



KORKUT ATA TÜRKİYAT ARAŞTIRMALARI DERGİSİ
Uluslararası Türk Dili ve Edebiyatı Araştırmaları Dergisi
The Journal of International Turkish Language & Literature Research

Sayı/Issue 9 (Aralık/December 2022), s. 654-670.
Geliş Tarihi-Received: 24.11.2022
Kabul Tarihi-Accepted: 22.12.2022
Araştırma Makalesi-Research Article
ISSN: 2687-5675
DOI: 10.51531/korkutataturkiyat.1209618

Kırgız Destanlarındaki “Kökbörü” Oyununun Halkbilimsel Açıdan İncelenmesi*

Folklore Analysis of the Game of “Kökbörü” in Kyrgyz Epics

Zehra BAYIR**
Gülten KÜÇÜKBASMACI***

Öz

Sözlü edebiyat geleneği içinde önemli bir yer tutan destanlar aynı zamanda bir milletin millet olduğunun, geçmişteki köklerinin göstergesidir. Destanlardan milletlerin tarihteki macerasına, yaşayışına, dünyaya bakışına, gelenek ve inanışlarına dair veriler tespit etmek mümkündür. Bu sebeple destanlardaki her bir unsur ayrı bir inceleme konusudur. Bu unsurlardan biri de oyunlardır. Oyun, insanoglunun kendisine ve doğaya karşı verdiği ilk mücadeledir. İnsanlık tarihi kadar eski olan oyunlarda, farklı dönem özelliklerini, kültürün unutulmuş şekillerini bulmak mümkündür. İsminde ritüel özellikler barındıran ve sosyal normlar taşıyan kökbörü oyunu, günümüzde de oynanan atlı bir oyundur. Bu çalışmanın konusu, Türk dünyasında sevilen ve yüzyıllardır oynanarak varyantlaşan kökbörü oyununun Kırgız epik destan geleneğinde nasıl yer aldığı, bu oyunun anlatıdaki bağlamı, yapısı ve işlevinin tespitidir. Bu tespit için işlevsel ve bağlamsal kuramın yaklaşımlarından faydalanılmıştır. Oyunun zamanı, mekânı ve ortamı, kökbörü oyununun bağlamını oluşturmaktadır. Kırgız epik destanlarına göre kökbörü oyununun toylarda, kağan tayininden sonra ve savaş sonrasında eğlence, sınama ve yarış amaçlı oynandığı tespit edilmiştir. Kökbörü oyununun adının ve oyundaki unsurların bir benzetme aracı olarak da kullanıldığı görülmüştür. Kökbörü oyunu; Türklerin eğlence, tören ve günlük yaşamlarının bir parçası olarak çeşitli kurallar etrafında şekillenip bugünkü hâlini almış, günümüzde de oynanmaya devam eden bir oyundur.

Anahtar Kelimeler: Kırgız destanları, oyun, bağlam, yapı, işlev.

Abstract

Epics, which have a important oral literature tradition are the indicators of the past roots of a nation. From epics, it is possible to find out nations' adventure in history, lifestyle, perspective on world, tradition and faith. Game is the first struggling of humanity against itself and nature. It is possible to find different period characteristics, forgotten types tradition in games, which are has old as human history. The game of kökbörü, which contains ritual features and carries social norms in its name, is a horse game also being played today. The subject of this study is the determination of how kökbörü took place in Kyrgyz epics and

* Bu çalışma birinci yazarın, ikinci yazar danışmanlığında hazırlamakta olduğu doktora tezinden üretilmiştir.

** Öğr. Gör., Aksaray Üniversitesi, Aksaray/Türkiye, e-posta: zehrabayir@aksaray.edu.tr, ORCID: 0000-0002-6350-3575.

***Doç. Dr., Kastamonu Üniversitesi, Kastamonu/Türkiye, e-posta: gkucukbasmaci@kastamonu.edu.tr, ORCID: 0000-0002-1715-7843.

context, structure and function of the game of kökbörü's narrative, which is beloved in Turkic world and has been varied while being played for centuries. In this determination, functional and contextual hypothesis' approach is utilized. The game's time, place and environment constitute kökbörü's context. According to Kyrgyz epics, kökbörü was played at "toy"s, after the appointment of khagan, and post-war, for entertainment, trial and competition. It was seen that kökbörü's name and its elements are used to draw an analogy. The game of kökbörü has been shaped within bonds of specific rules and has become its present form as a part of Turks' entertainment, ceremony and daily life, and still being played today.

Keywords: Kyrgyz epics, game, context, structure, function.

Giriş

Oyun, tarihin eski dönemlerinden beri insan hayatında yer edinmiştir. Bir milletin kültür çeşitliliğinin bir yansıması olan oyunlar, milletlerin yaşamlarının özgür ve doğal bir biçimde dışavurumudur. Türkçenin diğer lehçelerinde de hemen hemen aynı olan "oyun" kelimesi Tükmençe, Kırgızca, Nogayca, Karakalpakçada oyun; Kazakçada oym, Altayca, Teleütçe, Şorca ve Sagaycada oin; Kazan Tatarcasında uym, Tatarcada uin şeklinde geçmektedir (Gözaydın, 2002, s. 39). Oyun kelimesinin TDK'nin *Güncel Sözlük*'ünde [URL 1] on farklı anlamı bulunmaktadır. Bu tanımlardan ilki; "Oyun, yetenek ve zekâ geliştirici, belli kuralları olan, iyi vakit geçirmeye yarayan eğlence" şeklinde ifade edilmiştir. Söz konusu tanımda, eğlence olarak kabul edilen çocuk, genç ya da yetişkin oyunları kastedilmektedir. Diğer tanımlardan beşincisi; "Bedence ve kafaca yetenekleri geliştirmek amacıyla yapılan, çevikliğe dayanan her türlü yarışma"dır. Burada oyunun, spor ve müsabaka anlamı öne çıkmaktadır. İncelenen Kırgız destanlarında kökbörü oyununun bu iki anlamı; "eğlence" ve "yarış" anlamları bulunmaktadır.

Oyun, her halkın ve milletin kültürünün bir ifadesi, gelecek nesillere kültürü taşıyan bir faaliyettir. Oyunun kültürden de önce olduğunu ifade eden Johan Huizinga (2013, s. 13), hayvanların, insanoğlunun doğuştan itibaren oynadığını vurgulamaktadır. Huizinga'ya göre oyun; "Özgürce razı olunan, kurallara uygun olarak belirli zaman ve mekân sınırları içinde gerçekleştirilen, bizatihi bir amaca sahip olan, bir gerilim ve/veya sevinç duygusu ile alışılmış hayattan başka türlü olmak bilincinin eşlik ettiği, iradi bir eylem veya faaliyettir" (2013, s. 50). Huizinga, oyunu biçim açısından da tanımlamıştır:

Olağan hayatın dışında yer aldığı hissedilen, özgür ve 'kurmaca' ama yine de oyuncuyu tamamen içine çekme yeteneğine sahip bir eylem. Oyun her tür maddi çıkar ve yarardan arınmış bir eylemdir. Bu eylem bilhassa sınırlandırılmış bir zaman ve mekânda gerçekleşmekte, belirli kurallara uygun olarak, düzen içinde cereyan etmekte ve kendilerini gönüllü olarak bir esrar havasıyla çevreleyen veya alışılmış dünyaya yabancı olduklarını kılık değiştirerek vurgulayan grup ilişkileri doğurmaktadır (2013, s. 31).

Huizinga, oyun için gerçeğin belli bir temsili olduğundan bahseder ve "oyunu kültürün içinde, bizzat kültürden önce var olan, kültüre eşlik eden ve bu kültüre başlangıcından içinde yaşadığımız döneme kadar damgasını vuran, verili bir bizatihilik olarak" (2013, s. 20) değerlendirir. Dolayısıyla kültür, oyun ortamında doğmuştur. Huizinga, kültürün oyunla ilişkisini şöyle açıklamaktadır: "Kültür oyun biçiminde doğar, kültür başlangıçtan itibaren oynanan bir şeydir. Oyunun kültüre dönüştüğünü değil de tamamen tersine, kültürün ilk aşamalarından itibaren bir oyunun çizgilerini taşıdığını ve oyun biçimleri altında ve oyun ortamında geliştiğini anlamak gerekir." (2013, s. 70). Roger Caillois'e (2001, s. 6) göre de oyun kültürden bağımsız değildir. Hatice Kübra Uygur (2019, s. 147) "oyunu, gönüllü bir aktivite, eğlence ve neşe kaynağı olarak ele alan farklı tanımlamalarda oyun ve kültür arasında kurulan ilişki"yi dikkat çekici bulmaktadır.

Oyunla kültür arasında kurulan ilişkilere göre oyun, kültürden de eski bir kavram olarak karşımıza çıkmaktadır. Bir başka deyişle oyun, kültürü ortaya çıkaran bir faaliyettir. Kültür, oyun ortamında gelişmiştir. Oyun, nesnel olarak gözlenebilir ve somut biçimde belirlenebilir. Kültür ise bir nitelemedir. Kültür, oyuna ait unsurları yavaş yavaş arka plana itmiştir ya da oyuna ait unsurlar kültürel olgular tarafından gizlenmiştir. Bundan dolayı oyun bir kültür oluşturunucudur.

