



Köy Seyirlik Oyunlarında Oynanma Zamanı ve Performansı Etkileyen Bir Unsur: Bilinmezlik¹

Serap EFEOĞLU



Arastırma Makalesi

Makale Gecmişi

Başvuru Tarihi:14.11.2022

Kabul Tarihi:28.06.2023

Research Article

Article History

Date of Application: 14.11.2022

Acceptance Date: 28.06.2023

Özet

Türk kültürünün ve geleneksel Türk tiyatrosunun önemli bir parçası olan köy seyirlik oyunları; halkın yaşam biçimini, geçmişten gelen değerlerini, inançlarını, eğlence anlayışı ve sosyal hayatını anlama konusunda aydınlatıcıdır. Seyirlik oyunlar, halkın bir araya gelme fırsatı bulduğu zamanlarda ya da düğün, bayram, Hıdırellez gibi belirli günlerde oynadığı oyunlardır. Toplum ve toplumun kültürel reflekslerini anlamak açısından kültürel zenginliklerimizden biri olan bu oyunların incelenmesi önemlidir.

Seyirlik oyunlar, başlangıçta bereket için, korunma için, şifa için yapılan ritüellerin bir parçasıyken zamanla birçok ritüel anlamından kopup eğlence amaçlı oynanan oyunlara dönüşmüştür. Bazı oyunlar ise eğlence amaçlı sonradan ortaya çıkmıştır. Günümüzde göçler nedeniyle köy nüfusunun azalması, televizyon, telefon, İnternet gibi araçların gündelik yaşamın bir parçası olması gibi çeşitli faktörlere bağlı olarak unutulmaya yüz tutmuştur. Buna rağmen az da olsa bu oyunları oynamaya devam eden yörelere rastlamak mümkündür. Kastamonu da bunlardan biridir.

Bu çalışmada 2016-2022 yılları arasında Kastamonu'da yapılan alan araştırmalarında derlenen köy seyirlik oyunları yer almaktadır. Ulakbilim TR Dizin tarafından alınan karara göre 2020 yılından itibaren yayımlanacak çalışmaları için Etik Kurul İzin şartı getirilmiştir. Alan araştırması için Etik Kuruldan gerekli izinler 2021 yılında alınmış ve kaynak kişilere bilgi verilerek gerekli bilgi ve belgeler temin edilmiştir. Kaynak kişilerden elde edilen bilgiler doğrultusunda Kastamonu'da yakın zamana kadar oynanmış ve bir kısmı da bugün hâlâ oynanan köy seyirlik oyunları incelenerek, oyunların oynanma zamanına dair tasnifler, performans teori ve gülme teorileri dikkate alınarak değerlendirilmelerde bulunulmuştur.

Seyirlik oyunların ve oyunlar içine yerleştirilen şakaların bir kısmı sadece ortamda oyunu bilmeyen biri olduğu zaman icra edilmektedir. Kastamonu'dan görüşme ve gözlem yoluyla derlenen ve "Sallar Başını Toydur Toy", "Maşrapa Konuşturma", "Doğurma", "Battaniye" oyunları; ani tesadüfi derleme metoduyla derlenen "Yıldız Sayma" oyunu ve literatür tarama yoluyla tespit edilen "Keloğlan'ın Evlenmesi", oyunları incelenmiştir. Bu çalışmada, alan araştırması ve literatür taraması ile tespit edilen örnekler üzerinden oyunların oynanma zamanına ve katılımcı-seyirci profiline yeni bir bakış açısı getirmek, bu sayede konuyla ilgili çalışmalara katkı sağlamak amaçlanmıştır.

Anahtar Kelimeler: Köy Seyirlik Oyunları, Oyun, Şaka, Gelenek, Kastamonu

An Element Affecting Playing Time and Performance in Village Spectacle Plays: Uncertainty

Abstract

Village theatrical plays, which are an important part of Turkish culture and traditional Turkish theater, shed light on the way of life of the people, their values, beliefs, understanding of entertainment and social life. The spectacle plays are the plays that the public plays when they have the opportunity to come together or on certain days such as weddings, holidays and Hıdırellez. It is important to examine these games, which are one of our cultural richness, in order to understand the society and its cultural reflexes.

In the beginning, it was a part of rituals for fertility, protection and healing, but over time, many of them broke away from the ritual meaning and turned into games played for entertainment purposes. Some games have emerged later for purely entertainment purposes. Today, it has sunk into oblivion due to many factors such as the change in lifestyles and the intense migration from the village to the city and the decreasing population in the villages. Despite this, it is possible to come across regions that continue to play these games, albeit a little. Kastamonu is one of them.

¹ Doktora Öğrencisi, Kastamonu Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Türk Dili ve Edebiyatı Bölümü, serapeoglu@gmail.com., ORCID: 0000-0001-8546-0054.

In this study, there are village theatrical plays compiled during the field studies conducted in Kastamonu between 2016-2022. According to the decision taken by Ulakbilim TR Index, Ethics Committee Permission is required for studies to be published as of 2020. The necessary permissions were obtained from the Ethics Committee for the field research in 2021, and the necessary information and documents were obtained by informing the source persons. In line with the information obtained from the source people, the village theatrical plays that were played in Kastamonu until recently and some of which are still played today, were examined, and evaluations were made by taking into account the classifications of the playing times, performance theory and laughing theories.

Some of the spectator games and jokes placed in the games are performed only when there is someone who does not know the game. The plays "Sallar Başını Toydur Toy", "Maşrapa Konuşurma", "Doğurma", "Battaniye" compiled from Kastamonu through interviews and observations; The game "Yıldız Sayma" compiled by the method of sudden random compilation and "Keloğlan'ın Evlenmesi", which was determined through literature review, were examined. In this study, it is aimed to bring a new perspective to the playing time of the games and the participant-spectator profile through the examples determined by field research and literature review, thus contributing to the studies on the subject.

Keywords: Dramatic Village Plays, Game, Joke, Tradition, Kastamonu

1. Giriş

Köy seyirlik oyunları; kırsal kesimde sosyal hayatın önemli bir parçasıdır. Bu oyunlar, halkın eğlence anlayışını, inançlarını; örf, âdet ve ananelerini; halkın dünya görüşünü, hoşgörüsünü ve mizah anlayışı yansıtır. Bundan dolayı seyirlik oyunlar pek çok konuda önemli ipuçları verir ve toplumun kültürel reflekslerini anlamaya yardımcı olur.

Geleneksel Türk tiyatrosunun renkli ve zengin bir türü olan bu oyunların kökeni çok eski dönemlere dayanır. Zamanla dönüşüm ve değişimlere uğramış olsa da köy yaşamının ve sosyal hayatın önemli bir parçası olduğu için günümüze kadar varlığını sürdürmüştür. Sosyal hayat içinde canlılığını yüzyıllar boyu korumuş, bu sayede nesilden nesile aktarılabilmiştir. Bu açıdan bakıldığında oyunlarla birlikte pek çok kültürel kodun aktarılması da sağlanmış ve oyunlar, yeni nesiller için bir nevi eğitim işlevi görmüştür.

