

MASAL VE OYUN: ANLATIDAN ANLATICIYA, OYUNDAN OYUNCUYA İKİ BOYUTLU BAKIŞ

Meryem ÖZDEMİR*

Öz

Sözlü anlatı türlerinden olan masal, toplumların köklü geleneklerini yansıtan ve yaşatan halk bilgisi ürünlerindedir. Masallar; toplumun yaşayış biçimini, inanışlarını, gelenek ve göreneklerini, korkularını ve sevinçlerini, öğretilerini ve eğlencelerini anlatıyla görünür kılmaktadır. Masalarda anlatıcı ve dinleyici arasında kurulan ilişkiye göre anlatı, değişmekte ve dönüşmektedir. Diğer taraftan oyun da kültürü içinde barındıran ve her toplumda zengin anlamlandırmaları olan halk bilgisi ürünlerindedir. Oyunlar da masallar gibi tekerlemelerle söze, eylemlerle davranışa dökülen kültürel yaşamın izlerini yansıtmaktadır. Türkiye sahası masallarında oyun; anlatının adı, kurgusu, kahramanın oyunbazlığı, iyilerin ödüllendirilmesi, kötülerin cezalandırılması, hile, düzen, aldatmaca, kurnazlık, öç alma, sinama, bilmeceli oyun, halk oyunları gibi çeşitli anlamlandırma ve işlevlerle, amaç ve araç olarak yer almakta ve zengin bir oyun kültürünü yansıtmaktadır. Bu işlevler aynı zamanda sözlü kültür yönünden incelendiğinde de oyunun masallar yoluyla zengin bir sözlü kültür muhtevası oluşturduğunu göstermektedir. Oyun etmek, oyun kurmak, oyuna gelmek, oyun oynamak vb. ifadeler bunlardan bazılarıdır. Bunun yanı sıra eyleme dönüşen yönüyle geleneksel oyunlar da anlatıcının kültürel belleğiyle bağlamına göre anlatılmakta veya oyuncular oyunu masal kurgusuyla oynamaktadır. Gerçeküstü masal örgüsünün gerçek oyun kurgusuyla bir arada yer alması ve oyunlarda masal kurgusuna yer verilmesi, iki türün beslendikleri kültürel belleğin ve çeşitliğin tespit edilmesi açısından önemlidir. Bu çalışmanın amacı; Türkiye sahası masallarında yer alan oyun kavramının ve oyunlarda yer alan masal kurgusunun öncelikle tek boyutlu derlenen kaynaklardan incelenmesine ve bir tasnif denemesi yapılmasına dayanmaktadır. Daha sonrasında masalda oyun ve oyunda masalın anlatıcı ve oyuncu yönünden oyunbazlığına ortaya çıkaran uygulama örneklerine yazılı, sözlü ve görsel aktarım yönünden yer verilmesidir. Hem metin hem de uygulama odaklı iki yönlü bakış açısı getirilmiş olan masal ve oyun ilişkisi, iki boyutluluk düşüncesine dayandırılmış ve uygulayıcıların uygulamalı halk bilimi bağlamında yapmış olduğu çalışmalar örneklendirilmiştir. Sonuç olarak masal ve oyun ilişkisi özelinde yapılan çalışmanın iki boyutlu olarak metin ve uygulama alanında bağlamsal ve icra yönünden örneklerinin eğitim ve eğlence noktasında yaygınlık göstermesine rağmen Türkiye sahası masal ve oyunlarından yararlanma yönünden eksik kaldığı ve kültürel mirasın aktarımına dair çalışmaların yaygınlaştırılarak sürdürülebilmesinin bu yolla mümkün olacağı vurgulanmıştır.

Anahtar Kelimeler: Türkiye sahası masalları, uygulamalı halk bilimi, oyunun işlevleri, oyunbaz, masal ve oyun.

* Dr., Bağımsız Araştırmacı, Türk Halk Bilimi, meryem.ozdemir@ogr.hbv.edu.tr, Ankara/Türkiye, ORCID: 0000-0003-0473-6587, 05074316678

FAIRY TALE AND GAME: A TWO DIMENSIONAL VIEW FROM THE TALE TO THE STORYTELLER, FROM THE GAME TO THE PLAYER

Abstract

The fairy tale, which is one of the oral narrative genres, is a folk knowledge product that reflects and preserves the deep-rooted traditions of societies. Fairy tales make visible the way of life, beliefs, customs, fears, joys, teachings and entertainments of a society through storytelling. In fairy tales, the narrative changes and transforms depending on the relationship established between the narrator and the listener. On the other hand, play is also a folk knowledge product that embodies culture and has rich interpretations in every society. Like fairy tales, games reflect traces of cultural life through rhymes, words, and actions. In Anatolian fairy tales, play appears as both a goal and a tool with various meanings and functions, such as the name of the narrative, its structure, the hero's playfulness, rewarding the good, punishing the bad, trickery, order, deceit, cunning, revenge, trials, riddles, and folk games, reflecting a rich game culture. These functions also demonstrate, when examined from an oral culture perspective, that the game creates a rich oral cultural content through fairy tales. Expressions such as "playing," "setting up a game," "falling into a trick," "playing a game," etc., are some examples of this. Moreover, in terms of its action-oriented aspect, traditional games are also told according to the cultural memory of the narrator or played by the participants in line with the fairy tale structure. The coexistence of the surreal structure of the fairy tale with the real structure of the game, and the inclusion of the fairy tale structure in games, is important for identifying the shared cultural memory and diversity from which both genres are nourished. The aim of this study is to examine the concept of play in Turkish fairy tales and the fairy tale structure in the games, first by studying the one-dimensional sources compiled on this subject, and attempting a classification. Later, it also includes examples of how play in fairy tales and the fairy tale in play reveal playfulness from the perspective of both the narrator and the participants, through written, oral, and visual forms of transmission. The relationship between fairy tales and games, which offers a dual approach, focusing on both the text and practice, is based on the idea of two dimensions, and examples of the works conducted by practitioners in the context of applied folk studies are illustrated. As a result, the study conducted on the relationship between fairy tales and games, with both textual and practical examples in terms of context and performance, highlights that while this relationship has widespread applications in education and entertainment, there is a gap in the use of Turkish fairy tales and games. It emphasizes that the continuation of efforts to preserve and transfer cultural heritage can be made possible through such studies.

Keywords: Tales of Türkiye Field, applied folklore, functions of the game, playful, fairy tale and game

Giriş

Halk bilgisi ürünleri hem kendi içinde hem de diğer türlerle ilişkili olarak kendine has üretim ve icralarıyla aktarılırken ortak işlevler de barındırmaktadır. Kültürel aktarım günümüzde uygulamalı halk bilimi bağlamında masal ve oyun türlerinin birbirini içerecek veya kapsayacak şekilde zenginleştirilerek sürdürüldüğü ortak alanlardan biridir. Evrim Ölçer Özünel, “bellek arşivi olarak nitelendirdiği ortak sözlü kültür öğelerinin, kültürün temelindeki söze ulaştıran yegâne araç” olduğunu vurgular (2017: 20). Bu sebeple, anlatıya dâhil edilen eylemlerin de aynı kaynaktan beslenmesi itibarıyla kültürle oluşan bağlamsal ilişkiyi sözle ortaya çıkardığı ve oyun eylemiyle zenginleştirdiği açıktır. Masal ve oyun ilişkisi, iki türün de mitik öykülemelerden beslenmesi ve sözden eyleme, eylemden de söze yansımalarıyla kültürel bir bellek olarak uygulama alanlarını oluşturur. Fink, “kültürün anlam-yorumlama-oyunu” olduğunu belirtir (2015: 184). Söz ve eylemin aktarım yaşatanlar tarafından ortak işlevlerle sürdürülmesi masal metinlerinde oyun kavramı ve oyun yapılarının masal kurgusunda olması itibarıyla ikili bir ortaklığı ortaya çıkarır. Winkelman, bu döngüsellik, “oyun, tahtadan sayfaya, tahtadan tahtaya dolaşır” diyerek açıklamıştır (2016: 18). Aynı zamanda masalın anlatıcısı ve dinleyicisi kahramana atfedilen oyunbaz rolüyle oyunun oyuncusuna dönüşür ve bu yapı oyun kurgusunda da ortak bir döngüsellikle hem aktarılır hem de uygulanır. Bu sayede anlatıcı ve oyuncu oyunbaz bir ruh halinde iki türü de uygulama örnekleriyle birbirini içeren veya kapsayan bir yapıya bürünür.