Kökbörü oyunu, cirite benzeyen atlı bir oyundur. Oyunda kullanılacak oğlağın başı kesilerek içine saman doldurulduktan sonra karnı dikilir ve o gece su içinde bırakılarak daha da ağırlaşması sağlanır. Böylece oğlak, kırk kiloyu aşan bir ağırlığa gelir. Oyuna başlamadan önce ön hazırlık olarak oyun alanının tam ortasına kireçle geniş ve büyük bir daire çizilmektedir. Bu daire “halhal ya da adalet çemberi” adını taşır. Oyuncular bu dairenin etrafına dizilir. Hakemler oğlağı meydanın yüksekçe bir noktasına götürür. İşaret verilince atlı oyuncular hızla hakemlerin bulunduğu yere doğru atlarını koşturur. Hakemler oğlağı oyuncuların üzerine fırlatır ve oyuncular oğlağın atıldığı yerden oğlağı kapmaya çalışır. Oğlağı ilk anda ele geçirmek, atın gücüne bağlıdır. Oğlak, ilk on metreye ulaşan atlılar tarafından kapıldığı için geniş göğüslü atlar seçilmektedir. Oğlak bir süre çekiştirildikten sonra en kuvvetli oyuncu kimse o oyuncunun elinde kalır. Oğlağı kapan oyuncu ya da binici, oğlağı eğerin üstüne yerleştirir ve sıkıca tutarak sol elinde dizgin, sağ elinde kamçı ile beraber dörtnala işaret direğinin olduğu yere doğru atını koşturur. Atlının bu şekilde eğer üzerinde durması çok zor olup maharet istemektedir. Diğer biniciler oğlağı bu atlının elinden almaya çalışır. Oğlağı ele geçirmek için herkes oğlağı sıkır, iter ve çeker. Binicilerin arasında çok zor bir boğuşma yaşanır. Nihayet oğlağı birisi ele geçirir ve mücadele tekrar başlar. Binici, adalet çemberini oğlağıyla bir defa dönebilirse bir puan kazanır. Daha sonra oğlağı yere atar. Yere attıktan sonra başkası alır. Kim bu şekilde en fazla puanı toplarsa oyunu o kazanmaktadır (Güven, 1992, s. 36-37).

Kökbörü oyunu bugün Kırgızistan’da “Kok Bore, Kop Kare ya da Olak Tartış” adıyla oynanan bir çocuk oyunudur. 10-15 yaşlarında olan çocuklar tarafından atlarla oynanmaktadır. Oyunda oyuncu sayısının çok olması önemlidir. Oyuncu sayısı ne kadar fazla olursa oyun o kadar güzel geçmektedir. Oyunculardan biri “kalış” yani ebe olur. Oynanacak bir nokta belirlenerek kalış, keçinin derisini pamuk, yün ve saman ile doldurur. Buna “kok bore” adı verilir. Kalış, kok boreyi yere koyar ve oyuncular atlarına binip yerdeki kok boreyi eğilerek almaya çalışırlar. Kok boreyi alan oyuncu daha önceden belirlenen noktaya kok boreyi götürürken diğer oyuncular da onun elinden almaya uğraşır. Kok boreyi belirlenen noktaya kim getirirse o oyuncuya bir hediye verilir (Özhan ve Muradoğlu, 1997, s. 65). Günümüzde Kırgızistan’da hem çocuklar hem de büyükler tarafından oynanan kökbörü oyunu; şekil, biçim, gerekli araç ve gereçler değişmeden nesilden nesile aktarılarak korunmuştur. Kırgızların millî oyunu olarak oynanan bu oyun, eski savaş oyunu olarak tanımlanmaktadır [URL 2].

Kökbörü oyunu, adında mitolojik ve ritüelistik kökeni çağrıştıran bir oyundur. Kök (Gök) kelimesi Eski Türkçede gök, gök rengi, mavi anlamındadır. ve “kö-“ kelimesinin “yukarıda olmak” anlamı da mevcuttur (Gülensoy, 2007, s. 377). Fuzuli Bayat’a göre “kök börü (bozkurt)”, “Tanrı’nın Oğlu” anlamına gelir (2013, s. 68). Dolayısıyla burada “gök” kelimesi Tanrıyla ilişkili kullanılan bir kelimedir. İslamiyet’ten önceki Türlerin inanç sisteminde hakanlar yeryüzünde Kök Tanrı’nın temsilcisi konumunda olduklarından hakanları sembolize eden renk “mavi” olmuştur (Gumilov’dan akt. Türkmen, 2020, s. 32). Göktürkler, hakanlarını “Tengride bolmuş” yani “Gökte doğmuş” olarak ifade etmişlerdir (Beydili, 2004, s. 220). “Gök” renk; göğü temsil eder, Tanrı mekânıdır. Gök renge sahip olan gök, gökte bulunan Tanrı ile ilgilidir. “Gök”

renğinin mitolojik bir bağlantısı bulunmaktadır. *Oğuz Kağan Destanı*'nda kahramanın yüzü, kurdun tüyleri ve yelesi bu renktedir (Bang ve Arat, 1936, s. 11-19). Bu da yüzün, kurdun ve yelenin tanrısallıkla başka bir deyişle göksellik ile ilişkili olduğunu göstermektedir. Bahaddin Ögel'in (1993, s. 42), "Bir şeyi gök rengine büründürmek veya gök sözü ile beraber söylemek, o şeyi kutsal saymak veya aralarında Tanrı ile ilgili bir bağ kurmak, isteğinden ileri gelmeli idi." görüşü, "kökbörü" kelimesindeki "kök (gök)" kelimesinin de vurgulanmak istenen anlamıdır. Türklerin gök-böri, gök-kurt, Tanrı-kurt demelerinin sebebi de budur. Türkler yırtıcı hayvana "böri, böri" demektir. Oğuzların "böri" yerine "kurt" kelimesini kullanmaları "böri" adının tabu oluşuyla ilgili görülmektedir (Eren, 1999, s. 269). "Kök-Börü" başka bir deyişle "Gök-Kurt" hükümdarların kudretini göstermek amacıyla da kullanılan bir sıfattır. Kırgızlarda cins, cesur ve güzel atlara da "Kök-Börü (Gök Kurt)" adı verilmektedir (Güven, 1992, s. 36). "Börü" ya da "kurt" kelimesi üstünlük, büyüklük yiğitlik anlamında olup Kırgız Türkleri yiğit ve seçkin olan kişilere "Kök böri" demektir. Dolayısıyla Kırgız edebiyatında yiğitlik ve bahadırılık sembolü olarak böri kelimesi kullanılmaktadır. Aynı zamanda kurdun kötü yanlarını gösteren "karışkır ve kaskır" kelimeleri vardır ki bu kelimelerle destanlarda karşılaşılmaştır. *Kutadgu Bilig*'te hakan anlamına gelen "Gök böri" kelimesi "Gök-kurt" anlamında yiğitlik, alplik ve hakanlığın sembolü olarak kullanılmıştır (Ögel, 1995, s. 118-119). Türklerin ilk atası kabul ettiği kültürel kahraman da "Bozkurt" ya da "Gök Böri" ismiyle adlandırılmıştır (Beydili, 2004, s. 219). Aynı zamanda kurt, Türk mitolojisinin en önemli sembolüdür. *Ergenekon Destanı*, kurt ve demir motiflerinin olduğu, kurttan türeyiş efsaneleriyle alakalı bir destandır (Çoruhlu, 2002, s. 35). Demir bir dağın içinden halkı kurtaran kurt, türeyişin sembolü olmuştur. Kurt, harplerde, sefer kararlaştırıldıktan sonra yol gösteren bir kılavuzdur (Togan, 2002, s. 981). Kurt; zor zamanlarda manevi bir alandan gönderilerek her zaman Türklere yol göstermekte, rehberlik etmektedir. "Gök-kurt", "Gök-Börü" insanlara zarar geleceği zaman onları koruyan, onlara yol gösteren bir habercidir (Sarı, 2017, s. 11). Fuat Köprülü'ye göre, ritüellerin temelinde dinî ve kutsal bir boyut bulunmaktadır. Bu ritüeller şölen, sagu, yug, sığır gibi törenlerde farklı bir biçimde, hareketlerle gösterilerek "oyun" kavramını ve eylemini ortaya çıkarmıştır. Kökbörü oyunu da eski bir ayin kalıntısından başka bir şey değildir (1999, s. 101).

Doğan Kaya (2005, s. 303-304), Türkiye'de bu oyundan ilk söz eden kişinin Ziya Gökalp olduğunu ve ayrıca Dr. Rıza Nur'un da *Türk Tarihi* adlı eserinde bahsettiğini ifade ederek şunları aktarmıştır: "... eski Türklerde totem sayılan bozkurt (gökbörü) ile bağlı bir anane mahsulüdür. Kurt menkıbesi, Kırgızların gökbörü tesmiye ettikleri oyunda tecelli eder". Ayrıca kökbörünün çıkışına dair bir efsanenin olduğunu ifade etmektedir. Efsaneye göre; çok eskiden bir köyün bütün erkekleri savaşa gider. Erkeksiz kalan köye gelen kurtlar hayvanlara zarar vermeye başlar. Bunun üzerine köylüler kurtların bazılarını bıçakla, okla ya da ezerek öldürürler. Canlı kalan kurtları da at üzerinde birbirlerine atarak eğlenirler. Zamanla bu oyun bir gelenek haline gelir. Oynadıkları oyunun adına da kökbörü "bozkurt" derler. Kurtların azalmaya başlamasıyla da oyun aracı olarak kurt yerine tekeyi kullanırlar. Daha olgunlaşmamış erkekler de teke yerine "ulak (oğlak)" ile oynarlar. Kökbörü oynayan kişilere de kahramanlıkları ve süratleri dolayısıyla "kökbörü" demişlerdir. Kırgız destanlarında da yer alması kökbörü oyununun kaynağının eskilere dayandığının bir göstergesi olarak kabul edilebilir.

Kökbörü oyununun nasıl ortaya çıktığı ile ilgili ikinci görüş ise Köktürk ve Göktürk kelimelerine dikkat çekmektedir. "Kökbörü", "kökkurt" anlamı taşımaktadır. Türklerin tarihte kökbörüler olarak anılmasıyla, Köktürklerde bu oyunu oynayanların cesaretinden dolayı Kökbörüler denmesi arasında bir bağlantı kurulmaktadır (URL 2).