Toplumsal hayat, oyunlarla temsil edilir. Toplumlar, oyunlarla hayatı ve dünyayı yorumlar. Bu durum kültürün oyuna dönüşmesinden ziyade bir oyunun izlerini taşıdığı ve oyun biçimleri altında geliştiğini gösterir. Kültür, oyun biçiminde doğar ve en başından itibaren oynanan bir şeydir ancak oyunsal olanı zamanla geri plana iter. Buna rağmen oyunsal dürtü her an ortaya çıkabilir (Huizinga, 2020: 74-75). Çünkü bu dürtü kültürle iç içe geçtiğinden sosyal hayatın akışı içinde kendine yer bulmayı başarır. Bunun en canlı örneklerinden biri; kültürel refleksleri ve oyunsal dürtüyü bir arada görme imkânı sunan, köylünün sahip olduğu yaşamsal ve takvimsel bilginin, inançların ve kırsal yaşama ait kültürel birikimin aktarılmasını sağlayan köy seyirlik oyunlarıdır.

Ahmet Kutsi Tecer, köy seyirlik oyunlarını "Köylerde ve köylüler tarafından oynanan temsili mahiyette oyunlardır" şeklinde tanımlar (Tecer, 1940: 2). Bu oyunlar; düğünlerde, bayramlarda ya da yılın belirli günlerinde köylülerin genellikle "oyun yapma" veya "oyun çıkarma" adı altında oluşturdukları tiyatral bir olaydır (Karadağ, 1991: 9).

Sözlü kültür ürünü olan köy seyirlik oyunları, her oynandığında toplumsal hafıza canlanmış ve ortamda bulunan çocuklara ve gençlere yani bir sonraki kuşağa aktarılmış olur. Toplumsal hafızayı toplumun "kültürel belleği" olarak ifade eden Jan Assmann, kültürel belleğin oluşumunda ve muhafazasında etkili olan hatırlatma figürlerini üçe ayırır: Zaman ve mekâna bağlılık, gruba bağlılık ve tarihi yeniden kurma. Bu üç figürle kültürel belleğin oluştuğu, korunduğu ve aktarıldığını ifade eder. Assmann'a göre; tarihî bil 2Rinç köken ve yakın geçmiş olmak üzere iki düzeyde çalışır. Kültürel bellek geçmişin belli noktalarına yönelir, geçmiş onda da olduğu gibi kalmaz, daha çok anın bağlandığı sembolik figürlere yoğunlaşır. Hatırlama figürlerinin dini anlamları vardır. Hatırlamayı amaçlayan canlandırma biçimleri, genellikle bir bayram veya ayın karakteri içerir. Buradaki kutlamalar diğer işlevlerinin yanı

sıra kökensel geçmişin canlandırılmasında rol oynar. Geçmişle bağlantı kurularak hatırlayan grubun kimliğini temellendirir. Grup, tarihini hatırlayarak ve kökenine ait hatırlama figürlerini belleğinde canlandırarak kimliğinden emin olur. Bu gündelik bir kimlik değildir. Toplumsal kimlikler gündelik yaşamın ötesinde bir özellik ve törenselliğe sahiptir (Assmann, 2018: 56-65). Hatırlama kültürü özellikle geçmiş ile ilişki kurmak içindir. Seyirlik oyunlar da bunun bir parçasıdır. Sosyal yaşamın bir parçası olarak bugünün içinde geçmişten gelen kökleriyle bir nevi kültür taşıyıcısıdır. Pek çok köy seyirlik oyunu ayinsel, törensel unsurlar barındırır. Bu unsurlar, bugün ritüel işlevini yitirmiş veya unutulmuş olsa da oyunlar incelendiğinde bunların izlerini taşıyan motifler göze çarpar.

Hatırlama, insan ve insanla ilgili her şeyin varlığını sürdürebilmesi için gerekli zihinsel bir eylemdir. Bu eylem; sadece bireyin zihinsel işlevi değil, iletişimle meydana gelen pek çok ilişki ve deneyim sonucunda meydana gelen kapsamlı bir eylemdir. İnsanın varoluşunu ve buna bağlı olarak kültürlerin oluşumunu sağlar. Varoluşun anlamlı olması, bu anlamın sonraki nesillere aktarılması *gelenek* oluşturur (İlhan, 2018: 24). Emir İlhan, "Kültürel Bellek" adlı kitabında:

Gelenek yerine geçmiş kavramını kullanmaktan vazgeçmeyen bellek yaklaşımları Ricoeur'un dil nosyonunu ve Connerton'un pratik nosyonu hesaba katmadıklarından belleğin başından itibaren rituel, mitsel ve dilsel boyutları yerine tamamen imge boyutlarına odaklanmışlardır. Bunun karşısına "donuk imge" kolaycılığında anlatisallık kazanmış "dinamik imge" düşüncesinin oluşturduğu anılardan oluşan bellek düşüncesiyle çıkılabilir. Bu da kültürel belleğin, sözlü ve yazılı dil araçlarıyla zaman-kuşak boyunca dinamiklik kazanmasını savunan görüşe halk bilimsel bir katkı yapmakla mümkün olabilir. Söz konusu katkı dilin sembolik ve imgesel anlamda, mitik düşünce ve ritik performansın birleşmesiyle oluşan bir anlatı nosyonu olarak, geleneği bellekleştiren bir aracı olduğu düşüncesinden hareket eden, halk bilimsel bağlamdır (İlhan, 2018: 102-103).

ifadelerine yer verir. Bu saptamalardan yol çıkılarak köy seyirlik oyunlarının dil sembolleri, imgeler, mitik unsurlar ve performansı içinde barındıran girift yapısı bu oyunların geleneği aktarma ve yaşatmada önemli bir rol üstlendiğini gösterir. Öte yandan seyirlik oyunların performansı; işitme, görme, dokunma gibi duysal ve bilişsel alanlara da hitap ederek hem oyuncuyu hem seyirciyi içine alan "yaşantıya dönüştürme" özelliğinden dolayı bireysel ve toplumsal hafızada daha kalıcı hâle gelir. Elbette, bunda oyunların halkın sosyal yaşantısı içinde sürekli tekrar etmesinin de payı vardır.