Bu çalışmada, masal ve oyun ilişkisi, tek boyutlu aktarımda anlatı ve oyun temelinde iki boyutlu uygulamada ise anlatıcı ve oyuncu yönüyle ele alınacaktır. Bu bağlamda masal/söz ve oyun/eylem ilişkisinin mitoloji temelinde incelendiği çalışmalar mevcuttur. Alan Dundes, masal ve oyun yapısını Propp’un masalın biçimbilimine göre inceleyerek benzerlik ve farklılıklarını belirtmiş, bu incelemenin motifem kavramıyla ortaya konulabileceğini vurgulamıştır. Dundes, masal ve oyun yapısında belirgin benzerlikler olmasına rağmen iki biçim arasında boyutluluk yönünden farklılıkların olduğunu ifade etmiştir:

“Halk masalı, kahraman ile düşman arasındaki çatışmayla ilgilidir ancak olay örgüsünün eylemlerinin sırası tek boyutludur. Ancak oyunlarda bir zıtlık bulunur: masalın belirli bir noktasında yalnızca bir tarafın (genellikle kahramanın) faaliyetleri anlatılır. Bu nedenle bir halk masalı, tek boyutlu bir yolda gösterilen iki boyutlu bir dizi eylemdir veya bunun tersine, bir oyun yapısal olarak iki boyutlu bir halk masalıdır” (1964: 80-81).

Dundes’in masal ve oyunun tek boyutlu ve iki boyutlu yapılarının olduğuna dair tespiti, masallarda oyun ve oyunlarda masal yapısının incelenmesi noktasında boyutluluğun önemini ortaya çıkarmaktadır. Nebi Özdemir çalışmasında “oyunlar gibi masallar da insanoğlunu hayatın hülyalı ve mesuliyetsiz zamanına götüren mahsullerdir. Masallarla oyunlar arasında amaç ve kullanılan yapısal unsurlar bakımından da benzerlikler bulunmaktadır” diyerek iki türün ilişkisine değinmektedir (2006: 332). Seçkin Sarpkaya ise masal ve oyun ilişkisini Türk Dünyası’ndaki masal metinlerinde, sosyokültürel işlev ve sözel doku yönüyle birlikte Propp modeline göre incelemiş ve Dundes’in motifem çalışmasını geliştirerek aşık oyunu temelinde örneklemiştir. Çalışma, Dundes ve Sarpkaya’nın masal ve oyun ilişkisini incelemesi noktasında yapılan çalışmalarla masal oyun ilişkisi bağlamında temelde benzerlik gösterirken masallarda oyun kavramı ve oyunlarda masal kurgusunun örneklendirilmesiyle Dundes’in işaret ettiği boyutluluğun Türkiye sahası masal ve oyunlardaki varlığını ortaya çıkarması noktasında ayrılmaktadır. Bu noktada Sarpkaya’nın çalışmasında belirttiği “masalda oyun ve oyunda masal” ifadesi (2022: 1435), Dundes’in iki boyutluluk düşüncesini ortaya koyan bir analizdir. Ancak masal ve oyun ilişkisi, masalda oyun kavramının çeşitliliği ve oyunda masal kurgusunun örneklendirilmesinin yanı sıra masal ve oyun-anlatıcı ve oyuncu yönünden de ele alınacak ve iki türün kültürel aktarımın uygulamalı halk bilimi bağlamında uygulanmasına dair örneklerle ve tasnif çalışmasına yer verilecektir. Çalışmanın masal ve oyunun uygulama alanlarında birlikte veya iç içe yaşatılması ve aktarılmasına dair örneklerle yer verilmesi açısından alana uygulamalı halk bilimi çerçevesinde yeni bir bakış açısı kazandıracığı düşünülmektedir.

Çalışmada, Türkiye sahası masallarının derlendiği on beş kaynak incelenmiş ve oyun kavramının kullanım çeşitliliğini ortaya çıkaracak kırk masal metninden yararlanılmıştır. Aynı zamanda geleneksel oyunların derlenmesine dair kaynakçada yer alan altı kaynak taranmış ve bu

oyunlardan on dört oyun örneği çalışmaya dahil edilmiştir. Masalların; anlatıcıya, dinleyiciye ve bağlama göre değişmesinin yanı sıra oyunların da oyuna, oyuncuya ve bağlama göre değiştiği bilinmektedir. Bu sebeple bir masalın veya oyunun birçok yörede zengin bir varyant çeşitliliğinin olduğu açıktır. Ancak çalışmada Türkiye sahasından derlenmiş masal metinleri ve oyun örnekleri, varyantlarıyla karşılaştırma yapılmadan incelenmiş ve yaygın olarak kullanılan oyun kavramları, anlatıdaki farklı yönlerle temas etmesine dikkat edilerek örneklendirilmiştir.

Masalın Oyunundan Oyunun Masalına

Köklü anlatı geleneğinin olağanüstü kurgusunu yansıtan ve anlatıcının hayal dünyasından sözle yayılan türlerden biri masaldır. Masallarda, olağan ve olağanüstü yaşam pratikleri bir arada yer alır. Anlatıcı; deneyimleri, izlenimleri, hayalleriyle dinleyiciye gerçeküstü bir dünyanın kapılarını aralar. Bu dünya, aynı zamanda gerçek yaşamdan da izler barındırır. Boratav, “masalcının görevinin gerçeği, gerçek dışının perdesi altında göstermek” (1982: 277) olduğunu belirtir. Anlatıcının gerçeği yansıttığı, yaşadığı kültürü, bağlamına göre dinleyiciye aktardığı bilinir. Yaşamın gerçekdışı/olağanüstü bir kurguyla söze yansımaya yaşamanın olmazsa olmazı olarak kabul edilen ve oynayanlara göre yeniden kurgulanan oyun olgusu bu noktada ilişkilendirilmektedir. Sarpkaya, “masal ve oyun ilişkisini; masalı, kendi oyun alanında, oyun mantığıyla sözleri kullanarak gerçek dünya ve gerçeklerle oynayan bir tür” olarak tanımlar (2022: 1432). Masallarda kahramanın oyunla, düzenle, kurmacayla, hileyle, aldatmacayla, bilmeceyle birçok eylemde bulunduğu ve oynayan insana sıklıkla yer verildiği görülür. Huizinga, “oyuncu insan kavramıyla yaşamın bir oyun olduğunu vurgular. İnsanların bütün yapıp etmelerinin oyunsal davranışlar ve oyunlardan ibaret olduğunu” belirtir (2015: 14-16). Her eylem, oyunun bir parçasıdır. Ancak oyun sınıflandırma itibarıyla; eylemi, işlevi, niteliği, amacı, aracı vb. faktörler düşünüldüğünde çok anlamlı bir yapıdadır. Bu noktada da oyunun tanımlanmasına dair çeşitlilik yaşamın anlamlandırılmasıyla oluşan mitik öykülemelerin izlerini sürdürmesi nedeniyle ve yaşamı kapsamı itibarıyla zorlaşmaktadır. Oyun kavramının günümüze değin ortak bir tanımının yapılamaması konusunda Fink, “çok yaygın ve çok şekilli olduğunu belirtirken aynı zamanda oyunun önceden bilinirliğine ilişkin bilgiyi yeterince ‘ifade’ etmeye ve kavramsal keskinlikte formüle etmeye gücümüzün yetmediğini ve bir oyun anlayışı içinde dolambaçlı yaşadığımızı” açıklayarak vurgular (2015: 41). Oyun kavramının anlam zenginliği ve işlevselliği, olağanüstü bir kurguda masallarla aktarılmakta ve bütün yapıp etmelerimiz; sözün eyleme, eylemin de söze aktarıldığı ilişkisel bir bağı ortaya çıkarmaktadır. Kemal Abdulla, “söz, yaşayan, nefes alan bir varlıktır. Bu güç, etik-ahlâkî seviyeden başlar ve fizikî mahiyet kazanmaya kadar yükselir. Onun ruhu ve canı vardır ve ikisi birbiriyle sıkı sıkıya bağlıdır” diyerek açıklar (2012: 73-74). Bu noktada masal ve oyun kurgusunun söz ve eylemle iç içe sürdürüldüğü ve bu ilişkiselliğin de tekerleme ve sayışmacalarla başlayıp masalın olay örgüsünde veya oyunun kurgusunda iki boyutlu olarak devam ettiği, en nihayetinde de iki türün de işlevlerini kapsayan cezalandırma ve ödüllendirme veya mesaj iletme ve ders çıkarma amacıyla sonlandırılan bir ortaklığı olduğunu söylemek mümkündür.

Masal ve Oyunda İki Boyutluluk

Masalların ve oyunların birbirini içermesi veya kapsamına dair ilişkisi yukarıda da belirtildiği üzere birçok çalışmaya konu edilmiştir. Ancak masal metinlerinde oyun kavramının ve oyun kurgusunda masal yapısının incelenmesine dair iki boyutlu bir çalışmanın ayrıca ortaya konulması gerektiği düşünülmektedir. Bu sebeple öncelikle iki türün ilişkisine ‘masalda oyun ve oyunda masal’¹ yönünden değinilecektir.

