



T.C.  
Kültür ve Turizm Bakanlığı  
Araştırma ve Eğitim Genel Müdürlüğü

9 MİLLETLERARASI  
**TÜRK HALK**  
KÜLTÜRÜ KONGRESİ

MÜZİK OYUN VE EĞLENCE

---

SOMUT OLMAYAN  
KÜLTÜREL MİRASIN  
KORUNMASI ÇALIŞMALARI



# MERSİN İLİ KÖY SEYİRLİK OYUNLARINDAN DEVE BOTLATMASI VE ÂŞUK-MÂŞUK OYUNU

Prof. Dr. Nilgün ÇIBLAK COŞKUN<sup>1</sup>

## Giriş

İnsanođlu, kadim dönemlerden bu yana yeme-içme, korunma ve barınma içgüdüü nedeniyle doğa olaylarını yakından gözlemlemiş, çevresindeki deđişimleri anlamak, açıklamak için büyük çaba harcamıştır. Zaman içerisinde toprađı, suyu, havayı, sođuđu, sıcađı, hayvanı, bitkiyi, güneşı, ayı, yıldızları tanımaya çalışmış, nedenlerini çözemediđi gece karanlıđı, şimşek çakması, yıldırım düşmesi, ay ya da güneş tutulması, mevsim deđişiklikleri, fırtına, vahşi hayvanların saldırısı vb. olaylar karşısında korku ve endişeye kapılmıştır.

Genel anlamda evrenin ve dünyanın düzeni, işleyişı hakkında yeterli bilgi birikiminin oluşturulmadıđı bu ilk dönemlerde insanlar, doğanın her türlü iyiliđi ve kötülüđu yapabileceđine inanmışlardır. Doğadaki oluşumların kendi yaşamlarında olumsuz sonuçlar doğurmasını engellemek için de dini ve büyüsel törenler düzenlemişlerdir. Taklit, eylem ve toplu katılmanın yer aldıđı bu törenlerde, doğaya karşı büyüyle korunma düşüncesi ön plandadır.

Günümüzde de Anadolu'nun pek çok köşesinde özellikle kırsal çevrelerde yaşayan, geçimini tarımla ya da hayvancılıkla sađlayan topluluklar arasında, gerek bolluk ve bereketi sađlamak gerekse eğlenmek amacıyla oynanan pek çok oyun, kaynađını söz konusu ilk dönem insanının büyüsel törenlerinden almıştır.

Köy yaşantısının doğa ile sıkı ilişkisi nedeniyle hayvanların üremesi, mahsulün bereketli olması vb. amacıyla oynanan bu oyunlar, köylülerin doğaya bađlı pratik takvimleriyle dođru orantılı olarak mevsim geçişlerine ya da hayvanların üreme dönemlerine göre planlanmış ve icra edilmiştir.

---

1 Mersin Üniversitesi Fen-Edebiyat Fakültesi Türk Dili ve Edebiyatı Bölümü Öğretim Üyesi.



Bu oyunları düğünlerde halkı eğlendirmek ya da köy odalarında vakit geçirmek için oynanan oyunlar; baharın gelişini kutlamak ve üremeyi arttırmak, yağmur yağdırmak için oynanan dinî nitelikli taklitli oyunlar; mahsulün bol olduğu yıllarda hasat sonu yapılan oyunlar şeklinde sıralamak mümkündür.

Köken itibariyle ilkel dönem insanının dinî inançlarına, bolluk-bereket törenlerine uzanan köy seyirlik oyunlarını, oynanma zamanı ve içeriğine göre;

1. Belirli bir takvimi olan törensel ya da büyüsel (ritüel) nitelikli oyunlar

2. Kış aylarında kına, nişan, düğün vb. toplantılarda eğlence amaçlı oynanan oyunlar olmak üzere iki gruba ayırmak mümkündür (Artun, 1994: 25).

Ritüel kökenli köy seyirlik oyunlarında şenlik, büyü, bolluk, bereket motifleri iç içedir. Taklit, eylem ve toplu katılma, doğaya karşı büyüyle korunma şeklidir. Bu tür seyirlik oyunlarda sürekli bir çatışma vardır (Artun, 1994: 25). Bu çatışmalar; eski ile yeni, iyi ile kötü, bolluk ile kıtlık, yaz ile kış, ak ile kara, güçlüyle zayıfın çatışmasıdır. Çatışmalar ya uzlaştırılarak giderilir ya da bir tarafın, o da daha çok iyi olanın, baskın gelmesiyle sonuçlanır. Anadolu'daki köy seyirlik oyunlarında genellikle ak-kara çatışması işlenmiştir. Karanın temsilcisi genellikle Arap'tır. Bunun yanı sıra bazı yörelerde karayı; kadı, gelin ya da iki kız kardeşten biri de temsil edebilmektedir (Özhan, 1985: 71). Buradaki ak, sürekli iyinin, yazın, gündüzün yani aydınlığın; kara ise kötülüğün, kışın ve gecenin yani karanlığın simgesidir. Bu zıtlıklar, doğanın düzenli değişimiyle yaratılan mitlerin yer aldığı tören ve şenliklerle ilgili inanışları, çeşitli pratikleri yansıtmaları bakımından da önemlidir.

