



T.C.

Ardahan Üniversitesi

Lisansüstü Eğitim Enstitüsü

Sanat ve Tasarım Ana Bilim Dalı

Sanat ve Tasarım Bilim Dalı

**KARS YÖRESİ KAFKAS HALK OYUNLARINDAN KAZAĞI,
KENTVARİVE ŞEYH ŞAMİL OYUNLARININ KARAKTERİSTİK
YAPISININ İNCELENMESİ**

Uğur TORAMAN

Doç. Dr. Selami AKIŞ

Yüksek Lisans Tezi

Ardahan, 2025

KARS YÖRESİ KAFKAS HALK OYUNLARINDAN KAZAĞI, KENTVARİ VE
ŞEYH ŞAMİL OYUNLARININ KARAKTERİSTİK YAPISININ İNCELENMESİ

Uğur TORAMAN

Doç. Dr. Üyesi Selami AKIŞ

Ardahan Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü

Sanat ve Tasarım Ana Bilim Dalı

Sanat ve Tasarım Bilim Dalı

Yüksek Lisans Tezi

Ardahan, 2025

KABUL VE ONAY

Uğur TORAMAN tarafından hazırlanan “Kars Yöresi Kafkas Halk Oyunlarından Kazağı, Kentvari ve Şeyh Şamil Oyunlarının Karakteristik Yapısının İncelenmesi” başlıklı bu çalışma, 15.12.2025 tarihinde yapılan savunma sınavı sonucunda başarılı bulunarak jürimiz tarafından Yüksek Lisans Tezi olarak kabul edilmiştir.

Prof. Dr. Bülent KURTİŞOĞLU (Başkan)

Doç. Dr. Selami AKIŞ (Danışman)

Doç. Dr. Bora OKDAN

Bu tez, Enstitü Yönetim Kurulunca belirlenen ve yukarıda adları yazılı jüri üyeleri tarafından kabul edilmiştir.

Prof. Dr. Mustafa ŞENEL
Enstitü Müdürü

YAYIMLAMA VE FİKRİ MÜLKİYET HAKLARI BEYANI

Enstitü tarafından onaylanan lisansüstü tezimin tamamını veya herhangi bir kısmını, basılı (kâğıt) ve elektronik formatta arşivleme ve aşağıda verilen koşullarla kullanıma açma iznini Ardahan Üniversitesine verdiğimi bildiririm. Bu izinle Üniversiteye verilen kullanım hakları dışındaki tüm fikri mülkiyet haklarım bende kalacak, tezimin tamamının ya da bir bölümünün gelecekteki çalışmalarda (makale, kitap, lisans ve patent vb.) kullanım hakları bana ait olacaktır.

Tezin kendi orijinal çalışmam olduğunu, başkalarının haklarını ihlal etmediğimi ve tezimin tek yetkili sahibi olduğumu beyan ve taahhüt ederim. Tezimde yer alan telif hakkı bulunan ve sahiplerinden yazılı izin alınarak kullanılması zorunlu metinleri yazılı izin alınarak kullandığımı ve istenildiğinde suretlerini Üniversiteye teslim etmeyi taahhüt ederim.

Yükseköğretim Kurulu tarafından yayınlanan *“Lisansüstü Tezlerin Elektronik Ortamda Toplanması, Düzenlenmesi ve Erişime Açılmasına İlişkin Yönerge”* kapsamında tezim aşağıda belirtilen koşullar haricince YÖK Ulusal Tez Merkezi / Ardahan Üniversitesi Açık Erişim Sisteminde erişime açılır.

- Enstitü / Fakülte yönetim kurulu kararı ile tezimin erişime açılması mezuniyet tarihimden itibaren 2 yıl ertelenmiştir. ⁽¹⁾
- Enstitü / Fakülte yönetim kurulunun gerekçeli kararı ile tezimin erişime açılması mezuniyet tarihimden itibaren ay ertelenmiştir. ⁽²⁾
- Tezimle ilgili gizlilik kararı verilmiştir. ⁽³⁾

15.12.2025

Uğur TORAMAN

“Lisansüstü Tezlerin Elektronik Ortamda Toplanması, Düzenlenmesi ve Erişime Açılmasına İlişkin Yönerge”

- (1) Madde 6. 1. Lisansüstü tezle ilgili patent başvurusu yapılması veya patent alma sürecinin devam etmesi durumunda, tez **danışmanının** önerisi ve **enstitü anabilim dalının** uygun görüşü üzerine **enstitü** veya **fakülte yönetim kurulu** iki yıl süre ile tezin erişime açılmasının ertelenmesine karar verebilir.
- (2) Madde 6. 2. Yeni teknik, materyal ve metotların kullanıldığı, henüz makaleye dönüşmemiş veya patent gibi yöntemlerle korunmamış ve internetten paylaşılması durumunda 3. şahıslara veya kurumlara haksız kazanç imkanı oluşturabilecek bilgi ve bulguları içeren tezler hakkında tez **danışmanının** önerisi ve **enstitü anabilim dalının** uygun görüşü üzerine **enstitü** veya **fakülte yönetim kurulunun** gerekçeli kararı ile altı ayı aşmamak üzere tezin erişime açılması engellenebilir.
- (3) Madde 7. 1. Ulusal çıkarları veya güvenliği ilgilendiren, emniyet, istihbarat, savunma ve güvenlik, sağlık vb. konulara ilişkin lisansüstü tezlerle ilgili gizlilik kararı, **tezin yapıldığı kurum** tarafından verilir . Kurum ve kuruluşlarla yapılan işbirliği protokolü çerçevesinde hazırlanan lisansüstü tezlere ilişkin gizlilik kararı ise, **ilgili kurum ve kuruluşun önerisi** ile **enstitü** veya **fakültenin** uygun görüşü üzerine **üniversite yönetim kurulu** tarafından verilir. Gizlilik kararı verilen tezler Yükseköğretim Kuruluna bildirilir.

Madde 7.2. Gizlilik kararı verilen tezler gizlilik süresince enstitü veya fakülte tarafından gizlilik kuralları çerçevesinde muhafaza edilir, gizlilik kararının kaldırılması halinde Tez Otomasyon Sistemine yüklenir.

Tez danışmanının önerisi ve enstitü anabilim dalının uygun görüşü üzerine enstitü veya fakülte yönetim kurulu tarafından karar verilir.

ETİK BEYAN

Bu alıřmadaki bütn bilgi ve belgeleri akademik kurallar erevesinde elde ettiđimi, grsel, iřitsel ve yazılı tm bilgi ve sonuları bilimsel ahlak kurallarına uygun olarak sunduđumu, kullandıđım verilerde herhangi bir tahrifat yapmadıđımı, yararlandıđım kaynaklara bilimsel normlara uygun olarak atıfta bulunduđumu, tezimin kaynak gsterilen durumlar dıřında zgn olduđunu, Tez Danıřmanının Do. Dr. Selami AKIř danıřmanlıđında tarafımdan retildiđini ve Ardahan niversitesi Lisansst Eđitim Enstits Tez Yazım Ynergesine gre yazıldıđını beyan ederim.

Uđur TORAMAN

ÖN SÖZ

Bu çalışma Ardahan Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Sanat ve Tasarım Ana Bilim Dalı Yüksek Lisans Programında yapılmıştır.

Tez sürecimin her aşamasında bilgi, deneyim ve akademik rehberliğiyle yol gösteren, desteğini ve katkılarını esirgemeyen danışmanım Doç. Dr. Selami Akış'a saygı ve şükranlarımı arz ederim.

Tez çalışmamın hazırlanması ve değerlendirilmesi sürecinde, çalışmamı titizlikle inceleyerek değerli görüş, eleştiri ve katkılarını sunan kıymetli jüri üyelerim Prof. Dr. Bülent Kurtişoğlu ve Doç. Dr. Bora Okdan'a teşekkürlerimi sunarım.

Görüşmeler sürecinde deneyimlerini, yardımlarını ve manevi desteklerini esirgemeyen Turgut Akıl, Hakan Cici, Çetin Adıgüzel, Kaan Özata ve Koray Akıl'a teşekkür ederim.

Son olarak bugünlere gelmemi sağlayan kıymetli annem ve babama, sevgili eşim Gül'e ve canım kızım Doğa Mira'ya gönülden teşekkür ederim.

Uğur TORAMAN

Ardahan, 2025

ÖZET

TORAMAN, Uğur. *Kars Yöresi Kafkas Halk Oyunlarından Kazağı, Kentvari ve Şeyh Şamil Oyunlarının Karakteristik Yapısının İncelenmesi*, Yüksek Lisans Tezi, Ardahan, 2025.

Bu araştırma, Kars yöresindeki Kafkas kökenli (Kazağı, Kentvari ve Şeyh Şamil) halk oyunlarının karakteristik özelliklerinin sistematik olarak incelenmesi amacıyla yürütülmüştür. Nitel araştırma yöntemleri kullanılan bu çalışmada Kars yöresi halk oyunları konusunda deneyimli beş usta öğretici ile görüşme yapılarak veriler toplanmış, içerik analizi yöntemi ile Maxqda programı ile analiz edilmiştir.

Araştırma sonucunda, Kars yöresine ait Kazağı, Kentvari ve Şeyh Şamil oyunlarının, geleneksel kültürel kodların modernleşme sürecinde anlam kaybına uğradığını ancak bu oyunların tematik, yapısal ve performatif özelliklerinin toplumsal hafızayı ve kültürel kimliği taşımaya devam ettiği tespit edilmiştir.

Anahtar Sözcükler:

Halk oyunu, Kars, Kazağı, Kentvari, Şeyh Şamil, Maxqda.

ABSTRACT

TORAMAN, Uğur. *Investigation of the Characteristic Structure of Kars Region Caucasian Folk Dances Kazağı, Kentvari, and Şeyh Şamil Dances*, Master Thesis, Ardahan, 2025.

This research was conducted to systematically examine the characteristic features of Caucasian folk dances (Kazağı, Kentvari, and Şeyh Şamil) in the Kars region. Qualitative research methods were used in this study. Data was collected through interviews with five experienced master instructors on folk dances in the Kars region and analyzed using the content analysis method with the Maxqda program.

The research found that the Kars region's Kazağı, Kentvari, and Şeyh Şamil games have lost meaning in the modernization process of traditional cultural codes. However, it was determined that the thematic, structural, and performative characteristics of these games continue to carry social memory and cultural identity.

Keywords:

Folk dance, Kars, Kazağı, Kentvari, Şeyh Şamil, Maxqda.

İÇİNDEKİLER

KABUL VE ONAY	i
YAYIMLAMA VE FİKRİ MÜLKİYET HAKLARI BEYANI.....	ii
ETİK BEYAN.....	iv
ÖN SÖZ.....	v
ÖZET.....	vi
ABSTRACT	vii
İÇİNDEKİLER	viii
TABLolar DİZİNİ	xi
ŞEKİLLER DİZİNİ	xix
RESİMLER DİZİNİ	xi
GİRİŞ	1
1. BÖLÜM.....	5
KAVRAMSAL ÇERÇEVE	5
1.1. OYUN VE HALK OYUNLARI İLE İLGİLİ KAVRAMLAR	5
1.1.1. Oyun Kavramı	5
1.1.1.1. Oyunun Özellikleri.....	8
1.1.1.2. Oyun Sınıflandırması	9
1.1.2. Dans Kavramı	10
1.1.3. Halk Oyunu Kavramı.....	11
1.1.3.1. Halk Oyunlarının Ortaya Çıkışı	15
1.1.4. Türk Halk Oyunları	16
1.1.5. Türk Halk Oyunlarının Sınıflandırılması	19
1.1.6. Türk Halk Oyunu Türleri.....	20
1.1.6.1. Barlar.....	20
1.1.6.2. Halaylar.....	21
1.1.6.3. Hora ve Karşılama Türü Oyunlar	21
1.1.6.4. Zeybekler	22
1.1.6.5. Kaşıkla Oynanan Oyunlar	22
1.1.6.6. Horonlar	23
1.1.6.7. Dini Danslar	24

1.1.7. Cumhuriyet Dönemi Halk Oyunları Alanında Yaşanan Gelişmeler	24
1.1.8. Kars Yöresi Halk Oyunları	25
1.2. KARS YÖRESİ İLE İLGİLİ GENEL BİLGİLER.....	27
2. BÖLÜM.....	31
HALK OYUNLARINDA KARAKTERİSTİK ÖZELLİKLER.....	31
2.1. OYUNDA TEMA ÖZELLİKLERİ	31
2.2. OYUNUN KİŞİ İLE İLGİLİ ÖZELLİKLER	34
2.3. OYUNUN KOSTÜM İLE İLGİLİ ÖZELLİKLER.....	36
2.4. OYUNUN HAREKET İLE İLGİLİ ÖZELLİKLER.....	38
2.5. FORM İLE İLGİLİ ÖZELLİKLER.....	39
2.6. OYUNUN MÜZİK, ÇALGI VE RİTİM İLE İLGİLİ ÖZELLİKLERİ	40
3. BÖLÜM.....	43
ARAŞTIRMA SONUCU ELDE EDİLEN BULGULARIN	
DEĞERLENDİRİLMESİ	43
3.1. KATILIMCILAR İLE İLGİLİ DEMOGRAFİK BİLGİLERİN	
İNCELENMESİ	43
3.2. KAZAĞI, KENTVARİ VE ŞEYH ŞAMİL OYUNLARININ FARKLI	
ÖZELLİKLERİNİN İNCELENMESİ.....	44
3.2.1. Oyunların Tema Özellikleri	44
3.2.1.1. Kazağı Oyunu Tema Özellikleri	44
3.2.1.2. Kentvari Oyunu Tema Özellikleri	46
3.2.1.3. Şeyh Şamil Oyunu Tema Özellikleri	49
3.2.1.4. Oyunların Tema Özelliklerinde Geçmişten Günümüze Değişim	52
3.2.2. Oyunların Kişi Özellikleri	55
3.2.2.1. Kazağı Oyunu Kişi ile İlgili Özellikleri.....	55
3.2.2.2. Kentvari Oyunu Kişi ile İlgili Özellikleri	57
3.2.2.3. Şeyh Şamil Oyunu Kişi ile İlgili Özellikleri.....	58
3.2.3. Oyunların Hareket Özellikleri	59
3.2.3.1. Kazağı Oyunu Hareket Özellikleri.....	59
3.2.3.2. Kentvari Oyunu Hareket Özellikleri	66
3.2.3.3. Şeyh Şamil Oyunu Hareket Özellikleri.....	74
3.2.3.4. Oyunların Hareket Özelliklerinde Geçmişten Günümüze Değişim.....	80

3.2.4. Oyunların Form ile İlgili Özellikleri.....	82
3.2.4.1. Oyunların Form Özelliklerinde Geçmişten Günümüze Değişim.....	84
3.3. KAZAĞI, KENTVARİ VE ŞEYH ŞAMİL OYUNLARININ ORTAK	
ÖZELLİKLERİNİN İNCELENMESİ.....	86
3.3.1. Oyunların Kostüm Özellikleri	86
3.3.2. Oyunların Aksesuar Özellikleri	90
3.3.3. Oyunların Kostüm ve Aksesuar Özelliklerinde Geçmişten Günümüze	
Değişim	95
3.3.4. Oyunların Müzik, Çalgı ve Ritim Özellikleri	96
3.3.5. Oyunlarda Ritim ve Tempo Değişikliklerinin Anlamı	97
3.4. GEÇMİŞTEN GÜNÜMÜZE HALK OYUNLARINDA DEĞİŞİM VE	
ÇÖZÜM ÖNERİLERİ	100
SONUÇ VE DEĞERLENDİRME	104
KAYNAKÇA	113
EKLER.....	118
EK 1. ORJİNALLİK RAPORU FORMU	118
EK 2. ETİK KURUL İZNİ	119
ÖZ GEÇMİŞ.....	120

RESİMLER DİZİNİ

Resim 1. Zeybek oyununda tema	32
Resim 2. Kılıç kalkan oyununda tema	32
Resim 3. Halayda tema	33
Resim 4. Semahta tema	33
Resim 5. Horonda tema	34
Resim 6. Zeybek oyununda kişi	35
Resim 7. Halayda kişi	35
Resim 8. Horonda kişi	35
Resim 9. Kılıç kalkanda kişi	36
Resim 10. Horonda kostüm	37
Resim 11. Zeybek oyununda çalgılar	41
Resim 12. Horonda çalgılar	41
Resim 13. Halayda çalgılar	42
Resim 14. Temel Yürüme- 1	62
Resim 15. Temel Yürüme- 2	62
Resim 16. Sekerek Yürüme- 1	62
Resim 17. Sekerek Yürüme- 2	62
Resim 18. Sekerek Yürüme- 3	62
Resim 19. Sekerek Yürüme- 4	62
Resim 20. Sekerek Yürüme- 5	62
Resim 21. Sekerek Yürüme- 6	62
Resim 22. Sekerek Yürüme- 7	62
Resim 23. Sekerek Yürüme- 8	62
Resim 24. Sekerek Yürüme- 9	62
Resim 25. Öne- Arkaya Hamle- 1	62
Resim 26. Öne- Arkaya Hamle- 2	63
Resim 27. Öne- Arkaya Hamle- 3	63
Resim 28. Sağa- Sola Sekme- 1	63
Resim 29. Sağa- Sola Sekme- 2	63
Resim 30. Sağa- Sola Sekme- 3	63

Resim 31. Sağa- Sola Sekme- 4	63
Resim 32. Sekme- 1	63
Resim 33. Sekme- 2	63
Resim 34. Sekme- 3	63
Resim 35. Sekme- 4	63
Resim 36. Sekme- 5	63
Resim 37. Sekme- Bitiş.....	63
Resim 38. Dönme- 1	64
Resim 39. Dönme- 2	64
Resim 40. Dönme Bitiş	64
Resim 41. Kollar Kapalı Sekme- 1	64
Resim 42. Kollar Kapalı Sekme- 2	64
Resim 43. Sağa- Sola Adım Koyma- 1	64
Resim 44. Sağa- Sola Adım Koyma- 2	64
Resim 45. Sağa- Sola Adım Koyma- 3	64
Resim 46. Sağa- Sola Adım Koyma- 4	64
Resim 47. Kollar Açık 360 derece Dönerek Sağ- Sol Topuk Koyma- 1	64
Resim 48. Kollar Açık 360 derece Dönerek Sağ- Sol Topuk Koyma- 2	64
Resim 49. Kollar Açık 360 derece Dönerek Sağ- Sol Topuk Koyma- 3	64
Resim 50. Kollar Açık 360 derece Dönerek Sağ- Sol Topuk Koyma- 4	65
Resim 51. Kollar Açık 360 derece Dönerek Sağ- Sol Topuk Koyma- 5	65
Resim 52. Kollar Açık 360 derece Dönerek Sağ- Sol Topuk Koyma- 6	65
Resim 53. Kollar Açık 360 derece Dönerek Sağ- Sol Topuk Koyma- 7	65
Resim 54. Kollar Açık 360 derece Dönerek Sağ- Sol Topuk Koyma- 8	65
Resim 55. Sağ Kol Kapalı Sekme- 1	65
Resim 56. Sağ Kol Kapalı Sekme- 2.....	65
Resim 57. Sağ Kol Kapalı Sekme- 3.....	65
Resim 58. Sağ Kol Kapalı Sekme- 4.....	65
Resim 59. Kolları Kapatıp Açarak Sekme- 1	65
Resim 60. Kolları Kapatıp Açarak Sekme- 2.....	65
Resim 61. Kolları Kapatıp Açarak Sekme- 3.....	65
Resim 62. Kolları Kapatıp Açarak Sekme- 4.....	66

Resim 63. Koşma Figürü Son Adım- 1	66
Resim 64. Koşma Figürü Son Adım- 2	66
Resim 65. Koşma Figürü Son Adım- 3	66
Resim 66. Koşma Figürü Son Adım- 4	66
Resim 67. Çömelme	66
Resim 68. Diz Vurup Bitirme	66
Resim 69. Sağ diz yerde alkış- 1	69
Resim 70. Sol diz yerde arkaya dönüş	69
Resim 71. Kollar Açık Düz Duruş- 1	69
Resim 72. 360 Derece Dönme- 1	69
Resim 73. 360 Derece Dönme- 2	69
Resim 74. 360 Derece dönme- 3	69
Resim 75. Kollar Açık Düz Duruş- 2	69
Resim 76. Sol Kol Kapalı- Sağ Topuk Koyarak Sekme	69
Resim 77. Sağ Kol Kapalı-Sol Topuk Koyarak Sekme	69
Resim 78. Kollar Açık Düz Duruş- 3	69
Resim 79. Alkış ile Bir Sağ Bir Sol Kol Açma- 1	69
Resim 80. Alkış ile Sağ Kol Açma	69
Resim 81. Alkış ile Bir Sağ Bir Sol Kol Açma- 2	70
Resim 82. Alkış ile Sol Kol Açma	70
Resim 83. Alkış ile Bir Sağ Bir Sol Kol Açma- 3	70
Resim 84. Kollar Açık Düz Duruş- 4	70
Resim 85. Sağ Kol Önde Sağ Topuk Koyarak Sekme	70
Resim 86. Sağ Kol Önde Sol Topuk Koyarak Sekme	70
Resim 87. Kollar Kapalı Çökme	70
Resim 88. Kollar Açık Diz Koyma	70
Resim 89. Sağ Diz Yerde Alkış	70
Resim 90. Sağ Diz Yerde Alkış ile Kolları Açma	70
Resim 91. Tül Getirme- 1	70
Resim 92. Tül Getirme- 2	70
Resim 93. Tül Getirme- 3	71
Resim 94. Tül Getirme- 4	71

Resim 95. Tül Getirme- 5.....	71
Resim 96. Tül Getirme- 6.....	71
Resim 97. Yere Çömelerek Tülü Koyma- 1.....	71
Resim 98. Yere Çömelerek Tülü Koyma- 2.....	71
Resim 99. Tülü Almak İçin Yapılan Figürler- 1	71
Resim 100. Tülü Almak İçin Yapılan Figürler- 2	71
Resim 101. Tülü Almak İçin Yapılan Figürler- 3	71
Resim 102. Tülü Almak İçin Yapılan Figürler- 4.....	71
Resim 103. Tülü Almak İçin Yapılan Figürler- 5	71
Resim 104. Sağ Diz ve Sol Bacak Açık Yerde- Tülü Ağız ile Alma- 1	71
Resim 105. Sağ Diz ve Sol Bacak Açık Yerde- Tülü Ağız ile Alma- 2	72
Resim 106. Tülü Alıp Kalkma	72
Resim 107. Sol Kol Yukarıda Sağ Kolla Kadının Elini Tutma- 1	72
Resim 108. Sol Kol Yukarıda Sağ Kolla Kadının Elini Tutma- 2.....	72
Resim 109. Tülü Kadına Verme- 1	72
Resim 110. Tülü Kadına Verme- 2	72
Resim 111. Kadın Erkek El Ele 360 Derece Dönme- 1	72
Resim 112. Kadın Erkek El Ele 360 Derece Dönme- 2.....	72
Resim 113. Kadın Erkek El Ele 360 Derece Dönme- 3.....	72
Resim 114. Kadın Erkek El Ele 360 Derece Dönme- 4.....	72
Resim 115. Kadın Erkek El Ele 360 Derece Dönme- 5.....	72
Resim 116. Kadın Erkek El Ele 360 Derece Dönme- 6.....	72
Resim 117. Erkek Sağ Kol Yukarıda- Sol Kol Kulak Arkasında Ayrılma.....	73
Resim 118. Erkek Sağ Kol Önde- Sol Kol Arkasında Ayrılma- 360 Derece Dönüş- 1 .	73
Resim 119. Erkek Sağ Kol Önde- Sol Kol Arkasında Ayrılma- 360 Derece Dönüş- 2 .	73
Resim 120. Erkek Sağ Kol Önde- Sol Kol Arkasında Ayrılma- 360 Derece Dönüş- 3 .	73
Resim 121. Erkek Sağ Kol Önde- Sol Kol Arkasında Ayrılma- 360 Derece Dönüş- 4 .	73
Resim 122. Erkek Sağ Kol Önde- Sol Kol Arkasında Ayrılma- 360 Derece Dönüş- 5 .	73
Resim 123. Kadın Fon Tutuş- Erkek Sağ Kol Açık- Sol Kol Kapalı- Sekme	73
Resim 124. Kadın Fon Tutuş- Erkek Sol Kol Açık- Sağ Kol Kapalı- Sekme	73
Resim 125. Kadın Fon Tutuş- Erkek Sağ Kol Yukarıda- Sol Kol Açık- Sekme- 1.....	73
Resim 126. Kadın Fon Tutuş- Erkek Sağ Kol Yukarıda- Sol Kol Açık- Sekme- 2.....	73

Resim 127. Kadın Fon Tutuş- Erkek Sağ Kol Ensede- Sol Kol Belinde- Sekme- 1	73
Resim 128. Kadın Fon Tutuş- Erkek Sağ Kol Ensede- Sol Kol Belinde- Sekme- 2	73
Resim 129. Kadın Fon Tutuş- Erkek Sağ Kol Ensede- Sol Kol Belinde- Sekme- 3	74
Resim 130. Kadın Fon- Alkış- Erkek Kollar Açık Duruş.....	74
Resim 131. Kadın Fon- Alkış- Erkek Sağ ve Sol Topuk Koyarak Sekme- 1	74
Resim 132. Kadın Fon- Alkış- Erkek Sağ ve Sol Topuk Koyarak Sekme- 2	74
Resim 133. Kadın Fon- Alkış- Erkek Sağ ve Sol Topuk Koyarak Sekme- 3	74
Resim 134. Kadın Fon- Alkış- Erkek Kollar Kapalı Çökme	74
Resim 135. Kadın Kollar Yukarıda- Erkek Kollar Yanda Diz Çökme- Bitiş.....	74
Resim 136. Yay- 1	77
Resim 137. Yay- 2	77
Resim 138. Yay- 3	77
Resim 139. Yay- 4	77
Resim 140. Elli Çeçen- 1	77
Resim 141. Elli Çeçen- 2	77
Resim 142. Elli Çeçen- 2	77
Resim 143. Taban Burun Salla Salla- 1	77
Resim 144. Taban Burun Salla Salla- 2	77
Resim 145. Taban Burun Salla Salla- 3	77
Resim 146. Taban Burun Salla Salla- 4	77
Resim 147. Taban Burun Salla Salla- 5	77
Resim 148. Taban Burun Salla Salla- 6	78
Resim 149. Taban Burun Salla Salla- 7	78
Resim 150. Taban Burun Salla Salla- 8	78
Resim 151. Değirmen- 1	78
Resim 152. Değirmen- 2	78
Resim 153. Değirmen- 3	78
Resim 154. Değirmen- 4	78
Resim 155. Elsiz Çeçen- 1	78
Resim 156. Elsiz Çeçen- 2	78
Resim 157. Elsiz Çeçen- 3	78
Resim 158. Elsiz Çeçen- 4	78

Resim 159. Elsiz Çeçen- 5	78
Resim 160. Elsiz Çeçen- 6	79
Resim 161. Elsiz Çeçen- 7	79
Resim 162. Yer Yayı- 1	79
Resim 163. Yer Yayı- 2	79
Resim 164. Yer Yayı- 3	79
Resim 165. Yer Yayı- 4	79
Resim 166. Yer Yayı- 5	79
Resim 167. Yer Yayı- 6	79
Resim 168. Yer Yayı- 7	79
Resim 169. Yer Yayı- 8	79
Resim 170. Yer Yayı- 9	79
Resim 171. Tırnak- 1.....	79
Resim 172. Tırnak- 2.....	80
Resim 173. Tırnak- 3.....	80
Resim 174. Diz Dönme- 1.....	80
Resim 175. Diz Dönme- 2.....	80
Resim 176. Diz Dönme- 3.....	80
Resim 177. Diz Dönme- 4.....	80
Resim 178. Diz Dönme- 5.....	80
Resim 179. Parmak Ucunda Yürüyüş- 1	80
Resim 180. Parmak Ucunda Yürüyüş- 2.....	80
Resim 181. Parmak Ucunda Yürüyüş- 3.....	80
Resim 182. Parmak Ucunda Yürüyüş- 4.....	80
Resim 183. Parmak Ucunda Yürüyüş- 5.....	80
Resim 184. Erkek Kostümü (Ön).....	89
Resim 185. Erkek Kostümü (Yan).....	89
Resim 186. Erkek Kostümü (Arka).....	89
Resim 187. Erkek Kostümü (Ön).....	89
Resim 188. Erkek Kostümü (Yan).....	89
Resim 189. Erkek Kostümü (Arka).....	89
Resim 190. Erkek Gömleği / İç Gömlek.....	89

Resim 191. Erkek Çuğa / Kaftan / Palto	89
Resim 192. Erkek Pantolon / Şalvar	89
Resim 193. Kadın Kıyafeti (Ön)	90
Resim 194. Kadın Kıyafeti (Yan)	90
Resim 195. Kadın Kıyafeti (Yan)	90
Resim 196. Kelebek / Kepenek (Beyaz-Ön)	93
Resim 197. Kelebek / Kepenek (Beyaz- Arka)	93
Resim 198. Kelebek / Kepenek (Siyah)	93
Resim 199. Kalpak / Papak / Bey Papağı	93
Resim 200. Tüylü Keçi Derisi Kalpak	93
Resim 201. Çizme / Civeki	93
Resim 202. Kemer	93
Resim 203. Veznelik / Mermilik	93
Resim 204. Kama / Hançer	93
Resim 205. Kadın Başlığı / Kofik (ön)	94
Resim 206. Kadın Başlığı / Kofik (Arka)	94
Resim 207. Kofik / Dingel	94
Resim 208. Tül / Leçek / Başörtüsü	94
Resim 209. Kaftan	94
Resim 210. Etek	94
Resim 211. Ayakkabı	94
Resim 212. Taç	94
Resim 213. Gümüş Kemer	94
Resim 214. Akordiyon	97
Resim 215. Garmon	97
Resim 216. Tar	97
Resim 217. Goşa (Nağara)	97
Resim 218. Klarnet	97
Resim 219. Nağara	97

TABLÖLAR DİZİNİ

Tablo 1. Kars yöresi halk oyunları.....	26
Tablo 2. Araştırmaya katılanlarla ilgili demografik bilgiler	43



ŞEKİLLER DİZİNİ

Şekil 1. Kazağı oyunu tema ile ilgili özellikleri- Kod matrisi	45
Şekil 2. Kazağı oyunu tema ile ilgili özellikleri- Hiyerarşik kod- Alt kod modeli	46
Şekil 3. Kentvari oyunu tema ile ilgili özellikleri- Kod matrisi.....	47
Şekil 4. Kentvari oyunu tema ile ilgili özellikleri- Hiyerarşik kod- Alt kod modeli	49
Şekil 5. Şeyh Şamil oyunu tema ile ilgili özellikleri- Kod matrisi	50
Şekil 6. Şeyh Şamil oyunu tema ile ilgili özellikleri- Hiyerarşik kod- Alt kod modeli.....	52
Şekil 7. Oyunların tema özelliklerinde geçmişten günümüze değişim- Kod matrisi.....	53
Şekil 8. Oyunların tema özelliklerinde geçmişten günümüze değişim- Hiyerarşik kod- Alt kod modeli	55
Şekil 9. Kazağı oyunu kişi ile ilgili özellikleri- Kod matrisi	56
Şekil 10. Kazağı oyunu kişi ile ilgili özellikleri- Hiyerarşik kod- Alt kod modeli	57
Şekil 11. Kentvari oyunu kişi ile ilgili özellikleri- Kod matrisi.....	57
Şekil 12. Kentvari oyunu kişi ile ilgili özellikleri- Hiyerarşik kod- Alt kod modeli	58
Şekil 13. Şeyh Şamil oyunu kişi ile ilgili özellikleri- Kod matrisi	58
Şekil 14. Şeyh Şamil oyunu kişi ile ilgili özellikleri- Hiyerarşik kod- Alt kod modeli.....	59
Şekil 15. Kazağı oyunu hareket ile ilgili özellikleri- Kod matrisi	60
Şekil 16. Kazağı oyunu hareket ile ilgili özellikleri- Hiyerarşik kod- Alt kod modeli.....	61
Şekil 17. Kentvari oyunu hareket özellikleri- Kod matrisi	67
Şekil 18. Kentvari oyunu hareket özelliklerinde geçmişten günümüze değişim- Hiyerarşik kod- Alt kod modeli	68
Şekil 19. Şeyh Şamil oyunu hareket özellikleri- Kod matrisi.....	75
Şekil 20. Şeyh Şamil oyunu hareket özelliklerinde geçmişten günümüze değişim- Hiyerarşik kod- Alt kod modeli	76
Şekil 21. Oyunların hareket özelliklerinde geçmişten günümüze değişim- Kod matrisi.....	81
Şekil 22. Oyunların hareket özelliklerinde geçmişten günümüze değişim- Hiyerarşik kod- Alt kod modeli	82

Şekil 23. Oyunların form ile ilgili özellikleri- Kod matrisi	83
Şekil 24. Oyunların form ile ilgili özellikleri- Hiyerarşik kod- Alt kod modeli	84
Şekil 25. Oyunların form özelliklerinde geçmişten günümüze değişim- Kod matrisi.....	84
Şekil 26. Oyunların form özelliklerinde geçmişten günümüze değişim- Hiyerarşik kod- Alt kod modeli	85
Şekil 27. Oyunların kostüm ile ilgili özellikleri- Kod matrisi	86
Şekil 28. Oyunların kostüm ile ilgili özellikleri- Hiyerarşik kod- Alt kod modeli	88
Şekil 29. Oyunların aksesuar ile ilgili özellikleri- Kod matrisi	91
Şekil 30. Oyunların aksesuar ile ilgili özellikleri- Hiyerarşik kod- Alt kod modeli.....	92
Şekil 31. Oyunların kostüm ve aksesuar ile ilgili özelliklerinde geçmişten günümüze değişim- Kod matrisi	95
Şekil 32. Oyunların kostüm ve aksesuar ile ilgili özelliklerinde geçmişten günümüze değişim- Hiyerarşik kod- Alt kod modeli.....	96
Şekil 33. Ritim ve tempo değişikliklerinin anlamı- Kod matrisi	98
Şekil 34. Ritim ve tempo değişikliklerinin anlamı- Hiyerarşik kod- Alt kod modeli...	100
Şekil 35. Geçmişten günümüze değişim ve çözüm önerileri- Kod matrisi.....	101
Şekil 36. Geçmişten günümüze değişim ve çözüm önerileri- Hiyerarşik kod- Alt kod modeli.....	103

GİRİŞ

Konunun Takdimi

Kars yöresi, Anadolu'nun kuzeydoğusunda yer alan ve tarih boyunca pek çok medeniyete ev sahipliği yapmış stratejik bir bölgedir. Coğrafi konumu itibariyle Kafkaslar, İran ve Anadolu arasında bir köprü görevi gören bu bölge, kültürel anlamda benzersiz bir mozaik oluşturmaktadır. Özellikle 19. yüzyılda yaşanan Kafkas göçleriyle birlikte bölgeye yerleşen Çerkez, Azeri ve diğer Kafkas kökenli topluluklar, kendi kültürel öğelerini Kars'ın yerel yaşamına entegre etmişlerdir. Bu durum, Kars'ın halk oyunları repertuarında da kendini göstermekte olup, geleneksel Kars oyunlarının yanı sıra Kafkas kökenli oyunlar da yöre kültürünün ayrılmaz bir parçası haline gelmiştir.

Kafkas halk oyunları, disiplinli figürleri, estetik duruşları ve derin tarihsel kökleriyle Türk dans literatüründe özel bir yere sahiptir. Bu oyunlar, sadece bir eğlence aracı olmanın ötesinde, toplumsal hafızanın taşıyıcıları, kültürel kimliğin ifade biçimleri ve kolektif bilincin yansımalarıdır. Kars yöresinde icra edilen Kazağı, Kentvari ve Şeyh Şamil gibi Kafkas kökenli oyunlar da bu bağlamda değerlendirilmesi gereken önemli kültürel unsurlardır.

Kafkas halk oyunları, köken itibariyle bölgenin savaşçı geleneği, doğa ile kurulan ilişki ve toplumsal yaşamın çeşitli yönleriyle şekillenmiştir. Bu oyunlar genellikle güç, zarafet ve disiplin gibi temalar etrafında kurgulanmış olup, bireysel becerilerin yanı sıra grup uyumunu da ön plana çıkaran bir yapıya sahiptir. Kars yöresinde icra edilen Kafkas oyunları da bu genel özellikleri taşımakla birlikte, yerel kültürle etkileşim sonucunda bazı farklılıklar göstermektedir. Örneğin, oyunların temposunda, figür çeşitliliğinde ve müzikal yapısında Kars'a özgü unsurlar dikkat çekmektedir.

Kazağı oyunu, Kars'ın yerel kültürüyle Kafkas dans estetiğinin kaynaşmasının en çarpıcı örneklerinden biridir. Erkek oyuncuların güç gösterisi niteliğindeki figürleri ve kartalı andıran kolların açılışı, bu oyunun belirleyici özelliklerindendir. Kentvari ise daha çok grup uyumunu ön plana çıkaran, dairesel formda icra edilen bir oyundur. Şeyh Şamil oyunu ise tarihî bir arka plana sahip olup, Kafkasya'nın efsanevi lideri Şeyh Şamil'in mücadelesini sembolize eden dramatik bir anlatıma sahiptir.

Bu üç oyun, Kars yöresinde halen canlı bir şekilde yaşatılmakta olup, her biri kendine has tematik özellikler, hareket dinamikleri ve müzikal yapılar barındırmaktadır.

Kazağı'nın sert ve erkeksi figürleriyle, Kentvari'nin dairesel formu toplumsal bütünleşmeyi simgelerken, Şeyh Şamil oyununun teatral yapısı tarihî bir anlatıyı sahnelemektedir.

Çalışmada bu oyunlar, tematik içerikleri, oyuncu özellikleri, kostüm detayları, hareket dinamikleri, koreografik yapıları ve müzikal unsurları bağlamında analiz edilecektir. Özellikle Kazağı'nın "kılıç dansı"nı andıran figürleri, Kentvari'nin ritmik ayak vuruşları ve Şeyh Şamil'deki savaş canlandırmaları, oyunların karakteristik yapısını anlamak için odaklanılacak kritik unsurlardır.

Amaç ve Önem

Bu araştırmanın amacı, Kars yöresindeki Kafkas kökenli (Kazağı, Kentvari ve Şeyh Şamil) halk oyunlarının karakteristik özelliklerinin sistematik olarak incelenmesidir. Bu araştırma ile bu oyunların yalnızca dışavurumsal özelliklerini (hareket, müzik, kostüm) değil, aynı zamanda temsil ettikleri tarihsel arka planı, sosyal işlevleri ve sembolik anlamları da ortaya konulmuştur. Bu kapsamlı yaklaşım sayesinde, oyunların "nasıl" icra edildiğinin ötesinde "niçin" ve "kimin için" icra edildiği sorularına da yanıt aranmıştır, böylece kültürel olarak çok değerli olan oyunlarda yer alan derin anlamlar ortaya çıkarılmıştır.

Araştırmanın bir diğer faydası ise sözlü kültür ürünü olan bu oyunların akademik bir perspektifle kayıt altına alınarak sistematize-standardize edilmesidir. Halk oyunlarının formlarının en büyük tehdidi olan bellek kaybı ve deformasyon riskine karşı, bu çalışma oyunların geçmişten gelen formlarını belirleyecek bir referans çerçevesi oluşturmuştur. Nitekim kültürel değerler ancak nesilden nesile aktarım ile hayat bulmakta ve orijinalliğini korumaktadır. Özellikle alaylı ustalarla yapılan görüşmeler yoluyla, kuşaklar arası aktarımda kaybolmaya yüz tutmuş incelikler ve detaylar tespit edilmiş ve kayda geçirilmiştir.

