



Van İli Geleneksel Rekreasyon Etkinlikleri: Nitel Bir Araştırma

Sağbetullah MERİÇ¹, Songül ÖZER¹

¹ Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi, Turizm Fakültesi, ORCID ID: 0000-0003-1949-623X

¹ Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi, Turizm Fakültesi, ORCID ID: 0000-0002-5495-4729

Öz

Bu araştırmada, günümüzde insanlar için önemli bir gereklilik olarak kabul edilen rekreasyonun geleneksel uygulamaları araştırılmıştır. Somut olmayan kültürel miras olarak da ifade edilen geleneksel rekreasyon etkinlikleri, Van ilinde yaşamış olan ve rekreasyon etkinliklerine katılmış ya da izlemiş olan kişiler ile mülakat yapılarak tespit edilmiştir. Araştırma kapsamında 30 kişi ile görüşme gerçekleştirilmiş ve 8 etkinlik kapsamında bilgi toplanmıştır. Bu görüşmelerde rekreasyon aktivitelerinin isimleri, uygulanması için gerekli alanların özellikleri, kuralları, avantajları ve aktivite esnasında ortaya çıkabilecek riskler kapsamında ayrıntılı bulgular elde edilmiştir. Van iline ait geleneksel rekreasyon faaliyetlerinin coğrafik şartlara uygun oldukça düşük maliyetli etkinlikler olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Van ili özelinde gerçekleştirmiş olan bu araştırma ile geçmişte gerçekleştirilmiş olan rekreasyon etkinliklerinin unutulmuş kaybolmasının önüne geçilmesi hedeflenmiştir. Buna ek olarak araştırmanın yeni alternatifler sunarak modern rekreatif uygulamaların çeşitliliğine katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

Orijinal Makale

Yayın Bilgisi

Gönderi Tarihi: 22.11.2023

Kabul Tarihi: 31.12.2023

Online Yayın Tarihi: 31.12.2023

Anahtar kelimeler: Rekreasyon,
Geleneksel rekreasyon,
Geleneksel etkinlik, Van.

Van Traditional Recreation Activities: A Qualitative Research

In this research, traditional practices of recreation, which is accepted as an important necessity for people today, were investigated. Traditional recreation activities, which are also expressed as intangible cultural heritage, were determined by interviewing people who lived in Van and participated in or watched recreational activities. Within the scope of the research, 30 people were interviewed and information was collected within the scope of 8 activities. In these interviews, detailed findings were obtained within the scope of the names of the recreational activities, the characteristics of the areas required for their implementation, the rules, advantages and risks that may arise during the activity. It has been concluded that the traditional recreational activities of the province of Van are very low-cost activities in accordance with the geographical conditions. With this research, which was carried out in the province of Van, it was aimed to prevent the recreation activities that were carried out in the past from being forgotten and lost. In addition, it is thought that the research will contribute to the diversity of modern recreational practices by offering new alternatives.

Original Article

Article Info

Received: 22.11.2023

Accepted: 31.12.2023

Online Published: 31.12.2023

Keywords: Recreation, Traditional
recreation, Traditional activity,
Van.

Sorumlu Yazar: Sağbetullah MERİÇ

E-mail: smeric@yyu.edu.tr

*Bu araştırma, Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi Bilimsel Araştırma Projeleri Koordinasyon Birimi tarafından SYD-2022-9608 nolu proje kapsamında gerçekleştirilmiştir.

GİRİŞ

Rekreasyon kelimesi (Recreation), yeniden anlamı katan “Re” ön eki ile canlandırmak ve yaratmak anlamına gelen “Create” kelimesinin birleşiminden oluşmaktadır (Çelik ve Meriç, 2017: 292). İnsanların boş zamanlarında gönüllü olarak katıldıkları eğlenme ve dinlenme faaliyetleri olarak ifade edilen rekreasyon, insanların kendilerini yenilemeleri için iyi bir fırsat yaratmaktadır (Müniroğlu, R. S., Öniz, M. ve Göçer, İ. (2023; Kement, 2015). Rekreasyon; insanlara rutinden kurtulma, stresten uzaklaşma, düşlerini gerçekleştirme ve özgürce eğlenme olanağı tanır (Torkildsen, 2005). Rekreasyon, insanların kendilerini yeniden yapılandırmasına olanak sunan oyun, eğlence ve sosyal etkinlikleri içerir.

Etkinlikler, rekreasyonu turizm olayının ayrılmaz bir parçası haline getirmiştir. Turizm olayı kapsamında bir çekim unsuru yaratmak için, etkinliklerin sistematik bir şekilde planlanması, oluşturulması, uygulanması ve pazarlanması gerekir (Meriç ve Bozkurt, 2017: 156). Turizm konusunda gelişmiş olan destinasyonlar, ziyaretçilerine etkinlik olanakları sağlayarak sosyal, kültürel, çevresel ve ekonomik kazanımlar elde eder.

Gelenek, bir toplumun kendinden önceki kuşaktan devraldığı ve kendinden sonraki kuşaklara aktardığı maddi ve manevi değerler bütünüdür. Gelenek, nesilden nesile aktarılan toplumsal mirası içerir. Toplumsal yaşama yön veren gelenekler, toplum tarafından doğru ve yeterli kabul edildiği için bazı sosyologlar tarafından modern olanın karşıtı olarak ifade edilmektedir. Bu sosyologlara göre gelişmek ve modern olmak için geleneğin getirdiği kısır döngüyü aşmak gerekir (Gencer, 2010). Ancak son dönemde çeşitli gelenekler üzerine yapılmış yeni araştırmalar bu kanaatin gittikçe değişmesine yol açmıştır. “İlkel toplum” olarak kabul edilen çeşitli medeniyetlerin gelenekleri kapsamında yapılan araştırmalar, bu toplumların yüce insani değerlere sahip olduğunu göstermiş ve “İlkel” kavramını antropoloji literatüründen çıkarmıştır (Yılmaz, 2005: 40).

Gelenekler kapsamında oluşan yaşanmışlıklar toplumun hayat tarzını simgelemektedir. Söz konusu bu simgeler, o toplumun kültürel değerleri olarak ifade edilmektedir (Özer, 2021). Toplum; fakir, zengin, yaşlı, genç, köylü, şehirlî gibi farklı kesimlerden ve pek çok kişiden oluşan homojen bir yapıdadır (İmirgi, 2005: 35). Geleneksel rekreasyon etkinlikleri bu kişilerin bir araya gelerek etkileşimde bulunmalarına olanak verir ve sosyal bağlılığı artırarak bireyin veya grubun bir topluma entegre olmasına katkı sağlar (Arslan Kalay vd., 2018). Bu da geleneksel rekreasyon etkinliklerini somut olmayan kültürel mirasın parçası yapar.

