

DOI: 10.55666/folklor.1168413

## KARAGÖZ OYUNLARININ İŞLEVSEL HALK BİLİMİ KURAMI AÇISINDAN İNCELENMESİ\*

Emine VARIŞOĐLU SARPKAYA\*\*

### Öz

Geleneksel Türk tiyatrosunun önemli bir dalı olan karagöz, hayalî/karagözcü adı verilen bir sanatçı tarafından yetişkinleri ve çocukları eğlendirmek, kamusal alanda birlik ve beraberliği sağlamak, geleneği ve kültürü aktarmak başta olmak üzere çeşitli amaçlarla icra edilen bir gösteri sanatıdır. Karagöz oyunu, yüzyıllar boyunca kamusal ve özel mekânlarda insanları bir araya getirebilen, halkın ortak bilincini yansıtabilen ve insanları eğlendirebilen önemli bir kültür taşıyıcısıdır. Karagöz oyunları, her dönem içinde bulunduğu kültürü yansıtabilmek adına birçok değişim ve dönüşüm yaşamıştır. Günümüzde daha çok çocukları eğlendirme amaçlı görülen karagözün eğlendirmenin dışında farklı işlevlere de sahip olduğu bir gerçektir. Bu nedenle, bu makalede karagöz oyununun işlevlerini ortaya koyabilmek adına William R. Bascom'un belirlediği işlevsel yaklaşım temel alınarak karagözün işlevleri incelenmiştir. Buna göre, Bascom'un, "Folklorun Dört İşlevi" adıyla Türkçeye çevrilen makalesinde belirlemiş olduğu "eğlenme, eğlendirme ve hoşça vakit geçirme (eğlence); toplumsal kurumlara ve törenlere destek verme (kültürün onaylanması ve ritüelleri gözlemleyen ve icra edenlerin ritüellerinin ve kurumlarının doğrulanması); eğitim ve kültürün genç kuşaklara aktarılması (özellikle okuma yazması olmayan kültürlerde olmak üzere tüm toplumlar ve kültürlerde) ve toplumsal ve kişisel baskılardan kurtulma (kabul edilmiş davranış örüntülerini sürdürme)" işlevleri çerçevesinde, 2019 yılında farklı mekânlarda tarafımızdan derlenen karagöz oyunları incelenmiştir. Çalışmada öncelikle karagöz oyunu hakkında kısa bir bilgi verilmiş, ardından hayalîler İshak İkincitekgül, Ata Taşkan, Deniz Özgökbek, ve Kemal Atan Gür'den birer oyun olmak üzere, dört karagöz oyunu hakkında derleme bilgisi verilmiştir. Bu bilgiyi takiben söz konusu oyunlar Bascom'un belirlediği işlevlere göre incelenmiştir. Oyunlarda dinleyicilerin güldüğü yerler eğlendirme ve toplumsal baskılardan kurtulma işleviyle; hayalîlerin kültürel unsurlarla bilgi verdiği kısımlar, ağız ve şive taklitleri ve oyun içerikleri kültür aktarımı işleviyle; hayalîlerin oyunlardaki bazı ifadeleri ise toplumsal baskıdan kurtulma işleviyle bağlantı kurularak yorumlanmıştır. Oyunların birden fazla işleve sahip olduğu görülen durumlarda ise baskın gelen işlev öncelenmiş, geri planda kalan işlev de belirtilmiştir. Sonuç olarak karagöz oyununun günümüzde hâlâ işlevini koruyarak devam etmesi, eğitimde kullanılmasının gerekliliği, aile ve toplum yaşamındaki işlevleri, Türkçeye etkisi, sözlü kültür varlığının korunması ve aktarılmasındaki rolü, düşünce becerilerinin gelişimindeki önemi ve sosyal iletişim üzerindeki etkileri, Türkiye sahasındaki farklı kültürlerin özelliklerinin aktarımıyla ilgili rolüne dair bilgi tahlil edilmiştir.

**Anahtar Kelimeler:** Geleneksel Türk Tiyatrosu, Karagöz ve Hacivat, İşlev, Hayâlî, Dinleyici.

\* Bu çalışma, 11-12 Ekim 2019 tarihleri arasında düzenlenen Ulusal Hikâye Anlatıcılığı Kongresinde sözlü olarak sunulan metnin genişletilmiş hali olup herhangi bir yerde yayımlanmamıştır. Çalışmada kullanılan derleme bilgileri 2020 yılı öncesine ait olduğu için Etik Kurul Raporuna gerek yoktur.

\*\* Öğr. Gör., Ege Üniversitesi Türk Dünyası Araştırmaları Enstitüsü TÖBİR / Ege Üniversitesi Türk Dünyası Araştırmaları Enstitüsü Türk Halk Bilimi Anabilim Dalı Doktora Programı Öğrencisi, e.varisoglu@gmail.com , ORCID: 0000-0003-3934-6933.

---

## RESEARCH ON KARAGOZ SHADOW PLAYS WITHIN THE PERSPECTIVE OF FUNCTIONAL FOLKLORE THEORY

### Abstract

Karagöz, an important subject of traditional Turkish theater, is a performance art performed by a performer called hayali/karagözcü for various purposes, especially to entertain adults and children, to ensure unity and solidarity in the public atmosphere, and to convey tradition and culture. Karagöz shadow play is an important culture bearer that can bring people together in public and private places, reflecting the common consciousness of people and entertain them for centuries. Karagöz shadow plays have undergone several changes and transformations in order to reflect its own culture through every period. It is a fact that Karagöz, which is seen mostly for the purpose of entertaining children today, has different functions besides entertaining. Therefore, in this article, Karagöz's functions are examined based on the functional approach determined by William R. Bascom in order to reveal the functions of the Karagöz play. Karagöz plays compiled by the author of this article from different places in 2019 were examined in accordance with Bascom's "Four Functions of Folklore", which has been translated into Turkish that defines four functions as; "entertainment and having a good time (entertainment) function; support of social institutions and ceremonies (affirmation of culture and validation of rituals and institutions by those who observe and perform the rituals); transferring education and culture to younger generations (in all societies and cultures, especially in illiterate cultures) and the function of getting rid of social and personal pressures (maintaining accepted behavior patterns)". First of all, in this article, a brief information about Karagöz shadow play is given, then a compilation information about four Karagöz shadow plays, one each by hayali/karagözcü (performers) İshak İkincitekgül, Ata Taşkan, Deniz Özgökbel and Kemal Atan Gür is given. Following this, the shadow plays in question were examined in accordance with the functional theory determined by Bascom. The places where the audience laughs in the shadow plays are explained with the entertainment function. The parts in which the hayali/karagözcü (performers) provide information with cultural elements, dialect and dialect imitations, and game contents are explained with the function of cultural transfer. Some expressions of the hayali/karagözcü (performers) in the play have also been interpreted as the function of getting rid of social pressure. As a consequence, information about the continuation of Karagöz plays still preserving their function today, the necessity of using Karagöz in education, its functions in family and community life, its effect on Turkish language, its role in the preservation and transfer of oral cultural assets, its importance in the development of thinking skills and its effects on social communication, its role in the transmission of the characteristics of different cultures within the field of Turkey were examined.