Kültürel mirasın yaşayan bir parçası olan halk oyunları, geçmiş ile gelecek arasında köprü kuran en önemli taşıyıcılardan biridir. Halk oyunları, yalnızca estetik bir ifade biçimi, eğlence vb. olarak değil, aynı zamanda toplumsal hafızanın, değerlerin ve kimliğin nesiller boyunca aktarılmasını sağlayan bir mekanizma olarak da işlev görmektedir. Özellikle Kars yöresi gibi çok kültürlü yapıya sahip bölgelerde halk oyunları, farklı etnik grupların bir arada uyum içinde yaşamasına katkı sunarken, kültürel çeşitliliğin korunmasında da kritik bir rol üstlenmektedir. Bu bağlamda, halk

oyunları üzerine yapılan akademik çalışmalar, sözlü kültürün yazılı belgelere dönüştürülmesi ve sistematik bir şekilde kayıt altına alınması açısından büyük önem taşımaktadır. Bu tür çalışmalar sayesinde, unutulmaya yüz tutmuş figürler, kostüm detayları ve müzikal unsurlar gelecek kuşaklar için korunabilmekte ve kültürel süreklilik sağlanabilmektedir. Ancak literatürde bu alanda yapılmış yeterince araştırma bulunmamaktadır.

Yürütülen bu araştırma ile Kars yöresinde icra edilen Kazağı, Kentvari ve Şeyh Şamil gibi halk oyunların teorik ve pratik boyutlarını bir araya getirerek hem akademik dünyaya hem de sahne sanatlarına katkı sunmaktadır. Bu oyunların karakteristik özelliklerinin belgelenmesi, bu oyunların orijinal hallerinin korunmasına ve gelecek nesillere doğru bir şekilde aktarılmasına yardımcı olacaktır.

Sınırlılıklar

Bu araştırma Kars yöresinde oynanan Kazağı, Kentvari ve Şeyh Şamil gibi oyunlarla sınırlıdır.

Yöntem

Bu araştırma, nitel araştırma yaklaşımına göre tasarlanmıştır. Araştırma verileri, Kars yöresinde Kafkas halk oyunları alanında uzun yıllardır hem oyuncu hem de usta öğreticilik deneyimine sahip 5 alaylı uzmanla yapılan derinlemesine görüşmeler yoluyla toplanmıştır. Katılımcı seçiminde, yöresel bilgi birikimi, sahne tecrübesi ve geleneksel icraya hâkimiyet gibi kriterler esas alınmıştır.

Elde edilen veriler içerik analizi yöntemi ile MAXQDA programında analiz edilmiştir. İçerik analizinin amacı araştırma sonucunda belirgin olmayan kavramlar, temalar, boyutlar ve ilişkilere ulaşmaktır (Yıldırım ve Şimşek, 2021). Görüşme sonrası verilerin özetlenmesi, ilişkilerin ortaya çıkarılması, araştırmanın tasvirinin yapılabilmesi için kayıtlar dikkatle dinlenerek analiz edilir. Katılımcıların deneyimleri önemslenerek ayrıştırılır daha sonra bu veriler sınıflandırılarak kategorilere ayrılır. İçerik analizini daha iyi yorumlamak adına kodlamalar yaparak tablo ve görselleştirmelerden faydalanılır. Ayrıca bulgular kısmında katılımcıların anlattığı verilerden alıntılar yapılarak alt temalara ulaşılır (Şen ve Yıldırım, 2019). İçerik analizinde veriler oluşukça anlam ve kodlar ortaya çıkarılarak tümevarımsal bir analiz yapılır.

Görüşmelerde araştırmacı tarafından özgün olarak hazırlanan görüşme formu kullanılmıştır.

Araştırma Soruları

Bu araştırma ile Kars yöresinde oynanan Kazağı, Kentvari ve Şeyh Şamil gibi oyunların karakteristik özellikleri ile ilgili aşağıdaki sorulara cevaplar aranmıştır. Bu soruları 7 temel başlık altında toplamak mümkündür.

1. Oyunların temel konuları, hikayeleri ve temsil ettikleri kültürel değerler nelerdir?
2. Oyunları icra eden kişilerin cinsiyeti, yaşı ve performans becerileri nasıl olmalıdır?
3. Geleneksel giyim unsurlarının malzeme, renk, desen ve sembolik anlamları var mı? Varsa nelerdir?
4. Figürlerin icrası nasıl oluyor? Sıralaması nasıl? Figürlerin vermek istediği mesaj var mı? Varsa nedir?
5. Oyunların sahnelenme biçimleri ve mekân kullanım özellikleri nelerdir?
6. Eşlik eden çalgılar, ritim kalıpları ve müzik-hareket uyumu nasıldır? Başka çalgılarla icra etme imkânı var mı?
7. Yukarıda sayılan özellikler içerisinde geçmişte var olan ama şu an unutulmuş özellikler var mı? Varsa nelerdir? Değişen özellikler var mı? Varsa nelerdir?

1. BÖLÜM

KAVRAMSAL ÇERÇEVE

1.1. OYUN VE HALK OYUNLARI İLE İLGİLİ KAVRAMLAR

1.1.1. Oyun Kavramı

"Oyun" sözcüğü Türkçede çok geniş bir anlam zenginliğine sahiptir. Çok sayıda olguyu ifade eder. Türk Dil Kurumu'na (TDK) göre bu kavram, "yetenek ve zekâ geliştirici, kurallı eğlence", "müzik eşliğinde yapılan hareketler bütünü", "tiyatro veya sinemada rol yorumlama biçimi", "sahnelenmek üzere hazırlanmış eser", "bedensel ve zihinsel gelişimi hedefleyen yarışmalar", "şaşırtıcı hüner", "kumar", "güreşte rakibi şaşırtmaya yönelik hareketler", "tenis veya tavla gibi oyunlarda sayı kazanma durumu" ve "hile, düzen, entrika" gibi çeşitli anlamlara gelmektedir (TDK, 2025). Oyun sözcüğü, Türkçenin en eski kelime hazinesinden biridir. Yapısal olarak "-un" ekiyle fiilden isim türetme yöntemiyle oluşmuştur. Bu türev, tarihsel metinlerde çeşitli anlamlar ile karşımıza çıkar. Örneğin hem hareket temelli aktiviteleri hem de müzik ve dramatik ifadeleri kapsayacak şekilde kullanılmıştır (And, 2003, s. 25).

Diğer dillerde de "oyun" kavramı kültürel bağlamda farklı karşılıklar bulur. Yunancada çocuk oyunları, "-inda" ekiyle türetilen kelimelerle ifade edilir; örneğin, "sphairinda" (top oyunu) ve "helkustinda" (halat çekme oyunu) (And, 2003). Latince "ludus" veya "ludere" terimleri hem sahne performanslarını hem de şans oyunlarını kapsar (Huizinga, 1995). İngilizcede oyun "game", Almancada "Spiel", Fransızcada "jeu", İtalyancada "gioco" sözcükleri ile ifade edilir.

Türk kültüründe " oynamak" fiili, tarihsel olarak "büyü" ile ilişkilendirilmiştir. Gazimihal (1949), Divan-u Lügat-it Türk'te geçen "büdlk" ve "büdhik" sözcüklerinin oyun ve dans anlamı taşıdığını, "ol oğlanı büdhütti" (o çocuğu oynattı) gibi ifadelerin bu bağlamda kullanıldığını belirtmiştir (Eroğlu, 1994, s. 20-21). Aynı zamanda "büyü" Türklerde "kut" (kutsal enerji) ile bağlantılı bir kavramdır (And, 2003).

Oyun, kültürün ortaya çıkışından önce var olan ve kültürel evrimde temel bir rol oynayan evrensel bir olgudur. Disiplinler arası bir inceleme alanı olarak ruh bilim, halk

bilim, dil bilim, askeri strateji, eğitim bilimleri, tıp, matematik ve sanat tarihi gibi pek çok alanda araştırma konusu olmuştur (Eroğlu, 1988, s. 123).

"Oyun" ve "oynamak" kavramları, çocukluk Dönemi'ndeki gelişimsel faaliyetlerden halk danslarına, şans oyunlarından dramatik canlandırmalara kadar geniş bir yelpazede kullanılmaktadır. Tiyatro metinleri de bu bağlamda "oyun" olarak adlandırıldığından kavramın kapsamı oldukça genişlemiş olur (Eroğlu, 1994, s. 20). Georges (2007, s. 129) bu durumu, "Oyun, tüm kültürlerde kendini ifade etme aracı olan, sanat, dil ve din gibi karmaşık bir olgudur" şeklinde açıklar.

Huizinga (2010, s. 50) oyunu, belirli bir zaman ve mekân sınırında, özgürce kabullenilen ancak katı kurallara tabi olan, gerilim ve neşe duygularıyla bütünleşen, gündelik yaşamdan farklılaşan bilinçli bir eylem. Başka bir tanımda Huizinga (1985, s. 48) oyunun "alışılmış hayat pratiklerinden ayrılan, amaç odaklı ve gönüllü bir aktivite" olduğunu vurgular.

Eğilmez (2006, s. 47), oyunun bireysel işlevlerine dikkat çekerek, bazıları için fazla enerjinin boşaltılması, bazıları için ise içgüdüsel doyum sağlayan bir araç olduğunu belirtir. Hazar (2006, s. 7) ise oyunu, belirli fiziksel ve zamansal koşullarda, tekrarlanan davranış kalıplarıyla karakterize edilen, tam olarak tanımlanamayan ancak süreklilik arz eden bir fenomen olarak ele alır.

Eroğlu (1999, s. 11), oyunun tanımını kültürel boyutuyla içgüdüsel kökenlere sahip, din ve büyü pratikleriyle bağlantılı, toplumun kültürel yapısına göre biçimlenen, gönüllülük esasına dayalı ve gündelik yaşamdan ayrılan özgür hareketler bütünüdür, şeklinde yapar.

Yapılan tanımlar ışığında, oyun kavramının toplumun tüm kesimlerini (çocuk, genç, yetişkin, yaşlı, kadın, erkek) kapsayan geniş bir etkinlikler yelpazesini içerdiği görülmektedir. Bu bağlamda oyun; eğlence amaçlı faaliyetlerin yanı sıra dans türlerini, tiyatro başta olmak üzere çeşitli gösteri sanatlarını, geleneksel sporlarımızdan özellikle güreş gibi fiziksel aktiviteleri ve mecazi anlamda stratejik davranışları ifade etmek için kullanılmaktadır.

Kavramın mecazi anlamları hariç tutulduğunda, diğer tüm oyun biçimlerinin temelinde "hoşça vakit geçirme" amacının yattığı gözlemlenmektedir. Oyunun kültürel oluşumlardaki merkezi rolü dikkate alındığında, uygarlaşma sürecinde çeşitli toplumsal faaliyetlerde oyuna önemli bir yer verildiği anlaşılmaktadır. İnsanlar oyunu yalnızca

refleksif olan bir tepki veya içgüdüsel bir davranış olarak gerçekleştirmez, aksine kültürel yapılar genel olarak oyun olgusundan türemiştir (Eroğlu, 1995, s. 9). Bu bağlamda oyun olgusunun insan toplulukları ve kültürel gelişim için taşıdığı kritik önem kendiliğinden ortaya çıkmaktadır.

Oyun, insan ve hayvan yaşamında içsel bir motivasyondan kaynaklanan, merak ve eğlence duygularını besleyen bir eylemdir. Bu evrensel faaliyet, zaman ve mekân sınırlarını aşarak farklı kültürlerde varlığını sürdürür. Sistematik bir kültür anlayışının ortaya çıkışından önce bile var olan oyun hem insan hem de hayvanlarda temel bir iletişim ve sosyalleşme aracıdır. Özellikle insan gelişiminde, dil öncesi dönemde çevreyi keşfetme ve öğrenme sürecinin kritik bir parçasıdır. Huizinga (2010, s. 17-31), oyunun kültürden daha eski olduğunu savunur; zira hayvanlar da insan müdahalesi olmadan oyun yoluyla yaşam becerileri kazanır.

Oyun, irrasyonel doğasına rağmen kendi içinde tutarlı bir düzen barındırır. Bu düzenin ihlali, oyunun yapısını bozar ve onu anlamsız kılar. Kuralları çiğneyen oyuncular "oyunbozan" olarak tanımlanır ve oyundan dışlanır. Huizinga (2010, s. 17-31), oyunun iki temel işlevine dikkat çeker; ya bir mücadele biçimidir ya da bir temsil aracıdır. İnsanlar, hayvanlardaki ilkel oyun formlarını geliştirerek onları karmaşık müsabakalara ve sahne performanslarına dönüştürmüştür. Böylece oyun, yalnızca eğlence değil, aynı zamanda kültürel aktarımın ve toplumsal düzenin bir aracı haline gelmiştir.

Oyun, çocukların ve zaman buldukça yetişkinlerin günlük yaşamın yorgunluğundan uzaklaşmak için başvurdukları bir dinlenme ve eğlenme yöntemidir. Bu kavram, çocukların oyunlarından spor aktivitelerine, dans gösterilerinden dramatik performanslara kadar geniş bir yelpazede karşılık bulur. Teatral metinler de bu bağlamda "oyun" olarak adlandırılır. Temelde gönüllülük esasına dayanan bu eylem, zorla icra edilemez. İnsanlar genellikle boş zamanlarında oyun oynasalar da, ritüelistik bağlamdaki oyunlar katılımcılara ciddi sorumluluklar yükler. Bu durum, oyunun toplumsal yaşamdaki ağırlığını gösterir. Oyun, gündelik hayattan farklı bir zaman-mekân düzleminde işler; çocuklar için gerçekliğin ötesinde bir dünya yaratırken, yetişkinler için bir nefes alma alanı sunar. Eroğlu (1994, s. 14), bir bebeğin oyuncağına uzanması ile stresle başa çıkma çabası arasındaki paralelliğe dikkat çeker.

Oyunlar, şans oyunlarındaki gerilimden spor müsabakalarındaki rekabete kadar belirli kurallar çerçevesinde ilerler. Bu kuralların ihlali, oyunun sonlanmasına yol açar. Oyuncular, gündelik kaygılardan uzaklaşarak özgür bir eylem alanına girer. Oyunun yarattığı kolektif bağ, bireyleri birbirine kenetler. Türk kültüründe oyun kavramı genellikle yarışma ile özdeşleştirilir. Günümüzde bahar şenlikleri gibi etkinliklerde düzenlenen yarışmalar, kökenlerini bereket ve bolluk ritüellerinden alır. Bu ritüellerin temel amacı, topluma mutluluk ve huzur getirmektir. Oyuncuların maddi çıkar gözetmemesi, oyunun özünde yatan saflığı korurken, onu gündelik yaşamın pragmatizminden ayırır.

"Oyun" terimi hem hareket hem de müziği içeren çok boyutlu bir anlam yapısına sahiptir. Kökenleri Şamanik pratiklere dayanan bu kavram, Şamanik büyü törenlerindeki unsurlarla paralellik gösterir. Şamanlar, bu törenlerde dans ederek, müzik aletleri çalarak, vokal efektler üreterek, yüz mimikleriyle taklitler yaparak ve şiirsel söylemlerde bulunarak çok yönlü bir performans sergilerdi (And, 2003, s. 25). Tarihsel süreçte farklı anlamları ifade etmek için kullanıldığından dini ritüellerin kural ve düzenlemelerini de kapsar. Günümüzde ise dans, tiyatro ve geleneksel seyirlik sanatlar, bu terim altında ortak bir ifade bulmuştur. Türk dilinde yaygınlığı, müzik ve hareketle olan bağı ve halk kültüründeki sürekliliği nedeniyle "halk oyunları" ifadesi bu kavramı karşılamada en uygun terim olarak öne çıkmaktadır (Sünger, 2015).

1.1.1.1. Oyunun Özellikleri

Oyun olgusu evrensel bir olgu olduğu gibi bazı özellikleri de toplumdan topluma değişmeden evrensellik göstermektedir. Bu özellikleri aşağıdaki gibi sıralamak mümkündür. Bu özellikler;

1. Gönüllülük; oyunda zorlama olmaz (Georges, 2007, s. 129). Oyuncunun istekli olması (Lieberman'dan Akt: Gülay, 2008, s. 23) ve oyuncu zorla tutulamaz (Aral ve Köksal, 2001, s. 8).

2. Kurallı olması; oyunların belli kuralları ve zaman sınırlaması vardır yani kavramsa özelliklere sahiptir (Aral ve Köksal, 2001, s. 8; Lieberman'dan Akt: Gülay, 2008, s. 23).

3. Gerçek hayattan ayrışma; oyunun gerçek yaşamdan farklı bir alan yaratması gerekir. Oyun, farklı bir yerde olma duygusu verirken keyif verici olmalıdır (Aral ve Köksal, 2001, s. 8; Lieberman'dan Akt: Gülay, 2008, s. 23)

4. Belirsizlik; oyun sonucu önceden bilinmemelidir (Aral ve Köksal, 2001, s. 8; Georges 2007, s. 129).

5. Fiziksellik ve Sosyallık; Motor becerileri geliştiren (fiziksellik) ve sosyal etkileşimi (paylaşma/samimiyet) olmalı (Lieberman'dan Akt: Gülay, 2008, s. 23).

1.1.1.2. Oyun Sınıflandırması

Oyun kavramının çok boyutlu doğası, onun sınıflandırılmasında farklı yaklaşımları ortaya çıkarmıştır. Yukarıda da vurgulandığı üzere, oyunların yaş ve cinsiyet temelinde kesin sınırlarla ayrıştırılması, kültürel pratiklerdeki esnekliği göz ardı eden bağnaz bir tutum olabilir. Nitekim pek çok oyun, katılımcı profili açısından kapsayıcı bir nitelik taşımaktadır. Bu bağlamda Boratav'ın (1999, s. 236) önerdiği sınıflandırma, oyunların işlevsel ve içeriksel özelliklerini öne çıkaran daha nesnel bir çerçeve sunmaktadır.

Boratav'ın Oyun Tasnifi:

1. Çocuk Oyunları

- Yetişkinlerin çocuklar için ürettiği oyunlar
- Çocukların dil temelli oyunları
- Takım halinde oynanan, müzikli ve taklit içerikli oyunlar

2. Şans ve Ritüel Temelli Oyunlar

- Talih oyunları
- Kumar oyunları
- Fal ve niyet oyunları
- Törenselle ve büyüsel işlevi olan oyunlar

3. Fiziksel ve Beceri Oyunları

- Motor beceri gerektiren oyunlar
- Rakibini alt etmeye dayalı oyunlar
- Jimnastik ve ritim içeren oyunlar
- Kuvvet odaklı oyunlar
- Beceri ve gücün kombine edildiği oyunlar

4. Zekâ Oyunları

- Aldatma ve strateji oyunları
- Hafıza, çıkarım ve mantık oyunları
- Saklambaç türevleri
- Çizgi temelli oyunlar
- Taşla oynanan strateji oyunları
- Diğer zekâ oyunları ve eğitici oyuncaklar

5. Karma (Katışimli) Oyunlar

- Çoklu özellikler barındıran oyunlar
- Çeşitli işlevleri olan oyuncaklar

1.1.2. Dans Kavramı

Dans, insanlık tarihinin en eski sanat ve iletişim biçimlerinden biri olarak kabul edilmektedir. Kealiinohomoku (2006, s. 160), "ilkel" teriminin olumsuz çağrışımlarına rağmen, geleneksel toplulukların danslarının son derece çeşitli olduğunu ve tek bir kategoriye sokulamayacağını vurgulamaktadır. Günümüzde dans denildiğinde başlıca gösteri ve sportif amaçlı performanslar anlaşılmakta olup, bu kapsama yarışma veya gösteri maksadıyla düzenlenen geleneksel danslar da dahil edilebilir. Levent (1987, s. 10), ilkel toplumlarda sanatsal-imgesel düşüncenin, soyut-mantıksal düşünceden önce ortaya çıktığını belirtmektedir. Bu bağlamda, insanın doğayla ve toplumla kurduğu bağ, çevresindeki değişimleri sanatsal ifadelerle yorumlamasına yol açmıştır.

Dans, ruhsal yaratıcılığın bedensel ifadesi olarak yaşamın zorlukları karşısında hüznü, acıyı, nefreti ve çaresizliği yansıtan; toplumsal yaşamdan beslenerek tekrar topluma dönen bir sanat formu olarak tanımlanmaktadır (Akgül, 2006).

Dans, vücudun istemli ve uyumlu hareketleriyle oluşturulan evrensel bir ifade biçimi olarak tanımlanmaktadır (Güçlüer, 2016, s. 2). Bu tanım, dansın gönüllü hareketlerden oluşan bir oyun formu olduğunu ve ritim, müzik ve estetik unsurlarla zenginleştiğini ortaya koymaktadır. Dansın bireysel ve toplumsal yaşamdaki rolü incelendiğinde:

- Duygu ve düşüncelerin bedensel ifadesi olarak işlev görmesi
- Sosyal etkileşimi güçlendiren bir aktivite olması
- Bilişsel ve psikomotor gelişime katkı sağlaması

- Özgüven artırıcı etkileri bulunması gibi özellikleri öne çıkmaktadır.

Bu bağlamda dans hem bireysel ifade aracı hem de kolektif kimliğin korunmasında önemli işlevler üstlenen çok boyutlu bir sanat formu olarak karşımıza çıkmaktadır.

Novack (1990, s. 93-107), dansın temel unsuru olan hareketin kültürel bağlamını incelerken önemli tespitlerde bulunmuştur. Hareket sistemlerinin sadece teknik yönleriyle değil, kültürel bütünle olan ilişkisiyle de ele alınması gerektiğini savunur. Dans hareketlerinin taşıdığı anlamların hem icracılar hem de izleyiciler tarafından nasıl algılandığının anlaşılması önem taşımaktadır. Kültürel bir sistem olarak dans, sürekli değişim gösterirken aynı zamanda kendi özgün kalıplarını da korumaktadır.

Bu iki yaklaşım, dansın hem tarihsel derinliğini hem de kültürel bağlamdaki karmaşık yapısını ortaya koymaktadır. Dansın evrensel bir ifade aracı olmasına rağmen, her kültürde farklı anlamlar ve işlevler kazandığı görülmektedir.

Dans, insan yaşamındaki tüm duyguları bünyesinde barındıran, yaşamın temel unsurlarından biri hatta yaşamın kendisi olarak gören; insan iletişimini ve bilgisini gelecek kuşaklara aktaran önemli bir kavram olarak ele almaktadır (Koçkar, 1998).

Geleneksel dans, insanın duygu, düşünce ve deneyimlerini estetik bedensel ifadelerle aktardığı dinamik bir sanat formudur. Barın'ın (1999, s. 2) vurguladığı üzere, bu ifade biçimi bireyin içinde yaşadığı doğal ve kültürel çevreyle sürekli etkileşim halindedir. Bu karşılıklı etkileşim, dansın zaman içinde dönüşüm geçirmesine yol açmaktadır. Söz konusu değişim süreci, kısa vadede gözlemlenemeyen ancak on yıllık periyotlarda belirginleşen bir nitelik taşır. Uygarlığın getirdiği tüm değerler gibi geleneksel dans da statik değil, dinamik bir yapı sergiler. İnsanın hem doğayı hem de kendini dönüştürme kapasitesi, bu sanat formunun da sürekli evrim geçirmesine olanak tanımaktadır. Nitekim uygarlık kavramının özünde de bu değişim ve dönüşüm potansiyeli yatmaktadır.

1.1.3. Halk Oyunu Kavramı

Tarihsel süreçte insan grupları, bir araya gelerek ilkel toplulukları oluşturmuş, bu toplulukların genişlemesi ve ortak yaşam pratikleri geliştirmesiyle "halk" kavramı ortaya çıkmıştır. TDK'nin (2025) tanımlarına göre,

Toplum: Aynı coğrafyada yaşayan, temel çıkarlar için işbirliği yapan insanların oluşturduğu yapı.

Halk: Ortak kültürel özellikler taşıyan, aynı ülkede yaşayan insan topluluğu.

Millet: Dil, tarih, gelenek ve ülkü birliği bulunan, genellikle ortak topraklarda yaşayan ulusal yapı.

Her kültür ister toplum ister halk isterse millet düzeyinde olsun, kendine özgü oyun gelenekleri geliştirmiştir. Eğilmez'e (2006, s. 49) göre, bu gelenekler göç, ticaret gibi etkileşimlere rağmen özgünlüklerini koruyarak günümüze ulaşmıştır. Halk oyunları da kültürel kimliğin somut ifadelerinden biridir.

Halk oyunları, geleneksel kültürümüzün bir parçası olarak duygularımızı, düşüncelerimizi ve yaşantılarımızı müzik ve hareket senteziyle ifade eden önemli bir anlatım aracıdır. Özbilgin (2003, s. 96), bu olguyu "sözsüz iletişim aracı olan ve kültürleşme süreciyle gelişen, toplumun kültürel dinamiklerini yansıtan bir kimlik ifadesi" olarak tanımlamaktadır.

Halk oyunları, müzikal ritimle uyumlu bir şekilde bireysel veya kolektif olarak icra edilen düzenli bedensel hareketlerden oluşan performatif bir ifade biçimidir. Özer ve diğerlerinin (2004) belirttiği gibi, bu geleneksel formlar toplumların ortak kimliklerini yansıtan ve sevinç, coşku, hüznün gibi temel insani duyguları estetik bir dille aktaran kültürel unsurlardır. Bu sanatsal ifade, ait olduğu coğrafyanın veya ulusun sosyal hafızasında kök salmış olup, kuşaktan kuşağa aktararak yaşatılan canlı bir mirası temsil etmektedir. Müzik ve hareketin bütünlüğüyle oluşturulan bu yapı, toplumsal belleğin somutlaşmış halidir.

Halk oyunları, toplumsal yaşamın duygusal yoğunluklarının sanatsal ifade biçimi olarak karşımıza çıkar. Şahinoğlu (2020, s. 6), bu geleneksel sanat formunun kökenini insanın bireysel ve toplumsal ilişkilerindeki dönüşümlere bağlamaktadır. İnsanın doğayla, toplumla ve kendi iç dünyasıyla kurduğu ilişkilerde yaşanan dengesizlikler ve bunların yarattığı olaylar, derin duygusal tepkileri beraberinde getirir. Bu tepkiler zamanla iki temel sanatsal ifadeye dönüşmüştür. Bir yanda toplumun ortak hareket dağarcığını oluşturan anonim figürler, diğer yanda ise evrensel müzik unsurlarının milli kimlikle bulunduğu kolektif olgulardır. İşte bu hareket ve müzik unsurlarının birliği, halk oyunları dediğimiz kendine özgü sanat formunu ortaya çıkarmıştır. Bu form, bireysel

deneyimlerle toplumsal belleğin kesişiminde yer alan ve duyguların estetik bir dille ifade bulduğu bir kültürel miras olarak değer kazanmaktadır.

Demirsipahi (1975, s. 8), halk oyunlarını "estetik ve ahenk içeren bedensel hareketlerin müzikal ifadeyle bütünleşmesi" olarak tanımlar. Bu tanımın önemli bir uzantısı olarak, bir ulusun kültürel mirasını, duygu ve düşünce dünyasını temsil eden bu performansların "Milli Oyun" veya "Ulusal Oyun" kimliği kazandığını vurgular.

Eroğlu'nun (1999, s. 17) tanımıyla halk oyunları; "kökeni büyüsel ve ritüelistik pratiklere dayanan, tüm tarihsel dönemlerde ve coğrafyalarda duygu, coşku ve heyecanların ritmik hareketlerle (müzik eşliğinde veya müziksiz) ifade edilme biçimi"dir.

Halk oyunları toplumsal değerlerin yansımasıdır. Bu performanslar; yöresel örf, adet ve gelenekleri temsil etmekte, toplumun karakterini ve inanışlarını yansıtmakta, doğayla mücadele ve uyum süreçlerini dramatize etmektedir (Güçlüer, 2016, s. 2).

Eroğlu'nun çalışmaları (1994, 1995, 1999), halk oyunlarının temel özelliklerini şu şekilde ortaya koymaktadır:

- Kökeninde din ve büyü pratikleri bulunan ritüelistik bir yapı
- Müzik eşliğinde (aletli veya aletsiz) icra edilen ölçülü ve düzenli bedensel hareketler
- Bireysel veya grup halinde gerçekleştirilebilen performanslar
- Toplumun sevinç, üzüntü, tarihsel olaylar gibi kolektif deneyimlerini yansıtırma işlevi.

Ekmekçioğlu (2001, s. 12) ise halkoyunlarını "estetik etki yaratan, müzikle bütünleşmiş ölçülü hareketler bütünü" olarak ele almaktadır.

Bu açıklamalar bağlamında Ekmekçioğlu'na (2001, s. 12) halk oyunlarının temel özellikleri şunlardır:

Anonim karakter: Kökenleri belirli bir kişiye atfedilemeyen, toplumsal ürünlerdir.

Bölgesel çeşitlilik: Güçlüer'in (2016, s. 3) de belirttiği gibi, yörelere göre farklı adlar, müzikler, giysiler ve hareket kalıpları içerirler.

Toplumsal yansıma: Terzioğlu (2000, s. 139)'na göre, iklim koşullarından sosyo-ekonomik yapıya kadar tüm toplumsal dinamiklerden etkilenirler.

Halk oyunları, toplumun kendi kültürel yapısı içinde şekillenen ve çeşitli olayları konu alan geleneksel ifade biçimleri olarak tanımlanmaktadır. Bu tanıma göre halk oyunları; yazılı kaynaklara dayanmayan, dini ve büyüsel öğelerle taklit unsurlarını barındıran, yerel karakteristik özellikler taşıyan performanslardır. Genellikle şenlik ve eğlence ortamlarında gönüllü katılımı ile icra edilen bu oyunlar, kuşaklar arası aktarım sürecinde doğal bir evrim geçirme potansiyeli taşımaktadır. Söz konusu oyunlar bireysel veya grup halinde, ezgili ya da ezgisiz, türkölü veya türkölüsüz şekillerde gerçekleştirilebilmekle birlikte, daima içsel bir ritim ve düzen yapısına sahiptir. Bu geleneksel formlar, toplumun ortak kültürel belleğinin somutlaşmış hali olarak işlev görmek ve kolektif kimliğin korunup aktarılmasında önemli bir rol üstlenmektedir Korkmaz (2003, s. 126).

Halk oyunları, hareket ve müzik unsurlarının bütünleşmesiyle oluşan performatif bir sanat formudur. Eğilmez'e (2006, s. 51) göre, bu sanat formu ritmik hareketlerin ardışık tekrarıyla oluşan görsel bir ahenge sahiptir ve müzik eşliğı olmadan sadece ritimle de icra edilebilir. Hareketin ayaklardan başlayarak kollara ve tüm bedene yayılan uyumu, grup halinde sergilendiğinde estetik bir bütünlük kazanarak görsel etkiyi artırır.

Halk oyunları formu, genellikle daire veya yarım daire gibi geometrik düzenlerde, fiziksel temasla (el ele, kol kola, omuz omuza) gerçekleştirilen kolektif bir yapı sergiler. Dansçının fiziksel duruşu ve bedensel yetkinliğı performansın kalitesinde belirleyici rol oynar. Bireysel icralarda dahi ayak hareketlerinin ölçölü bir şekilde tüm vücuda yansıtılması esastır. Bu fiziksel disiplin, gönüllü katılımı ile birleştiğinde izleyiciye haz, mutluluk ve motivasyon aktarımı sağlar.

Halk oyunları, kültürel kökenleri itibarıyla çok boyutlu bir yapı sergilemektedir. Bu geleneksel formlar; din, büyü, duygu ifadesi, ezgi, ritim ve ölçölü gibi temel unsurları bünyesinde barındırmaktadır. Tüm bu bileşenler, gelenek ve halk arasındaki etkileşimsel ilişki içerisinde bir araya gelerek halk oyunlarının yapısal dokusunu oluşturmaktadır.

Türk kültüründe, uluslararası literatürde "halk dansları" olarak bilinen performanslar, daha çok "halk oyunları" terimiyle ifade edilmiştir. Bu terminolojik tercih, yöresel dil kullanımları ve kültürel kodlarla şekillenmiştir. Coğrafi koşulların ve yaşam biçimlerinin çeşitliliğı, bu sanat formunda da kendini göstermiş; farklı yörelerde müzikal yapılar, hareket formları, kostümler ve isimlendirmelerde özgün varyasyonlar

ortaya çıkmıştır. Güçlüer (2016, s. 3), Say'ın (2005) aktarımıyla halk danslarını "dünya genelinde geleneksel toplu performanslarda, uzun dizilerin halka formuna dönüşmesiyle oluşan ve Fransızca 'ronds', İngilizce 'round dance' olarak adlandırılan yapılar" şeklinde tanımlar. Türkiye özelinde ise bu performanslar; el ele, kol kola veya omuz omuza tutuşarak, bazen de temas olmadan, ölçülü ayak ve beden figürleriyle icra edilen bir çeşitlilik sunar.

Halk oyunları, geleneksel öğrenme yöntemleriyle nesilden nesile aktarılan önemli bir kültürel mirastır. Eroğlu (1988)'nin belirttiği üzere, bu sanat formu genellikle usta-çırak ilişkisi içinde veya gözlem yoluyla öğrenilmiş ve kültürel yayılma süreciyle farklı coğrafyalara taşınmıştır. Halk oyunlarının icrası, temelde seyirlik bir nitelik taşımakta ve kültürel aktarımın canlı bir aracı olarak işlev görmektedir. Eroğlu (1988), bu performansların geleneksel olarak düğün, nişan gibi özel günlerde; köy odaları, meydanlar, avlular ve harman yerleri gibi doğal mekanlarda sahnelendiğini vurgulamaktadır. Bu ortamlarda dahi belirli bir sahne kavramının varlığı dikkat çekmektedir. Performansın gerçekleştirilmesinde açık veya kapalı mekan fark etmeksizin belli kurallar gözetilmiş, bu kurallara uyularak izleyici önünde icra edilmiştir. Zaman içinde bu geleneksel formlar, doğal ortamlarından alınarak profesyonel sahnelere uyarlanmış ve bu sayede daha geniş kitlelere ulaşma imkanı bulmuştur. Bu dönüşüm süreci, halk oyunlarının hem korunmasına hem de evrim geçirmesine olanak tanımıştır.

1.1.3.1. Halk Oyunlarının Ortaya Çıkışı

Halk oyunlarının insanlık tarihi kadar eski bir geçmişe sahip olduğu bilinmektedir (Çakır, 2009, s. 9). İnsanların ilk kez toplu halde yaşamaya başladıkları dönemlerde ortaya çıkan bu performanslar, medeniyetin henüz gelişmemiş olduğu çağlarda bile varlığını göstermiştir (Akyıldız, 2000, s. 9). İlkel dönem insanları, doğadaki diğer canlılara üstünlüklerini göstermek ve birlik duygusunu pekiştirmek amacıyla çeşitli hareketler geliştirmiş, bu hareketleri zamanla ritmik bir forma dönüştürerek inandıkları doğaüstü güçlere sunmuşlardır (Artun, 2023, s. 13). Doğada gördükleri varlıkları taklit etme eğilimi, seyirlik oyunların ve dolayısıyla halk oyunlarının temelini oluşturmuştur (Çakır, 1987, s. 75).

Halk oyunlarının şekillenmesinde insan ilişkilerinin önemli bir rol oynadığı görülmektedir. Aşk, sevgi, özgürlük, yiğitlik, evlilik ve kıskançlık gibi duyguların yanı sıra dini inançlar ve savaş gibi toplumsal olaylar, bu performansların içeriğini belirlemiştir (Aydın, 1981, s. 14). İnsanın doğayla olan mücadelesi de halk oyunlarının gelişimine katkı sağlamıştır. Barınak yapımı, korunma amaçlı araç-gereç üretimi ve giysi geliştirme gibi faaliyetler, hareket dağarcığını zenginleştirerek dans formlarının çeşitlenmesine yol açmıştır (Koçkar, 1998, s. 72). Bu süreçte, ilkel dönemlerden günümüze kadar uzanan kesintisiz bir kültürel aktarım gerçekleşmiş ve halk oyunları toplumsal belleğin canlı bir ifadesi olarak varlığını sürdürmüştür (Doğan, 2011, s. 80).

1.1.4. Türk Halk Oyunları

Tarih öncesi dönemlerden itibaren insanların mağaralarda barındığı ve küçük topluluklar halinde yaşadığı bilinmektedir. Arkeolojik bulgular, bu ilk toplulukların duvar resimlerinde toplu dans figürlerine yer verdiklerini göstermektedir. İnsanın doğaüstü güçlere olan inancı ve büyüsel ritüelleri, dansın ortaya çıkışında önemli bir etken olmuştur (Gökalp, 2018, s. 48). Av öncesi yapılan halka şeklindeki hareketler hem kolektif gücün simgesi hem de şükran ifadesi olarak görülmekteydi. Nüfus artışı, kültürel yayılma, doğal olaylar, savaşlar ve eğlence biçimleri zamanla dans formlarına dönüşmüş, ilk çağlardan günümüze kadar sürekli evrim geçirerek gelmiştir.

Tarihsel belgeler ve araştırmalar, Türk kültürünün köklü geçmişinde halk oyunlarının merkezi bir rol oynadığını ortaya koymaktadır. Akyıldız'ın (2000, s. 14) aktardığı üzere, Şaman, Hun ve Oğuz geleneklerinde gerçekleştirilen törenlerin ayrılmaz parçasını halk oyunları oluşturmuştur (Aydın, 2002, s. 21). Şamanistik ritüellerde trans haline geçişin bir aracı olarak kullanılan bu oyunlar, Hun toplumunda askeri zafer kutlamalarında ve kabile birliğinin pekiştirilmesinde önemli bir işlev üstlenmiştir. Oğuz kültüründe ise düğün, doğum ve hasat şenlikleri gibi toplumsal olaylarda nesilden nesile aktarılan bir kültürel miras olarak yaşatılmıştır. Bu performanslar yalnızca eğlence amacı taşımamakta, aynı zamanda toplumun ortak değerlerini, inanç sistemlerini ve tarihsel hafızasını yansıtan önemli bir iletişim aracı görevi görmektedir. Türklerin Orta Asya'dan Anadolu'ya uzanan göç yolculuğunda, bu oyunlar kültürel kimliğin korunmasında ve toplumsal bağların güçlendirilmesinde kritik bir rol oynamıştır.

Tarihsel kaynaklar, Hun Türklerinde davul eşliğinde gerçekleştirilen halk oyunlarının önemli bir kültürel pratik olduğunu ortaya koymaktadır. Gazimihal (1975, s. 7), Hun Beyi'nin yazdığı bir mektupta yer alan "Davulu her gece durmaz döverler, ta güneşler doğana dek dönerler" ifadesinin, Türklerin sıra oyunlarını (halay benzeri formları) davul ritmi eşliğinde ve dairesel hareketlerle sabaha kadar sürdürdüklerini belgelediğini aktarmaktadır. Bu performansların ateş çevresinde halka şeklinde icra edildiği görülmekte olup, davulun sadece müzik aleti olarak değil, aynı zamanda ritüelistik bir unsur olarak kullanıldığı anlaşılmaktadır. Bu uygulama, Türk halk oyunlarının erken dönemlerde dini ve toplumsal işlevlerinin yanı sıra astronomik gözlemlerle (güneşin doğuşu gibi kozmik olaylarla) ilişkili olduğuna dair önemli ipuçları sunmaktadır. Hun kültüründeki bu geleneğin, Anadolu'daki halay geleneğiyle benzerlik göstermesi, Türk halk oyunlarının tarihsel sürekliliğini ve coğrafi yayılımını kanıtlayan önemli bir veri olarak değerlendirilebilir.