Masal metinlerinde oyun kavramı; işlev, nitelik, kurgu, yapı ve uygulama bağlamında farklılıklar gösterir. Bu başlık altında Türkiye sahası masal metinlerinde oyun kavramının yer alma biçimleri örneklendirmiştir. Ancak öncesinde iki türün de yapı itibarıyla sözel formellerden yararlanması ve iç içe sunulması yönünden incelenmesi uygun olacaktır. Anlatılanların gerçeküstü olacağına dair bir mesaj içeren ve dinleyiciyi anlatıya hazırlamak için sarf edilen tekerlemelerde oyun kavramı sıklıkla kullanılır. Sanders, söz ve eylemi şöyle açıklar: “Oyun ruhu hem sözellikte hem de okuryazarlıkta öykü anlatımının önemli bir parçasıdır. Öyle de kalmak zorundadır. Her anlatış, yeni bir dünyayı ortaya çıkarmaya ikna etmek, onu kandırmak için gerçekle dans eder, gerçekle oynar” (2013: 50). Masal tekerlemeleri de gerçeküstü bir dünyanın kapılarını araladığını “sineğe vurum

palanı, dinlettim mi sana bu koca yalanı” gibi tekerlemelerle ortaya koyar. Masal tekerlemelerinde oyun kavramı ise “zaman zaman içinde, kalbur saman içinde, develer top oynarken, eski hamam içinde...” şeklinde devam eden sözlü formellerde karşımıza çıkar. Masal tekerlemelerinde oyun kavramının, oyun sayışmacalarında ise masal kurgusunun yer alması, iki türün de birbiriyle ilişkisini icraya başlarken dahi ortaya koyan benzerliklerdendir. Özdemir, “çocukların eşyayı, kendi geleneklerinde gerçek yaşamdan farklı olarak değerlendirdiğini ve yorumladığını belirtirken çocukların oyun dünyasının masal dünyasıyla benzerlik gösterdiğini ifade eder. Aynı zamanda masal ve oyunda tekerlemelerin bazı kalıplarının oyunlarda kullanılmasının bu ilişkiyi açıkladığını” söyler (2006: 230). Diğer taraftan oyunlarda ebe ve oyuncu seçiminde sayışmacalardan yararlanılır. Türkiye sahasında yaygın olarak kullanılan oyun sayışmacalarında “karga fındık getirdi, fare yedi bitirdi, kedi fareyi yedi, miyav dedi kedi, hav dedi köpek, kediyi yedi köpek” şeklinde devam eden ve olayları bir kurgu içerisinde aktaran örnekler mevcuttur. Oğuz, sayışmacaları; “tıpkı usta bir masalcının derin hayallere dayanan ve büyük ilgi uyandıran tekerlemeleri gibi usta sayışmacaların söylediği sayışmacalar olduğunu ve oyun öncesinde çocuklara yeni dünyalar açtığı, ebe seçimini oyun içinde bir oyuna dönüştürdüğüne” dikkat çeker (1992: 26). Masal tekerlemeleri ve oyun sayışmacalarının masal oyun ilişkisi bağlamında örneklendirilen metinleri iki türün de anlatı ve eylemde giriş mahiyetinde önemli olduğu ve birbirleriyle ilişkili bir şekilde söz ve eylemin iç içe yer aldığını gösterir. Dundes, *Thimble in Sight* adlı oyunda ‘rorum torum corum’ gibi sözlü bir formülle haykırıldığını aktarır ve tıpkı *Saklambaç* oyunundaki başarılı oyuncunun “eve” döndüğünü “ev bedava” ifadesiyle duyurması gibi olduğunu ve iki türün de bu anlamda benzerliklerinin olduğunu belirtir (Newell 1963:152’den akt. Dundes, 1964: 82; Brewster, 1953:43). Bu konu ayrı bir çalışmanın konusu olacak genişlikte olduğundan kısaca yer verilmiş ve masal oyun ilişkisi tekerleme ve sayışmaca örnekleriyle ortaya konulmuştur.

Türkiye sahası masallarının adı, oyun kavramını içerecek şekilde adlandırılmıştır. Türkiye sahasında anlatının tamamının oyun kurgusunda olduğu ve adının da oyun olduğu yaygın masallardan biri *Ali Cengiz Oyunu*’dur. *Alicengiz Oyunu* masalı, anlatıda bir oyunun öğrenilmesi ve kahramanın bu oyunu öğrenmek için yola çıkmasıyla başlamaktadır. Genç; “Evet sultanım, gittim, gördüm. Ters okudum, doğru belledim; derviş babayı oyunla, düzenle eğledim. İşte huzurunuzda bu alicengiz oyununu bir tamam oynadım” der (Alangu, 2010: 247). *Avcı ile Oynayan Tilki* masalı da hem anlatının adı hem de anlatı kurgusu itibarıyla oyuna yer verilen masallardandır (Yavuz, 2010: 60-62). İki masalda da oyunun masalın ana kurgusunu oluşturmasının yanında ayrıca oyun kavramının aldatmaca, hile ve sınama gibi birçok işlevine de bir arada yer verildiği görülür. Aynı zamanda oyun adlarının da masal adı olduğu varyantlar mevcuttur. Bunlardan biri *Pinokyo’nun Büyük Babası* adını taşımaktadır. Özdemir, “Pinokyo adlı masalla hiçbir ilişkisi olmamakla birlikte oyuna bu ad verildiğini” belirtir (2006: 394). Aynı zamanda And, “Köroğlu gibi bir destan, Keloğlan gibi bir masal kahramanının adının geçtiği ya oyunun kendisinin bir masalın havasında gelişmesi ya da artık masallaşmış bir gerçek olayı yansıtan oyunlardan seçildiğini” ifade eder ve *Sığırcı Keloğlan* oyununa da bu bağlamda örnek verir (2012: 227). Halk bilgisi ürünlerinden köy seyirlik oyunlarının, verilen örnekten hareket ederek anlatı kurgusunu sürdürdüğü ve anlatıya dair izler taşıdığı anlaşılmaktadır. Diğer taraftan “*Han’ım İzin* (Han’ım Dat) adlı aşık oyununda” da han, vezir ve hırsızdan oluşan oyun kurgusu, masalı bir olay örgüsüyle işlenir (Bayır, 2023: 73). Türler arası ilişkilerin bu bağlamda masalda oyunun yanı sıra oyunda masal kurgusuyla iki boyutlu bir ilişkiselliğinin hem adlandırma hem de kurguda olduğu açıktır.

Türkiye sahasında anlatıların dairesel bir olay örgüsünde sürdürüldüğü masallar da yaygındır. Bu masallarda oyun kavramı belli belirsiz yer alır ancak masalın bütün kurgusu bir oyun düzenindedir. *Ayağına Diken Batan Serçe/Karga*, *Koca Nine ile Tilki* masalları bu kategoriye dahil edilebilir. Bu masalların bir varyantı olan *Dilbo ile Akıllı Kedi* masalında da anlatı bir ninenin sütünü içen kedinin kuyruğunu koparması ve ancak içtiği sütü yerine koyarsa kuyruğuna kavuşabileceği şeklinde baştan sona ve sondan başa doğru olay örgüsü döngüsel olarak sürdürülür (Yavuz, 2010: 53-57). Masallarda olay örgüsünün sürekli yinelenmesi, kahramanın üç farklı kapıdan, yoldan gitmesi, yolda üç kişiyi görmesi veya dönüp dolaşıp anlatının başladığı yere dönmesi şeklinde devam eder. Bu bağlamda *Keloğlan ile Üç Cambaz* masalında da üç motifi oyun kavramıyla bir arada kullanılmıştır. “Vay Keloğlan, aman kelli Keloğlan. Amanın bu bize ettiğin üçüncü oyundur” ifadesi yer alır (Alangu, 1990: 56). Masallarda üç sayısı, kahramanın erginlenmesi için olay örgüsünün üç

defa tekrarlanması, kahramanın bilmeceyle üç defa sınanması, zaman, mekân veya kişilerle üç defa karşılaşılması şeklinde benzerlik gösterir. Masalarda yaygın olarak kullanılan “er oyunu üçtür” ifadesi de masal motiflerinin anlatıda oyuna hem kavram hem de yapı itibarıyla yer verildiğini gösteren formellerden biridir. Geleneksel oyunlarda da üç sayısı oyunun adı, malzemesi, kuralları, oyuncu sayısı ve oyun turu açısından önemlidir. *Kabakçıbaşı* oyununda “Oyuncunun başına parmaklarının ucuyla üç kez vurur”, “Gelen oyuncu küçük taşla büyük taşla üç kez vurur” şeklinde üçleme birkaç kez tekrarlanır (Özhan, 1997: 154). Aynı kurgu, *Üçtaş* oyununda üçer taş olan iki oyuncunun kesişme noktalarına taş koyması ve kendi taşlarını kare üzerinde hareket ettirerek tek bir çizgi üzerinde bir araya getirmesiyle ‘üçleme’ yapması ve oyunun genellikle üç tur ve bazı yörelerde *Üçlük* veya *Üçnişan* (Özhan, 1997: 202) adlarıyla oynanması da örneklendirilebilir. Diğer taraftan geleneksel oyunlarda da oyun, sürekli yinelenmekte ve oyuncular tarafından tekrar oynanmaktadır. *Dalya* oyununda üst üste dizili dokuz/yedi taş bir grup tarafından topla devrilir ve taşları deviren grup diğer grup tarafından topla vurulmadan önce taşları tekrar dizerek oyunu kazanmaya çalışır. Aynı kurgu belirlenen tur veya sayıya kadar devam eder. Dolayısıyla masallardaki oyunların yinelenen kurgusu, oyun yapısındaki döngüsellikle benzerlik gösterir.