**Keywords:** Traditional Turkish Theatre, Karagöz and Hacivat, Function, Hayali, Audience.

## Giriş

Karagöz oyunu, icra edildiği toplumun kültürünü yansıtarak bir ayna vazifesi görmüş, gelenek ve görenekleri, halk bilgisi ürünlerini, günlük olayları hayali/karagözcü vasıtasıyla, kendine has diliyle hayal perdesine yansıtarak geçmişten günümüze bir kültür taşıyıcısı durumuna gelmiştir. Karagöz oyununun kökeniyle ilgili kesin bir bilgi olmamakla birlikte ilk defa nerede ortaya çıktığı, Anadolu'ya nasıl ve ne zaman geldiği ile ilgili birçok görüş vardır. Karagöz oyununun nereden gelmiş olabileceği ile ilgili teorileri sıralamış olan Andreas Tietze tarafından dile getirilen sekiz görüş vardır. Bu görüşlerden beşinci görüş, araştırmacılarca diğer görüşlere kıyasla daha bilimsel ve akla yatkın kabul edilmektedir (Sakaoğlu, 2011: 29; Nutku, 2000: 199-200). Bu bilgiye göre, 1517 tarihinde Mısır'ı ele geçiren Yavuz Sultan Selim, fetihten sonra Memlük Sultanı II. Tumanbay'ı astırmış, bir süre sonra Nil Nehri üzerindeki Roda adasında bir karagöz oyunu sergilenmiştir. Hayalî, Tumanbay'ın asılışını, ipin iki kere kopuşunu canlandırmış; bu gösteriyi beğenen Yavuz Sultan Selim, hayaliye hediye verip oğlu Süleyman'ın eğlenmesi için hayalîyi İstanbul'a götürmek istemiştir. Bu olay Türkler arasında gölge oyununun başlangıcı kabul edilmektedir (Sakaoğlu, 2011: 33-34; Nutku, 2000: 199-200). Türk tiyatrosu içinde önemli bir yere sahip olan karagöz oyununun ilk olarak nerede ortaya çıktığı ile ilgili de çeşitli görüşler ortaya atılmıştır. Ancak bir kültür dairesinin kabul ettiği, yaşattığı, kendi kültüründen yeni bir öge eklediği her halk bilgisi ürünü o kültür dairesine de ait kabul edilmelidir. Bu konuda Sakaoğlu'nun; "Gölge oyunu şu veya bu ülkede daha önce ortaya konulmuş olabilir; ancak öbür ülkeler bu öncülükten kültürüyle tanışmamışsa, daha sonrakileri kopyacı veya alıntıcı sayamayız. Daha da önemlisi, aynı oyun zevkini, aynı eğlence heyecanını farklı coğrafyalarda yaşayan insanların bu faaliyetlerini birlikte ele almalı, her ikisini de olayın öncüsü veya ortaya koyucusu olarak kabul etmeliyiz." (2011: 19) şeklinde ifade ettiği görüşü ile köken tartışmalarının ortaya çıkan üründen daha değerli olmadığını söylemiş ve asıl tartışılması gerekenin köken değil, ortaya çıkan ürün olduğunu ifade etmiştir. Metin And (1977: 18) ise, gölge oyununun farklı kültürlerden etkilenmiş olabileceğini, ancak bunların o toplumun kendi kültür sürecinde eriyerek, kabul eden toplumun kendi birikiminin damgası vurduğunu söyler.

Karagöz oyununun başkarakterleri Karagöz ve Hacivat ile ilgili halk arasında pek çok rivayet vuku bulmuştur. Bunlardan en çok bilineni, Karagöz ve Hacı İvaz'ın (Hacivat), Sultan Orhan'ın Bursa'da yaptırmakta olduğu bir camide amele olarak çalıştıklarıdır. Hacivat ve Karagöz çok konuşup şakalaştıkları için onların bu hallerini seyreden diğer işçiler de çevrelerine toplanır ve iş yapmazlarmış. İş yapmadıklarını ve diğer çalışanları da engellediklerini öğrenen Sultan Orhan, Karagöz ile Hacivat'ı öldürtse de kısa bir süre sonra pişman olmuştur. Şeyh Küşteri de Sultanın üzüntüsünü azaltmak için Karagöz ve Hacivat'ın tasvirlerini yapıp perde arkasında canlandırmıştır (İvgin, 2000: 6; Kudret, 2013: 12). Bu rivayeti ele alan bazı kaynaklar, dönemin sultanı olarak Yıldırım Bayezit'i göstermektedir (Sakaoğlu, 2011: 42). Karagöz ve Hacivat'ın yaşamı üzerine birden fazla rivayet vardır, ancak bunlar rivayet olmaktan öteye geçememiştir. Bu durumu halkın sevdiği kişilere karşı aidiyet duygusu ile sahip çıkması şeklinde değerlendirmek mümkündür.

Karagöz oyunu, icra edildiği kültürün özelliklerini yansıtan performatif bir tiyatro sanatıdır. Bu da eğlence işlevinin ilk sırada olmasını gerektirir. Ancak bu oyunun farklı bağlamlarda eğlence işlevine ek olarak kazandığı diğer işlevler üzerinde durmak, buradan hareketle özellikle güncel performansları değerlendirmek Karagöz'ün tüm işlevlerini belirleyebilmek adına önemlidir.

Karagöz oyunu, daha çok çocukları eğlendirme amaçlı görülse de bu işlevinin dışında farklı işlevlere de sahip olduğu bir gerçektir. Bu nedenle makalenin bu kısmında ilk olarak işlevsel kuram hakkında temel bilgiler verilmiştir. Ardından derleme ortamına dair bilgi verilmiş, karagöz oyunlarının inceleme için uygun olan kısımlarının inceleme ve tahlili seçilen yöntem sınırlılığında gerçekleştirilmiştir. İnceleme kısmında elde edilen veriler sahip olduğu işleve göre sınıflandırılmış, verilerin değerlendirilmesine ise sonuç kısmında yer verilmiştir.

### 1. İşlevsel Kuram

Halk bilimi inceleme yöntemlerinden biri olan, "Antropolojik Yöntem" olarak da bilinen İşlevsel Kuram'ın önemli temsilcileri arasında Bronislaw K. Malinowski, Franz Boas, Margerat ve Mellville Herkovits, Ruth Benedict ve William R. Bascom vardır. Bu kuram, halk bilgisi öğelerinin sosyo-kültürel yapıdaki yerini canlı bir şekilde ele alması bakımından önemlidir. Kuramın temsilcilerinden Malinowski

işlevi “her zaman, bir ihtiyacın doyurulması anlamına gelmektedir.” (2016: 150) şeklinde açıklar. Ekici’ye göre (2011: 124), “işlevsel yöntemin hareket noktası halk edebiyatı yaratmalarının metinleri değil, bu metinlerin oluşturuldukları, yaratıldıkları ve yeniden yaratılıp nakledildikleri bağlamdır. (...) Bu nedenle anlatıcı veya icracının [halk bilgisi ürününü] yaratma, aktarma ve kullanma nedenleri, dinleyicilerin o yaratmayı dinleme, anlama ve kullanma nedenleri ve bunun dışındaki nedenler işlevsel yöntemin temel sorununu oluşturur.” Sarpkaya ise (2021: 27-28); “Bir halk bilgisi ürününde anlatıcı/icracı/oyuncu; ürünün kendisi ve ürünün muhatabı/dinleyicisi/okuyucusu/izleyicisi/ kullanıcısı vardır. Bu anlamda bir ürünün işlevi tüm bu dinamiklere göre değişkenlik gösterebilir.” der. Buna ek olarak anlatıcıya göre halk bilgisi ürününün işlevi, halk bilgisi ürününün bağımsız bir tür olarak işlevi, dinleyiciye göre halk bilgisi ürününün işlevi, halk bilgisi ürününün gelenekteki algılanışının ve derleme ortamının oluşturduğu işlev, halk bilimcinin yorumuyla halk bilgisi ürününün işlevi başlıklarından biri, birkaçı ya da hepsiyle halk bilgisi ürününün işlevi noktasında çok sayıda veri sağlanabileceğini ifade eder.

