

ALTAYLARDAKİ VAROLUŞ DİNAMİKLERİ: KÜLTÜREL BELLEK YARATMADA EL OYIN'IN TOPLUMSAL İŞLEVİ¹

Arş. Gör. Fatih ŞAYHAN²

ÖZET

Oyunun kültürün yaratılmasında ve aktarılmasında çok önemli bir işlevi vardır. El Oyun da Altay Türklerinin biraradalığını sağlayarak milli bilincin gelişmesine ve yaşatılmasına büyük katkı sağlar. Periyodik olarak iki yılda bir düzenlenen El Oyun Bayramı, Altaylardaki yeniden doğuş'un ve bilinçlenmenin temel işlevlerini üstlenmiş durumdadır. Bu çalışmada Altay Türklerine ait El Oyun Bayramı'nın kültürel bellekteki derin anlam dizgeleri üzerine bir inceleme yapılacaktır.

Anahtar Kelimeler: Altay Türkleri, diriliş, milli bilinç, kültürel bellek, El Oyun.

Şayhan, Fatih. "Altaylardaki Varoluş Dinamikleri: Kültürel Bellek Yaratmada El Oyun'ın Toplumsal İşlevi". *Siberian Studies (SAD)* 2.6 (2014): 23-36.

Şayhan, F. (2014). Altaylardaki Varoluş Dinamikleri: Kültürel Bellek Yaratmada El Oyun'ın Toplumsal İşlevi. *Siberian Studies (SAD)*, 2 (6), s.23-36.

¹ Bu çalışma Balıkesir Üniversitesi tarafından 9-11 Kasım 2012 tarihinde düzenlenen "I. Ulusal Genç Halkbilimciler Sempozyumu"nda sunulan bildirinin genişletilmiş halidir. Söz konusu çalışma bildiri kitabında yayımlanmamıştır.

² Ardahan Üniversitesi İnsani Bilimler ve Edebiyat Fakültesi Türk Dili ve Edebiyatı Bölümü Türk Halk Edebiyatı Bilim Dalı Ardahan/TÜRKİYE e-posta: fatihsayhan(at)hotmail.com

EXISTENTIAL DYNAMICS IN ALTAI: SOCIAL FUNCTION OF EL OYIN IN CREATION OF CULTURAL MEMORY

ABSTRACT

Plays have a crucial function in creation and dissemination of culture. El Oyun makes a significant contribution to the construction development and maintenance of national identity of Altai Turks. El Oyun Celebration held regularly every two years, assumes the function of rebirth of Altai Turks as well as their cultural awareness. In this study, an analysis of deep meaning structures of the El Oyun Celebration held by Altai Turks.

Keywords: Altai Turks, revival, national consciousness, cultural memory, El Oyun.

GİRİŞ

“Hepimiz Altay kazanından çıktık.”

Cengiz Aytmatov

İnsanoğlunun gerçeğin köreltici tehdidinden kaçmak için kendisine bir sığınma yeri olarak gördüğü “oyun” üzerine şimdiye kadar farklı görüş ve kuramlar ortaya konulmuştur. Kimi yaklaşımlara göre oyun, yaşam enerjisi fazlalığından kurtulmanın bir biçimi; kimi yaklaşımlara göre genç yaratıkları (insan ya da hayvan) ilerde yaşamın gerektirdiği ciddi iş ve uğraşlara hazırlamak, yetiştirmek; bir başka kurama göre ise oyunda doğuştan gelen bir yeteneği geliştirme itkisi ya da üstün gelme ve yarışma isteği, enerjiyi tek yönlü canlılıkla, eylemle tatmin etmek gibi itkiler bulunmaktadır. Tüm bunların dışında oyun ve kültür ilişkisi şimdiye kadar araştırmacılar tarafından fazla sorgulanmamıştır.

Huizinga’ya göre, oyun, kültürün içinde, hatta kültürden önce var olan, kültüre eşlik eden ve başlangıcından bugüne kadar kültüre damgasını vuran bir eylemdir (Huizinga, 2010: 20). Bununla, gelenekselleşmiş toplulukların çeşitli eylemlerinde, oyuna önemli bir yer ayrıldığı ya da oynandığı düşüncesinden hareket edersek; oyunun yalnızca bir tepki ya da içgüdüyle oynanmadığı, bir kez oynandıktan sonra, belleklerde manevi bir yaratı veya bir hazine olarak aktarıldığı ve oyundan kültüre bir dönüşüm olduğu söylemek istenmektedir (And, 2012: 27).