Başlangıçta doğanın canlanması, yeni yılın uğurlu ve bereketli geçmesi, kötülüklerin kovulup iyiliklerin çağırılması içerikli dinî-büyüsel törenlerden kaynaklanan köy seyirlik oyunları, günümüzde dini, tarihi ve sosyokültürel hayattaki gelişmelere bağlı olarak amaç ve biçim değiştirmiştir. Zamanla ritüel özellikleri geri plana itilerek eğlence amaçlı törenlerde hoş vakit geçirmek amacıyla oynanır hale gelmiştir. Diğer taraftan kitle iletişim araçlarının yaygın olarak kullanımı, günümüz insanını alternatif eğlence araçlarına yöneltmiş, köy seyirlik oyunları da bu gelişmelerden olumsuz anlamda etkilenmiştir. Ancak bugün de kırsal çevrelerde, köy seyirlik oyunlarının özellikle kış aylarında, düğünlerde, şenliklerde, dinî ve milli bayramlarda bolluk ve bereketi sağlamak ve eğlenmek amacıyla oynandığı bilinen bir gerçektir.

Güney illerinden Mersin'de, köy seyirlik oyunu çıkartma geleneği eskiye oranla zayıflamış olsa da hâlâ canlılığını korumaktadır. Özellikle geçimini tarım ürünleriyle ya da hayvancılıkla sağlayan köylüler, yoğun olarak kış aylarında çeşitli seyirlik oyunlar çıkartmaktadırlar. Bu oyunlar arasında "deve botlatması" ile "âşuk-mâşuk oyunu" hem içeriği, yapısı ve işlevi hem de köy ortamının dışında ilçelere taşınarak şenlik ve festival gibi eğlence ortamlarında da icra edilmesi açısından ayrı öneme sahiptir.

Bu bildiride, Mersin ilinde yaptığımız alan araştırması sonucunda sözlü kültür ortamından gözlem ve görüşme yöntemiyle derlenen deve botlatması ve âşuk-maşuk oyunu; oynanma zamanı ve yeri, oynanma nedeni, oyuncu kadrosu açısından ele alınıp incelenmiştir. Oyunların biçim, içerik ve yapı özelliklerinin yanı sıra icra ortamının özellikleri üzerinde de durulmuştur. Ayrıca

yazılı kaynaklardan elde edilen bilgilerden yararlanılarak oyunların önceki ve günümüzdeki icra şekilleri üzerine tespit ve değerlendirmelerde bulunulmuştur.

Köy meydanında kadın-erkek, yaşlı-çocuk herkesin rahatlıkla izleyebildiği bu oyunlarda, kırsal çevre insanının hayata bakışını, yaşamını, doğadaki olaylar karşısındaki düşüncelerini ya da inanışlarını takip etmek mümkündür. Bu yönüyle çalışmamızda incelemeye alınan oyunların sosyokültürel hayattaki önemi, anlamı ve işlevleri konusuna da değinilmiştir.

## 1. Mersin’de Oynanan Deve Botlatması ve Âşuk-Mâşuk Oyunu

İnceleme alanı Mersin ilinde özellikle kırsal çevrelerde inanç ya da eğlence amaçlı olup, oynayanların kıyafet değiştirerek, makyaj yaparak kendisinden başka bir varlığı taklit ederek ya da canlandırarak icra ettikleri pek çok seyirlik oyun vardır.

Oyunların yoğun olarak yer aldığı ilçeler ise sırasıyla Mut, Silifke ve Tarsus’tur. Özellikle Mut’un Çamlıca (Beci), Hacıahmetli, Yalnızcabağ, Tekeli, Çömelek ve Çukurbağ köylerinde, bu oyunların daha yaygın olduğu görülmektedir. Bahsedilen yerleşim alanlarında “arap oyunu, değirmen döndürme oyunu, singurdu oyunu, köşker oyunu, saya oyunu, deve botlatması oyunu, âşûk-mâşuk oyunu, çoban oyunu, berber oyunu, deve katarı oyunu, çift sürme oyunu, katır oyunu, küttü oyunu, kızgın taş oyunu vb.” (Seyhan, 1966: 4183; And, 1983: 50; Yıldırım, 1987: 11-18; Hallaç, 1996: 38-42; Başuğur, 1996: 21-28; Çıblak, 1999:234-245; Özçörekçi, 1998: 98-100) şeklinde sıralayabileceğimiz çeşitli oyun örnekleri bulunmaktadır. Bunlardan bir kısmının hayvanların üreme zamanlarında, hasat sonu vb. yılın belirli dönemlerinde bir kısmı da eğlence amaçlı olarak köy meydanlarında ya da evlerin bahçelerinde oynandığı tespit edilmiştir. Oyunların yoğun olarak gelenekte yer aldığı yerleşim alanları ise konar-göçer yaşam tarzını sürdürmüş obalar ya da yakın zamanda yerleşik hayata geçmiş köylerdir. Bu alanlarda yaşayan halkın en önemli geçim kaynağı hayvancılık, tarım ve bağ-bahçe işleridir.

Çalışmamıza konu edindiğimiz deve botlatması ile âşuk-mâşuk oyunu ise Mut ilçesi sınırları içerisindeki Çukurbağ ile Hacıahmetli köylerinden tespit edilmiştir.