Her şeyden önce geleneği aktarma işlevini gerçekleştiren halk bilgisi ürünlerinin ne işe yaradığı, nerede ve ne için kullanıldığı, neden ve kim tarafından aktarıldığı, dinleyicinin kim olduğu ve neden dinlediği gibi faktörler halk bilgisi ürünlerinin icra edilme nedenlerini belirler. Halk bilgisi ürünlerinden olan “mit”, insanların inanma ihtiyacına cevap veren ve gerçekliği sorgulanmayan bir türken; masalların dinleyicisi olan çocuklar için eğitici, öğretici amaçlı anlatılıyor olması halk bilgisi ürünlerinin farklı ihtiyaçlara cevap verme doğrultusunda oluştuğunu gösterir. Halk bilgisi ürünlerinin işlevlerinin incelenmesi hangi türün hangi işlevlere daha baskın olarak cevap verdiğini, hangi ihtiyacı karşıladığını belirlemek açısından gereklidir. Bir halk bilgisi ürünü olan karagözün sahip olduğu işlevlerle ilgili Gülin Ögüt Eker; “... mizah ve gülme, ‘yararlılık, mizah ve saldırı, gerilimi azaltma, sosyalleşme, protesto, organizasyon, sosyal tarihin kod ve mesajlarını taşıma, eleştiri ve hoşgörü’ gibi, açık/gizli işlevleriyle farklı formlarda kendisini gösterir” (2014:211) demektedir. Bu da daha önce belirtilen, bir halk bilgisi ürününün tek bir işleve sahip olmamasıyla ilgilidir.

Bu çalışmada, Bascom’un “Folklorun Dört İşlevi” adlı makalesinde belirlemiş olduğu “eğlenme, eğlendirme ve hoşça vakit geçirme (eğlence); toplumsal kurumlara ve törenlere destek verme (kültürün onaylanması ve ritüelleri gözlemleyen ve icra edenlerin ritüellerinin ve kurumlarının doğrulanması); eğitim ve kültürün genç kuşaklara aktarılması (özellikle okuma yazması olmayan kültürlerde olmak üzere tüm toplumlar ve kültürlerde) ve toplumsal ve kişisel baskılardan kurtulma (kabul edilmiş davranış örüntülerini sürdürme)” (Bascom, 2019: 71-86; Çobanoğlu, 2016: 282-283) işlevleri çerçevesinde, yapılan derleme malzemeleri incelenmiş ve halk bilgisi ürünlerinden olan karagöz oyununun Türk kültürü içerisindeki işlevleri örneklem kapsamında belirlenmeye çalışılmıştır.

## 2. İncelenen Karagöz Oyunlarının Yaratım ve Aktarım Bağlamı

Bu çalışmanın içeriğini oluşturan ilk oyun, 2019 yılı içerisinde tarafımızdan derlenmiştir. 05.05.2019 tarihinde Ankara Somut Olmayan Kültürel Miras Müzesi tarafından Ankara’nın Altındağ semtine bağlı Hamamönü sokaklarında düzenlenen Hidrellez kutlamasında, etkinliğe gelen çocuk ve yetişkinler için, Somut Olmayan Kültürel Miras Taşıyıcısı hayalî İshak İkincitekgül’ün icra ettiği oyundur. 17 dakika süren oyun ses kaydı ile kayıt altına alınmıştır. Doğaçlama icra edilen oyuna hayalî tarafından bir isim verilmemiştir. Kaydedilen ikinci oyun; 18.05.2019 tarihinde hayalî Ata Taşkan’ın İzmir/ Alsancak sokaklarında kermes türünden bir etkinlik dâhilinde bir kafenin yetişkinlerden müteşekkil müşterileri için icra ettiği “*Karagöz’ün Yazıcılığı*” adlı oyundur. 33 dakika süren oyun görüntü kaydı ile kayıt altına alınmıştır. Üçüncü oyun; 21.05.2019 tarihinde Somut Olmayan Kültürel Miras Taşıyıcısı hayalî Deniz Özgökbek’in Ege Üniversitesi Türk Dünyası Araştırmaları Enstitüsü Konferans Salonunda, Ege Üniversitesi TÖBİR öğrencileri ve Ege Üniversitesi Eğitim Fakültesi Türkçe Öğretmenliği 2. sınıf öğrencilerine icra ettiği “*Salıncak Sefası*” adlı oyundur. 52 dakika süren oyun görüntü kaydı ile kaydedilmiştir. Bu çalışmaya dâhil edilen son oyun ise; 19.07.2019 tarihinde Somut Olmayan Kültürel Miras Taşıyıcısı hayalî Kemal Atan Gür’ün kendisine ait “Hacivat Köftçecisi-Ekmek Arası Tiyatro” isimli köfteciye gelen misafirlerine sergilediği ve kendi yazmış olduğu “*Abdurrahman Paşa’nın Kızının Evlenmesi*” adlı oyundur. 40 dakika süren oyunun, yarısı görüntü kaydı ile geri kalan yarısı ise ses kaydı ile kaydedilmiştir. Araştırma konusu olan dört hayalîden üçü; İshak İkincitekgül, Ata Taşkan ve Deniz Özgökbek, farklı aktiviteler için etkinlik

alanına davet edilmiştir. Kemal Atan Gür ise kendisine ait Hacivat Köftçisi-Ekmek Arası Tiyatro adlı köftçinin alt katında bulunan 36 kişilik “Münir Özkul Oda Tiyatrosu” isimli salonda, her cuma akşamı misafirlerine karagöz gösterisi düzenlemektedir. Burada değinilmesi gereken önemli nokta; Atan Gür’ün izleyici kitlesinin icra ortamına “bir karagöz oyunu izlemek için” geliyor olması, diğer oyunlar da ise izleyicinin ne ile karşılaşacağına dair bir farkındalığının olmamasıdır.

Çalışmada kullanılan dört oyundan “*Karagöz’ün Yazıcılığı*” (Kudret, 2019:1143-1176) ve “*Salıncak Sefası*” (Kudret, 2019:889-914) adlı oyunlar, kâr-ı kadim (eski) oyunlardan olup içerikleri günümüz şartlarına göre az çok güncellenmiştir. Diğer ikisi ise nev-icat (yeni) oyunlardandır. Bu metinler üzerinden makalemizde hem eski hem de yeni karagöz oyunlarının barındırdığı işlevler ortaya konulmuş olacaktır.

### 3. Karagöz Oyunlarının İşlevsel Kuram Bağlamında İncelenmesi

Farklı bağlamlarda icra edilen Karagöz oyununun, farklı işlevleri ortaya çıkarması muhtemeldir. Bu bağlamda William R. Bascom’un belirlediği ilk işlev olan eğlenme, eğlendirme, hoşça vakit geçirme işlevi; halk bilgisi ürünlerinin icra ortamına bağlı olarak güldürmeyi ve güzel vakit geçirmeyi hedeflemektedir. Karagöz oyununun amaçlarından biri de izleyicilerin eğlenmesi ve güzel zaman geçirmesidir. Halk bilgisi ürünlerinde aktarıcının/icracının, izleyicisinin memnuniyetini ön planda tutması gerekir. Bu ürünleri icra ederek geçimini sağlayan âşık, meddah veya hayalî gibi sanatçılar için izleyicilerinin psikososyal doyuma ulaşmaları, estetik bir ürün ortaya koymanın yanı sıra geçim sağlama aracı olma özelliğine sahiptir. Bu noktada eğlenme, hoşça vakit geçirme işlevi boşa çıktığında, yani icracı beklentiyi karşılayamadığında, izleyici beklentisini karşılayacak başka kaynaklara yönelecektir. Bu şekilde izleyicisi olmayan bir performans, icrada karşılıksız kaldığı için yok olacaktır (Çevik, 2014: 116-117). Dinleyici olmazsa halk bilgisi ürünlerini icra etmenin, göstermenin veya anlatmanın bir fonksiyonu olmadığını belirten Dorson, bu durumu “İşlevsel kuramda metnin kendisi, karşılık veren dinleyiciye sunulan canlı sunumundan veya icrasından ayrıldığı anda anlamsızdır.” (Dorson, 2011: 39) şeklinde ifade etmektedir. İşte bu nedenle eğlenme, hoşça vakit geçirme işlevi halk bilgisi ürünlerinin sürekliliği için gerekli olan ilk işlevdir.