Günümüzde kökbörü oyunu için gerekli olan hayvanlar at ve keçidir. Dünyanın meydana getirilişi ile ilgili Altaylarda bulunan mitolojik efsaneye göre, dünya tanrı “Kuday” ile yeraltı tanrısı “Erlik” tarafından meydana getirilmiştir. Her canlı bu iki tanrı arasındaki mücadele sonucunda ortaya çıkmıştır. At; gökyüzü tanrısı Kuday tarafından, inek; yeraltı tanrısı Erlik tarafından meydana getirilmiştir. Mitolojiye göre at ve koyun sıcak nefesli hayvanlardan, keçi, inek, boğa ise soğuk nefesli hayvanlardır. Bir başka deyişle kökbörü oyunu, sıcak ve soğğun mücadelesidir (Türkmen, 2020, s. 42). Bu bakımdan kökbörü oyunu arketip kodlarını koruyarak günümüze kadar gelmiştir. Bugün Türklüğün kültürel bir mirası olarak Kırgızistan, Kazakistan, Özbekistan, Türkmenistan, Moğolistan, Tacikistan, Afganistan’da en doğal haliyle oynanmaktadır. Altay’a resmi olarak 2003’te getirilen bu oyun sayesinde Onguday ve Ulagan bölgelerinde 10’ar atlının bulunduğu iki takım oluşturulmuş ve “Kökbörü Federasyonu” kurulmuştur (Tüzün, 2010, s. 34-38). 2022 yılında Bursa’da düzenlenen “4. Dünya Göçebe Oyunları”nda da kökbörü oyunu oynanmıştır. Bu tip girişimlerle kökbörü oyunu günümüzde de yaşatılmaktadır. Kökbörü, Türk dünyasının millî oyunudur ve nesilden nesile miras olarak aktarılmaktadır. Türk dünyasında en çok oynanan ve heyecan uyandıran oyunlarından biridir.

Bu çalışmada Türk dünyası destanlarından epik Kırgız destanlarındaki kökbörü oyunu incelenmiştir. Kökbörü oyununun Kırgız epik destanlarındaki bağlamı, yapısı, işlevleri tespit edilmiştir.

Kırgız Destanlarında “Kökbörü” Oyunları

İncelenen on yedi cilt hacmindeki Kırgız destanlarından varyantlaşan on üç destan içinde *Bagış*, *Canıl Mirza*, *Kız Darıyka*, *Kocacaş*, *Kurmanbek* ve *Kurmanbek Sarıkunan Varyantı*, *Manas Cusup Mamay Varyantı* destanlarında kökbörü oyunu geçmektedir. Adı geçen destanlardan *Canıl Mirza* ve *Kocacaş*’ta evlilik toyunda; *Bagış* ve *Kız Darıyka*’da doğum toyunda, *Kurmanbek*, *Kurmanbek Sarıkunan Varyantı* ve *Manas Cusup Mamay Varyantı*’nda savaş sonrası ve *Bagış*’ta ise kağan tayininden sonra düzenlenen eğlencede kökbörü oyunları yer almaktadır. Kökbörü oyununun oynandığı bu tören ve eğlenceler, aynı zamanda oyunun bağlamını oluşturmaktadır. Bahsi geçen icranın gerçekleştiği fizikî ve sosyal ortam, icranın gösterilişi yani performansın icrası, dinleyen ve izleyenlerin oluşturduğu çevresel bütün o icranın bağlamıdır. Kökbörü oyununun bağlamı; mekâna, zamana, izleyicisine, oyuncusuna, oyuncusunun yaşına, oyuncusunun cinsiyetine vb. göre çeşitlenebilir. Bir folklor ürününün bir grupla sunulması onun sosyal bağlamının önemli bir tarafını ortaya koymaktadır. Folklor ürününün sosyal bağlam açısından incelenmesi, bu unsurun hangi insan topluluğuna ait olduğunun belirlenmesidir (Çobanoğlu, 2008, s. 315). Aşağıda destanlardan yapılan alıntılarla kökbörü oyununun Kırgız epik destanlarındaki bağlamı belirlenmiştir.

Toylarda Oynanan Kökbörü

Türk kültür hayatında önemli bir yere sahip toylar; birlik ve beraberliği sağlayan yeme, içme, çalgı, oyun gibi eğlencelerin olduğu törenlerdir (Ziya Gökalp, 1976, s. 264). Toylar; insanları bir araya getirme, birlik ve beraberliği sağlama ve kültürün gelecek nesillere aktarımı gibi işlevlere sahiptir. Türkler çeşitli sebeplerle toy tertip etmiş olup bunlar; ilk av toyu, kutlama toyları, akın sonucu yapılan toylar, ölüm ve ölü aşı toyları, ad verme toyları, çocuk için dilek dileme toyları, uğurlama ve düğün toylarıdır (Ögel, 1971, s. 149). İncelenen destanlarda iki çeşit geçiş dönemi toyuyla karşılaşılmıştır.

Doğum toyları, Türk destanlarında çokça karşımıza çıkmaktadır. Doğum, hem ailenin hem de toplumun devamı için çok önemlidir. Dünyaya gelen çocuk için toy tertip edilir. *Kız Darıyka Destanı*’nda Darıyka’nın “Şaysında” adını verdikleri bir çocuğu olur.

Şaysında'nın doğumu için bir toy düzenlenir. Bu toyda Kırgız millî oyunlarından pek çok oyun oynanır. Bunların içinde kökbörü, cambı atma, tıyın enmey, mızrak müsabakası, güreş ve diğer oyunlar bulunmaktadır. Kökbörü oyunu bu destanda "ulak tartuu/oğlak çekişme" adıyla yer almaktadır:

Er sayış balban küröş başka dağı,

Oynoldu ulut oyunu tügöl barı.

Cambı atıp, tıyın enmey, ulak tartuu,

Oyundun bolo berdi başkaları (Orozova ve Akmataliyev, 2010, s. 93)¹

Mızrak müsabakası, güreş ve diğerleri,

Oynandı millî olan tüm oyunlar.

Cambıya atma, tıyın enmey, oğlak çekişme,

Oyunların her çeşidi oynanıyordu (Türker, 2010, s. 93).

Çocuğunun doğumunun kutlanması için düzenlenen toyda oyunların en önemli işlevi eğlenmedir. Kız *Darıyka Destanı*'nda oynanan "oğlak çekişme" eğlence amaçlı oynanmıştır.

Bagış Destanı'nda da Bagış'ın oğlu Toytoy'un beşik toyunda çeşitli oyunlar oynanır. Bu oyunlarda baş ödül olarak beş yüz elli beş at, bin yıllık, üç bin koyun, on gümüş para, yüz altın belirlenir. Bu toyda pehlivanlar güreşmekte, yayalar karşılaşır münakaşa etmekte, çakmak oyunu oynanmakta ve ödüller verilmektedir. Ayrıca "ulak tart (kökbörü)" oyununun da oynandığı "Ulak tartıp köpçülük/Ulak tartıp hepsi" dizeleriyle anlatılmıştır. Oyunun sonunda da oyuncuların "Baarısında bayge bar/Hepsinde ödül var" sözleriyle ödül kazandıkları ifade edilmiştir (Akyüz Öztokmak, 2019, s. 455). Bu destanda anlatılan "ulak tart" oyunu da eğlence amacıyla oynanmıştır. Ayrıca kökbörü oyununun açık bir alanda, "ortada" oynandığı görülmektedir.

Türklerde önemli toylardan bir diğeri evlenme toylarıdır. Düğün ile toy, eş anlamlı olup insanın eğlence ihtiyacının karşılınsında işlevseldir. Toy ailenin oluşumunu sağlayan çok yönlü bir şenliktir. Ali Şir Nevai'nin dediği gibi "kız göçürür toylar", Türk eğlencesinin başat unsurudur. Eğlenmek için bir olay, bir hareket ya da sevinçli bir sebep olmalıdır. Evlilik de eğlenmek için iyi bir vesiledir. Eğlence, toplum için anlamlı bir yaşantı hâline dönüşmüştür ve toplumsal hayatın anlatı ortamını oluşturmada, sosyal eğilimleri yansıtmaktadır (Özdemir, 1999, s. 31-32). Toplum her sevinci bir törenle kutlamış, kendini bu şekilde ifade etmiştir. Törenlerin içinde yer alan oyunlar aracılığıyla da eğlenmeyi bilmiştir. Böylelikle oyun, kültürel çeşitliliğin ortaya çıkmasında önemli bir rol oynamıştır. Yapılan yarışlar, güreşler ve at yarışları eğlence haline dönüşmüştür (Ögel, 2001, s. 269).

Canıl Mirza Destanı'nda Kalmuk beylerinden Erdene Bey ile Canıl için bir toy düzenlenir ve bu toyda otuz gün boyunca oyunlar oynanır. Kız oyunu, salıncak oyunu, at yarışı, er vuruşması (güreşi), kökbörü oyunu oynanan oyunlardandır. Kökbörü oyunu destanda, "Kuturganday kökbörü (Caynakova, 2004, s. 57)/Kudurmuş gibi kökbörü oyunu" (Aça, 2004, s. 57) dizeleriyle verilmiştir Kökbörü oyunu için kullanılan "kudurmuş gibi" ifadesi "taşkınlık göstermek, aşırı davranışlarda bulunmak" anlamındadır. Bu ifadeden anlaşılıyor ki oyun, çok hareketli ve çetin bir oyundur.

Kocacaş Destanı'nda bir gün Karakoca adlı bir bey mektup yazarak herkese ulaştırır. Bu mektupta, bir toy düzenleyeceğini ve kızı Zulayka'yı, Zulayka'nın istediği birisiyle başlık parası almadan evlendireceğinin haberini verir. Kızı için uygun olan damat adaylarını yarışa davet eder. Kızı Zulayka, gelen adayları görmek için minareye çıkar ancak pek çok aday içinden hiçbirini beğenmez. Gelenler, Zulayka'nın kibirli olduğunu söyleyip köylerine dönerler. Başka kimsenin olup olmadığını soran Zulayka

¹ Destan metinlerinden verilen alıntıların sol sütunu ilgili lehçeye, sağ sütunu Türkiye Türkçesine aittir.