YÖNTEM

Araştırmanın Önemi

Türkiye’de hazırlanan rekreasyon konulu doktora tezlerinin incelenmesine yönelik bir araştırmada (Uluöz, 2019), konu kapsamında çok az araştırma yapıldığı ve araştırmaların %85’inin milenyum çağı olarak ifade edilen 2000 yılından sonra üretildiği belirtilmektedir. Rekreasyon üzerine yazılmış bilimsel makalelerin incelendiği diğer bir araştırmada da (Lapa vd., 2018) benzer sonuçlara ulaşılmıştır. Bu bilgilerden hareketle, Türkiye’de rekreasyon ile ilgili araştırmaların yetersizliğinden söz edilebilir. Özellikle geleneksel rekreasyon etkinlikleri kapsamında literatürde çok az araştırmanın yer alması, araştırmayı önemli kılmaktadır. Ayrıca

araştırmada ortaya konulacak olan etkinliklerin yerel yönetimler ve özel işletmeler için etkinlik tasarımı kapsamında önemli avantajlar sağlayacağı düşünülmektedir.

UNESCO tarafından 17 Ekim 2003 tarihinde yayınlanan ve Türkiye'nin de 2006 yılında taraf olduğu Somut Olmayan Kültürel Mirasın Korunması Sözleşmesinin amacı, somut olmayan kültürel mirası korumak ve yerel, ulusal ve uluslararası düzeyde kültürel mirasın önemi konusunda duyarlılığı arttırmak olarak ifade edilmiştir. Bu araştırmanın söz konusu amaçlara hizmet ettiği ve bu konuda yapılacak yeni araştırmalara katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

Araştırmanın Amacı

Destinasyon potansiyelinin ortaya konulmasında, destinasyonun sahip olduğu potansiyelin yeterince araştırılmaması, destinasyonun hedeflerine ulaşmasını zorlaştırmaktadır. Turizm alanında gelişmek isteyen destinasyonlar genellikle öncü destinasyonları taklit ederek bu amaçlarını gerçekleştirmeye çalışırlar. Ancak bu strateji genellikle başarısız olmakta ve bu durum destinasyonları taklitçi stratejiler yerine yenilikçi stratejiler yapmaya zorlamaktadır (Meriç ve Bozkurt, 2016). Yerel değerler göz ardı edilerek başka coğrafyalar taklit edilmeye çalışıldığında, özgün bir değer oluşturulamayacaktır. Turizm faaliyetlerinin gerçekleştirilmesinde önemli bir yere sahip olan somut olmayan kültürel miras unsurlarının ortaya konulması ve bunları destinasyon potansiyeline dahil edilmesi önemli bir yenilikçi strateji olabilir.

Bu araştırmanın amacı, Van ilinde gerçekleştirilmiş olan geleneksel rekreasyon etkinliklerini araştırmaktır. Araştırma sonucunda elde edilen bilgiler ile somut olmayan kültürel miras olarak ifade edilen bu değer, ortaya konulmaya çalışılmıştır. Ayrıca araştırma ile, maliyet açısından düşük gider gerektiren ve geçmişte gerçekleştirilen rekreasyon etkinliklerinin unutulmuş olmasının önüne geçmek hedeflenmektedir.

Araştırmanın Yöntemi

Başkalarının yaptıklarına bizzat tanık olarak onları tespit edenler veya kendi yaptıklarına ilişkin anıları doğru olarak aktaranlar, somut olmayan kültürel mirasın ortaya çıkarılmasında kaynak niteliğindedir. Gözlem ve hatıralar olarak ifade edilen bu araştırmalar ile somut olmayan kültürel miras somut hale getirilmektedir. Araştırmada nitel araştırma yöntemlerinden görüşme tekniği kullanılarak veri elde edilmiştir.

Araştırma Van il merkezini ve ilçelerini kapsayacak şekilde planlanmıştır. Van ilinde yaşamış olan ve proje konusu kapsamına giren etkinliklere katılmış ya da bu etkinlikleri izlemiş olan kişiler, araştırmanın evrenini oluşturmaktadır. Bu kişilerin yaşadığı yere araştırmacılar tarafından gidilerek yüz yüze görüşmeler gerçekleştirilmiş ve araştırma için veri sağlanmıştır.

Görüşme katılımcıların istediği ve kendilerini rahat hissettikleri yerlerde (Köy kahvesi, Muhtarın evi, Katılımcının evi, Açık alan vb.) gerçekleştirilmiştir. Araştırma evreni çok geniş olduğu için örneklem seçimine gidilmiştir. Kartopu örneklem tekniği yardımı ile 30 katılımcıdan veri toplanmıştır. Kartopu örnekleme ilk katılımcılar bulunduktan sonra bu bireyler aracılığıyla yeni denekler bulunur. Sonra onlar aracılığıyla yenilerine ulaşılır. Bu şekilde kartopu şeklinde örneklem büyütülerek ilerleme sağlanır. Kartopu örnekleme,

belirlenmesi veya bulunması zor olan bir popülasyonla çalışmak isteyen sosyal bilimciler tarafından kullanılan popüler bir tekniktir (Biernacki ve Waldorf, 1981).

Literatür incelenerek araştırma kapsamında kullanılacak görüşme formu hazırlanmış ve alanında uzman iki akademisyenin görüşleri doğrultusunda revize edilmiştir. Yarı yapılandırılmış görüşmeler ses kayıt cihazları ile kaydedilerek araştırmacılar tarafından çözümlenmiş ve veri olarak kullanılmıştır. Ayrıca görüşme yapılan kişilerin bulunduğu yerde gönüllü katılımcılar ile rekreasyon faaliyeti uygulanmış ve görüntü kaydı alınmıştır. Bu sayede aktivite ile ilgili daha kapsamlı bilgi elde edilmiştir.

Katılımcılar ile yapılan görüşme aşağıda yer alan sorular kapsamında şekillenmiştir:

1. Oyunun adı nedir? Oyunun farklı dillerde bildiğiniz adı var mı?
2. Oyunu nasıl-kimden öğrendiniz?
3. Oyun için en az kaç kişi en çok kaç kişi gerekli? Bu kişilerin sahip olması gereken belirli bir özellik var mı? (Yaş vb.)
4. Oyun hangi alanlarda oynanabiliyor? Bu alanların yapısı hakkında bilgi verir misiniz?
5. Oyun için gerekli araçlar nelerdir? Bu araçları nasıl sağlıyorsunuz? Araçların sahip olması gereken özellikler nelerdir?
6. Oyun nasıl oynanıyor?
7. Oyunun bireye ve topluma sağladığı avantajlar nelerdir?
8. Oyunun riskli tarafları nelerdir? Bu oyun oynanırken yaşanan bir kazaya şahit oldunuz mu?
9. Oyun ile ilgili belirtmek istediğiniz başka bir husus var mı?

