2010: 63-73) gibi iki grup arasında eyleme geçmeye çağrılan oyuncu maceraya başlamıştır. Propp yaklaşımıyla (Propp 2008) eksiklik oluşturulmuştur, giderilmesi gerekmektedir. Oyuncu o esnada bir bireydir ve hem bir birey olarak hem de grubun bir parçası olarak üstüne düşeni yapmalı, hem mikro-kozmos hem de makro-kozmosu inşa etmelidir. Bu noktada yine iki boyutlu bir durum vardır. Hem karşı zincire atak yapacak oyuncu hem de zincirini savunacak oyuncuların kazanma ihtimali vardır. Bu anlamda oyun iki tarafın da anlatısını içerir.

Oyunun oynanışında zincir ve zincirin bir parçasının karşılıklı eylemleri görülür. Bir metafor olarak zincirin en zayıf halkası prensibi gereği zincirin gücü en zayıf halkası kadardır. Oyunda çağrılan oyuncunun en zayıf olduğunun düşünülmesi de bunu işaret eder. Bu noktada en zayıf oyuncu için bu çağrı bir eşik atlama vazifesi gösterecektir. Oyuncu, üzerindeki bu algıdan kurtulmak ve eşığı atlamak için hareket edecektir. Oyuncu, zayıf olduğunu düşündüğü noktaya veya tam tersi şekilde, masal kahramanı çocuğun deve ya da ejderhaya karşı galip gelmesi gibi, kendini kanıtlamak adına güçlü bir rakibe doğru koşacaktır. Bu da karşı takım için zinciri savunmada bir ekip çalışmasını, grup bilincini gerektirir. Karşı zincirin ilgili kısmı zayıf olmadığını ya da gerçekten güçlü olduğunu ispat edecektir. Buradaki sembolik kaos iki taraftan birinin kozmosuna dönüşecektir. Bu süreç iki grup için de bir hayat provasıdır. Oyuncuların bu ilişkisinde gruplar arası ilişki, mücadeleler, geçiş ve toplumsal sınıf mücadelesinin örtük bir şekilde işleniş mevcuttur. Ayrıca oyundaki aile sembolizmi de bireyin, ailenin, toplumun ve düzenin inşa edilme süreçlerini gösterir. Bu süreçte MM oyunu, taşıdığı sembolik evren tasarımını oyunun oynanışında da göstermektedir. MM, bir hayat provasıdır, bireylerin ve grupların yaşadığı süreçleri gösterir. Bu süreçlerdeki çatışma ve uyum süreci oyunla örtük bir şekilde işlenir. Oyuncular bir birey olarak maceraya çıkma, eşikleri aşma, kendi grubuna kazanç sağlama ya da başka bir sosyal gruba katılma sürecinin provasını ve bir grubun parçası olarak sosyal dayanışma, birlik, beraberlik ve düzen bilincini örtük bir şekilde yaşar.

Oyuncunun bir turu, oyuncunun karşı zincirden birini alması veya o zincire katılmasıyla tamamlanır. Turun sonunda kaos, tekrardan bir kozmosa dönüştürülür. Evrenin ve toplumun katmanları arasında bir ilişki sağlanmış ve bunun sonucunda grupların inşası tamamlanmıştır. Bu kısımda bireyin sosyokültürel gelişimiyle ve toplumsal konumuyla ilgili bir örüntü vardır. Bireyin mevcut grubunu koruması, grubuna katkı sağlaması, gruplar arası iletişimdeki rolü ve kazanma/kaybetme noktasındaki konumu oyun sınırları içinde tecrübe edilir.

Oyunun tüm bu oynanış özellikleri çocuğun birey ve bir grubun parçası olma yolunda işlevseldir. Çocuk oyun sırasında sadece oynamaktadır, tüm bunları düşünmek zorunda değildir. Örtük bir biçimde bunları yaşar. Çocukların oluşturduğu sosyal grup gerçek hayatın provasıdır ve oynayan çocukların arasındaki açık veya kapalı sosyal ilişkiler, düşünceler ve mesajlar oyun ortamında işlenir. Lider seçimi, en zayıf halka olma, kendini ispatlama, mensubu olduğun topluluğa fayda gibi hedefler çocuğun bilişsel, sosyokültürel ve fiziksel gelişiminde işlevseldir.