Kocacaş'ın gelmediğini öğrenir. Kocacaş altı aydır köyde değildir, dağlarda avlanmaktadır. Zulayka, haber salıp Kocacaş'ın da gelmesini ister. Bu sırada köyüne gelen Kocacaş, halkının ısrarı üzerine kızı merak eder. Avcı Kocacaş, üstünü değiştirmeden avcı kıyafetiyle Zulayka'yı görmeye gider. Zulayka evlenmeyi kabul eder ve babası toy düzenler. Toya civardaki beylerin hepsi davet edilir. Toy bir hafta sürer. Toyda "ulak tarttırıp/oğlak kapma" oyunu oynatılır:

Tarkatpay toyun bir apta,

Tamaşasın arttırıp,

Kayrattuu balban, er cürök,

Kalaaga ulak tarttırıp (Akmataliyev ve Kırbashev 2007, s. 56).

Dağıtmadan toyu bir hafta

Eğlenceyi arttırıp,

Gayretli pehliovan, yürekli yiğit,

Şehre oğlak kapma oynatıp (Türkmen vd. 2007, s. 57).

Evlilik kültürel ve sosyal bir hadisedir. Sedat Veyis Örnek (2000, s. 185) bir geçiş töreni olan evlenmenin, "gerek kızın ve erkeğin sosyalleşme sürecinin önemli bir aşamasını oluşturması, gerekse aileler arasında kurulan dayanışmayı, toplumsal ve ekonomik ilişkiyi belirlemesi ve düzenlemesi bakımından her zaman ve her yerde önemli bir olay gözüyle" görüldüğünü belirtir. *Kocacaş Destanı*'nda düzenlenen evlenme toyunda eğlenceyi arttırmak için "oğlak kapma oyunu" oynanır.

Kağan Tayininden Sonra Oynanan Kökbörü

Tahta çıkma töreni, Türk devlet gelenek ve törenleri içerisinde önemli törenlerden biridir. Taht, egemenliğin sembolüdür. Kağanın tahta oturması için törenler düzenlenmektedir. Kırgız destanlarında kağan tayin edildikten sonra düzenlenen "kağan toyu" ile karşılaşmaktadır. Kağan, töreyi temsil ettiği için toylar aracılığıyla halkın desteğini alır, gelecekle ilgili planlarını aktarır, halka gücünü gösterme fırsatı bulur (Çelepi, 2017, s. 23).

Bagış Destanı'nda kağan tayininden sonra bir toy düzenlenmiş ve kökbörü oyunu oynanmıştır. Oynanan bu oyun eğlence amaçlı olup âdeta devletin gücünün simgesidir. Destanda Bagış, Cediger halkının başına yönetici olması sebebiyle toy tertip etmiştir. Bu toyda tay yarışı ve "Kökbörü-ulak tarttırıp/Kökbörü-ulak oynayıp" (Akyüz Öztokmak, 2019, s. 292) eğlenilir. Burada kökbörü oyununun eğlence amaçlı oynanan bir oyun olmakla birlikte bir güç gösterisi olarak kağanın gücünü temsil ettiği de söylenebilir.

Savaş Sonrası Oynanan Kökbörü

Kırgız destanlarında kazanılan bir savaşın ardından kökbörü oyununun oynandığı görülmektedir. *Manas Cusup Mamay Varyantı*'nda, Çon Cindi (Manas) kazandığı zaferlerden sonra Koşoy'a konuk olur. Koşoy da Çon Cindi gibi çok güçlüdür. Koşoy, Çon Cindi'yi ağırlamak için toy düzenler. Bu eğlencede oynanan pek çok oyun arasında kökbörü oyunu da vardır:

Toguz kün örüün alganı.

Urmatı üçün balanın

Oyundu baştap duuladı.

Tülöögö tokson mal soyup,

Kündö külük çapkanı.

Kürpüldögön ulandar,

Kök börü kündö tartkanı (İnayet, 2017, s. 141).

Dokuz gün dinlendi.

Çocuğun hürmeti için,

Eğlence düzenlendi.

Kurbana doksan mal kesip

Her gün at koşturdular.

Farfaralık eden delikanlılar,

Her gün kök börü oynadılar (İnayet, 2017, s. 141).

Yukarıdaki mısralardan eğlence düzenlemenin hürmet göstergesi olduğu da anlaşılmaktadır.

Bu destanda kökbörünün oynandığı bir başka savaş sonrası toyu daha vardır. Manas, Kalmuklardan Költöy'ü yenerek Kırgız topraklarını geri alır. Bu zaferi kutlamak için Manas'ın babası Cakıp Bay bir eğlence düzenler. Zafer sonrası yapılan bu eğlencede pek çok oyun oynanır, bunlar içinde at üzerinde teke kapma yarışması "kök börü" de vardır: "Kök börü tartıp, kunan çaa/Kök börü çekişip tay yarıştıp" (İnayet, 2017, s. 238) eğlenilir.

Adı geçen destanda Kırgız halkının bilgilerinden Bakay, Manas'ın kazandığı zafer için düzenlenen eğlenceden bahsederken "Ulak tartıp oynudun/Oğlak çekişip eğlendiniz" (İnayet, 2017, s. 240) diyerek bu oyunun oynandığına değinir. Kökbörü oyununun buradaki işlevi, eğlence ve zaferi kutlamaktır.

Kurmanbek Destanı'nda Kaşkar Hanı Akkan, çok güçlü bir handır ve Kurmanbek'in Kalmuklarla yaptığı savaşı duyar. Kurmanbek'in yolunu bekler. Akkan; Kurmanbek'i ve kırk yiğidini davullarla, zurnalarla ve "kökbörü tarttırıp/kökbörü oyunuyla" karşılar:

Kaşkardın hanı Akkan Kurmanbektin kalmaktı kamap, Ekezdi sayıp öltürüp, Dölöndü caraluu kılıp, alım alıp çıkanın ugup, kerney, surnay menen kökbörü tarttırıp, colunan tosüp çıkan eken (Mukasov, 2013, s. 52).

Kaşkar'ın hanı Akkan Kurmanbek'in Kalmuk'u bir köşeye kısırdığını, Ekezi öldürüp, Dölön Han'ı yaraladığını ve çeşitli zimmetler alıp yola çıktığını duyarak, davul zurna ve kökbörü oyunuyla onu karşıladı (Alimov, 2013, s. 52).

Burada toy, Kurmanbek'in savaşı kazandığını halka duyurmak amacıyla düzenlenmiştir. Kurmanbek'i kökbörü oyunu ile karşılamak gücün, kahramanlığın bir göstergesidir. Çünkü toyda oynanan kökbörü; meziyet, güç, kuvvet ve bahadırılık gerektirir. Bu meziyetlerin hepsi bu oyunu oynayan halkta vardır. Aynı zamanda zafer kazanıldığından eğlenmek için oynatılmıştır.

Kurmanbek Destanı Sarıkunan Varyantı'nda Kurmanbek ile Dölön Han arasında çetin bir savaş geçer. Savaşın ardından Dölön Han, sanki savaşı kazanmış gibi Kurmanbek'i tehdit eder. Kurmanbek'i öldüreceğini ve eğlence düzenleneceğini söyler. "Kökbörü tartıp köçöndön /Kökbörü oynayıp sokağından" (Arvas, 2019, s. 179) diyerek Kurmanbek'in topraklarından kökbörü oynayarak geçeceğini ifade eder. Çünkü bu savaşta Kurmanbek'in atı yoktur. Savaş öncesi Kurmanbek, babasından atı Teltoru istemiş ancak babası oğluna kızdığı için atını vermemiştir. Bir kahramanın atı yoksa düşman karşısında mağlup sayılır. Savaş sonunda topraklara sahip olan düşman da eğlence amaçlı kökbörüyü oynatır.

Aynı destanda Kalmuklarla yapılan savaşta Kurmanbek yaralanır. Kurmanbek'in dostu Kaşkar Hanı Akkan, tabipleri getirir ve Kurmanbek'i tedavi ettirir. Akkan, ölümden dönen Kurmanbek için bir toy düzenler. Oynanan pek çok oyun içinde kökbörü oyunu da vardır:

*At baygege çıgışıp,
El körüp turar tüskö aydap,
Enişke külük çaptırıp,
Eki kar baksan erkeçti
Ereğiş ulak tarttırıp (Arvas, 2019, s.228).*

*At baygeye çıkıp,
Halkın göreceği düzlüğe sürüp,
Enişe yürük koşturup,
İki yaşındaki keçiyi
Karşılıklı oğlak çektirtip (Arvas, 2019, s. 228).*

Burada kökbörü oyunu öncesinde toya gelen halkı sayarlar ve ikiye ayırırlar. Oyun öncesinde takımlar arasındaki anlaşmazlığı da ortadan kaldırırlar. Böylece oyundaki takımlar belirlenir. Savaş sonrası düzenlenen bu toylardaki oyunların amacı eğlenmek, savaş sonrası morallerin yerine gelmesini sağlamaktır. Aynı zamanda

oyuncular, mücadelenin sonunda takdir duygusunu tatmaktadır. Oyunu kazanan yiğitler, kökbörü oyunu sayesinde güçlü, hızlı, çevik ve iyi bir binici olduklarını da gösterme imkânı bulurlar.

Benzetme Unsuru Olarak Kökbörü

Dilde anlatımı daha güçlü kılmanın yollarından biri benzetmedir. Benzetme; bir nesnenin ya da eylemin özelliğini daha iyi anlatabilmek, canlandırabilmek için bir başka nesneden veya eylemden faydalanarak, onu çağrışım, anımsatma yoluyla gerçekleştirilebilmektir (Aksan, 2016, s. 77). İncelenen destanlarda kökbörü oyunundan benzetme unsuru olarak yararlanıldığı görülmüştür. Destan anlatıcıları olayları aktarıırken kahramanların hareketlerini dinleyiciye/okuyucuya daha iyi geçirebilmek için benzetmeler kullanır. Böylece kahramanın kabiliyetini dinleyicinin/okuyucunun gözü önünde canlanıyormuşçasına hissettirir.