Masalarda geleneksel oyunlara da sıklıkla yer verildiği görülmektedir. Masalların anlatıcının kültürel yaşamı, bulunduğu yöre ve dinleyicilerin özelliklerine göre değiştiği bilinmektedir. Nitekim Sarpkaya, “masalların ve oyunların metin ve sosyal bağlam bakımından ortak özelliklere ve öğelere sahip olduğunu ve iki türün de bireylerin zihnindeki kavramsal çağrışımları, anlam dünyaları ve bağlamlarındaki kültür evrenleri ortak özelliklere sahip” olduğunu belirtir (2022: 1432). *Arif Yusuf* masasında “Çocuklar kapının önünde oynuyorlar...Çelik çubuk oynuyorlar, bunu böyle atın, böyle oynayın diye çocuklara tarif ediyor” (Türkeş Günay, 2011: 154) ifadeleri yer alır. *İnsan Soyu, Kedi Soyu, Köpek Soyu* masasında da “erkeklerle de harman yerinde oyun, eğlence yaparlar. Dombili oynarlar, birimbirlik oynarlar, tora oynarlar, uzuneşek oynarlar, gara sakız gopmaya oynarlar” denilerek yörede oynanan oyunlarla birlikte erkeklerin oynadıkları oyunlara da yer verilir (Dağı, 2008: 127). Diğer taraftan *Ak Pamuk* masasında “bu oğlan da günde aşık oynamaya gidermiş diyor. Aşık oynayacağı zaman cuv aşığım cuv, alçak konma yüksek kon, Ata Hacı’nın torunu, yedi dayımın yeğeni, Ak Pamuk’un oğlu ben diye söyle diyor bu annesi” (Turan ve Önal, 2023: 425) ifadeleriyle oyunun adı, oynanma şeklinin yanı sıra sözlü kültürüne de yer verildiği görülür.

Masalarda geleneksel oyunların oyun araçlarıyla birlikte ayrıntılı olarak yer almasının yanı sıra oyuncak kavramına da yer verildiği görülür. *Üç Nar* masasında “Padişah oğluna altından bir top yaptırır. Bir gün bu çocuk caddede topuyla oynaya oynaya gelirken top elinden düşer. O sırada da bir kocakarı sudan gelir. Top kocakarının bardağına değer, bardağın kulpu kocakarının elinde kalır, çömleği kırılır” (Türkeş Günay, 2011: 425) denilerek anlatının olay örgüsünün altın top olan oyuncakla başladığı vurgulanır. *Terzi Kızı* masasında ise “hemen oyuncakçıya gider, birkaç tane zil, bir de post alır” (Seyidoğlu, 2016: 354) ifadeleriyle oyun malzemelerinin alınmasından bahsedildiği ancak masalın kurgusunu oluşturmak yerine kurguya yön verecek bir olay örgüsünü belirttiği anlaşılır. Geleneksel oyunların ve oyun araçlarının masallardaki yaygın kullanımının verilen örneklerden de anlaşılacağı üzere anlatının olay örgüsünün başlaması, devamlılığı ve sonuçlanması şeklinde giriş, gelişme ve sonuç bölümlerinde yer aldığı ve anlatıyı oluşturan temel yapılardan da olduğu söylenebilir.

Masalarda doğrudan bir oyun adına veya oyuna yer verilmediği, yalnızca oynamak eyleminin kullanıldığı ve oyunun işlevlerine temas eden anlatılar da vardır. *Sitti Nusret* masasında, “haydi kızım, sen de misafirlerinle gül, oyna, eğlen . . .” (Boratav, 2009: 183), *Yatalak Mehmet* masasında da “güle oynaya yerler, içerler, hoş vakit geçirirler...” (Boratav, 2009: 140), *Keloğlanın Nohudu* masasında ise “yolda giderken bir nohut buldum. Hop hop oynarken tahta aralığına düşürdüm” (Alangu, 1990: 120) örnekleri oyunun eğlence, hoş vakit geçirme işlevlerine temas edecek nitelikte anlatıda yer aldığı görülür. Oynamak eyleminin olay örgüsüne karakterlerin yapıp etmelerini oynamak fiiliyle ifade etmeleri şeklinde de yansıdığı örnekler mevcuttur. *Hayırsız Kız* masasında “bu ne biçim atlıdır ne biçim insandır?” diye birbirlerine soruyorlar. Bu içlerinden çıkıp gidiyor, biraz da atı bağda oynatıyor, bağı eziyor” (Türkeş Günay, 2011: 498) denilmekte ve oyunun hayvanlar için de kullanılan ve hayvan davranışlarının da oyun kavramıyla ifade edildiğini belirten örnekler de mevcuttur. Oyun kavramı, gündelik yaşamda farkında olarak veya olmayarak oyunsallıkla yapıp

ettiğimiz eylemler bütünü ve bütün canlıları kapsayacak şekilde de kullanılmaktadır. *Dertli Kavaldan* masalında “Maviş’in yüreği yerinden oynadı” (Güney, 1971: 77), *Keloğlan ile Üç Cambaz* masalında da “tavşandır, bir duralamış, kulaklarını oynatmış, sekip sıçrayarak seğirtmiş” (Alangu, 1990: 48) denilmekte ve oynamak/oynatmak fiillerinin canlılara özgü oyunsallığı yansıtan yönlerini belirtmek için kullanıldığı anlaşılmaktadır.

Masallarda hile ve aldatmaca, oyun kavramının yanında “oynamak, yapmak, etmek, almak, kurmak” vb. ek fiillerle desteklenmektedir. Bu anlamda gündelik yaşamda kullanılan oyuna dair sözlü kalıpların da masalların etkisiyle yaygınlık kazandığı söylenebilir. *Ölüsü Kımalı Çakal* masalında “Alacağın olsun alaca karga; demek bu akli sen verdin bildircına dur, ben de sana öyle bir ayın, oyun edeyim ki, felek de beğensin!” (Güney, 1971: 115), *Arslanın Verdiği Ders* masalında da “Günün birinde öyle bir oyun oynadı ki bana, az daha Karabaş’ın kucağına düşürecekti beni. O gün bugün ahdettim onu yemeye. Getirebilersen, bu küpeliyi getir bana, oyun oynamak nasıl olurmuş göstereyim ona!” (Güney, 1971: 118) ifadeleri yer alır. Oyunun hile, aldatmaca olarak yer aldığı ve oyun kavramının ayın, düzen kavramlarıyla birlikte kullanıldığı örneklerden birçoğuna yer verilmiştir. Öç almak, düşmanı yenmek ve misliyle karşılık vermek, yaptıklarının cezasını ödetmek anlamında da oyun kavramının masal kurgusunda yer aldığı, oluşturduğu ve olay örgüsüne yön verecek şekilde kullanıldığı görülür.