Ergun bu durumla ilgili olarak, günümüzdeki uygulamalarda eskiden icra edilen birçok ritüelin anlamını yitirdiğini, ancak eğlence işlevinin ön plana çıkararak yaşamaya devam ettiğini aktarır (2014: 123). Eğlence işlevi, insanlar için bir rahatlama aracı olarak görüldüğü için içerisinde güldürü unsuru bulunan halk bilgisi ürünleri daha kolay korunmuş ve aktarılmıştır. Dinleyicinin eğlenme beklentisi ile gittiği karagöz oyununda, usta hayaliler gelen dinleyici kitlesinin özelliklerini göz önünde bulundurarak kültürel öğeleri aktarma, dil varlığını güçlendirme, kültürel mekânları ve törenleri öğretme gibi işlevleri örtük bir şekilde sunabilmiştir. Kültür dairelerinde birinden diğerine geçişte ihtiyaca cevap vermeyen birtakım unsurlar, sanat türlerinin bir bölümü bütünüyle terk edilirken, özünü koruyarak yeni şartlar altında şekillenen halk bilgisi ürünleri kültür içerisinde yaşamaya devam etmiştir (Günay, 1992: 2). Karagöz oyunu da geleneğin çizdiği sınırlar ve hayalînin hayal gücü içerisinde, çağın gereksinimleri ve insanların ihtiyaçları sınırlılığında oyunda yapılacak değişiklikler ile dinleyici kitlesine farkettilererek ya da farkettileremeyerek birden fazla işlevi sürdürebilir durumda bir halk bilgisi ürünüdür.

#### 3.1. Eğlenme, Eğlendirme ve Hoşça Vakıt Geçirme İşlevi (Eğlence)

Bascom’un belirttiği ilk işlev; “*eğlenme, eğlendirme ve hoşça vakit geçirme (eğlence)*”dir. Bu bağlamda İshak İkincitekgül’ün oyununda, Karagöz perdede uyumak ister ve izleyicilerden kendisine ninni olarak “Fış Fış Kayıkçı” şarkısını söylemelerini rica eder. Karagöz perdede uzanır ve izleyiciler de şarkıyı söylemeye başlar. Şarkının “fış fış” kısmında Karagöz aniden kalkar ve “*Çok fış fış dediler, çişim geldi.*” diyerek sahneden çıkar. Seyirciler Karagöz’ün bu durumuna güler. Karagöz tekrar sahneye gelir, uzanır ve uyurken asla horlamadığını üstüne basa basa söyler. Daha sonra uykuya dalar, çok yüksek sesle horlamaya başladığında kendi horlama sesine uyanır ve “*Kim horladı?*” diye sorar. Bu durum izleyicilerin hoşuna gider ve izleyiciler bu duruma güler (KK-1).

Ata Taşkan’ın “*Karagöz’ün Yazıcılığı*” adlı oyununda, Karagöz yazıcılık yapmaya başlar ve müşteri çekebilme için; “*Yazıcı! Mektup yazarım, dilekçe yazarım, ama çok kişinin yaptığı gibi sosyal medyada güzel söz yazarım.*” diyerek bağırırmaya başlar. Bu durum izleyicilerin hoşuna gitmiş ve gülmeye

başlamışlardır. Bu durum dinleyici hafızasında yeni kültürel normları aktarma ve bu davranış örüntüsünde davranan insanlara karşı protesto işlevine de (Başgöz, 1996:1-4) gönderme yapmaktadır. Aynı oyunun yirmi ikinci dakikasında Laz tipi sahneye çıkıp, kemeçe çalıp türkü söylemeye başlamıştır. Karagöz ona seslenmek istemiş ancak Laz, Karagöz'ü duymamıştır. Karagöz kendini duyurabilmek için “*Pişt mavi gözlü, eli kemeçeli, halk oyunları ekibi, alo sana diyorum be! Burnu balinadan küçük!*” diyerek, fiziksel özelliklerine ve temsil ettiği tip özelliklerine değinerek seslenmiştir. Karagöz, Laz'a “*halk oyunları ekibi*” ve “*burnu balinadan küçük*” dediğinde insanlar gülmeye başlamıştır (KK2).

Deniz Özgökbel'in “*Salıncak Sefası*” adlı oyununda Hacivat, insanlar arasında saygı görmesi için Karagöz'e toplum içerisinde nasıl konuşması gerektiğini öğretmeye başlar. Kim, ne söylerse ‘*Evet efendim! Öyledir efendim! Münasıptir efendim!*’ demesini tembihler ve nasıl yapacağını Karagöz'e göstermek için önce kendisi söyler. Hacivat, “münasıptir” kelimesini söylerken ileri geri sallanır ve “a” harfini uzatarak “*Münaaaasıptir efendim!*” şeklinde telaffuz eder. Hacivat'ı taklit etmeye çalışan Karagöz, “münasıptir” sözcüğünü söylerken gereğinden fazla sallanır ve beli geriye doğru kırılır. Karagöz'ün kelimeyi Hacivat gibi söyleyememiş olması seyirciye gülünç gelir. Karagöz belini düzelttikten sonra Hacivat'la konuşma çalışmalarına devam ederler, ancak bir süre sonra Karagöz, ‘*Evet efendim! Öyledir efendim! Münasıptir efendim!*’ kelimelerini dememesi gereken yerlerde de söylediği için bu kelimeler bir süre sonra kötü anlamlara gelir. Hacivat'ın “*Ben adam değil miyim?*”, “*Beni adam yerine koymuyor musun?*” sorularına “*Evet efendim! Öyledir efendim! Münasıptir efendim!*” şeklinde cevap veren Karagöz, komik duruma düşer (KK-3).