Toplumsal bağlara önem veren Türk toplulukları, kültürel öğelerini koruyarak yaşatmışlardır. Halk oyunları, milli ahlakı, sanatı, sembolleri, inançları ve gelenekleri yansıtan önemli bir kültürel mirastır. Gökalp'in (2018: 48) de belirttiği gibi, bir millete kimlik kazandıran ve diğer milletlerden ayıran en önemli unsur, o milletin maddi ve manevi değerlerinin uyumlu bütünlüğüdür.

Türk topluluklarında dansın ritüelistik önemi, And'ın (2003, s. 25) aktardığı Yukaghir örneğinde olduğu gibi, bayramlarda yoğun fiziksel hareketlerle gerçekleştirilen kolektif performanslarla kendini göstermektedir. Demirsipahi (1975, s. 10) ise bu geleneğin Türk boylarındaki temsilcilerini Kam (Altay), Bakşı (Kırgız), Oyun (Yakut), Şaman (Tonguz) ve Ozan (Oğuz) gibi farklı isimlerle anılan sanatçıların üstlendiğini belirtmektedir. Bu sanatçılar, toplumsal törenlerde müzik eşliğinde oyun türküleri ve şiirler okuyarak başlangıçta mitolojik efsaneleri, zamanla dini olayları ve nihayetinde toplumsal hadiseleri aktarmışlardır. Bu gelenek, Selçuklulardan Osmanlı'ya kadar uzanan süreçte hem halk arasında hem de saray çevrelerinde varlığını sürdürmüştür. Gazneliler, Karahanlılar, Harzemşahlılar, Altınordu Devleti, Mısır Memlükleri ve Anadolu beylikleri gibi Türk devletlerinde bu performans geleneği kültürel sürekliliğin önemli bir parçası olmuştur.

Türk halk oyunları, her bir hareketi, ritmi ve kostümüyle derin anlamlar taşıyan önemli bir kültürel mirastır. Kağıtçıbaşı'nın (1988, s. 10) da vurguladığı gibi, bu

geleneksel performanslar sayesinde bir yörenin tarihsel süreçte şekillenen kültürel dokusunu, inanç sistemlerini ve yaşam biçimini anlamak mümkündür. Yöresel farklılıklar, halk oyunlarının icra ediliş biçiminde kendini gösterir; her bölge kendine özgü isimler, müzikal yapılar, hareket dağarcığı ve geleneksel kıyafetler geliştirmiştir. Toplumsal yaşamın önemli anlarında, bayramlarda, şenliklerde, düğün, nişan, asker uğurlamalarında ve karşılama törenlerinde halk oyunları vazgeçilmez bir unsur olarak karşımıza çıkar. Bu performanslar yalnızca eğlence amacı taşımaz, aynı zamanda kolektif hafızanın nesiller arasında aktarılmasını sağlayan canlı bir kültürel köprü işlevi görür. Her figür ve ritim, toplumun ortak deneyimlerinden süzülerek günümüze ulaşmış sembolik bir dil olarak değerlendirilebilir.

Türk halk oyunları, toplumsal yaşamın çeşitli yönlerini yansıtan zengin tematik içeriğe sahiptir. Oyunlarda vurgulanan aşk, ayrılık, savaş, doğal afetler, geçiş ritüelleri ve mitolojik öğeler gibi konular, bu oyunların yapısal özelliklerini ve ortaya çıkış dinamiklerini şekillendirmiştir. Coğrafi koşulların (iklim, yeryüzü şekilleri), tarihsel olayların (göçler, savaşlar) ve toplumsal yapının oyunların içeriği üzerinde belirleyici etkisi bulunmaktadır. Adıgüzel (2020, s. 84)'in belirttiği üzere,

Şenol (1993, s. 312-313), halk oyunlarının tematik çeşitliliğini detaylandırarak, insan-doğa etkileşiminin önemine dikkat çekmektedir. Anadolu insanı, yağmur, kar, göç gibi doğal olayları ve yayla kültürünü oyunlarına yansıtmıştır. Renk sembolizmi (gökkuşağı renkleri), bitki ve hayvan motifleri (kartal, kurt, turna gibi) bu kültürel ifadenin önemli unsurları olarak karşımıza çıkmaktadır. Özellikle hayvanların renk özellikleriyle (sarı bülbül, allı turna gibi) oyunlarda yer alması, doğayla kurulan sembolik bağın güçlü olduğunu göstermektedir.

İslam kültürünün halk oyunları üzerindeki etkisi ise karmaşık bir tablo sergilemektedir. And (2003, s. 12)'ın aktardığı gibi, İslam'ın kentsel alanlarda oyunlar üzerinde oluşturduğu kısıtlayıcı etki, kırsal kesimde daha az hissedilmiştir. Bu süreçte ortaya çıkan tarikat dansları (semah/samah/zamah), dini ve geleneksel öğelerin sentezlenmesiyle oluşmuş özgün bir form olarak gelişmiştir. Özellikle kadın-erkek birlikteliğinin kapalı mekanlarda gerçekleştirdiği bu ritüeller, Alevi-Sünni ayrışması bağlamında farklı anlamlar kazanmıştır. Bu durum, halk oyunlarının dini ve kültürel çatışmalar karşısındaki dönüşüm kapasitesini ve uyum yeteneğini göstermektedir.

1.1.5. Türk Halk Oyunlarının Sınıflandırılması

Türk halk oyunları, köklü tarihi ve geniş coğrafi yayılımı nedeniyle oldukça geniş bir çeşitliliğe sahiptir. Anadolu'nun farklı coğrafyaları, iklimleri, kültürel etkileşimler, göçler ve yerel yaşam biçimleri, bu oyunların ritim, hareket ve tematik içerik bakımından zenginleşmesine yol açmıştır. Horonun coşkusu, zeybeğin ağırbaşlı duruşu, halayın kolektif enerjisi veya semahın mistik derinliği gibi farklı karakterler, Türk halk oyunlarının ne denli dinamik bir yapıya sahip olduğunu gösterir. Anadolu'da yaşayan toplulukların kültürel etkileşimleri, oyunların hareket dağarcığına, müzikal yapısına ve icra biçimlerine yansımıştır (Eğilmez, 2006, s. 58). Bu zenginlik oyunların sınıflandırılması ihtiyacını ortaya çıkarmıştır.

Türk halk oyunlarının sınıflandırılması konusunda farklı metodolojik yaklaşımlar geliştirilmiştir. Evliyaoğlu ve Baykurt (1988, s. 117), "halk dansları" kavramını merkeze alarak yaptıkları kategorizasyonda temel ayrımı toplu ve bireysel icra biçimlerine dayandırmış, bunu cinsiyet ve araç kullanımı gibi kriterlerle desteklemiştir. Metin And (1959) ise coğrafi bölge temelli bir sınıflandırma benimsemiş, ancak bu yöntemin kültürel süreklilikleri yeterince yansıtmadığı eleştirilerine maruz kalmıştır.

Eroğlu (1995) geleneksel tasnif çalışmalarına getirdiği eleştirilerle dikkat çekmiş ve onlu sistem önerisiyle alternatif bir model sunmuştur. Artun (2023, s. 355) ise bölgesel sınıflandırmanın sorunlarına dikkat çekerek tür esaslı bir yaklaşım geliştirmiş; zeybek, horon, halay gibi ana türleri temel almıştır. Ataman (1975, s. 5) tarafından oluşturulan halk dansları bölge haritası, yedi coğrafi bölgeyi kapsayan ve her bölgeyi dominant oyun türüyle adlandıran bir sistem önermiştir.

Demirsipahi (1975, s. 42-50), Türk halk oyunlarının sınıflandırılmasına yönelik çalışmaları eleştirerek, bu girişimlerin yetersiz ve yapay olduğunu savunmaktadır. Yirmi farklı kriter belirleyerek (iller, bölgeler, oyuncu sayısı, cinsiyet, hız vb.) geleneksel dansları analiz etmeye çalışmış, ancak bu aşırı detaycı yaklaşımın konuyu daha da karmaşık hale getirdiği görülmektedir. Koçkar (1998, s. 73) ise daha sade bir model önermiş ve on temel sınıflandırma kriteri (bölgeler, konular, tür özellikleri vb.) belirlemiştir.

Demirsipahi'nin çalışmasında dikkat çeken bir diğer nokta, halayları bölüm sayılarına göre kategorize etmesidir (1975, s. 233). Tek bölümlü, iki bölümlü ve üç bölümlü halaylar şeklindeki bu sınıflandırma, yapısal analiz açısından önemli olsa da,

diğer dans türlerine uygulanabilirliği sınırlı kalmaktadır. Bu durum, halk oyunlarını tek tip bir sınıflandırma sistemine tabi tutmanın zorluklarını ortaya koymaktadır.

Halk oyunlarının sınıflandırılması çalışmaları, bu alanda bilimsel metodolojinin gelişimine önemli katkılar sağlamıştır. Ataman (1987, s. 43) tarafından yapılan niceliksel analiz, Türk halk oyunlarının türlere göre dağılımını yüzdelik oranlarla ortaya koyan önemli bir çalışmadır. Bu verilere göre; halaylar %30'luk oranla en yaygın türü oluştururken, bunu %17 ile kaşıkli ve zilli oyunlar takip etmektedir. Zeybek ve Seymen oyunları %15, barlar %10, horon ve sallamalar %8, hora ve karşılamalar %7 oranında temsil edilmektedir. Taklit içerikli oyunlar ve köy seyirlik oyunları %9'luk paya sahipken, sportif karakterdeki oyunlar ise %4'lük dilimi oluşturmaktadır.

Bu istatistiksel yaklaşım, halk oyunları araştırmalarında bilimsel disiplinin geldiği noktayı göstermesi açısından dikkat çekicidir. Nicel veriler, farklı oyun türlerinin kültürel yaygınlığını anlamak için önemli bir referans noktası oluşturmaktadır. Ancak bu tür sayısal analizlerin, oyunların niteliksel özelliklerini ve kültürel bağlamlarını tam olarak yansıtmadığı da unutulmamalıdır. Sınıflandırma çalışmalarının asıl değeri, hem nicel hem de nitel verileri bütünleştiren bütüncül yaklaşımlarda ortaya çıkmaktadır.

1.1.6. Türk Halk Oyunu Türleri

1.1.6.1. Barlar

Kuzeydoğu Anadolu'nun karakteristik dans formu olan barlar, köken itibarıyla Altay şaman kültürüne kadar uzanan derin bir tarihsel geçmişe sahiptir. And'ın (1959, s. 11) belirttiği üzere, "bar" terimi şamanistik ritüellerde kullanılan insan biçimli tutaklardan türemiştir. Bu dans türü, komşu bölgelerde de benzer adlarla icra edilmektedir. Erkek barları sert ve atletik figürleriyle yiğitlik temasını öne çıkarırken, kadın barları daha yumuşak ve halayvari bir karakter sergiler (Ay, 1990, s. 82).

Barlar, icra biçimlerine göre açık ve kapalı olmak üzere iki ana gruba ayrılır. Oyuncuların el ele tutuşarak yan yana veya omuz omuza dizildiği bu oyunlar, keskin ayak hareketleriyle dikkat çeker (Evliyaoğlu ve Baykurt, 1987, s. 118). Coğrafi dağılım açısından başta Artvin, Erzurum ve Kars olmak üzere Kuzeydoğu Anadolu'nun karakteristik dansıdır. Atabarı, Hançer Barı ve Tavuk Barı gibi çeşitleri bulunan bu oyunlar (Keskin, 1975, s. 6), bölgenin kültürel kimliğinin önemli bir yansımasıdır.

Barların şamanistik kökenleri ile günümüzdeki icra biçimleri arasındaki süreklilik, Türk kültürünün tarihsel derinliğini gösteren önemli bir kanıttır.

1.1.6.2. Halaylar

Türk halk kültüründe önemli bir yere sahip olan halaylar, Güneydoğu Anadolu'nun tamamında, Doğu Anadolu'nun bar dışındaki bölgelerinde, İç Anadolu'nun doğu ve kuzey kesimlerinde ve Akdeniz'in doğu kısımlarında yaygınlık gösterir. Eğilmez (2006, s. 59)'e göre "halay" terimi, topluluk ve kalabalık anlamına gelen "alay" sözcüğünden türemiş olup, oyuncuların bir araya gelerek oluşturduğu düzeni ifade eder. Bu dans formu, Demirsipahi'nin (1975, s. 35) belirttiği üzere, genellikle kadın-erkek karışık gruplar tarafından düz hat veya halka şeklinde, elele tutuşularak icra edilir.

Halayın icra biçimi, Ekmekçioğlu ve diğerlerinin (2001, s. 28) açıkladığı gibi, serçe parmaklarından tutuşma, kol kola girme veya omuz omuza dizilme şeklinde olabilmektedir. Bu diziliş biçimleri, halay çeşidine ve yöresel özelliklere göre değişiklik gösterebilir. Coğrafi dağılım açısından Van'dan Adana'ya, Sivas'tan Şanlıurfa'ya kadar geniş bir alanda görülen halaylar (Ünal ve Anlıtamer, 2004, s. 15), Lorke, Çekirge, Kartal, Fatmalı ve Üçayak gibi çeşitli türlerle kendini gösterir. Bu dans formunun yaygınlık alanı ve çeşitliliği, Türk kültürünün bölgeler arasındaki ortak paydasını ve yerel farklılıklarını yansıtan önemli bir göstergedir.

1.1.6.3. Hora ve Karşılama Türü Oyunlar

Karşılama ve hora oyunları, Türk halk kültüründe önemli bir yere sahip olan ve genellikle kız-erkek birlikte veya ayrı ayrı icra edilebilen dans formlarıdır. Ay (1990, s. 83)'ın belirttiği üzere, bu oyunlarda dönme, diz çökme ve el çırpma gibi temel figürler öne çıkmaktadır. Demirsipahi'ye (1975, s. 56) göre, oyuncuların karşılıklı diziler halinde sıralanarak birbirlerine yaklaşp uzaklaşmaları, bu türün karakteristik özelliğini oluşturmaktadır. İki veya daha fazla kişiyle oynanabilen bu oyunlarda, hareket serbestliği önemli bir unsurdur.

Coğrafi dağılım açısından karşılama ve hora türleri, Trakya bölgesinin tamamında yoğun olmak üzere, Çanakkale'den Rize'ye, Orta Anadolu'dan Karadeniz kıyılarına kadar geniş bir alanda görülmektedir (Ekmekçioğlu vd., 2001, s. 31). Düz Hora, Alaybey, Kasap, Drama Karşılaması ve Sirto gibi çeşitleri bulunan bu oyunlar (Ünal ve

Anlıtamer, 2004, s. 15), Türk halk oyunları repertuarının renkli bir parçasını oluşturmaktadır. Bu dansların yaygınlığı, kültürel etkileşimlerin ve bölgesel farklılıkların bir göstergesi olarak değerlendirilebilir.

1.1.6.4. Zeybekler

Zeybek oyunları, Ege Bölgesi'nin tamamında, Marmara'nın güney kesimlerinde, İç Anadolu'nun güney ve batı kısımlarında ve Akdeniz'in kuzeyinde yaygın olarak görülmektedir. Ayrıca, bu bölgelere komşu olan yörelerde de benzer örneklerine rastlanır. Gazimihal (1997/III, s. 220), bu oyunun adının cesaret ve saldırganlık anlamına gelen "saybak" kelimesiyle bağlantılı olduğunu belirtmektedir. Zeybek oyunlarının karakteri, icra edilen bölgeye göre farklılık gösterebilmektedir.

Genellikle halka şeklinde oynanan zeybek oyunları, tek veya birden fazla oyuncu tarafından birbirinden bağımsız hareketlerle sergilenir. Figürler arasında dönme, çökme ve sekme gibi hareketler öne çıkmaktadır (Eğilmez, 2006, s.60). Zeybek, yalnızca kadınlar, yalnızca erkekler veya karma gruplar tarafından icra edilebilir. Türküler eşliğinde, davul-zurna veya saz ile oynanan bu oyunlar (Ay, 1990, s.82), özellikle Anadolu'nun batı kesimlerinde, Ege ve Akdeniz bölgelerinde yoğunlukla görülür. İzmir, Aydın, Eskişehir, Bilecik, Bursa, Balıkesir ve Uşak gibi illerde bu tür oyunlara daha sık rastlanmaktadır.

Zeybek oyunları, kahramanlık, yiğitlik ve bağımsızlık gibi duyguları yansıtan bir içeriğe sahiptir. Bu duygular, oyunun temelini oluşturur. Zeybek türlerine örnek olarak Soğuk Kuyu Zeybeği, Harmandalı Zeybeği, Muğla Zeybeği, Kerimoğlu Zeybeği, Beş Kaza Zeybeği, Yörük Ali Zeybeği ve Güvende Zeybeği verilebilir (Ünal ve Anlıtamer, 2004, s.15).

1.1.6.5. Kaşıkla Oynanan Oyunlar

Bu oyunlar Anadolu'nun Batı ve Güney bölgelerinde Uşak, Balıkesir, Kütahya, Afyon, Burdur, Bursa, Isparta ve Antalya gibi yörelerde görülmekle birlikte, İç Anadolu'da da Kırşehir, Yozgat, Sivas, Ankara'nın bazı ilçeleri, Niğde, Nevşehir, Kayseri ve Eskişehir çevrelerine kadar uzanan geniş bir coğrafyada yaygın olarak icra edilmektedir (Ekmekçioğlu vd., 2001, s.32).

Bu oyunlarda, ellerinde ritim aracı olarak kaşıklar bulunan oyuncular, dairesel veya karşılıklı dizilişlerle hareket ederler. Kaşıklar, müziğe eşlik etmenin yanı sıra oyunun temel unsurlarından birini oluşturur. Oyuncular serbest figürlerle performanslarını sergilerken, kadın ve erkekler farklı hareket stilleriyle oyunu çeşitlendirirler. Kaşıklı oyunların çoğu türkülerle birlikte icra edilir (Ekmekçioğlu vd., 2001, s.32).

Kaşıklı oyun türlerine örnek olarak Silifke'nin Yoğurdu, Silifke Sallaması, Eski Mengi, Yayla Yolları, Keklik ve Türkmen Kızı gibi oyunlar verilebilir (Ünal ve Anlıtamer, 2004, s.16).

1.1.6.6. Horonlar

Horonlar, Karadeniz Bölgesi'ne özgü geleneksel danslardır. Gazimihal (1997/II, s. 28), bu terimin "kor" (sıra), "horum" (sıralanmış ekin desteleri) veya "horan" (kalabalık) kelimeleriyle bağlantılı olduğunu belirtmektedir. Batı Karadeniz'in batı kesimleri hariç, bölgenin tamamında yaygın olup, komşu yörelerde de örneklerine rastlanmaktadır. Horonların en belirgin özelliği yüksek tempolu icralarıdır.

Horon kelimesinin kökeni Yakutça'daki "hor", "kor" veya "hori" sözcüklerine dayanmakta olup, nakarat, tekrar ve ritmik vuruş anlamlarını taşır. Artvin yöresinde ise, yonca demetlerinin taşınması sırasında dağılmaması için topaklar halinde sarılmasına "horum" adı verilmektedir (Ataman, 1975, s.102).

Bu danslar genellikle dairesel veya yarım daire formunda, düz dizilişle icra edilir. Temel figürler arasında omuz titremeleri, kolların çeşitli yönlerde hareketi, öne eğilmeler, sıçramalar, toplanıp açılmalar, diz kırmalar ve çömelmeler bulunur. Horonlar kadınlar ve erkekler tarafından ayrı ayrı veya birlikte oynanabilir. Erkeklerin performansları sert ve dinamikken, kadınlarınki daha yumuşak ve zarif bir tarza sahiptir (Ay, 1990, s.82).

Dans sırasında halka formu değişkenlik gösterebilir; zamanla küçülüp tekrar genişleyebilir (Eğilmez, 2006, s.61). Horonlarda, diğer Türk halk danslarında pek görülmeyen kıvrınma, burkulma ve bükülme hareketleri dikkat çeker (And, 1959, s.121).

Karadeniz'in kıyı şeridinde Sinop ve Samsun'dan başlayarak Ordu, Giresun, Trabzon, Rize, Çoruh Vadisi ve Artvin'e kadar uzanan bölgede çeşitli horon türleri icra

edilmektedir. Bunlara örnek olarak Hemşin Horonu, Horon Kurma, Sıksara, Eşkıya Horonu, Akçaabat Sıksarası, Düz Horon, Bıçak Horonu, Sallama, Maçka Düz Horonu, Deli Horon, Orta Batum ve Coşkun Çoruh verilebilir (Ünal ve Anlıtamer, 2004, s.16).

1.1.6.7. Dini Danslar

Dini danslar, Türkiye'nin tüm bölgelerinde çeşitli formlarda karşımıza çıkan önemli kültürel unsurlardır. Bu danslar temel olarak üç ana grupta incelenebilir: Mevlevi tekkelerine özgü semalar, Alevi topluluklarının icra ettiği semahlar ve diğer tarikatlara ait dini danslar.

"Sema" terimi, köken olarak Arapçada "gökyüzü" anlamına gelmektedir. Mevlevi seması, dönen dervişlerin mistik yolculuğunu sembolize eden özenli bir ritüeldir. Alevi-Bektaşî geleneğindeki semahlar ise daha toplu halde ve farklı figürlerle icra edilir.

Bu dini dansların ortak özelliği, ibadet ve ritüel karakteri taşımalarıdır. Semalar genellikle bireysel bir içe dönüşü, semahlar ise toplumsal bütünleşmeyi ifade eder. Her iki form da müzik eşliğinde ve belirli kurallar çerçevesinde gerçekleştirilir.

Türkiye'nin farklı yörelerinde bu temel formların çeşitli varyasyonlarına rastlamak mümkündür. Özellikle semahlar, bölgelere göre farklı figür ve müziklerle zenginleşmiş çeşitlilik gösterir. Bu dini danslar, Türk kültürünün manevi boyutunu yansıtan önemli sanatsal ifadeler olarak değerlendirilebilir.

1.1.7. Cumhuriyet Dönemi Halk Oyunları Alanında Yaşanan Gelişmeler

Türkiye'de halk oyunları çalışmalarının akademik temelleri, Rıza Tevfik'in (Bölükbaşı) 1899'da yayımlanan "Raks" başlıklı makalesiyle atılmıştır (Eroğlu, 1999, s. 143). Cumhuriyetin ilanıyla birlikte bu alanda önemli kurumsal adımlar atılmaya başlanmıştır. Atatürk'ün kültüre verdiği önem doğrultusunda, 1923'te Türkiyat Enstitüsü kurulmuş, bunu İstanbul Belediye Konservatuvarındaki gösteriler takip etmiştir. 1929 yılında ilk bölgesel derleme çalışmaları yapılmış, 1917-1932 yılları arasında okullarda Selim Sırrı Tarcan'ın uyarladığı zeybek dansı ile Azeri ve Kafkas oyunları öğretilmeye başlanmıştır (Baykurt, 1990, s. 8).

1932 yılında Atatürk'ün direktifiyle kurulan Halkevleri, halk kültürünün sistemli şekilde derlenmesi ve yaygınlaştırılmasında dönüm noktası olmuştur (Koçak, 1990, s. 53). Bu kurum sayesinde yurt genelinde halk oyunları toplulukları oluşturulmuş ve

şenlikler düzenlenmeye başlanmıştır (Baykurt, 1995: 9; Tan, 2008: 28). 1953'te Yapı Kredi Bankası'nın kurduğu "Türk Halk Oyunlarını Yaşatma ve Yayma Tesisi", oyunların arşivlenmesi ve tanıtılmasına önemli katkı sağlamıştır (Cömert, Ökten ve Kızman, 2014: 9).

1961'de ilk halk oyunları semineri düzenlenmiş, 1973'te Turizm Bakanlığı bünyesinde Devlet Halk Dansları Topluluğu kurulmuştur. 1975'te faaliyete geçen bu topluluk, profesyonel sahneleme tekniklerinin gelişmesinde öncü rol oynamıştır (Kurt, 2013). 1979'da Cemil Demirsipahi'nin "Türk Halk Oyunları" kitabı yayınlanarak alana teorik katkı sağlanmıştır (Kaya, 2016: 27).

1980'lerde akademik çalışmalar hız kazanmış, 1981'de Kültür Bakanlığı bünyesinde Milli Folklor Araştırma Dairesi kurulmuştur. 1984'te Türk Musikisi Devlet Konservatuvarına bağlı Türk Halk Oyunları Bölümü açılmış, bunu diğer üniversitelerdeki bölümler takip etmiştir (Gerek, 2007). 2001'de kurulan Türkiye Halk Oyunları Federasyonu ise yarışmaların standartlaştırılması ve teknik eleman yetiştirilmesi görevini üstlenmiştir. Bu kurumsal yapılanmalar, halk oyunlarının hem akademik hem de sahne sanatları alanında gelişimini sağlamıştır.

1.1.8. Kars Yöresi Halk Oyunları

Kars yöresine ait geleneksel halk oyunları temel olarak iki farklı formda icra edilmektedir. Toplu halde oynanan "Bar" düzeni ve bireysel performanslardan oluşan "Kafkas" tarzı oyunlardır. Bar oyunları, el ele tutuşarak oluşturulan dairesel formda, düz sıralar halinde ve genellikle davul-zurna eşliğinde gerçekleştirilir. Bununla birlikte, akordeon, koltuk davulu, bağlama, tulum ve klarnet gibi çalgılar da bu oyunlara eşlik edebilmektedir.

Oyunların icrası belirli bir koreografik düzen içerisinde gerçekleşir. Ağır bir tempoyla başlayan oyun, sağa doğru hareket eden bir düzen içinde ilerler. Zamanla hızlanan ritimle birlikte oyuncular ani dönüşler, zikzak hareketleri, sıçramalar ve çökmeler gibi çeşitli figürler sergileyerek performanslarını tamamlarlar. Bu figürlerin kökeni incelendiğinde, günlük yaşam pratiklerinden, doğal olaylardan ve yerel inanç sistemlerinden esinlendiği açıkça görülmektedir.

Kars halk oyunlarının temel kaynakları arasında yöre halkının doğayla etkileşimi, gelenek ve görenekleri, savaş ve göç gibi toplumsal deneyimler önemli yer tutar. Bu

etkileşimler sonucunda ortaya çıkan oyunlar, hayvan taklitlerinden insan ilişkilerine, hatta savaş sahnelerine kadar geniş bir tematik yelpazeye sahiptir. Yörede "Nanay" adı verilen ve çalgısız olarak icra edilen oyun havaları da yaygınlık göstermektedir.

Söz konusu oyunların en dikkat çekici özelliği, günlük yaşamın ritüelleştirilmiş bir ifadesi olmalarıdır. İnsanların gündelik aktiviteleri, doğayla kurdukları ilişki ve tarihsel deneyimleri, bu oyunlar aracılığıyla sanatsal bir forma dönüştürülmüş ve kuşaklar boyunca aktararak günümüze ulaşmıştır. Bu bağlamda, Kars halk oyunları yalnızca bir eğlence aracı olarak değil, aynı zamanda kültürel hafızanın somutlaştığı bir ifade biçimi olarak da değerlendirilmelidir.

Tablo 1. Kars yöresi halk oyunları

Notaya Alınmayan Oyunlar		
1. Kazağı	1. Ağır Bar	40. Çıldır Barı
2. Kentvari	2. Kınayı Getir Ana	41. Bu Gelen Nahırmıdır "Oy Maral"
3. Hoş Gelişler Ola, Mustafa Kemal Paşa	3. Gelin Çıkarma	42. Köylü Kızı
4. Kızıroğlu Mustafa Bey "Köroğlu"	4. Gelin İndirme	43. Yayık
5. Namert Kaçar "Köroğlu"	5. Şah Kaldırma	44. Sarı Seyran
6. Hele Babam "Köroğlu"	6. Bağda Gül	45. Pişiyi Vurdum Taşınan "Tez Ğarap"
7. Asker Olup Vatana Hizmet Eylemem	7. Al Almanın Alımı	46. Dinme
8. Bayram Oldu Gelmedin	8. Dağda Hayladım Kurdu	47. Ay Baba "Samavar"
9. Sarı Bülbül	9. Genceden Furgun Gelir	48. Ağır Terekeme
10. Olam Boyuna Kurban	10. Kapı Dalında Durdum	49. Bardak Terekeme
11. Aygız Adın Amandır	11. Gelin Hoş Geldin	50. Aras Aras
12. Ana Meni Yaz Ağla	12. Göleli Gelin	51. Göle Beyi
13. Bağa Girdim Üzüme	13. Temir Ağa	52. Karabat
14. Şak Şak Öter Kemerim	14. Ay Oğlan	53. Karabağ
15. Kemenimin Telleri	15. Tokkalı	54. Kara Donlu
16. Baca Baca Berhan'a	16. Mendil Barı	55. Şeyh Şamilin Yiyitleri
17. Dost Bağında Açılıp Gül	17. Sallama	56. Arpaçay'ı Aşdı Daştı
18. Sararmışsam Solmuşam	18. Dur Yerinde Ğanım "Şöregel"	57. Kars'ın Kurtuluşu "Vurun Evlatlarım"
19. Ana Can	19. Gelin Memmet	58. Aşşat
20. Güleyli	20. Develi	59. Naz Eyleme
21. Bilirsen mi Sennen Niye Küsmüşem	21. Tello "Aras Üste"	60. Çobanlar
22. Aras Gelir Gıygacı	22. Acem Barı	61. Bıçak
23. Maşın Gelir Haralı	23. Çoban Kızı	62. Ayrılık
24. Gece Uzun Ay dolandır Batmağa	24. Elik "Dağ Keçisi"	63. Sarı Köynek
25. Can Maral Can	25. Jandarma	64. Yallı
26. Ay Kız Kimin Gızısın	26. Deli Kız	65. Evimize Konağ Gelir
27. Pencereden Daş Gelir	27. Talan	66. Han Gızdar (Mihriban)
28. Bahcalarda Barım Var	28. Gölenin Yaylaları	67. Arzuman
29. Ardahan'ın Yolları	29. Diz Kıрма	
30. Paşa Göştü	30. Teşi	
31. Üç Ayak	31. Pappiri	
32. Kağızman	32. Düğün Elli	
33. Döne (Dönek)	33. Altın Ömür	
34. Bakır	34. Yüzük	
35. İki Döne (Yar döne)	35. Koççeri	
36. Üç Katar	36. Sağdıç Barı	
37. Hoş Bilezik	37. Tavuk Barı	
38. Çardak Barı	38. Zay Emegi "Kıskanç"	
39. Kars'a Giderim	39. Şeker Oğlan	

1.2. KARS YÖRESİ İLE İLGİLİ GENEL BİLGİLER

Kars, Kuzeydoğu Anadolu'nun coğrafi açıdan en önemli yerleşim merkezi, iki ana bölge arasında stratejik bir konuma sahiptir. Bir yanda Hasankale'den başlayarak Aras Nehri ve kuzey kolları boyunca uzanan Arpaçay vadileri, diğer yanda ise Allahuekber Dağları'ndan Yanlızçam Sıradağları'na kadar devam eden yüksek dağ kuşağı arasında yer alır (Saraçoğlu, 1989, s. 335). Bu geniş coğrafyanın tek büyük yerleşim merkezi konumundadır.

Kars, Doğu Anadolu Bölgesi'nin kuzeydoğu kesiminde, Erzurum ile sınır komşusu olan bir konumdadır. Kuzeyde Ardahan, doğuda komşu ülke, güneyde Iğdır ve Ağrı illeriyle çevrilidir. İdari yapı olarak 7 ilçe, 10 belediye ve 386 köyden oluşmaktadır. Bu yerleşim birimlerinin yaklaşık yarısı 20. yüzyıl başlarından önce kurulmuştur. Kars'ın nüfusu ADNKS 2024 yılı verilerine göre 272.300'dir. Bu nüfus, 140.166 (%51,47) erkek ve 132.134 (%48,53) kadından oluşmaktadır. Önceki yıla göre 6.035 kişi azalmıştır (TÜİK, 2025).

Coğrafi açıdan üç ana bölgeye ayrılmaktadır: Kuzeyde Kür Boyu (Posof-İlgar Dağı), orta kesimde Meşe-Ardahan bölgesi (Çıldır-Göle) ve güneyde Kars Boyu (Kağızman ve çevresi) (Kırzioğlu, 1953, s. 4-8). Ancak 1992 yılında Ardahan ve Iğdır'ın il statüsü kazanmasıyla bu coğrafi sınıflandırma kısmen değişikliğe uğramıştır.

Bölgenin jeolojik yapısı büyük ölçüde volkanik malzemelerle kaplı olup, tortul katmanlara rastlanmamaktadır. 1.768 metre ortalama yüksekliğiyle Türkiye'nin en yüksek rakımlı yerleşimlerinden biridir. Önemli yükseltileri arasında; 2.808 metre ile Soğanlı Dağı, 2.909 metre ile Süphan Dağı, 3.138 metre ile volkanik kökenli Aladağ, 2.423 metre ile Ağadeve Dağı, 2.961 metre ile Yağlıca Dağı, 3.026 metre ile Akbaba Dağı, 3.125 metre ile Allahuekber Dağları, 2.366 metre ile Hacı Halil Dağı, 2.550 metre ile Borluk Dağı ve 3.055 metre ile Kabak Tepesi sayılabilir (Saraçoğlu, 1989, s. 302).

Kars'ın su kaynakları açısından zengin bir coğrafyaya sahip olduğu görülmektedir. Bölgede Hazar Denizi'ne dökülen Aras, Kür, Kars Çayı ve Arpaçay gibi önemli akarsular bulunmaktadır. Ayrıca Susuz ilçesindeki Aygır Gölü ve Kuyucuk Gölü ile Kağızman'da yer alan Çengili, Turna ve Deniz gölleri bölgenin başlıca su kaynakları arasında sayılabilir (Kırzioğlu, 1953, s. 3-4).

Yüksek rakımıyla dikkat çeken Kars, Türkiye'nin en yüksek platolarından birine sahiptir ve bu platolar il topraklarının %37'sini oluşturmaktadır. Doğu Anadolu'nun en

geniş ovası olan Kars Ovası 2.500 km²'lik bir alan kaplamakta olup, bu araziler genellikle otlak olarak kullanılmaktadır. Ovada temel tarım ürünleri olarak arpa ve buğday yetiştirilmekte, diğer tarım faaliyetleri ise sınırlı kalmaktadır (Kırzioğlu, 1953, s. 10).

Bölgenin coğrafi konumu ve iklim özellikleri tarımsal faaliyetleri önemli ölçüde etkilemektedir. Kuzeyde yer alması ve yüksek rakımı nedeniyle kışlar uzun ve sert geçmekte, sıcaklık -39°C'ye kadar düşebilmektedir. Yılda 120 günden fazla karla örtülü gün sayısına sahip olan bölgede doğal bitki örtüsü bozkırdır. Ormanlık alanlar ise Sarıkamış örneğinde olduğu gibi dağların yüksek kesimlerinde yoğunlaşmaktadır. Bu koşullar altında Kağızman ve Digor ilçelerinde kayısı, elma ve ceviz gibi meyve üretimi yapılırken, sebze olarak beyaz lahana, soğan, patates ve taze fasulye yetiştirilmektedir. Bu sınırlı tarımsal potansiyel nedeniyle bölge ekonomisinde hayvancılık ön plana çıkmaktadır (Kırzioğlu, 1953, s. 10).

Kars isminin kökenine ilişkin çeşitli varsayımlar bulunmaktadır. Saraçoğlu (1989, s. 24), MÖ 130-127 yıllarında Dağıstan'dan gelen Bulgar Türklerinin "Balang" boyuna bağlı "Karsak" boyundan türediğini ileri sürmektedir. Diğer bir görüşe göre, Gürcücede "kapı" anlamına gelen "karı" kelimesiyle bağlantılı olarak "karış kalakı" (kapı şehri) tabirinden geldiği daha güçlü bir ihtimal olarak değerlendirilmektedir. Tarihçi Gevond'un 722 yılında "Karuts Kalak" (Kars Şehri) ifadesini kullanması da bu tezi destekler niteliktedir (Kırzioğlu, 1953, s. 324-325). Kaşgarlı Mahmud ise Divan-ı Lügat'it Türk'te Kars'ı "deve ve koyun yününden yapılmış elbise, şal, kuşak ve dokuma" ile ilişkilendirerek anlatmıştır (Togan, 1946, s. 166-177).

Arkeolojik bulgular, Kars'ta yerleşimin Alt Paleolitik döneme kadar uzandığını göstermektedir. Yapılan araştırmalar, bölgedeki yaşam izlerinin İlk ve Orta Tunç çağlarına dayandığını ortaya koymuştur. Yazılı tarih açısından bakıldığında ise Kars'ın Urartular Dönemi'yle birlikte kayıtlara geçtiği görülmektedir (Kırzioğlu, 1955, s. 16).

Bazı tarihçiler ise bölgenin yazılı tarihini daha eski dönemlere dayandırmaktadır. Bazıları Sümerlerle akraba olan Orta Asyalı Huri soyunun bu bölgedeki varlığını Kars'ın tarihi başlangıcı olarak kabul etmektedir. Bu görüşe göre Huriler, MÖ 810 yılında çeşitli savaşlar sonucunda bölgeyi Urartulara bırakmışlardır (Togan, 1946, s. 178-181).

Kars bölgesinin tarihsel sürecinde Urartuların ardından Kimmer ve İskit akınları yaşanmıştır. MÖ 665'ten itibaren Kür nehri havzasına yerleşen İskitlerin, sonraları bu bölgeyi Partlara bıraktıkları tarihi kayıtlarda yer almaktadır (Kırzioğlu, 1953, s. 135). Partlar Dönemi'nde ise Türk Arsaklı Beyliği kurulmuş ve MÖ 2. yüzyıldan MS 5. yüzyıl ortalarına kadar Kars'ta hüküm sürmüşlerdir (Togan, 1946, s. 178-181).

MS 430 yılına gelindiğinde bölgedeki hakimiyet Pers kökenli Sasanilere geçmiştir. Kars ve çevresi uzun süre Sasani, Bizans ve Araplar arasında stratejik bir mücadele alanı olarak kalmıştır (Kırzioğlu, 1953, s. 135-156). Halife Ömer Dönemi'nde 646 yılında Arap ordusuna teslim olan Kars, İslamiyet'le tanışmasına rağmen 1060 yılına kadar Hristiyan kimliğini korumuştur. Bunun nedeni, 653 yılında Erzurum ve Kars'ın yeniden Bizans kontrolüne geçmesidir. Bölgede Hristiyan halk ile Müslümanlar arasında çıkan çatışmalar sonucunda Hristiyanlar mağlup olmuşlardır (Karadeniz, 1964, s. 62).

Kars bölgesinde Bagratlılar Dönemi önemli bir tarihsel evreyi temsil etmektedir. Kral II. Abas'ın saltanatı sırasında (928-952) Kars, Bagratlı Krallığı'nın Kilit Taşı ve Erasgavork'tan sonra üçüncü idari merkezi haline gelmiştir. III. Aşut'un 962 yılında Anı'yı başkent ilan etmesiyle birlikte, kardeşi Muşel'e Vanand Beyliği'nin yönetimini devretmiş ve Kars bu beyliğin merkezi olmuştur. Ancak Bizans İmparatorluğu'nun bölgedeki genişleme politikası sonucunda hem Anı hem de Kars'taki Bagratlı hakimiyeti sona ermiştir (Kırzioğlu, 1953, s. 63).

Selçuklu Dönemi'nde ise bölgenin kaderi önemli ölçüde değişmiştir. Büyük Selçuklu Sultanı Alparslan, tahta çıkışından altı ay sonra, 1063 yılında ilk batı seferine çıkmış ve önce Iğdır ve Sürmeli çevresini fethetmiştir (Kırzioğlu, 1953, s. 282-289). 16 Ağustos 1064 Pazartesi günü Anı'nın fethini tamamladıktan sonra Kars'a yönelen Alparslan, buradaki yerel beyliği de Selçuklu Devleti'ne bağlamayı başarmıştır (Kırzioğlu, 1964, s. 3477).