Çukurbağ köyü, Mut’un yaklaşık 20 km doğusunda, Mut-Kırobası yolu üzerindedir. Coğrafi konumu dağlık olduğu için ekilecek toprağı kısıtlıdır. Halkın geçim kaynağı ise küçükbaş hayvancılık ile bağ-bahçe işlerine dayanmaktadır. Bahçe işlerinde önceleri bağcılık önde gelirken sonradan elma yetiştiriciliği ön plana çıkmıştır. Köy, çukur bir vadide kurulduğu ve başlangıçta bağcılıkla uğraşıldığı için “Çukurbağ” adını almıştır. Köyün çevresi ormanlık alandan oluşmaktadır.

Hane sayısı 150’ye, nüfusu 700’e yakındır. Köyde iş olanaklarının kısıtlı olması dolayısıyla yaklaşık 100 hane farklı iş bulabilmek amacıyla köyden taşınmak zorunda kalmıştır. Bu sebeple köy nüfusu neredeyse yarı yarıya azalmıştır. Köyde kalanlar da dar gelirlidir. Köyün bir ilkokulu bulunmakla birlikte öğrenciler taşınmalı sistemle Mut’a gönderilmektedir. Çukurbağ’ın camisi, bir kitaplığı ile iki kahvesi bulunmaktadır. Elektrik ise köye geç dönemde, 1986 yılının şubat ayında, gelmiştir. Köyün en belirgin özelliği gelenek ve görenekler açısından oldukça zengin bir görünüme sahip olmasıdır. Özellikle elektriğin Çukurbağ’a geç gelmesi, köy çevresinin ormanlık



olması, insanların sosyokültürel anlamda kendi içine kapanmasına ve kültürel değerlerin köyde geçmişte olduğu gibi yaşatılmasına zemin hazırlamıştır. Köyde deve botlatması oyununun yanında “küttü, kızgın taş, saya gezme” gibi seyirlik oyunların yakın zamanımıza kadar tüm canlılığıyla yaşatıldığı görülmektedir (Yıldırım, 1987: 11).

Mut'un Hacıahmetli Köyü de bağlı bulunduğu ilçenin yaklaşık 16 km doğusunda, dağlık bir alanda kurulmuştur. Çukurbağ köyü ile arası yaklaşık 4-5 km'dir. Köylülerin önemli geçim kaynağı, küçükbaş hayvancılıktır. Bununla birlikte Çukurbağ köylüleri gibi içlerinden bazıları bağ-bahçe işleriyle de uğraşmaktadır. Köydeki hane sayısı 130 civarındadır, ancak çalışmak amacıyla pek çok aile köyden ayrılmak durumunda kalmıştır. Köyde ilkokul olmakla birlikte okul çağı gelen çocuklar taşınmalı sistemle Mut'a gitmektedir. Köylülerin deve botlatması oyununun yanı sıra koş-ker ve arap oyunlarını da oynadıkları tespit edilmiştir.

Yerleşik hayata geçmeden evvel konar-göçer yaşam tarzını sürdürmüş söz konusu iki köyün öne çıkan özellikleri gelenek ve göreneklerine bağlılıklarıdır. Bu köylerden tespit ettiğimiz deve botlatması ve âşuk-mâşuk oyunu, köy sınırlarını aşarak Silifke'deki narenciye ve çeşitli kültür festivallerine de taşınarak icra ortamını genişletmiş, diğer taraftan bu süreçte oyunlarda bazı değişimler de meydana gelmiştir.

## 1.1. Deve Botlatması (Bortlatması)

Deve botlatması oyununda, konar-göçer yaşam tarzının izleri belirgin şekilde kendini hissettirmektedir. Oyun, içerik bakımından Toroslarda yaşayan konargöçerlerin, göç serüvenini, göç esnasında develerinin yavrulmasını, bu olayın obada yarattığı sevinci anlatır.

Konar-göçer yaşam tarzının vazgeçilmez unsuru konumundaki deve ve onun yavrulması, bu olayın oba halkı üzerinde yarattığı mutluluk komik ve mizahi yolla işlenmektedir. Mizahi yollu diyaloglarla komik unsuru yakalanırken, hayvanların yavrulmasıyla gelen bereket kutsanmakta, doğaya ve canlıya verilen önem vurgulanmaktadır.

Oyun, hayvan benzetmesine dayalı bir seyirlik oyundur. Ritüel kökenli bu oyunlar, yüz yıllar içinde din dışı bir nitelik kazanmış, biçim ve içerik bakımından değişime uğrayarak insanların belirli zamanlarda eğlenmek ve bereketi arttırmak amacıyla oynadıkları bir oyun haline gelmiştir.

Günümüzde Anadolu'nun pek çok köşesinde vahşi ve evcil hayvanları konu edinen çeşitli seyirlik oyunları vardır. Köy hayatında ya da konar-göçer yaşamında hayvana büyük değer verildiği bilinen bir gerçektir. Köylüler, hayvanları; faydaları, zararları, özellikleri ve geleneğin getirdiği inançların kalıntıları içerisinde çok yakından tanırlar. Bu tanıma, keskin zekâlı, muhakeme ve dikkat kabiliyeti gelişmiş bazı oyuncuların, günün birinde görülmüş ve işitilmiş bir hali tekrarlamalarını kolaylaştırır. Ritüel ve genel şenlik oyunlarında rastlanan hayvanları taklit, muhtemelen bu yolla doğmuştur (Elçin, 1977: 65). Hayvan benzetmesine dayalı bu oyunların bir kısmı belirli bir konudan ya da olaylar dizisinden yoksun olup sadece bir hayvan benzetmesine dayalı iken bir kısmı da ana kahramanı hayvan olan bir olayı sergilemektedir (And, 2003:221). Oyuncular, kurt, koyun, tilki, deve vb. hayvanların kılığına girerek o hayvanı taklit etmektedir. Bu oyunlarda, insanların yanında gerçek hayvanlar da yer alabilir.