*Manas'ın Cusup Mamay Varyantı'*nda Kırgız'ın istişare meclisi Manas'ın adını Çon Cindi koyar. Manas bir gün çocuklarla oyun oynar. Oyunun sonunda kazanan kırk kısrak ödül alacaktır ancak kavga çıkar. Bu oyunda "Oğlak kapışanlar gibi/ Daire şeklinde dizilip/Oo torpok oynuyor gibi/Çizgiye doğru eğildiler" ifadeleri Kırgız kültüründe bu oyunun varlığının olduğunu gösteren bir benzetme unsurudur:

*Kaırdı ugar kulak çok,
Muñduu güülör çertse da.
Sonundu karar közü çok,
Moynun tolgop tartsa da.
Artın baykoo cogolgon,
Açalbars menen çapsa da.
Ulam çuulap bakırıp,
Ulak tartkan nemedey.
Ay tögörök tizilip,
"Oo Torpok" oynop cürgöndöy.
Çiyimde taman eşişip,
Kadamak kaday berişip.
Olturup biröo tizelep,
Çükönü cüröt çertişip (İnayet, 2017, s. 129-131).*

*Dinleyecek kulak yok,
Hoş ezgiler çalınsa da.
Güzele bakacak gözü yok,
Boynunu çevirip çekse de.
Hiç umurunda değil,
Açalbarsla vursa da.
Çığlık atıp bağırıp
Oğlak kapışanlar gibi,
Daire şeklinde dizilip
"Oo torpok" oynuyor gibi,
Çizgiye doğru eğildiler,
Sürekli yan yana geldiler.
Biri diz üstü otururken
Aşık kemiğine fiskeyle vurdular (İnayet, 2017, s. 129-131).*

Bu oyun, *Manas Destanı'nın* bu kısmında çocukların tıpkı "oo torpok" oyunundaki gibi oğlak kapışanların aldığı durumu ifade etmek için bir mecaz unsuru olmuştur. Teke veya oğlak yerine buzağı çekişmek suretiyle oynanan "oo torpok (kökbörü)" oyunundaki daire şeklinde dizilmek, oğlak kapışmak, oo torpok benzetme aracı olarak kullanılmıştır.

Kökbörü, iki grup hâlinde at sırtında, oğlak derisini belli kurallara göre çekiştirmek suretiyle oynanan bir oyundur ve oyunda çekiştirilen oğlak derisine de "kökbörü" denilmektedir. *Kurmanbek Destanı'nda* Kurmanbek'in babası Teyitbek, oğlunun kendisine sormadan Kalmuklara saldırmasına ve kendisinden izin almadan evlenmesine çok kızdığından kendi atı Teltoru'yu oğluna vermez. Oğluna çok kızdığından "Kök börü tartsın talaalap/ Ulakça tartsın talaalap" (Mukasov, 2013, s. 92), "Gök börüye çekip oynasınlar / Gök börü gibi oynasın ovada" (Alimov, 2013, s. 92) diyerek tıpkı kökbörü oyunundaki keçi ya da oğlak postu gibi oğluya oynanmasını diler. Burada kökbörü benzetmesi bir babanın oğluna ettiği kargışta görülmektedir.

Kırgız Destanlarındaki Kökbörü Oyununun Yapısı

Nebi Özdemir, çocuk oyunlarının yapısını "oyunun adı, oyuncu, oyun aracı, oyun sahası, oyun zamanı ve süresi, oyun rolünün dağıtımı ve atış sırasının belirlenmesi, sözlü oyun formülü (oyun tekerlemesi), oyun kuralı, oyun hareketi, oyun cezası veya ödülü" olarak belirlemiştir (2006, s. 101-272). Buradan hareketle Kırgız destanlarında geçen kökbörü oyununun yapısını; oyunun adlandırılması, oyuncular, oyunun icra ortamı (zaman/mekân), oyun araçları, ödül olarak incelemek mümkündür.

Oyunun Adlandırılması

Kök ve börü kelimelerinin birleşimi olan kelime Kırgızlarda "Kökbörü", Kuzey Kırgızlarda "Ulak-tartış-", Başkurlarda "Kök-büre", Kazaklarda "Kökpar-tartu", Özbeklerde "kukpari ya da ulak", Afganistan ve Tacikistan'da "Buzkaşi (buzağı kaçırma)" olarak geçmektedir. Altaylar "Kök-börü" oyununun oyuncularına "Böriler" demektedir. Oyunun adının kökbörü, kökpar, kökpöri vs. yazıldığı da görülmekte ve Gray-wolf/ Boz-kurt/ Mavi-kurt/ Tanrı-kurt anlamlarına gelmektedir. Oyunda kullanılan hayvan isminin bulunduğu ulak-tartış, buzuğa-tartış, buz-kaşi, torpak tartış vb. adlandırması 20. yüzyılda daha da yaygınlaşmıştır. Oyun için "ulak-tartış, buz-kaşi ve torpok tartış" isimleri de kullanılmaktadır ve "ulak (uğlak): oğlak", "buziga/ buzga/ buz: buzağı", "torpok: 1-2 yaşlarında sığır için kullanılmaktadır". "Tartış/ tartmay/ tartışış/ kaçi/ kaşi: çekiştirmek/ çekmek/ mücadeleyle almak/ kovalamak/ kaçırmak" anlamlarını karşılamaktadır (Yabyshtayev'den, Bobyliv'dan, Gabain'den akt. Türkmen, 2020, s. 31-32). Anadolu'da ise "öndül kapmaca, pösteki" adları verilmektedir (Güven, 1992, s. 36). Bazı yörelerde de "Gökbörü ve Beyge" adlarını almaktadır. Ayrıca bu oyunun özü, at salıp oğlağı kapmak olduğundan oyuna "oğlak oyunu" da denilmektedir (Yıldız, 2002, s. 57).

Kökbörü oyunu Kırgız destanlarından *Canıl Mırza*'da "kökbörü" (1 defa); *Kocacaş*'ta "ulak tart- =oğlak kapmak" (1 defa); *Kız Dariyka*'da "ulak tartuu=oğlak çekişme" (1 defa); *Manas Cusup Mamay Varyantı*'nda "kök börü=kökbörü" (2 defa), "ulak tart- =oğlak çekişmek" (1 defa), "oo torpok" (1 defa); *Bagış*'ta "ulak tart" (1 defa), "kökbörü ulak" (1 defa); *Kurmanbek*'te "kök börü" (2 defa), "ulak= gök börü" (1 defa) ve *Kurmanbek Sarıkunan Varyantı*'nda "ulak tart- =oğlak çekiştirmek" (1 defa), "kökbörü" (1 defa) adlarıyla geçmektedir.

Kökbörü oyununun çeşitli Türk lehçelerindeki farklı adlandırmalarının oyun aracından kaynaklandığı aşikârdır. Özdemir, oyun araçlarının çoğunun hedef ya da atış aracı olarak kullanıldığını belirtmektedir (2006, s. 106). Kökbörü oyununda kullanılan keçi, teke ya da oğlak da hedef aracıdır. Hedef, tekeyi kapmaktır. Adlandırmalardaki farklılıklar oyun aracının adlandırılışının farklılığındandır.

Oyuncular

Kökbörü oyununun geçtiği destanlarda oyuncu sayısından bahsedilmemekte ancak erkekler tarafından oynanan bir oyun olduğu ifade edilmektedir. İki takım ya da grup arasında oynanan bir oyundur. Oldukça çetin bir oyun olan kökbörü geniş göğüslü atlarla oynanmaktadır (Çay, 1991, s. 140). Türkistan kökenli olup savaşçıların kendilerini barış zamanlarında zinde tutmak için oynadıkları bu oyunun oyuncularının daha çok erkeklerden oluşması doğaldır. Oyun seyredildiği zaman tam bir savaş oyunu havası izlenimi vermektedir. Hatta Altaylarda kökbörü oyununu oynayan oyunculara "Böriler" denilmektedir. Oyun, teke tek ya da gruplar arasında oynanan atlı bir oyundur. Cesaret, algılama sürati, refleks, denge gibi özellikleri olan stratejik bir oyundur. İyi bir binicilik ve ata hâkimiyeti gerektirmektedir (Tüzün, 2010, s. 34). Kökbörü oyununa zengin, fakir

herkes katılabilmekte ancak birbirine düşman olanlar karşı kaşıya getirilmemektedir (Yıldız, 2002, s. 58).

Kırgızlarda “kızbörü” adı verilen bir oyun daha vardır. Evlilik törenlerinde oynanan bu oyunda kesilmiş hayvan, kız tarafından kaçırılır ve damat tarafı da gelini kovalayarak hayvanı gelinin elinden almaya çalışır (Tüzün, 2010, s. 34). Bu oyun, gelinin iyi bir binici, savunucu ve güçlü biri olduğunu kanıtlaması için oynanmaktadır (Yıldız, 2002, s. 58). Kökbörü erkek oyuncuların oynadığı bir oyun iken kızbörü, kızların ve erkeklerin karışık oynadığı bir oyundur. Ancak incelenen destanlarda kızbörüye rastlanmamıştır.

Kökbörü, genellikle güç göstermek ve eğlenmek amacıyla oynanan bir oyundur. *Kurmanbek Sarıkunan Varyantı*'nda, Kurmanbek savaştan dönünce bir eğlence düzenlenir ve “Konaklayan halkın hepsini sayıp/İkiye bölüp gruplayıp/Aradaki anlaşmazlığı yok edip” (Arvas, 2019, s. 228) denerek oyun öncesi takımların kuruluşundan bahsedilir. Misafir olarak eğlenceye katılan halkın iki takıma ayrılarak aradaki anlaşmazlıkların çözüldüğü ve oyuna öyle başlandığı görülmektedir. Bu destan dışında oyun öncesi, oyun kuruluşu, rollerin dağıtımı, oyuna başlama gibi bilgilere rastlanmamıştır. İncelenen destanlarda kökbörü oyununun sonunda kazananlardan ve kaybedenlerden de bahsedilmemektedir.