Kars'ın Selçuklu hakimiyetindeki durumu, Sultan Alparslan'ın kardeşi Kavurd'un isyan haberini almasıyla değişmiştir. Bölgenin yönetimini Şeddathlılara bırakarak İran'a dönen Alparslan, kalenin korumasını ise Selçuklu askerlerine emanet etmiştir (Kırzioğlu, 1953, s. 331). XIII. yüzyılın başlarında Gürcü atabeylerinin eline geçen Kars, 1230 yılında Moğol istilasına uğramıştır. Moğolların çekilmesinin ardından bölge, 1406'da Karakoyunluların, 1467'de ise Akkoyunluların kontrolüne girmiş ve bu iki

Türkmen beyliği arasındaki çatışmalar Kars'ı derinden etkilemiştir (Kırzioğlu, 1964, s. 3478).

Osmanlı döneminde Kanuni Sultan Süleyman zamanında (1534) Osmanlı topraklarına katılmıştır. 1574'ten itibaren eyalet statüsü kazanan Kars'ın sınırları içinde Zaruşad, Geçvan, Ardahan-ı Kucek, Kağızman ve Göle-i Ardahan livaları yer almaktaydı (Karadeniz, 1964, s. 65).

Osmanlı-Rus savaşlarının ilk dönemlerinde 1807-1812 ve 1828-1829 harbinde Kars, Rusların eline geçerek büyük tahribata uğramış, bu savaşlarda Çıldır Eyaleti'nin önemli bir kısmı da kaybedilmiştir (Kırzioğlu, 1953, s. 547). Kırım Savaşı'nın sonlarına doğru, 1855'te Rus ordusunun Kars'ı tekrar kuşatması üzerine bölge halkı büyük bir direniş göstermiş ve bu kahramanlık nedeniyle Osmanlı Devleti tarafından Kars'a "Gazi" unvanı verilmiştir (Kırzioğlu, 1955, s. 34).

93 Harbi olarak bilinen 1877-1878 Osmanlı-Rus Savaşı'nda ise Gazi Ahmet Muhtar Paşa'nın tüm çabalarına rağmen, Alaca Dağ'daki yenilginin ardından Kars, Ardahan, Artvin, Oltu ve Batum Rusların eline geçmiştir (Armaoğlu, 1997, s. 525-527). Kırk yıl süren Rus işgali, 3 Mart 1918'de imzalanan Brest Litovsk Antlaşması ile sona ermiş ve Kars, Ardahan ile Batum yeniden Osmanlı topraklarına katılmıştır (Erim, 1953, s. 503-517).

Ancak 30 Ekim 1918'de Mondros Mütarekesi'nin imzalanmasıyla Osmanlı ordusunun geri çekilmesi üzerine Kars savunmasız kalmıştır. Bu dönemde önce Kars Milli Şurası, ardından da Cenubi Garb-i Kafkas Hükümeti kurulmuş ve Cihangir oğlu İbrahim Bey'in cumhurbaşkanlığında mücadele kararı alınmıştır (Gökdemir, 1989, s. 90-96). Ermeni zulmüne maruz kalan aşiretler ise askeri birlikler halinde örgütlenerek Kazım Karabekir Paşa'nın 15. Kolordusu emrine girmişlerdir (Karadeniz, 1964, s. 67). 13 Ekim 1921 tarihinde Türkiye ile Güney Kafkasya ülkeleri Gürcistan SSC, Azerbaycan SSC ve Ermenistan SSC arasında imzalanan Kars Antlaşması ile Türkiye'nin doğu sınırları kesinleşmiştir.

2. BÖLÜM

HALK OYUNLARINDA KARAKTERİSTİK ÖZELLİKLER

Türk halk oyunları, yüzyılların kültürel birikimiyle şekillenmiş ve her bölgenin kendine has karakteristik özelliklerini taşıyan zengin bir mirastır. Bu karakteristik özellikler de oyunlarla birlikte zaman içerisinde gelişerek, değişerek günümüze kadar gelmiştir. Ancak Türk halk oyunlarını sınıflandırmanın zor olduğu gibi karakteristik özellikleri de belirlemek oldukça zordur. Ancak bu araştırmada halk oyunlarının karakteristik özellikleri olarak her oyunun bir hikayesi, oynama amacı, verdiği mesajı olduğu için öncelikle oyunun teması ilk karakteristik özellik olarak belirlenmiştir. İkinci olarak oyunların belli sayıda, solo, toplu, kadın, erkek vb. özelliklerinden dolayı karakteristik özellik olarak oyunda kişi özellikleri belirlenmiştir. Üçüncü olarak geçmişte oyunlar oyuncuların yöresel kıyafetleri ile oynandığı için her oyunun kendine has kıyafetlerinden dolayı karakteristik özellik olarak oyunun kostüm özellikleri belirlenmiştir. Dördüncü olarak her oyun belli hareketlerin kombinasyonları ile oynandığından diğer bir karakteristik özellik olarak oyunun hareket ile ilgili özellikleri belirlenmiştir. Her oyun belli bir formda, dizilişe göre oynandığı için diğer bir karakteristik özellik olarak oyunun formu ile ilgili özellikleri belirlenmiştir. Her oyun belli bir müzik belli müzik aletleri ve belli ritimlerle oynandığı için diğer bir karakteristik özellik olarak oyunun müzik, çalgı ve ritim ile ilgili özellikleri belirlenmiştir.

2.1. OYUNDA TEMA ÖZELLİKLERİ

Halk oyunlarında tema, oyunun temelinde yatan anlatıyı, sembolik mesajı ve kültürel kodları ifade eder. Bu bağlamda tema, yalnızca bir hareket dizisinden ibaret olmayıp, toplumun kolektif hafızasını, tarihsel deneyimlerini ve yaşam pratiklerini yansıtan bir araçtır (Öztürkmen, 2024, s. 112).

Zeybek oyunları, Batı Anadolu'daki efelerin Osmanlı yönetimine karşı direnişini simgeler. Örneğin Harmandalı zeybeğindeki kolların açılma hareketi, "düşmana teslim olunmayacağı" mesajını beden diliyle iletir (Boratav, 2000, s. 148).



Resim 1. Zeybek oyununda tema

Benzer şekilde Kılıç-Kalkan oyunu, Bursa'nın fethindeki Osmanlı askerlerinin savaş stratejilerini canlandırır.



Resim 2. Kılıç kalkan oyununda tema

Halaylar, Doğu ve Güneydoğu Anadolu'da kolektif kimliği pekiştiren araçlardır. Stokes'in (2010) vurguladığı gibi, Delilo halayındaki el ele tutuşma ve ritmik hareketler, toplumsal bütünleşmeyi sağlar (s. 214).



Resim 3. Halayda tema

Alevi-Bektaşî semahları ise dini bir ritüel işlevi görür (Ayaz ve Sultanova, 2013).



Resim 4. Semahta tema

Karadeniz horonları, yöre insanının doğayla iç içe geçen yaşamını bütünsel olarak yansıtan bir ayna gibidir. Dalgaların karşılıklı dansı, balıkçıların küreklerle kurduğu ritim, ağlara takılan balıkların çırpınışı, derelerin coşkulu akışı, çiftçilerin toprağı işleyişi, yağmur ve karın yeryüzüne inişi, ekinlerin birlikte biçilişi ve yaylalara yapılan mevsimlik yolculuklar horonun hareketlerinde beden bulur. Kolların uyumlu sallanışı, bacakların ritmik hareketi ve ayakların yeri adımlayışı, bu doğal ve toplumsal olguların hepsini bir arada tasvir eden canlı bir tablo oluşturur. Horon, Karadeniz'in ruhunu taşıyan bu görüntüleri, bedenler aracılığıyla yeniden yaşatan bir sanat formudur (Dizdar ve Alıcı, 2021).



Resim 5. Horonda tema

Trakya'daki hora ise bağbozumu şenliklerinde üzüm ezme hareketlerini taklit eder (And, 2003, s. 59).

Teke yöresinde oynanan "Avşar Beğenmesi", göçebe yaşamın zorluklarını anlatırken (Çobanoğlu, 2003, s. 45), Kars'taki "Köroğlu" oyunu at yetiştiriciliği kültürünü yansıtır (Kırzioğlu, 1992, s. 33).

2.2. OYUNUN KİŞİ İLE İLGİLİ ÖZELLİKLER

Türk halk oyunlarında kişi sayısı ve cinsiyet dağılımı, yöresel geleneklere ve oyunun işlevine göre çeşitlilik gösterir. Zeybek, Teke ve Kafkas oyunları (Kars) genellikle tek kişiyle icra edilir. Özellikle zeybek oyunları, bireysel ustalık ve yiğitlik temasını vurgular. Bazı yörelerde (örneğin Silifke'de "Kına Gecesi" oyunu) karşılıklı iki kişiyle oynanır. Halay (Güneydoğu ve Doğu Anadolu), Horon (Karadeniz), ve Bar (Erzurum-Kars) genellikle 4-8 kişi veya daha kalabalık gruplarla oynanır. Özellikle düğün ve bayramlarda toplu halde icra edilir.



Resim 6. Zeybek oyununda kiři



Resim 7. Halayda kiři



Resim 8. Horonda kiři



Resim 9. Kılıç kalkanda kişi

Zeybek, Kılıç-Kalkan (Bursa) ve bazı Kafkas oyunları genellikle erkekler tarafından oynanırken kadın halayları ve bazı kına gecesi oyunları kadınlara özgüdür. Horon, Halay ve Semahlar kadın ve erkeklerin birlikte oynadığı oyunlardır. Ancak bazı yörelerde karma oyunlar dini veya geleneksel nedenlerle kısıtlanabilir (Özbilgin, 2012).

Çocuklar, gençler ve yaşlılar farklı oyunlarda yer alır. Örneğin, "Çocuk Halayları" (Sivas) ve "Delilo" (Erzurum) gençlerin katılımıyla coşkulu şekilde oynanırken, "Ağırlama" (Teke yöresi) gibi oyunlar daha yaşlı bireyler tarafından tercih edilir.

2.3. OYUNUN KOSTÜM İLE İLGİLİ ÖZELLİKLER

Türk halk oyunlarında kostüm, yalnızca estetik bir unsur değil, aynı zamanda kültürel kimliğin, tarihsel sürecin ve toplumsal yapının bir yansımasıdır. Kostümler, oynanan oyunun yöresel karakterini ortaya koyarken, aynı zamanda oyunun ritmi, figürleri ve anlamıyla uyumlu bir şekilde tasarlanmıştır. Geleneksel giyim unsurlarını barındıran bu kostümler, bölgenin iklim koşullarına, sosyal yaşantısına ve tarihsel geçmişine dair ipuçları taşır. Örneğin, dağlık bölgelerde daha kalın ve dayanıklı kumaşlar kullanılırken, sıcak bölgelerde pamuklu ve hafif malzemeler tercih edilmiştir. Ayrıca, renkler ve motifler, yörenin inanç sistemini, bereket sembolizmini ve yaşam

tarzını yansıtır. Bu nedenle, halk oyunları kostümleri, basit bir giysiden ziyade kültürel bir belgedir (Akkaya, 2014).

Türkiye'nin farklı bölgelerinde oynanan halk oyunları, kostüm çeşitliliği açısından da büyük bir zenginlik sunar. Zeybek oyunlarında, Ege Bölgesi'nin karakteristik özelliklerini yansıtan geniş paçalı şalvar, cepken ve başa takılan “kuka” adı verilen takılar dikkat çeker. Bu kostümler, Zeybeklerin cesaret ve mertlik sembolü olan duruşunu tamamlar (Coşkun, 2019). Horon oyunlarında ise Karadeniz'in hareketli yapısına uygun olarak, kısa ve dar kesimli ceketler, yine hareketi kolaylaştıran kısa şalvarlar ve özellikle gümüş kemerler kullanılır. Horoncuların giydiği “kukul” adlı başlık, bölgenin geleneksel giyim tarzını yansıtır (Çal, 2022). Halay oyunlarında, Doğu ve Güneydoğu Anadolu'nun renkli dokuma kültürü öne çıkar. Kadınların bindallı entarileri, erkeklerin “şal-şapık” giysileri ve üzerlerindeki el işlemleri, yörenin zengin tekstil geleneğini gösterir (Aymaz, 1998).



Resim 10. Horonda kostüm

Kostümler, sadece görsel bir şölen sunmakla kalmaz, aynı zamanda oyunun ruhunu ve anlamını güçlendirir. Örneğin, Kılıç-Kalkan oyununda askeri bir geçmiş simgeleyen kostümler, oyunun savaş temalı figürleriyle bütünleşir. Bu nedenle, Türk

halk oyunlarındaki kostümler, kültürel mirasın yaşayan bir parçası olarak değerlendirilmelidir

2.4. OYUNUN HAREKET İLE İLGİLİ ÖZELLİKLER

Tavır, bir oluş ve ifade biçimi olarak Türk halk oyunlarının temel yapı taşlarından biridir. Yöre oyunlarının karakteristik özelliklerini yansıtan figürler, birbirine bağlı adım cümlelerinin belirli bir düzen içinde sıralanmasıyla ortaya çıkar. İnsanlık tarihinin en eski dönemlerinden beri, bireyler duygu ve düşüncelerini söze dökmeden önce beden hareketleri ve tavırlarıyla ifade etmişlerdir. Bu nedenle, tavır ve bedensel hareketler en temel ve evrensel anlatım araçlarından biridir. Karşıdaki kişi, yalnızca beden diliyle yapılan hareketlerin ne anlama geldiğini çözümleyebilir; bu da tavrın sözsüz bir iletişim biçimi olduğunu gösterir.

Halk oyunlarında tavır, yöresel nitelikleri belirleyen bir oluşumdur. Oyunun biçimsel yapısını şekillendiren tüm unsurlar, tavrın kendisini meydana getirir. Oyunun ritmi (hızlı veya yavaş oynanışı), ayak ve diz hareketleri, topuk vuruşları, çökmeler, el-kol tutuşları ve parmak figürleri, oyunun tavrını oluşturan temel öğelerdir. Ancak tavır yalnızca fiziksel hareketlerden ibaret değildir; coğrafi koşullar, sosyal yaşam ve kültürel özellikler de tavrın şekillenmesinde etkilidir.

Tavrın tam olarak ortaya çıkabilmesi için, beden hareketlerinin yanı sıra birçok unsur bir arada işlev gösterir. Dansçıların oyun esnasındaki bağırışları, kullanılan aksesuarlar (mendil, kaşık, kılıç gibi), kostümlerin hareketlere kattığı estetik, oyunun icra edildiği mekân ve zaman gibi faktörler, tavrın bütünlüklü bir şekilde ifade bulmasını sağlar. Dolayısıyla tavır, salt hareketler bütünü değil, oyunun ruhunu yansıtan çok boyutlu bir kavramdır (Karaönçel, 2024).

Türk halk oyunlarında hareket, yalnızca fiziksel bir eylem değil, aynı zamanda kültürel belleğin, toplumsal yaşamın ve tarihsel sürecin beden üzerinden ifadesidir. Hareketler, bireysel ve kolektif kimliğin yansıması olarak ortaya çıkar; yörenin coğrafi koşulları, sosyal yapısı ve inanç sistemleriyle şekillenir. Örneğin, dağlık bölgelerde daha sert ve yerle teması vurgulayan hareketler görülürken, ovalık alanlarda akıcı ve yayvan figürler öne çıkar. Hareketin bu bağlamsal anlamı, onu basit bir dans figürü olmaktan çıkararak kültürel bir metin haline getirir. Türk halk oyunlarında hareketin temel işlevi, duyguların ve gündelik pratiklerin (tarım, av, savaş gibi) sembolik bir

temsilini sunmaktır. Özellikle ritimle kurduğu bağ sayesinde hareket, müziğin bedenle buluştuğu bir iletişim aracına dönüşür. Bu bağlamda, figürlerdeki tekrarlar ve varyasyonlar, toplumsal düzenin ve kolektif bilincin bir yansıması olarak okunabilir (Öztürkmen, 2024).

Türkiye'nin farklı bölgelerinde icra edilen oyun zenginliği hareketlerinde zenginliğine yol açmıştır. Zeybek oyunlarında, geniş ve ağırbaşlı adımlar, diz vuruşları ve yere paralel beden duruşu, bölgenin tarihindeki efe kültürünün yansımasıdır. Özellikle "seyirlik zeybek"lerdeki kolların iki yana açılışı ve göğüs kabartma hareketi, mertlik ve özgürlük temalarını vurgular. Horondaise hareket tamamen farklı bir karaktere bürünür: Omuz titretmeler, hızlı ayak hareketleri ve diz kırmalar, denizin dalgalı yapısı ve balıkçılık kültürüyle ilişkilendirilir. Hareketlerin dikey ekseninde yoğunlaşması, bölgenin engebeli coğrafyasıyla da uyumludur. Halay türünde, kol bağlantıları ve dairesel formdaki grup hareketleri, toplumsal dayanışmayı simgeler. Örneğin "uçayak" figüründeki sert topuk vuruşları ve çökmeler, yerle kurulan ritüelistik bağı gösterir (Uzunkaya, 2005).

2.5. FORM İLE İLGİLİ ÖZELLİKLER

Türk halk oyunlarında form, oyunların yapısal organizasyonunu ve koreografik düzenini ifade eden temel bir unsurdur. Form, oyunun bütünsel yapısını oluşturan hareket dizilerinin, ritim kalıplarının ve mekân kullanımının belirli bir düzen içerisinde organize edilmesiyle ortaya çıkar. Bu organizasyon, yalnızca estetik bir bütünlük sağlamakla kalmaz, aynı zamanda oyunun kültürel ve sosyal bağlamını da yansıtır. Form, oyunun icrası sırasında izleyiciye aktarılan duygu ve düşüncelerin daha etkili bir şekilde iletilmesini sağlar. Örneğin, dairesel formlar toplumsal birlikteliği ve dayanışmayı vurgularken, lineer formlar daha çok disiplin ve düzeni simgeler. Ayrıca, formun oluşumunda müziğin ritmi, oyuncuların sayısı ve mekânın fiziksel özellikleri gibi faktörler de belirleyici rol oynar (Eroğlu, 2019). Türk halk oyunlarında form, geleneksel yapıyı korurken aynı zamanda nesilden nesile aktarılan bir kültürel mirasın da temsilcisidir.

Türk halk oyunlarında form, bölgelere göre farklılık gösteren çeşitlilikte karşımıza çıkar. Halay, genellikle dairesel veya yarım dairesel formda icra edilir. Oyuncuların birbirine kenetlenerek oluşturduğu bu form, toplumsal dayanışma ve birlik duygusunu

güçlü bir şekilde yansıtır. Halayda, halaybaşının yönlendirmesiyle form sürekli değişebilir ve dinamik bir yapı kazanır. Horon, daha çok dairesel ve yoğun bir formda icra edilir. Oyuncuların omuz omuza vererek oluşturduğu sıkı düzen, bölgenin dayanıklılık ve kolektif ruhunu simgeler. Horonun hızlı ve keskin hareketleri, formun sürekli değişen ancak bir o kadar da düzenli yapısını ortaya koyar. Zeybek, daha çok bireysel veya küçük gruplar halinde icra edilen bir form sergiler. Geniş ve ağır hareketler, oyuncuların bireysel yeteneklerini ön plana çıkarırken, formun serbest ve doğaçlama yapısı, Ege'nin özgür ruhunu yansıtır (Coşkun, 2019). Bar, Erzurum ve çevresi), düz çizgi veya yarım ay formunda icra edilir. Oyuncuların el ele tutuşarak oluşturduğu bu form, ritmik ve senkronize hareketlerle birlikte uyum ve disiplini vurgular (Doğan, 2011). Bu örnekler, Türk halk oyunlarında formun ne denli çeşitli ve anlam yüklü olduğunu göstermektedir.

2.6. OYUNUN MÜZİK, ÇALGI VE RİTİM İLE İLGİLİ ÖZELLİKLERİ

Türk halk oyunlarında müzik ve çalgı, yalnızca ritmik bir eşlik unsuru değil, aynı zamanda oyunun ruhunu ve karakterini şekillendiren temel öğelerdir. Müzik, oyunun duygusal atmosferini belirlerken, çalgılar bu atmosferi somutlaştıran araçlar olarak işlev görür. Geleneksel halk oyunlarında müzik ve hareket arasında bir bağ bulunur; her figür, her adım, müziğin ritmi ve melodisiyle bütünleşerek anlam kazanır. Çalgılar ise yöresel kimliği yansıtan en önemli unsurlardan biridir. Örneğin, davul-zurna ikilisi Anadolu'nun pek çok yöresinde coşku ve şenlik havasını yansıtırken, tulum ve kemençe gibi çalgılar Karadeniz'in karakteristik sesini oluşturur. Müzik ve çalgılar, aynı zamanda oyunun yapısal formunu da belirler; usuller (ritmik kalıplar) ve makamlar, oyunun temposunu ve icra biçimini doğrudan etkiler (Uçan, 2005). Bu bağlamda, Türk halk oyunlarında müzik ve çalgı, kültürel belleğin taşıyıcısı ve aktarıcısı olarak da değerlendirilebilir.



Resim 11. Zeybek oyununda algılar



Resim 12. Horonda algılar



Resim 13. Halayda çalgılar

Türk halk oyunlarında müzik ve çalgı kullanımı bölgelere göre çeşitlilik gösterir. Horon (Karadeniz), tulum ve kemençe eşliğinde icra edilir. Tulumun keskin ve tiz sesi, horonun hızlı ve dinamik hareketlerine uyum sağlarken, kemençenin kayıcı ve duygusal tonu oyunun karakterini yansıtır. Horon müziklerinde 7/8'lik ve 5/8'lik gibi aksak ritimler hakimdir (Dizdar ve Alıcı, 2021). Zeybek, genellikle davul, zurna ve bağlama ile icra edilir. Davulun güçlü vuruşları ve zurnanın etkileyici sesi, zeybeğin ağırbaşlı ve görkemli hareketlerini destekler. Zeybek müziklerinde 9/8'lik ritim yaygındır ve bu ritim, oyunun ağır ama heybetli karakteriyle uyumludur (Gazimihal, 2001). Halay, davul-zurna eşliğinde oynanır. Davulun ritmik vuruşları ve zurnanın coşkulu melodileri, halayın grup dinamiklerini ve kolektif ruhunu güçlendirir. Halay müziklerinde 2/4'lük ve 4/4'lük gibi düzenli ritimler kullanılır (Say, 2003). Bar, klarnet, davul ve zurna ile icra edilir. Klarnetin hareketli melodileri, barın neşeli ve enerjik yapısını öne çıkarır. Bar müziklerinde 5/8'lik ve 9/8'lik ritimler sıklıkla kullanılır (Tuğcular, 2017). Bu örnekler, Türk halk oyunlarında müzik ve çalgıların oyunun karakterini ve ruhunu nasıl şekillendirdiğini açıkça göstermektedir.

3. BÖLÜM

ARAŞTIRMA SONUCU ELDE EDİLEN BULGULARIN DEĞERLENDİRİLMESİ

3.1. KATILIMCILAR İLE İLGİLİ DEMOGRAFİK BİLGİLERİN İNCELENMESİ

Araştırma kapsamında Kars yöresi halk oyunları konusunda deneyimli beş usta öğretici ile görüşme yapılarak veriler toplanmıştır. Araştırmaya katılanlarla (Ustalarla) ilgili bilgiler aşağıdaki Tablo 2’de verilmiştir.

Tablo 2. Araştırmaya katılanlarla ilgili demografik bilgiler

Yaşı	Doğum yeri	Eğitim durumu	Mesleği	Halk oyunları ile ilgili eğitim aldınız mı?	Hakim olduğu yörenin hangi oyunlarını oynuyorsunuz?	Kaç yıldır oynuyorsunuz?	Uzman olduğu oyunlar	Hangi oyunlarda eğitim veriyorsunuz?
K1 55	Kars	Lisans	Memur	Ustadan	Kars, Kafkas ve mahalli oyunların hepsi	30 yıldan fazla	Kars, Kafkas Türk halk oyunları	Kars, Kafkas ve mahalli oyunları
K2 58	Kars	Lisans	Emekli	Ustadan	Kars, Kafkas ve mahalli oyunların hepsi	40	Kars, Iğdır ve Ardahan mahalli ve Kafkas.	Kars, Iğdır ve Ardahan mahalli ve Kafkas
K3 46	Kars	Lise	Esnaflık	Evet	Kars, Kafkas, Şenlik, Kazağı, Kentvari, Aysat Hoş Gelişler Ola, Mina, Elmas, Şeyh Şamil, Yalılı Yigitler, Kaytağı	37	Genel Kars yöresi	Genel Kars yöresi
K4 62	Kars	Lisans	Emekli	Ustadan	Kız Kiskancı, Erkek Kiskancı, Mina, Kazağı, Kentvari, Aysat, Hoş Gelişler Ola, Şeyh Şamil	40	Kazağı, Kentvari, Mina, Şekeroğlan, Kiskancı, Hars, Şeyh Şamil Hoş Gelişler Ola	Çoğu
K5 81	Kars	Ortaokul	Emekli	Ustadan	Türkiye geneli tüm oyunlar	23	Kahramanlık içeren oyunlar; Hoş Gelişler Ola, Şeyh Şamil, Kazağı	Kahramanlık içeren oyunlar; Hoş Gelişler Ola, Şeyh Şamil, Kazağı

Tablo incelendiğinde, Ustaların genel olarak yaşlarının 46 ve üzeri olduğu, doğum yerlerinin Kars olduğu, üçünün lisans, birisi lise ve birisinin ortaokul mezunu olduğu, dördünün emekli olduğu, birisinin halen çalıştığı, birisinin halk oyunları ile ilgili eğitim

aldığı, dördünün ustadan öğrendiği, Ustaların birçok oyuna hakim olduğu, 23 ve üzeri yıldır oynadıkları, dördünün çoğu oyunda eğitim verdiği görülmektedir.

3.2. KAZAĞI, KENTVARİ VE ŞEYH ŞAMİL OYUNLARININ FARKLI ÖZELLİKLERİNİN İNCELENMESİ

İkinci bölümde de üzerinde durulduğu üzere araştırmacı tarafından oyunların karakteristik özellikleri olarak tema, kişi, hareket, form, kostüm-aksesuar, müzik-çalgı aletleri-ritim gibi özelliklerin incelenmesine karar verilmiştir. Yapılan görüşmelerde de bu özellikler ile ilgili sorular sorularak Ustaların görüşleri alınmıştır. Ancak bu özelliklerin bazıları (tema, kişi, hareket, form) üç oyunda farklılık gösterirken bazı özellikler (kostüm-aksesuar, müzik-çalgı aletleri-ritim) ortaktır. Bu bağlamda incelemeler ortak ve ortak olmayan özellikler başlığı altında incelenecektir. Bu başlık altında da Kazağı, Kentvari ve Şeyh Şamil oyunlarında farklı olan karakteristik özellikler ile ilgili Ustaların görüşleri incelenecektir.

3.2.1. Oyunların Tema Özellikleri

Tema bir oyunun tarihsel kökeni, hikayesi, vermek istediği mesaj vb. kompozisyonu gibi unsurların genel adıdır. Bu başlık altında Kazağı, Kentvari ve Şeyh Şamil oyunlarının tema özellikleri incelenecektir.

3.2.1.1. Kazağı Oyunu Tema Özellikleri

Araştırma kapsamında kazağı oyunu tema özellikleri ile ilgili Ustalarla yapılan görüşmelerin tema-kategori-kod analizi sonucu elde edilen veriler aşağıdaki Şekil 1 ve Şekil 2’de gösterildiği gibidir.

Kod Sistemi	K1	K2	K3	K4	K5	TOPLAM
▼ Kazağı Oyunu Tema Özellikleri						0
▼ Tarihse köken ve askerî bağlam						0
Savaş dansı olarak tanımlanma	•					1
Kahramanlık ve yiğitlik olarak tanımlanamaz					•	1
Savunma taktiklerinin dansa yansıması				•		1
Grup halinde savunma				•		1
▼ Toplumsal cinsiyet ve rol dağılımı						0
Kadın sadece fon görevi görür				•		1
Sadece erkeklerin oynaması	•	•		•		3
Yiğitlik ve maharet vurgusu	•		•		•	3
Evlilik çağındaki erkeklerin kendini beğendirmeye aracı		•				1
Kadına karşı "sertlik" ve "ciddiyet"					•	1
▼ Oyunun yapısal özellikleri						0
Daire şeklinde başlayıp dağılan grup formasyonu	•					1
Solo figürlerle bireysel beceri sergileme	•					1
Sert, hızlı ve enerjik hareketler	•					1
Ferdî değil, kolektif ritim				•	•	2
▼ Sosyal işlev ve anlam						0
Birlik, beraberlik ve güç simgesi	•			•		2
Düğünlerde statü göstergesi		•				1
Kahramanlık vurgusu	•					1
Kahramanlık ve yiğitlik olarak tanımlanamaz					•	1
Σ TOPLAM	8	3	1	6	5	23

Şekil 1. Kazağı oyunu tema ile ilgili özellikleri- Kod matrisi

Tarihsel köken ve askerî bağlam kategorisinde, yer alan kodlara göre oyunun genel olarak, savaş, kahramanlık, yiğitlik ve grup halinde savunma gibi kavramlarla ilişkilendirildiği görülmektedir. Ustaların çoğu (K1, K4 ve K5) oyunun tarihsel bağlamı olduğunu dile getirmişlerdir.

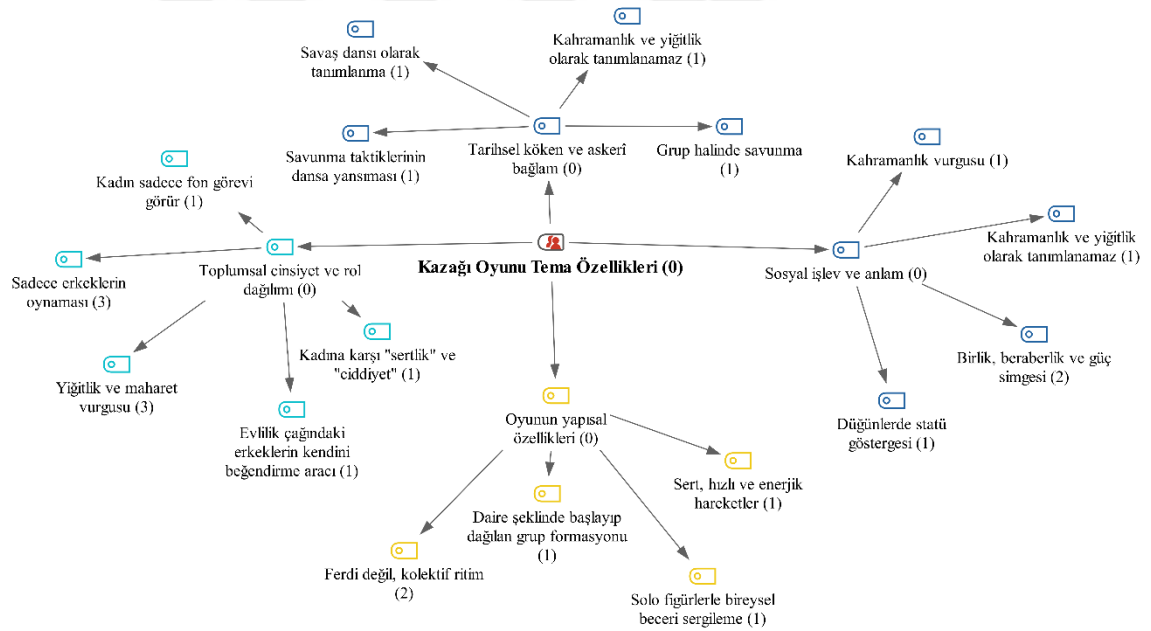
Toplumsal cinsiyet ve rol dağılımı kategorisinde, oyunun sadece erkekler tarafından oynandığı, kadınlar oynasa bile fon görevi gördüğü, erkeklerin yiğitlik ve maharetlerini göstererek genç kadınları etkilemeye çalıştığı ve kadınlara karşı takınılan sertlik ve ciddiyetin sembolize edildiği üzerinde durulmuştur.

Ayrıca K1, K2 ve K4 oyunu sadece erkeklerin oynadığını belirtirken K1, K3 ve K5 yiğitlik ve maharetin gösterilmeye çalışıldığını belirtmişlerdir. Bunun yanında K5 diğer Ustaların belirtmediği bir konuyu dile getirmiştir. Ayrıca K5 Ustalar içerisinde en yaşlı olanıdır. K5 bu oyunun kadınlara karşı sertlik gösterme anlamına geldiğini bildirmiştir. Bu durum aşağıdaki görüşme dökümünde de görülmektedir.

K5, “Kazak bölgesinde erkeğin kadına karşı çok yumuşak değil, sert davranan çiftteki bir adamın oynadığı oyundu. Erkekli kadınlı gruplar halinde çok sert ve ciddiyetle oynanır. Kazağı; kadına karşı sert davranış anlamına da gelmektedir. Fakat diğer anlamı da süpleks imece (aynı anda toplu hareket etme) maharet dansını kadına karşı aksettirmesidir. Bir grubun toplu halde icra ettiği figürler anlamına da gelir. Sadece kadınlara karşı sert davranan bir erkek toplumu oynar. Kahramanlık ve yiğitlik olarak tanımlanamaz. Sadece kadınlara karşı sertliği anlatır.”

Oyunun yapısal özellikleri kategorisinde, oyunun sert, hızlı, enerjik, solo hareketlerle beceri gösterme, ferdi değil kollektif ritim gibi özellikleri olduğu dile getirilmiştir.

Sosyal işlev ve anlam kategorisinde, genel olarak bu oyun için birlik ve beraberlik, kahramanlık, statü göstergesi olarak niteleme yapılırken K5 yukarıdaki görüşme dökümünde de görüldüğü üzere bu oyunun kahramanlık ve yiğitlik gösterisi olarak tanımlanamayacağını dile getirmiştir.



Şekil 2. Kazağı oyunu tema ile ilgili özellikleri- Hiyerarşik kod-Alt kod modeli

3.2.1.2. Kentvari Oyunu Tema Özellikleri

Araştırma kapsamında kentvari oyunu tema özellikleri ile ilgili Ustalarla yapılan görüşmelerin tema-kategori-kod analizi sonucu elde edilen veriler aşağıdaki Şekil 3 ve Şekil 4’te gösterildiği gibidir.

Kod Sistemi	K1	K2	K3	K4	K5	TOPLAM
✓ Kentvari Oyunu Tema Özellikleri						0
✓ Oyunun kökeni ve hikâyesi						0
Aşk ve sevgiyi içermesi				■		1
Kızın gönül verdiği erkeğe verdiği mesaj	■					1
Kızın mendil/tül düşürmesi/atması (Rekabeti başlatması)	■	■	■	■		4
Erkeklerin mendil için rekabeti/savaşı	■		■		■	3
Mendili alanın kızın gönlünü kazanması	■		■	■		3
Her gün tekrar edilen askeri eğitim					■	1
Kalpağı alma					■	1
✓ Oyunun performans özellikleri						0
Maharet, güç ve performans sergileme	■	■	■	■		4
Sertlik ve yumuşaklığın bir arada olması	■					1
✓ Oyunun isimleri						0
Beş Açılan				■		1
Günde Vurdur				■	■	2
"Kentvari" isminin anlamı ve kaynağı					■	1
Σ TOPLAM	6	2	4	6	5	23

Şekil 3. Kentvari oyunu tema ile ilgili özellikleri- Kod matrisi

Oyunun kökeni ve hikâyesi kategorisinde, oyunun tema çerçevesini oluşturan kodları içermektedir. *Kızın mendil/tül düşürmesi/atması (Rekabeti başlatması)* kodu, oyunun tetikleyici olayı olarak tüm Ustalar (K5 hariç) tarafından vurgulanmıştır. Bu, geleneksel bir flört başlatma ritüelini temsil eder. *Erkeklerin mendil için rekabeti/savaşı* oyunun temel aksiyonunun bu olduğunu gösterir. Mendili alanın kızın gönlünü kazanması ise rekabetin nihai amacını ve oyunun sembolik anlamını ortaya koyar.

Ancak K5 bu oyunla ilgili farklı iki köken ve hikâye bilgisi vermiştir. Birinci hikâyeye göre bu oyun Azerbaycan ve Kıpçak ordularında askerlerin sabah eğitimlerinden esinlenilmiş veya bu oyunu eğitim olarak oynadıkları yönündedir.

İkinci hikâye ise bu oyunun özellikle kına gecelerinde erkekler arasında, kimin daha güçlü daha çevik olduğunu belirlemek için yere atılan kalpak ile oynanan bir oyun olduğu yönündedir. K5'in verdiği bu bilgiler, diğer katılımcıların anlattığı romantik anlatının yanı sıra, oyunun askeri ve törensel kökenleri olabileceğine dair bir tezat oluşturmaktadır.

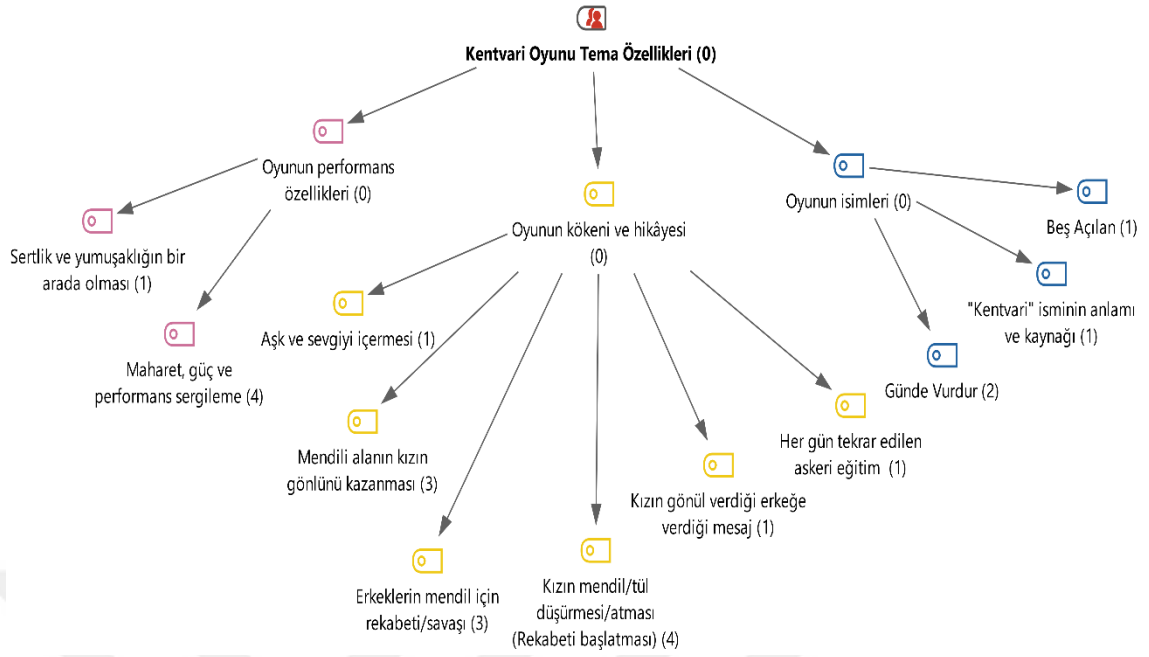
Bu görüşler aşağıda verilen K5'in görüşme dökümünde de anlaşılmaktadır.