"Bir toplumu anlamamanın yolu halkı bir arada tutan değerleri, gelenekleri, eğlenceleri, oyunları, ritüelleri, inançları kısacası kültürünü değerlendirmekten ve anlamaktan geçer. Oyunlar da bir toplumun küçük ölçekte yansımalarıdır." (Uygur, 2019: 147). Bu nedenle köy seyirlik oyunları, toplumun kültürel kodlarını ve reflekslerini anlayabilmek adına incelenmesi gereken sözlü kültür ürünleridir. Dini tören ve ayinler amacıyla icra edilen ve ritüel kökenli olan bu oyunlar, yaşam tarzındaki değişimlere bağlı olarak zaman içinde işlev ve içerik yönünden değişikliklere uğramıştır. Pek çok sözlü kültür ürünü gibi köy seyirlik oyunları da toplumun kültürünü yansıttığı için geçirdiği değişim ve dönüşümleri anlamak bir bakıma toplumun ve kültürün geçirdiği değişim ve dönüşümleri de anlamak demektir.

Konuyla ilgili bugüne kadar pek çok araştırma yapılmış ve tasnif ortaya çıkmıştır. İlk tasnifi Tecer yapmış ve oyunları "Dini" ve "Lâdini" oyunlar olarak ikiye ayırmıştır (Tecer 1940: 11). Daha sonra Şükrü Elçin benzer bir tasnif oluşturarak "Ritüel" ve "Profan" oyunlar ifadesini kullanmıştır. Elçin, bu tasnifte oyunları dönemsel, motifsel ve kaynağına göre oluşturduğu alt başlıklarla detaylandırmıştır. (Elçin 1991: 37-47). Dilaver Düzgün ise bu iki grubun ortaya çıkışında etkili olan unsurları: "Kutsal törenlere, ritlere, totem ve ongunlara,

kutsal hayvanlara, fıkralara, türkülere ve günlük olaylara dayandırmıştır (Düzgün, 1999:21). Elçin, bu tasnifte oyunları dönemsel, motifsel ve kaynağına göre oluşturduğu alt başlıklarla detaylandırmıştır. Daha sonra pek çok araştırmacı da oyunları oynanma zamanı ve amacı; oyunların motifleri, kaynakları; oyuncuların cinsiyeti ve sayısı gibi başlıklar çerçevesinde incelemiştir.

Genel olarak geleneksel tiyatro yapısı dramatik olan oyunlar ve dramatik olmayan oyunlar şeklinde iki gruba ayrılır. Dramatik olanlar bir canlandırma ve taklit yapısına ait olmalıdır ki bunların içerisine köy seyirlik oyunları, Meddah, Karagöz, Orta Oyunu gibi yapılar dâhil edilir. Dramatik olmayanlarda ise canlandırma yoktur ki bunların arasına da hokkabaz, ateşbaz, köçek, sihirbaz gibi örnekler sokulabilir (And, 1970: 16). Köy seyirlik oyunları özelinde bakıldığında oyun ortamında dramatik olanlar da olmayanlar da çoğu zaman belli bir sıraya konulmaksızın oynanabilmektedir. Burada hangi oyunların peş peşe oynanacağını belirleyen husus canlandırmaların kılık değiştirerek yapıp yapılmamasıdır. Örneğin kadınlar arasında oynanan bir seyirlik oyununda oyunbaşı erkek kılığına girmişse erkek kılığına girerek oynanması gereken oyunları pratik bir şekilde peş peşe getirebilir ve dramatik olmayan seyirlik oyunlar bu oyunların öncesine ve sonrasına alınabilir. Bazen oyuncular bir koyun postunu sırtına alarak hayvan kılığına girer, başka bir aksesuara gerek duymaz, başka bir oyuna geçmek için sırtından koyun postunu atması yeterlidir. Böyle durumlarda dramatik olanlar ve olmayanlar karışık oynanabilir. Elbette ki bu aynı zamanda oyunbaşı olan kişinin belirli bir düzen göz edip etmemesine de bağlıdır.

Köy seyirlik oyunlarının incelenmesi için ciddi bir alan araştırmasına gerek duyulur. Oyunlar derleme yöntem ve teknikleriyle toplanır, deşifre edilir ve metne aktararak incelenir. "Alan araştırmalarında gözlem, görüşme (mülakat), soru kağıdı (anket), kılavuz veya kaynak kişi kullanma teknikleri uygulanır." (Tan, 2008: 119). Derleme öncesinde ön hazırlık yapılır. Araştırmacı; derleme yaptığı kaynak kişi, o kişinin çevresi, yaşadıkları yerin kültürel özellikleri gibi unsurları iyi bilmelidir ve bu kolay bir iş değildir ancak başarılı bir derleme için şarttır (Başgöz 2019: 4). Fakat bazen derleme ön hazırlıklarına fırsat olmadan ani bir derleme ortamı oluşabilir. Konuyla ilgili Metin Özasan ve Ergün Veren; anılardan hareketle yeni bir derleme biçimi olarak "Ânî/Tesadüfi Derleme" den söz ederler: "Görüşümüze göre, ânî ve tesadüfi gelişen icra ortamlarında derleme yapmanın mümkün ve gerekli olduğunu ifade ederler. Çünkü daha önce tespit edilmemiş geleneksel bir bilginin bu şekilde gelişen bir icra ortamında derlenmesi literatüre sağlayacağı katkı bakımından önemlidir. Derlemenin uzun uzadıya planlanmamış, derlemeye konu olan icra ortamının folklorcunun karşısına aniden çıkmış olması, derlenip kayda geçirilmesi acil bir halkbilgisinin belki de sonsuza dek kaybedilmesi anlamına gelebilir." (Özarıslan ve Veren, 2021: 7).

Bu çalışmada, dikkat çekilen konuyla ilgili yukarıda verilen derleme yöntemlerinden yararlanılarak derlenen altı oyuna yer verilmiştir. Bu oyunlardan "Sallar Başını Toydur Toy" oyunu mülakat yöntemiyle, "Maşrapa Konuşturma" oyunu mülakat ve gözlem tekniğiyle Kastamonu'nun Seydiler ilçesinden derlenmiştir. "Battaniye" oyunu merkez ilçeye bağlı Kavak köyünden katılımcı gözlem tekniği ile derlenmiştir. Bu üç oyunun öncesinde derleme için gerekli hazırlıklar yapılmış ve kaynak kişilerle önceden haberleşilmiştir. Ancak "Doğurma" oyunu, Azdavay ilçesinde pazar yerinde mahsulünü satmak için gelen köylü bir kadından tesadüfi olarak derlenmiştir. "Yıldız Sayma" oyunu da benzer şekilde Bük köyündeki eczaneye Alçıcılar köyünden ilaç almak için gelen bir kaynak kişiden ânî/tesadüfi yöntemle derlenmiştir. Konuyla ilgili araştırma yapılan süreçte derlendiği ve hazırlıklı olduğu için tesadüfi olmasına rağmen gerekli sorular sorulmuş, kaynak kişiden gerekli izinler ve kişi bilgileri alınmıştır. "Keloğlan'ın Evlenmesi" oyunu mülakat yöntemiyle Taşkoprü ilçesine bağlı Ayvalı köyünden derlenmiştir. Fakat bu çalışmada,

literatür taramasıyla ulaşılan aynı oyun, içinde barındırdığı şaka motifinden dolayı Ezgi Metin Basat'ın yüksek lisans tezinde yer alan şekliyle verilmiştir.