Oyunun söz ve harekete dayalı özelliklerinin düzenin bozulması ve kurulması, kaos-kozmos döngüsündeki oluşumu oyunun her bir turunda sözel doku ve oynanış

birlikteliğinde ortaya çıkmaktadır. Her oyuncunun kendi zincirinden rakip zincire hamlesi, oyunun sözel dokusunun harekete geçirme özelliğiyle oluşmaktadır ve bu ikili yapı mitik anlamı ve hayat provası olma özelliğini birlikte göstermektedir. Bu yapıyı aşağıdaki tabloyla göstermek mümkündür:

Tablo 4: MM'de Mitoloji ve Hayat			
Mitik anlam ve hayat sembolizmi	Oyundaki Bir Tur		
	Sözel Doku (Söz/Tekerleme)		Oynanış (Hareket)
Mikro-kozmos (düzen)	<i>Oyunun adı</i> "Menekşe" ve "Ak Terek" = Hayat ağacı, bitki ilahesi, tabiat, birlik, yaşam	↔	<i>Zincir</i> = Hayatın düzeni, birlik, aile, grup
Mikro-kaos (bozulma)	<i>Oyun tekerlemesi ve atışma</i> = Hayat ağacı, bitki ilahesi, tabiat, birlik, yaşam düzeninin bozulması	↔	<i>Zincirin bozulması</i> = Düzenin bozulması, hareket, rekabet, umut
Mikro-kozmos (düzen)	<i>Oyunun genel özelliği olarak kullandığı/gelenekleşmiş bir ifade olmamakla birlikte sevinç, kutlama, zafer ifadeleri</i> = Düzenin sağlanması	↔	<i>Oyuncunun hareketi ve (eski veya yeni) zincirin yeniden oluşması</i> = Düzenin yeniden kurulması, yeni düzen, birlik, aile, grup
Oyundaki Bir Turun Tekrarı			

Sonuç

Oyun, bir eğlence aracı olarak çocukların gelenek dünyasına, aralarındaki toplumsal örgütlenmeye ve kültürel ortama aittir. Bununla birlikte oyun yetişkinler tarafından da oynanabilir ve çocuk için de yetişkinler dünyasına geçişin temel araçlarından biridir. Oyunlar, mitler gibi insanlığın çocukluk zamanlarından günümüze kültürün en temel öğelerindedir. Oyun günlük yaşamla ve mitolojiyle doğrudan ilgilidir.

Birçok oyunda, oyunu yaratan ve/ya icra eden toplumun mitik düşüncesinin izlerini görmek mümkündür. Özellikle oyun tekerlemeleri mitik tasavvurun izlerini yansıtır. Bu durum, estetik bir unsur ve oyunun parçası olmanın ötesinde oyunun yapısal özellikleri ve imgelemenin işleviyle ilgilidir. Oyunun sözel dokusu ve oynanışı mitolojik tasavvurun sembolleriyle birlikte düşünce yapısını yansıtır ve bu doğrudan birey ve topluma ilgilidir.

MM, "Menekşe" ve "Ak Terek" sembolizmiyle Türk mitolojisinden gelen evren, doğa, hayat ve toplum sembolizmini taşır. Oyunun farklı bölgelerde oynanışındaki bahar ritüellerine bağlılık da oyunu doğa ve hayat fikrinin bir parçası hâline getirmektedir. Oyunun sözel dokusundaki yaşam sembolizmi, oyunun oynanışında da görülmektedir. Oyundaki grupların oluşumu, zincir ve zincirin kırılması ya da kırılmaması, oyuncunun eylemleri ve oyunun sonuç durumu bir hayat provasıdır, hayatın kendisidir. Oyuncular güvenli bir biçimde, kazanma ve kaybetmeyi öğrenme ikiliğinde hayata hazırlanırlar. Oyuncular bunların bilincinde olmak, bilgisine sahip olmak zorunda değildir. Sadece eğleniyor olabilirler. Bu, oyunun ve oyuncunun temel hakkıdır. Yapısal özelliklerin ve sembolizmin işlevi örtük bir biçimde işlemektedir.