BULGULAR

Araştırma kapsamında gönüllü katılım esas alınarak 30 kişi ile görüşme yapılmıştır. Bu görüşmelerden Van iline ait 13 geleneksel rekreasyon etkinliği ile ilgili bilgi elde edilmiştir. Bu etkinliklerin geleneksel olup olmadığı; görüşme yapan kişilerin beyanı ve etkinliğin internette araştırılarak farklı yörelerde yapılıp yapılmadığı dikkate alınarak belirlenmiştir. Bulgularda Van iline ait 8 geleneksel rekreasyon etkinliği sunulmaktadır.

Sopa Topu (Topa Dara, Topa Qille, Topa Garane, Guhşegi)

Oyuncu sayısı: İki takım ile oynanan oyunda, her takımda en az iki kişinin yer alması gerekmektedir. Ancak oyuncu sayısının fazla olması oyunun oynanmasına engel değildir. Takımlarda oyuncu sayısı arttıkça oyunun daha eğlenceli ve çekişmeli geçtiği belirlenmiştir. Oyuncular için yaş sınırı yoktur. Ancak oyuncuların hızlı koşabilen atik kişiler olması ve sopa ile topa vurabilmesi gerekir.

Oyun alanı: Oyun alanı oyuncuların koşmalarına uygun yapıda olmalıdır. Oyun için genellikle düz, geniş ve yumuşak zeminli açık alanlar tercih edilmektedir. Oyun alanı ölçüleri

için belirli bir standart olmadığından oyun alanı ölçüleri oyun öncesinde takımlar tarafından belirlenmektedir. Oyun genellikle 40-50 metre uzunluğunda ve genişliğinde bir alanda oynanmaktadır.

Oyun için gerekli araçlar: Oyunda tenis topu veya yakın boyutlara sahip hayvan yününden yapılmış yün top kullanılmaktadır. Topun fırlatıldığında insana zarar vermeyecek nitelikte olmasına ve sopa ile vurulduğunda uzağa gidebilecek yapıda olmasına dikkat edilmektedir. Ayrıca top havaya atıldığında topa vurabilmek için kullanılacak 50-60 cm uzunluğunda bir sopa gerekmektedir.

Oyunun oynanışı: Oyun alanının iki ucuna birer çizgi çizilir. Takımlardan biri hücum diğeri savunma takımı olarak belirlenir. Hangi takımın hücum hangi takımın savunma takımı olacağına kura ile karar verilir. Hücum takımı oyuncularının başlangıç çizgisinin arkasında yer alması gerekirken savunma takımı oyuncuları başlangıç ve bitiş çizgisi arasında stratejik olarak belirledikleri isteğe bağlı bir yerde bulunabilirler. Oyunda amaç, hücum takımından bir oyuncunun savunma takımından bir oyuncunun havaya attığı topa vurarak uzağa göndermesi ile kendi takımındaki oyuncuların koşarak sahanın diğer ucundaki noktaya ulaşması için fırsat yaratmaktır. Topa vurulduktan sonra hücum takımındaki oyuncular başlangıç çizgisinden koşarak noktaya ulaşmaya çalışır. Bu noktadaki oyuncuların başlangıç noktasına dönmeleri gerekir ancak bu noktada da bekleme yapılabilir.

Oyun başında hücum takımından bir oyuncu vuruş için seçilir. Bu oyuncunun topa vurmak için üç deneme hakkı vardır. Sopa ile topa vurulmaya çalışılan her denemede bir hak kullanılmış olur. Bu oyuncu vuruş yaparken sahanın karşısındaki noktaya ulaşıp başlangıç noktasına dönen oyuncular vuruş için hak kazanır. Vuruş için hakkı olan oyuncular bu haklarını kullandıklarında turu tamamlayıp vuruş hakkı elde edebilen yeni oyuncu olmazsa ve hücum takımındaki oyuncuların vuruş hakları biterse takımlar yer değiştirir. Ayrıca savunma oyuncuları başlama çizgisi ile nokta arasında bulunan hücum oyuncularına topla vurduklarında, savunma oyuncuları vurulan topu havada yakaladıklarında ve hücum takımındaki oyuncu topu saha dışına vurduğunda takımlar yer değiştirir.

Genellikle Türkiye'nin doğu bu illerde ve İran, Suriye, Irak gibi ülkelerin Türkiye sınırına yakın illerinde oynanan bu oyun, oynanış açısından farklılıklar göstermektedir. Van'da puan sistemine göre oynanmayan bu oyun, bazı yerlerde puanlama sistemine göre de oynanmaktadır (Bayram vd., 2019). Yukarıda belirtilen oynanış şekli mülakat yapılan kişilerin aktardığı oynanış şeklini kapsamaktadır.

Oyunun avantajları: Oyun, takım halinde oynanabilen ve fiziksel becerinin önemli avantajlar sağladığı eğlenceli bir oyundur. Hücum takımındaki oyuncuların sahip olduğu topu iyi bir vuruşla uzağa gönderme, hızlı koşma ve hızlı karar verme gibi beceriler takımın hücum takımı olarak kalmasında etkilidir. Savunma oyuncularının havadan gelen topu tutma, topu takım arkadaşının yakalayabileceği şekilde atma ve koşan birine topla vurma konusundaki becerileri takımın hücum takımı olmasını sağlar. Oyunda hücum takımı olmak veya hücum takımı olarak kalmak için iki takımın da iletişim içinde olması ve stratejik davranması gerekir. Savunma oyuncularının pas verme ya da topu rakip oyuncuya vurma, hücum oyuncularının turu tamamlamak için koşma veya başlangıç çizgisinde bekleme gibi kararları takımı etkileyen önemli kararlar olduğundan, oyuncuların taktiksel kararları oyunun gidişatını önemli düzeyde etkilemektedir. Oyuncuların takım birliği içinde hareket etmesini sağlayarak

fiziksel gelişimine olanak tanıyan oyun, eğlenmek ve sosyal ilişkileri geliştirmek için önemli avantajlar sunmaktadır.

Oyunun içerdiği riskler: Oyunun süresi belli olmadığında yorulma kaynaklı, koşma gerektirdiği için düşme kaynaklı sakatlıklar oluşabilmektedir. Ayrıca topun veya sopanın göz gibi hassas alanlara isabet etmesi nedeniyle yaralanmalar oluşabilir. Ancak mülakat yapılan kişiler oyunda meydana gelen ciddi bir sakatlığa şahit olmadıklarını belirtmişlerdir.

Pate

Oyuncu sayısı: En az iki, en fazla dört kişi ile oynanan oyunda oyuncular için yaş sınırı yoktur. Genellikle çocuklar tarafından oynanan bir oyundur. Oyunun oynanabilmesi için oyuncuların Pate'yi yere fırlatarak saplayabilecek kabiliyette olması gerekir.