2. Oyunların Oynanışı

2.1. "Sallar Başını Toydur Toy" Oyunu: Kadın-erkek birlikte oynanan bu oyun köye yeni gelen, o köyün ya da yörenin örf ve adetine aşına olmayan kişilere (Acemi/ Toy) yapılan bir şakadır. Oyuncular halka oluşturur ve gözleri bağlanıp "Sallar başını toydur toy!" diyerek kafalarını sallamaya başlar. Yabancı misafirler dışındaki oyuncular -oyunu bildikleri için- teker teker göz bağını çıkarır. Acemi oyuncu/oyuncular gözleri bağlı şekilde her şeyden habersiz "Sallar başını toydur toy!" diye bağırarak kafalarını sallamaya devam eder. Oyun seslerin azalıp sadece kendilerinin bağırıldığını fark edip göz bağını çıkarana kadar devam eder. Oyunu anlatan kaynak kişi başka bir ilçeden gelin geldiğini, geldiğinde Seydiler ilçesindeki bu âdetleri bilmediğini, kendisine bu oyunun oynandığını ve ahalinin kendisine güldüğünü ifade etmiştir.

2.2. Maşrapa Konuşturma Oyunu:



Kaynak Kişi: Lütfiye Kanat Oyunu Anlatırken 22.06.2022

Köy dışından yabancı misafir geldiğinde kadınlar arasında oynanan bir oyundur. Oyunbaşı, öncelikle oyunu bilen ve oynayacak olanlardan biriyle anlaşır ve ev sahibinden bir maşrapa ister. Maşrapayı getirirler ve masanın yahut sehpanın üzerine koyarlar. Oyunbaşı "Ben maşrapayı konuşturacağım." der. Yüzüğünü maşrapanın üstüne koyar ve dışarı çıkar. Döndüğünde yüzük yoktur. Yüzüğü kimin aldığını bulmak için oyunculara: "Hepiniz maşrapanın üstüne elinizi koyun!" der. Herkes ellerini birbirinin üstüne koyar ve sonra geri çeker. Burada amaç, oyunbaşının yabancı misafiri sihirli bir gücü olduğuna inandırmak ve şaşırtmaktır. Oyunbaşı, maşrapayla konuşmaya başlar: "Aman maşrapam, canım maşrapam, güzel maşrapam; içini alaylatırım, dışını kalaylatırım; yüzüğü kim aldı bana söylersen sana çok iyi bakarım, çok güzel bakarım, başımın üstünde taşırım..." Sonra oyunbaşı, maşrapayı kulağına koyar ve söylediklerini dinliyormuş gibi yapar. Her defasında kimin aldığını bilir çünkü anlaşığı kişi her defasında yüzüğü alan kişiden sonra elini maşrapanın üstüne koymuş olur. Oyunbaşı bunu takip ederek kimin aldığını sürekli doğru şekilde bilmektedir. Yabancı

misafir "Aaa nasıl bildi yaa!" diyerek sürekli oynamak ister. Ortamdaki herkes durumun farkındadır ama belli etmez, herkes onun her şeyden habersiz verdiği tepkilere içten içe gülerken eğlenir ve misafir oyunbaşının olağanüstü güçleri olduğuna tamamen inandıktan sonra oyunun hilesi açıklanır.

2.3. Doğurma Oyunu:



Azdavay Pazar Yeri/ Kaynak Kişi: Nazife Sarı 20.07.2022

Kadınlar arasında oynanan bir oyundur. Bir kadın seyircilerin ortasına oturur ve bacaklarını açarak doğuruyormuş gibi yapar. Sancısı gelmiş gibi inler, bağırır ve en son sesini iyice yükselterek, ebe çağırın diye seslenir; yardım ister. Seyirciler; oyunu bilmeyen kişiyi iteler ve "Ne bakıyorsun, yardım et; kadın ölecek!" derler. "Aç eteğinin altına bak, bebeğin kafası çıkmış mı?" derler. O sırada yerdeki oyuncu, eteğinin altında bir kabin içinde önceden koyduğu suyu, eteğini açarak bakmaya çalışan acemi oyuncunun yüzüne atar. Herkes korkan ve ıslanan oyuncuya güler ve birlikte eğlenirler.

2.4. Yıldız Sayma Oyunu: Anadolu'nun pek çok yerinde erkekler arasında oynanan oyunlardandır. Kastamonu'da Tosya Büyük Sekiler köyünde erkekler arasında kış gecelerinde ya da bir araya gelme fırsatı buldukları zamanlarda oynanmakta olan bir oyundur. Aynı oyun merkeze bağlı Pınarcık (Alçıcılar) köyünde de kış oturmalarında oynanır ancak burada oyunu bilmeyen biri misafir olarak ortama dahil olduğu zaman oynanmaktadır. Tosya'da misafir ortaya çağırılır ve başka bir oyuncu elinde tuttuğu ceketin kolundan yıldızları saymasını ister. Tosya'da ceket tutar ve kolunu kaldırır, ceketin kol deliğinden yukarı doğru bakan misafir oyuncu, yıldız sayacağını zannederken ceketin kolundan aşağı maşrapayla su dökülür. Seyirciler misafir oyuncunun şaşkın ve ıslanmış haline bakarak gülüp eğlenirler. Pınarcık'ta bu oyun Tosya'dakinden farklı olarak, ceket yerine bacadan yıldız saydırma şeklindedir. Köy evlerinde odaların içinde yer alan ocakların bacasından yukarı bakarak oyuncunun yıldız sayması istenir. Bir kişi çatıya çıkar ve bacadan bakan oyuncunun kafasına bir kova dolusu küllü ya da isli su döker.

Pınarcık'ta oynanan oyunda bir kova isli su dökülmesi oldukça ağır bir şaka olarak dikkat çeker. Erkekler arasında oynanan oyunlarda şiddet içerikli ya da fiziki dayanıklılık ölçer nitelikte oyunlar dikkat çekmektedir. Kadınlar arasında oynanan oyunlara kıyasla şakalar

daha ağır seyrederek. Şükrü Elçin, "Körük Oyunu" nu aktarırken şu ifadeyi kullanır: "Körük, oyunu bilmeyen veya şakaya tahammülü olan kimsedir." (1991: 50). Elçin'in aktardığı erkekler arasında oynanan bu oyunda iki unsur dikkatimizi çeker. Bunlardan biri oyunu bilmeyen birine ihtiyaç duyulması diğeri ise şakaya tahammül edebilen hoşgörüsü yüksek kişilerin katılması. Çünkü oyundan bihaber kişinin verdiği tepkiler oyunu daha eğlenceli ve şenlikli bir hâle getirir ve ayrıca oyun şiddet içerdiği için alınganlık etmeyecek, tahammülü yüksek birinin oyuna katılması eğlenmek için bir araya gelen ahalinin tadının kaçmaması için önemlidir. "Yıldız Sayma" oyunu içinde bu çıkarımları yapmak mümkündür.