K5, "Kentvari'nin diğer ismi günde vurdur. Azerbaycan ve Kıpçak ordularında sabahları askerler sabah eğitimi yapıyorlar ya her gün günde vur günde aynı şeyi yap

anlamında hareketler ederlermiş. Günde vur denilmesinin sebebi budur. Kentvari ondan sonra şehirvari anlamına gelir. Ayrıca erkek kına gecelerinde erkekler toplanıp oynadığında kimin daha güçlü ve çevik olduğunu kalpağı (şapka) alan adam o gecenin en iyisi olur ve bir yarışma anlamına gelir. Bir diğer oyunun anlatmak istediği ferdi iddialı bir şekilde erkekler kendi aralarında “sen beni yenemezsen” diyerek yaptıkları çekişmedir. Ayrıca oyundaki iddia kız oynarken başörtüsünü veya tülünü düşürür, kızın o tülünü kim alırsa çekişmeyi o kişi kazanmış olur. Halen Iğdır’da kadının başörtüsünü alan ya da kapan kişi o kadınla evlenir. Şimdi biz sahneye koyduğumuz zamanki kompozisyon bu ama evveliyatında ne denir ne değildir bilemem. Fakat bu oyunun ismi günde vurdu bunu Kentvari biz yaptık Celal Baydak’la beraber.”

Oyunun performans özellikleri kategorisi oyunun nasıl oynandığına dair özellikleri içerir. *Maharet, güç ve performans sergileme* kodu, erkeklerin rekabetinin sadece fiziksel değil, aynı zamanda jest, mimik ve dans becerilerini de kapsadığını gösterir. Bu, oyunu basit bir güç gösterisinden ziyade sanatsal bir performansa dönüştürür. K1’in *Sertlik ve yumuşaklığın bir arada olması* ifadesi, oyunun dinamik yapısına dair ayırt edici ve önemli bir tespittir. K1, K3 ve K5’in *Erkeklerin mendil için rekabeti/savaşı* vurgusu oyunun bireysel prestij kazanma işlevine işaret eder.

Oyunun isimleri kategorisinde oyunun farklı isimlerinin olduğu vurgusu yapılmıştır. Özellikle K5’in katkılarıyla aykırı ve öne çıkan görüşler yer almaktadır. Diğer dört katılımcı oyunu romantik bir hikayeye açıklarken, K5 *Günde Vur* isminin askeri bir eğitim rutininden (Azerbaycan/Kıpçak orduları) geldiğini öne sürerek oyunun kökenine dair farklı bir perspektif sunar. K4’de K5’i destekler nitelikte *Günde Vur* ismini dile getirmiştir. Ayrıca K5 yukarıdaki görüşme dökümünde görüldüğü gibi *Günde Vur* ismini başka bir usta ile birlikte *Kentvari* ismine dönüştürdüklerini dile getirmiştir. Bunun yanında K4 bu oyunun *Beş Açılan* olarak da adlandırıldığından bahsetmiştir.



Şekil 4. Kentvari oyunu tema ile ilgili özellikleri- Hiyerarşik kod-Alt kod modeli

3.2.1.3. Şeyh Şamil Oyunu Tema Özellikleri

Araştırma kapsamında Şeyh Şamil oyunu tema özellikleri ile ilgili Ustalarla yapılan görüşmelerin tema-kategori-kod analizi sonucu elde edilen veriler aşağıdaki Şekil 5 ve Şekil 6’da gösterildiği gibidir.

Kod Sistemi	K1	K2	K3	K4	K5	TOPLAM
▼ Şeyh Şamil Oyunu Tema Özellikleri						0
▼ Tarihsel arka plan						0
Direniş- özgürlük mücadelesi			●	●	●	3
Kurtuluş hikayesi	●	●			●	3
Savaşa giden erkeğin uğurlanması			●			1
▼ Dini ve manevi boyut						0
İnanç mücadelesi					●	1
Dini liderlik		●				1
▼ Kültürel ve milli kimlik						0
Lezginka / yiğitler rakısı			●	●	●	3
Milli kahraman		●	●	●		3
Halka mal olma				●		1
▼ Evrensel mesajlar						0
Yiğitlik ve kahramanlık timsali				●		1
Vatan ve özgürlük sevgisi				●	●	2
Mücadele ruhu				●		1
Σ TOPLAM	1	3	4	7	5	20

Şekil 5. Şeyh Şamil oyunu tema ile ilgili özellikleri- Kod matrisi

Tarihsel arka plan kategorisinde, oyunun tarihsel geçmişi ele alınmıştır. *Direniş- özgürlük mücadelesi* ve *Kurtuluş hikâyesi* kodları hikâyenin temelini betimler. Bu kategori oyunun anlatısının gerçek veya kurgusal da olsa tarihsel bir zemine dayandığını göstermesidir.

Nitekim görüşmede K2 oyunun kökeni ile ilgili detaylı bilgi vermiştir.

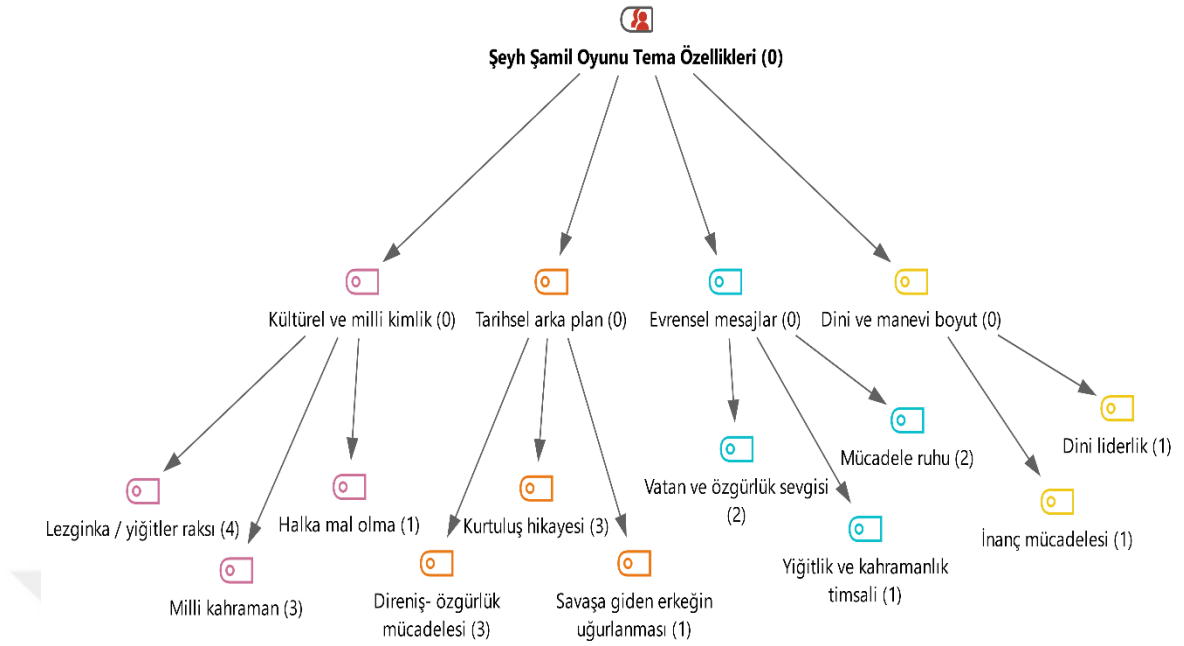
K2, “Şeyh Şamil esasında bildiğimiz gibi bir kahraman, dini lider, tarihi bir adam, devlet adamı kendisi hayatında hiç oynamamıştır. Hatta dini motifler bakımından da oyun onlara göre günah sayılır. Ama Şeyh Şamil adını yaşatacak olan o Kafkas halkı ve hemşerileri neye benzer? Hani Atatürk de bir Atatürk oratoryosunu kendisi yazmamış. Ama Atatürk’ü sevenler o oratoryoya yazdığı için Şeyh Şamil’i seven Kafkas halkları da öyle bir kahramanın ismini gelecek nesillere aktarmak için onun adına bir oyun kurgulamışlar. Hatta ona dönmüş bir hikâye uydurmuşlar. Tabii bu benim daha sonra da okuduğum kaynaklarda hakikaten hikâye ve roman gibi yani çok da eserlere rastlamadım. Güya Şeyh Şamil Ruslara esir düşünce bir gemide, bir yerde naifleriyle beraber bunları oynamaya zorluyorlar. İşte oradaki oranın naifleri, yani bizim tabirimizde savaşçıları dönüyorlar teker teker orada hünerlerini gösteriyorlar. En son güya Şamil’e sende oyna diyorlar. Oda diyor ki ben bir dini bir liderim, ben oynamam

falan ama illa oyna sende güya söylentiye göre o demiş o zaman ben bıçaklarla oynarım. Hatta bizim Şeyh Şamil'in sonunda bütün gösteri ekiplerimizde özellikle vardır. O bıçak atmanın hikâyesi oradan gelir. Şeyh Şamil o arada bıçakları ağzına dizerek başlıyor oynamaya, o arada da ağızla bıçakları o naiflerinin savaşçıların ellerine doğru, onların elleri bağlıymış güya, söylentiye göre. Onlara atıyor, onlar da o bıçaklara ellerini sürterek kurtulmasını hikâye eden ki kesinlikle bence de hikâye bir roman şeklini tiyatral şekli oyun haline dönmüş oynadıkları bir oyundur.”

Dini ve manevi boyut kategorisi Şeyh Şamil'in motivasyon kaynağını ve oyunun anlam derinliğini açıklar. *İnanç mücadelesi* ve *Dini liderlik* kodları, onun bir savaşçı olmasının yanında bir din adamı olduğunu ve mücadelesinin inanç mücadelesi olduğunu vurgular. Bu da oyunun mesajının, vatan mücadelesi yanında dini ve ahlaki değerlerle de yoğrulmuş olduğunu göstermektedir.

Kültürel ve milli kimlik kategorisinde oyunun bir kültür taşıyıcısı olarak işlev gördüğü vurgulanmaktadır. *Milli kahraman* ve *Halka mal olma* kodları Şeyh Şamil'in farklı Kafkas halkları nezdinde ortak bir değere dönüştüğünü gösterir. *Lezginka/Yiğitler raksı* kodları, oyunun isimsel çeşitliliği üzerinden kültürel yaygınlığına işaret eder. Oyun hikayesindeki derinlik ve farklı coğrafyalarda bilinmesi, bu oyunda temsil edilen kahramanlık hikayesinin milli ve kültürel bir kimlik inşasında nasıl kullanıldığını göstermektedir.

Evrensel mesajlar kategorisi, oyunun tarihsel olay örgüsünü aşan, günümüze hitap eden yönlerini ele alır. *Yiğitlik ve kahramanlık timsali*, *Vatan ve özgürlük sevgisi*, *Mücadele ruhu* gibi kodlar, oyunun evrensel değerlerini ortaya koyar. Buna göre, yerel bir tarihi figürün evrensel erdemler aracılığıyla nasıl çağdaş bir anlam ve duygu taşıyıcısına dönüştüğünü göstermektedir.



Şekil 6. Şeyh Şamil oyunu tema ile ilgili özellikleri- Hiyerarşik kod-Alt kod modeli

3.2.1.4. Oyunların Tema Özelliklerinde Geçmişten Günümüze Değişim

Araştırma kapsamında oyunların tema özelliklerinde geçmişten günümüze değişim ile ilgili Ustaların görüşlerinin tema-kategori-kod analizi sonucu elde edilen veriler aşağıdaki Şekil 7 ve Şekil 8’de gösterildiği gibidir.

Kod Sistemi	K1	K2	K3	K4	K5	TOPLAM
▼ Oyunların Tema Özelliklerinde Geçmişten Günümüze Değişim						0
▼ Oyunun ruh ve anlamının kaybolması						0
Oyun ruhunun kaybolması	•					1
Hikâyenin/bağlamın bilinmemesi	•	•		•	•	4
Oyunun amacından sapma (fiziksel aktivite olarak görme)	•					1
Oyundaki tavrın ve anlatımın kaybolması		•				1
Oyuncunun oyunu yaşayamaması				•		1
Folklorun taklitçilik (canlandırma) özelliğinin kaybı				•		1
▼ Sosyal bağlam ve katılımın değişimi						0
Geçmişteki sosyal ortamın kaybı (gençlerin bir arada oynaması)		•				1
Herkesin oynayabildiği bir aktiviteye dönüşmesi					•	1
Maharet gerektiren bir ustalık işi olmaktan çıkması					•	1
▼ Dış etkenler ve modernleşme						0
Herşey birbirine karışmış durumda					•	1
Modernizasyon ve standartlaşma			•			1
Sosyal medyanın etkisi			•			1
Diğer Kafkas halklarının oyunları ile karışım			•			1
Coğrafi ve kültürel özgünlüğün kaybı (Kars'a özgü figürler)			•			1
▼ Eğitim ve aktarım eksikliği						0
Eğiticilerin/oyun hocalarının eksikliği	•					1
Tarih ve kültür eğitiminin verilmemesi	•					1
Σ TOPLAM	5	3	4	3	4	19

Şekil 7. Oyunların tema özelliklerinde geçmişten günümüze değişim- Kod matrisi

Kazağı, Kentvari ve Şeyh Şamil oyunlarının tema özelliklerinde geçmişten günümüze yaşadığı değişimle ilgili Ustaların en çok (K1, K2, K4 ve K5) görüş bildirdikleri kategorinin *Oyunun ruh ve anlamının kaybolması* kategorisidir. Bu kategori, oyunun sahnelenme amacındaki en derin değişimi ifade eder. Geçmişte oyunun ardındaki hikâye, yaşanmışlık ve duygu (ruh) ön plandayken, günümüzde bunun göz ardı edildiği ifade edilmektedir. Oyun, anlatımdan ziyade fiziksel hareketler bütünü (jimnastik) olarak algılanmakta, bu da oyuncunun performansını mekanikleştirmekte ve izleyiciye duygu aktarımını engellemektedir. Halk oyunlarının özünde olan "yaşanmış bir olayı taklit etme ve canlandırma" özelliği kaybolmuştur. Bunun yanında bu kategoride yer alan *Hikâyenin/bağlamın bilinmemesi* konusu da Ustalar tarafından öne çıkarılan konu olmuştur.

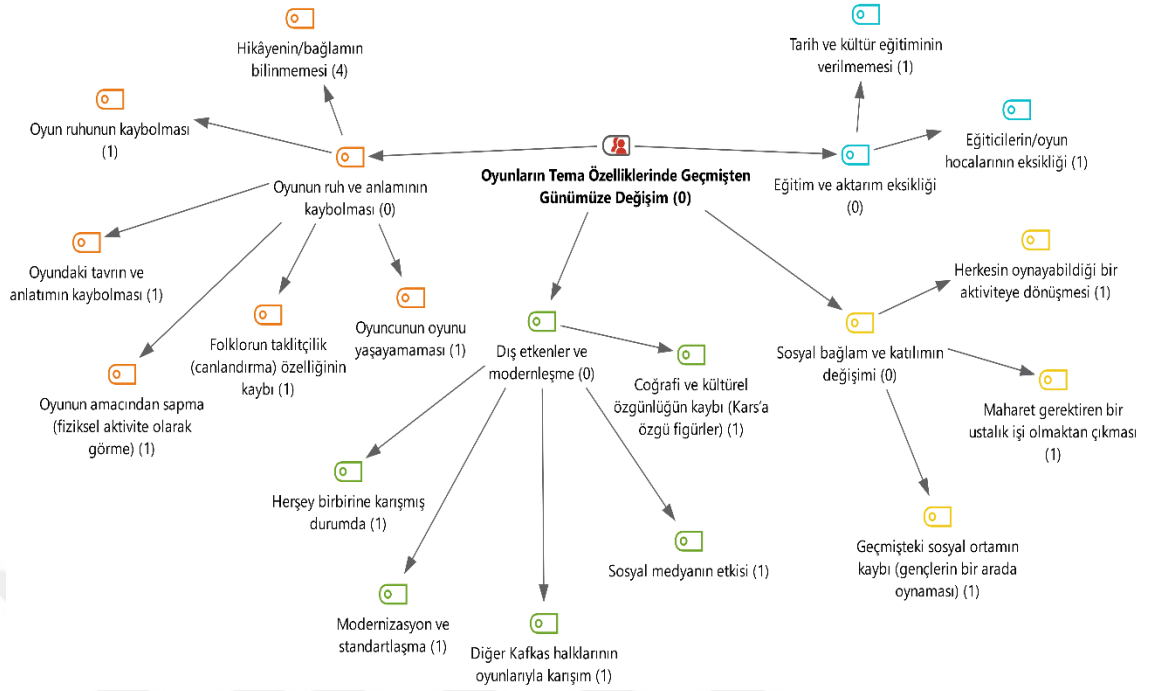
Ustaların dile getirdikleri diğer bir değişim alanı *Sosyal bağlam ve katılımın değişimi* kategorisi olmuştur. Ustalardan bazıları (K2 ve K5) oyunun toplumsal işlevinin değiştiğini ileri sürmüşlerdir. Ustalara göre geçmişte belirli bir ustalık ve maharet

gerektiren, topluluk içinde belirli amaçlarla (kutlama, anma vs.) oynanan bir oyun iken günümüzde herkesin kolayca yapabildiği, standartlaşmış bir gösteri haline gelmiştir. Yani onu özel kılan sosyal bağlam ve çerçeve ortadan kalkmıştır.

Özellikle K3 oyunda *Dış etkenler ve modernleşme* kategorisinde görüş bildirmiştir. K3'e göre oyunda bir modernizasyon, standartlaşma, diğer Kafkas oyunları ile birbirine karışım, Kars'a özgü değerlerin kaybolduğunu dile getirmiştir.

K1 kodlu usta ise *Eğitim ve aktarım eksikliğini* dile getirmiştir. Nitekim halk oyunları yerel kültürel değerler olduğu için ancak halk tarafından icra edilerek ve ustalardan görerek, sürekli oynanarak öğrenilir. Çünkü yerel değerler ancak o yörenin insanları tarafından bilinmektedir. Tüm bu kayıpların altında yatan temel neden, kuşaklar arası bilgi ve kültür aktarımındaki kopukluktur. Ustalar gençlere oyunların tarihini, hikayesini, ruhunu ve gerekliliklerini öğretmemekte, eğitim sadece fiziksel hareketlerin aktarımıyla sınırlı kalmaktadır. Eğitim kurumlarında her ne kadar bazı yerel değerler, hareketler, ritim vb. öğretilse bile oyunun ruhunun, bağlamının tam olarak yansıtılamayacağı yadsınamaz bir gerçektir. Nitekim yüksek rakımlı bir köy yerinde, köy meydanında, karların içerisinde kendini başkalarına beğendirmeye çalışan bir delikanlının yaşadığı heyecanı, coşkuyu, sertliği başka bir yerde aynısı ile yansıtma imkânı da bulunmamaktadır.

Ayrıca kodların dağılımına bakıldığında Ustaların konuyu genel olarak tek bir açıdan ele aldıkları görülmektedir. Nitekim her birinin genel olarak bir kategori altında toplanan görüşler dile getirdikleri görülmektedir.



Şekil 8. Oyunların tema özelliklerinde geçmişten günümüze değişim- Hiyerarşik kod-Alt kod modeli

3.2.2. Oyunların Kişi Özellikleri

Kişi özellikleri, bir oyunun kaç kişi ile oynandığı, oynayanların sadece erkek mi? Sadece kadın mı? Veya kadın-erkek karışık mı? Oynandığı ile ilgilidir. Bu başlık altında Kazağı, Kentvari ve Şeyh Şamil oyunlarının kişi özellikleri incelenecektir.

3.2.2.1. Kazağı Oyunu Kişi ile İlgili Özellikleri

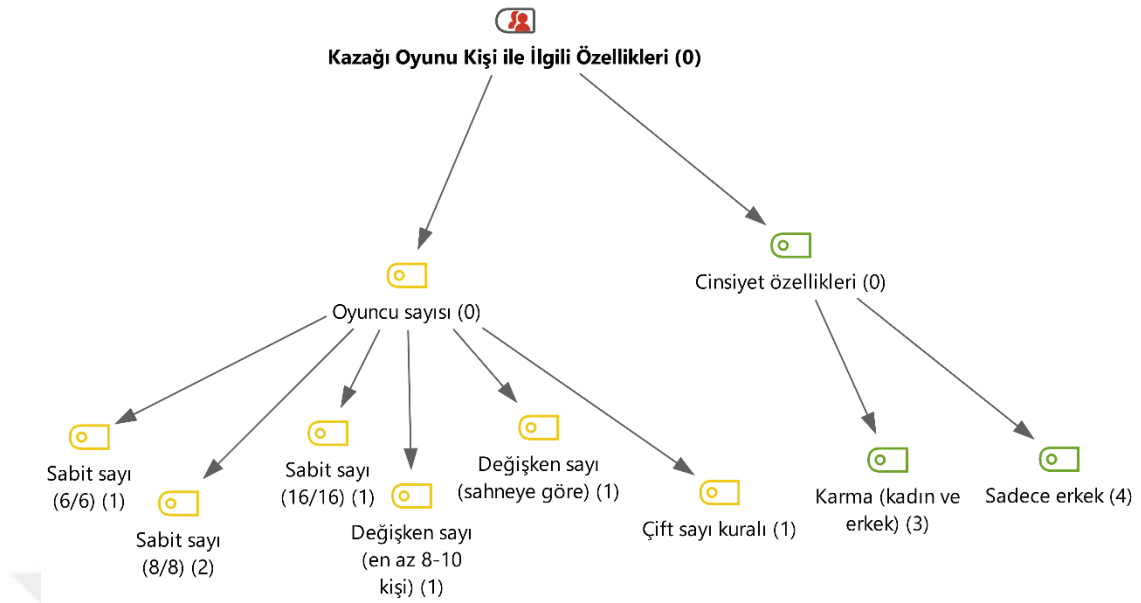
Araştırma kapsamında Kazağı oyunu kişi özellikleri ile ilgili Ustalarla yapılan görüşmelerin tema-kategori-kod analizi sonucu elde edilen veriler aşağıdaki Şekil 9 ve Şekil 10'da gösterildiği gibidir.

Kod Sistemi	K1	K2	K3	K4	K5	TOPLAM
▼ Kazağı Oyunu Kişi ile İlgili Özellikleri						0
▼ Oyuncu sayısı						0
Sabit sayı (6/6)	●					1
Sabit sayı (8/8)		●	●			2
Sabit sayı (16/16)			●			1
Değişken sayı (en az 8-10 kişi)				●		1
Değişken sayı (sahneye göre)					●	1
Çift sayı kuralı					●	1
En az 6 kişi-24 kişiye oynayabilir	●					1
▼ Cinsiyet özellikleri						0
Karma (kadın ve erkek)	●	●	●			3
Sadece erkek		●	●	●	●	4
Σ TOPLAM	3	3	4	2	3	15

Şekil 9. Kazağı oyunu kişi ile ilgili özellikleri- Kod matrisi

Oyuncu sayısı kategorisi incelendiğinde, ustalara göre kazağı oyunu genel olarak sabit ve simetrik (6/6, 8/8, 16/16) sayılarda oyuncu ile icra edilmektedir. Ancak K1 en az 6- 24 kişi, K4 en az 8-10 kişi gibi değişken bir sayı aralığı vermiştir. K5 ise kişi sayısının çok önemli olmadığını ve oyuncu sayısının çift sayı olmak üzere sahneye göre belirleneceğini belirtmiştir.

K1 hariç diğer ustalara göre sadece erkekler tarafından oynandığı vurgulanırken K1, K2 ve K3'e göre oyun karma da oynanmaktadır. Bazı ustaların oyunun sadece erkekler tarafından oynandığını belirtirken aynı zamanda karma oynandığını da belirtmişlerdir. Bu durum ustaların farklı zaman aralıklarında oyunun farklı şekillerde oynandığından kaynaklanmaktadır.



Şekil 10. Kazağı oyunu kişi ile ilgili özellikleri- Hiyerarşik kod-Alt kod modeli

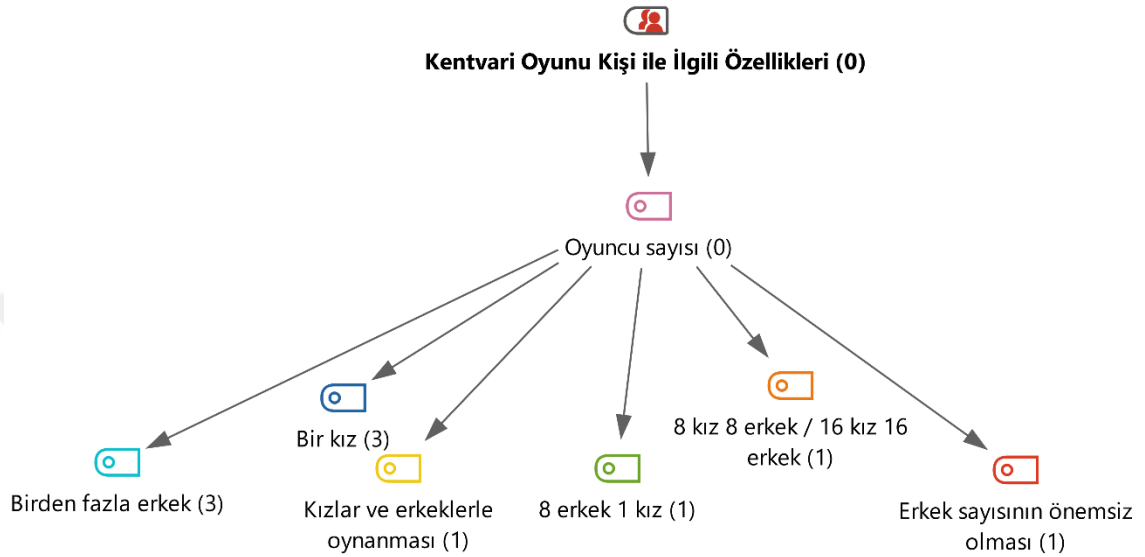
3.2.2.2. Kentvari Oyunu Kişi ile İlgili Özellikleri

Araştırma kapsamında Kentvari oyunu kişi özellikleri ile ilgili Ustalarla yapılan görüşmelerin tema-kategori-kod analizi sonucu elde edilen veriler aşağıdaki Şekil 11 ve Şekil 12’de gösterildiği gibidir.

Kod Sistemi	K1	K2	K3	K4	K5	TOPLAM
▼ Kentvari Oyunu Kişi ile İlgili Özellikleri						0
▼ Oyuncu sayısı						0
Bir kız	●			●	●	3
Birden fazla erkek	●			●	●	3
8 erkek 1 kız		●				1
Kızlar ve erkeklerle oynanması			●			1
8 kız 8 erkek / 16 kız 16 erkek			●			1
Erkek sayısının önemsiz olması				●		1
3 kişiden aşağı icra edilememesi					●	1
Kızların fon tutması		●				1
Σ TOPLAM	2	2	2	3	3	12

Şekil 11. Kentvari oyunu kişi ile ilgili özellikleri- Kod matrisi

Kentvari oyunun genel olarak bir kadın ve birden fazla erkek ile oynandığı üç usta (K1, K4 ve K5) tarafından dile getirilirken K2 8/1 şeklinde bir sayı belirtmiştir. K3 8/8 veya 16/16 şeklinde oynandığını belirtirken K4 ayrıca erkek sayısının çok önemli olmadığını ve K5'te 3 kişiden aşağı oynanmayacağını vurgulamıştır.



Şekil 12. Kentvari oyunu kişi ile ilgili özellikleri- Hiyerarşik kod-Alt kod modeli

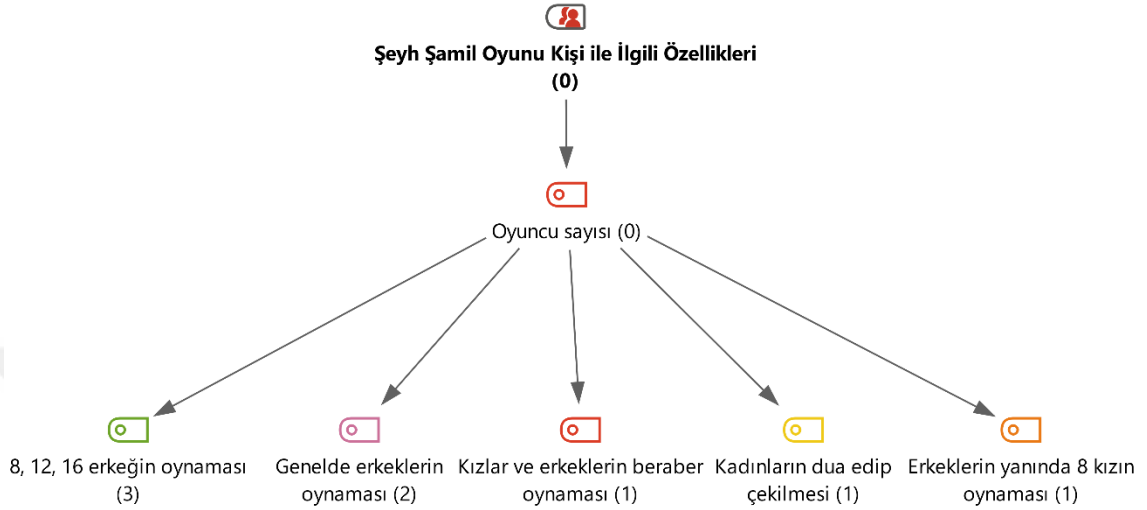
3.2.2.3. Şeyh Şamil Oyunu Kişi ile İlgili Özellikleri

Araştırma kapsamında Şeyh Şamil oyunu kişi özellikleri ile ilgili Ustalarla yapılan görüşmelerin tema-kategori-kod analizi sonucu elde edilen veriler aşağıdaki Şekil 13 ve Şekil 14'te gösterildiği gibidir.

Kod Sistemi	K1	K2	K3	K4	K5	TOPLAM
✓ Şeyh Şamil Oyunu Kişi ile İlgili Özellikleri						0
✓ Oyuncu sayısı						0
Kızlar ve erkeklerin beraber oynaması	●					1
Genelde erkeklerin oynaması		●		●		2
Kadınların dua edip çekilmesi		●				1
Erkeklerin yanında 8 kızın oynaması		●				1
8, 12, 16 erkeğin oynaması		●	●	●		3
Σ TOPLAM	1	4	1	2	0	8

Şekil 13. Şeyh Şamil oyunu kişi ile ilgili özellikleri- Kod matrisi

Şeyh Şamil oyunun kişi özelliklerine bakıldığında K2, K3, K4 kodlu ustaların 8, 12, 16 erkeğin oynadığını belirtmişlerdir. Ancak diğer görüşler özellikle K2'nin görüşleridir.



Şekil 14. Şeyh Şamil oyunu kişi ile ilgili özellikleri- Hiyerarşik kod-Alt kod modeli

3.2.3. Oyunların Hareket Özellikleri

Hareket bir oyun içerisinde sergilenen hareketlerle ilgilidir. Bu hareketler genel olarak halk oyunlarında farklılık göstermektedir. Bu başlık altında Kazağı, Kentvari ve Şeyh Şamil oyunlarının hareket özellikleri incelenecektir.

3.2.3.1. Kazağı Oyunu Hareket Özellikleri

Araştırma kapsamında kazağı oyunu hareket özellikleri ile ilgili Ustalarla yapılan görüşmelerin tema-kategori-kod analizi sonucu elde edilen veriler aşağıdaki Şekil 15 ve Şekil 16'da gösterildiği gibidir.

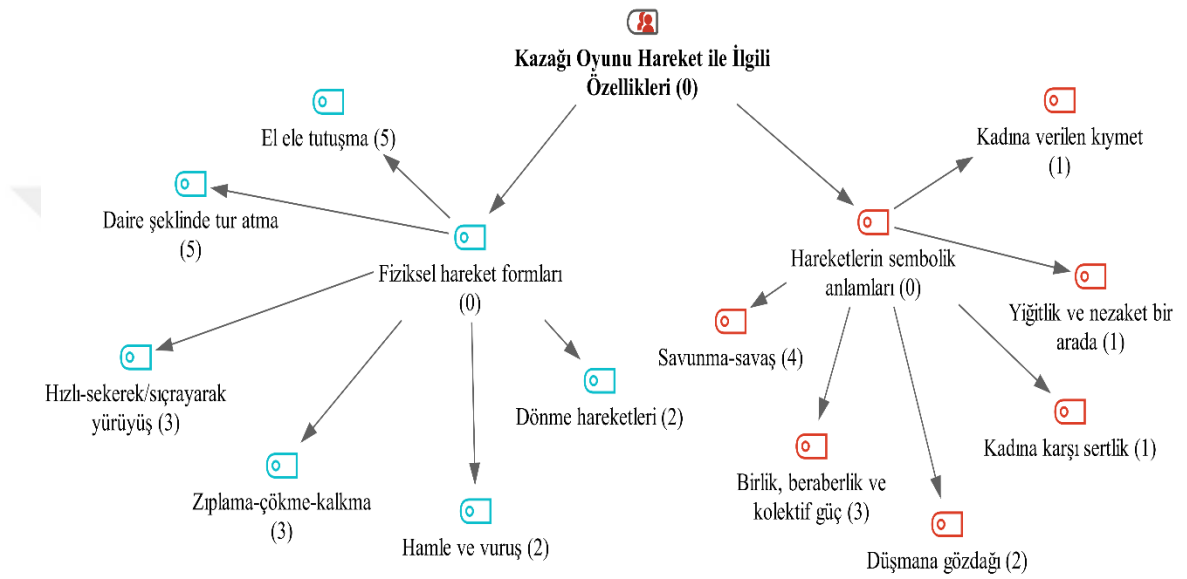
Kod Sistemi	K1	K2	K3	K4	K5	TOP...
✓ Kazağı Oyunu Hareket ile İlgili Özellikleri						0
✓ Fiziksel hareket formları						0
El ele tutuşma	•	•	•	•	•	5
Daire şeklinde tur atma	•	•	•	•	•	5
Hızlı-sekerek/sıçrayarak yürüyüş		•	•		•	3
Zıplama-çökme-kalkma		•		•	•	3
Dönme hareketleri			•		•	2
Alkış			•			1
Kafa atma			•			1
Ayak-omuz hareketleri	•					1
İleri-geri/sağa-sola hareketler			•			1
Hamle ve vuruş	•		•			2
Hareket ile birlikte "tey" diye bağırma	•		•			2
✓ Hareketlerin sembolik anlamları						0
Savunma-savaş	•	•	•	•		4
Birlik, beraberlik ve kolektif güç	•	•		•		3
Düşmana gözdağı	•			•		2
Kadına karşı sertlik				•		1
Kadına verilen kıymet	•					1
Yiğitlik ve nezaket bir arada	•					1
Anlamlılık ve temsil	•					1
Güç gösterisi	•					1
Σ TOPLAM	12	6	10	7	5	40

Şekil 15. Kazağı oyunu hareket ile ilgili özellikleri- Kod matrisi

Fiziksel hareket formları kategorisi oyunda icra edilen bedensel eylemleri tanımlar. *El ele tutuşma* ve *Daire şeklinde tur atma* genel olarak Türk halk oyunlarında görülmekle birlikte *Hızlı-sekerek/sıçrayarak yürüyüş*, bu oyunun temel ve ayırt edici yer değiştirme biçimidir. *İleri-geri/sağa-sola hareketler*, sahneyi kullanma ve manevra kabiliyetini gösterir. *Dönme hareketleri* hem izleyiciye görsel bir etki bırakırken hem de oyuncu için yön değiştirme şeklidir. *Hamle ve vuruş*, savaş sahnelerini taklit eden, belirli bir anlatım amacı taşıyan sembolik hareketlerdir.

Hareketlerin sembolik anlamları kategorisi, fiziksel hareketlerin ve formasyonların taşıdığı sembolik, kültürel ve sosyal mesajları içerir. Ustalar K5 hariç bu oyunun hareketlerinin *Savunma-savaş* anlamına geldiği görüşünde hemfikirdir. *Birlik, beraberlik ve kolektif güç*, özellikle el ele tutuşma ve dairesel formasyonun en temel anlamıdır ve dayanışmayı vurgular. K1, K2 ve K4 bu anlamı açık ve net bir şekilde, doğrudan "el ele tutuşma" figürüne bağlayarak vurgulamıştır. *Savunma-savaş, gözdağı; hamle yapma ve sert hareketlerin* arkasındaki tarihsel ve işlevsel kökene işaret eder.

Ustaların bu oyunda kadına karşı takınılan tavır konusunda tam olarak zıt denebilecek görüşleri vardır. Yukarıda tema başlığında da konusu geçtiği gibi K5 ve K4 bu oyunda kadına karşı sertlik olduğunu bildirirken. Temadan oyunun toplumsal cinsiyet rolleri (yiğitlik, kadına saygı, sertlik) gibi daha geniş değerleri nasıl ilettiğini gösterir. K1, "nezaket-yiğitlik dengesi" ve "kadına verilen kıymet" vurgusu yapmaktadır.



Şekil 16. Kazağı oyunu hareket ile ilgili özellikleri- Hiyerarşik kod-Alt kod modeli

Kazağı oyununa ait hareketlerle ilgili örnek resimler aşağıda verilmiştir.



Resim 14. Temel Yürüme- 1



Resim 15. Temel Yürüme- 2



Resim 16. Sekerek Yürüme- 1



Resim 17. Sekerek Yürüme- 2



Resim 18. Sekerek Yürüme- 3



Resim 19. Sekerek Yürüme- 4



Resim 20. Sekerek Yürüme- 5



Resim 21. Sekerek Yürüme- 6



Resim 22. Sekerek Yürüme- 7



Resim 23. Sekerek Yürüme- 8



Resim 24. Sekerek Yürüme- 9



Resim 25. Öne-Arkaya Hamle- 1



Resim 26. Öne-Arkaya Hamle- 2



Resim 27. Öne-Arkaya Hamle- 3



Resim 28. Sağa-Sola Sekme- 1



Resim 29. Sağa-Sola Sekme- 2



Resim 30. Sağa-Sola Sekme- 3



Resim 31. Sağa-Sola Sekme- 4



Resim 32. Sekme- 1



Resim 33. Sekme- 2



Resim 34. Sekme- 3



Resim 35. Sekme- 4



Resim 36. Sekme- 5



Resim 37. Sekme-Bitiş



Resim 38. Dönme-1



Resim 39. Dönme-2



Resim 40. Dönme Bitiş



Resim 41. Kollar Kapalı Sekme- 1



Resim 42. Kollar Kapalı Sekme- 2



Resim 43. Sağa-Sola Adım Koyma- 1



Resim 44. Sağa-Sola Adım Koyma- 2



Resim 45. Sağa-Sola Adım Koyma- 3



Resim 46. Sağa-Sola Adım Koyma- 4



Resim 47. Kollar Açık 360 derece Dönerek Sağ- Sol Topuk Koyma- 1



Resim 48. Kollar Açık 360 derece Dönerek Sağ- Sol Topuk Koyma- 2



Resim 49. Kollar Açık 360 derece Dönerek Sağ- Sol Topuk Koyma- 3



Resim 50. Kollar
Açık 360 derece
Dönerek Sağ- Sol
Topuk Koyma- 4



Resim 51. Kollar
Açık 360 derece
Dönerek Sağ- Sol
Topuk Koyma- 5



Resim 52. Kollar
Açık 360 derece
Dönerek Sağ- Sol
Topuk Koyma- 6



Resim 53. Kollar
Açık 360 derece
Dönerek Sağ- Sol
Topuk Koyma- 7



Resim 54. Kollar
Açık 360 derece
Dönerek Sağ- Sol
Topuk Koyma- 8



Resim 55. Sağ Kol
Kapalı Sekme- 1



Resim 56. Sağ Kol
Kapalı Sekme- 2



Resim 57. Sağ Kol
Kapalı Sekme- 3



Resim 58. Sağ Kol
Kapalı Sekme- 4



Resim 59. Kolları
Kapatıp Açarak
Sekme- 1



Resim 60. Kolları
Kapatıp Açarak
Sekme- 2



Resim 61. Kolları
Kapatıp Açarak
Sekme- 3



Resim 62. Kolları
Kapatıp Açarak
Sekme- 4



Resim 63. Koşma
Figürü Son Adım- 1



Resim 64. Koşma
Figürü Son Adım- 2



Resim 65. Koşma
Figürü Son Adım- 3



Resim 66. Koşma
Figürü Son Adım-
4



Resim 67.
Çömelme



Resim 68. Diz
Vurup Bitirme

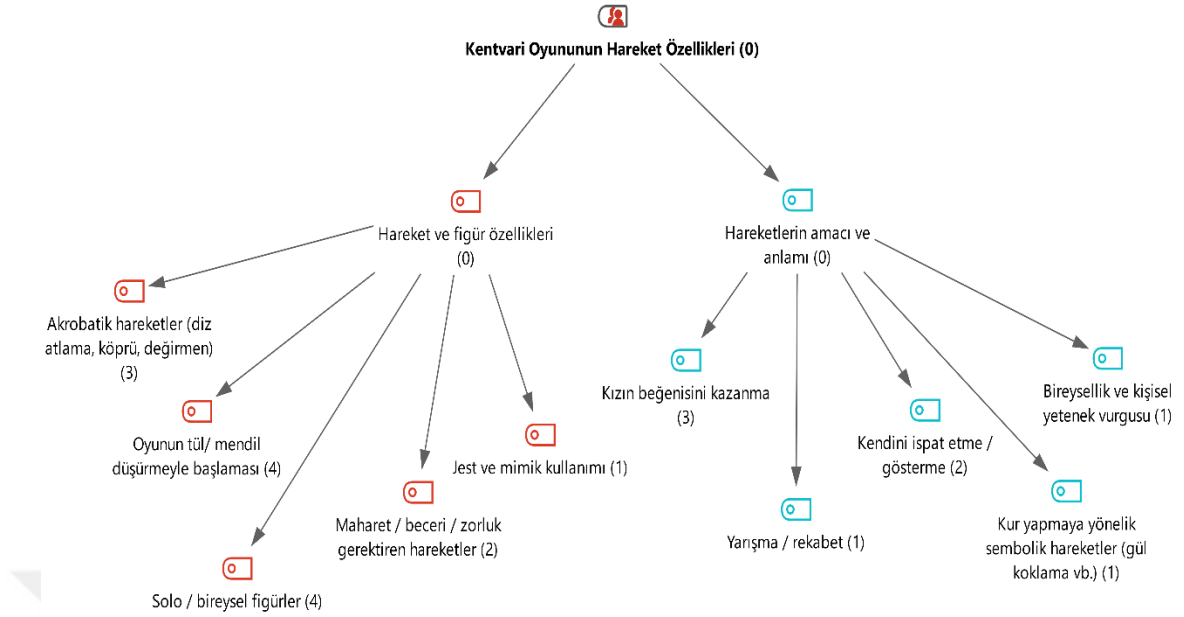
3.2.3.2. Kentvari Oyunu Hareket Özellikleri

Araştırma kapsamında Kentvari oyunu hareket özellikleri ile ilgili Ustalarla yapılan görüşmelerin tema-kategori-kod analizi sonucu elde edilen veriler aşağıdaki Şekil 17 ve Şekil 18’de gösterildiği gibidir.