Oyunun İcra Ortamı (Zaman/Mekân)

Kırgız destanlarında tespit edilen kökbörü oyununun zamanı; doğum ya da beşik toyları, evlilik toyu, kağan tayin edildikten sonra ve savaş sonrası düzenlenen eğlencelerdir. Oyunun oynama süresi *Kocacaş Destanı*'nda Zulayka'nın evlenme toyunda bir haftadır. *Manas Cusup Mamay Varyantı*'nda, Manas (Çon Cindi) dokuz gün dinlenir ve her gün bu oyun oynatılır (İnayet, 2017, s. 141). Dolayısıyla bu destanda oyun oynama süresi toplamda dokuz gündür. Kökbörünün geçtiği diğer yerlerde ise oyunun süresi hakkında bir bilgi bulunmamaktadır.

Kökbörü oyunu, dış mekân oyunlarından. Oyunun oynandığı dış mekânlar genellikle kahramanların buldukları meydanlardır. Kökbörü oyunu izleyiciye açık bir mekânda oynanmakta, bütün halk oynayanları seyredabilmektedir.

Oyun Araçları

Kökbörü oyunu için at ve kökbörüye (keçi postu) ihtiyaç vardır. Bu oyunda oyuncuların yetenekleri kadar atların marifetleri de çok önemlidir. Kırgızistan'da atlar tamamen bu amaçla uzun bir terbiye dönemine tabi tutulmaktadır. Atlara, kökbörü oyunu için özel hareketler öğretilmektedir. Bu oyun için özel olarak yetiştirilen atlar, oyuncuların en ufak bir hareketini hissederek davranacak duruma gelir. Başka bir deyişle oyuncu ile atlar birbirine uyumlu hâle gelerek birlikte hareket ederler. Hem oyuncunun hem de atın amacı kendi takımını kazandırmaktır. Kökbörü oyunundaki atlar, “kökbörü (keçi postu)” denilen oyun aracı için mücadele etmek üzere eğitilirler. Atlar iyi bir eğitim aldıktan sonra kökbörüye savunarak yerde dahi tutabilmektedir. Dolayısıyla atlar, iyi bir terbiyenin ardından oyuna katılmaktadır (Tüzün, 2010, s. 35). Kökbörünün yapımı da zahmetlidir. Oğlağın başı ve ayakları kesilip içi çıkarıldıktan sonra karnı doldurularak yeniden dikilir. Yaklaşık kırk kiloyu aşan bir kökbörü yapılır (Yıldız, 2002, s. 57). Kökbörü oyunu, mücadelenin ve zorluğun göstergesidir.

Ödül

Ödül; “bir başarı karşısında verilen armağan, mükâfat” [URL 3] olarak tanımlanmaktadır ve oyunların en önemli şartıdır. Oyun, bir şeyler için oynanmaktadır. Kazanmak ya da yenmek, oyunla ilişkilidir. Kazanmak, bir oyunun sonunda rakip

oyuncuya karşı üstün olmaktır. Oyuncu, oyunu kazanınca ödülü de kazanmış olur. Oyun sonunda kazanılan ödüllerin maddi, manevi ya da sembolik değeri olabilir. Oyunun en önemli ögesi olan ödül, daha oyunun başında saptanır.

Kökbörü oyununun manevi ödülü, oyunu kazanmanın neticesinde takdir görme duygusunu tatmaktır. *Kurmanbek Destanı Sarıkunan Varyantı*'nda savaş sonrası oynanan kökbörüde (Arvas, 2019, s. 228) bunu görmek mümkündür. Ödül bazen de sembolik bir değer taşıyabilir. *Bagış Destanı*'nda kağan tayininden sonra oynanan kökbörü (Akyüz Öztokmak, 2019, s. 292), özelde kağanın genelde devletin gücünün yerinde olduğunu simgeler.

Ödülün maddi değeri de bulunabilir. *Bagış Destanı*'nda Toytoy'un beşik toyunda oyunun başında beş yüz elli beş at, bin yalkı, üç bin koyun, on gümüş para, yüz altın, baş ödül olarak konmuştur (Akyüz Öztokmak, 2019, s. 454-456). Ancak kökbörünün sonunda hangi oyuncunun hangi ödülü kazandığından bahsedilmemiştir. Bu ödüller maddi değeri olan ödüllerdir. Kırgız destanlarında kökbörü oyununu kazanan oyunculara verilen ödüllerden bahsedilirken kaybedenlere uygulanan bir cezadan bahsedilmemektedir.

Kaynaklarda, Uygurlarda oyunu kazanan kişinin köyün ya da kentin en zengininin bahçesine oğlağı atarak ödül beklediği; oyundan sonra şölen verilerek oyunda kullanılan oğlağın kesilen diğer hayvanların etleriyle kızartılarak yendiği geçmektedir. (Yıldız, 2002, s. 58). Günümüzde de hâlâ oynanan kökbörü oyunu için ortaya ödül koyulmaktadır.

Kırgız Destanlarındaki Kökbörü Oyununun İşlevleri

Her folklor ürünü bağlamına göre çeşitli işlevlere sahip olabilir. Bu çalışmada William R. Bascom'un (2014, s. 71-86) Malinowski'nin düşüncelerinden esinlenerek önerdiği "Folklorun Dört İşlevi" esas alınmıştır. Malinowski'ye göre işlev, "en basit yeme edimiyle başlar ve kutsal eyleme kadar gider." (2020, s. 29). Bascom ise, folklorun başka işlevleri de olmakla birlikte "hoşça vakit geçirme, eğlenme-eğlendirme", "değerlere, toplum kurallarına ve törelere destek verme", "eğitim ve kültürün gelecek kuşaklara aktararak eğitilmesi", "toplumsal ve kişisel baskılardan kurtulma" olmak üzere öne çıkan dört işlev belirler. Kırgız destanlarında geçen kökbörü oyunlarının bu dört işlev yanında "ritüel işlevi, iletişim ve etkileşim işlevi, savaş sonrası toplumsal birliğin oluşumu işlevi, birleştirici ve canlandırıcı işlevi, kolektif belleği yaşatma işlevi" de bulunmaktadır.

Folklorun ilk işlevi "hoşça vakit geçirme ve eğlence işlevi"dir. Bu işlev incelenen destanlardaki kökbörü oyunlarında en temel işlevdir. Geçiş dönemi törenleri, bu dönemleri kutlamak ve mutluluğa ortak olmak için birçok eğlenceyi içinde barındırmaktadır. Kökbörü oyunu da bu eğlencelerden birisidir. Toylar, törenler, ziyafetler, bayramların iki ortak noktası bulunmaktadır. Bunlardan birincisi ziyafet diğeri ise eğlencedir. Köprülü (1999), ayin ve eğlencelerin Türklerdeki güzel sanatların ilk örnekleri olduğunu ifade etmektedir. Türklerin kültürel yapılarından "Büyücülük" döneminde güzel sanatların ve eğlencelerin dinî mahiyetli olduğundan, "Törecilik" dönemindeki güzel sanatların ve eğlencelerin dinî özelliklerinin yanı sıra "beşeri" özellikler gösterdiğinden bahsetmiştir. Dolayısıyla eğlenceler başlangıçta dinî mahiyetli olup zamanla din dışı özelliklere doğru bir değişim ve dönüşüm yaşamıştır. O halde Türk destanlarındaki oyunlarda eğlencenin ilk işlevi güzel vakit geçirmektir. Eğlencenin ikinci işlevi ise katılımı artırmaktır. Toylara katılanların fazlalığı, o oyunun önemini artırır ve oyunun eğlendiriciliği, oyuna katılım daha fazla olur. Düzenlenen bir oyunda oyuncu sayısının fazla olması, oyunun düzenlenme amacına uygun olarak günlük hayattaki beden ve zihin yorgunluklarını azaltmaya çalışarak eğlenmelerini sağlar. Her tür oyun,

eğlencenin vazgeçilmez bir unsurudur. Ziya Gökalp, düğün toylarında kopuz çalan ozanların olduğunu, yemenin ve içmenin yanı sıra oyunların ve eğlencenin de eksik olmadığını belirtir (1976, s. 264). İncelenen destanlarda kökbörü oyunlarının ilk işlevi eğlencedir.

Folklorun ikinci işlevi “değerlere, toplum kurallarına ve törelere destek vermek”tir. Folklor ürünleri sayesinde gelenek, görenek ve daha pek çok kültürel öğenin devamı sağlanır. Oyunların oynanma şekilleri, toplumun kendi geliştirdiği usulleri, işlevleri toplumun bu konudaki törelerinin oluşmasına katkı sağlamıştır. Kırgız destanlarında kökbörü oyununun kurallarından bahsedilmemiş ancak oyunun sonundaki ödüllere bahsedilmiştir. Bu bakımdan kökbörü oyunu toplumsal kurallara ve törelere destek verme işlevini de yerine getirmektedir.

Özellikle okuma yazması olmayan kültürlerdeki “kültürün kuşaktan kuşağa aktarılması ve eğitim işlevi”, folklorun üçüncü işlevidir. Bu işleve göre folklor, okuması yazması olmayan halklarda çocukların eğitiminde önemli bir öğe olarak ortaya çıkar. Oyunlar ve eğlenceler, toplumun en önemli değer yargılarından barışı, küs durmamayı, kin tutmamayı öğretmektedir. Birçok davranış ya da bilgi folklor yoluyla somutlaştırılır ve böylece aktarımı kolaylaşır. Destanlarda tespit edilen kökbörünün oynanmasıyla barış, beceri, cesaret, yiğitlik gibi değerlerin eğitimi ve kuşaktan kuşağa aktarımı da gerçekleşmiş olur. Oyunlar, kültürel öğelerin bulunduğu alanlardır. Kökbörü oyunu Kırgız destanlarında yer alarak kültürel aktarım da sağlanmış olur.