Kemal Atan Gür'ün oyununun muhavere bölümünün bitişinde Karagöz ve Hacivat, vedalaşmanın uzun sürmesinden dolayı bir türlü perdeden çıkamaz. “*Hoşça kalın efendim*”, “*Sağlıcakla kalın efendim*”, “*Hayırlı günler dilerim efendim*”, “*Haneniz şen olsun efendim*” gibi vedâ cümlelerini söylerken öne ve arkaya doğru eğilerek selamlaşırlar. Sahnenin sonunda da Karagöz ve Hacivat birbirlerine dolaşıp sahneden düşerler. Bu durum seyirciler için gülünçtür. Aynı oyunun ilerleyen dakikalarında Abdurrahman Paşa'nın kızı sahneye gelir ve babasının rızası dışında birisine âşık olduğunu ve bunu babasına nasıl söyleyeceğini düşünür. Kız bu sorununu Arap Dadısına söyleme kararı alır. Sahneye Arap Dadı gelir. Kız, Arap Dadıya; “*Ben birini seviyorum*” der, bunun üzerine Arap Dadı ağızlı bir konuşmayla; “*Tabii sevejehsin gızım, annenî de sevejeeehsin, babanı da sevejeeehsin*”, der. Kız; “*Ama dadıcığım onları değil ki!*”, der. Dadı; “*Vayhhh yüzümün gara derileri, annesini babasını sevmiyomuş gonşulaaaar, edepsiz*” diye bağırmaya başlar. Bu durum karşısında seyirci gülmeye başlar. Birkaç dakika sonra kız, sevdiği kişinin adını, mesleğini söyler. Kız sevdiğinin öğretmen olduğunu söyleyince Arap Dadı; “*Anaaa! Acından öldürür seni, benim büyüttüğüm adam öğretmene gönül verir mi?*” der. Kız; “*Olsun dadıcığım, nohut oda bakla sofa, bir lokma bir hurka*” der ve sevginin her türlü problemle baş edebileceğini ifade eder. Arap Dadı; “*Cicim aylarının lafları bunlar, hele bir evlen. Herifin ağzının kokusu burnuna dolsun o zaman görüyüm ben seni*” (KK-4) dediği noktada seyirciler gülmeye başlar.

Eğlenme, eğlendirme ve hoşça vakit geçirme işlevinden hareketle verilen bilgi tahlil edilecek olursa; izleyiciler komik duruma düşen kişiye gülmüşlerdir. “Fış Fış Kayıkçı” şarkısında Karagöz'ün çişinin gelmesi herkese komik gelmiştir. Bunun nedeni “fış fış” sesinin su sesi ile olan benzerliğidir ve komedi filmlerine de konu olan bu durum izleyicilerin bilinçaltında canlanmış olabilir. Burada dikkat edilmesi gereken bir diğer husus, bu melodinin kültürel değerleri yani Fış Fış Kayıkçı ninnisini hatırlatma ve yaşatma işlevine de sahip olduğudur. Oyunun eğlence işlevi baskın görülen bu bölümünde, halk bilgisi ürününün bir cümlede bile farklı işlevlere sahip olmasıdır. Kendi horlama sesine uyanan Karagöz, kişilerin kendi hayatlarında rastladığı bir tip olabilir. Laz tipi ise Türk kültüründe komik kabul edilen bir tiptir. Laz tipi televizyon ve sinema filmlerinde ve dizilerde sahneye çıktığı anda herkesin güldüğü bir tiptir. Sosyal medya eleştirisi ise güncel bir durum eleştirisidir. Arap Dadı'nın parası olmayan kişiyle evlenme isteğini eleştirmesi ise eğlendiren ancak aynı zamanda bu durumu protesto eden bir söylemdir. Halkın kültürüne hâkim olmak, hayalî için olmazsa olmaz denilebilecek bir şarttır. İçinde bulunduğu kültür yapısının altında yatan kültürel kodlara hâkim olmak, icracının performansının talep görmesi için gereklidir. Misafirlige gidilen evdeki kapı sohbetleri ve bir türlü vedalaşamama problemi perdeye komik bir dille aktarılmıştır. Arap Dadı'nın konuşma şekli, televizyon ve sinema filmlerinde yaygın bir mizah unsuru olarak kullanılmasından dolayı hem ‘Arap

Dadı tipi' hem de konuşma şekliyle mizahın malzemesidir ve bu durum “söz komiği”ni (Türkmen ve Fedakâr, 2009: 99-100), oluşturur. Karagöz oyununda eğlence işlevi, mizah kuramlarından üstünlük ve uyumsuzluk kuramları açısından daha detaylı inceleyebilir ancak bu çalışmada mizahi yönden ele almadığı için detaylı bilgi verilmemiştir.

### 3.2. Toplumsal Kurumlara ve Törenlere Destek Verme İşlevi (Kültürün Onaylanması ve Ritüelleri Gözlemleyen ve İcra Edenlerin Ritüellerinin ve Kurumlarının Doğrulanması)

*Toplumsal kurumlara ve törenlere destek verme işlevi* olarak adlandırılan ikinci işlev; halk bilgisi ürünlerinin uygulanması, icra ve aktarımının desteklenmesi anlamına gelmektedir. Karagöz oyunu performatif bir sanat olması açısından izleyici kitlesine ihtiyaç duyar. İzleyici ile girilen karşılıklı diyaloglar Karagöz oyununun gidişatını değiştirebileceği gibi, izleyicinin de gösteride aktif olması kültürün oluşumunda önemlidir. Karagöz oyununun Hıdırellez kutlaması, kafe ya da lokanta, uluslararası öğrenci topluluğu gibi farklı bağlamlarda icra edilmesi, sosyal yapı içerisinde yer edinmiş olduğunu gösterir. Ayrıca, farklı icra ortamlarındaki izleyicileri ortak bir kültür dairesi altında birleştirebilmesi ve izleyenlerin “Karagöz oyunu nedir?”, “Nerede, kim tarafından oynatılır?” gibi sorulara cevap vermesine yardımcı bir işleve sahiptir.

İshak İkincitekgül, oyununu bir Hıdırellez kutlamasına gelen ziyaretçilere icra etmiştir. Oyunda Karagöz; “*Bak bugün güzel bir gün, Hızır ile İlyas'ın buluşma günü!*” diyerek icra ortamında toplumun kültürel belleğinde sahip çıktığı bir olayın sebebini, insanların toplanma sebebini hayal perdesi aracılığıyla aktarmıştır (KK-1). Burada bağlamın işlev üzerindeki etkisinden söz etmek mümkündür. Hayalî, genellikle çocukların bulunduğu bir etkinlikte Hıdırellez şenliğinin toplanma sebebini, “Hıdırellez” adının nereden geldiğini çocukların bilmediğini düşünüp perdedeki tasvirler aracılığıyla bunu açıklamıştır. Ancak başka bir etkinlikte, başka yaş gruplarına bir gösteri yapmış olsaydı Hıdırellez konusuna girmeyecek, o icra ortamının gerektirdiği şekilde bir oyun ortaya koyacaktı. Bu da bir halk bilgisi ürününün yaratım, aktarım ve icrasında bağlamdan bağımsız olamayacağını göstermek bakımından önemlidir.

### 3.3. Eğitim ve Kültürün Genç Kuşaklara Aktarılması İşlevi (Özellikle Okuma Yazması Olmayan Kültürlerde Olmak Üzere Tüm Toplumlar ve Kültürlerde)

Bascom'un belirttiği üçüncü işlev; *eğitim ve kültürün genç kuşaklara aktarılması (özellikle okuma yazması olmayan kültürlerde olmak üzere tüm toplumlar ve kültürlerde)*dir. Halk bilgisi ürünleri, informal eğitim işlevi görmektedir. Pedagojik anlamda özellikle çocuklara yol gösterir; toplum düzenini, sözlü kültür dairesi içindeki halka ait kullanımları ve bunların hangi bağlamlarda kullanıldığına dair bilgileri somutlaştırarak öğretir. Hayalî, bu işlevi perde arkasından tasvirleri konuşularak gerçekleştirir.