Kod Sistemi	K1	K2	K3	K4	K5	TOPLAM
▼ Kentvari Oyununun Hareket Özellikleri						0
▼ Hareket ve figür özellikleri						0
Oyunun tül/ mendil düşürmeyle başlaması	■	■	■		■	4
Solo / bireysel figürler	■	■	■		■	4
Maharet / beceri / zorluk gerektiren hareketler				■	■	2
Akrobatik hareketler (diz atlama, köprü, değirmen)			■	■	■	3
Jest ve mimik kullanımı	■					1
▼ Hareketlerin amacı ve anlamı						0
Yarışma / rekabet	■					1
Kendini ispat etme / gösterme		■		■		2
Kızın beğenisini kazanma	■	■		■		3
Bireysellik ve kişisel yetenek vurgusu				■		1
Kur yapmaya yönelik sembolik hareketler (gül koklama vb.)				■		1
Σ TOPLAM	5	4	3	6	4	22

Şekil 17. Kentvari oyunu hareket özellikleri- Kod matrisi

Hareket ve figür özellikleri kategorisinde verilen kodlarda ustalar arasında genel olarak bir fikir birliği var gibi gözükmemektedir. Oyunun temel amacı, hikayesi kadının yere attığı-düşürdüğü tül veya mendili almak olduğu ve erkeklerin kendilerini kadınlara beğendirmek amacıyla maharetlerini sergilemek olduğu bilinmektedir. Diğer ustalardan farklı olarak K1 bu olayı biraz daha detaylandırarak jest ve mimiklerinde oyunda önemli bir yeri olduğunu vurgulamıştır. Ayrıca *Solo/bireysel figürler* ve *Maharet/beceri/ zorluk gerektiren hareketler* kodları, oyunun temel oynama biçimini ortaya koyar. Nitekim bu oyunda koreografiden ziyade doğaçlama ve kişisel becerilerin gösterilmesi ön plana çıkmaktadır.



Şekil 18. Kentvari oyunu hareket özelliklerinde geçmişten günümüze değişim-
Hiyerarşik kod-Alt kod modeli

Kentvari oyununa ait hareketlerle ilgili örnek resimler aşağıda verilmiştir.



Resim 69. Sağ diz
yerde alkış- 1



Resim 70. Sol diz
yerde arkaya dönüş



Resim 71. Kollar
Açık Düz Duruş- 1



Resim 72. 360
Derece Dönme- 1



Resim 73. 360
Derece Dönme- 2



Resim 74. 360
Derece dönme- 3



Resim 75. Kollar
Açık Düz Duruş- 2



Resim 76. Sol Kol
Kapalı- Sağ Topuk
Koyarak Sekme



Resim 77. Sağ Kol
Kapalı-Sol Topuk
Koyarak Sekme.



Resim 78. Kollar
Açık Düz Duruş- 3



Resim 79. Alkış ile
Bir Sağ Bir Sol Kol
Açma- 1



Resim 80. Alkış ile
Sağ Kol Açma



Resim 81. Alkış ile
Bir Sağ Bir Sol Kol
Açma- 2



Resim 82. Alkış ile
Sol Kol Açma



Resim 83. Alkış ile
Bir Sağ Bir Sol Kol
Açma- 3



Resim 84. Kollar
Açık Düz Duruş- 4



Resim 85. Sağ Kol
Önde Sağ Topuk
Koyarak Sekme



Resim 86. Sağ Kol
Önde Sol Topuk
Koyarak Sekme



Resim 87. Kollar
Kapalı Çökme



Resim 88. Kollar
Açık Diz Koyma



Resim 89. Sağ Diz
Yerde Alkış



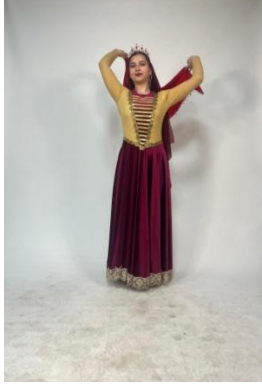
Resim 90. Sağ Diz
Yerde Alkış ile
Kolları Açma



Resim 91. Tül
Getirme- 1



Resim 92. Tül
Getirme- 2



Resim 93. Tül
Getirme- 3



Resim 94. Tül
Getirme- 4



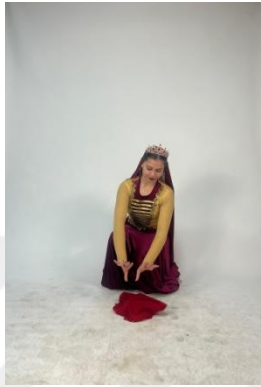
Resim 95. Tül
Getirme- 5



Resim 96. Tül
Getirme- 6



Resim 97. Yere
Çömelerek Tülü
Koyma- 1



Resim 98. Yere
Çömelerek Tülü
Koyma- 2



Resim 99. Tülü
Almak İçin Yapılan
Figürler- 1



Resim 100. Tülü
Almak İçin Yapılan
Figürler- 2



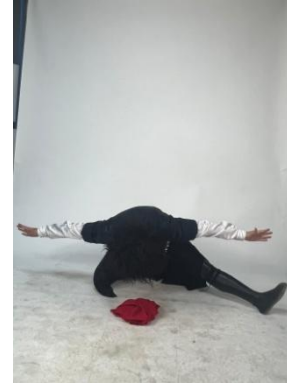
Resim 101. Tülü
Almak İçin Yapılan
Figürler- 3



Resim 102. Tülü
Almak İçin Yapılan
Figürler- 4



Resim 103. Tülü
Almak İçin Yapılan
Figürler- 5



Resim 104. Sağ Diz
ve Sol Bacak Açık
Yerde- Tülü Ağız
ile Alma- 1



Resim 105. Sağ Diz
ve Sol Bacak Açık
Yerde- Tülü Ağız ile
Alma- 2



Resim 106. Tülü
Alıp Kalkma



Resim 107. Sol Kol
Yukarıda Sağ Kolla
Kadının Elini
Tutma- 1



Resim 108. Sol Kol
Yukarıda Sağ Kolla
Kadının Elini
Tutma- 2



Resim 109. Tülü
Kadına Verme- 1



Resim 110. Tülü
Kadına Verme- 2



Resim 111. Kadın
Erkek El Ele 360
Derece Dönme- 1



Resim 112. Kadın
Erkek El Ele 360
Derece Dönme- 2



Resim 113. Kadın
Erkek El Ele 360
Derece Dönme- 3



Resim 114. Kadın
Erkek El Ele 360
Derece Dönme- 4



Resim 115. Kadın
Erkek El Ele 360
Derece Dönme- 5



Resim 116. Kadın
Erkek El Ele 360
Derece Dönme- 6



Resim 117. Erkek
Sağ Kol Yukarıda-
Sol Kol Kulak
Arkasında Ayrılma



Resim 118. Erkek
Sağ Kol Önde- Sol
Kol Arkasında
Ayrılma- 360
Derece Dönüş- 1



Resim 119. Erkek
Sağ Kol Önde- Sol
Kol Arkasında
Ayrılma- 360 Derece
Dönüş- 2



Resim 120. Erkek
Sağ Kol Önde- Sol
Kol Arkasında
Ayrılma- 360
Derece Dönüş- 3



Resim 121. Erkek
Sağ Kol Önde- Sol
Kol Arkasında
Ayrılma- 360
Derece Dönüş- 4



Resim 122. Erkek
Sağ Kol Önde- Sol
Kol Arkasında
Ayrılma- 360
Derece Dönüş- 5



Resim 123. Kadın
Fon Tutuş- Erkek
Sağ Kol Açık- Sol
Kol Kapalı- Sekme



Resim 124. Kadın
Fon Tutuş- Erkek
Sol Kol Açık- Sağ
Kol Kapalı- Sekme



Resim 125. Kadın
Fon Tutuş- Erkek
Sağ Kol Yukarıda-
Sol Kol Açık-
Sekme- 1



Resim 126. Kadın
Fon Tutuş- Erkek
Sağ Kol Yukarıda-
Sol Kol Açık-
Sekme- 2



Resim 127. Kadın
Fon Tutuş- Erkek
Sağ Kol Ensede- Sol
Kol Belinde- Sekme-
1



Resim 128. Kadın
Fon Tutuş- Erkek
Sağ Kol Ensede-
Sol Kol Belinde-
Sekme- 2



Resim 129. Kadın
Fon Tutuş- Erkek
Sağ Kol Ensede-
Sol Kol Belinde-
Sekme- 3



Resim 130. Kadın
Fon- Alkış- Erkek
Kollar Açık Duruş



Resim 131. Kadın
Fon- Alkış- Erkek
Sağ ve Sol Topuk
Koyarak Sekme- 1



Resim 132. Kadın
Fon- Alkış- Erkek
Sağ ve Sol Topuk
Koyarak Sekme- 2



Resim 133. Kadın
Fon- Alkış- Erkek
Sağ ve Sol Topuk
Koyarak Sekme- 3



Resim 134. Kadın
Fon- Alkış- Erkek
Kollar Kapalı
Çökme



Resim 135. Kadın
Kollar Yukarıda-
Erkek Kollar Yanda
Diz Çökme- Bitiş

3.2.3.3. Şeyh Şamil Oyunu Hareket Özellikleri

Araştırma kapsamında Şeyh Şamil oyunu hareket özellikleri ile ilgili Ustalarla yapılan görüşmelerin tema-kategori-kod analizi sonucu elde edilen veriler aşağıdaki Şekil 19 ve Şekil 20’de gösterildiği gibidir.

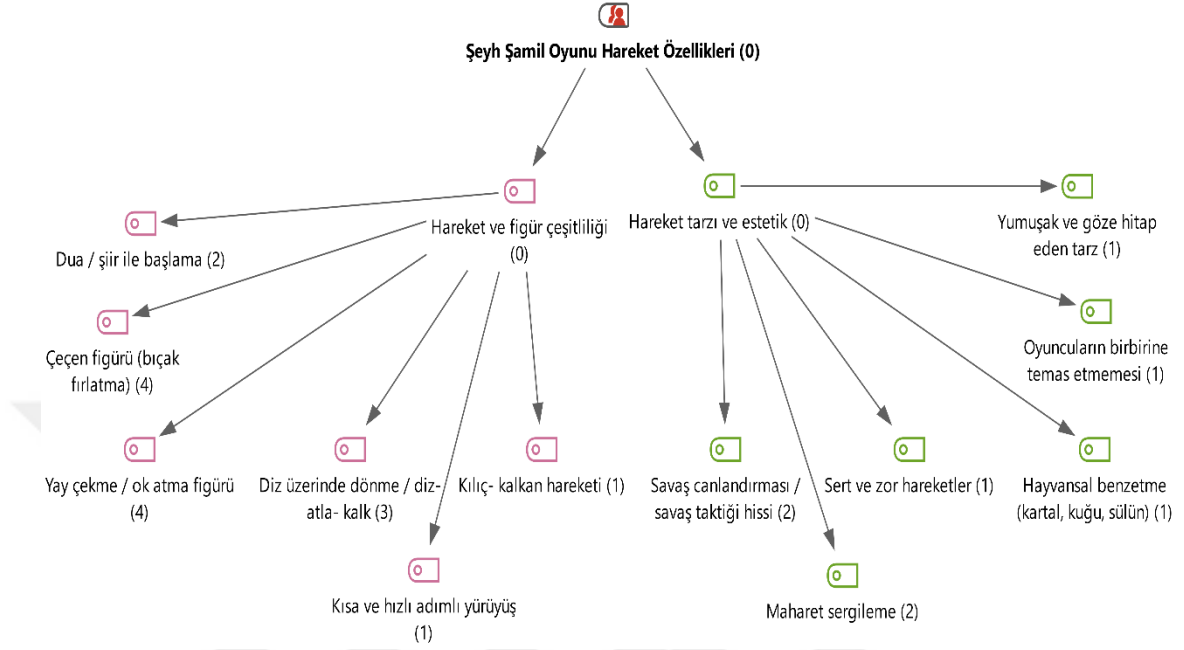
Kod Sistemi	K1	K2	K3	K4	K5	TOPLAM
✓ Şeyh Şamil Oyunu Hareket Özellikleri						0
✓ Hareket ve figür çeşitliliği						0
Dua / şiir ile başlama		■		■		2
Kılıç- kalkan hareketi	■					1
Yay çekme / ok atma figürü	■	■		■	■	4
Çeçen figürü (bıçak fırlatma)	■	■		■	■	4
Diz üzerinde dönme / diz-atla- kalk	■			■	■	3
Kısa ve hızlı adımlı yürüyüş			■			1
✓ Hareket tarzı ve estetik						0
Savaş canlandırması / savaş taktiği hissi		■			■	2
Maharet sergileme			■	■		2
Sert ve zor hareketler	■					1
Yumuşak ve göze hitap eden tarz				■		1
Hayvansal benzetme (kartal, kuğu, sülün)					■	1
Oyuncuların birbirine temas etmemesi					■	1
Σ TOPLAM	5	4	2	6	6	23

Şekil 19. Şeyh Şamil oyunu hareket özellikleri- Kod matrisi

Hareket ve figür çeşitliliği kategorisinde, hareketlerin genel olarak savaşta yapılan hareketlerin taklidi olduğu göze çarpmaktadır. Bu oyunun teması ile paralel bir durumdur. Ayrıca oyunun özellikle eskiden kadınların erkekleri savaşa gönderirken okuduğu dua ve şiir ile başlaması oyunun derin bir kültürel ve dini kökleri olduğunu göstermektedir. Nitekim K2 bu durumu “Önce kızlar Şeyh Şamil’in esir alındığı duyulmuş gibi dua ederdi. Duadan sonra erkekler devreye girerdi. Silah, bıçak kuşanıp, Şeyh Şamil’i kurtarmaya gidip, hamle yapıp (bıçak atma) ve yay çekme gibi figürler yapıp Şamil’i kurtarırdık. Yani savaşı canlandırırdık.” şeklinde ifade ederken K4 “Şeyh Şamil tamamen değişmiş Şeyh Şamil’in bir de bak unuttuk oyunda dua kısmı var orada bir müzik önce çalıyor. Dua kısmında bir şiir de okunabilir Şeyh Şamil’in şiiri sonra ritimle hareketli oyunlar başlardı. Şeyh Şamil tamamen yiğitlik ve kahramanlık oyunudur ama yumuşaktır yani hem göze hitap edeceksin hem maharetini göreceksin seyredenler. Her oyuncu ayrı ayrı ortaya çıkıp figürler yapardık. Çeçen, yay, diz atla kalk gibi maharetleri sergilerdik.” şeklinde ifade etmiştir.

Ayrıca K1 oyundaki hareketleri *Sert ve zor hareketler* olarak nitelendirirken K4 hareketleri *Yumuşak ve göze hitap eden tarz* olarak nitelemektedir. Ayrıca K5 diğer

ustalardan farklı olarak hareketleri kartal, kuğu, sülün gibi hayvanların hareketlerine benzetmektedir.



Şekil 20. Şeyh Şamil oyunu hareket özelliklerinde geçmişten günümüze değişim-
Hiyerarşik kod-Alt kod modeli

Şeyh Şamil oyununa ait hareketlerle ilgili örnek resimler aşağıda verilmiştir.



Resim 136. Yay- 1



Resim 137. Yay- 2



Resim 138. Yay- 3



Resim 139. Yay- 4



Resim 140. Elli
Çeçen- 1



Resim 141. Elli
Çeçen- 2



Resim 142. Elli
Çeçen- 2



Resim 143. Taban
Burun Salla Salla-
1



Resim 144. Taban
Burun Salla Salla-
2



Resim 145. Taban
Burun Salla Salla-
3



Resim 146. Taban
Burun Salla Salla-
4



Resim 147. Taban
Burun Salla Salla-
5



Resim 148. Taban
Burun Salla Salla-
6



Resim 149. Taban
Burun Salla Salla- 7



Resim 150. Taban
Burun Salla Salla-
8



Resim 151.
Değirmen- 1



Resim 152.
Değirmen- 2



Resim 153.
Değirmen- 3



Resim 154.
Değirmen- 4



Resim 155. Elsiz
Çeçen- 1



Resim 156. Elsiz
Çeçen- 2



Resim 157. Elsiz
Çeçen- 3



Resim 158. Elsiz
Çeçen- 4



Resim 159. Elsiz
Çeçen- 5



Resim 160. Elsiz
Çeçen- 6



Resim 161. Elsiz
Çeçen- 7



Resim 162. Yer
Yayı- 1



Resim 163. Yer
Yayı- 2



Resim 164. Yer
Yayı- 3



Resim 165. Yer
Yayı- 4



Resim 166. Yer
Yayı- 5



Resim 167. Yer
Yayı- 6



Resim 168. Yer
Yayı- 7



Resim 169. Yer
Yayı- 8



Resim 170. Yer
Yayı- 9



Resim 171. Tırnak-
1



Resim 172. Tırnak-2



Resim 173. Tırnak-3



Resim 174. Diz Dönme-1



Resim 175. Diz Dönme-2



Resim 176. Diz Dönme-3



Resim 177. Diz Dönme-4



Resim 178. Diz Dönme-5



Resim 179. Parmak Ucunda Yürüyüş-1



Resim 180. Parmak Ucunda Yürüyüş-2



Resim 181. Parmak Ucunda Yürüyüş-3



Resim 182. Parmak Ucunda Yürüyüş-4



Resim 183. Parmak Ucunda Yürüyüş-5

3.2.3.4. Oyunların Hareket Özelliklerinde Geçmişten Günümüze Değişim

Araştırma kapsamında oyunların hareket özelliklerinde geçmişten günümüze değişim ile ilgili Ustalarla yapılan görüşmelerin tema-kategori-kod analizi sonucu elde edilen veriler aşağıdaki Şekil 21 ve Şekil 22’de gösterildiği gibidir.

Kod Sistemi	K1	K2	K3	K4	K5	TOPLAM
▼ Oyunların Hareket Özelliklerinde Geçmişten Günümüze Değişim						0
▼ Değişimin niteliği						0
Coşkuyu-sevinci gösterememe			■			1
Pürvet benzeri hareketlerin eklenmesi			■			1
Tekdüze		■				1
Hızlı hızlı-dambur dambur	■					1
Hareketlerin bozulması/yozlaşması		■				1
Hareketlerin basitleştirilmesi-kısaltılması				■		1
Orijinal hareketlerin kaybı	■		■	■		3
Anlamsızlaşma ve içselleştirememe	■			■		2
▼ Değişimin nedenleri						0
Dış disiplinlerin etkisi (bale)			■			1
Kişisel yorumların aşırılığı			■			1
Kayıtlı müziğin sınırlayıcılığı				■		1
▼ Değişimin sonuçları						0
Figür zenginliği kayboldu	■					1
Duygu-coşkuyu aktaramama	■			■		2
Estetik ve tavır kaybı		■				1
Ruhun kaybolması	■					1
Kültürel mirasın tehlike altında olması				■		1
Σ TOPLAM	6	3	5	6	0	20

Şekil 21. Oyunların hareket özelliklerinde geçmişten günümüze değişim- Kod matrisi

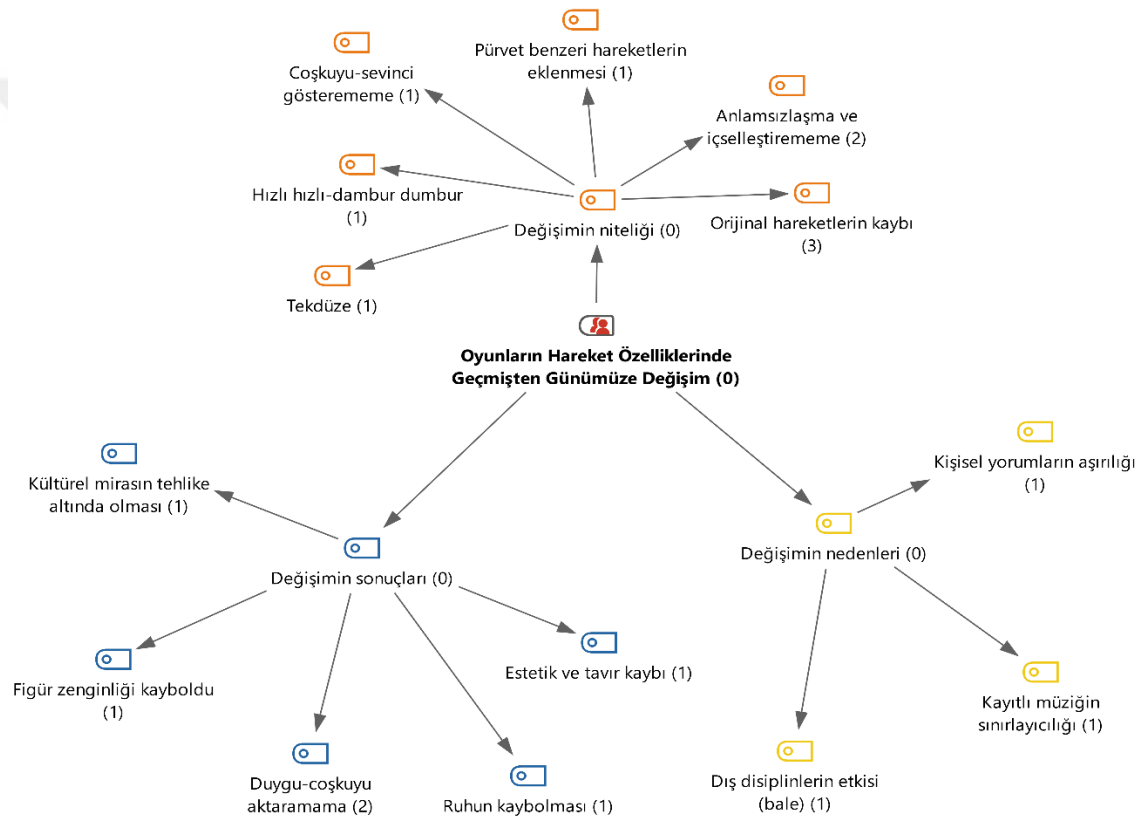
Ustalar değişimin niteliğini, genel olarak içselleştirilememe, coşkuyu-sevinci gösterememe, hareketlerin tekdüze yapılması, basitleştirilmesi, bazı hareketlerin unutulması, bazılarının ise bozulması- yozlaşması, bazı yeni hareketlerin eklenmesi şeklinde dile getirmişlerdir.

Bu değişimin farklı disiplinlerin etkisinden, kişisel yorumların fazlalığından ve oyunların canlı müzik yerine kayıtlı müzik ile oynanmasından kaynaklandığını dile getirmişlerdir.

K3 bu konuda “Artık modernize olan bir dönem var. Biraz bale işin içine de girince klasik bale tabi eğitim alınıyor mu? Alınmıyor mu? O da tartışılır. Ama görünen o ki bizim dönemimizde dize atlama, diz üzerinde kayma, diz dönme, Çeçen ve yay hareketleri vardı. Şimdilerde yok. Yüksek atlama dediğimiz uzun atlama bizim dönemimizde tamamen bu sevinç hareketiydi. Çünkü oyuncunun zıplayıp ayaklarıyla ellerini arka tarafta çırpıp dizlerinin üzerine düşmesiydi. Bu bir sevinç gösterisiydi çünkü onu yaparken biz ona fon tuttuğumuzda yani bir şekil tuttuğumuzda tam zıplamasında ellerimizi açarak bağırırdık ‘tey’ derdik. Oradaki o sevinci gösterirdik bağırarak. Savaşı kazandık anlamında. Şimdi bakıyorsun aynı hareket ayaklar öne

doğru uzatılıp ellerini vurup düşmesi veya tırnak figürü tırnak figüründe çok çeşitlilik. Tamamen pürvet (piruet) dönme hareketleri. Klasik balede dediğimiz gibi pürvet (piruet) atma çıkmış. Yani bizim dönemimizde böyle şeyler yoktu. Kazağı oyununun figürlerinde farklar var. Eksikler fazlalıklar yanlışlıklar var. En önemli sorun ise halk oyunları ile ilgilenen hocalar oyunlara kendi yorumları kattılar buda oyunların hareketlerinin bozulmasına neden oldu.” görüşünü dile getirmiştir.

Ayrıca ustalar bu değişimin figür zenginliğinin kaybolmasına, duygu-coşkunun aktarılamamasına, estetik ve tavırların kaybına ve ruhun kaybolmasına sebep olduğunu vurgulamışlardır.



Şekil 22. Oyunların hareket özelliklerinde geçmişten günümüze değişim- Hiyerarşik kod- Alt kod modeli

3.2.4. Oyunların Form ile İlgili Özellikleri

Form bir oyunun icra edilirken oyuncuların sahnedeki dizilimi ile ilgilidir. Bu başlık altında Kazağı, Kentvari ve Şeyh Şamil oyunlarının form özellikleri incelenecektir. Araştırma kapsamında oyunların form özellikleri ile ilgili Ustalarla

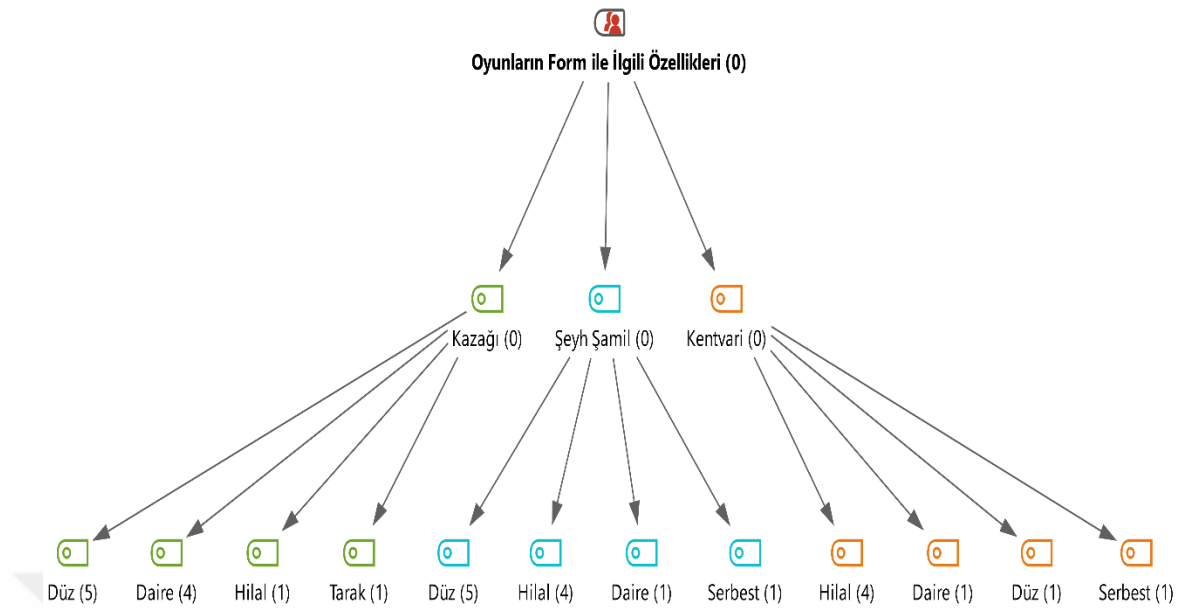
yapılan görüşmelerin tema-kategori-kod analizi sonucu elde edilen veriler aşağıdaki Şekil 23 ve Şekil 24’te gösterildiği gibidir.

Kod Sistemi	K1	K2	K3	K4	K5	TOPLAM
▼  Oyunların Form ile İlgili Özellikleri						0
▼  Kazağı						0
 Daire	■	■		■	■	4
 Düz	■	■	■	■	■	5
 Hilal				■		1
 Tarak			■			1
▼  Kentvari						0
 Hilal	■	■	■	■		4
 Daire				■		1
 Düz				■		1
 Serbest					■	1
▼  Şeyh Şamil						0
 Hilal	■	■	■	■		4
 Düz	■	■	■	■	■	5
 Daire					■	1
 Serbest					■	1
Σ TOPLAM	5	5	5	8	6	29

Şekil 23. Oyunların form ile ilgili özellikleri- Kod matrisi

Ustalar arasında K5 hariç oyunların form özellikleri konusunda genel olarak fikir birliği vardır. Bu görüşleri topluca değerlendirdiğimizde Kazağı oyununun daire ve düz, Kentvari oyunu hilal ve Şeyh Şamil oyununun ise hilal ve düz formlarda oynandığını söylemek mümkündür.

Ancak K5 Kentvari ve Şeyh Şamil oyunlarının form özellikleri konusunda diğer ustalardan farklı bir görüş beyan etmiş ve bu oyunların temasına uygun olarak serbest formda oynandığını dile getirmiştir.



Şekil 24. Oyunların form ile ilgili özellikleri- Hiyerarşik kod-Alt kod modeli

3.2.4.1. Oyunların Form Özelliklerinde Geçmişten Günümüze Değişim

Araştırma kapsamında oyunların form özelliklerinde geçmişten günümüze değişim ile ilgili Ustalarla yapılan görüşmelerin tema-kategori-kod analizi sonucu elde edilen veriler aşağıdaki Şekil 25 ve Şekil 26’da gösterildiği gibidir.

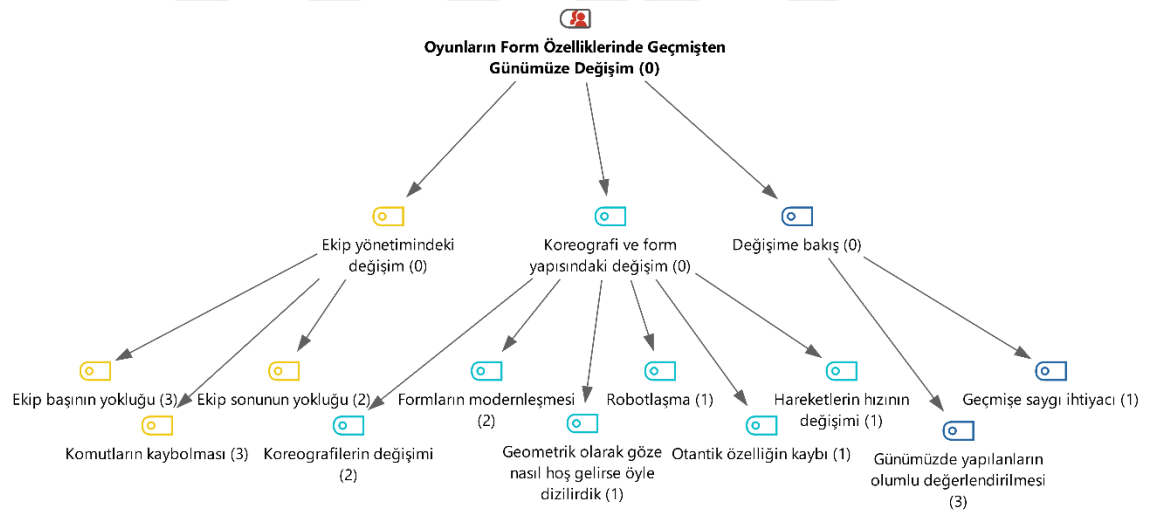
Kod Sistemi	K1	K2	K3	K4	K5	TOPLAM
▼ Oyunların Form Özelliklerinde Geçmişten Günümüze Değişim						0
▼ Ekip yönetimindeki değişim						0
Ekip başının yokluğu	■	■		■		3
Ekip sonunun yokluğu	■	■				2
Komutların kaybolması		■		■	■	3
▼ Koreografi ve form yapısındaki değişim						0
Geometrik olarak göze nasıl hoş gelirse öyle dizilirdik					■	1
Robotlaşma			■			1
Koreografilerin değişimi		■	■			2
Otantik özelliğin kaybı			■			1
Formların modernleşmesi		■	■			2
Hareketlerin hızının değişimi			■			1
▼ Değişime bakış						0
Geçmişe saygı ihtiyacı	■					1
Günümüzde yapılanların olumlu değerlendirilmesi	■	■			■	3
Σ TOPLAM	4	6	5	2	3	20

Şekil 25. Oyunların form özelliklerinde geçmişten günümüze değişim- Kod matrisi

Ustalar oyunların form özelliklerindeki değişimin önce oynayanlar arasında geçmişteki gibi ekip başı ve sonunun olmaması, komutların kaybolması şeklinde değerlendirmişlerdir.

Koreografideki değişim konusunda ise K3 farklı değişim noktalarına işaret etmiştir. Görüşme dökümünde de bu durum görülmektedir.

K3 “*Halk oyunlarının en çok sergilendiği yerler olan yarışmaların dayattığı formatlar daha da modernize etti. Biraz da robotlaştırdı olayı bizim oynadığımız zaman sahnede daha rahat yürüme daha güzel bir şekilde oyunu icra etme vardı. Şimdi tamamen gördüğümüz ve geldiğimiz durum biraz daha her şeyi daha dik daha net daha ve düz olarak oynandığı tamamen otantik özelliğini kaybettiği bir durum görmekteyiz. Otantik özelliğini kaybetmesi bu koreografilerde de oldu oyunlarda da oldu. Oyunlarımızda mesela çok hızlı hareketlerimiz de var yavaş hareketlerimiz de var bunlar bizi yeni formatlarda hepsini aynı seviyede ya da daha da yavaş seviyede daha da hızlı seviyede yapmamızı uygulamamıza zorladı.*



Şekil 26. Oyunların form özelliklerinde geçmişten günümüze değişim- Hiyerarşik kod-
Alt kod modeli

3.3. KAZAĞI, KENTVARİ VE ŞEYH ŞAMİL OYUNLARININ ORTAK ÖZELLİKLERİNİN İNCELENMESİ

Bu başlık altında da Kazağı, Kentvari ve Şeyh Şamil oyunlarında ortak olan (kostüm-aksesuar, müzik-çalgı aletleri-ritim) karakteristik özellikler ile ilgili Ustaların görüşleri incelenecektir.

3.3.1.Oyunların Kostüm Özellikleri

Araştırma kapsamında oyunların kostüm özellikleri ile ilgili Ustalarla yapılan görüşmelerin tema-kategori-kod analizi sonucu elde edilen veriler aşağıdaki Şekil 27 ve Şekil 28’de gösterildiği gibidir.

Kod Sistemi	K1	K2	K3	K4	K5	TOPLAM
▼ Oyunların Kostüm ile İlgili Özellikleri						0
▼ Erkek giysileri						0
Çizme (civeki) (deri)	■	■	■	■	■	5
Şalvar (pantolon) (bedeni saran-çok bol olmayan)	■	■	■	■	■	5
Gömlek (içlik) (dik yaka)	■	■	■	■	■	5
Kaftan (ceket-palto) (çuha-çuğa-çuka)	■	■	■	■	■	5
▼ Kadın giysileri						0
Şalvar			■		■	2
Çorap		■				1
Kaftan (çuha-çuğa-çuka)		■	■		■	3
Ayakkabı	■	■		■		3
Gömlek	■	■	■			3
Cepken	■					1
Etek	■	■	■		■	4
▼ Kostümün işlevi ve anlamı						0
Sosyal ve törensel statü göstergesi	■	■			■	3
Tarihsel ve kültürel süreklilik			■	■		2
Coğrafi-iklimsel farklılaşma		■	■	■	■	4
Kadın kostümleri bir gelini andırır	■					1
Günlük kıyafet					■	1
Σ TOPLAM	10	11	10	7	10	48

Şekil 27. Oyunların kostüm ile ilgili özellikleri- Kod matrisi

Ustaların görüşleri özellikle erkek giysileri konusunda fikir birliği bulunmaktadır. Ustaların üzerinde mutabık kaldığı ortak erkek giyim unsurları; *Kaftan (ceket-palto) (çuha-çuğa-çuka)*, *Gömlek (içlik) (dik yaka)*, *Şalvar (pantolon) (bedeni saran-çok bol olmayan)* ve *Çizmedir (civeki) (deri)*.

Kadın giysileri konusunda ustalar arasında bir mutabakat olmasa da kadın giysilerinin genel olarak *Kaftan (çuha-çuğa-çuka)*, *Gömlek*, *Etek* ve *Ayakkabıdan* oluştuğu görülmektedir.