Oyun her şeyden önce isteğe bağlı, gönüllü bir eylemdir. Fakat oyun bir ritüele ya da bir törene dönüştüğü zaman kültürel işlev haline gelir. Bu da beraberinde zorunluluk, görev ve ödev kavramlarını getirir (Huizinga, 2010: 25). Topluluk ritüel haline dönen oyunlara birkaç ay önceden hazırlanmakta ve oyunların önceden belirlenen kurallarını yerine getirmektedir.

İnsan oyun sayesinde deneyimlerini geçmişten şimdiye, şimdiden geleceğe aktararak kendisine kültürel anlamda aktarıcı bir öge kurar. Sözelimi bugün Anadolu’da oynanan çoğu oyunun kökeninde Orta Asya kültürünün etkisi vardır. Şamanın göğe yolculuğunda hayvan taklidi yapması; Türklerde aşık kemiği ile fal açma geleneğinin Kırgız, Kazak ve Özbeklerde kumalak denilen taşlarla bakılan falda taşların dokuz yere ayrılması; Anadolu’da yaygın olan Dokuz Taş ya da Dokurcun oyununu düşündürmektedir (And, 2012: 89-100). Nitekim oyun belleklerde manevi bir yaratı haline geldiğinde yazıya aktarılmadan zamanla kendini dönüştürerek ve değiştirerek ama yok olmadan ortak bilinçte yer ederek süregelmiştir.

Günümüzde Altay Türkleri tarafından iki yılda bir düzenlenen El Oyun Bayramı, Altay Türklerinin geçmişe dönük tecrübelerini ve hayatı yorumlama biçimlerini ortaya koymaktadır. Altay Türkleri tarafından milli birliğin sağlanması ve geçmişin geleceğe aktarılması amacıyla düzenlenen El Oyun, Asya kültürünün karakteristiğini yansıtması bakımından çok önemlidir. Bu bağlamda El Oyun'ın kültürel uzantısının bir parçası olarak derin anlam dizgelerinin ortaya çıkarılması gerekmektedir.

A. EL OYUN HAKKINDA

Oyuna ismini Altay Türkü olan gazeteciler Sergey Temeyev ve Boris Koşkin "Halk Bayramı" anlamına gelen El Oyun adını vermişlerdir. El Oyun, ilk olarak 1988 yılında Onguday aймаğına bağlı Colo köyünde gerçekleştirilmiştir. Bunun sebebi olarak 1986 yılında bu bölgede sportif faaliyetlerin yürütülmesi amacıyla bir stadyumun kurulduğu gösterilse de tarihi süreçte Çin zulmüne karşı başlatılan direnişte on iki Altay kahramanının burada toplanıp direnişi başlatmış olması oyunların yeri olarak buranın belirlenmesinde önemli bir yere sahiptir (Semenoviç, 2012: 14). Atalar ruhunun yadedildiği bir mekânda böylesi bir etkinliğin düzenlenmiş olması dahi Altay Türklerinin sembolik değer yaratma ve bu değere bağlı kalma arzularını göstermesi açısından dikkat çekicidir.

İki yılda bir düzenlenmesi kararı alınan El Oyun, 2006'ya kadar farklı aymaklarda yapılmıştır. Oyunlar, bu tarihten itibaren tarihi mekân olan Onguday aймаğına bağlı Colo köyünde düzenlenmektedir. Altay Türklerinin büyük çoğunluğunun katılımıyla gerçekleşen bayram için halk "Altın Yaz" tanımını kullanmaktadır. Oyunlarda Altay Özerk Cumhuriyeti'ne bağlı Onguday, Ulagan, Mayma, Koş Ağaç, Köksü Oozı, Kan-Oozı, Şabalın, Çoy, Çamal, Turaçak aymaklarından yarışmacılar bulunmaktadır. Yapılan yarışmalarda katılımcılar kendi aymaklarının geleneksel kıyafetlerini giymeyi bir zorunluluk olarak görürler. El Oyun'da sahnelenen tiyatro gösterisinin içeriği ve bu etkinlikte oynanan oyunlar şunlardır:

1. Savaş Sahnesi

Nogona Şumarova tarafından sözlü anlatım ürünlerinden (destan, efsane vb.) uyarlanarak tiyatrolaştırılan oyunda Altay Türklerinin düşman halklarla olan savaşçı canlandırılmaktadır. Oyunda Altay Türklerinin doğum sonrası inanç ve uygulamalarına dair göndermede bulunmaktadır. Oyunun girişinde bir yaşına basan çocuk için "koy göçö" bayramı kutlanmaktadır. İnanç gereği bir yaşına basan çocuğun ayakları bir iple bağlanır ve çocuğun ileriki hayatında kendi ayaklarının

üzerinde durması yönünde iyi dileklerde bulunularak ip kesilir. Çocuğun dayısı gelerek çocuğun saçından keser ve kestiği saçları çocuk 14 yaşına geldiği zaman ailesine göstererek ailesinden hediye alır. Bunun karşılığında çocuğa at hediye eder. At, Altay Türklerine göre en büyük hediye olarak kabul edilmektedir. Bu esnada baskına uğrayan obadan küçük çocuk düşman halklar tarafından kaçırılır. 14 yıl sonra düşman esaretinden kurtulan çocuk yurduna döner. Sembolik olarak çocuğun gözleri görmemektedir. Çocuk kendisi için ağıtlar yakan annesini sesinden tanır ve ailesine kavuşur.



(Kökböri Oyunu)

2. Kökböri

Nesilden nesile miras olarak aktarılan bu oyun, Altay Türklerinin yanı sıra Kırgızlar, Kazaklar, Özbekler ve Asya'daki pek çok boyun da vazgeçilmez oyunları olup bugün hala bütün canlılığıyla yaşamaktadır. Anadolu'daki Öndül Kapmaca olarak bilinen oyun da kısmen bu oyunun izlerini taşımaktadır (Kaya, 2005: 303). Altay Türkleri bu oyuna kurdun avlanmasından hareketle "Kökböri" adını vermiştir. Daha önceleri kurdun kullanıldığı oyunda şimdi oğlak, keçi, teke kullanılmaktadır.

Oyunda her iki taraftan 4 kişi olmak üzere iki takım karşılaşır. Oyun kural gereği karşılıklı olarak dörderden sekiz oyuncu ve sekiz at ile oynanır. Yedekte dört at ve dört oyuncu vardır. Her takımın oğlak bırakacağı kuyu olur. Oyun üç bölümden oluşur ve her bölüm 20 dakikadır. Toplam 60 dakika oynanan oyunda, taraflardan hangisi karşı takıma çok oğlak bırakırsa o takım galip olur. Oynanan oyunlar içerisinde en tehlikeli olan oyun budur. Çünkü at üzerinde oynanan bu oyunda yarışmacıların birbirlerinden oğlak kapmaya çalışırken dengelerini sağlamaları hususunda çok dikkatli olmaları gerekmektedir.

3. Ok Yaa Adarı (Ok Yay Atma)

Her bir aymaktan yarışmacılar tarafından oynanan bu oyunda yaş sınırlaması yoktur. Erkeklerin 40 metre uzaklıktan 10 atış yapma hakkı vardır. Yapılan atışlarda hedefi 3 kere ıskalama şansı verilir. Bayanlarda ise mesafe 30 metredir. Yine bayanların da 10 atış yapma ve 3 kere ıskalama hakkı vardır. Oyunun final serisinde ise mesafe erkeklerde ve kadınlarda 10'ar metre kısaltılmaktadır. Yine her iki grubun da 10 atış ve 3 kere ıskalama şansı vardır. Yapılan yarışmanın alanının genişliği 50 metre uzunluğu 100 metredir. 9 yuvarlaktan oluşan 1,5x1,5 yarıçapında bir hedef vardır. Puanlama 10, 8, 6, 4, 2,0 olarak yapılmaktadır.



(Ok Yay Atma)

4. Dongjan Cügürüş (Sırtta Yürüyüş)

Bu oyun adını bir boy ismi olan Dongjan boyundan almıştır. Oyun iki kişi tarafından oynanmaktadır. Bir kişi takım arkadaşının sırtına biner ve 50 metrelik mesafeyi koşarlar. Oyun da başlanılan noktaya geri dönmek zorunludur. 50 metrelik mesafe bittikten sonra götüren kişi diğer kişinin sırtına biner ve geri dönüş başlar. Her bir grup iki çiftten (dört kişi) oluşur. Katılımcıların milli giysilerini giyme zorunluluğu olur.