Oyun alanı: Oyun alanı patenin yere saplanmasına uygun yumuşak bir zemin olmalıdır. Oyun için genellikle düz, ıslak ve yumuşak zeminli alanlar tercih edilmektedir. Oyun alanı ölçüleri için belirli bir standart olmadığından oyun alanı oyun öncesinde oyuncular tarafından belirlenmektedir. Oyun yere çizilen yaklaşık 80-90 santimetre çapında bir çemberin etrafında oynanmaktadır.

Oyun için gerekli araçlar: Oyun Pate adı verilen 20-30 cm uzunluğunda 1-2 cm çapında sopalar ile oynanmaktadır. Patenin ölçülerine uygulayacağı strateji doğrultusunda oyuncu karar verir. Her oyuncu kendi Pate'sini kendisi birkaç adet olacak şekilde hazırlar. Pate'nin yere saplanabilmesi için bir ucu iyice sivrileştirilir. Ayrıca Pate'lerin kime ait olduğunun bilinmesi için Pate'lerinin farklı desenler içerecek şekilde hazırlanması gerekir.

Oyunun oynanışı: Oyunun oynanacağı oyuncu sıralamasına kura ile karar verilir. İlk oyuncu Pate'yi çemberin içine fırlatarak saplamaya çalışır. Diğer oyuncu kendi Pate'si ile daha önce çembere saplanmış olan Pate'leri düşürmeye çalışır. Çember içindeki Pate'yi devirerek kendi Pate'sinin yere saplanmış olarak durmasını sağlayan oyuncu düşürdüğü Pate'yi alır. Pate'sini kaybeden oyuncu oyuna hazırladığı başka bir Pate ile devam eder. Yere fırlatılan Pate çemberin içine saplanmazsa ve yere düşerse sonraki oyuncunun Pate'sini yerdeki Pate'ye değdirerek saplaması Pate'yi almak için yeterlidir. Her oyuncu başarılı olsun veya olmasın bir kez atış yapma hakkına sahiptir. Fırlatılan Pate diğer Pate'ye temas ederek deviremezse veya devirdikten sonra kendisi de devrilirse oyuna sıradaki oyuncu devam eder ve Pate alınamaz. Oyun sırası gelen oyuncu hiç atış yapmamışsa elindeki Pate ile, daha önce atış yapmışsa çemberdeki Pate'sini çemberden alarak atışını gerçekleştirir.

Oyunun avantajları: Oyun, el-kol becerisini geliştiren eğlenceli bir oyundur. Oyunun en önemli avantajlarından biri, oyuncunun Pate adındaki oyun aletini kendisinin hazırlamasıdır. Oyuncunun istediği şekilde desenlerle süsleyebildiği ve ucunu sivrilttiği oyun aletinin hazırlanması oyuncunun el becerisini geliştirmektedir.

Oyunun içerdiği riskler: Pate oyunu Pate'nin fırlatarak oyuncunun bir yerine çarpması sonucu yaralanmalara yol açabilecek bir oyun gibi görünmesine rağmen mülakat yapılan kişiler oyun oynarken herhangi bir yaralanmaya şahit olmadıklarını belirtmiştir.

İp Alma Oyunu (Ayatori)

Oyuncu sayısı: Oyunun oynanabilmesi için en az 2 kişi gerekmektedir. Oyun 3-4 kişi ile de oynanabilir. Oyunu ince motor ve kas becerileri gelişmiş her çocuk oynayabilir.

Oyun alanı: Oyun için herhangi bir alana gerek duyulmamaktadır. Diğer bir ifade ile oyuncular ayakta veya oturarak birbirlerine yakın mesafede olacak şekilde her yerde oyunu oynayabilir.

Oyun için gerekli araçlar: Oyun için çok ince olmayan 1-1,5 metre uzunluğunda bir ipe ihtiyaç vardır. İpin karıştığında tekrar çözülmesinin kolay olması ve parmaklar ile gerdirildiğinde parmaklara zarar vermeyecek yapıda olması gerekir. İpin her iki ucu bağlanarak oyuna başlanır.

Oyunun oynanışı: Birinci oyuncu iki elinin en az iki parmağını kullanarak ipe çeşitli şekiller verir. Karşıdaki oyuncu da aynı şekilde iki elinin en az iki parmağını kullanarak ipi almaya ve iple yeni bir şekil oluşturmaya çalışır. Oyuna başlanırken genellikle hangi şekillerin oluşturulabildiği oyunun öğrenildiği kişilerden edinildiğinden, genellikle oyuna öğrenilmiş şekiller oluşturularak başlanır. Belirli hareketler ile yapılabilen 7-8 şekil oynayanlar tarafından sıkça yapılmaktadır. Bu şekiller; yıldız, kurtağzı, baklava dilimi, beşik gibi isimlerle ifade edilmektedir. Oyunda ipi alan oyuncu ipi aldığı oyuncunun yaptığı şekilden farklı bir şekil ortaya çıkarmalıdır. Oyun oynanırken farkında olunmadan bilinen şekiller oluşturulabildiği gibi çok farklı şekiller de ortaya çıkabilmektedir. Eğer ipi alan oyuncu farklı bir şekil çıkaramazsa veya ipte herhangi bir düğüm oluşursa oyunu kaybeder.

Oyunun avantajları: Oyun; el, göz, kol ve parmak koordinasyonunun gelişmesine katkı sağlar. Dikkat ve konsantrasyonu artırır. Oynayanlarda merak duygusu oluşturur ve oyuncuların beyin gelişimine katkı sağlar.

Oyunun içerdiği riskler: Oyun oynanırken kullanılan ipin oyuna uygun olmamasından dolayı parmaklar tahriş olabilir. Oyunda kullanılan ip, küçük çocuklar tarafından kullanılırken amacının dışında kullanılırsa (diğer oyuncunun boğazına takılması vb.) risk oluşturabilir.

Beştaş (Şeşik)

Oyuncu sayısı: En az 2, en fazla 7-8 kişi ile oynanan oyunda oyuncular için yaş sınırı yoktur. Ancak oyun el çabukluğu ve hız gerektirdiği için genellikle 7 yaşından küçüklerin oyunda başarılı olmaları zordur.

Oyun alanı: Oyun pek çok alanda oynanabilir. Oyun genellikle yere oturularak oynanmaktadır. Bu nedenle yerin oturmaya uygun olduğu ve en az 50 cm çapında düz bir oyun alanının sağlandığı her yer oyun için uygundur.

Oyun için gerekli araçlar: Oyun için beş taş gerekmektedir. Beş taşın tek avuca sığacak kadar küçük olması gerekir. Ayrıca taşların birbirine yakın boyutlarda olmasına özen gösterilir. Taşlar seçilirken taşların avuç içine zarar vermeyecek sivrilikte olmasına dikkat edilmelidir.