İncelemeye aldığımız deve botlatması adlı oyunda, deve kılığına girilerek bu hayvan taklit edilmiştir.

Mersin ve çevresinde deve yavrusuna “boduk”; devenin yavrulama eylemine ise “botlamak” ya da “bortlamak” denilir (Tor, 2004: 54;56). Oyun bu hayvanın yavrulama olayı üzerine kurulduğu için söz konusu seyirlik oyuna da “deve botlatması (bortlatması)” adı verilmiştir.

### ***Oyun Zamanı ve Yeri:***

Deve botlatması, düğün-dernek, şenlik vb eğlence amaçlı düzenlenen törenlerde, bayramlarda, akşam hava karardıktan sonra, tüm köylünün rahatlıkla izleyebileceği genişçe bir meydana oynanır.

Oyun, yaygın olarak Çukurbağ ile Hacıahmetli köylerinde yaşayan köylüler tarafından oynanmaktadır. Ancak son zamanlarda oyunun bazı ilçelerde düzenlenen tarımsal ya da kültürel içerikli festival ya da şenliklerde, yine söz konusu köyde yaşayan usta oyuncular davet edilerek farklı icra ortamlarında da oynandığı tespit edilmiştir. Özellikle Silifke'deki festivaller, bu oyunun sergilendiği yeni ortamlar olarak karşımıza çıkmaktadır.

### ***Oyuncu Kadrosu, Kostümleri ve Makyajı:***

Köy seyirlik oyunlarının oyuncu kadrosu, oyunculuğu meslek edinmiş kimseler değildir. Bu kişiler oyunun konusunu, akışını, içeriğini bilen, taklit yeteneği kuvvetli ve istekli kişilerden oluşmaktadır.

Deve botlatmasında bir deve ve deve yavrusu, yaşlı oba beyi, onun karısı, oğlu, gelini, kızı, ayrıca kaval çalan bir kişi ile deveyi yeden çoban, ayrıca Arap ile şebek adı verilen bir kişi de bulunmaktadır.

Deve ve yavrusu için hayvan yünüyle, çaputlarla biri büyük biri küçük iki deve başlığı hazırlanır ve yaklaşık yarım metrelik kalın bir sopaya bu başlıklar geçirilir. İki kişi deve tüyleriyle ya da küçükbaş hayvanın tüyleriyle hazırlanmış bir kostümün içine girer, elleri ve ayakları kostümün içinde kalır. Birinci kişi büyük deve başlığını bu kostümün içinden tutarak devenin baş ve ön ayaklarını; ikinci kişi de aynı kostüm içinde arka tarafta yer alarak devenin arka ayaklarını oluşturur. Bu kişilerin kostüm içinde kalan başları ise devenin iki hörgücünü meydana getirir. Bu oyuncular, böylelikle büyük deveyi canlandırır.

Bir başka kişi de yine elleri ayakları görünmeyecek şekilde tüylerle hazırlanmış diğer kostümün içine girer, küçük deve başlığını bu kostümün ön tarafından tutarak ve hafif kambur bir vaziyet alarak deve yavrusunu yani “boduk”u canlandırır.

Oyuncuların tamamı erkektir, ancak kadın rolündeki oyuncular kadın kıyafeti giyer, iş önlüğü takar, başlarına yüzlerini de kapatacak şekilde renkli yazmalar bağlar. Oba beyi, yaşlı olduğunu göstermek için çenesine beyaz bir sakal yapıştırır, sakalı var ise un ile bunu beyaza boyar, bir sopa yardımıyla yürür, hem konuşmasıyla hem de tavırlarıyla yaşlı taklidi yapar.

Kaval çalarak obanın en önünde giden kişi ise, sırtında bir tüfek bulundurur. Arap rolün-



deki kişi, yüzünü isle boyar, sırtına da koyu renkli bir elbise giyer, eline de siyah renkli şişirilmiş bir keçi tulumu alır. Şebek ise yüzü boyalı olmakla birlikte uzun beyaz bir elbise giyer, kolları elbisenin içinde kalır, omuz kısmına uzun bir sopa geçirir, böylelikle sağındaki ve solundakilere bu sopayla çarpar.

Mut'un Hacıahmetli köyünde yaklaşık 20-25 yıl öncesinde gerçekleştirilen derleme çalışmalarında ise bu oyunun farklı oyuncularla ve içerikle biraz daha zenginleştirilmiş olduğu tespit edilmiştir. Hacıahmetli'de icra edilen oyunda, yukarıda sıralanan oyunculara ilave olarak bir de zenne ilave edilmiştir. Bu rolü, kadınları ustaca taklit edebilme yeteneğine sahip bir erkek üstlenir. Üzerine bir elbise giyen bu oyuncu, kadınsı hal ve hareketleriyle izleyiciler arasındaki kadınları bile şaşıratabilecek bir taklit yeteneğine sahiptir. Oyun sırasında her müzik çaldığında meydana gelerek kadın gibi oynar. Yüzünü kömür isiyile boyayan Arap ise, tavırlarıyla zekâsı normal olmayan bir tipi canlandırır. Elindeki siyah keçi tulumuyla arada bir güreş tutar. Oyunda ayrıca yaşlı taklidi yapan iki erkek de vardır (Hallaç, 1996: 39).