Masallarda geleneksel oyunların yanı sıra şans ve talih gerektiren yarışma kurgusundaki eylemlere de oyun denildiği görülür. *Helvacı Güzeli* masalında “Gitmeyin, bir şart koşalım da kumar oynayalım” (Türkeş Günay, 2011: 395) denilirken *Tufil* masalında da “oradan iskambil kâğıdı aldı, oynadı, tavla aldı oynadı, başka bir şey aldı oyalandı” (Türkeş Günay, 2011: 421) ifadeleri yer alır. Yine oyun kavramının argo ve müstehcenlik ifade edecek şekilde de masallarda yer aldığı tespit edilmiştir. *Para Kazanıyor* masalında “Adamın karısı da oynak aşiftenin biri imiş” (Alangu, 2010: 41) ifadesi yer alırken *Keloğlan ile Üç Cambaz* masalında “Aman agam, sen bana ne yüz ne de iki yüz lira verdin. Anana mı verdin, oynaşına mı yedirdin?” (Alangu, 1990: 53) şeklinde oyun kavramının köküyle oluşturulan oynaş ve oynak sözcüklerinin kullanıldığı ve oyun kavramının olumsuzlandığı görülür. Sarpkaya, “masalın anlatıcısının, anlatım ortamı ve dinleyicisi gerçek dünyası olduğunu ve masalın üstündeki olağanüstülük elbisesi kaldırıldığında ortaya çıkacak şey çıplak gerçeğin ta kendisi” olduğunu söyler (2022: 1432). Anlatılarda kahramanların oyunbazlığı, eylemlerin oyunsallığı ve olay örgüsüyle oyun yapısının ilişkisi; kavramın masallara yansıyan, gerçek yaşamın izdüşümünü yineleyen çok yönlülüğünü ve işlevselliğini bütüncül olarak aktaran bir kurguyu ortaya çıkarmaktadır.

Masallar, iyilerin ödüllendirilip kötülerin cezalandırılması gerektiğini, anlatı kurgusunda ve anlatıcı mesajıyla dinleyiciye aktarmaktadır. Masallarda anlatımın oyun kurgusunda olması, oyunun kazanma ve kaybetme, cezalandırma ve ödüllendirmeye sonuçlanmasını sağlarken bu sonucun aynı zamanda dinleyicilere verilmek istenen mesajı güçlendirmek için olduğu açıktır. *Keloğlan ile İki Padişah* masalında “Keloğlan, ekmeğini taştan, aşını da işten çıkarmayı küçük yaşında öğrenmiş. Yaşlıları, akranları, sokak aralarında birdir bir oynayıp zıp zıp yuvarlanırken sırtına ağır yükleri yüklenip alından ter sızdırarak çalışmasını da düşünüp taşınmasını da adım adım öğrenmiş...” (Alangu, 1990: 31) ifadelerinin oyun oynamak eylemiyle dinleyiciye iletilen mesajlar olduğu anlaşılır. Birçok masalda oyunla ödüllendirilen ve muratlarına ererek evlenen gençlerden bahsedilir. Aynı zamanda oyun sonunda kaybedip ceza alan ve bu cezayı da canıyla ödeyen masal kahramanları da vardır. Boratav’ın aktardığı Karatepeli masallarından birinde “Karatepeli, karısını kurtarmak için çıktığı avı unuttur ve oyuna dalar” (2006: 292-293) denilir. Karatepeli masalında yöreye özgü *Hellangabi* oyunu, kahramanın cezalandırılması için olay örgüsüne dahil edilir ve oyun sonunda kahraman canından olur. *Çiçek Kızla Çiğdem Kardeş* masalında da “Kuzucuklarımız! demiş babaları: “Siz mi oyuna daldınız, ben mi uykuya daldım; bakın bir karanlıklar sağım sağım sağılıyor...” (Güney, 1971: 101) ifadesi yer alır. Geleneksel oyunların sonunda kazanan veya kaybeden, ödül veya cezayla sonuçlanması, masallarda ise iyiler ve kötüler veya kazananlar ve kaybedenlere yer verilmesi, masal oyun ilişkisinde; mesaj vermek, bedel ödemek, ders çıkarmak, öğrenmek vb. yönlerden iki türün de ortak işlevlerine verilebilecek örneklerdendir. Öte yandan Dundes, masal ve oyun ilişkisinde ödül ve cezaların farklılık gösterdiğini belirterek “halk masallarında kahramanın her zaman kazandığı, kötü adamın ise her zaman kaybettiğini ancak oyunlarda sonucun o kadar düzenli

veya öngörülebilir olmadığını” söyler (1964: 82). Ancak verilen örneklerde masalın sonunda ödül olduğu gibi cezanın da olduğu ve bu yönüyle tıpkı oyun sonunda kazanan ve kaybedenle benzerlik gösterdiği açık olmakla birlikte anlatının sonucunun anlatıcıya ve dinleyiciye bağlı olması durumu da öngörülemez bir sonucu ortaya çıkarabilir. Bu düşünceye *Zine ve Memo Alan* masalı örnek verilebilir. Zine’nin ağabeyi, Memo’ya oyun oynayıp kazandığı takdirde kardeşiyle evlenmesine izin vereceğini söyler. Memo, oyunları kaybeder ve zindana düşer. Masalın sonunda oyunu kaybeden Memo’nun Zine ile kavuşamadıkları ve öldükleri anlatılır (Yavuz, 2010: 29-33).

Anadolu’da “onlar ermiş muradına biz çıkalım kerevetine” veya “kırk gün kırk gece düğün yapmışlar” formelleriyle masal kahramanlarının ilişkisi, evlenmesi ve bir araya gelmesinin de oyun kurularak/oyunarak başladığı ve son bulduğu görülmektedir. *Dünya Yakışıklısı ve Goncagül* masalında “Goncagül, pencerenin kenarına oturup oyunu oradan izlemeye karar vermiş. Oyuncular sahaya çıkmış ve oyun başlamış. Goncagül’ün bakışları hemen oyuncular arasında yakışıklılığıyla insanı büyüleyen cinsten genç bir delikanlıya takılmış” (Öztoprak ve İşbilir, 2012: 96-97) ifadeleri yer alır. Masalın sonunda Goncagül ile Dünya yakışıklısı birçok macerayla evlenip muratlarına ermişler. *Elma Ağacı* masalında da kahraman “cirit oyununda kim birinci gelirse onunla evleneceğini söyler” (Türkeş Günay, 2011: 185). Masalda geleneksel bir spora/oyuna yer verilmesi ve oyun sonunda kazananla evlenilmesi, Türk kültüründe eş seçmenin oyun/yarış yoluyla yapılması motifine de bir örnektir. Görüldüğü üzere eş seçme, evlenme, kavuşma veya ayrılma oyun kurularak karar verilen süreçler olarak anlatıya yansımakta, kahraman ciddi bir iş olarak yarışmakta, oynamakta, kazanana göre eş seçilmekte ve masalın sonu da oyunun sonucuna göre verilmek istenen mesajla kurgulanmaktadır.

Olay örgüsünün yukarıda örneklendirilen birçok oyun çeşidiyle kurulmasına bir örnek de halk bilgisi ürünlerinin birbiriyle ilişkisini ortaya koyan ve anlatının mesajını içeren bilmecelerdir. Bilmecelere dayalı oyun, masal kahramanına bilmece sorulması ve kahramanın deneyimleriyle sınındığı soruları cevaplamasına dayanır. Türkyılmaz, “Bilmecelerin hem manzum hem de mensur olmasının yanı sıra *Asal Sorma Oyunu*, *Bilmeli Matal* gibi bilmeceli oyunların da Anadolu’da yaygın olduğunu, masallarda da kahramanın yaşam deneyimine dayanan bilmecelerin sıklıkla yer aldığını” belirtir (2009: 158). Masallarda bilmece, kahramanın canının bağışlanması, padişahın kızıyla evlenmesi, maharetini ortaya çıkarması ve pratik zekasını göstermesi için anlatıya konu edilir. Huizinga ise bilmecelerin “toplum ilişkilerine bağlı olarak kurallı olduğunu, yarışma ve eğlendirici oyun olarak kategorilendirilebileceğini ve belirli bir kurgu ve ahenk unsurunu barındıran metinler” olduğunu ifade eder (2015: 147). *Keloğlan ile İki Padişah* masalında “Padişah, Keloğlan’ı sorgusuz sualsiz hapse atar. Ancak padişahın kızı, keloğlanın akıllı olduğunu bilir. Hint padişahından gelen bilmeceler zindandaki Keloğlana danışılır. Hint padişahı da er oyunu üçtür diyerek bilmece sormaya devam eder” (Alangu, 1990: 33). Bilmecelerin oyun kavramıyla açıklanması ve bilmece oyunlarının yaygınlık göstermesi, masal oyun ilişkisinde birçok türün bir arada kültürü yaşarken aktarma işlevinin bir sonucu olarak ortaya çıkar.