İshak İkincitekgül'ün, Hıdırellez kutlamasındaki gösterisinde izleyicilerin büyük bir kısmını çocuklar oluşturmaktadır. İkincitekgül perdeye ilk çıktığında seyircileri “*Hoş geldiniz!*” diyerek selamlar, ancak karşılığında izleyicilerden tepki alamayınca ikinci kez daha yüksek bir sesle “*Hoş geldiniz çocuklar!*” diye seslenir. İkinci kez bunu duyan çocuklar hayalîye cevap verirler. Bu şekilde karagöz oyununda, Batı tiyatrosundaki gibi pasif seyirci anlayışı olmadığı, seyircilerin hayalî ile iletişime geçebileceği öğretilmiş olur. Oyunun devamında Karagöz perdede uykuya dalar ve rüya görür. Uyandığında “*Arkadaşlar bir rüya gördüm!*” der. İzleyicilerden bir dönüt alamayan hayalî; “*Birisi rüya görünce ne denir?*” diye sorar, ancak yine yanıt alamaz. Çocukların günlük hayatta kullanılan bu kullanımı bilmediğini fark eden hayalî, “*Hayırdır inşallah denir değil mi?*” diyerek çocuklara informal bir eğitim vermiş olur. Hayalî tekrar “*Bir rüya gördüm!*” dediğinde çocuklar artık “*Hayırdır inşallah!*” diyebilmektedir (KK-1).

Kemal Atan Gür'ün “*Abdurrahman Paşa'nın Kızının Evlenmesi*” oyununda ise Karagöz, Abdurrahman Paşa'nın konağında işe girmiştir. Bunu öğrenen Hacivat, Karagöz'ü ziyaret eder ve ona yeni işi ile ilgili “*Ben size göz aydınlığı vermeye, hayırlı olsun demeye geldim. Hayırlı uğurlu olsun efendim! Allah nazarlardan saklasın!*” diyerek günlük hayatın içerisindeki sözlü kültür öğelerine yer vermiştir (KK-4).

Ata Taşkan'ın “*Karagöz'ün Yazıcılığı*” oyununda Hacivat, Karagöz'ün okuma yazma bilip bilmediğini öğrenmek için “*Mürekkep yaladın mı?*” diye sorar (KK-2).

Deniz Özgökbek'in, "Salıncak Sefası" oyununda Hacivat perdeye bir salıncak kurar. Perdeye kurulan şeyin ne olduğunu anlamayan Karagöz'e "Bunun adı 'bayram beşiği', yani salıncaktır, eskiden bayramlarda bayram yerlerine salıncak kurulurdu, insanlar da sallanırdı." der (KK-3).

Yukarıda verilen örnekler göstermektedir ki karagöz oyunu, içinde bulunduğu kültür dairesine ait sözlü kültür ürünlerinin, deyimlerin, alkışların ve halkın günlük hayatta kullandığı kelime kalıplarının gelecek kuşaklara aktarımında ve öğretiminde önemli bir role sahiptir. Ancak burada. M. Öcal Oğuz'un *Paldır Kültür Kentleşmeler* adlı kitabında belirttiği bazı hususlara da değinmek gerekmektedir. Oğuz'a göre eskiden kültür aktarımı için göreneksel alanlar yeterliydi, ancak günümüzde kültür aktarımı eğitimsel alanlarda yapılmaktadır. Eskiden kentte ve köyde çocuklar; doğumda, evlenmede, askerlikte ve ölümden halkın içinde olurdu ve kültür, sözlü ortamlarda genç kuşaklara aktarılırdı. Hayatın her aşamasının içinde bulunan genç bireyler farkında olmadan içinde olduğu sözlü kültüre dair ürünleri öğrenirlerdi. Yeni kentte çocuklar hijyenik olmadığı için hastanelere alınmamakta ve doğdu görme ritüelinden ve kullanılan "Allah analı, babalı büyütsün!", "Allah bağışlasın!" gibi tebrik terimlerinden mahrum kalmaktadır; düğün davetiyelerinin altına yazılan "Davetimiz iki kişiliktir!" ibaresi ile çocuklar düğünlerde istenmemekte ve evlenen çifte söylenen "Bir yastıkta kocayın!", "Allah mutlu, bahtiyar etsin!" gibi alkışları duyamamaktadır (2019: 73-74). Sosyal yapıdan uzaklaşan çocuklar, teknolojinin de ilerlemiş olması ile kendilerine bireysel ve toplumdan soyutlanmış bir alan oluşturup o alanda yaşamlarını sürdürülebilir kılmaktadır, ancak bu durumda günlük hayatta farklı bağlamlarda kullanılan sözlü kültürün birikiminden mahrum kalmaktadırlar. Bu açıdan karagöz oyunu, çocukların bağlamda kullanılan sözlü kültür birikimini öğrenmesi bakımından eğitsel bir işlev görmektedir.

Karagöz oyununun fasıl kısmında, yani asıl olayın yaşandığı bölümde perdeye Karagöz ve Hacivat'ın dışında farklı tipler de çıkmaya başlar. Bunlardan bazıları belli bir milletin ya da şehrin kültürünü anlatan ve ağız taklitleri yapan tiplerdir. Bunlara örnek olarak; Arap, Rum, Laz, Kastamonulu, Kayserili, Bolulu, Arnavut, Zeybek (Kudret, 2013: 24; Sakaoğlu, 2011: 198, 207) tiplerini verebiliriz. Bu tiplerin her biri perdeye kendi yöresel kıyafeti ve kendi kültür birikimine ait sözlü kültür ürünü ile çıkar. Örnek verilecek olursa Laz tipi perdeye, üzerinde Karadeniz yöresine ait kıyafetler, elinde kemeçe ile "Çay Elinden Öteye" türküsü eşliğinde çıkar. Bu durum Karagöz oyunundaki diğer tüm tipler için geçerlidir (KK-1, KK-2, KK-3, KK-4). Karagöz oyunu izleyicisi, örtük öğrenme ile bu bilgileri bilinçaltına yerleştirir. İzleyiciler, coğrafi farkların kültür üzerindeki etkisini -fiziksel özellikler, kıyafet, müzik aleti ve sözlü kültür ürünü- daha net bir şekilde ayırt edebilmeyi öğrenir.

Karagöz oyunu, çocukların dilsel gelişiminde de oldukça etkili bir öğretim aracıdır. İkincitekgül'ün oyununun onuncu dakikasında Karagöz, kaba konuşmasını düzeltmek ister ve Hacivat'tan yardım ister. Hacivat da tekerleme söylese konuşmasının düzeleceğini, daha güzel konuşabileceğini söyler ve Karagöz'e tekerleme öğretmeye başlar. Kolay bir tekerlemeden başlayan Hacivat, "Bu mumcunun mumu umumumuzun mumudur." tekerlemesini söyler ve Karagöz'ün tekrar etmesini ister. Karagöz tekerlemeyi söyleyemez, Hacivat başka bir tekerleme söyler, Karagöz onu da söyleyemez, çocuklar da Karagöz'e gülerler. Çocuklar gülünce Karagöz, çocukların da tekerleme söyleyemeyeceğini iddia eder. Bunun üzerine Hacivat, perdenin önüne seyircilerden bir çocuğun gelmesini ister, gelen çocuktan tekerlemenin bir kısmı olan "Şu köşe yaz köşesi" kısmını söylemesini ister, çocuk da tekerlemenin o kısmını söyler (KK-1). Bu örnekte de görüldüğü üzere yukarıda değinmiş olduğumuz eğlence işlevindeki örneklerle birlikte değerlendirildiğinde karagöz oyunu, güldürürken düşündürebilen ve eğitebilen bir halk bilgisi ürünüdür. Tekerlemeler, çocukların dil ve hafıza becerilerini geliştirdiği gibi eğlendirme işlevine de sahiptir. Bascom (2019: 81), "Bilmeceler, çocukların zekâsını keskinleştirmek için öğretici bir araç olarak hizmet eder" diyerek tekerlemelerin işlevine değinmiştir. Hayalînin, çocukların dil becerilerinin gelişmesine katkı sağlayabilmek adına çocuklara hayal perdesinin arkasından halk bilgisi ürünlerinden çocuk edebiyatıyla en iç içe olan türlerinden olan tekerleme örnekleri verip çocukların da tekrarlamasını istemesi, karagöz oyununun eğitim işlevini açıkça göstermektedir.