Seyirlik oyunlardaki makyajın önemi büyüktür. Kullanılan malzeme köy yaşamında rahatlıkla bulunabilecek "is, kömür, un, hamur, yün, yapağı vb." gibi basit malzemeler olsa da oyundaki rolleri büyüktür. Öte yandan kostüm gibi makyajın da, oyun sırasında komik bir unsur yaratma gibi işlevi bulunmaktadır.

### **Ön Hazırlıklar:**

Oyun için biri büyük birisi de küçük iki çadır kurulur, oyuncular bu çadırları oyun için gerekli hazırlıklarını tamamlamak için kullanır. Meydanda ateş yakılır. Ateşin diğer tarafına taş yığılarak koyak görüntüsü verilmeye çalışılır.

Oyun sırasında türkülerini çalmak üzere davulcu ve zurnacı da hazır vaziyettedir.

### **Oyunun İçeriği:**

Büyük çadırın içinden Yörük Beyi ve ailesi çıkar. En önde kavalcı, arkasında bey, daha sonra beyin eşi, oğlu, gelini ve kızı sırtlarında heybelerle yola koyulurlar. Onları deve ve deveyi yeden çoban da eşlik eder. Kavalcı önderliğinde bu temsili göç obası, meydanda birkaç tur attıktan sonra oba beyinin konma teklifiyle bir koyağa konup yüklerini indirirler.

1. Mut'un Çukurbağ köyündeki oyunda; göç obası konduktan sonra develerini, otlaması için çayıra bırakır. İçlerinden birisi, deveye bakmaya gider. Genellikle bu kişi, Yörük beyinin gelini ya da kızı olur. Bu arada deve, yerinde duramaz, yavrulayacakmış gibi hareketler edip, acı acı sesler çıkarır. Bunu gören gelin ya da kız, devenin yavrulamaya başladığını bağıarak tüm obaya haber verir. İçlerinden birisi hemen deveyi önceden hazırlanmış çadırın önüne getirir, bu esnada küçük çadırdaki yavru deve yani boduk, seyirciye gösterilmeden büyük devenin ayakları arasından geçirilir, sonrasında başı anne devenin ayakları arasından çıkıyormuş gibi yapılarak doğum anı canlandırılır. Doğumun gerçekleşmesinin ardından obada büyük bir mutluluk yaşanır. Ateşin çevresinde sofralar kurulur, yemek yenilir, oba beyi destek niyetine canlı bir kişiyi kullanarak arkasına yaslanır ve tütününü tütürür.



Oyun süresince oba beyi, kimi zaman karısına kimi zaman da oğluna ya da çevresindeki-  
lere mizahi yollu takılır, kendi aralarında oyuncuların yeteneklerine göre doğaçlama konuşmalar  
geçerek seyirci güldürülür. Bu komik konuşmaların ardından çalgıcılar meydana gelir, “Silifke’nin  
yoğurdu” türküsünü çalmaya başlar, tüm oyuncular türkü eşliğinde oynayarak şenlik yapılır (K.1,  
K.2).

Deve botlatması oyunu, yaklaşık 30 yıl kadar önce Çukurbağ köyünde içerik bakımından  
günümüzdeki şeklienden bazı farklılıklarla icra edildiği tespit edilmiştir. Buna göre oyuna; derici,  
cüce, iki komşunun yanı sıra tilki postuna bürünerek tilkiyi canlandıran birisi de dâhil edilmiştir.  
Oyunun başında Arap ile derici, meydanda toplanmış olan seyircinin üzerine giderek meydanı  
genişletir. Bu şekilde iki-üç tur meydanda dolanırlar. Daha sonra çobanın kavalı eşliğinde deveyi  
yeden sürek çobanı ve oba halkı gelir. Yörük beyinin söylediği bir bozlak eşliğinde, oba halkı  
deveyle birlikte meydanda birkaç tur döndükten sonra uygun bir yer bulup konaklar. Bu sırada  
beyin hanımıyla oğlunun arasında, bey ile diğer oyuncular arasında mizahi yollu konuşmalar,  
takılmalar geçer. Ardından devenin botlaması, bu olayın obada yarattığı sevinç ve olayı kutlama  
amaçlı şenlik düzenlenmesi gelir. Komşular, hayırlı olsun gelir. Develi türküsü çalınır, oba beyi-  
nin kızları kaşıklarını bellerinden çıkarıp coşkuyla meydanda oynamaya başlar. Bu sırada derici  
ile Arap meydana gelir. Derici, elindeki şişirilmiş keçi derisiyle seyircilere vurarak, Arap ise ağ-  
zındaki suyu seyircilerin üzerine püskürterek meydanı genişletir. Derici, seyircinin arasına girerek  
onları ikiye bölüp karanlıkta kaybolur. Bu sırada oba beyi meydanda oyuna başlar, Arap ağzına  
su alıp seyirciye püskürterek meydanı genişletmeye devam eder, sonra seyircileri sağa sola ka-  
çırarak karanlıkta kaybolur. Diğer taraftan oba beyinin kızlarından birisi, koyağa su doldurmaya  
gider ve bu sırada seyircilerden birisi tarafından kaçırlır. Oba beyi, kızına sahip çıkamadıkları için  
derici ile Arap’a mizahi konuşmalarla kızar, ardından elindeki değneğiyle onları bir güzel döver  
ve kızını bulmadan da geri dönmelerini tembihler. Herkes kızı ararken, derici ile Arap, kızı  
ve onu kaçıran delikanlıyı bulurlar, ama yine de oba beyine yaranamaz, meydandan kovulurlar.  
Bu sırada kızı kaçıran delikanlının babası çağrılır, araya obanın önde gelenlerinin girmesiyle kız  
kaçırma olayı yatıştırılıp olay tatliya bağlanmaya çalışılır. Bu sırada bir dizi konuşmalarla, takıl-  
malarla komik durum yakalanır. Mutlu sonla ve eğlence ile oyun son bulur (Yıldırım, 1987: 11-18).