3. Oyun içine yerleştirilen şakalar:

3.1. Battaniye Oyunu:



Kavak Köyünde Oyunu İcra Eden Kadınlar 01.12.2016

Kastamonu, merkez ilçeye bağlı kavak köyünden derlenmiş bir oyundur. Oyun iki kişi ve seyircilerin katılımıyla gerçekleşir. Seyircilerden birkaç kişi ya da hepsi oyuna dahil olur. Seyircilerin elinde birer sopa veya oklava olur. İki kişi yere yatar ve üstlerine -yüzleri de kapanacak şekilde- battaniye örtülür. Battaniyenin üstünden kendilerine kimin vurduğunu bilirlerse yakalanan kişi yanar, battaniyenin altına geçer. Bu şekilde yer değişirler. Bilemezlerse bilene kadar sopa yerler. Hem kadın hem erkekler arasında oynanan bu oyunu köylüler kendi aralarında bu şekilde oynamaktadır.

Bu oyun köy dışından oyunu bilmeyen bir misafir geldiğinde oyunun içine bir şaka yerleştirilerek oynanır. Böyle zamanlarda battaniyenin altındaki iki kişiden biri, oyunu bilmeyen yabancı misafirdir. Oyun, kendisine anlatılır. Fakat battaniye örtüldükten sonra yanındaki diğer kişinin eline gizlice bir sopa verilir. Bu kişi battaniyenin altından kolunu çıkarıp sopayla misafire vurur. Misafir, ayaktaki seyircilerden hangisinin vurduğunu tahmin etmeye çalışırken yanındakinden şüphelenmediği için kimin vurduğunu bir türlü bilemez ve sopa yemeye devam eder.

3.2. Keloğlanın Evlenmesi: Kastamonu'da sık rastlanan oyunlardan biridir. Ancak bazı köylerde parça parça hatırlanırken Taşköprü'ye bağlı Ayvalı köyünde ve Merkez ilçeye bağlı Gülef ve Musalar köylerinde tamamı hatırlanan ve yakın zamana kadar oynanan bir oyun

olarak karşımıza çıkar. Bu oyun kışın oturmalarında kadınlar arasında oynanan seyirlik oyunlardandır. Keloğlan kılığında bir kadın, Keloğlan'ın annesi ve seyircilerin katılımıyla oynanır. Üç bölümden oluşan ve masal kaynaklı olan bu oyun; Keloğlan'ın kız beğenmesi, nişanlanması ve düğün şeklinde seyredir. Basat'ın aktarımı şu şekildedir:

İlk Bölümde, seyirciler arasından bir kadın da yayık rolünü üstlenir. Keloğlanın annesi, Holdur hoş/ Dibi boş/ Keloğlan gelmeden/ Yayığı öldürbilsem cümleleriyle yayık yaymaya başlar. O sırada Keloğlan dışarıdan türkü söyleyerek gelir ve koyunları güdüp geldiğini işinin bittiğini söyler. Annesiyle sohbet ederken “artık evlenmek istediğini” ifade eder. Annesi işi olduğunu söylese de Keloğlan ısrar eder ve seyirciler arasından eş adayı aramaya başlarlar. Oyunun bu kısmında seyirciler tek tek incelenir. Seyircilerin bedenleri üzerinden şakalar yapılır. Hepsine bir bahane bulur. Sonunda cami hocasının karısıyla evlenmeyi kabul eder. Diğer bölümde nişan takılır. Kıza hediye olarak yemeni, altın zincir diye kuru bamyaya dizini, bilezik diye buğday sapı gibi takılar takılarak kız komik duruma düşürülür. Tekrar kol kola girip odadan çıkarlar. Üçüncü ve son bölümde türküler söylenerek seyirciler de kaldırılarak düğün yapılır. Ve oyunlarla devam edilir (2020: 32-33).

Bu oyun Taşköprü'ye bağlı Ayvalı köyünde baştaki yayık çalkama bölümü olmadan oynanır. Kolye olarak bamyaya yerine dizilmiş fasulye ya da biber kuruları, küpe yerine mısır kozalakları kullanılır. Bunun dışında pek değişiklik göstermez.

Oyunu aktarırken Basat, oyunbaşı Fadime Ahmetbeşeoğlu'nun kendisine yaptığı bir şakadan ve bu şakayı oyunun bir parçası haline getirdiğinden bahseder. Oyunun ortalarına kadar kendisine yapılan şakayı fark etmediğini aktarır. Oyunbaşının yaptığı şaka şu şekildedir: Oyunbaşı ile ev sahibi anlaşır ve oyunbaşı eve girerken çantasını hırkasını bırakmadan odaya girer. Ev sahibi, asmak için oyunbaşının çantası ve hırkasını ister. O da daha önce altınlarının ve paralarının çalındığını o yüzden vermeyeceğini söyler. İçinde bileziklerinin altınlarının olduğunu söyleyerek ve dik dik misafire bakarak oyun başlayana kadar çantaya sarılır öyle oturur. Garip hareketlerle Basat'a bakarak ve çantasına sarılarak Basat'ı zan altında bırakır ve kendisini kötü hissetmesine neden olur. Oyun esnasında çantanın içinden takı olarak altın yerine ağaç kabuklarından bilezik, kuru bamyaya dizinleri ve yemeni çıkar. (2020: 31-33)

Misafir o ana kadar kendisine şaka yapıldığını anlamaz. Bu şakalar, köylü kendi arasında oynarken pek fazla icra edilmez, edilse bile beklenen coşkuyu yakalamak kolay değildir. Bu nedenle oyundan bihaber kişiler ortamda yer alırsa oyunlara eklenir ya da başlı başına bir oyun olarak çıkarılır. Elbette ki bu durum oyunu yöneten kişinin ve bağlamın duruma göre değişiklik göstermektedir.