Anadolu’da oyun kavramı, halk bilgisi ürünlerinden olan halk oyunları için de kullanılmaktadır. Halk oyunları da masallarda yer alan ve oyun kavramıyla ifade edilen türlerdendir. *Alamettir Alamet* masalında “Gaynanaları: “Benim oyun seyredesim geldi. Hedi bakalım üçünüz de bana güzelce bir oynayın da ben de seyrediyim” demiş... Gelinler de mecbur gıvrak oynuyolarmış...” (Dağı, 2008: 127) ifadeleri yer alır. *Helvacı Güzeli* masalında da “aman Müezzini Efendi, işittik ki bu hamamda sazlar çalacak, çengiler oynayacakmış” (Alangu, 2010: 36) denilir. Kavramın örneklerde dans, çalgı, çengi ifadeleriyle birlikte kullanıldığı ve halk oyunları anlamında yaygın bir kullanımının olduğu anlaşılır.

Söz ve eylem, birbirini içeren, kapsayan ve tamamlayan olgulardır. Sözler anlatıya, eylemler de ritüellere dönüşür. Bu sayede söz ve eylem; kurgu, mesaj, öğreti, aktarım, sembol ve simgeler, sözlü kalıplar gibi ortak unsurlar barındırır. Levi-Strauss, “kültürün; hikayelerde, mitlerde, masallarda, atasözü ve ritüeller gibi birçok halk bilgisinde yer aldığını ve dilin inşasıyla kurulan anlam zenginliğini yansıttığını” söyler (2018). Sözün eylemle, eylemin de sözle bir arada kullanıldığı, halk bilgisi ürünlerinin birbirinden beslendiği ve belirli işlevlerin de benzerlik gösterdiği bu sebeple de her bir türün birbiriyle ilişkili olduğu görüşü masal oyun ilişkisi bağlamında örneklerle ortaya konulmuştur. Türkyılmaz, masal ve bilmece ilişkisini incelediği çalışmasında halk bilgisi

türlerinin birbiriyle ilişkilerinin ‘birleşik tür’ olarak örneklerinin yaygınlığına dikkat çekmekte; iç içe olmaları, belirli alanlarda birlikte kullanılmaları veya bir tür içerisinde karışık olarak yer almaları şeklinde incelendiğinde, bu türlerin ‘melez tür’ olarak adlandırılabilceğini ifade etmektedir (2009). Bu anlamda masal ve oyun ilişkisi de melez tür veya birleşik tür olarak adlandırılabilir.

Yapılan incelemeler sonucunda halk bilgisi türleri içerisinde de bu döngüsellüğün var olduğu bilinmekle beraber türlerin kültürel aktarım yönünden birbirini çeşitlendirdiği ve zenginleştirdiği de bir gerçektir. Masal ve oyun ilişkisi tek boyutlu ve iki boyutlu olarak incelenmiş olup iki türün de birbirine benzer yapı ve kurgularla anlatıcı ve oyuncu yönünden de bağlamsal değişiminin olduğuna değinilmiştir. Dolayısıyla masalda oyun kurgusu ve oyunlarda masal kurgusunun icracıları olan anlatıcı ve oyuncu da bu bağlamda ayrıca incelenmesi gereken bir diğer iki boyutlu alanı ortaya çıkarmaktadır.

Oyunbazlık: Anlatıcının Oyunu, Oyuncunun Anlatısı

Masalarda kahramanların anlatıcı tarafından oyuncu olarak aktarılması hem anlatıcıyla hem de dinleyiciyle oynanan bir olay örgüsünü ortaya çıkarır. Nitekim Dundes, “oyun ve halk masalları arasındaki morfolojik benzerliğin, diğer folklor biçimlerine de uygulanabilecek önemli bir ilkeyi akla getirdiğini, bu farklı biçimlerin söz ve eylem arasındaki ayırmadan kaynaklandığını” ifade eder (1964: 85). Bu bağlamda söz ve eylemin uygulama biçimleri de masal ve oyun ilişkisinde incelenmesi gereken alanlardan bir diğeridir. Dundes’in masal ve oyunun boyutluluk farkları olduğuna dair düşüncesi; masal ve oyunun, örnekleri verilen derleme çalışmalarındaki metinleriyle incelenmesinin yanı sıra uygulama alanında da aynı ilişkiselliği devam ettirir mi? sorusunu akla getirmektedir. Anlatıcı kültürel belleğinden yansıyanlarla hem kahramanı hem de dinleyicileri anlatıdaki oyuna dâhil ederek sözü eyleme, eylemi de dinleyicinin hayal gücüne yansıtmaktadır. Bu bağlamda anlatıcı ve dinleyici, kahraman ve oyuncu rollerine bürünmektedir. Fink, “arkaik bir kült-eylemi olarak gerçekleşen insan oyununun, oyuncunun kendisini cezbedip büyüleyen bir oyun-icraatının çok net örneği” olduğunu söyler (2015: 178). Anlatıcının icrası, oyunbazlığın söz oyunuyla ortaya konulmasıdır. Bunun yanı sıra anlatıcı, oyunbaz bir kahramanın olay örgüsünü de dinleyicinin oyun dünyasına yansıtır. Anlatıcı ve oyuncunun uygulamaya dair örneklerine yer vermeden önce kahramanın oyunbaz rolünün ön planda olduğu tiplere değinmek ve anlatıcının dinleyiciyle kurduğu söz oyununu örneklemek gerekmektedir. Masalarda; aldatmaca, kurnazlık, hile ve düzen kavramlarıyla bir arada kullanılan oyun kavramı, Keloğlan tipinde sıklıkla karşılaşılan bir motiftir. Keloğlan masalları, Keloğlanın oyunbazlığı ve oyunbozanlığı yönünden ayrıca bir çalışmanın konusu olacak kadar derinliklidir. Ancak, oyun kavramının oyunbazlık açısından örneklendirilmesi için birkaç örnekle yer vermek yerinde olacaktır. Alangu, “Keloğlan’ın diğer masal kahramanlarına göre başvurduğu hile, kurnazlık, beceriklilik ve akıllılıkla düşmanlarını alt etmesinin önemli olduğunu” ifade eder (1990). Keloğlanın oyuncu bir tip olduğu ve anlatılarda da oyunla, düzenle düşmanını alt ettiğine dair birçok anlatı vardır. Keloğlan masallarındaki tekerlemelerde, masal kahramanının ne kadar oyunbaz olduğuna dair ifadeler yer verilmesi de masala hazırlık aşamasında kahraman hakkında bilgi verilmesini ve oyunbazlığının anlatılacağını vurgulaması açısından önemlidir. *Dev Anası ile Keloğlan* masalında “Keloğlan, kelli oğlan, oyunları yaman oğlan” (Alangu, 1990: 29), *Köse Değirmenci ile Keloğlan* masalında da “birbirlerine oynadıkları oyunun sonu gelmemiş” (Alangu, 1990: 25), *Keloğlan ile Kargası* masalında ise “oyunlarına uğrayanlar yılmış, uğramayanlar da gülmüş” (Alangu, 1990: 131) şeklinde anlatıda verilen mesajın oyun kavramıyla oyunbaz olan tipi vurgulayan bir kurguyu ortaya çıkardığı açıktır. Keloğlanın oyuncu ve düzençi olduğu, masal boyunca yinelenir. *Alicengiz Oyunu* masalında, oyun kavramının hile ve kurnazlık, aldatmaca ve düzen anlamına gelecek şekilde hem oyun adı hem de kurgusu itibarıyla yer aldığı yukarıda belirtilmiştir. Bu yaygın anlatının *Keloğlan ile Ali Cengiz* adlı bir varyantının da olması, oyun ve düzen konusunda iyi bir oyunbaz olan Keloğlan’ın Türkiye sahasında bu vasıflarının masalların varyantlarının oluşması noktasında da yaygınlık gösterdiği açıktır. Aldatmacaya, kurnazlığa ve hileye başvuran masal tipleri, Keloğlanla sınırlı değildir. *Altın Toplu Sultan/Suskun Sultan* masallarında da kız, bir bülbülle aynı odadadır ve bülbül, genç bir delikanlıdır. Delikanlı geceleri aslına döner. Bu kurgu masala oyun olarak yansır veya “oğlan kızı konuşturmak için papağanla birlikte oyun oynar” (Boratav, 2007: 220; Kunos, 2018). Anlatıcının dinleyiciyle kurduğu bağlamsal ilişki, oyun ve masalın ortak işlevlerinin sonucu olarak icrayı söz oyununa, anlatıcı,

dinleyici ve kahramanını da oyuncuya dönüştürmektedir. Anlatıcı, kahramanın oyunbazlığını sözle aktarırken aynı zamanda ses tonu, taklit, mimik, jest vb. bedenini oyunsal bir ruh haline büründürür ve kendisi de masalın oyunbaz kahramanıyla birlikte anlatı ve oyunun içinde yer alır.