5. Altay Şatra (Altay Satranç)

Satranç halk arasında çok sevilen bir oyundur. Erkekler ve bayanlar olarak iki kategoride oynanmaktadır. Oyunun kurallarında İsviçre sistemi uygulanmaktadır. Oyun, genişliği 7 cm uzunluğu 14 cm olan 62 siyah beyaz boşlukta oluşan bir tahtada oynanır. Her iki yarışmacıya da 24'er taş verilir. Bu taşlardan bir tanesi “biy” diğerleri “baatır”dır.

6. Küreş (Güreş)

Ata sporu olarak bilinen güreş bugün Orta Asya ve Anadolu coğrafyasında da yoğun olarak oynanmaktadır. 15 yaş ve üzeri katılımın olduğu oyunda yarışmacılar 52-58-66-74-82 ve 82 kilo üzeri olarak kategorize edilmektedir. Oyunun oynandığı alan 10 x 10'dur. Bu oyunda da katılımcılar kendi ayakkabılarının geleneksel kıyafetlerini giymek zorundalar.



7. Tebek

Keçi veya koyun derisinden hazırlanan 5 cm yarıçapında yumuşak ve yuvarlak bir bez parçası yere düşürülmeksizin yukarıya doğru sektirilmektedir. Oyunun kuralları gereği sağ veya sol ayak değiştirilmediği gibi her iki ayak kullanılarak da sektirilmektedir.

8. Kamçı

"Bağluşek" adı verilen 12 adet tahta parçası birbirleriyle arası 10-12 cm olarak arka arkaya sıralanır. Yarışmacı bir kamçı mesafesinde (2,5 metre) elindeki kamçıyla tahta parçalarını vurmaktadır. Süre başladığı anda yarışmacı her bir parçaya diğer parçalara temas etmeden tek tek kamçıyla vurmaktadır.



(Kamçı oyunu)

9. At Yarışı ve Emdik Ürediş

Her aymaktan isteyen herkesin katılabileceği bu oyunda yarışmacılar hakemin işaretleriyle 1600 metrelik mesafeyi tamamlamaları gerekmektedir. At yarışı oyununda işaret veren hakeme “cargici” denilmektedir. Yarışmada birinci gelene ise “cengucil” adı verilmektedir. Yarışmalar içerisinde kazanana en büyük ödülün (araba) verildiği yarışma at yarışıdır. Bu da Altay Türklerinin hayatlarında at binmeye verdikleri önemi göstermektedir. Atla oynanan bir diğer oyun ise Emdik Ürediş oyunudur. Bu oyunda 18 yaşından büyük olanların katılma şartı aranır. Çünkü bu oyunda yüksekliği 2 metre uzunluğu 20 metre olan tahtalarla ve engellerle çevrili bir alanda yarışmacıların atla birlikte hünelerini göstermeleri gerekmektedir.

10. Kay Çörçök (Destan) İcra Etme

İlk yaratılış mitlerine uzanan ve bu mitleri kendi bünyesinde barındıran destanlar Altay Türklerinin sözlü kültür ürünleri içerisinde önemli bir yere sahiptir. Günümüzde Altay Türklerinin XIV ciltlik destan külliyatları mevcuttur. Kayçılar (destan anlatıcıları) El-Oynın Bayramı’nda “topşur” adı verilen iki telli çalgı aletiyle kay çörçöklerini (destan) kurulan jüri karşısında icra etmektedir. Jüri, destan anlatıcılarının icrasına göre derecelendirme yapmaktadır. Yarışmada gözlemediğimiz kadarıyla yaş sınırlaması bulunmamaktadır.



B. BELLEK OLUŞTURUCU UNSURLAR

Birey, içinde yaşadığı toplumun geçmişine ait değerlerle temasa geçtiği an tarihsel varlık alanını da kavramış olur. Bu bağlamda kültürel bellek mekânları, insanın tinsel anlamda kendisini konumlandığı, atalar sesiyle birleştiği bir içtenlik mekânıdır. Nitekim bayramlar ve ritüeller, -geçmiş-şimdi-gelecek boyutunda-düzenli olarak tekrar edildiği zaman kimliği oluşturan unsurların iletilmesini ve devredilmesini sağlar. Bu bakımdan bayramlar, kimliğin yeniden üretimini üstlenirler. Ritüel tekrar, grubun zaman ve mekânsal birlikteliğini garanti eder. (...) Bayram ya da "rüya zamanı" gibi büyük toplanmalarda, toplumsal ufuk kozmik dünyaya, yaratılma dönemine, ataların zamanına, dünyanın geçmişte yaşadığı büyük değişimlere kadar genişler (Assmann, 2001: 60). Bu açıdan El Oynın Bayramı, Altay Türklerinin geçmiş yaşantılarını ve bilgeliklerini simgesel düzeyde geçmişten şimdiye ve şimdiden de gelecek kuşağa taşıyan en önemli kültürel etkinliktir.