Oyunun oynanışı: Oyun, belirlenen bir taşın havaya atılması sırasında yerdeki taşları almak ve havadaki taşı yere düşmeden tekrar yakalamak üzerine kuruludur. Havaya atılan taşın ne kadar yükseğe atılacağı taşın izleyeceği yolun eğimi oyuncuya bağlıdır ve oyunun başarısı için oldukça önemlidir. Avuç içindeki taşlar havaya atılır ve aynı elin tersi ile daha fazla taş yakalayabilen oyuncu oyuna başlar. Oyun 7 aşamadan oluşmaktadır. Havaya atılan taş yakalanamadığında veya aşamadaki gereklilikler sağlanmadığında oyun sırası diğer oyuncuya geçer. Her oyuncu oyuna kaldığı aşamadan başlayarak devam eder. Beştaş oyunu aşamaları şu şekildedir:

1. Aşama: Oyuncu tüm taşları yere döker. Elindeki taşı havaya atarak yerdeki taşları tek tek alır. Dört başarılı oyun sonunda aşama tamamlanır.
2. Aşama: Havaya taş atıldığında yerden her seferinde iki taş birden alınmalıdır. İki başarılı oyun ile aşama tamamlanır.
3. Aşama: Havaya taş atıldığında yerden 3 taş birden alınmalıdır. Sonrasında yerdeki tek taş da alınarak aşama tamamlanır.
4. Aşama: Havaya taş atıldığında yerdeki dört taş birden alınmalıdır. Başarılı olunduğunda aşama tek oyunla tamamlanır.
5. Aşama: Bu aşama bazı yörelerde “analar” aşaması olarak ifade edilmektedir (Irmak, 2016). Oyuncu baş ve işaret parmaklarını köprü şeklinde taşların yakınında bir yere konular. Diğer eliyle taşı havaya atar ve aynı elle yerdeki taşları tek tek kendi eli ile yaptığı köprüden geçirir. İlk 3 taş birkaç hamlede atılabilir. En sonda atılacak taş aşamanın başında rakip belirler ve bu taş tek hamlede köprüden geçirilmelidir.
6. Aşama: Oyunun en zor aşamalarından biridir. Oyuncu eline iki taş alır taşlardan birini havaya attığında elinde kalan taş yerdeki bir taşla değiştirmek ve havadaki taş tekrar yakalamak zorundadır. Bu işlem tüm taşlar için yapılmalıdır. 3 başarılı oyunla aşama tamamlanır.
7. Aşama: Bütün taşlar avucun içine alınır ve hepsi çok fırlatılmayacak şekilde havaya atılır. Oyuncu elinin tersi ile yakaladığı taşları tekrar havaya atar ve avucuyla yakalamaya çalışır. Oyuncu avuçtaki taş sayısı kadar puan kazanır. Bu aşamada tek oyun oynanır. Eğer hiç taş yakalanamazsa oyuncu puan alamaz ve tekrar 1. Aşamadan oyuna başlar.

Oyunun avantajları: Oyun, el göz koordinasyonunun gelişmesine katkı sağlayan eğlenceli bir oyundur. Oyun alanı ve oyun materyali kolaylıkla sağlandığından, oyun birçok yerde oynanabilir. Oyunun farklı aşamalarında farklı stratejiler uygulanması gerekir.

Oyunun içerdiği riskler: Taşların boyutlarının büyük olması ve oyunun küçük çocuklar tarafından oynanmaya çalışılması durumunda oyun belli riskler içermektedir. Ayrıca havaya atılan taşın oyuncunun el başta olmak üzere farklı bir yerine değmesi ve yaralanmaya sebep olması muhtemeldir. Ancak mülakat yapılan kişiler oyun oynarken herhangi bir yaralanmaya şahit olmadıklarını belirtmişlerdir.

Köse Oyunu

Oyuncu sayısı: En az iki oyuncu gerektiren ancak kalabalık bir grup eşliğinde köylerdeki evler gezilerek gerçekleştirilen tiyatro tarzı bir oyundur. Genellikle erkek oyuncular tarafından Köse ve kösenin karısı canlandırılır. Ancak isteyen herkes bu iki karakterle etkileşim kurarak oyuna dahil olabilir.

Oyun alanı: Oyun oyuncular ve oyuncularla beraber gezen gençlerin doğaçlama şekilde sergilediği köy oyunudur. Genellikle çobanlar tarafından organize edilen oyun akşam karanlığında evlerin kapısına gidilerek sergilenmektedir.

Oyun için gerekli araçlar: Oyundaki iki karakter için erkek ve kadın kıyafetleri gerekmektedir. Eski ve geniş erkek karakter kıyafetinin içi otlarla doldurulur, karakterin başı çaputlarla kapatılır ve yüzüne sakal yapılarak bu sakal una bulanır. Kadın karakterine etek giydirilir ve başı yazma ile bağlanır. Karakterlerin yüzü belli olmayacak şekilde hazırlıklar

yapılır ve kösenin karısı karakterine kadın görünümü verilir. Ayrıca köse karakteri için bir baston ayarlanır.

Oyunun oynanışı: Şubat ayının ilk haftasında gerçekleştirilen geleneksel etkinlikte; yaşlı ve çirkin bir karakter olan köse ile genç ve güzel karısı köyde ev ev dolaşmaya koyulur. Köse karakteri için genellikle iri yarı biri seçilir. Gidilen evlerin önünde oynanır, un ve şeker gibi gıda maddeleri veya para toplanarak bütün köy bu şekilde dolaşılır. Bu gezi sırasında kösenin karısı Köse'ye hissettirmeden gidilen evdeki erkeklere ya da grupla dolaşan gençlere cilve yaparak onları yanına çekmeye çalışır. Köse bunu fark ettiğinde gençleri kovalar ve sopası ile onların bacaklarına vurarak karısını korumaya çalışır. Bazen yorgunluktan ölmüş gibi yere serilir ve karısının müdahalesi ile canlanan köse oyuna devam eder. Ayrıca Köse'nin karısı kendisini elinde tuttuğu çuvaldız ile oyunun eğlencesine fazla kaptıran gençlerden korur. Bu çuvaldızla erkeklerden korumaya çalıştığını ve yaşanan durumda kabahatinin olmadığını Köse'ye göstermeye çalışır. Oldukça kıskanç ve kaba biri olan Köse, karısına karşı oldukça naziktir ve karısına karşı korumacı davranışlar sergiler. Eğlence sonunda ekip, bir evde buluşarak topladığı gıda malzemeleri ile ziyafet çeker ve dağılır. Karakteri canlandıranlar bu etkinlik süresince konuşmazlar ve bu nedenle oyun açık havada sergilenen sessiz sinema niteliğindedir. Karakterlerin kimliği ekiptekiler dışında kimse tarafından bilinmez. Bu nedenle kösenin ve karısının davranışlarından çok, Köse'nin karısına kur yapan veya Köse'nin gazabından kaçan köylülerin tepkileri konuşulur.