Şaka, güldürmek, eğlendirmek amacıyla karşısındaki kırmadan yapılan hareket veya söylenen söz, latife anlamında kullanılmaktadır (TDK, 2011: 2198). Şakanın amacına ulaşabilmesi için muhatabın “safılık” göstermesi beklenir. Bu bakımdan şakalar çoğunlukla geçiş ritüellerinde kullanılır. Çünkü geçiş ritüelleri özel zamanlardır. Buralarda insanlar, sosyal bir durumdan diğer bir duruma geçiş yaparlar. Evlilik törenleri, öğrencilerin okuldaki ve yeni bir işe girmiş birisinin işteki ilk günü şakaların çokça yapıldığı ortamlar arasındadır (Smith 1990: 78; akt. Şahin, 2014: 239). Yeni bir döneme geçiş, insanlarda ister istemez geçici bir safılık doğurur. Yeni bir işe başlayan birisi, yaptığı işin ayrıntılarını öğrenene kadar saf bir dönem geçirir. Bu, yeni evlenen, yeni bir okula başlayan birisi için de geçerlidir. Şakacılar, genellikle bu safılık dönemlerinde kurbanlarını yakalarlar (Şahin, 2014: 239). Bu açıdan bakıldığında yukarıda verilen örneklerin tamamında seyircinin ortama yabancı olduğu, bulunduğu ortamdaki kişiler içinde saf kaldığı, her şeyden habersiz olmasının onu şakanın odağı haline getirdiği açıkça görülmektedir. Özellikle “Sallar Başını Toydur Toy” oyununda hem ismi hem içeriği yönünden bu konuya vurgu vardır. “Toy” ifadesi

kullanılarak yeni gelenlere yapılan bir şaka olduğuna işaret edilmektedir. Diğer üç oyun ve oyunlar içinde verilen iki şaka örneğinde de seyircilerden birinin/birkaçının ortamın ve oyunların acemisi olduğu aşikârdır.

Şakaların önemli bir kısmında seyirci vardır. Seyircinin olması, şakadaki gülmeyi güçlendirir. Daha fazla kişinin muhatap olduğu şakaların etkisi ve düzeyi seyircisiz şakalara göre daha fazladır. Şakacının başarısı seyirciyi güldürebilmesine bağlıdır (Şahin, 2014: 240). Yukarıda bahsi geçen oyunlarda ise zaten seyircilerden biri ya da bir kısmı şakanın muhatabıdır, geriye kalan ise biraz sonra olacakların farkında ve gülmeye hazırdır.

4. Oyunların Oynanma zamanı ve Performans Teori Açısından Değerlendirilmesi

4.1. Bilinmezlik unsurunun oyunların oynanma zamanına etkisi:

Köy seyirlik oyunlarının niteliğine göre oyunların oynanma zamanı değişebilmektedir. Ritüel kökenli oyunların bazıları belirli bir takvime göre oynanabilirken bir kısmı ritüel anlamından uzaklaştığı için profan oyunlar gibi genellikle kış aylarında vakit geçirmek için oynanmaktadır. Anadolu'da hâlâ az da olsa devam eden oyunların bazıları düğün, bayram, kına gecesi, Hıdırellez, ramazan ayı gibi muhtelif zamanlarda icra edilmektedir.

Erman Artun, oyunları iki ana grupta toplar: 1. Ritüel nitelikte, belirli bir takvimi olan işlevsel oyunlar, 2. Evlenme törenlerinde ve çeşitli toplantılarda eğlence amacıyla oynanan oyunlar (Artun 2008:17). Dilaver Düzgün, oynanma zamanına göre: 1. Belirli günlerde oynanan oyunlar: Kış yarısı törenleri ve yağmur törenleri. 2. Herhangi bir günle sınırlı olmayan oyunlar şeklinde bir gruplandırma yapmıştır (Düzgün, 2009: 41). Nurhan Karadağ, seyirlik oyunları tasnif ederken ritüel kökenli oyunları oynanma zamanına göre: Suya gezme, Doğanın canlanması için oynanan oyunlar, hasat sonu oynanan oyunlar ve yağmur duası olarak inceler (Karadağ, 1978: 7). Konuyla ilgili en detaylı incelemelerden biri Sinan Gönen'e aittir. Gönen, Oyunların oynanma zamanını şu başlıklar altında incelemiştir: 1. Düğünlerde 2. Kına gecelerinde 3. Nişan gecelerinde 4. Yılın belirli zamanlarında oynanan seyirlik oyunlar 5. Kış gecelerinde 6. Asker uğurlamalarında 7. Bayramlar, millî ve mahallî günlerde oynanan oyunlar 8. Köye yeni bir misafir geldiğinde oynanan oyunlar 9. Hıdırellez'de oynanan oyunlar 10. Kızların yetişkinliğe adım atma dönemlerinde oynanan oyunlar 11. Hayvan otlatılırken oynanan oyunlar 12. Kabak doğranan günlerde oynanan oyunlar 13. Belirli zamana dayanmayan seyirlik oyunlar (Gönen, 2011: 87-92). Gönen'in oynanma zamanı ile ilgili tasnifinde "Köye yeni misafir geldiğinde oynanan oyunlar" şeklinde bir başlık açması dikkat çekicidir. Bu başlık altında şu ifadeye yer verir: "Anadolu'nun bazı köylerinde köye yeni bir misafir geldiğinde ona şaka yapmak amacıyla oyunlar oynanır." (2011: 90). Gönen bu konuyla ilgili "Patates Bulma" oyununa yer verir. Bu oyunun varyantları olarak da Ereğli'den "Köpek Oyunu", İzmir'den "Yumurta Saklama", Osmaniye'den "Bacadan Çıkma", Hatay'dan "Misafir" ve Şanlıurfa'dan "Kirpi Avı" oyunlarına yer verir. Bu oyunların tamamı köye, ortama ve oyunlara hâkim olmayan yabancı bir misafir geldiğinde oynanan oyunlardır. Bu da Oynanma zamanını etkileyen unsurlardan birinin seyirci ya da oyuna dahil edilen seyirci-oyuncu profilidir. Oyunun veya şakanın icra edilmesi için misafirin oyunlara ve şakalara aşina olmaması, bunları bilmemesi gerekmektedir.

Oynanma zamanı olarak Gönen'in tasnifinde "köye yeni misafir gelmesi" olarak verilen tespit misafirin profilidir. Yani "yeni misafir" ile kastedilen oyun kültürüne ve oynanacak oyunlara hâkim olmayan yöreye yahut köye "yabancı misafir"dir. Misafirin profiline göre oyun ortamına yeni oyunlar ve şakalar eklenebilmektedir. Bu çalışmada asıl amaçlanan bu konuya dikkat çekmektir. Elbette ki oyun ortamının oluşması için köylülerin birbirlerine

misafir olması bir yerde toplanması gerekmektedir. Misafirin gelmesi oyun ortamının oluşması oyuncu ve seyirci çoğunluğunun oluşması demektir. Ancak bazı oyunların ve şakaların icrası için misafirin gelmesi yeterli değildir. Misafirin niteliği yani oyunlara ve kültüre hâkim olup olmaması bazı oyunların icrası için koşul oluşturmaktadır.