1. Mekân

El Oynın düzenlendiği mekân sıradan bir mekân değil -yüzlerce yıllık geçmiş ile şimdi'nin üzerinde buluştuğu- hafızalarda Çin'e karşı verilen mücadelede önemli bir yere sahip olan on iki Altay kahramanının direnişi başlattığı mekândır. 1988'de, El Oynın ilk düzenlendiği mekân olan Colo köyü daha sonraki yıllarda farklı yerlere taşınsa da bu uzun sürmez ve oyun tekrar eski içtenlik mekânına döner. Bu tip yerler, kişilerin kendilerini bulduğu, tarihselliklerini kavradığı bir bellek mekânıdır. Ataların ruhunu barındıran bu bellek mekânı 'anlam aktarıcı bir öge' olarak karşımıza çıkar (Korkmaz, 2008: 71). Colo köyü, El Oyn için nesnel belleğinde, oyunların düzenlendiği, yarışmaların bir nesnesi konumunda iken, kültürel bellekte daha derin anlamları içeren bir değere dönüşür. Mekân, bu yönüyle toplumsal bilinçten yüzyıllar boyunca silinmez ve bu sayede toplumun geçmişle bağlantısını kurması bakımından zor tarihsel koşullar altında toplumun kendi öz değerlerini canlandırmasına ve yeniden diriliş refleksini kazanmasına olanak sağlar.

2. Savaş Sahnesi

Kolektif bilinçaltının dışavurumu olarak kabul edeceğimiz masal, destan, efsane, türkü, ağıt gibi sözlü anlatım ürünleri, Türk milletinin en önemli kültürel bellek mekânlarıdır. Bu kültürel bellek mekânları, "hem sosyal hem de zaman boyutta birleştirici ve bağlayıcıdır. Ortak deneyim, beklenti ve eylem mekânlarında "sembolik anlam dünyası" yaratarak, birleştirici ve bağlayıcı gücüyle güven ve dayanak imkânı sağlayarak insanları birbirine bağlar" (Assmann, 2001: 21). Bu bağlamda Nogona Şumarova tarafından sözlü anlatım ürünlerinden (destan, efsane

vb.) uyarlanarak tiyatrolaştırılan savaş sahnesi, Altay Türklerinin geçmişiyile bağlantıya geçmesini sağlayan kültürel bellek mekânıdır. Eliade'nin de belirttiği gibi "ilk başlangıçların soylu dinamiklerini barındıran mit, destan ve efsaneler, kişinin kendini bulduğu, tarihselliklerini kazandıkları kültürel bellek mekânıdır" (Eliade, 1993: 12).

Kendisini gerçekleştirecek bireyler için bu mekânlar, bir nevi kökensel güçlerini anımsama mekânlarıdır. Tarihselliğini kavramış kişi, bu anımsama mekânlarından atalarının sesini, gücünü ve yaratıcı dehasını, bir özgürlük hamlesi olarak ödünçleyebilir (Korkmaz, 2008: 78). Düşman halklar tarafından bir yaşında kaçırılan ve on dört yaşında yurduna dönen çocuk sembolik olarak gözlerini kaybetmiştir. Çocuğun gözlerini kaybetmiş olması kendi kültürüne yabancılaştırıldığının göstergesidir. Çocuğun bir yaşına basması neticesinde bayram kutlaması yapılırken ansızın düzenlenen bir baskınla beyin oğlunu kaçırarak düşman halklar çocuğu yok etmeden önce onun kendilik bilincini oluşturan anımsama mekânlarını yok etmeyi yeğlemişlerdir. Fakat çocuk sesin dönüştürücü ve birleştirici yönü sayesinde annesine kavuşmaktadır.