Oyunun avantajları: Oyunda en önemli karakterler Köse ve karısı olmasına rağmen hemen herkes oyunda bir rol üstlenir. Kimileri kösenin karısına kur yapan çapkın iken kimileri öfkeden deliye dönmüş Köse'den korkan ve aynı zamanda karısını bulmasında yardım eden köylüyü oynar. Bu kapsamda oyunun oyunculuk yeteneğini ve rol kabiliyetini geliştirdiği söylenebilir. Ayrıca oyun hem oyunu izleyen hem oyunun bir parçası olan insanlar için büyük bir eğlence sağlar. Temsil yönüyle pek çok simgesel anlama sahip olan oyun ile sahip olunan gelenek ve kültür yapısı gelecek nesillere aktarılmaktadır (Önler, 2020).

Oyunun içerdiği riskler: Kaba ve saldırgan olan Köse, sopa ile insanların bacaklarına vurduğundan bazı yaralanmalar ortaya çıkabilir. Ayrıca oyunun akşamları sergilenmesi ve oyundaki itiş kakış kısımlarının varlığı, düşme gibi durumlardan kaynaklı yaralanmalara neden olabilir.

Dikilitaş (Kilane, Gêlvêl)

Oyuncu sayısı: Oyunun oynanabilmesi için en az 2, en fazla 8-10 kişi gerekmektedir. Takımlar arasında oynanan oyunda takım oyuncularının çok fazla olması sıranın gelmesini geciktirebilir. Oyunda bir taşla dikili taşların devrilmesi amaçlandığından küçük çocukların oynayabilmesi için önlemlerin alınması gerekebilir.

Oyun alanı: Oyun açık ve düz bir alanda oynanabilir. Taş fırlatılarak oynanan oyunda taşların çevreye zarar verme ihtimali söz konusu olduğundan, oyun için genellikle ev ve araçların olmadığı geniş alanlar tercih edilir. Oyun genellikle çobanlık yapan ve köyden uzakta bulunan kişiler tarafından oynandığı için, genellikle taşlara ulaşmanın kolay olduğu alanlar oyun alanı olarak belirlenir.

Oyun için gerekli araçlar: Oyun için dik olarak durabilen ve uzaktan görülebilen 20-30 cm yüksekliğinde 6,8 ya da 10 taşa ihtiyaç vardır. Ayrıca bu taşlara doğru atış yapabilmek ve bu taşları devirmek için patates büyüklüğünde birçok taş gerekir.

Oyunun oynanışı: İki takım arasında oynanan oyunda hangi takımın oyuna başlayacağına kura ile karar verilir. Genellikle kura için madeni para şeklinde yassı bir taş (bir tarafı ıslak bir tarafı kuru olmalı) havaya atılır ve taşın yukarıda kalan yüzünü seçen takım oyuna başlar. Her takım dikili taşlarını arada birer metre olacak şekilde arka arkaya yerleştirir. Karşılıklı bir şekilde dizilen iki takımın taşlarının arasında yaklaşık 5-6 metre mesafe bırakılır. Bir takım taş fırlatırken diğer takım güvenlik açısından kendi dikilen taşlarından uzaklaşıp kenara çekilir. Her takım oyuncusu rakibinin taşlarına en yakın kendi dikilitaşının arkasından atış yapmalıdır. Her takımdaki oyuncunun bir atış hakkı vardır. Eğer takımlardan birindeki oyuncu, rakibin dikilitaşını devirmeyi başarırsa bir atış hakkı daha kazanır. Takımlardan birinin tüm dikili taşları devrilene kadar oyun devam eder. Oyun sonunda dikili taşı kalan takım dikili taş sayısı kadar puan kazanır.

Oyunun avantajları: Oyun, el göz koordinasyonunun gelişmesine katkı sağlayan eğlenceli bir oyundur. Atış yapılacak taşın ve devrilmeye çalışılan taşın boyutlarına göre atış stratejisi belirlenir. Bu durum oyunu daha çekişmeli ve eğlenceli hale getirir. Denge ve iyi nişan alma becerisi gerektiren oyun, sosyalleşme olanağı sunar.

Oyunun içerdiği riskler: Oyunda taşların fırlatılarak dikili taşların devrilmesi amaçlandığından, bazı riskler mevcuttur. Fırlatılan taşın rakip veya takımdan bir oyuncuya isabet etmesi veya dikilitaş vurulduğunda ufalanan taşların oyuncuların vücuduna gelmesi en olası riskler olarak görülmektedir. Mülakat yapılan kişi, köyde oyunu oynarken takımından bir çocuğun fırlattığı taşın dikili taşlara yakın duran diğer bir çocuğun ayağına çarptığına şahit olmuştur.

Kemer Oyunu (Çaw Oyunu)

Oyuncu sayısı: Takımlar halinde oynanan oyunda her takımda en az iki kişi olmalıdır. Takımdaki oyuncu sayısı en fazla 5 olabilir. Oyun iki takım arasında oynanır.

Oyun alanı: Oyun için açık alan gerekmektedir. Oyun alanının genişliği ve uzunluğu en az 10 metre olmalıdır. Genellikle çocuklar ve gençler tarafından oynanan oyun için zeminin koşmaya uygun olması gerekir.

Oyun için gerekli araçlar: Oyun için “Çaw” adı verilen ottan yapılmış yaklaşık 1 metre uzunluğunda halatlar gerekmektedir. Hayvanlar için biçilen otları bağlamak amacı ile kullanılan bu halat, ıslak ve esnek otlardan yapılmaktadır. Son dönemde gençler tarafından Çaw yerine pantolon için kullanılan kemerler kullanıldığından oyuna kemer oyunu da denilmektedir. Oyunun oynanabilmesi için toplam oyuncu sayısının yarısı kadar Çaw veya Kemer gerekmektedir.

Oyunun oynanışı: Öncelikle biri hücum takımı biri savunma takımı olmak üzere iki takım belirlenir. Hangi takımın hücum, hangi takımın savunma takımı olacağına kura ile karar verilir. Oyun alanının orta kısmına yaklaşık 5 metre çapında bir çember çizilir. Çaw’lar bir ucu çember çizgisinin üzerinde diğer ucu çemberin orta noktasına bakacak şekilde çemberin içine eşit aralıklarla dizilir. Savunma takımı oyuncularının görevi, rakip takımın çember içinde bulunan Çaw’ları almasını engellemektir. Hücum takımı oyuncuları Çaw’ları almaya