2. Mut’un Hacıahmetli köyündeki oyunda da göç sırasında devenin yavrulması ve bu  
yavrulma olayının obada yarattığı sevinç konu edilir. Oyun, meydanda ve bir ateş etrafında  
oyunur. Oyunun başında zenne, müzikle beraber meydana çıkar ve kadın gibi oynar. Ardından  
zekâsı kıt bir tipi canlandıran Arap gelir, nereden ele geçirdiği belli olmayan bir tulumla güreş  
tutar, izleyicileri güldürür. Daha sonra iki yaşlı Yörük oturup sohbet ederken devenin botlamak  
yani yavrulmak üzere olduğu haberi gelir. Bu haberle birlikte oyun hareketlenir. Aile fertleri do-  
ğuma yardım eder. Doğum olayından sonra deve ve boduğu istirahat ederken, komşular çağrılır,  
onlara ziyafet verilir. Bu arada çalgıcılar da getirilip obada şenlik kurulur. Şenlik sırasında ihtiyar  
ve karısı da oynar. Oyunlar oynanırken Arap sık sık meydana gelip oyunlara karışır, bunun üzeri-  
ne meydandan kovalanır ve seyirciler arasına kaçarak izleyiciler arasında bir hareketlilik sağlar.  
Arap’ın kovalanma esnasında bir başkası oyuna karışır (Hallaç, 1996: 39).

Oyunda, oyuncuların yeteneğine göre irticalen günlük hayatla ilgili çeşitli konular işlenir.  
Örneğin köy imamının bir davranışı, muhtarın yanlış bir hareketi ya da obadaki zengin ama bir o



kadar da pinti bir kişi, hemen orada mizahi bir üslupla alay konusu edilir. Konuşmalarda müstehcenliğe varan ifadeler, argo deyimler, karşılıklı laf atmalar vb yoğun olarak yer alır. Bu durumdan kimse rahatsızlık duymaz. Aksine oyunda en komik bulunan ve güdünen bölümler bu bölümlerdir (Hallaç, 1996: 39).

Oyunun en son bölümünde ise karı ile koca arasında doğan boduğa isim verme konusunda bir tartışma çıkar. Burada kadın, kocası kadar kendisinin da söz hakkı olduğunu savunur. Tartışma kızışır. Kadın, kocasına söz geçiremeyeceğini anlayınca ortadaki yoğurt kabını kocasının yüzüne geçirir. Koca da su kabağını alıp karısının başında paralar. Böylece oyun güldürücü bir sonla biter (Hallaç, 1996: 39).

Oyunun ikinci aşamasında ise Âşık-Mâşuk oyununa geçilir.

## 1.2. Âşuk-Mâşuk Oyunu

Âşuk-mâşuk oyunu ise, Çukurbağ köyünden tespit edilmiş olup “deve botlatması”nın hemen akabinde oynanan, kadın ile erkeğin birbirlerine karşı hislerini yansıtan, müzikli-danslı ve sözsüz oyunlar arasında yer almaktadır.

Deve botlatması oyununun ikinci aşamasını oluşturan “âşuk-mâşuk oyunu”, yörede “cüce oyunu” ya da “kalbur oyunu” olarak da bilinmektedir.

### ***Oyuncu Kadrosu, Kostümleri ve Makyajı:***

Oyun, biri kadın kılığına girmiş iki erkek tarafından oynanır. Bunlardan kadın rolündeki âşuk; erkek rolündeki ise mâşuk'u canlandırmaktadır.

Oyuncuların belden yukarısı çıplak olup bedenlerine kömür ile birinin kadın diğerinin ise erkek yüzü çizilir. Oyuncuların kolları başın üzerinde birleştirilerek kafaya içten bir kalbur, kalburun üstüne de bir torba geçirilir. Böylelikle oyuncunun kafa kısmı daha belirgin hale getirilir, karın kısmına çizilen yüz öne çıkartılır. Baş kısmındaki torba, kafaya giyilen bir başlık görünümü verir. Oyuncular, kalça kısımlarına bir ceket geçirirler, ceketin kol içlerine bez doldurarak kol görünümü verirler. Ayak kısımlarına ise yöresel bir şalvar giyerler.

### ***Ön Hazırlıklar:***

Oyuncular, müzik eşliğinde meydanda oynayacakları için türküleri çalıp söyleyecek bir ekip de hazır bulunmaktadır. Bu ekibin kullandığı enstrümanlar arasında davul, kaval mutlaka yer alır.