Sesin anımsatıcı ve birleştirici yönünün anne vurgusuyla yapılması; Aytmatov anlatılarından "Yıldırım Sesli Manasçı" adlı öyküde ve "Gün Uzar Yüzyıl Olur" romanında geçen "Nayman Ana Efsanesi"nde de işlenmektedir. Yıldırım Sesli Manasçı'da öykünün başkişisi Eleman anlatı boyunca daima sıcak sözcüklerle/çağrışımlarla birlikte anılır. Eleman'ı Yıldırım Sesli Manasçı yapan eylem, Eleman'ın kendilik değerlerine bağlılığını başlatan bir yakarışla yapılır. Bu yakarış başlatan kişinin Eleman'ın annesi olması ve Isık Göl'de yaptığı duayla oğlunu atalar ruhuyla buluşturması öyküde Eleman'ı bir ses olarak sonsuza değin ölümsüzleştirir (Durmuş, 2009: 214). Nayman Ana Efsanesi'nde ise, tutsak edilerek mankurtlaştırılan, kendilik değerlerine yabancılaştırılan oğlunu arayan annenin trajik öyküsü anlatılır. Oğlunu çölde bulan anne ona kendi adını, geçmişini, babasının ve oymağının adını hatırlatmaya çalışır. Geceleyin oğluna çocukluğunda olduğu gibi ninniler söyler. Kendisini yeniden kazanmak için çırpınan annesinin ninnilerini dinleyen Mankurt-oğul'un yüzünde garip bir yumuşama, değişme görülür; bilincinde bazı görüntü çizgileri belirmeye başlar ve yüzünü soğuk terler basar. Fakat bilinci silinen "mankurt oğul" efendileri tarafından kendisine düşman olarak tanıtilen annesini öldürmek için annesi geldiğinde deveyi siper ederek okunu annesine yöneltir ve öldürür (Aytmatov, 2000: 144-145). Böylesi bir etkinlikte sahnelenen tiyatro gösterisi Altay Türklerinin zihinsel sınırlarını genişleterek; ortak geçmişe bağlılık duygusu oluşturmaktadır. Bu sayede bayrama katılan bireyler "biz" ülküsü etrafında birleşmektedir.

3. Deneyimlerin Aktarılması

Toplumsal hayat, oyunlar tarafından temsil edilen yüksek bir saygınlık veren biyoloji-üstü biçimler şeklinde açığa çıkmaktadır. Av gibi doğrudan hayatı ihtiyaçların giderilmesini hedefleyen faaliyetler bile, arkaik topluluklarda kolaylıkla oyun biçimine bürünmektedir (Huizinga, 2010: 70). Bu bağlamda kurdun avlanmasından hareketle "Kökböri" oyunu ortaya çıkmış ve bu oyun zamanla bütün Türk dünyasına yayılarak kültürün bir parçası olmuştur. Nitekim Kırgızlar arasında da oynanan bu oyun, halkın milli duygularını ayakta tuttuğu gerekçesiyle Kırgızistan Rusya yönetimindeyken yasaklanan oyunların başında gelmektedir (Kaya, 2005: 305).

Topluluk hayatı ve dünyayı yorumlama biçimini oynadığı oyunlar vasıtasıyla açığa vurabilir. Altay Türklerinin El Oyun vasıtasıyla ortaya koyduğu oyunlarına dikkat edecek olursak; bireysel veya iki kişinin karşılıklı mücadelesi şeklinde oynanan oyunların dışında kalan bütün oyunlarda oyunun en önemli parçası olarak at'ı görmekteyiz. Türk kültür tarihinde hayatın her safhasının vazgeçilmez bir unsuru olarak karşımıza çıkan at için Altay Türkleri; "Tüşte bolzo kanadım Tünde bolzo nökörim. (Gecede kanadım Gündüzde ise arkadaşım)" ibaresini kullanmaktadır (Dilek, 1997: 61).

Oynanan oyunlardan Kökböri, At Yarışı, Emdik Ürediş, Kamçı oyunlarında atın doğrudan doğruya ya da dolaylı olarak oyunun bir parçası olduğunu görmekteyiz. At'a verilen önemden ve bunun oynanan oyunlara aktarılmasından Altay Türklerinin dünyayı ve hayatı yorumlama biçimleri ortaya çıkmaktadır. Oyunlar içerisinde de kazananın en büyük ödülü aldığı oyun At Yarışı oyunudur. Nitekim kendini sosyal hayatın içerisinde bulan bireyler için hayatın vazgeçilmez unsuru olarak görünen at'a verilen değer oynanan oyunlarda açığa çıkmaktadır. Oyunların öncesini ve yapılan hazırlıkları da düşünürsek Altay Türklerinin kendilerinden sonra gelecek olan nesillere deneyimlerini aktarmaları çok önemlidir.