Masalın oyunda, oyunun da masalda kurgu, ad, işlev, nitelik, tür ilişkisi vb. yönlerden ortak yapıları barındırdığı masal ve oyun örnekleri üzerinden tespit edilmiştir. Masalarda kurgu ve tiplere atfedilen roller itibarıyla söz oyununun eyleme yansıtan bir oyunsallıkla ortaya çıkarıldığı açıktır. Anlatıcı ve dinleyiciler arasındaki söz oyunu, anlatının canlandırılması noktasında eyleme dönüşerek masalın oynanmasına dair uygulama örnekleri oluşturur. Masallar, anlatı sonrasında veya anlatıyla birlikte önce hayal dünyasında sonrasında ise harekete geçilerek oynanmaktadır. Bu sayede masalın oyunu, oyunu içeren bir masal olmasıyla ilişkili olarak iki türü birleştiren bir uygulamayı ortaya çıkarır. Anlatıcı ve dinleyiciler, kahraman rolüyle birer oyunbaz olur. Anlatıcıların ve dinleyicilerin anlatıyı olay örgüsüne göre canlandırması, oyunun ritüelistik niteliklerini de içeren bir yapıyı ortaya çıkarmaktadır. Günümüzde yaygın olarak uygulanan masal anlatımı ve anlatıcı eğitimlerinde dramadan yararlanılmasının yanı sıra masalın oynanması da bu anlamda örnek verilebilecek bir alandır.

Masalın oynanmasına dair uygulamalar, anlatıcı ve dinleyicileri bağlamsal olarak hayal dünyasından çıkarır ve gerçeğe yansıyan bir oyun kurgusunu somutlaştırır. Anlatıcı/dinleyici ve kahramanın oyunbazlığı oyunun oynanmasının yanı sıra çocuk edebiyatı alanında yazılmış olan masal kitaplarında da yer almasıyla örneklendirilebilir. Elif Konar Özkan ve Ümit Yaşar Özkan'ın altı seri olarak yayınladığı *Taş Masalları*² kitapları, masal sonunda okuyucuyu oyuna davet eder ve toplanılacak olan taşlarla masal ve oyun kurulması istenir. Aynı zamanda Göknur Birincioğlu'nun yazmış olduğu *Tonya'nın Fındıkkıran Balesi*³ adlı masal kitabında geleneksel oyunlardan topacın dede torun ilişkisini aktarmak için kurguya dahil edilmesi örnek verilebilir. Fındık yetiştirme ve toplama süreçlerine dair geleneksel bir kurgu oluşturulmasının yanı sıra bu kurgu içerisine topaç oyuncağının da dahil edilmiş olması, masal ve oyun ilişkisinin günümüzde de kültürel miras farkındalığıyla aktarıma dayalı çalışmalarda yer edinmesini sağlamaktadır. Bu bağlamda masal kitaplarında oyun kurgusunun ve oyuncağın yer aldığı birçok örnek sıralanabilir.

Masalda oyun, icracıların hayal dünyasını oyun dünyasına yönlendiren bir yapıda uygulanırken oyunların da kurgularının göz önünde bulundurularak masal olarak anlatıldığı veya yazıldığı örnekler de mevcuttur. Çalışmayı ortaya koyan araştırmacının aynı zamanda anlatıcı olması ve *Kardelen Çocuk Dergisi*'nde aşık oyununu tarihi ve kültürel yapısını da dikkate alarak *Geleneksel Oyunlardan Aşık*⁴ başlığıyla bir masal olarak yazması bu noktada verilebilecek örneklerdendir. Araştırmacı aynı zamanda oyunların tarihsel ve kültürel yapısını da anlatıya dahil ederek *Mangala, Topaç, Üçtaş, Beştaş* vb. geleneksel oyunları da masal olarak anlatmakta ve anlatı sonrasında dinleyicilerle anlatılan oyunu olay örgüsüne göre oynamaktadır. Diğer taraftan oyunların masal kurgusu, masal kartları veya oyun kartlarıyla oynanan söz veya eyleme dayalı oyunlaştırma, duysal oyun, oyunsallık, eğitsel oyun vb. şeklinde de uygulanmaktadır. Bu noktada iki tür de *Fairy Tales in Games*⁵ adlı kutu oyununda beş masalın kartlarda yazılı olarak yer alması ve oyuncuların bu masalları öğrenerek dil gelişimlerini desteklemesine dair bir kurguyla oynanmaktadır. Bu örnek, kutu oyunları veya masal kartları, küpleri, çarkları⁶ vb. noktasında eğitim ve gelişime dair içerikler için oyun ve masalın kullanılmasındaki uygulamalardan bazılarıdır. Ancak oyunun masalı noktasında uygulamaya dair örnekler masalda oyun ve masalla oyun uygulamalarına göre yalnızca kutu oyunları yönünden yaygındır. Aynı zamanda kutu oyunlarına, çarklara veya küplere dönüşen masalların ve masal metinlerinde yer alan, oynanan, taklit edilen oyunların uygulamalı halk bilimi bağlamında kültürel aktarım yönünden sürdürülmesi için geleneksel oyunların ve Türkiye sahası masallarının içeriklere dâhil edilmesine dair uygulamaların kısıtlı olduğu da açıktır.

Masalda oyunun, oyunda masalın anlatılardan ve oyunlardan örneklerinin verilmesiyle iki tür arasındaki ilişkinin çeşitliliğine ve zenginliğine değinilmiştir. Aynı zamanda iki türü de icra eden anlatıcı ve oyuncunun oyunbaz tipini hem anlatıda hem de oyunda uygulayarak devam ettirdiği örnekler ortaya konulmuştur. Masalarda oyunların yer almasının yanı sıra uygulamaya aktarılmasının, oyunlarda masal kurgusunun anlatıya dönüştürülmesi şeklinde birbirini içererek veya kapsayarak devam ettiren yazılı, sözlü ve görsel alanların oluştuğu ve tek boyutluluktan öte iki boyutluluğu ortaya çıkaran bir yapıda olduğu anlaşılmıştır. Dundes'in Kenneth Pike'dan aktardığına

göre, “sözlü ve sözsüz etkinlik birleşik bir bütündür. Teori ve metodoloji bunu bu şekilde ele alarak düzenlenmeli veya yaratılmalıdır” (1954:2’den akt. Dundes, 1964: 86). Masal ve oyunun bir arada birbiri ardına uygulandığı örneklerden masalda oyun kurgusunun çocuk edebiyatı alanında yaygınlaşmaya başladığı ve uygulama alanlarında başvurulan bir teknik olmasının yanı sıra oyunun anlatısının oluşturulması veya oyun kurgusunun masallaştırılması noktasında örneklerin kısıtlı olduğu ve bu alanda yapılacak çalışmaların iki türü de Türkiye sahası masal ve oyunlarının uygulamalı halk bilimi yaklaşımıyla kültürel aktarım yönünden yaygınlaştıracağı düşünülmektedir.

Yukarıda örnek verilen masal metinlerindeki oyun kavramı ve oyun yapısındaki masal kurgusu, masal ve oyun ilişkisinin anlatıcı ve oyuncu bağlamında incelenmesine dair iki boyutluluk, yapılan çalışmanın özetlenmesi ve tasnif edilmesine dair bir denemeye aşağıda maddelenmiştir:

1. Ad: Masalda oyun, oyunda masal adının yer alması
2. Yapı: İki türün de mitik öykülemelerin izlerini söz ve eylemde sembollerle yansıtması,
3. Kurgu: Masalın olay örgüsünün oyun yapısında, oyunun oynanma şeklinin masal kurgusunda olması, iki türün de döngüsel bir yapı ve kurguda yinelenmesi
4. Formel: Masal tekerlemeleri ve oyun sayışmacalarının yapı ve kurgu itibarıyla birbirini içermesi ve uygulama yöntemlerinin benzerliği
5. Oyunsallık: Oynamak eyleminin canlıları kapsayan bir olgu olması ve masalda da oyunda da oyunsallığın var olması. Gündelik yaşamda yapıp etmelerin tamamının olumlu ya da olumsuz (oynak, oynas) oyun kavramıyla ifade edilmesi
6. İşlev: Söz ve eylemde eğlenme, boş zaman geçirme, ders verme, yarışma, sosyalleşme, mesaj verme, bedel ödeme, aldatmaca, hile, sınama, ceza, ödül, kültürel aktarım vb. yönlerden ortak işlevler barındırması
7. İki Boyutluluk: Masalarda geleneksel oyun ve oyunculara yer verilirken oyunların masalları veya destanları çağrıştıracak ad ve kurguda oynanması
8. Bağlam: Anlatıcı ve oyuncunun sosyokültürel yapısına uygun masallar ve oyunlar oynaması veya masal ve oyunun bağlamına göre kurgu ve yapısına göre değiştirilmesi
9. Tür İlişkisi: Masalarda bilmece, halk oyunları, spor vb. türlere yer verilirken oyunların bilmece vb. halk bilgisi ürünlerini içerecek şekilde oynanması
10. Anlatıcı/Oyuncu: Masal anlatıcısının anlattığı masaldaki kahramanla birlikte oyunsal bir ruh hâline bürünmesi, oyundaki oyuncunun da oyununu masal kurgusu içerisinde sürdürmesi veya söze yansıtması
11. Uygulama: Anlatıcının masal içerisinde veya sonrasında masalı canlandırıp oynarken yazılı metinlerde belirtilen oyunu da oynayabilmesi, oyuncunun ise masal kurgusunda oynadığı oyunu yazılı veya görsel masallarla bir kurgu içerisinde uygulaması