Folklorun dördüncü işlevi “toplumsal ve kişisel baskılardan kurtulma işlevi”dir. Folklor sosyal baskı ve sosyal kontrol özelliği açısından önemlidir. Bir folklor ürünü, toplum içinde yanlış davranışta bulunan ve gelenekten uzaklaşanları eleştirmek amacıyla kullanılır. Oyun; zamanı, mekânı, kuralları ve oyuncuları olan bir alandır. Hüseyin Aksoy, günlük hayatta yapılamayacak hareketlerin, söylenmeyecek söz ve davranışların oyunlarda yer aldığına vurgu yapar (2014, s. 273-274). Böylece oyuna katılanlar, psikolojik olarak da rahatlar. Oyun sayesinde bireyler, sosyal ilişkilerini artırır ve bazı sorunları çözer. Kökbörü oyununun bu işlevinin olduğu da görülmektedir. Savaşın yarattığı huzursuz, gergin ortam ve ruh hâlinin sonlanmasında kökbörünün etkili olduğu söylenebilir. Savaş sonrasında düzenlenen oyunlar ile halkta hem fiziksel hem de ruhsal açıdan bir rahatlama sağlanmaktadır.

Kökbörü oyunu, ritüel kökenli olup kamın düzenlediği ayinlerin bir yansımasıdır. Bu bakımdan ritüel işlevi de söz konusudur. Ritüeller, birer oyundur ve oyundan çıkmıştır. Bu bakımdan kam ayinleri ya da ritüeller en eski oyundur ve ritüellerin kökeninde oyun bulunmaktadır. Kamın oyunları ya da sahneleri kutsal bir durumu seyredenlere sembolik bir dilde anlatmaktadır. Oyun, başlangıçta ritüel karakterli olmuş ancak zamanla ritüeller arka plana geçmiş, bir eğlence formuna bürünmüştür. Ritüelin kutsallığını yitirmesi, kendi varlığından kopması oyun hâlinde başka anlamlar kazanmasını sağlamıştır. O halde ritüel, kutsal bir oyundur. Oyun ise kutsal olmayan bir ritüel demek yanlış olmayacaktır. Oyun ile ritüel arasında şekil açısından ayrım bulunmamaktadır. Ritüellerin gerçekleştiği “arena, tapınak, sahne, perde, mahkeme, oyun masası, sihirli çember vb. yerler”, şekil olarak oyun alanını andırmaktadır (Huizinga, 2013, s. 27). Uygur’a göre (2019, s. 148) “Oyunun kültürden önce var olduğu tezinden hareketle kökeni geçmişte aramak” bir gerekliliktir. Düşüncülere göre, “taklit etme içgüdüleri insanın asal eğilimlerinden biridir ve insanı hayvandan ayıran özelliktir. İnsanoğlu taklit etmekten de, taklidi seyretmekten de hoşlanır” (Şener, 2006, s. 43-44). Oyunun kökeninde yer alan ritüelistik işlevin bugün de var olması gerekmez; çoğu kez bu işlev kalkmış, yerini başka bir işlev almıştır (Uygur, 2019, s. 148).

Kökbörü oyunu, minyatür bir savaş oyunu izlenimi vermektedir. Kökbörü oyunundaki oyuncular aynı mekânda ve birlikte iletişim ve etkileşim işlevini de yerine getirmektedir. Başkalarıyla etkileşim hâlinde girilen oyunlarda oyuncular, çevresindekileri gruplandırarak, adlandırarak oyun oynarlar. Karşılıklı etkileşim sayesinde oyun bir deneyime dönüşür. And'a göre; ritüel ve törenlerde eylem (oyun), sözden daha işlevseldir. Eylemin işlevselliğine karşı söz ögesini; eylemi yorumsal, anlamsal, kalıcı ve yüceltici yönünü tamamlayıcı bir öge olarak değerlendirmek gerektiğini belirtir (2003, s. 52). Bu bakımdan kökbörü oyunu sözsüz bedensel iletişim özelliği taşımaktadır.

Savaş sonrası toplumsal birliğin yeniden kurulması kökbörünün başka bir işlevidir. *Kurmanbek Sarıkunan Varyantı*'nda savaş sonrası kahraman ülkesine yaralı olarak döner ve iyileşmesinin ardından bir eğlence düzenlenir. Devletin düzenini ve barış ortamını tekrar sağlamak amacıyla düzenlenen eğlencede oynanan kökbörü, halkın gücünün hâlâ yerinde olduğunun kanıtıdır. *Manas Cusup Mamay Varyantı*'nda da zaferle dönen Manas için eğlence düzenlenmiştir. Bu destandaki kökbörünün işlevi, toplumsal kimliğin bozulmadığını, korunduğunu göstermektedir.

Kökbörü oyunu, birleştirici ve canlandırıcı bir özellik de göstermektedir. İnsanları bir araya getirmekte ve insanlar arasındaki toplumsal bağları güçlendirip ortak değerleri pekiştirmektedir. Nihat Nirun ve Cihat Özönder'den aktaran Çobanoğlu'na göre "birleştirici" ve "canlandırıcı" işlev, toplumsal yapı içinde kolaylıkla tanımlanabilen uyum ve ayarlamaları çıplak gözle görünüp gözlenebilen "açık işlev"dir (2000, s. 51-59). Eğlenceler ve bu eğlencelerde yer alan oyunlar sayesinde bir araya gelen insanlar, meydana gelen uyumsuzlukları düzene koyarlar. Böylece oyunlar, barış ortamının sağlanması için önemli bir rol üstlenmektedir. Ayrıca sevinme ve mutlu olma işlevi de ortaya çıkmaktadır. Topluma aidiyet duygusunu kazandırırken kimliğin korunmasında da önemli bir unsur oluşturmaktadır. *Manas Cusup Mamay Varyantı* ve *Kurmabek* destanlarında bu işlevler açıkça görülmektedir.

Kökbörü oyununun kolektif belleği yaşatma işlevi de vardır. Kolektif bellek, toplumsal bellek ile kültürel mirasın birleşimidir. Kolektif bir olgu olarak oyunlar, bireylerin bir arada belli bir kural dâhilinde oynadıkları çok işlevli kültürel formlardır. Bir folklor unsurunun bir grup ya da bir grupla birlikte sunulması onun sosyal bağlamını da ortaya koymaktadır. Kültürel belleğin gelecek nesillere aktarılması için bireylerin o kültürel formları bilmesi ve eğitilmesi gerekmektedir. Bu açıdan bireyin yaşamı folklor çalışmalarına zemin hazırlar. Oyunlara katılan her bireyin oyunlara katılma gerekçelerinden biri de sosyal gruba dâhil olma ve geleneği sürdürmektir. Oyunlar, kolektif bellekten yansıyan toplumsal kimliğin ya da "biz" kimliğinin birer göstergesidir.

Sonuç

Kökbörü oyununun destanlarda yer alması destanın yapısıyla ilişkilidir. Destanın akışı içerisinde yer alan kökbörü; oyuncuların gücünü, hızını, çevikliğini ve bahadırılığını göstermek amacıyla destan anlatıcısının başvurduğu bir anlatım tekniğinin çerçevesi içinde değerlendirilebilir. Kırgız destanlarında kökbörünün oynandığı törenler ve eğlenceler aynı zamanda oyunun bağlamını oluşturmaktadır. Açık mekânlarda oynanan oyunların eğlence, sınama ve yarış amaçlı oynandığı görülmüştür.

İncelenen destanların farklı bölümlerinde, farklı eğlenceler ve toylarda kökbörü oyununun geçtiği tespit edilmiştir. Metinlerde doğum öncesi ve doğum anı ile ilgili fazla bir bulgu olmasa da doğum sonrası düzenlenen eğlencelere ve bu eğlencelerdeki oyunlara yer verilmiştir. Ayrıca *Manas Cusup Mamay Varyantı*'nda Manas'ın çocuklarla oyunu esnasında kökbörü oyununun oynandığı alan olan "daire" ve kökbörü kelimesinin eş

anlamı “oğlak kapışma, oo torpok” kelimeleri ile benzetmeler yapılmıştır. *Kurmanbek Destanı*’nda da “kök börü” kelimesi ile ilgili bir benzetme bulunmaktadır. Destandaki kahramanların “kökbörü”ye ve bu oyundaki unsurlara benzetilmesi kökbörü oyununun sadece bir oyun değil, hem anlamı bakımından hem de kültürel bir unsur olarak bir sembol hâline geldiğini göstermektedir.

Kırgız destanlarında geçen kökbörü oyununda oyuncular erkeklerden oluşmaktadır. Oyuna fakir ya da zengin tüm halkın katılabileceği sonucuna ulaşılmıştır. Günümüzde evlenme törenlerinde “kızbörü” adıyla kızların katılımıyla da oynanan oyuna, incelenen destanlarda rastlanmamıştır. Kökbörü oyunu oyuncuların ve atın uyumunu gerektiren bir oyundur. Atın hızlı ve çevik olması kadar oyuncunun da ata sahip olması ve at üstündeki başarısı çok önemlidir. Dolayısıyla at hâkimiyetini ve savaş yeteneğini de artıran bir oyundur. Oyuncular yaş itibariyle evlenme yaşındadır. Bu yaşın kaç olduğu ifade edilmemiştir. Oyun kurallarına mütemadiyen uyan oyuncular, maharet ve güçleriyle oyunu kazanmakta ve oyunun sonundaki ödülleri de almaktadırlar. Ancak sadece *Bağış Destanı*’nda oyunun sonunda kazanılan ödüllerden bahsedilmiştir. Oyunun sonunda kaybeden kişilere ceza verilmemektedir. Türkler bu tarz oyunlar ile hem askerî yeteneklerini geliştirmişler hem de eğlenmişlerdir. Kökbörü oynayarak at kullanma kabiliyetlerini de geliştiren gençler bu oyun aracılığıyla savaşa da hazırlanmışlar, savaş talimleri yapmışlardır.