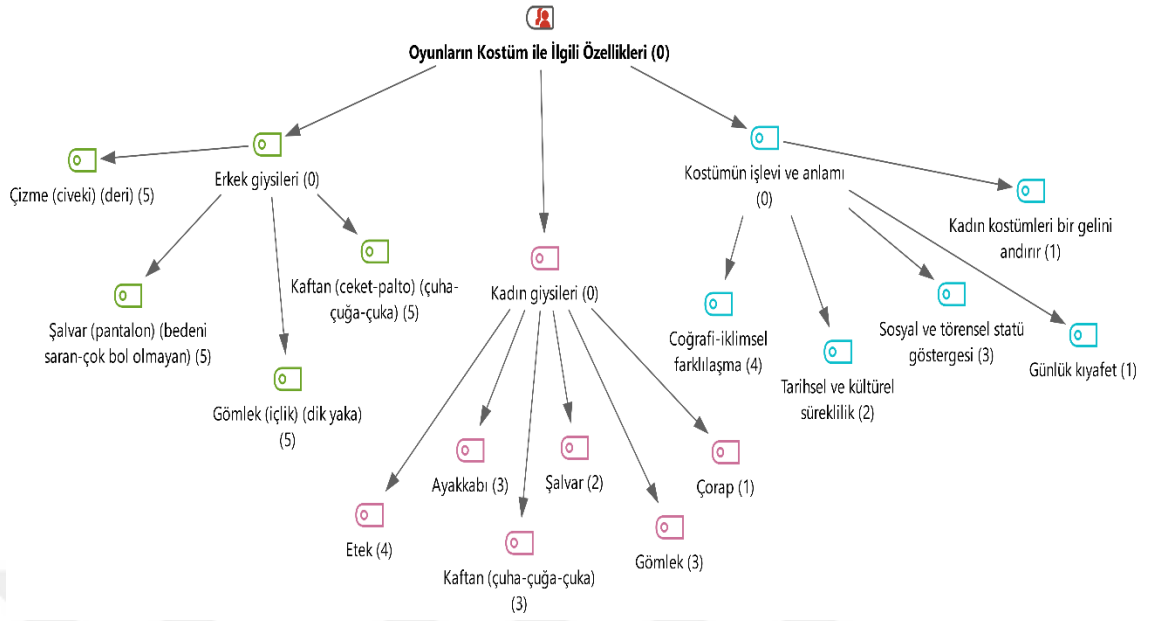
Genel olarak kostümlerin belli işlevleri ve anlamları bulunmaktadır. Ustalara göre Kazağı, Kentvari ve Şeyh Şamil oyunlarında giyilen kostümlerin de çeşitli işlev ve anlamları bulunmaktadır. K1, K2 ve K5' e göre bu işlevlerin başında *Sosyal ve törensel statü göstergesi* olmaları gelmektedir. Kostümlerin, bireyi toplum içinde konumlandıran, mesleğini veya o anki durumunu (düğün/özel gün) gösteren bir işlevi olduğu; gösteriş, zenginlik ve "en güzelini giyme" vurgusu bu kodun temelini oluşturur.

Bu konuda K1 “*Kostümler zaten toplumdan ayırtmak için yapılmış şeylerdir yani bir insanın yaptığı meslekle ilgili giydiği kostüm o insanı yaptığı mesleği zaten ortaya koyar. Bayan kostümleri bir gelini andırır gibi bir düğüne gider gibi onun hazırlığın içinde olan genç kızların giydiği en güzel elbiseler yani en kaliteli elbiseler diyelim....*” görüşünü dile getirmiştir.

Ustaların geneli (K1 hariç) kostümlerin Coğrafi-iklimsel farklılaşmadan kaynaklı çeşitlendiği veya bu koşullara uygun olduğunu dile getirmiştir. Kostümlerin iklim koşullarına (soğuk, kar, rüzgâr) ve coğrafyaya (dağlık arazi) uyum sonucu şekillendiği vurgulanmıştır.

K3 ve K4 ise kostüm çeşitliliğinin *Tarihsel ve kültürel süreklilikten* kaynaklandığını dile getirmiştir.

Kostüm konusunda da K5 farklı bir bakış açısına sahiptir. Nitekim K5 kostümlerin genel olarak günlük hayattaki giysiler olduğunu dile getirmiştir. K5 “*Şimdi bizim günlük giydiğimiz kıyafetler nasılsa o zaman da günlük kıyafet olarak oynadığımızda giydiğimiz kıyafetler günlük kıyafet olarak kullanılırdı. Bazı oyunların hareketleri özellikle dağlık bölgelerden geldiği için kış şartları da olduğundan bu kıyafetlere de yansımıştır doğal olarak. O zaman ellerinde olan en kıymetli giyim hayvan derileri olduğu için deriden kıyafet dikip giymişlerdir....*”



Şekil 28. Oyunların kostüm ile ilgili özellikleri- Hiyerarşik kod-Alt kod modeli

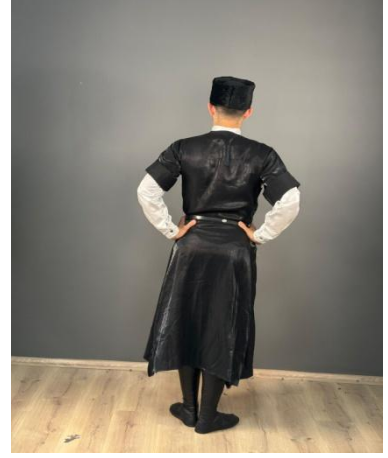
Erkek ve kadın kostümlerine ait örnek resimler aşağıda verilmiştir.



Resim 184. Erkek Kostümü
(Ön)



Resim 185. Erkek
Kostümü (Yan)



Resim 186. Erkek Kostümü
(Arka)



Resim 187. Erkek Kostümü
(Ön)



Resim 188. Erkek
Kostümü (Yan)



Resim 189. Erkek Kostümü
(Arka)



Resim 190. Erkek Gömleği /
İç Gömlek



Resim 191. Erkek Çuğa /
Kaftan / Palto



Resim 192. Erkek Pantolon
/ Şalvar



Resim 193. Kadın Kıyafeti
(Ön)



Resim 194. Kadın Kıyafeti
(Yan)



Resim 195. Kadın
Kıyafeti (Arka)

3.3.2.Oyunların Aksesuar Özellikleri

Araştırma kapsamında oyunların aksesuar özellikleri ile ilgili Ustalarla yapılan görüşmelerin tema-kategori-kod analizi sonucu elde edilen veriler aşağıdaki Şekil 29 ve Şekil 30'da gösterildiği gibidir.

Kod Sistemi	K1	K2	K3	K4	K5	TOPLAM
▼ Oyunların Aksesuar ile İlgili Özellikleri						0
▼ Erkek aksesuarları						0
Kalpak (börk-şapka-papak) (koyun-keçi derisinden-astragan)	■	■	■	■	■	5
Kılıç kalkan		■			■	2
Kama	■	■	■	■	■	5
Silah		■	■			2
Mermilik (Veznelik)	■		■	■	■	4
Kemer (deri- gümüş saçaklı)	■	■	■	■	■	5
Pelerin				■		1
Kuşak (kurşak)			■			1
Sırtta kelebek (kepenek)		■	■		■	3
▼ Kadın aksesuarları						0
Başörtüsü (tül-dinge)	■	■	■		■	4
Kofik (araçkın-valası)	■		■	■	■	4
Kofiklerin üzerine liralara-altınlar	■					1
Gerdanlık		■				1
Gümüş kemer	■		■	■	■	4
Mendil					■	1
▼ Aksesuarların sembolik anlamı						0
Yiğitlik/savaşçılık	■		■		■	3
Zenginlik/statü	■				■	2
Kültürel kimlik				■		1
Dini/manevi korunma	■					1
Kadınla oynanan oyunda saygıdan kılıç-kalkan kullanılmazdı					■	1
Σ TOPLAM	11	8	11	8	13	51

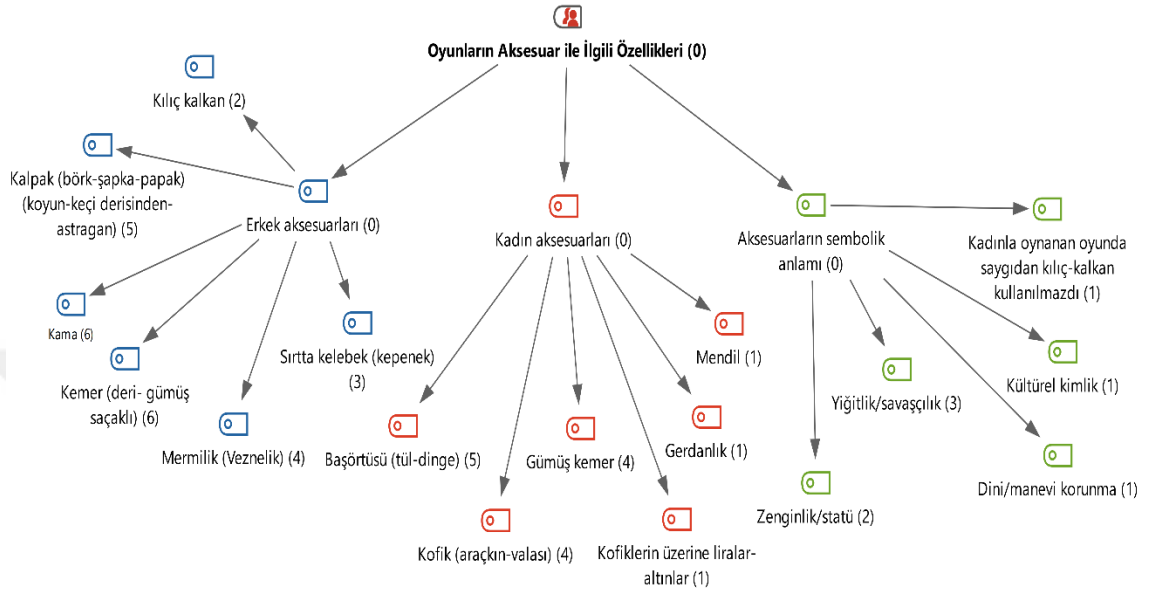
Şekil 29. Oyunların aksesuar ile ilgili özellikleri- Kod matrisi

Kazağı, Kentvari ve Şeyh Şamil oyunlarında kullanılan aksesuarlar konusunda ustalar arasında tam bir mutabakat olmasa da genel olarak bu oyunlarda kullanılan aksesuarların *Kalpak (börk-şapka-papak) (koyun-keçi derisinden-astragan)*, *Kemer (deri- gümüş saçaklı)*, *Kama*, *Mermilik (Veznelik)* ve *Sırtta kelebek (kepenek)* olduğu görülmektedir. Ayrıca K2 ve K5, *Kılıç-kalkan*; K2 ve K5, *Silah*; K4, *Pelerin*; K3, *Kuşak (kurşak)* aksesuarlarının da kullanıldığını dile getirmişlerdir.

Kadınların kullandığı aksesuarlar konusunda da aynı durum söz konusudur. Genel olarak kadınların aksesuar olarak *Başörtüsü (tül-dinge)*, *Kofik (araçkın-valası)* ve *Gümüş kemer* kullandığı yönünde bir görüş birliği bulunmaktadır. Ancak K1, *Kofiklerin üzerine liralara-altınlar*; K2, *Gerdanlık* ve K5, *Mendil* gibi aksesuarlarında kullanıldığını dile getirmişlerdir.

Her aksesuarın genel olarak bir anlamı bulunmaktadır. Anlamsız bir şeyin takılması-kullanılması düşünülemez. Ustalardan K1, K3 ve K5, bu aksesuarların

Yiğitlik/savaşçılık; K1 ve K5, Zenginlik/statü göstergesi; K4, Kültürel kimlik; K1, Dini/manevi korunma anlamına geldiğini belirtmişlerdir. Ayrıca K5, Kadınla oynanan oyunda saygıdan kılıç-kalkan kullanılmazdı görüşünü vurgulamaktadır.



Şekil 30. Oyunların aksesuar ile ilgili özellikleri- Hiyerarşik kod-Alt kod modeli

Erkek aksesuarlarına ait örnek resimler aşağıda verilmiştir.



Resim 196. Kelebek /
Kepenek (Beyaz-Ön)



Resim 197. Kelebek /
Kepenek (Beyaz- Arka)



Resim 198. Kelebek /
Kepenek (Siyah)



Resim 199. Kalpak / Papak
/ Bey Papağı



Resim 200. Tüylü Keçi
Derisi Kalpak



Resim 201. Çizme / Civeki



Resim 202. Kemer



Resim 203. Veznelik /
Mermilik



Resim 204. Kama / Hançer

Kadın aksesuarlarına ait örnek resimler aşağıda verilmiştir.



Resim 205. Kadın Başlığı / Kofik (ön)



Resim 206. Kadın Başlığı / Kofik (Arka)



Resim 207. Kofik / Denge



Resim 208. Tül / Leçek / Başörtüsü



Resim 209. Kaftan



Resim 210. Etek



Resim 211. Ayakkabı



Resim 212. Taç



Resim 213. Gümüş Kemer

3.3.3. Oyunların Kostüm ve Aksesuar Özelliklerinde Geçmişten Günümüze Değişim

Araştırma kapsamında oyunların kostüm ve aksesuar ile ilgili özelliklerinde geçmişten günümüze değişimi ile ilgili Ustalarla yapılan görüşmelerin tema-kategori-kod analizi sonucu elde edilen veriler aşağıdaki Şekil 31 ve Şekil 32’de gösterildiği gibidir.

Kod Sistemi	K1	K2	K3	K4	K5	TOPLAM
✓ Kostüm ve Aksesuar Özelliklerinde Geçmişten Günümüze Değişim						0
✓ Malzeme kalitesi						0
Yapay malzeme kullanımı			■	■		2
Hızlı ve fabrikasyon üretim	■	■		■		3
✓ Tasarım ve parça bütünlüğü						0
Kostüm-aksesuar eksikliği		■	■	■		3
Çok parçalı yapıdan tek parçaya dönüşüm		■	■			2
Motif ve işleme kaybı			■		■	2
Oyun araç-gereçlerinde değişim		■				1
✓ Kültürel ve sembolik anlam						0
Yöreye özgü temsil sorunu		■		■		2
Milli değerlerin aşınması				■		1
✓ Sonradan eklenen						0
Erkeklerde kırmızı bir bel bağı				■		1
Σ TOPLAM	1	5	4	6	1	17

Şekil 31. Oyunların kostüm ve aksesuar ile ilgili özelliklerinde geçmişten günümüze değişim- Kod matrisi

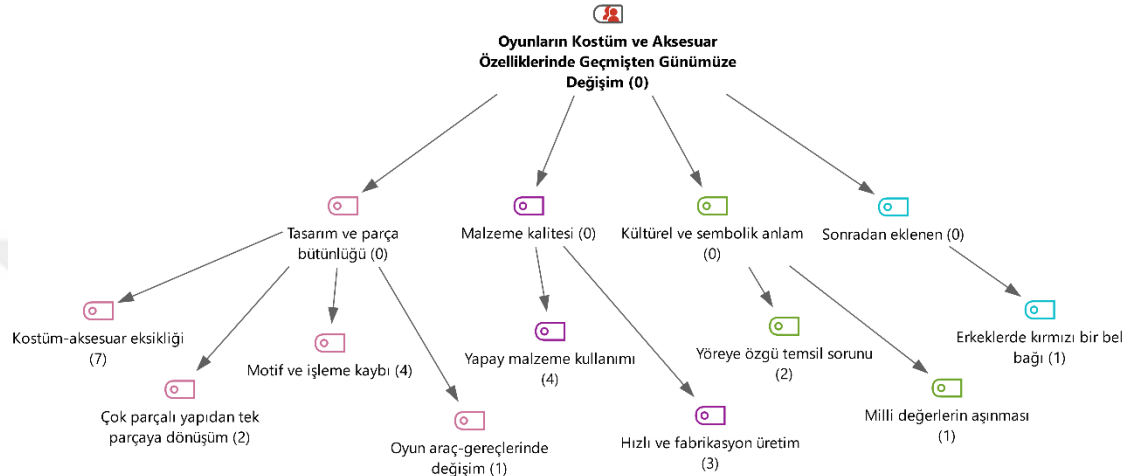
Zaman içerisinde toplumsal ve kültürel öğelerde de değişim yaşanmaktadır. Bu değişim bazen bazı öğelerin yapısında yaşandığı gibi bazen de kullanılmasının unutulması veya yeni bir öğenin kullanılması alanlarında yaşanmaktadır. Kazağı, Kentvari ve Şeyh Şamil oyunlarında giyilen kostüm ve aksesuarlarda da değişim yaşanmaktadır. Ustalara göre bu değişim ilk olarak malzeme kalitesinde yaşanmaktadır. Ustalardan K3 ve K4, eskiden koyun/keçi derisi, gerçek fişek gibi doğal malzemeler kullanılırken günümüzde ise plastik ve yapay malzemelere geçildiğini; K1, K2 ve K4, el yapımı kostümlerin yerini fabrikasyon, ince ve parlak kumaşların aldığını vurgulamaktadır.

Diğer değişim alanları ile ilgili K2, K3 ve K4, bazı kostüm ve aksesuarların artık kullanılmadığını; K2 ve K3, özellikle kadın kostümlerinin eskiden 3-4 parçadan

oluşturduğunu, şimdi ise tek parça haline geldiğini; K3 ve K5 ise bazı motif ve işlemlerin kaybolduğunu vurgulamıştır.

Anlamsal ve sembol anlamında da değişim yaşanmaktadır. K2 ve K4, *Yöreye özgü temsil sorunu* olduğunu ve K4 ise *Milli değerlerin aşıldığını* belirtmişlerdir.

Ayrıca K4, *Erkeklerde kırmızı bir bel bağının* sonradan kullanılmaya başlandığını dile getirmiştir.



Şekil 32. Oyunların kostüm ve aksesuar ile ilgili özelliklerinde geçmişten günümüze değişim-Hiyerarşik kod-Alt kod modeli

3.3.4. Oyunların Müzik, Çalgı ve Ritim Özellikleri

Kazağı, Kentvari ve Şeyh Şamil oyunlarında kullanılan müzik, çalgı ve ritim özellikleri genel olarak ortaktır. Müzik konusunda ustaların tamamı tüm oyunların kendine has müziği olduğunu belirtirken detaya girmemişlerdir. Ancak görüşmenin değişik bölümlerinde özellikle müziğin canlı çalınmamasını ve kayıttan verilmesini eleştirmişlerdir. Özellikle coşku ve heyecan aktarımı olan bu oyunların canlı müzikle oynanarak müziğin temposunun da oyuncunun coşkısına ve temposuna göre değişmesi gerektiği üzerinde durdular.

Kullanılan çalgıların Akordeon, davul (bateri), klarnet, tar, koşa nağara(Türklerin kullandığı bongoya benzer ama bunun altı biraz daha kapalıdır. İki tane biri bas biri tiz olmak üzere kısa sopalarla çalınan enstrüman), Nağara (koltuk altı davul) ve garmon olduğunu belirtmişlerdir.

Bu enstrümanlara ait resimler aşağıda verilmiştir.



Resim 214. Akordiyon



Resim 215. Garmon



Resim 216. Tar



Resim 217. Goşa (Nağara)



Resim 218. Klarnet



Resim 219. Nağara

Ritim konusunda ise K1, hepsinin 6/8; K3, Kazağı: 5/8, Kentvari: 6/8 ve Şeyh Şamil: 3/8; K4, Kazağı: 4/4, 6/8, Kentvari: 6/8, Şeyh Şamil'in ritmini ise bilmediğini; K2 ve K5 ise ritim bilgilerinin olmadığını belirtmişlerdir.

3.3.5. Oyunlarda Ritim ve Tempo Değişikliklerinin Anlamı

Araştırma kapsamında oyunlarda ritim ve tempo değişikliklerinin anlamı ile ilgili Ustalarla yapılan görüşmelerin tema-kategori-kod analizi sonucu elde edilen veriler aşağıdaki Şekil 33 ve Şekil 34'te gösterildiği gibidir.

Kod Sistemi	K1	K2	K3	K4	K5	TOPLAM
▼ Ritim ve Tempo Değişikliklerinin Anlamı						0
▼ Kazağı						0
Genelde tamamı hızlı tempo	•	•		•		3
Yiğitlik/ kahramanlık gösterisi	•	•				2
Güç ve savaş gösterisi			•			1
Coşku ve heyecan		•	•			2
Hızlı ve yavaş bölümleri var			•	•		2
▼ Kentvari						0
Hızlı ve yavaş bölümleri var		•		•		2
Hikâyenin akışına bağlı	•					1
Yarışma ve cenk (Mücadele)	•	•				2
Kadının zarafetine uygunluk	•					1
Sevinç		•				1
Figürle uyum (Çökme)				•		1
▼ Şeyh Şamil						0
Savaş aksiyonu ve coşku	•		•			2
Dua ve sakin (Yavaş) bölüm	•			•		2
Yüksek ve sürekli tempo	•		•	•		3
Σ TOPLAM	8	6	5	6	0	25

Şekil 33. Ritim ve tempo değişikliklerinin anlamı- Kod matrisi

Halk oyunları genel olarak aynı ritim ve tempoda oynanmaz özellikle Kazağı, Kentvari ve Şeyh Şamil oyunlarında oyunun temposunun arttığı veya azaldığı bölümler bulunmaktadır. Ustalara göre bu hızlanma veya yavaşlamanın anlamı aşağıda incelenmiştir.

Kazağı; bu oyunda tempo değişikliklerinin temel nedeni, yiğitlik, kahramanlık ve güç gösterisi temalarıdır. Ustaların çoğu, oyunun hızlı temposunu ve hızlanan bölümlerini bu kavramlarla ve yarattığı coşku ve heyecan duygusuyla ilişkilendirmiştir. K3'ün ifadesiyle bu, beraber *Güç ve savaş gösterisidir*. K4 ve K5'in belirttiği *Hızlı ve yavaş bölümlerin varlığı* ise, oyun içindeki taktiksel bir geri çekilmeyi veya dinamiği kırmak için kullanılan bir geçişi temsil ediyor olabilir. Genel olarak bu oyunda tempo, kolektif bir erkeklik ve güç temsili için kullanılmaktadır.

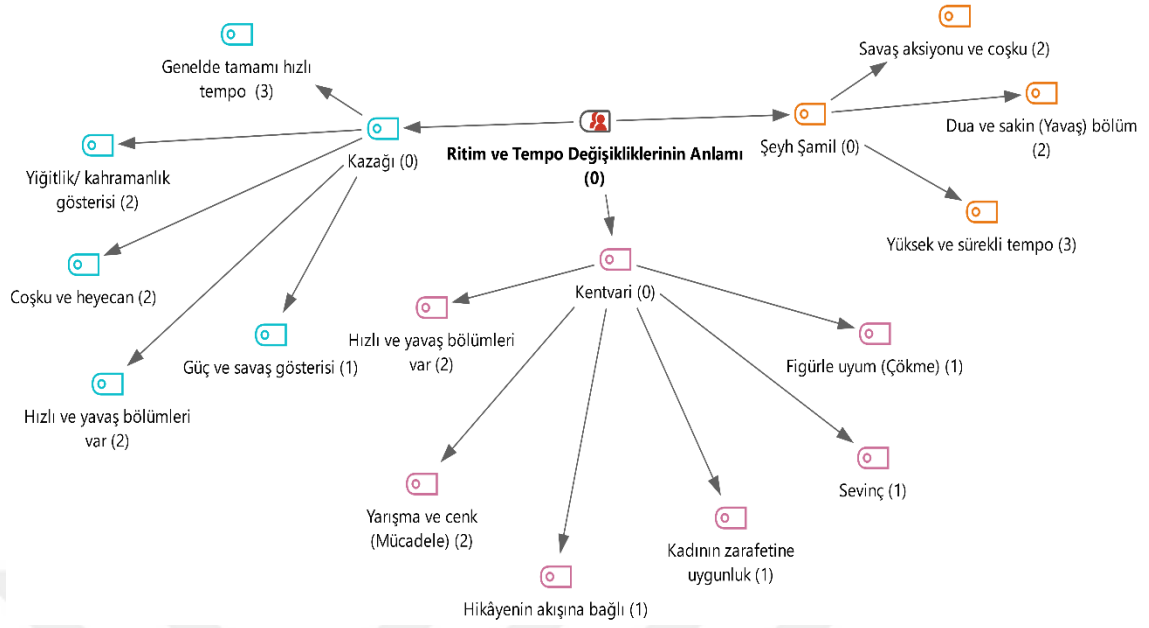
Kentvari oyununda tempo değişimleri, diğer oyunlardan farklı olarak, net bir hikâyenin akışına sıkı sıkıya bağlıdır. Ritim, sahnedeki dramatik aksiyonu doğrudan yansıtır. Kadın karakterin zarafeti (K1) yavaş ve zarif bir müziği tetiklerken, tülün düşmesiyle başlayan "cenk" veya "yarışma" anı (K1 ve K2) tempoda ani bir hızlanmaya

neden olur. K4'ün ifadesi, bu durumu somutlaştırmaktadır. Nitekim K4 görüşmede, *"Kentvaride çöktüğü için yavaşlıyor. Eğer biri tam hareketini yapıyor işte ya da eğiliyor başörtüye doğru almaya o arada ritim ağırlaşıyor müzikle ağırlaşıyor. Başörtüyü alamadı kalktı ya da biri hızlı geliyor bu sefer ritim hızlanıyor ta o figürünün finaline gelinceye kadar hızlı gidiyor."* görüşünü dile getirmiştir. Bu oyunda tempo, bir anlatı aracı işlevi görür ve cinsiyet rollerinin (zarif kadın, mücadeleci erkek) temsilinde kritik bir rol oynar.

Şeyh Şamil oyununda tempo, güçlü bir şekilde savaşın aksiyonu ve coşkusu ile bağlantılıdır. Hızlı tempolar, savaş aksiyonu ve coşku (K1 ve K3) olarak yorumlanmıştır. Dikkat çekici bir nokta, K2'nin tempodaki yavaşlamayı ve hızlanmayı askeri bir strateji (sessizce yaklaşma ve taarruz) metaforuyla açıklamasıdır. Nitekim K2 görüşmede, *"Yavaştan başlayarak hızlıya doğru gidiyorduk. Bunun nedeni düşmana önce sessizce yaklaşıp, hızlandığında ise bir anda taarruza geçer gibi hızlanırdık."* görüşünü dile getirmiştir.

Ayrıca, kadınların dua ettiği bölüm (K1 ve K4) oyundaki gerilimi düşüren, sakin ve dini içerikli bir molayı temsil eder. Bu, oyunun dramatik yapısında önemli bir karşıtlık oluşturur.

Kazağı ve Şeyh Şamil oyunları savaş, güç ve coşku temalarında ortaklaşırken, Kentvari oyunu bir aşk/yarışma hikayesini merkezine alır. Bu tematik fark, tempoya yüklenen anlamları da şekillendirmiştir. Kentvaride tempo bir hikaye anlatıcısı iken, diğerlerinde daha çok bir duygu ve eylem aktarıcısıdır.



Şekil 34. Ritim ve tempo değişikliklerinin anlamı- Hiyerarşik kod-Alt kod modeli

3.4. GEÇMİŞTEN GÜNÜMÜZE HALK OYUNLARINDA DEĞİŞİM VE ÇÖZÜM ÖNERİLERİ

Araştırma kapsamında oyunların karakteristik özelliklerinin yanında ustalara genel anlamda Kazağı, Kentvari ve Şeyh Şamil oyunlarında geçmişten günümüze halk oyunlarında değişim ve çözüm önerileri de sorulmuştur. Bu konuda ustalarla yapılan görüşmelerin tema-kategori-kod analizi sonucu elde edilen veriler aşağıdaki Şekil 35 ve Şekil 36’da gösterildiği gibidir.

Kod Sistemi	K1	K2	K3	K4	K5	TOPLAM
Geçmişten Günümüze Değişim ve Çözüm Önerileri						0
Mevcut sorunlar ve değişim alanları						0
Aşırı standardizasyon ve robotlaşma (mekanikleşme)	•	•		•		3
Bazı oyunların artık oynanmaması- Unutulması		•	•	•		3
Bilinçsiz (Oyunun anlamını bilmeden) icra			•	•	•	3
Canlı müziğin yerini kayıtlı müziğin alması	•	•	•	•		4
Figürlerin değişime uğraması		•	•			2
Hareketlerde değişim- eksilme- artma	•	•	•	•	•	5
Kadın oyun karakterinin bozulması					•	1
Kompozisyon ve hareket sırasının bozulması			•	•	•	3
Kostüm ve aksesuarların eksilmesi- modernize edilmesi		•	•	•		3
Müzikal uyumsuzluk (Ağırla oyun oynama)					•	1
Oyun sürelerinin kısaltılması			•			1
Özün kaybı ve jimnastiğe (akrobasiye) dönüşüm	•		•	•		3
Ticari kaygıların öne çıkması	•					1
Usta-çırak ilişkisinin sona ermesi				•		1
Yaşanmışlığın- duygunun- ruhun aktarılamaması	•	•		•		3
Değişimin nedenleri						0
Eğitmenlerin dış kaynaklardan beslenmesi		•				1
Hareket transferi (eklemleme)		•				1
Olumlu gelişmeler ve destekler						0
Oyunlar iyi noktada- Daha profesyonel daha katılımcı	•					1
Fiziki ve maddi imkanların artması	•					1
Eğitim alanlarının çeşitlenmesi ve çoğalması	•					1
Devletin sosyal devlet anlayışıyla yatırım yapması	•					1
Çözüm önerileri						0
Oyuncuların özgür- serbest bırakılması	•					1
Ticari kaygı- öz dengesinin sağlanması	•					1
Canlı performansa önem verilmesi	•					1
Düzeltilme ve öğretim gerekliliği					•	1
Oyunların karakteristik yapısına göre derlenmesi					•	1
Σ TOPLAM	13	9	9	10	7	48

Şekil 35. Geçmişten günümüze değişim ve çözüm önerileri- Kod matrisi

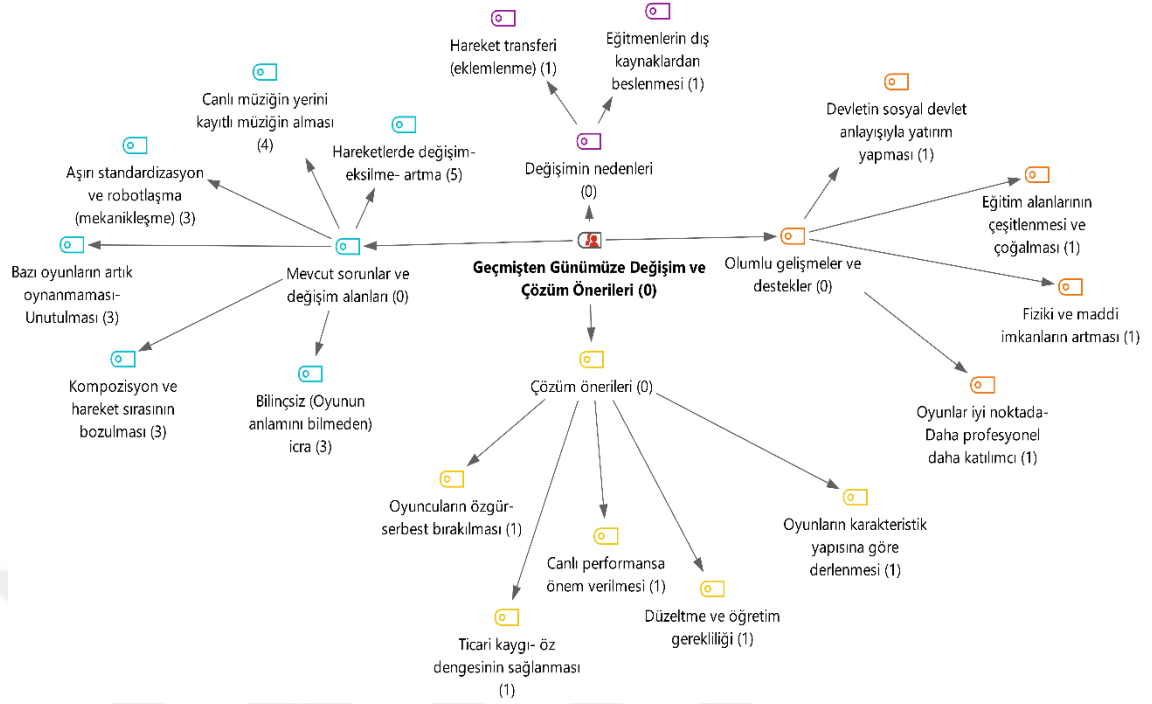
Mevcut sorunlar ve değişim alanları kategorisi, halk oyunlarının özgünlüğünü tehdit eden çok yönlü sorunları ortaya koymaktadır. Ustaların görüşleri, oyunların mekanikleştiğini, figürlerin anlamını yitirdiğini ve *Hareketlerde değişim- eksilme- artma* yaşandığı yönündedir. Ticari kaygılar ve dijitalleşme, oyunların kültürel bağlamdan kopmasına neden olmuştur. K4, “Eskiden halk oyunları yalnızca sahneleme değil, aynı zamanda bir kültürün ve yaşam tarzının aktarımıydı. Oyunlar içselleştirilerek, hissedilerek, duygu yüküyle oynanırdı. Her figürün, her hareketin bir anlamı vardı ve oyuncular bu anlamları bilerek icra ederdi. Ancak günümüzde bu bilinç büyük ölçüde kaybolmuş, figürler sadece dış görünüme göre taklit edilmekte, oyunların

özündeki anlamlar göz ardı edilmektedir.” gibi ifadeler, bu dönüşümün duygusal ve toplumsal boyutunu vurguluyor.

Değişimin nedenleri kategorisinde, halk oyunlarındaki dönüşümün toplumsal yaşamın genel değişimiyle paralel olduğu belirtilmektedir. Eğlence anlayışının bireyselleşmesi, dijitalleşme ve kültürel ortaklıkların zayıflaması, halk oyunlarının kolektif ruhunu etkilemiştir. K5, *“Eskiden her adamın kendine ait bir oyunu vardı. Yedi yaşından tut yetmiş yaşına kadar bu şehrin kendi karakteristik yapısına göre oyun kategorileri var. Mesela Cengiz Askeran gelirdi ona askeran çalınırdı. Memici gelirdi ona kentvari çalınırdı. O zaman her yerde düğün olsun eğlence olsun balo olsun bir kutlama olsun her yerde her adam tek oyun oynayamazdı. Unutulan bunlar kaybolan bunlar oyunlar sadece bir düğün bir festival bir eğlence değildi. Bir kimlikti, bir yaşam şekliydi.”* gibi ifadeler kültürel sürekliliğin kırıldığını gösteriyor.

Olumlu gelişmeler ve destekler kategorisinde, halk oyunlarının yeniden değer kazanması yönündeki umut verici gelişmeleri içeriyor. Ustalar, bazı projeler ve devlet destekleri sayesinde geleneksel oyunların tekrar sahneye çıktığını belirtmiş. K1, *“Bugün halk oyunlarının geldiği yer aslına bakarsan iyi bir nokta eksikleriyle noksanlarıyla geldiği nokta daha profesyonel daha katılımcı ve hem devletin hem de sivil toplum örgütlerinin çok fazla bunu benimsemeleri ve sahiplenmesiyle çok iyi noktaya gelmiş.”* gibi ifadeler kültürel mirasın yeniden canlandırılabilmesine işaret ediyor.

Çözüm önerileri kategorisinde, genel olarak halk oyunlarının özgün yapısına dönmesi gerektiği vurgulanmıştır. Bu kodlar hem figür hem de anlatı düzeyinde restorasyon önerilerini içermektedir. Ayrıca kültürel çeşitliliğin ve katılımın artırılması gerektiğini gösteriyor.



Şekil 36. Geçmişten günümüze değişim ve çözüm önerileri- Hiyerarşik kod-Alt kod modeli

SONUÇ

Kars, zengin kültürel mirasıyla Anadolu'nun öne çıkan yörelerinden biridir. Bu coğrafyada oynanan halk oyunları, tarihsel süreçteki göçler, savaşlar ve kültürel etkileşimlerle şekillenmiştir. Özellikle Kazağı oyunu gibi danslar, erkek egemen bir yapıda, yiğitlik ve dayanışma temalarını ön plana çıkarır. Kars'ın diğer oyunlarında da benzer şekilde grup uyumu, ritim disiplini ve coşkulu figürler dikkat çeker. Bu oyunlar, yörenin sosyal hayatında düğünler, kutlamalar ve toplu buluşmaların vazgeçilmez bir parçasıdır.

Kafkas halk oyunları, sert ve disiplinli hareketleriyle tanınır. Bu danslar, Kafkasya'nın savaşçı kültüründen izler taşır ve genellikle erkeklerin fiziksel becerilerini sergilemesine odaklanır. Kafkas oyunlarında daire formasyonu, hızlı ayak hareketleri ve keskin dönüşler sıkça görülür. Kazağı oyunuyla benzerlik gösteren bu danslar, kolektif bir ruhu yansıtırken aynı zamanda bireysel hünerleri de öne çıkarır. Kafkas dansları, tıpkı Kars'taki örnekler gibi, toplumsal bağları güçlendiren bir işleve sahiptir.

Kars ve Kafkas halk oyunları, tarihsel ve kültürel bağlarıyla birbirine paralel özellikler gösterir. Her iki gelenek de savaşçı bir geçmişten beslenir, grup dayanışmasını vurgular ve erkeklerin fiziksel maharetlerini ön plana çıkarır. Ancak Kars yöresine özgü oyunlar, Anadolu'nun yerel renkleriyle harmanlanarak farklı bir kimlik kazanmıştır. Bu danslar, geçmişin izlerini taşıdığı kadar, yaşayan kültürün de dinamik bir ifadesidir.

Kars yöresindeki Kafkas kökenli (Kazağı, Kentvari ve Şeyh Şamil) halk oyunlarının karakteristik özelliklerinin (tema, kişi, hareket, form, kostüm- aksesuar, müzik- çalgı aletleri- ritim) sistematik olarak incelenmesi amacıyla yürütülen bu araştırmada nitel araştırma yöntemleri kullanılmıştır. Bu kapsamda Kars yöresi halk oyunları konusunda deneyimli beş usta öğretici ile görüşme yapılarak veriler toplanmış ve içerik analizi yöntemi ile veriler incelenmiştir. Bunun yanında verilerin incelenmesi sırasında oyunların bazı özelliklerinin (tema, kişi, hareket, form) üç oyunda farklılık gösterirken bazı özelliklerin (kostüm-aksesuar, müzik-çalgı aletleri-ritim) ortak olduğu tespit edildiğinden incelemeler ortak ve ortak olmayan özellikler bağlamında tasnif edilerek değerlendirilmiştir.

Araştırma sonucunda oyunların farklı olan özellikleri ilgili elde edilen verilere göre;

Oyunların tema ile ilgili özellikleri değerlendirildiğinde; Kars yöresine ait Kazağı, Kentvari ve Şeyh Şamil oyunlarının, kültürel kimlik, toplumsal hafıza ve geleneğin dönüşümü bağlamında zengin ve değişik anlamlar taşıdığı ortaya çıkmıştır.

Araştırmadan elde edilen baskın görüş, her bir oyunun tematik olarak farklı bir sosyal işleve sahip olduğu yönündedir. Kazağı oyunu, katılımcıların çoğunluğuna göre, tarihsel bir askerî arka plana dayanan ve kahramanlık, kolektif savunma ile erkeksi dayanışma ruhunu ön plana çıkaran bir karakter sergilemektedir. Ancak bir usta tarafından dile getirilen ve oyunu "kahramanlık" yerine "kadına karşı takınılan sert tavrın ritüelize edilmiş ifadesi" olarak yorumlayan görüş, oyunun toplumsal cinsiyet eşitsizliğini pekiştiren bir boyutuna dikkat çekmektedir.

Kentvari oyunu ise, genel kabulde, bireysel maharetin romantik bir rekabet bağlamında sergilendiği bir flört ritüeli olarak tanımlanmaktadır. Yine aynı usta tarafından sunulan ve oyunun romantik anlatıdan bağımsız "askerî bir eğitim" veya "erkekler arası statü mücadelesi" kökenlerine işaret eden bilgiler, geleneksel bir ögenin modernleşme sürecinde (isim değişikliği örneğinde olduğu gibi) nasıl anlam kaymasına uğrayabildiğini gözler önüne sermektedir.

Şeyh Şamil oyununun ise, gerçek bir tarihî figür etrafında kurgulanmış olmasından hareketle, milli-dini kimliğin inşası, özgürlük mücadelesi ve evrensel kahramanlık değerlerinin aktarılması gibi işlevler üstlendiği anlaşılmaktadır. Şeyh Şamil'in böyle bir oyun oynamamış ve hatta onu günah saymış olması, oyunun gerçek bir tarihî olaydan ziyade, sonradan inşa edilmiş ve romantize edilmiş bir kolektif hafıza ürünü olduğunu düşündürmektedir.