4.2. Bilinmezlik unsurunun performansa etkisi:

Oyunlar ve oyunlara eklenen şakalar, oyunbaşının veya oyuncuların yeteneğine ve ortamdaki performansı etkileyen faktörlere bağlı ilerler. İlhan Başgöz, *Sibirya'dan Bir Masal Anası* adlı çeviri esere yazdığı giriş kısmında performans teoriyle ilgili; her hikâye anlatımının tek olduğunu, birebir aynısının olamayacağından bahseder. Gösterimi canlı hâle sokan onu icra eden icracısıdır ve sürekli değişkenlik gösterir, der. (Azadovski, 2002: 31). Yazılı bir metne bağlı olmayan, sözlü kültür ürünü olan seyirlik oyunlar; oyun ortamı, zamanı, seyircinin tepkileri ve niteliği gibi pek çok faktöre göre her oynandığında bazı değişiklikler içerebilir. Sözlü kültür ürünlerinin söz konusu bu özelliği, onun canlı bir varlık olduğunu ve bu kültürle büyüyen insanların bu ürünleri canlandırdığı, bu ürünleri yaşanan güne taşıdığı ifade edilebilir. İcra ortamında icracının hareketi, dinleyicisi, dekoru ve doğal olarak sergilenen icra/gösterim ve icra yeri de değerlendirilmeye dâhil edilmelidir (Ersoy, 2002: 2). Bu nedenle bahsi geçen oyunlar dışında oyuna eklenen şakalar da oyunun bir parçası durumuna geldiği için değerlendirmeye alınmalıdır.

Başgöz, *Türkülü Aşk Hikâyeleri* adlı çalışmasında karşılaştırmalı incelemenin önemine değinmektedir. Hikâye gösterimi ile ilgili incelemesinde belli toplumlar/topluluklar içinde gösterimin ne kadar, nasıl ve hangi etkenlerle değiştiğini anlamak için bunun yapılması gerektiğini vurgular (Başgöz, 2012: 119). Aynı durum köy seyirlik oyunları için de geçerlidir. Derleme çalışmaları sırasında aynı oyun farklı köylerde derlendiğinde oyunbaşı olan kişilerin performansına göre oyuna başka şaka ve söz ve hareketlerin eklediğini gözlemek mümkündür. Bunların tespit edilip karşılaştırılması oyunların değişim ve dönüşümlerini ve buna etki eden unsurları anlamak adına önemlidir.

Gözlem ve mülakat yoluyla yapılan derlemelerde zaman kısıtlı olduğunda bütün kaynak kişilerle görüşmek mümkün olmadığı için araştırmacı yalnızca bir olayın gözlemini yapmakla yetinmemeli, aynı türden birkaç olay daha gözlemledikten sonra kanaat oluşturmalıdır. Kalıplaşmış davranışlar ve yeni eklenen unsurların tespiti ancak bu şekilde yapılabilir (Tan, 2008: 120). Oyunlardaki değişiklikler, eklemeler ve çıkarmalar oyuncunun/oyunbaşının performansı ile ilgilidir. Bu performansı oynanma zamanı, oyunların icra edildiği mekân, seyircilerin cinsiyeti ve yaş aralığı, kalabalığın çöşküsü veya hoşnutsuzluğu, eğitim durumu gibi pek çok unsur etkilemektedir. Başgöz, eğitimin insan ilişkilerini daha akla uygun hâle getirmesinden dolayı icracının performansını etkilediği ve kültürel malzemenin içinde daha önce yer alan olağanüstü unsurların gösterime dâhil edilmediğine dikkat çeker (Başgöz, 2012: 127). İcracının performansa etki eden bir diğer unsur: Seyircilerin içinde oyuna yabancı, yöreye yabancı misafir olup olmaması durumudur.

Köylüler birbirlerine misafirlğe gittiklerinde ya da civar köylerden misafir gelme vesilesiyle toplandıklarında kendi aralarında her zaman oynadıkları oyunları oynamaktadırlar. Ancak ortamda oyun bilmeyen yabancı misafir olduğu zamanlarda sıklıkla oynadıkları oyunlar üzerinde değişiklikler yapmakta veya yeni oyunlar icra etmektedirler. Bu elbette ki oyunbaşının mizahî kabiliyetine ve performansına bağlı bir şeydir. Fakat bu tarz oyunların sayısı azımsanamayacak kadar çoktur.

Oyunbaşının oyunların icra ortamına rutinin dışına çıkarak eklediği yeni oyunlar veya şakalar ancak oyunu bilmeyen birinin vereceği tepkilere göre bir anlam kazanacak ve komik unsurunu oluşturacaktır. Bu tarz oyunlar genellikle sürpriz sonlu oyunlar kategorisine girer.

Köy seyirlik oyunlarında beklenmeyen bir gelişme veya sonuç gülmeye neden olur (Düzgün 1999: 60). Oyunu bilen kişiler; amaçlanan şaşırma, korkma, panik olma gibi tepkileri istenilen düzeyde veremeyecekleri için köylüler kendi aralarında oynadıklarında bu oyunları icra etmezler. Türk halk tiyatrosunda harekete bağlı mizah, temel olarak seyircide üstünlük duygusu yaratarak veya hareketlerin olması gerekenden veya seyircinin alıştığı olağan hareketlerden farklı veya abartılı bir şekilde gerçekleşmesiyle gülmeyi oluşturmaktadır (Türkmen 2009: 108). Morreall, üstünlük teorisini açıklarken seyirci yahut dinleyicide bir üstünlük durumu oluşursa gülmeye neden olduğunu belirtir (Merreall, 1997: 8). Bu tür oyunlarda da yabancı misafirin başına neler geleceğini önceden bilen seyirci, hem biliyor olmanın avantajıyla üstünlüğü ele geçirir hem de birazdan olacaklara istinaden kendini gülmeye hazırlar. Öte yandan oyuna hâkim seyirciyle her şeyden habersiz misafirin oluşturduğu zıtlık durumu yani uyumsuzluk da bir başka gülme sebebidir. Morreall: "Uyumsuzluk kuramına; umulmadık, mantıksız ya da bir şekilde uygunsuz olan bir şeye karşı gösterilen zihinsel tepkidir." der. Her iki kuramda da gülmeyi başlatan bir tezatlık söz konusudur (Morreall, 1997: 24). Bahsedilen oyunlarda da yabancı misafir beklenmedik bir şaka ile komik duruma düşer. İç içe geçmiş bir komik unsuru oyunu eğlenceli hâle getirir.

Sonuç

Köy seyirlik oyunları, sosyal hayatın ve halkın sosyal tarihinin önemli bir parçasıdır. Konuyla ilgili bugüne kadar birçok çalışma yapılmıştır. Bu çalışmalarda oyunların oynanma zamanına dair tasnif ve görüşler ortaya konulmuştur. Genellikle zamana göre yapılan tasnifler belirli bir takvime bağlı olup olmamasına göre şekillenmiştir. Seyircinin durumu ile ilgili tasnifler ise daha çok cinsiyet üzerinden yapılmıştır.