Sonuç

Türkiye sahası masallarında oyun kavramının ve geleneksel oyunlarda masal yapısının varlığına dair incelemeler ve tespitler, masal ve oyun ilişkisinin tür, yapı, kurgu, işlev, araç, amaç vb. yönlerden bir arada veya birkaçı aynı anlatıda yer alacak şekilde kullanıldığı anlaşılmıştır. Masallardaki oyun kavramına dair çeşitliliğin halk bilgisi ürünlerini de kapsayan geniş bir anlam zenginliğini ortaya çıkardığına da değinilerek bu konuda bir tasnif denemesi yapılmıştır. Masal ve oyun ilişkisinin hem anlatı ve oyun hem de anlatıcı ve oyuncu temelinde söz ve eyleme dair uygulamalı halk bilimi örnekleriyle iki boyutlu bir yapıyı barındırdığı anlaşılmaktadır. Masalların oyun içermesi, uygulama modeli sunması, görsel ve yazılı oyun örneklerine yer vermesinin anlatıyı oyunlaştıran ve anlatıcıyla dinleyiciyi de uygulamaya yönlendiren bir yapısı olduğuna dair yayınlanmış masal kitaplarından örnekler verilmiştir. Aynı zamanda oyunların da tarihsel ve kültürel yapıları dikkate alınarak masal olarak anlatılması, yazılı ve görsel uygulamalarının oluşturulması gerektiği vurgulanmıştır. İki tür de eğitim, kültür, sanat odaklı çalışmalarda iki boyutlu olarak bir arada kullanılmaktadır. Dolayısıyla masal oyun ilişkisinin uygulama örnekleriyle yaşatılması ve

aktarılması hususunda yapılacak uygulamalı halk bilimi örneklerinin iki türün de birbirini içerdiği veya kapsadığı bütüncül bir bakış açısıyla yazılı, sözlü, görsel ve hatta dijital alanda ortaya konulmasını sağlayacağı gibi kültürel mirasın aktarımı noktasında bağlamsal ve bağlantısal bir izlemde sürdürülmesinin de yolunu açmış olacaktır.

Sonnotlar

¹ Bkz: Sarpkaya, S. (2022). “Türk Dünyası Masallarında Aşık Oyununun Yapısal ve Sosyokültürel İşlevleri”. S. Fedakâr ve M. Duranlı (Ed.). *Metin Ekici Armağanı* içinde. (s.1432-1452). İzmir: Ege Üniversitesi Yayınları.

² Bkz: Elif Konar Özkan, Ümit Yaşar. (2021). *Taş Masalları* (6 Kitap). İstanbul: Erdem Çocuk Yayınları.

³ Bkz: Göknur Birincioğlu. (2024). Tonya'nın Fındıkkıran Balesi. İstanbul: İş Bankası Kültür Yayınları.

⁴ Bkz: Özdemir, Meryem. (2023). “Geleneksel Oyunlardan Aşık”. *Kardelen Çocuk Dergisi*. Türkiye Dil ve Edebiyat Derneği. S.9.

⁵ Bkz: Fairy Tales in Games: <https://www.elionline.com/english-elt/2853-fairy-tales-in-games/> (Erişim Tarihi: 23.11.2024).

⁶ Bkz: Masal Çarkı: http://www.masalsatosu.com/icerik_dvm.php?icerik_id=388&cat_icerik=2 (Erişim Tarihi: 23.11.2024).

Kaynaklar

ABDULLA, K. (2012). *Gizli Dede Korkut*. Ankara: Ötüken Neşriyat.

ALANGU, T. (1990). *Keloğlan Masalları*. İstanbul: Afa Yayıncılık.

ALANGU, T. (2010). *Billur Köşk Masalları*. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

AND, M. (2012). *Oyun ve Bugü: Türk Kültüründe Oyun Kavramı*. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

BAYIR, Z. (2023). *Türk Destan Evreninde Oyun*. Çanakkale: Paradigma Akademi Yayınları.

BORATAV, P. N. (1982). *Folklor ve Edebiyat*. Cilt 2. İstanbul: Adam Yayıncılık.

BORATAV, P. N. (2006). *Az Gittik Uz Gittik*. Ankara: İmge Kitabevi.

BORATAV, P. N. (2009). *Zaman Zaman İçinde*. Ankara: İmge Kitabevi.

BREWSTER, P. G. (1953). *American Nonsinging Games*. Norman: University of Oklahoma Press.

DAĞI, S. (2008). *Safranbolu Masalları*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Türk Dili ve Edebiyatı Ana Bilim Dalı Türk Halk Edebiyatı Bilim Dalı.

DUNDES, A. (2007). “On Game Morphology: A Study of the Structure of Non-Verbal Folklore”. *The Meaning of Folklore: The Analytical Essays of Alan Dundes*. (Ed.: S. J. Bronner), 154-163, Utah: Utah University Press.

FİNK, E. (2015). *Bir Dünya Sembolü Olarak Oyun*. Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.

GÜNEY, E. C. (1971). *Folklor ve Halk Edebiyatı (Özellikleri, Sözlü Gelenekleri ve Yazılı Örnekleri)*. İstanbul: Milli Eğitim Basımevi.

JOHAN H. (2015). *Homo Ludens - Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme*. (Çev.: Mehmet Ali Kılıçbay), İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

KASIMOĞLU, H. (2010). *Van Yöresine Ait Türk Halk Masalları*. Yayımlanmamış Doktora Tezi. Gazi Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Türk Dili ve Edebiyatı Anabilim Dalı Türk Halk Edebiyatı Bilim Dalı.

KUNOS, I. (2016). *44 Türk Masalı*. İstanbul: Tuti Kitap.

LEVI-STRAUSS, C. (2018). *Mit ve Anlam*. İstanbul: İthâki Yayınları.

NEWELL, W. W. (1963). *Games and Songs of American Children*. New York: Harper and Brothers Publishers.

OĞUZ, M. Ö. (1992). “Çocukların “Sayışmaca” Dünyası”. *Milli Folklor Dergisi*, C.4, S.16, 24-29.

- ÖLÇER ÖZÜNEL, E. (2017). *Masal Mekânında Kadın Olmak: Masallarda Toplumsal Cinsiyet ve Mekân İlişkisi*. Ankara: Geleneksel Yayıncılık.
- ÖZDEMİR, N. (2006). *Türk Çocuk Oyunları I*. Ankara: Akçağ Yayınları.
- ÖZHAN, M. (1997). *Türkiye'de Çocuk Oyunları Kültürü*. Ankara: Feryal Matbaası.
- ÖZTOPRAK, H. ve İŞBİLİR, Ö. (2012). *Anadolu Masalları*. İstanbul: Kafekültür Yayıncılık.
- PİKE, K. L. (1954). *Language in Relation to a Unified Theory of the Structure of Human Behavior*. Glendale, Kaliforniya: Summer Institute of Linguistics.
- SANDERS, B. (1999). *Öküzün A'sı: Elektronik Çağda Yazılı Kültürün Çöküşü ve Şiddetin Yükselişi*. (Çev.: Şehnaz Tahir). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- SARPKAYA, S. (2022). "Türk Dünyası Masallarında Aşık Oyununun Yapısal ve Sosyokültürel İşlevleri". (Ed.: S. Fedakar ve M. Duranlı), *Metin Ekici Armağanı* içinde. (s. 1432-1452). İzmir: Ege Üniversitesi Yayınları.
- SEYİDOĞLU, B. (2016). *Erzurum Masalları*. İstanbul: Dergâh Yayınları Erzurum Kitaplığı.
- TÜRKEŞ GÜNAY, U. (2011). *Elâzığ Masalları ve Propp Metodu*. Ankara: Akçağ Yayınları.
- TÜRKYILMAZ, D. (2009). "Masal Bilmece İlişkisi Bağlamında Türk Masallarında Bilmece Unsurları". *Hacettepe Üniversitesi Türkiyat Araştırmaları (Hütad)*. C.10, S.10, 155-163.
- YAVUZ, M. H. (2010). *Hile ile Dile: Kürt Masalları*. İstanbul: Can Çocuk.