Buna göre Kars yöresine ait bu üç kültürel oyunun, tek ve sabit anlamlar taşımadığını; aksine, nesiller arası aktarım, modernleşme ve bireysel yorumlamalarla sürekli bir dönüşüm ve yeniden inşa sürecinde olduğu tespit edilmiştir. Tüm oyunlar, toplumsal cinsiyet rolleri, statü kazanma ve kolektif kimlik pekiştirme gibi ortak sosyal mekanizmalara hizmet etmekle birlikte, bunları farklı tematik zeminlerde gerçekleştirmektedir. Baskın görüşler, bu oyunların toplumsal yapıyı ve değerleri sürdürmedeki işlevsel rolünü ortaya koyarken; aykırı görüşler ise bu yapıların eleştirel

bir okumasını mümkün kılarak, kültürel geleneğin karmaşıklığını ve çok sesliliğini kanıtlamıştır.

Sonuç olarak, Kazağı, Kentvari ve Şeyh Şamil oyunları, canlı bir kültürel miras olmanın ötesinde, toplumsal hafızanın, kimliklerin ve güç dinamiklerinin müzakere edildiği dinamik birer sahne işlevi görmektedir.

Oyunların temalarında geçmişten günümüze yaşanan değişim ile ilgili görüşler değerlendirildiğinde; Araştırmaya katılan ustalar, oyunların geçmişten günümüze yaşadığı dönüşümü esas olarak bir "anlam kaybı" ve "bağlamdan kopuş" çerçevesinde ele almaktadır. Genel görüş, bu sürecin oyunların özünü oluşturan tarihsel hikâye, sosyal işlev ve duygusal coşku gibi nitelikleri büyük ölçüde aşındırdığı yönündedir. Geçmişte toplumsal hafızayı canlı tutan ve belirli bir yaşamışlığın temsili olan oyunların, modernleşme ve standartlaşma baskısı altında otantik kimliklerinden uzaklaştığı tespit edilmiştir. Bu dönüşümün arka planında, oyunların artık orijinal sosyal bağlamlarında (askeri hazırlık, flört ritüeli, tarihi anma) işlev görmemesi ve sahneleme, yarışma gibi modern pratiklere uyum sağlama zorunluluğu yatmaktadır. Özellikle kuşaklar arası aktarım mekanizmasının, oyunların felsefesi ve taşıdığı kültürel kodlar yerine, neredeyse sırf fiziksel hareketlerin mekanik öğretimine odaklanması, söz konusu anlam erozyonunun temel nedeni olarak öne çıkmaktadır. Sonuç itibarıyla, genel kanaat, Kars'a özgü yerel değerlerin silikleşmesiyle birlikte, bu oyunların orijinal bağlamından ve coğrafyasından koparılarak standartlaşmış birer gösteri formuna indirgendiği yönündedir. Bu sürece dair aykırı bir görüş veya olumlu bir yorum bu temada doğrudan paylaşılmamakla birlikte, bu radikal dönüşümün kaçınılmaz bir modernleşme fenomeni olarak değerlendirmek mümkündür.

Oyunların kişi ile ilgili özellikleri değerlendirildiğinde; Kazağı, Kentvari ve Şeyh Şamil oyunlarının icra biçimlerinin, taşıdıkları anlamsal çerçeve ve toplumsal işlevle doğrudan bağlantılı olduğu tespit edilmiştir. Genel olarak oyunların katılımcı yapısının sabit kurallardan ziyade, anlamı ve bağlamı koruyan esnek bir çerçeve içinde şekillendiğini söylemek mümkündür. Kazağı oyunu, simetrik ve çoğunlukla erkeklerden oluşan yapısıyla kolektif disiplin ve dayanışmayı vurgularken aynı zamanda karma uygulamalara açık olması bakımından dinamik ve dönüşen bir karakter sergilemektedir. Bu durum, geleneksel pratiklerin modern bağlamlarda nasıl yeniden yorumlandığına dair önemli bir ipucu sunar. Kentvari oyunu ise, merkezinde bir kadın ve onun etrafında

rekabet eden erkeklerden oluşan yapısıyla, diğer oyunlardan belirgin şekilde ayrılmakta ve oyunun flört ritüeli olarak temel işlevini fiziksel bir düzlemde somutlaştırmaktadır. Ancak, bu oyunda da simetrik ve karma gruplara yönelik aykırı ifadeler, icra edilen bağlama göre uygulama çeşitliliği olabileceğini düşündürmektedir. Şeyh Şamil oyunu ise, sabit ve çift sayıda erkek oyuncunun yanı sıra bir "komutan" figürü etrafında örgütlenen hiyerarşik yapısıyla, diğer iki oyundan tematik olarak ayrılmakta; tarihî bir anlatıyı ve lidere bağlı kolektif kimliği temsil etmektedir. Bu oyunda oyuncu sayısı, temsil edilen askerî birliğin sembolik bir yansıması olarak anlam kazanmaktadır.

Sonuç olarak, bu üç oyunun kişiye bağlı özellikleri incelendiğinde, her birinin yapısal olarak taşıdığı anlamsal içerikle uyumlu ancak icra bağlamına göre belirli bir esneklik gösteren ortak bir geleneği yansıttığı anlaşılmaktadır. Bu bulgular, kültürel pratiklerin, katı kurallardan ziyade, canlı ve bağlama duyarlı bir sosyal doku içinde varlığını sürdürdüğünü göstermektedir.

Oyunların hareket özellikleri değerlendirildiğinde; her bir oyunun fiziksel dilinin, temel temasını ve sosyal işlevini doğrudan yansıttığını ortaya koymaktadır. Genel olarak, Kazağı oyununun hızlı, sekerek yürüyüşler, el ele tutuşma ve dairevi formasyonlarla şekillenen kolektif ve savunma odaklı hareket yapısının, birlik ve dayanışma ruhunu somutlaştırdığı görülmüştür. Ancak, aynı fiziksel hareketlerin toplumsal cinsiyet bağlamında birbiriyle çelişen yorumlara açık olduğu tespit edilmiştir. Katılımcıların bir kısmı bu sert ve ciddi hareketleri "kadına karşı sertlik" olarak okurken, bir diğer kesim tam aksine "nezaket-yiğitlik dengesi" ve "kadına verilen kıymet" olarak yorumlamıştır. Bu zıt okumalar, geleneksel bir pratiğin, toplumsal cinsiyet rollerine ilişkin karmaşık ve çok değişik bir temsil alanı oluşturabileceğini göstermektedir.

Kentvari oyunu ise, Kazağı'nın kolektif yapısının aksine, bireysel mahareti, doğaçlamayı ve fiziksel beceriyi ön plana çıkaran bir hareket karakteri sergilemektedir. Solo figürler ve zorlu hareketler, oyunun flört ve rekabet anlatısıyla birebir uyumludur. Bu oyunda jest ve mimiklerin önemi, performansın sadece fiziksel olmadığını duygusal ve sosyal bir etkileşim boyutu taşıdığını ortaya koymaktadır.

Şeyh Şamil oyununun hareketleri ise, askerî bir disiplin ve hiyerarşik düzeni yansıtacak şekilde kolektif, senkronize ve kontrollüdür. "Bıçaklarla oynama" gibi son derece sembolik bir figür, oyunu basit bir gösterinin ötesine taşıyarak onurlu bir direniş

ve dini motivasyonun dramatik bir anlatısına dönüştürmektedir. Hareketlerin tiyatral ve anlatımsal boyutu, bu oyunu diğerlerinden belirgin şekilde ayırmaktadır.

Sonuç olarak, bu üç oyunun hareket özellikleri, taşıdıkları tarihsel ve sosyal anlamlarla derin bir bağ içindedir. Ancak, bu hareketlerin günümüzdeki icrasında, geçmişten günümüze yaşanan dönüşümün olumsuz bir çerçevede algılandığı ve orijinal bağlamındaki anlam yoğunluğundan bir uzaklaşma olduğu genel kanaati mevcuttur. Bu durum, kültürel mirasın aktarımında yalnızca fiziksel formun değil, onu anlamlı kılan bağlamın ve ruhun da korunmasının ne denli hayati olduğunu bir kez daha vurgulamaktadır.

Oyunların form özellikleri değerlendirildiğinde; mekânsal düzenlemelerin oyunların tematik yapılarıyla organik bir bağ içinde olduğunu ortaya koymaktadır. Genel olarak, Kazağı oyunundaki dairesel formun kolektif dayanışma ve bütünleşmeyi, Kentvari oyunundaki hilal formunun rekabeti ve merkezdeki kadına yönelimi, Şeyh Şamil oyunundaki hilal ve düz hat formlarının ise hiyerarşik düzeni temsil ettiği görülmektedir. Bu bulgular, fiziksel formların yalnızca estetik tercihlerden kaynaklanmadığını ve derin sosyolojik ve kültürel anlamlar taşıdığını göstermektedir.

Ancak araştırmaya katılan ustalardan birinin Kentvari ve Şeyh Şamil oyunlarının serbest formda oynandığı yönündeki aykırı görüşü, bu alandaki yoruma dayalı çeşitliliği ortaya koyması bakımından dikkat çekicidir. Bu perspektif, geleneksel oyunların icrasında mutlak ve tek tip bir form anlayışının olmadığını aksine tematik zenginliğin farklı mekânsal düzenlemelere izin verdiğini düşündürmektedir.

Sonuç olarak, oyunların fiziksel formları, onların sosyal işlevlerini ve anlam çeşitliliğini yansıtan önemli göstergeler olarak karşımıza çıkmaktadır. Ancak bu formların yorumlanmasında ve uygulanmasında, kültürel aktarım sürecinin doğasında bulunan esneklik ve çeşitlilik kendini hissettirmektedir. Bu durum, geleneksel kültür unsurlarının canlı ve dinamik bir karaktere sahip olduğunun bir göstergesi olarak değerlendirilebilir.

Araştırma sonucunda oyunların ortak özellikleri ilgili elde edilen verilere göre;

Kültürel oyunların kostüm özelliklerine ilişkin bulgular, giyim kodlarının toplumsal hafızadaki yerine ve işlevine dair önemli ipuçları sunmaktadır. Genel olarak, erkek kostümlerinde (kaftan, şalvar, çizme) gözlemlenen güçlü fikir birliği, bu unsurların kültürel bellekte köklü ve net bir şekilde yer ettiğini göstermektedir. Kadın

kostümlerinde ise daha az belirgin olmakla birlikte, genel bir giyim şablonundan söz edilebilmektedir. Kostümlerin işlevi bağlamında, genel olarak kostümlerin sosyal statü göstergesi, törensel kimlik ve gösteriş unsuru olarak kullanıldığı yönündedir. Bu durum, oyunları salt bir fiziksel eylem olmaktan çıkarıp, toplumsal hiyerarşi ve kimlik performansının sergilendiği bir sahneye dönüştürmektedir. Kostüm çeşitliliğinin kaynağına ilişkin olarak ise çoğunluk görüşü iklimsel ve coğrafi koşulların belirleyiciliği üzerinde yoğunlaşırken destekleyici görüşler tarihsel ve kültürel sürekliliğe vurgu yapmaktadır. Ancak araştırmaya katılan ustalardan birisinin sunduğu aykırı görüş, bu genel kabullere zıt düşmektedir. Onun "günlük giysiler" vurgusu, kostümleri özel olarak tasarlanmış sahne unsurları olmaktan ziyade, dönemin pratik ihtiyaçlarına ve mevcut değerli malzemelere dayalı gündelik yaşam pratiğinin bir parçası olarak konumlandırmaktadır. Bu bakış açısı, kostümleri statü ve gösteriş temelinden çıkararak halk kültürünün organik ve işlevsel bir bileşeni haline getirmekte ve kültürel unsurların anlamlandırılmasında gündelik hayatın gerçekliklerinin ne denli merkezi bir role sahip olduğunu ortaya koymaktadır.

Oyunların aksesuar özelliklerine ilişkin bulgular, bu unsurların oyunların tematik ve sosyal yapısını tamamlayıcı bir işleve sahip olduğunu ortaya koymaktadır. Genel olarak, erkek aksesuarlarında (kalpak, kemer, kama, mermilik) gözlemlenen araştırmaya katılanlar arasındaki mutabakat, bu öğelerin kültürel hafızada yerleşik ve sembolik bir değere sahip olduğunu göstermektedir. Kadın aksesuarlarında ise başörtüsü, kofık ve gümüş kemer gibi temel unsurlar öne çıkarken lira-altın ve gerdanlık gibi tamamlayıcı öğeler de belirtilmektedir. Aksesuarların genel anlamları incelendiğinde, yiğitlik/savaşçılık, zenginlik/statü göstergesi, kültürel kimlik ve dini/manevi korunma gibi işlevler üstlendikleri anlaşılmaktadır. Bu durum, aksesuarların salt dekoratif unsurlar olmanın ötesinde, derin kültürel ve sosyal mesajlar taşıdığını teyit etmektedir. Ancak araştırmaya katılan bir ustanın "kadınla oynanan oyunda saygıdan kılıç-kalkan kullanılmazdı" şeklindeki aykırı görüşü, aksesuar kullanımının toplumsal cinsiyet rolleri ve sosyal saygı kuralları bağlamında şekillendiğine işaret etmektedir. Bu perspektif, aksesuarların kullanımının oyunun sosyal bağlamına ve temsil ettiği değerlere göre değişkenlik gösterebileceğini ortaya koymakta ve kültürel pratiklerin incelenmesinde bağlamsal faktörlerin ne denli belirleyici olduğunu bir kez daha vurgulamaktadır.

Oyunların kostüm ve aksesuarlarında geçmişten günümüze yaşanan dönüşüm, genel olarak bir anlam ve nitelik kaybı çerçevesinde şekillenmektedir. Ustaların ortak görüşü, geçmişte doğal ve dayanıklı malzemelerle (deri, el işi malzemeler) üretilen ve zengin bir sembolik dil taşıyan kostümlerin yerini, plastik ve sentetik malzemelerden üretilmiş, standart ve yüzeysel bir estetiğe sahip modern versiyonların aldığı yönündedir. Bu dönüşüm, yalnızca malzeme kalitesindeki bir düşüş ile sınırlı kalmamış ve motif, işleme ve çok parçalı yapıların kaybıyla birlikte gelen bir anlam erozyonunu da beraberinde getirmiştir.

Sonuç olarak, kostüm ve aksesuarların yöresel kimliği temsil etme ve kültürel değerleri aktarma işlevi büyük ölçüde zayıflamış; bu unsurlar, otantik bir temsilden ziyade standart bir gösteri estetiğine hizmet eder hale gelmiştir. Bu baskın görüşün aksine, araştırmaya katılan ustalardan birisinin işaret ettiği "kırmızı bel bağı" gibi sonradan eklenen unsurlar, geleneğin tamamen kapalı bir sistem olmadığını ve zaman içinde sınırlı da olsa yeni unsurlarla dönüşebildiğini göstermektedir. Ancak bu istisnai durum, genel tabloyu değiştirmemekte; kostüm ve aksesuarların, oyunların ruhu ve anlam bütünlüğüyle olan organik bağının giderek zayıfladığı gerçeğini gölgelememektedir. Bu durum, kültürel süreklilik ve kimlik inşası bağlamında ele alınması gereken önemli bir sorun alanına işaret etmektedir.

Oyunların müzik, çalgı ve ritim özelliklerine ilişkin bulgular, bu unsurların oyunların icrasındaki merkezi rolünü ortaya koymaktadır. Genel olarak, canlı müziğin oyunların taşıdığı duygusal coşku ve enerji aktarımındaki vazgeçilmezliği araştırmaya katılan ustalar arasında ortak bir görüştür. Akordeon, davul, klarnet ve tar gibi enstrümanların öne çıktığı çalgı düzeni, bölgenin karakteristik ses rengini yansıtmakta ve kültürel kimliğin müzikal temelini oluşturmaktadır. Ancak ritim yapılarına ilişkin belirgin bir fikir birliğinin bulunmaması dikkat çekicidir. Katılımcıların aynı oyunlar için farklı ritim yapıları (6/8, 5/8, 3/8, 4/4) belirtmeleri, bu konudaki teknik bilgi aktarımında bir çeşitlilik veya kopukluk olduğunu düşündürmektedir. Bu durum, geleneksel bilginin sistematik notasyonundan ziyade sözlü ve uygulamalı aktarımının bir sonucu olarak yorumlanabilir. Ritim konusundaki bu çeşitlilik, oyunların farklı yöresel yorumlarına veya icra bağlamlarına göre esnek bir yapı sergileyebileceğine işaret etmektedir. Sonuç olarak, müzikal unsurların oyunların ruhunu taşımadaki kritik önemi tartışmasız olmakla birlikte, özellikle ritimsel yapının standartlaştırılmış bir

bilgiden ziyade, icracılar ve gruplar arasında çeşitlilik gösteren bir alan olarak kaldığı anlaşılmaktadır. Bu durum, kültürel aktarım sürecinde müzikal kodların korunmasının önemini, ancak aynı zamanda geleneğin canlı ve çeşitlenebilir doğasını da gözler önüne sermektedir.

Oyunların ritim ve tempo değişikliklerine ilişkin bulgular, müzikal dinamiklerin oyunların anlatsal ve duygusal boyutuyla kurduğu organik bağı ortaya koymaktadır. Genel görüş, ritim ve tempodaki değişimlerin oyunların tematik karakterini yansıtan önemli unsurlar olduğu yönündedir. Kazağı oyunundaki keskin ve sert ritim geçişlerinin askerî disiplin ve kolektif ruhu, Kentvari oyunundaki esnek ve doğaçlama temponun bireysel rekabet ve flört dinamiklerini, Şeyh Şamil oyunundaki dramatik değişimlerin ise tarihî anlatının gerilimini ve duygusal yoğunluğu yansıttığı anlaşılmaktadır. Ancak, bazı ustaların geleneksel bağlamda bu geçişlerin daha belirgin ve işlevsel olduğuna, günümüzde ise kaydedilmiş müzik kullanımı nedeniyle bu anlamlı yapının zayıfladığına dair vurguları dikkat çekmektedir. Bu eleştirel bakış, modern uygulamaların oyunların müzikal derinliğini ve anlatı gücünü tehlikeye attığına işaret etmektedir.

Sonuç olarak, ritim ve tempo değişiklikleri kültürel oyunların anlam dünyasını zenginleştiren hayati öğeler olmakla birlikte, standartlaşma eğiliminin bu dinamik yapıyı ve onun taşıdığı duygusal-kültürel kodları aşındırması önemli bir tehdit olarak karşımıza çıkmaktadır.

Oyunların geçmişten günümüze yaşadığı dönüşüm, değişim ve sorunları değerlendirildiğinde, oyunlarda anlam kaybı, mekanikleşme ve standartlaşma eğilimlerinin belirgin şekilde arttığı tespit edilmiştir. Geçmişte bir yaşam biçimi ve kültürel aktarım aracı olan bu oyunlar, günümüzde giderek görsel bir gösteri formuna dönüşmüş, oyuncuların figürlerin ardındaki anlamları içselleştirmesi yerine yüzeysel taklitlere yöneldiği gözlemlenmiştir.

Bu dönüşümün temelinde toplumsal hafızanın zayıflaması, dijitalleşme ve bireyselleşme gibi makro sosyal değişimlerin yattığı anlaşılmaktadır. Bununla birlikte, devlet destekleri ve sivil toplum kuruluşlarının artan ilgisi sayesinde halk oyunlarının profesyonel bir platforma taşınması ve daha geniş kitlelere ulaşması olumlu bir gelişme olarak değerlendirilebilir.

Araştırmada öne çıkan çözüm önerileri iki temel ekseninde toplanmaktadır: Öncelikle, oyunların özgün anlatı yapısı ve figür zenginliğinin korunması için ustaların

bilgi birikiminin sistematik şekilde kayıt altına alınarak gelecek kuşaklara aktarılması gerekmektedir. İkinci olarak, oyunların sadece fiziksel hareketler bütünü olmadığı ve bir kültür ve kimlik taşıyıcısı olarak içselleştirilmesi teşvik edilmelidir. Yerel toplulukların katılımının artırılması yoluyla kültürel çeşitlilik ve sürekliliğin canlı tutulması büyük önem taşımaktadır.

Sonuç olarak, bu oyunların yaşayan bir kültür mirası olarak varlığını sürdürebilmesi, otantik yapı ile çağdaş sunum formatları arasında denge kuran, anlamı merkeze alan bütüncül bir yaklaşımı gerektirmektedir. Geleneksel kültürün korunması ve aktarılması, sadece fiziksel formların değil, onları anlamlı kılan bağlamın ve ruhun da yaşatılmasıyla mümkün olacaktır.

Araştırmanın temel sonucu olarak Kars yöresine ait Kazağı, Kentvari ve Şeyh Şamil oyunlarının, geleneksel kültürel kodların modernleşme sürecinde anlam kaybına uğradığını ancak bu oyunların tematik, yapısal ve performatif özelliklerinin toplumsal hafızayı ve kültürel kimliği taşımaya devam ettiğini söylemek mümkündür.

KAYNAKÇA

- Akgül, K.P. (2006). *Kişilerarası İletişimde Dans ve Beden Dili, Beş İşlevini Etkileyen Etmenler ve Bir Alan Araştırması*. Yayınlanmamış doktora tezi, Selçuk Üniversitesi, Konya.
- Akkaya, A. (2014). *Anadolu halk dansları ve halk dansları üzerine genel değerlendirmeler*. Phoenix.
- Akyıldız, N. (2000). *Türk Halk Oyunları*. İstanbul: Ya-Pa Yayınları.
- And, M. (2003). *Oyun ve bügü: Türk kültüründe oyun kavramı*. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Aral, N. G. & Figen-Köksal, A. (2001). *Okul Öncesi Eğitiminde Oyun*. İstanbul: Ya-PaYayın, S:8.
- Armaoğlu, F. (1997). *19. Yüzyıl siyasi tarihi (1789-1914)*. Ankara: Türk Tarih Kurumu Yayınları.
- Artun, E. (2005). *Türk Halkbilimi*. İstanbul: Karahan Kitabevi.
- Ataman, S. Y. (1975). *100 Türk halk oyunları*. İstanbul: Yapı Kredi Bankası Yayınları.
- Ataman S. Y. (1987) "*Folklor Araştırmaları Açısından Halk Oyunlarımıza Genel Bir Bakış ve Ateş Kültü İle İlgili Oyunlar*" 3. Milletler Arası Türk Folklor Kongresi Bildirileri, Cilt: 3, Yıl: 1987, ss. 39-47, Ankara.
- Ay, G. (1990). *Folklor giriş*. İstanbul: Pan Yayıncılık.
- Ayaz, N. ve Sultanova, A. (2013). Mevlevîlik ve Bektâşîliğin simgesi olan ayin ve ayin müziğinin karşılıklı tahlili. *İdil*, 2/7: 119-134.
- Aydın, C. (1981). *Okullarda Halk Oyunları*, İzmir: Karınca Matbaacılık.
- Aydın, C. (2002) *Halk Oyunları Ders Kitabı* (4. Akşam Sanat Okulu Matbaası, Ankara).
- Aymaz, V. (1998). *Halayların yapısal özellikleri ve yörelere göre dağılımı*. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi. İstanbul Teknik Üniversitesi.
- BARIN N. (1999) "*Batı Dans Tarihi*" Türk Tarih Kurumu Basım Evi, Ankara.
- Bayburt, Ş. (1995). *Anadolu Kültürleri ve Türk Halk Dansları*. Ankara: Yeni Doğu Matbaası.
- Baykurt, Şerif, Y. Doç. Dr. Sait Evliyaoğlu (1987), *Türk Halkbilimi*, Ofset Reprodüksiyon Matbaacılık, Ankara.
- Boratav, P.N. (2000) *Halk Edebiyatı Dersleri*, İstanbul: Tarih Vakfı Yayınları.-

- Bölükbaşı RT (1900) *Raks, Nevsa-i Afiyet (Salname-i Tibbi)* İstanbul.
- Coşkun, S. (2019). Küçük Menderes Havzasının zeybek giysileri. Ed. M.Ö. Uzun ve C. Işık, Aydın Yörük Ali Efe Uluslararası Halk Kültürü Araştırmaları Sempozyumu (28 - 30 Kasım 2019) Bildiri Kitabı. Aydın.
- Çal, G.Y. (2022). Bir sözlük denemesi: Trabzon kadın giyim kuşam ve süslenme sözlüğü.
- Çakır, A. (1987). Türk Halk Oyunlarında Hayvan Motifleri Üzerine Bir Atlas Denemesi. *III. Milletlerarası Türk Folklor Kongresi Bildirileri*, S:75.
- Çakır, A. (2009). *Tozlu Adımlar Türk Halk Oyunları Makaleler-İncelemeler*. Ankara: Kültür Ajans Yayınları.
- Demirsipahi, C. (1975). Türk Halk Oyunları, Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları:148, 1. Baskı, Türk Tarih Kurumu Basımevi, Ankara.
- Dizdar, B. ve Alıcı, S. (2021). Çağdaş Türk müziğinde horon çalışmaları. *Bingöl Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, (22), 397-416.
- Doğan, A.S. (2011). *Erzurum ili halay oyunları üzerine bir inceleme*. Yayınlanmamış doktora tezi, Atatürk Üniversitesi, Erzurum.
- Ekmekçioğlu, İ.&Cüneyt, B. & Metin,K.(2001). *Türk halk oyunları*. İstanbul: Esin Yayınevi.
- Eğilmez, M. (2006). *Gelenekten Geleceğe Halk Oyunları*, Ankara: Ütopya Yayınevi.
- Erim, N. (1953). Devletlerarası Hukuku ve siyasi tarih metinleri I. *Ankara: Türk Tarih Kurumu Yayınları*.
- Eroğlu, T. (1994). *İnsan Ve Oyun*. Kayseri: Milli Folklor Yayınları:3, Halk Oyunları Dizisi:1.
- Eroğlu, T. (1994). Doğu ve Güneydoğu Anadolu Bölgesi Halk Oyunları ve Bu Bölgedeki Halayların Folklorik İncelenmesi. Doktora Tezi. Erciyes Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Kayseri.
- Eroğlu, T. (1988). *Türk Halk Oyunlarının Sahnelenmesinde Sahne Düzeni Uygulamasının Gerekliliği ve Ortaya Çıkan Problemler*. Ankara, Sempozyum Bildirileri.
- Eroğlu, T. (1995). *Halk Oyunları Halayların İncelenmesi*. Ankara: Kılıçaslan Matbaası.
- Eroğlu, T. (1999) . *Halk Oyunları El Kitabı*. [Yy](Mars Basım Hizmetleri).S:143.

- Evliyaoğlu, S. ve Baykurt, Ş. (1988) “*Türk Halkbilimi*” Ofset Matbaacılık, Ankara.
- Gazimihal, M.R. (1949) Halk Oyunları Konusunda Biyu-Bicu. *Türk Folklor Araştırmaları* 3(1).
- Gazimihal, M.R. (1975) *Türk Vurmalı Çalgıları* (Ankara Üniversitesi Basım Evi, Ankara).
- Gazimihal, M.R. (1997). *Türk halk oyunları kataloğu*, Ankara: Kültür Bakanlığı HAGEM Yayınları.
- Georges, A. (2007) “*Eğlence ve Oyunlar*” Çev. Derya Filiz Korkmaz, Milli Folklor Uluslararası Halk Bilimi Dergisi, Yıl 19, Sayı 76, ss.129-136.
- Gerek, Z. (2007). *Halk Oyunları ve Spor Eğitimi Alan Üniversite Öğrencilerinin Fiziksel Uygunluklarının Eurofit ile Karşılaştırılması* (Yayınlanmamış Doktora Tezi). Ankara: Gazi Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, S:2.
- Gökalp, Ziya (2018), “*Türkçülüğün Esasları*”, Mavi Çatı Yayınları, İstanbul.
- Gökdemir, A.E. (1989). Cenubi Garbi Kafkas Hükümeti. *Ankara: Türk Kültürünü Araştırma Enstitüsü*.
- Güçlüer, S. B. (2016). *Adıyaman Yöresi Halk Oyunlarının Kültürel Olgu Ve Adıyaman: Adıyaman Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi*. s.2.3.
- Gülay, O. (2008). *Ortaöğretim 9. Sınıf Beden Eğitimi Dersinde İşbirlikli Oyunların Öğrencilerin Sosyal Beceri Düzeylerine ve Beden Eğitimi Dersine Yönelik Tutumlarına Etkisi* (Yayınlanmamış Yüksek Lisan Tezi). Bolu: Abant Özzet Baysal Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, S:23-50.
- Gültekin, H., & Korkutata, E. Ö. (2025). Türk halk oyunlarının turizm açısından değerlendirilmesi. *Eurasian Art & Humanities Journal*, 65-78.
- Hazar, M. (2006). *Beden Eğitimi Ve Sporda Oyunla Eğitim*. Tutibay Yayınları, S:6-7.
- Huizinga, J. (1985). *Homo Ludens*. Kılıçbay, M.A (Çev), İstanbul: Ayrıntı Yayınları, S:48.
- Huizinga, J., & Kılıçbay, M. A. (1995). *Homo ludens: Oyunun toplumsal işlevi üzerine bir deneme*. Ayrıntı.
- Huizinga J (2010) *Homo Ludens*, çev. Mehmet Ali Kılıçbay. (Ayrıntı Yayınları, İstanbul).

- Kağıtçıbaşı, Ç. (1988). “Halk Oyunu”. *Temel Britannica, Temel Eğitim ve Kültür Ansiklopedisi* (1, 10-172) İstanbul: Hürriyet.
- Karaönçel, F. (2024). *Türk halk oyunlarında karakter dans adımlarının bazı fiziksel uygunluk düzeylerine etkisi*. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi. Kırıkkale Üniversitesi, Kırıkkale.
- Kealiinohomoku J. (2006). *Bir Antropolog Gözüyle Etnik Dans Formu Olarak Bale* Çev. Belma Kurtişoğlu, Folklor/Edebiyat Dergisi, Cilt: 12, Sayı: 45, ss. 159-172.
- Keskin, E.(1975). *Halk Oyunları Öğrenimi*. Ankara: Kadioğlu Matbaası, S:6.
- Kırzioğlu, M.F. (1953). *Kars tarihi*, İstanbul: Işıl Matbaası.
- Kırzioğlu, M.F. (1955). *1855 Kars Zaferi*. İstanbul: Işıl Matbaası
- Kırzioğlu, M.F. (1964). *Türk-Eli'nin başlangıcının kurulması*. Türk Folklor Araştırmaları Dergisi. IX/181. S. 3521-3523.
- Kırzioğlu, M. F. (1992). *Kars tarihi*. Kültür Bakanlığı.
- Koçkar, M. T. (1998). *Dans Ve Halk Dansları*. Ankara: Bağırhan Yayınevi, S:72.
- Korkmaz K. M. (2003) “*Osmaniye Halk Oyunları Hakkında Bazı Görüşler*” Osmaniye Folkloru ve Halk Kültürü Sempozyumu Bildirileri, T.C. Osmaniye Valiliği Yayınları, ss.126-136, Osmaniye.
- Levent H. (1987) "*Halk Oyunlarının Kökeni ve Yaratım Süreci Üzerine*" Folklor Doğru, Cilt: 4, Yıl: 1987, Sayı 56, Sayfa 9-12.
- Novack, J. Cynthia (1990), “Bedensel Devinim Kültürelidir”, Çeviren: Mutlu Öztürk, *Folklor Doğru, Boğaziçi Üniversitesi Folklor Kulübü Süreli Yayını*, Yıl:19, s:59, ss:93- 108.
- Özbilgin, M. Ö. (2003). *Zeybeklik Kurumu ve Zeybek Oyunları*, İzmir: Ege Üniversitesi, Yayınlanmamış Doktora Tezi.
- Özbilgin, M.Ö. (2012). *İzmir zeybek oyunları*. Ege Üniversitesi Yayınları.
- Özer, Edip ve KAYA Hüsamettin (2004), “*Elazığ Halk Oyunları*”, Örnek Matbaası, Ankara.
- Öztürkmen, A. (2024). *Türkiye'de folklor ve milliyetçilik*. İletişim.
- Saraçoğlu, M.A. (1989). *Doğu Anadolu Bölgesi*. İstanbul: Milli Eğitim Yayınları.
- Say, A. (2003). *Müzik tarihi*. Ankara: Müzik Ansiklopedisi Yayınları.

- Say, A. (2005). Halk Müziği. *Müzik Ansiklopedisi*. (2, 23-25). Ankara: Müzik Ansiklopedisi Yayınları.
- Stokes, M. (2010). *The arabesk debate*. Oxford.
- Sünger İ. (2015), Şanlıurfa Oyunları ve Yöresel Giysileri, Şahin Ofset, Ankara.
- Şahinoğlu, M. G. (2020). *Ağrı Yöresi Halk Oyunlarında Erkek Barları Ve Barlar Esnasında İcrâ Edilen Eserlerin Makam ve Usûl Tahlili*. (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi) Ankara: Gazi Üniversitesi
- Şen, S. ve Yıldırım, İ. (2019). Eğitimde araştırma yöntemleri. Ankara:Nobel Akademik Yayıncılık.
- Şenol A (1993) *Halk Oyunları* (Folklor Araştırmaları Kurumu Yayınları, Ankara).
- Tan, N. (2008). *Folklor*. İstanbul: Özal Matbaası, S:27-28.
- Tapmaz, Ç. (2012). *Halk Oyunları Çalışmalarının İlköğretim Beşinci*
- TDK (2025). <https://sozluk.gov.tr/>, 10.05.2025.
- Terzioğlu, E. A. (2000). *Türk folkloru içinde: halk oyunları oynayanların psiko-sosyal özellikleri ve oyunların gelişimine etkisi* (Vol. 86). Millî Eğitim Bakanlığı. S:139.
- Togan, Z.V. (1946). *Umumi Türk tarihine giriş*. İstanbul.
- Tuğcular, E. (2017). Geleneksel Türk halk müziğinde karma ölçülerin analitik incelenmesi. *Fine Arts*, 12(2), 149-163.
- TÜİK (2025). Adrese Dayalı Nüfus Kayıt İstatistikleri. <https://data.tuik.gov.tr/Kategori/GetKategori?p=nufus-ve-demografi-109&dil=1>, 10.05.2025.
- Uçan, A. (2005). *Türk müzik kültürü*. Ankara: Doruk Yayınları.
- Uzunkaya, E. (2005). *Halay türü oyunların özellikleri, dağılımı ve hareket yapılarının analizi*. Yayınlanmamış doktora tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi, İstanbul.
- Ünal, Ş. & Anlıtamer, F. (2004). *Seçilmiş Halk Oyunları Teori Ve Pratiği*. Beyaz Yayınları.
- Yıldırım, A. ve Şimşek, H. (2021). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri* (12. Baskı). Ankara: Seçkin Yayıncılık.

EKLER

EK 1. ORJİNALLİK RAPORU FORMU



**ARDAHAN ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ
TEZ ÇALIŞMASI ORJİNALLİK RAPORU**

**ARDAHAN ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ
SANAT VE TASARIM ANA BİLİM DALI BAŞKANLIĞINA**

Tarih: 29/12./2025

Tez Başlığı: Kars Yöresi Kafkas Halk Oyunlarından Kazağı, Kentvari ve Şeyh Şamil Oyunlarının Karakteristik Yapısının İncelenmesi

Yukarıda başlığı gösterilen tez çalışmamın a) Kapak sayfası, b) Giriş c) Ana bölümler ve d) Sonuç kısımlarından oluşan toplam 112 sayfalık kısmına ilişkin, 20/11/2025 tarihinde şahsım/tez danışmanım tarafından Turnitin adlı intihal tespit programından aşağıda işaretlenmiş filtrelemeler uygulanarak alınmış olan orijinallik raporuna göre, tezimin benzerlik oranı %4'tür.

Uygulanan filtrelemeler:

- 1- x ☐ Kabul/Onay ve Bildirim sayfaları hariç
- 2- x ☐ Kaynakça hariç
- 3- x ☐ Alıntılar dâhil
- 4- x ☐ 5 kelimeden daha az örtüşme içeren metin kısımları hariç

Ardaahan Üniversitesi Lisansüstü Eğitim ve Öğretim Yönetmeliği'nde belirtilen azami benzerlik oranlarına göre tez çalışmamın herhangi bir intihal içermediğini; aksinin tespit edileceği muhtemel durumda doğabilecek her türlü hukuki sorumluluğu kabul ettiğimi ve yukarıda vermiş olduğum bilgilerin doğru olduğunu beyan ederim.

Gereğini saygılarımla arz ederim.

19/12/2025

Adı Soyadı:	Uğur TORAMAN
Öğrenci No:	22408900026
Ana Bilim Dalı:	Sanat ve Tasarım Ana Bilim Dalı
Programı:	Sanat ve Tasarım
Statüsü:	x ☐ Yüksek Lisans ☐ Doktora

DANIŞMAN GÖRÜŞÜ VE ONAYI

Doç. Dr. Selami AKIŞ

Detaylı Bilgi: <https://www.ardahan.edu.tr/birim.aspx?id=1002003>

Telefon:

Faks:

E- posta:

EK 2. ETİK KURUL İZNİ



T.C.
ARDAHAN ÜNİVERSİTESİ REKTÖRLÜĞÜ
Rektörlük



Sayı : E-67796128-819-2500022085
KONU : Bilimsel Yayın ve Etik Kurul Kararı
(Dr. Öğr. Gör. Selami AKIŞ)

04.07.2025

Sayın Doç. Dr. Selami AKIŞ

Danışmanı olduğunuz Yüksek Lisans Öğrencisi Uğur TORAMAN'ın '**Kars Yöresi Kafkas Halk Oyunlarının Karakteristik Yapısının İncelenmesi**' başlıklı tez çalışması ve bu tez çalışması kapsamında yapılacak araştırmalarda uygulayacağı görüşme soruları Üniversitemiz Etik Kurulu tarafından değerlendirilmiş olup, yapılan değerlendirme sonucu söz konusu tez çalışmasının Bilimsel Araştırma ve Yayın Etik Kriterlerine uygun olduğuna karar verilmiştir.

Bilgilerinize rica ederim

Prof. Dr. Zafer AYKANAT
Bilimsel Araştırma ve Yayın Etik Kurulu Başkanı

Belge Doğrulama Kodu: AP9E4C4

Bu belge, güvenli elektronik imza ile onaylanmıştır.

Belge Takip Adresi: <https://www.turkiye.gov.tr/ardahan-universitesi-ebys>

Adres: Ardahan Üniversitesi Yenisey Kampüsü Rektörlük Hizmet Binası , Çamlıçatak Mevkii, Ardahan 75002
Telefon No: (0 478) 2117575
e-Posta: etikel@ardahan.edu.tr
Kep Adresi: etikel@ardahan.edu.tr

Faks No: (0 478) 2117509
İnternet Adresi: www.ardahan.edu.tr

Bilgi için :
Telefon No:
Dinlet Hat:

Kutulu Am
Etik Kurul Raporları
(0 478) 2117575



ÖZ GEÇMİŞ**Kişisel Bilgiler**

Adı Soyadı : Uğur TORAMAN

Doğum Yeri ve Tarihi :

Eğitim Durumu

Lisans Öğrenimi : Kafkas Üniversitesi Devlet Konservatuarı Türk Müziği Bölümü Türk Halk Oyunları Ana Sanat Dalı

Yüksek Lisans Öğrenimi : Ardahan Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Sanat ve Tasarım Ana Bilim Dalı

Bildiği Yabancı Diller :

Bilimsel Faaliyetleri :

İş Deneyimi

Stajlar :

Projeler :

Çalıştığı Kurumlar : Milli Eğitim Bakanlığı

İletişim

E-Posta Adresi :

Tarih

Jüri Tarihi : 15.12.2025