Mit, oyunla yürütülen ritüelin sözel dokusudur. Masal, bir hayal oyunu olarak hayatın hayalî bir anlatımıdır. Oyun, mitin ve ritüelin sembolizmini taşıyan, oynanan bir maldır. Üç unsur da sembolizminde dünyanın ve hayatın dışından dünyaya ve hayata dair

yapı ve işlev özellikleri sergilerler. MM, kendi yapısal nitelikleriyle oynanışında iki boyutlu ve iki sonuçlu bir masal metnine benzer. Oyunun arka planı Türk mitolojisinin dünyaya ve hayata dair birey ve toplum için birlik ve beraberlik anlamlarını taşır. MM, Türk mitolojisiyle bağlantılı ve hayatın provası niteliğinde bir geleneksel oyundur.

YAZARLARIN KATKI DÜZEYLERİ: Birinci Yazar %100.

ETİK KOMİTE ONAYI: Çalışmada etik kurul iznine gerek yoktur.

FİNANSAL DESTEK: Çalışmada finansal destek alınmamıştır.

ÇIKAR ÇATIŞMASI: Çalışmada potansiyel çıkar çatışması bulunmamaktadır.

KAYNAKÇA

- Abdulmajeed, Sawash M. AL. D. *Irak Türkmenlerinde Çocuk Oyunları*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. İzmir: Ege Üniversitesi, 2010.
- Aktulum, Kubilay. "Gilbert Durand ve Folklor: İmgelemin Antropolojik Yapıları'nda Hayvan İmgeleri ve Simgesel Değerleri". *Milli Folklor* 33/129 (2021): 32-44.
- . *Folklor Söylemi*. İstanbul: Çizgi Kitabevi, 2022.
- And, Metin. *Oyun ve Bügü – Türk Kültüründe Oyun Kavramı*. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları, 2012.
- Ayvazoğlu, Beşir. *Güller Kitabı Türk Çiçek Kültürü Üzerine Bir Deneme*. İstanbul: Kapı Yayınları, 2012.
- Bayar Çelebi, Didem. Türkiye ve Azerbaycan'daki Çocuk Oyunları ve Oyuncaklarının Karşılaştırmalı İncelemesi. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Muğla: Muğla Üniversitesi, 2007.
- Bayat, Fuzuli. *Ana Hatlarıyla Türk Şamanlığı*. İstanbul: Ötügen Neşriyat, 2006.
- Boratav, Pertev Naili. *100 Soruda Türk Folkloru (İnanışlar, Töre ve Törenler, Oyunlar)*. Ankara: BilgeSu, 2015.
- . *100 Soruda Türk Halk Edebiyatı*. İstanbul: Gerçek Yayınevi, 1995.
- Bozdemir, Osman. *Harmanbiş: Çocukluğumuzun Oyunlarını Unutmayalım*. Konya: Damla Ofset, 2018.
- Campbell, Joseph. *Kahramanın Sonsuz Yolculuğu*. Çev. Sabri Gülsel. İstanbul: Kabalıcı Yayınevi, 2010.
- Dilek, İbrahim. "Altaylardan Anadolu'ya Bir Yemek, Bir Oyun ve Bir Ölüm Geleneği Üzerine". *Prof. Dr. Ahmet Bican Ercilasun Armağanı*. Ed. Ekrem Arkoğlu. Ankara: Akçağ Yayınları, 2008: 628-635.
- Dundes, Alan. "On Game Morphology: A Study of the Structure of Non-Verbal Folklore". *The Meaning of Folklore: The Analytical Essays of Alan Dundes*. Ed. Simon J. Bronner. 154-163. Utah: Utah University Press, 2007: 154-163.
- Durand, Gilbert. *Sembolik İmgelem*. Çev. Ayşe Meral. İstanbul: İnsan Yayınları, 1993.
- Dursun, Aysun. *Oyun Kültürü Benlik Türk Halk Kültüründe Geleneğin "Temsil"leri*. İstanbul: Kesit Yayınları, 2021.
- Duymaz, Ali. *İrfanı Arzulayan Sözler Tekerlemeler*. Ankara: Akçağ Yayınları, 2002.
- Ergun, Pervin. *Türk Kültüründe Ağaç Kültü*. Ankara: AKM, 2017.
- Fedakar, Pınar ve Şarman Korkutan, Selnur. "Seferihisar Geleneksel Çocuk Oyunlarının Yapısal Analizi". *Pamukkale Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi* 25/1 (2016): 366-374.
- Ferehmandi, Ehed. "Oyunlar". *Azerbaycan Elbilimi Dergisi* 14-15 (2009): 5-20.
- Fried, Jerome. "Games". *Funk & Wagnalls Standart Dictionary of Folklore, Mythology and Legend*. Ed. Maria Leach & Jerome Fried. San Francisco: HarperCollins, 1954: 431-439.
- Gafarlı, Ramazan, haz. *Azerbaycan-Uşaq Folkloru (Metn)*. Bakü: Ağrıdağ Neşriyyatı, 2011.
- Georges, Robert A. "Eğlence ve Oyunlar". Çev. Derya Filiz Korkmaz. *Halk Biliminde Kuramlar ve Yaklaşımlar* 3. Haz. M. Öcal Oğuz ve diğerleri. Ankara: Geleneksel Yayınları, 2015: 322-333.
- Grider, Sylvia A. "Çocuk Folkloru Üzerine". Çev. Erkan Aslan. *Halk Biliminde Kuramlar ve Yaklaşımlar* 4. Haz. M. Öcal Oğuz ve diğerleri. Ankara: Geleneksel Yayınları, 2019: 319-325.
- Huizinga, Johan. *Homo Ludens Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme*. Çev. Mehmet Ali Kılıçbay. İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 2006.
- Karğın, Dilek. *Şanlıurfa İli ve Çevresi Çocuk Oyunları*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Ardahan: Ardahan Üniversitesi, 2018.
- Keskin, Ahmet. *Özbek Çocuk Folklorunda Türler*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. İzmir: Ege Üniversitesi, 2009.
- Nussipkhan, Gulnaz. *Kazak Çocuk Folkloru*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Nevşehir: Nevşehir Hacı Bektaş Veli Üniversitesi, 2021.
- Onur, Bekir ve Güney, Neslihan, haz. *Türkiye'de Çocuk Oyunları: Derlemeler*. Ankara: Ankara Üniversitesi Basımevi, 2002.
- Özdamar, Fazıl. "Şambaydı Köyünde Derlenen Oyun Tekerlemeleri ve Çocuk Oyunlarının İşlevleri". *Folklor Akademi Dergisi* 5/1 (2022): 114 – 140.
- Özdemir, Nebi. *Türk Çocuk Oyunları 1 Cilt*. Ankara: Akçağ, 2006.
- Özhan, Mevlüt ve Muradoğlu, Malik. *Türk Cumhuriyetlerinde Çocuk Oyunları*. Ankara: Kültür Bakanlığı, 1997.