Yine Ok Yay Atma yarışmasına kadınların da yarışa katılmış olması savaşçı toplumlarda kadının sosyal hayat içerisindeki yerini göstermektedir. Kadın bu yönüyle Dede Korkut Hikayeleri içerisinde geçen "Bamsı Beyrek Hikayesi"nde; Beyrek'i at yarışına, ok atmaya ve güreşe davet eden Banı Çiçek'in sosyal yaşamdaki uzantısının devamı niteliğindedir.

Sonuç:

Günümüzde 75.000 nüfusa sahip olan Altay Türkleri UNESCO tarafından Dilleri ve Kültürleri Yok Olma Tehlikesi Altındaki Milletler listesine alınmıştır. Buna rağmen Altay halkı geçmiş deneyimlerini yaşatmak ve gelecek nesillere aktarmak adına 1988 yılından itibaren iki yılda bir El Oyun Bayramı'nı düzenlemektedir. Atalar ruhunun yad edildiği bir mekânda düzenlenen El Oyun Bayramı, Altay Türklerinin değerlerine bağlı kalması ve gelecek nesillere aktarması bakımından dikkat çekicidir. Oyunların her birinde Altay Türklerinin dünyayı ve hayatı yorumlama biçimlerini gözlemlemek mümkündür. Örneğin at gibi Altay Türklerinin hayatında önemli bir yeri olan hayvanın çoğu oyunda yer alması oyunun kültüre eşlik ettiğinin en önemli göstergesidir.

Yatay boyutta sadece sportif ve kültürel faaliyetlerin düzenlenmesi olarak görünen oyun; simgesel düzlemde birleştirici ve anlam aktarıcı işleviyle karşımıza çıkmaktadır. Altay Türklerinin kolektif bilinçaltına yerleşmiş olan efsane, destan ve halk inanmalarının yanı sıra deneyimlerinin aktarıldığı oyunlar sayesinde kültürün yönlendirici ve nakledici yönü ortaya çıkmaktadır. Bu da bireylerde “biz” olgusunun yaratılmasını sağlamaktadır. El Oyun bu yönüyle, tek tek bireyleri “biz” kavramında birleştirerek, bir yandan ortak kurallara ve değerlere bağlılığını anımsatmakta, diğer taraftan ortak yaşanmış geçmişin anılarına dayanarak kendilik bilincinin aşılmasını sağlamaktadır.

KAYNAKLAR

- Altayskie Gor. Direktör: Tijin Sergey Semenoviç. Gorno-Altay. Temmuz 2012, s. 12-18
- And, Metin. Oyun ve Bügü Türk Kültüründe Oyun Kavramı. 3. Baskı. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları, 2012.
- Assmann, Jan. Kültürel Bellek. Çev. Ayşe Tekin. İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 2001.
- Aytmatov, Cengiz. Gün Uzar Yüzyıl Olur. Çev. Mehmet Özgül. İstanbul: Cem Yayınları, 2000.
- Dilek, İbrahim. “Altay Türk Folklorunda ve Atasözlerinde At”. Milli Folklor. S. 36. Kış 1997, s.60-65.
- Durmuş, Mitat. “Yıldırım Sesli Manasçıda Anlatı Kahramanının “Mitik Sese” Dönüşümü”. Cengiz Aytmatov (Prestij Kitabı) Ankara: Kültür Bakanlığı Yayınları. 2009, s.209-223.
- Ergin, Muharrem. Dede Korkut Kitabı I. 6. Baskı. Ankara: Türk Dil Kurumu Yayınları, 2008.

Eliade, Mircea. *Mitlerin Özellikleri*. Çev. Sema Rifat. İstanbul: Simavi Yayınları, 1993.

Huizinga, Johan. *Homo Ludens (Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir İnceleme)*. 3. Baskı. Çev. Mehmet Ali Kılıçbay. İstanbul: Metis Yayınları, 2010.

Kaya, Doğan. "Kırgızlar'ın Milli Oyunu Kökbörü". İzzet Günadağ Kayaoğlu Hatıra Kitabı-Makaleler. İstanbul. 2005, s.303-313.

Korkmaz, Ramazan. *Aytmatov Anlatılarından Ötekileşme ve Kendine Dönüş İzlekleri*. Ankara: Grafiker Yayınları, 2008.