Ekici'ye göre (2008: 4), çocuğa kazandırılmak istenen davranışların örneklenmesi ve oyun kavramı içinde sergilenmesinin önemi büyüktür. Karagöz oyunundaki konuşma ve davranış biçimlerinin ve karakterlerin olaylara yaklaşımlarında bir zıtlık vardır. Bu zıtlık, oyundaki temel mesajın çocuklar tarafından



daha iyi algılanmasını sağlar. Bununla birlikte bu ikili karşıtlık güldürü unsuru ile pekiştirilerek çocukların eğlenirken öğrenmesine ya da öğrenirken eğlenmesine katkı sağlar.

### 3.4. Toplumsal ve Kişisel Baskılardan Kurtulma İşlevi (Kabul Edilmiş Davranış Örüntülerini Sürdürme)

William R. Bascom'un belirlediği son işlev, *toplumsal ve kişisel baskılardan kurtulma (kabul edilmiş davranış örüntülerini sürdürme) işlevi*dir. Bu işlev, davranış örüntülerini sürdürme işlemini yerine getirir. Davranışları, inançları kurumları geçerli kılmak ya da doğrulamanın ötesinde, folklorun bazı şekilleri sosyal baskı uygulanması ve sosyal kontrol çalışması açısından önemlidir (Bascom, 2019: 81). Ekici'ye göre (2013: 125) “dördüncü madde tam olarak açık değildir. Toplum tarafından yasaklanmış bazı söz, düşünce ve özellikle de davranışların halk bilgisi ürünlerinde ifade edilmesi yoluyla toplumsal ve kişisel baskılardan kurtulma isteği olarak değerlendirilmelidir.” Hayalî'nin içinde bulunduğu kültür tarafından yasaklanmış bazı söz ve düşünceleri, hayal perdesinde tasvirler aracılığıyla aktarması olarak perdeye yansıtılmıştır.

Kemal Atan Gür'ün oyununda Abdurrahman Paşa'nın genç kızı için gelen görücülerden biri oldukça yaşlıdır. Karagöz, gelen yaşlı görücüye önce yaşını sorar, yaşlı adamın 65 yaşında olduğunu öğrenince “*Belediye otobüsüne bedava binecek yaşa gelmişsin, Allah'tan korkusuz! Kız torunun yaşında!*” diyerek, hayalî, Karagöz aracılığıyla toplumun hoş görmeyeceği, ayıplayacağı bir olayı perdeye yansıtır. Ancak 65 yaşındaki görücü, “*Benim ruh yaşımı sormazsın.*” diyerek kültür tarafından yasaklanmış düşüncesini perdede ifade etmiştir (KK-4). Her toplulukta geleneksel, ahlaki ve hukuki yaptırımlara yönelik düzenlemeler olmalıdır diyen Malinoswki (2016: 42), halkın kültürüne ters olan, ahlaki anlayışa uygun olmayan olayların kültür içinde barınamayacağını ve o kültür dairesindeki insanlar tarafından dışlanacağını ifade eder. “*Abdurrahman Paşa'nın Kızının Evlenmesi*” oyunu örneğinde de toplumun içinde barınan ve bir problem durumunu oluşturan “yaşlı erkeğin genç kızla evlenme isteği” ahlaki yaptırım olarak karagöz oyunu aracılığıyla dışlanmış ve ayıplanmıştır. Ortamın bilen kişisi kabul edilen hayalî, toplumda yanlış gördüğü davranışı -yaşlı erkeğin genç kızla evlenmesi- onaylamadığını, bu durumu engellemek için genç kuşakları bilinçlendirmenin en iyi yolun hayal perdesi olduğunu bildiği için, hayal perdesinden “yaşlı adam” tipini kargışlayarak tepkisini belirtmiştir.

Kültür içinde varlığını koruyan tüm kurumlar işlevleriyle var olabilmektedir. İşlevi olmayan ya da işlevini yitiren kurumlar kültür içinde yaşayamaz, ölür ve atılır (Başgöz, 1986: 140). Karagöz oyunu yukarıda tespit edilen işlevleriyle günümüzde hâlâ fonksiyonlarını kaybetmemiş, kendini özünü kaybetmeyecek biçimde güncelleyerek her dönemde kendine kültür içinde yer bulabilmiştir.

### Sonuç

Yapılan incelemeler nihayetinde karagöz oyununun en belirgin işlevinin *eğlenme, eğlendirme ve hoşça vakit geçirme* olduğu tespit edilmiştir. Eğlenme işlevi kapsamında, kültür kodlarında ‘komik’ olarak yer eden olguların seçilmesi, film ve dizilerde sıkça kullanılan konuların hayal perdesine yansması, gündelik hayatlarında ve sosyal medyada sıklıkla karşılaştıkları konuların incelenmiş olması, Türk diline ait kelimelerin bağlam değiştikçe anlam değişimine uğradığını yansıtması karagöz oyununun eğlence işlevinin aktif ve güncel olduğunu göstermektedir. Derleme yapılan hayalîler, dinleyici kitlelerini göz önünde bulundurarak oyunlarındaki gülme ve mizah unsurlarını güncel hayattan seçmektedirler. Bu da geçmişte kaldığı düşünülen ve geçmişten gelen karagöz oyununun yaş ve cinsiyet fark etmeksizin farklı bağlamlarda güncel bir şekilde eğlence etkinliği olabileceğini ispatlamaktadır. Hayalîler Karagöz'e “*sosyal medya*” dedirterek geçmişteki Karagöz'ü günümüze getirmektedir, günümüz insanına hitap etmektedir. Bu anlamda karagöz oyunu güncel bağlamda da etkilidir ve kenarda köşede kalmış değildir. Karagöz oyununun Türkçe öğrenmekte olan yabancı öğrencileri de güldürebilmesi Karagöz'ün etkisinin uluslararası ölçekte olduğunu da bir kez daha ispatlamaktadır.

Karagöz oyununun ikinci belirgin işlevi; *eğitim ve kültürün genç kuşaklara aktarılması* işlevidir. Öncelikle çocuklara Batı tiyatrosunun pasif yapısı ile Türk tiyatrosunun etkileşimli yapısı arasındaki farkları öğretmiş olması, sözlü kültür varlığı içinde halkın günlük konuşma diline dair bilgiler vermesi, doğum, evlilik, ölüm gibi kültür ortamlarında kullanılması gereken sözlü kültür birikimine dair bilgiler vermiş

olması, bünyesinde çocukların dil ve düşünce becerilerini geliştirecek, zihin kıvraklığı sağlayacak tekerlemeler barındırması, farklı milletlerin ve Anadolu sahası içerisindeki farklı kültürlerin konuşması, giyim kuşamı, sözlü kültür ürünlerine dair bilgiler vermiş olması Karagöz oyununun izleyicilerine informal eğitim verdiğini kanıtlar. Bu noktada karagöz oyunu nasıl ki günümüz sosyal medya çocuklarını eğlendirebiliyorsa, aynı şekilde sosyal medya çocuklarını da eğitebilir.