çalışır ve aldıkları Çaw'lar ile savunma oyuncularının ayak ve bacaklarına vurabilir. Savunma oyuncuları, çember dışına çıkararak hücum oyuncularını çemberin içine çekmeye çalışır ya da kendilerine vurmak için çembere yaklaşan hücum oyuncularının ayaklarına basmaya çalışır. Hücum takımındaki oyuncular Çaw'ları almaya çalışırken, savunma takımı oyuncuları hücum takımı olabilmek için savunma yapar. Hücum takımından oyuncular aldıkları Çaw'lar ile diğer Çaw'lara vurarak çember içindeki Çaw'ları dışarı çıkarabilir. Hücum takımındaki oyuncular çember içindeki Çaw'ları aldıktan sonra kullanmamak veya sallamamak şartı ile takımından başka bir oyuncuya verebilir. Alınan her Çaw ile hücum takımı savunma takımı oyuncularına vurmak ve çember içindeki Çaw'ları dışarı çıkarmak için avantaj elde eder. Hücum takımı oyuncuları çember içindeki bütün Çaw'ları aldığı anda, savunma oyuncuları çemberin merkezinde toplanarak hücum oyuncularının kendilerine vurmak için yaklaştığında ayaklarına basabilmek için stratejiler uygular. Bu süreçte hücum oyuncuları savunma oyuncularının ayaklarına Çaw ile vurarak temkinli bir şekilde elde ettikleri avantajı kullanırlar. Herhangi bir hücum oyuncusu savunma oyuncusunun bacakları dışında (baş, göğüs, omuz vb.) bir yerine Çaw ile vurursa takımlar yer değiştirir. Oyunda Çaw'ların savunması ve alınabilmesi için takımlar tarafından farklı stratejiler uygulanır. Örneğin, hücum oyuncularından biri savunma oyuncusunun dikkatini dağıtırken başka bir oyuncu arkadan çemberin içine koşarak girip Çaw'ı alabilir. Ya da savunma oyuncuları hücum oyuncularından birine odaklanarak o kişiyi yakalayıp çember içine kucaklarında taşıyarak getirip ayağına basabilir.

Oyunun avantajları: Oyun, takımlar halinde stratejiler geliştirilerek bu stratejilerin uygulanmasını içeren eğlenceli bir oyundur. Takımdaki her birey, takımın oyundaki avantajına önemli derecede etkilediği için iletişim ve taktik becerisi çok önemlidir. Ayrıca oyuncuların hızlı koşabilmesi ve ani manevralar yapabilecek esneklikte olması takımın başarısı için oldukça önemlidir. Oyun hem oynayanların hem de izleyenlerin keyifli zaman geçirebileceği eğlence dolu bir oyundur.

Oyunun içerdiği riskler: Oyunda hücum takımındaki oyuncular aldıkları Çaw'lar ile savunma oyuncularına vurdukları ve savunma oyuncuları hücum takımındaki oyuncuları çember içine çekip ayaklarına vurdukları için bazı yaralanmaların olması muhtemeldir. Ancak oyunu oynayanlar, oyun oynanırken ciddi bir yaralanmaya şahit olmadıklarını belirtmiştir.

Zehir Oyunu (Kuyu, Zehirli Kuyu)

Oyuncu sayısı: Oyunun oynanabilmesi için en az 2 kişi gereklidir. Ancak 4-5 oyuncu ile de oyun oynanabilir. Çok fazla oyuncu ile oynandığında sıranın gelmesi geciktiği ve oyuncunun oyun stratejisi farklılaştığı için genelde 3-4 kişi ile oynanır. Oyunu oynayanların taşı yuvarlayabilme veya atma becerisine sahip olması ve oyun alanında hareket edebilmesi gerekir.

Oyun alanı: Oyun açık ve düz bir alanda oynanabilir. Taş fırlatılarak oynanan oyunda taşların çevreye zarar verme ihtimali söz konusu olduğundan, oyun için genellikle ev ve araçların olmadığı geniş alanlar tercih edilir. Oyun alanının düz olması ve yuvarlayarak taş atabilmek için uygun olması gerekir. Ayrıca zeminin çizgi çizilmeye ve kuyu açılmaya uygun bir zemin olması gerekir.

Oyun için gerekli araçlar: Oyun için atış yapılabilecek yumurta büyüklüğünde kolay kırılmayan bir taş gerekmektedir. Oyunda avantaj sağlanması için genellikle olabildiğince yuvarlak taşlar tercih edilir. Ayrıca bu taşların içine atılabileceği yaklaşık 10-15 cm çapında yuvarlar çukurlar oluşturulmalıdır.

Yapılan görüşmeden edinilen bilgiye göre bu oyun son dönemde çocuklar tarafından kuyular arasındaki mesafe azaltılarak bölgede bilye ile oynanmaktadır. Çocukların bilyeyi elleri yere yapışık şekilde attığı ve oyunu oynadığı ifade edilmiştir. Ancak taş ile oynanırken böyle bir durum gerekmediği, oyuncunun vücudu atacağı taşın konumunun arkasında olacak şekilde ayakta veya oturarak atış yapılabileceği belirtilmiştir.

Oyunun oynanışı: Oyun alanına birbirinden yaklaşık 4-5 metre uzaklıkta kare şeklini oluşturacak konumlarda dört çukur açılır. Bu çukurların tam ortasına aynı büyüklükte zehir çukur açılır. Kare şeklini oluşturan çukurların 4-5 metre uzağına başlangıç çizgisi çizilir. Karenin alanının içinden bu çizgiye doğru her oyuncu taşını atar. Taşların çizgiye yakınlık mesafesi oyuncu oyun sıralamasını belirler. Çizgiye en yakın taşın sahibi oyuna başlar.

Her oyuncu taşını önce köşelerdeki dört çukura son olarak da zehir çukuruna sokmaya çalışır. Bunu başaran oyuncunun taşı zehirli olduğu için o taşla hangi oyuncunun taşına vurursa o oyuncu oyun dışı kalır. Turu tamamlayarak zehir olan oyuncu, taşını diğer çukurlara atarak bir atış hakkı daha elde eder. Zehir olmayan oyuncular zehir olan oyuncunun taşına vurduklarında oyun dışı kalırlar.

Oyuncular taşlarını zehir çukuruna atmadan önce diğer oyuncuların taşlarına vurduklarında bir atış hakkı daha elde ederler. Bu hak diğer oyuncuların taşlarını çukurlardan uzaklaştırmak için kullanılabildiği gibi girilecek kuyuya yaklaşmak için de kullanılabilir. Köşedeki çukurlara atılmadan zehir çukuruna giren taşın oyuncusu oyun dışı kalır. O nedenle oyuncular kendi taşları ile vura vura diğer oyuncuların taşlarını zehir çukuruna koymaya da çalışabilir.

Oyunun avantajları: Oyunda; turu tamamlayarak zehir olmak, diğer oyuncuların turu tamamlamasına engel olmak, diğer oyuncuların taşını onlar turu tamamlamadan önce zehir çukuruna atmak gibi birçok strateji uygulanabilir. Oyun içinde verilen her karar oyuncuya avantaj oluşturabileceği gibi dezavantaj da oluşturabilir. Bu yönleri dikkate alındığında oyun hem stratejiler belirleyip uygulama hem de fiziksel gelişime katkı sağlama gibi avantajlar sunan eğlenceli bir oyundur.