### ***Oyun:***

Oyunda kadını temsil eden âşuk, Silifke yöresinin meşhur türkülerinden “ham çökelek” ile meydana çıkar ve meydanda bir süre oynar. Ardından erkeği temsil eden mâşuk ortaya çıkıp âşuk'a eşlik eder. Oyun sırasında çeşitli hareketlerle birbirlerine kur yapan âşuk ve mâşuk, sırasıyla “Silifke'nin yoğurdu”, “Tımbıllı” türküleri eşliğinde oyunlarına devam ederler.

Oyuncular, karın ve göğüs seviyesinde çizilen bedenlerindeki yüzü, karınlarını farklı şekillerde hareket ettirerek sanki kasılıp büzülen bir insan yüzündeki bütün mimikleri sergilemeye çalışırlar.

Daha sonra mâşuk sahneyi terk eder, bunun üzerine âşuk'un neşesi kaçır ve "Aslan Mustafa" türküsü eşliğinde üzüntüsünü belli eden çeşitli figürler sergiler. Mâşuk'un tekrar meydana gelmesi ile de neşesi yerine gelir. Akabinde karınlarındaki erkek ve kadın yüzlerini birbirlerine değdirerek öpüşme taklidi yapar, böylece birbirlerine olan sevgilerini belli ederler. En son "Lelebici" türküsüyle de meydanı terk ederler (K.1).

### 1.3. Oyunlarda Meydana Gelen Değişim ve Dönüşümler

Köy seyirlik oyunlarının yazılı bir metni ve belirli bir sahnesi yoktur. Oyunların söz konusu özelliği, icra sırasında oyunculara bir esneklik kazandırdığı gibi oynayanların kendi yetenekleri ölçüsünde oyunu zenginleştirmelerine de katkıda bulunmaktadır. Bu eklemeler, oyunun yaşatıldığı çevreyle birleşip uyuşmasını da sağlamaktadır. Oyunların yazılı şekilleri bulunmamakla birlikte oyuncular, yaşadıkları ortamda bu oyunları büyüklerinden izleyerek, görerek, yaşayarak öğrenmişler ve kendi yetenekleri ölçüsünde oyunların özünün bozulmadan yaşatılmasında ve bir sonraki kuşağa aktarılmasında etkili olmuşlardır.

Çalışmamızda Mersin'in Çukurbağ köyü ile Hacıahmetli köylerinde oynanan deve botlatması ile âşuk-mâşuk oyunu, zamanla hem içerik açısından hem de icra ortamı açısından bazı değişimler yaşamıştır. Günümüzde bu oyunlar, köy ortamında eğlence amaçlı oynanmaya devam etmektedir, ancak içerik bakımından eskiye oranla biraz daraltılmıştır. Nitekim deve botlatması oyunu, bundan yaklaşık 30 yıl öncesinde oynandığı şekliyle biraz farklıdır. Eskiden oynanan oyunda, oba beyi, eşi, çocukları, çoban, kavalcı vb. gibi oyuncu kadrosuna ilave olarak arap, derici, cüce ve obadan başka kişiler, hatta bazı seyirciler de oyuna dâhil edilmiştir. Bu oyuncular, kimi zaman ellerindeki keçi tulumuyla seyircilere vurarak ya da ağızlarına aldıkları suyu seyircilerin üstüne püskürterek seyirciyle doğrudan iletişim ve temas halinde olmuşlardır. Hatta seyircilerden birisinin, oba beyinin kızını kaçırmak için oyuna doğrudan katıldığı görülmektedir. Öte yandan yine eskiden oynanan oyunlarda oyuncuların, kendi aralarındaki diyaloglarda, doğal köy yaşamına uygun örneklerin, yaşanmış olayların, yöresel ifadelerin, hatta argonun kullanıldığı, taklit unsurunun yanı sıra yoğun olarak söz yoluyla da mizah unsurunun yakalandığı dikkati çekmektedir. Günümüzde oyuncu diyalogları ise daha sınırlı tutulmuş, müstehcen ya da argo kullanımı azaltılmış, komik unsur daha yüzeysel diyaloglarla sağlanmaya çalışılmıştır.

İncelemeye aldığımız deve botlatması ile âşuk-mâşuk oyunu, icra ortamı açısından da bazı değişimler yaşamıştır. Oyunlar, kendi doğal köy ortamının dışına çıkartılarak daha farklı yerleşim birimlerine taşınmıştır. Nitekim Mersin'in Silifke ilçesinde düzenlenen bazı şenlik ve festivallerde icra edilmeye başlanmıştır. Bu yeni icra ortamındaki oyuncular, kendi köylerinde de bu oyunları çıkartan ve şenlik için ilçeye davet edilmiş olan doğal oyuncu kadrosudur. Ancak, oyuncuların yine köylülerden oluşmasına karşılık icra ortamındaki seyirci profiline farklı olması, oyuncuların köylülerin isteği üzerine değil de yerel kurum ve kuruluşların daveti ve desteği ile bu oyunu çıkartmaları, davet edildikleri toplantının içeriği vb. sebepler oyunda bazı değişimler meydana getirmiştir.