Kastamonu'da köy seyirlik oyunları ile ilgili yapılan derlemelerde oyunların oynanma zamanının oturmalar, düğünler ve misafir gelince olduğu görülmüştür. Derlemeler esnasında aynı oyunlar üzerinde yapılan mukayeseli incelemelerde misafirin oyunu bilip bilmemesinin icracının performansına etki eden önemli bir unsur olduğu tespit edilmiştir. Bu "bilinmezlik" unsuru yeni oyunlar oluşmasını veya var olan oyunlara şakalar eklenerek oyunlar üzerinde değişikliğe gidilmesini sağlayan bir dinamik olarak karşımıza çıkmaktadır.

Sıklıkla misafir geldiğinde oynanan bu oyunlara misafirin niteliğine göre; yani oyunları bilip bilmemesine, yörenin kültürüne hâkim olup olmamasına göre yeni oyunlar ve şakalar eklenmesi oyunlarda performansı etkilediği gibi oyunların icra zamanında da etki eden önemli bir unsurdur. Ancak bu durum oyunu yöneten kişinin kabiliyetine ve mizah anlayışına göre değişiklik göstermektedir. "Bilinmezlik" unsurunun devreye girmesi, yani yabancı misafirin ortama dâhil oluşu performansı etkileyerek yeni oyun ve şakaların oluşumuna zemin hazırlasa da oyunbaşı bazen bunu hesaba katmadan, rutinini bozmadan oyunları icra edebilir. Ancak yine de yapılan incelemeler doğrultusunda bilinmezlik unsurunun oyunların oluşumu ve değişimi üzerindeki etkisi açıktır. Bu durumun tespiti bize seyirlik oyunlarla ilgili araştırma yaparken oynanma zamanı, misafirin niteliği ve oyunbaşının performansı ile ilgili pek çok şeyi hesaba katmanın ne kadar önemli olduğunu göstermekle kalmaz, bağlamı ve seyirci-oyuncu niteliklerini bütüncül olarak ele almanın derinlemesine tahliller yapabilmek için ne kadar mühim olduğunu da gösterir.

Kaynakça

- AND, M. (1970). 100 Soruda Türk Tiyatrosu. *İstanbul: Gerçek Yayınevi.*
- ARTUN, E. (2008). Köy Seyirlik Oyunları ve Anonim Halk Edebiyatı üzerine Araştırmalar. *İstanbul: Kitabevi Yayınları.*
- ASSMANN, J. (2018). Kültürel Bellek/ Eski Yüksek Kültürlerde Yazı, Hatırlama ve Politik Kimlik. *İstanbul: Ayrıntı Yayınları.*
- AZADOVSKİ, M. (2002). Sibirya'dan Bir Masal Anası. Çev: İlhan Başgöz, *Ankara: Kültür Bakanlığı Yayınları.*
- BAŞGÖZ, İ. (2012). Türkü Aşk Hikâyeleri. *İstanbul: Pan Yayınları.*
- BASAT METİN, E. (2020). *Köy Oda Oyunlarında Tiyatral Öğeler: Kastamonu Gülef ve Musallar Köyleri Örneğinde.* (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- DÜZGÜN D. (1999). Erzurum Köy Seyirlik Oyunları. *Ankara: Kültür Bakanlığı Yayınları.*
- ELÇİN, Ş. (1977). Anadolu Köy Orta Oyunları (Köylü Tiyatrosu). *Ankara: Türk Kültürü Araştırma Enstitüsü*
- İLHAN, E. (2018), Kültürel Bellek/ Sözlü Kültürden Yazılı Kültüre Bir Hatırlama. *Ankara: Doğu Batı Yayınları.*
- ERSOY, R. (2002) "Sözlü Kültür Ortamı Kaynaklarının Medyada Kullanılması Bağlamında Gaziantep'te Nevruzla İlgili Bir İnancın TRT Arşivine Kazandırılması Serüveni", Halk Kültürlerinin Medya Açısından Değerlendirilmesi Uluslararası Sempozyumu, Sakarya. 12-13-14- Aralık 2002, (Basılmamış Sempozyum Bildirisi).
- GÖNEN, S. (2011). Konya Köy Seyirlik Oyunları. *Konya: Kömen Yayınları.*
- HUIZİNGA, John (2006). Homo Ludens/Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme. (Çev: Mehmet Ali Kılıçbay), *İstanbul: Ayrıntı Yayınları.*
- KARADAĞ, N. (1978). Köy Seyirlik Oyunları. *İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.*
- MORREAL, J. (1997). Gülmeyi Ciddiye Almak. Çev.: Kubilay Aysevener, Şenay Soyer. *İstanbul: İris Yayınları.*
- ŞAHİN, H. İ. (2014). "Gelenek, Gülme, Şaka". Milli Folklor, S. 101, s. 237-251.
- ÖZASLAN, M. ve VEREN, E. (2021). "Halkbilimi Derleme Yöntemlerinde Adı Anılmayan Bir Derleme Biçimi İçin Teklifler", *TÜRÜK Uluslararası Dil, Edebiyat ve Halkbilimi Araştırmaları Dergisi*, S. 25, s. 2-10.
- TAN, N. (2008). Folklor/ Genel Bilgiler. *İstanbul: Özal Matbaası.*
- TECER, A. K. (1940). Köylü Temsilleri. *Ankara: Çığır Mecmuası Yayınları.*
- Türkçe Sözlük (2011). (haz.) Haluk Şükrü Akalın vd., *Ankara: Türk Dil Kurumu Yayınları.*
- TÜRKMEN, F. ve FEDAKAR, P. (2009). "Türk Halk Tiyatrosunda Hareket Komisine Bağlı Mizahî Unsurlar". *Milli Folklor*, S.82, s. 98-109.
- UYGUR, H. K. (2019). "Hayvan Benzetmecelerine Dayalı Deve Oyunlarına Dair Bir Değerlendirme". *SUTAD*, S. 47, s. 145-161.

Ek:

Kaynak Kişiler

KK1: Ziynet Yılmaz, Seydiler/ Merkez (İnebolu'dan gelmiş), 1967, Lise Mezunu.

KK2: Lütfiye Kanat, Seydiler/ İncesu Köyü, 1943, İlkokul mezunu.

KK3: Nazife Sarı, Azdavay/ Başören Köyü, 1957, Okur-yazar değil.

KK4: Hüseyin Kahveci, Tosya/ Büyük Sekiler Köyü, 1960, Lise Mezunu.

KK5: İbrahim Karakaya, Merkez/ Pınarcık (Alçıcılar Köyü), 1974, İlkokul Mezunu.

KK6: Nuran Hindi, Taşköprü/ Ayvalı, 1948, İlkokul Mezunu.

KK7: Hamide Gulamoğlu, Merkez/ Kavak Köyü, 1958, İlkokul Mezunu.