Oyunun içerdiği riskler: Oyunda taşların fırlatılması gerektiğinden bazı riskler mevcuttur. Fırlatılan taşın diğer oyunculara isabet etmesi en olası risklerden biri olarak görülmektedir. Ancak taşın genellikle kontrollü ve stratejik şekilde fırlatılma gerekliliği bu riski büyük ölçüde azaltmaktadır. Mülakat yapılan kişi oyunun herhangi bir riski olduğunu düşünmediğini ifade etmiştir.

TARTIŞMA VE SONUÇ

Araştırma ile Van ilinde geçmişten günümüze uygulanan 8 geleneksel etkinlik ortaya konulmuştur. Katılımcıların bu etkinlikleri genellikle anne-babalarından, arkadaşlarından veya komşularından gördüğü ve öğrendiği tespit edilmiştir. Katılımcılar bu etkinliklerin önemli birer kültürel değer olduğunu belirtmiş ve yeni nesil tarafından bu etkinliklerin gerçekleştirilmediğini aktarmıştır. Bunun nedeni genellikle teknolojik gelişmeler ve ilgisizlik olarak ifade edilmiştir. Araştırmada katılımcıların bu geleneklerin unutulmasından dolayı kaygı duydukları belirlenmiştir.

Araştırmaya konu olan etkinlikler düşük maliyet gerektiren ve ilin coğrafi şartlarına uygun etkinliklerdir. Etkinliklerin barındırdığı risklerin günümüzde gerçekleştirilen birçok etkinliğe kıyasla oldukça düşük olduğu tespit edilmiştir. Etkinliklerin sosyalleşme fırsatı yaratarak katılımcılara fiziksel gelişim, eğlence, düşünme, odaklanma gibi birçok avantaj sağladığı belirlenmiştir. Etkinliklere katılım sağlanarak bu durum bizzat araştırmacılar tarafından deneyimlenmiştir.

Kültürel kaynaşmanın sağlanması, Van iline gelen ziyaretçi sayısının artması ve ekonomik getiri sağlanması açısından önemli avantajlar sağlayabilecek geleneksel etkinliklerin unutulmaması ve yeniden uygulamaya konulması için gerekli girişimler yapılmalıdır. Bu araştırma ile geleneksel etkinlikler hakkında detaylı bilgiler ortaya konulmuştur. Bu bilgiler doğrultusunda gerekli girişimlerin ve yatırımların gerçekleştirilmesi ile başarılı uygulamaların önünün açılacağı düşünülmektedir. Yatırımlar kapsamında desteklenen etkinliklerin yeni nesil tarafından öğrenilmesi sağlanarak bölge turizmine olumlu yansımalar yapacağı öngörülmektedir.

KAYNAKÇA

- Arslan Kalay, H., Şahin, S. ve Meriç, S. (2018). Mimari Mirasın Turizme Açılmasının Mimari Mirasın Korunmasına Etkisi: Sanat Tarihi ve Turizm Öğrencilerine Yönelik Bir Araştırma. *Ordu Sosyal Bilimler Araştırmaları Dergisi*, 8(1), 65-78.
- Bayram, M., Aka, S. T., Bayraktar, G. ve Şebin, K. (2019). Türk Kültüründe Topa Dara (Sopa Topu). *Ağrı İbrahim Çeçen Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 5(1).
- Biernacki, P. ve Waldorf, D. (1981). Snowball Sampling: Problems and Techniques of Chain Referral Sampling. *Sociological Methods & Research*, 10(2), 141-163.
- Çelik, S. ve Meriç, S. (2017). Ahlat'ın Rekreatif Turizm Potansiyelinin GFZT Analizi ile Değerlendirilmesi. *Sürt Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 5(9), 295-331.
- Gencer, B. (2010). Modern Dünyada Gelenek ve Gelenekselcilik. *Eskiyeni*, (16), 82-89.
- Irmak, Y. (2016). Bingöl Geleneksel Çocuk Oyunları. *Bingöl Araştırmaları Dergisi*, 3(1), 67-86.
- İmirgi, A. (2005). Festival Kavramı Üzerine Düşünceler. *Millî Folklor*, 65, 29-36.
- Kement, Ü. (2015). *Doğaya Yönelik Gerçekleştirilen Rekreatif Etkinliklerde Tüketicilerin Çevre Dostu Rekreatif Davranışlarının İncelenmesi: Kamping Örneği*, Doktora Tezi, Gazi Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Rekreatif Yönetimi Anabilim Dalı, Rekreatif Yönetimi Bilim Dalı, Ankara.
- Lapa, T. Y., Köse, E. ve Günbayı, İ. (2018). Türkiye’de Yapılan Rekreatif Araştırmaları: Sistemik Bir Derleme. *Spor Bilimleri Dergisi*, 29(2), 87-102.
- Meriç, S. ve Bozkurt, Ö. (2016). İslam Dünyasının En Büyük Tarihi-Anıt Mezarlığının (Selçuklu Mezarlığı) Kültür ve İnanç Turizmi Kapsamında Değerlendirilmesi. *Niğantaşı Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 4(1), 117-134.
- Meriç, S. ve Bozkurt, Ö. (2017). Van Gölü’nün Rekreatif Turizm Potansiyelinin SWOT Analizi ile Değerlendirilmesi. *Uluslararası Kültürel ve Sosyal Araştırmalar Dergisi (UKSAD)*, 3(1), 154-167.

- Münirođlu, R. S., Öniiz, M. ve Göçer, İ. (2023). Yerel Yönetimlerde Serbest Zaman Anlayışı ve Rekreasyonel Uygulamalar. *Journal of Global Sport and Education Research*, 6(1), 67-88.
- Önler, Z. (2020). Van'da Köse Oyunu. *Kültür Arařtırmaları Dergisi*, (5), 213-220.
- Özer, S. (2021). *Kültür Turizmi ve Festivaller*. İinde, S. Kılı (Ed.), Halkbilimi Bađlamında Türkiye'de Kültürel Turizm, ss.72-87, Eđitim Yayınevi: Konya.
- Torkildsen, G. (2005). *Leisure and Recreation Management*. (5th Edition). Routledge: New York.
- Uluöz, E. (2019). *Türkiye'deki Yükseköđretim Kurumlarında Yapılan Rekreasyon Konulu Doktora Tezlerinin İerik Analizi Yöntemi ile İncelenmesi*. İinde, A. Öztürk, E. Karaar ve O. Yılmaz, Spor ve Rekreasyon Arařtırmaları Kitabı-2, ss. 72-92, Çizgi Kitabevi: Konya.
- Yılmaz, Z. H. (2005). Gelenek, Gelenekilik ve Gelenekselcilik. *Muhafazakâr Düşünce Dergisi*, 1(3), 39-53.