- Özhan, Mevlüt. *Türkiye’de Çocuk Oyunları Kültürü*. Ankara: Feryal Matbaası, 1997.
- Propp, Vladimir. *Masalın Biçimbilimi ve “Olağanüstü Masalların Dönüşümleri”* Çev. Rifat, M & Rifat S. İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları, 2008.
- Roux, Jean-Paul. *Orta Asya’da Kutsal Bitkiler ve Hayvanlar*. Çev. Aykut Kazancıgil ve Lale Arslan. İstanbul: Kabalıcı Yayınevi, 2005.
- Sarpkaya, Seçkin. “Mor Menekşe Oyunu”. *Geleneksel Sporlar ve Oyunlar Ansiklopedisi*. 2022. <https://encyclopedia.worldethnosport.org/spor-detay/mor-menekse-oyunu> Erişim Tarihi: 29.03.2022
- Segal, Robert A. *Mit*. Çev. Nursu Özge. Ankara: Dost Kitabevi Yayınları, 2012.
- Supataeva, Shadmanai. *Kırgız Türklerinde Çocuk Folkloru*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Nevşehir: Nevşehir Hacı Bektaş Veli Üniversitesi, 2019.
- Şarman, Aliye Selnur. *Seferihisar Geleneksel Çocuk Oyunları ve Oyuncakları Üzerine Bir İnceleme*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. İzmir: Ege Üniversitesi, 2015.
- Taşbaş, Erhan ve Maratkızı, Aymira. “Kırgız Ulusal Oyunları”. *Acta Turcica Çevrimiçi Tematik Türkoloji Dergisi* 2/1 (2010): 221-243.
- Turgut, M. Ebru. *Elazığ Çocuk Oyunlarının Halk Bilimi Açısından İncelenmesi*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Elazığ: Fırat Üniversitesi, 2005.
- Van Gennep, Arnold. *Folklor*. Çev. Pertev Naili Boratav. Ankara: Ulus Basımevi, 1939.
- Yazıcı Ersoy, Habibe. “Başkurt Çocuk Oyunları”. *Millî Folklor* 22/86 (2010): 75-86.