Sonuç olarak; “kök” ve “börü” kelimelerinin birleşiminden oluşan oyunun adı ritüelistik ve mitolojik unsurlar barındırmakta, kutsal anlamlar ifade etmektedir. Bir milletin varoluş anlatısı olan destanlar, kökbörü oyununun nesilden nesile aktarılmasında ve yaşatılmasında rol oynamıştır. Oyunun günümüze kadar ulaşmasında toyların ve eğlencelerin etkili olduğu görülmüştür. Günümüzde başta Kırgızistan olmak üzere Türk dünyasında kökbörü oyunu bilinmekte ve yaşatılmaktadır.

Kaynakça

- Aça, M. (akt.) (2004). *Camul Mirza (Abdibalık Çorabayev Varyantı)*. (haz. Aynek Caynakova) Ankara: TDK Yayınları.
- Akmataliyev, A. ve Kırbaşev, K. (haz.) (2007). *Kırgız Destanları 3 Kocacaş Destanı*. (akt. Fikret Türkmen, Gülsine Uzun ve Baki Bora Hança). Ankara: TDK Yayınları.
- Aksan, D. (2016). *Anlambilim Konuları ve Türkçenin Anlambilimi*. Ankara: Bilgi Yayınevi.
- Aksoy, H. (2014). Çocuk Oyunlarının İşlevleri: Sarıkeçili Yörük Çocuk Oyunları. *Milli Folklor*, (101), s. 265-276.
- Akyüz Öztokmak, Ç. (akt.) (2019). *Kırgız Destanları 16 Bağış Destanı*. (Anlatan: Yusuf Mamay). Ankara: TDK Yayınları.
- Alimov, U. (akt.) (2013). *Kırgız Destanları 11 (Kurmanbek)*. (haz. Murat Mukasov). (Anlatan: Kalik Aliyev). Ankara: TDK Yayınları.
- And, M. (2003). *Oyun ve Bügü. Türk Kültüründe Oyun Kavramı*. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Arvas, A. (haz.) (2019). *Kırgız Destanları 17 Kurmanbek Destanı Sarıkunan Varyantı*. (Anlatan: Sağimbek Dıykanbayev (Sarıkunan). Ankara: TDK Yayınları.
- Bang, W. ve Arat, R. R. (1936). *Oğuz Kağan Destanı*. İstanbul: Burhaneddin Basımevi.
- Bascom, W. R. (2014). Folklorun Dört İşlevi. (çev. Ferya Çalış). *Halkbiliminde Kuramlar ve Yaklaşımlar 2*. (ed. M. Öcal Oğuz ve Selcan Gürçayır). Ankara: Geleneksel Yayınları. 71-86.

- Bayat, F. (2013). *Oğuz Destan Dünyası, Oğuznamelerin Tarihi, Mitolojik Kökenleri ve Teşekkülü*. Ötüken Neşriyat.
- Beydili, C. (2004). *Türk Mitolojisi Ansiklopedik Sözlük*. Ankara: Yurt Kitap-Yayın.
- Caynakova, A. (haz.) (2004). *Canlı Mirza (Abdılbalık Çorabayev Varyantı)*. (akt. Mehmet Aça). Ankara: TDK Yayınları.
- Caillois, R. (2001). *Man, Play and Games*. Chicago: University of Illinois Press.
- Çay, A. M. (1991). *Türk Ergenekon Bayramı Nevruz (İlâveli Dördüncü Baskı)*. Ankara: Türk Kültürünü Araştırma Enstitüsü Yayınları.
- Çelepi, M. S. (2017). *Türk Kültür Evreninde Toy Denizli Örneği*. Konya: Kömen Yayınları.
- Çobanoğlu, Ö. (2000). Yapısal ve İşlevsel Bakımdan Geleneksel Bayramlar Bağlamında Nevruz ve Hıdırellez. *Türkbilig Türkoloji Araştırmaları*, (1), 51- 59.
- Çobanoğlu, Ö. (2008). *Halkbilimi Kuramları ve Araştırma Yöntemleri Tarihine Giriş*. Ankara: Akçağ Yayınları.
- Çoruhlu, Y. (2002). *Türk Mitolojisinin Anahatları*. İstanbul: Kabalcı Yayınevi.
- Eren, H. (1999). *Türk Dilinin Etimolojik Sözlüğü*. Ankara: Bizim Büro Basımevi.
- Gözyayın, N. (2002). *Türk Halk Oyunları*. İstanbul: Paradigma.
- Gülensoy, T. (2007). *Türkiye Türkçesindeki Türkçe Sözcüklerin Köken Bilgisi Sözlüğü-Etimolojik Sözlük Denemesi I (A-N)*. Ankara: Atatürk Kültür, Dil ve Tarih Yüksek Kurumu Yayınları.
- Güven, Ö. (1992). *Türklerde Spor Kültürü*. Ankara: Atatürk Kültür Merkezi Yayınları.
- Huizinga, J. (2013). *Homo Ludens, Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme*. (çev. Mehmet Ali Kılıçbay). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- İnayet, A. (akt.) (2017). *Kırgız Destanları 15 Manas Destanı Cusup Mamay Varyantı*. Ankara: TDK Yayınları.
- Kaya, D. (2005). Kırgızlar'ın Millî Oyunu Kökbörü. *İzzet Gündoğdu Kayaoğlu Hatıra Kitabı Makaleler*, s. 303-313.
- Köprülü, F. (1999). *Edebiyat Araştırmaları*. Ankara: Türk Tarih Kurumu Yayınları.
- Mukasov, M. (haz.) (2013). *Kırgız Destanları 11 (Kurmanbek)*, (akt. Ulanbek Alimov). (Anlatan: Kalık Akiyev). Ankara: TDK Yayınları.
- Malinowski, B. (2020). *Bilimsel Bir Kültür Teorisi*. (çev. Hüseyin Portakal), İstanbul: Kabalcı Yayınları.
- Orozova, G. ve Akmatiev, A. (haz.) (2010). *Kırgız Destanları 8 (Kız Darıyka)*, (Anlatan: Kadirkul Alimanov), (akt. Fikret Türkmen). Ankara: TDK Yayınları.
- Ögel, B. (1971). *Türk Kültürünün Gelişme Çağları*. İstanbul: Milli Eğitim Basımevi.
- Ögel, B. (1993). *Türk Mitolojisi*. (Cilt: I). Ankara: Türk Tarih Kurumu Basımevi.
- Ögel, B. (1995). *Türk Mitolojisi*. (Cilt: II). Ankara: Türk Tarih Kurumu Basımevi.
- Ögel, B. (2001). *Dünden Bugüne Türk Kültürünün Gelişme Çağları*. İstanbul: Türk Dünyası Araştırma Vakfı.
- Örnek, V. S. (2000). *Türk Halk Bilimi*. Ankara: Kültür Bakanlığı Yayınları.
- Özdemir, N. (1999). Eğlence Kavramı ve Hıdırellez Kutlamaları. *Milli Folklor*, 6(42), 31-38.

- Özdemir, N. (2006). *Türk Çocuk Oyunları*. Cilt I, Ankara: Akçağ Yayınları.
- Özhan, M. ve Muradoğlu, M. (1997). *Türk Cumhuriyetlerinde Çocuk Oyunları*. Ankara: Kültür Bakanlığı Yayınları.
- Sarı, İ. (2017). *Türk Tarihinde Bozkurt*. Antalya: Nokta E-Book Publishing Yayınları.
- Şener, S. (2006). *Dünden Bugüne Tiyatro Düşüncesi*. Ankara: Dost Yayınları.
- Türkmen, F.-vd. (akt.) (2007). *Kırgız Destanları 3 Kocacaş Destanı*. (haz. Abdülcan Akmataliyev ve Keneş Kırbışev). Ankara: TDK Yayınları.
- Türker, F. (akt.) (2010). *Kırgız Destanları 8 (Kız Darıyka)*. (haz. Gülbara Orozova ve Abdıldacan Akmataliyev). (Anlatan: Kadirkul Alimanov). Ankara: TDK Yayınları.
- Türkmen, M. (2020). Türkistan'ın Kadim Bir Atlı Oyunu: Kök-Börü. *Sporda Bilimsel ve Akademik Yaklaşımlar 6*. Ankara: Gece Kitaplığı.
- Tüzün, A. (haz.) (2010). *Türk Dünyasında Ortak Sporlar*. Ankara: T. C. Başbakanlığı, Gençlik ve Spor Genel Müdürlüğü Yayınları.
- Togan, Z. V. (2002). Bozkurt Efsanesi. *Türkler Ansiklopedisi*. (Cilt. III, s. 981-985). Ankara: Yeni Türkiye Yayınları.
- Uygur, H. K. (2019). Hayvan Benzetmecelerine Dayalı Deve Oyunlarına Dair Bir Değerlendirme. *SUTAD*, (47), 145-161.
- Yıldız, D. (2002). *Çağlarboyu Türkler'de Spor*. İstanbul: Telebasım Yayıncılık.
- Ziya Gökalp. (1976). *Türk Medeniyeti Tarihi*. İstanbul: Güneş Matbaacılık.

İnternet Kaynakları

- URL 1: Türk Dil Kurumu Sözlükleri. "Oyun" kavramı. <https://sozluk.gov.tr/>, [Erişim tarihi: 22.05.2022].
- URL 2: Manas Gazete (2017). https://manas.edu.kg/gazete/57_sayi_tr.pdf, [Erişim tarihi: 20.20.2022].
- URL 3: Türk Dil Kurumu Sözlükleri. "Ödül" kavramı. <https://sozluk.gov.tr/>, [Erişim tarihi: 22.08.2022].