Karagöz oyununun diğer işlevleri arasında *toplumsal kurumlara ve törenlere destek verme* ve *toplumsal ve kişisel baskılardan kurtulma işlevi* yer almaktadır. Halkın kültürel olarak sahip çıktığı Hıdırellez şenliği gibi etkinliklerin hayal perdesinde gösterilmesi, genç kuşaklar için bir aidiyet oluşturma, sahiplenme duygusu yaratacaktır. Ayrıca hayaliler genellikle davet üzerine oyun sergilemeye gittikleri için, bağlam ve dinleyici kitlesi değiştikçe oyunun muhtevası da değişecektir. Bu da izleyicinin farklı bağlamlardaki davranışları ve sözlü öğeleri fark etmesi açısından önemlidir. Toplumun desteklemediği davranışları hayal perdesinde yansıtmak, toplumun içinde var olan, ancak desteklemeyen gerçeklerin kınanması, genç kuşaklar için bir öğüt niteliği taşımaktadır. Bugünün gençleri yarının kültür taşıyan bireyleri olacağından doğru ile yanlış ayırt edebilmeyi hayal perdesi aracılığıyla öğrenebilmektedirler. Bunun yanında karagöz oyunu birbirinden çok farklı bağlamlarda yetişkinlere de hitap eden bir eğlence türü olarak otantik, egzotik, marjinal ve unutulmuş bir etkinlik değil, Türk kültürüne ait güncel geçerliliği olan bir kültür kodudur.

*Toplumsal ve kişisel baskılardan kurtulma işlevi (kabul edilmiş davranış örüntülerini sürdürme)*, incelenen karagöz oyunlarında diğerlerine göre daha az görülen bir işlevdir. Bunun nedenleri düşünüldüğünde halk bilgisi ürünlerinin halkı bilgilendirmek ve olumlu yöne doğru sevk etmek gibi bir işlevinin bulunmasıdır. Sanatçı, insanları doğruya yöneltmelidir, bu nedenle halk bilgisi yaratmalarının icrasında olumlu davranışlara ağırlık verilmektedir. Diğer bir neden de karagöz oyununun her yaşta kişiye icra edilebilir olmakla birlikte, günümüzde daha çok çocuk dinleyici kitlesine hitap etmesiyle ilişkilendirilebilir. Kemal Atan Gür'un perdeye aktardığı oyunda, toplumsal değerlerle ters düşen bir davranış eleştirilmiş ve bunun yanlış olduğu gösterilmek, öğretilmek istenmiştir. Halkı olumsuz olaylara karşı bilgilendiren hayâlî, toplumun kültürel değerleriyle çelişen bir davranışta bulunulduğunda toplumun bu durumu eleştireceğini ve hoş görmeyeceğini hayal perdesi aracılığıyla dinleyici kitlesine aktarmıştır. Bu nedenle çok da açık olmayan dördüncü maddedeki işlev, *eğitim ve kültürün genç kuşaklara aktarılması işlevi*yle de uyumaktadır. Bu da göstermektedir ki; bütün işlevleri birbirinden keskin hatlarla ayırmak mümkün değildir. İşlevler birbiriyle ilişki ve birbirine yardımcı konumdadır.

Bütün bu incelemeler kapsamında Karagöz oyununun, özellikle okul öncesi ve ilköğretim seviyesindeki çocuk eğitiminde kullanılması, kuşkusuz gerekli görülmektedir. Somut öğrenme çağında olan çocuklar, soyutlandıkları sosyal çevrede öğrenemedikleri sözlü kültür ürünlerini, hayal perdesi vasıtasıyla, bağlamlarıyla birlikte öğrenebilecektir.

## Kaynaklar

- AND, M. (1977). *Dünyada ve Bizde Gölge Oyunu*. Ankara: İş Bankası Kültür Yayınları
- BASCOM, W. R. (2019). "Folklorün Dört İşlevi". (S. GÜRÇAYIR, Dü., & F. ÇALIŞ, Çev.) *Halkbiliminde Kuramlar ve Yaklaşımlar 2*. Ankara: Geleneksel Yayınları.
- BAŞGÖZ, İ. (1986). *Folklor Yazuları*. İstanbul: Adam Yayınları.
- BAŞGÖZ, İ. (1996). "Protesto: Folklorun Beşinci İşlevi (Fonksiyonu)", *Folkloristik: Prof. Dr. Umay Günay Armağanı*. Ankara: Feryal Matbaacılık, 1996, ss 1-4.
- ÇEVİK, M. (2014). "Kültürel Değişim, Gelenek ve Türk Halk Hikayeciliği". *Turkish Studies*, 113-123.
- ÇOBANOĞLU, Ö. (2016). *Halk Bilimi Kuramları ve Araştırma Yöntemleri Tarihine Giriş*. Ankara: Akçağ Yayınları.
- DORSON, R. M. (2011). *Günümüz Folklor Kuramları*. (S. G.-Y. ÖZAY, Çev.) Ankara: Geleneksel Yayınları.

- EKİCİ, M. (2008). “Türk Kültür Hayatında ve Eğitimde Karagöz”, *Muradiye Dergisi*, Ankara: S, 16, s. 48-53.
- EKİCİ, M. (2013). *Halk Bilgisi (Folklor) Derleme ve İnceleme Yöntemleri*. Ankara: Geleneksel Yayınları.
- ERGUN, P. (2014). “Toplumsal Uygulamalarda Âşıkların İşlevi”. *Karadeniz-Blacksea-Chornoye More* 22: 122-126.
- GÜNAY, U. (1992). “Cumhuriyet Terkibi ve Barış Manço”. *Millî Folklor* 13 (Bahar): 2-3.
- İVGİN, H. (2000). *Karagöz ve Kukla Sanatımız*. Ankara: Ekip Grafik Matbaa.
- KUDRET, C. (2013). *Karagöz, I-II-III. Cilt*. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- MALINOWSKI, B. (2016). *Bilimsel Bir Kültür Çevirisi* (Çev. D. Uludağ). Ankara: Doğu Batı Yayınları.
- NUTKU, Ö. (2000). *Dünya Tiyatrosu Tarihi 1*. İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.
- OĞUZ, Ö. (2019). *Paldır Kültür Kentleşmeler*. Ankara: Geleneksel Yayıncılık.
- ÖGÜT EKER, G. (2014). *İnsan Kültür Mizah İnsanlık Tarihinde Mizahın Serüveni: Felsefi Bir Problem Olan Mizahtan Eğlence Endüstrisinde Tüketim Nesnesi Mizaha*. Ankara: Garfiker Yayınları.
- SAKAOĞLU, S. (2011). *Türk Gölge Oyunu Karagöz*. Ankara: Akçağ Yayınları.
- SARPKAYA, S. (2021). *Bir Var İdi, Bir Yok İdi! Tebriz Türk Masalları Üzerine Bir İnceleme*. İstanbul: Selenge Yayınları.
- TÜRKMEN, F. ve FEDAKÂR, P. (2009). “Türk Halk Tiyatrosunda Hareket Komîğine Bağlı Mizahi Unsurlar”, *Millî Folklor Dergisi*, Yıl: 21, S.82, s.98,109.

### Sözlü Kaynaklar

- KK-1: İshak İkincitekgül, Ankara 1977, Lisans Mezunu, Hayâli (Görüşme:05.05.2019).
- KK-2: Ata Taşkan, Edirne 1987, Lise Mezunu, Hayâli (Görüşme:18.05.2019).
- KK-3: Deniz Özgökbel, İzmir 1978, Lisans Mezunu, Hayâli (Görüşme:21.05.2019).
- KK-4: Kemal Atan Gür, Tokat 1968, Meslek Yüksek Okulu Mezunu, Hayâli (Görüşme:19.07.2019).