Bu tür etkinliklerde de deve botlatması ve âşuk-mâşuk oyunu, akşam vakti icra edilmiştir. Oyundaki oyuncu kadrosu, gelenekte olduğu gibi oba beyi, hanımı, çocukları, çoban gibi çekirdek kadronun yanında Arap ve şebek adı verilen oyuncu da bulunmaktadır. Oyunun içeriği de köydekiyle aynıdır. Oyun, gelenekteki şekliyle ilerlemekle birlikte Arap ve şebek adı verilen oyuncunun hal ve hareketleriyle asıl komik unsurun yakalanmaya çalışıldığı görülmektedir. Arap elindeki keçi tulumuyla arada bir seyircilere vurmaktadır. Şebek, yüzünü isle boyamış, üzerine iki kolunu içine alacak şekilde beyaz bir elbise giymiş, kol hizasına da bir sopa geçirmiştir. Oyun sırasında, omuzlarındaki bu sopa yardımıyla sağında ve solunda bulunan seyircilere rastgele çarpmaktadır. Bu sırada seyirciler arasında kaçışma, gülüşme unsuruyla bir hareket meydana getirilmekte, bu yolla seyirci de oyuna dâhil edilmeye çalışılmaktadır. Ancak köy ortamından farklı olarak seyirciler arasında çocukların daha fazla olduğu, bu kitlenin yetişkinlere oranla oyunlara daha bir ilgi duyduğu gözlenmiştir.

Deve botlatması oyununun hemen arkasından çıkartılan âşuk-mâşuk oyunu ise, gelenekte olduğu gibi Silifke türküleriyle icra edilmektedir, ancak türkülere eşlik eden enstrümanların zenginleştirildiği, davul ve kavalın yanında klarnet, keman, kabak kemane, saz gibi müzik aletlerinin de oyun sırasında çalındığı görülmektedir. Ayrıca oyuncuların kostümlerinin, makyajlarının daha titiz hazırlandığı, hatta âşuk ve mâşuk için ilçede hazır kostümlerin satıldığı ve oyuncuların da bunları giyerek oyunu icra ettikleri görülmektedir.

Köy seyirlik oyunlarında, mizahi unsurlar ön plandadır. Oyunlardaki mizah öğeleri, ele alınan konunun işlenişinde, oyuncuların hal ve hareketlerinde, taklit yeteneklerinde, konuşmalarında kendini göstermektedir. Bunun yanı sıra kullanılan makyaj ve kostüm de komik bir görünüm yaratması dolayısıyla mizahın oluşumunda etkilidir. Bu malzemeler amatörce hazırlanmaları ve kimi zaman abartılı olmaları yönüyle seyircinin dikkatini çekmekte ve onları ayrıca eğlendirmektedir. Bu açıdan hem deve botlatması hem de âşuk-mâşuk oyunundaki makyaj ve kostüm de komik bir görünüm sergilemektedir. Ancak oyunların kent ortamına taşınmasıyla, özellikle âşuk-mâşuk oyununda profesyonelce hazırlanmış ve satışı yapılabilen kostümlerin kullanılması, kostümlerin söz konusu bu özelliğini geri plana itmiştir.

Gelenekte seyirlik oyun olarak icra edilen âşuk-mâşuk oyunu, günümüzde “Silifke halk oyunları” arasına da dâhil edilmiştir. Nitekim yöresel halk oyunları ekibi, bu oyunu çeşitli şenlik ya da kültür etkinliklerinde, Silifke halk oyunları arasına almış ve yöresel türküler eşliğinde oynamaya başlamıştır (K.1, K.2, K.3). Bu da geleneksel seyirlik oyunların farklı icra ortamlarında, oynama nedeni ve işlevi değiştirilerek yeni bir görünüme kavuşturulabileceğini göstermesi bakımından önemlidir.

## 2. Oyunların Sosyokültürel Hayattaki İşlevleri

Dünya genelinde milletler, sınırları belirlenmiş coğrafi alanlarda farklı dilleri konuşmaları, farklı kültürlere sahip olmalarıyla birbirlerinden ayrılmaktadır. Ancak bu farklılık içinde insanların benzer olaylar karşısında benzer şeyleri hissetmeleri ve düşünmeleriyle de çoğu zaman birbirlerine yaklaştıkları, birbirlerine benzedikleri görülmektedir. Bu birleşmeyi, sanatın çeşitli dallarında görmek mümkündür. Öyle ki sanatın her dalı, kullandığı malzeme, teknik ya da ifade şekli açısından farklı özelliklere sahip olsa da özünde insanı anlatmakta, insanın duygu ve düşüncesini yansıtmaktadır.

Sanat dalları içerisinde şiir dille, musiki sesle, mimari taşla, resim renkle insanın kendisini ifade çabasıdır. Ancak burada üzerinde durulması gereken bir husus vardır ki o da insanın, sanatın söz konusu çeşitli dallarında kendisini kendisinden olmayan bir malzemeye ifade etmesidir. Bu bakımdan gerek sanat olsun gerekse düşünce biçimi olsun insana dokunamaz, insanın kendisiyle yüz yüze gelemez. İnsanın kendisini kendisine has bir dille anlatması ancak oyunla mümkündür. Oyun ise, duygu ve düşüncenin hareketle ifade biçimidir. Hareket kadar insanın kendisine ait, hatta doğrudan doğruya kendisi olan bir başka vasıta yok gibidir. İnsanın kişisel özelliklerinin bir toplum içinde geliştiği göz önünde bulundurulduğunda, oyunun temel unsurunu teşkil eden ölçü ve figürlerin, ferdin içinde doğup büyüdüğü toplumla sıkı sıkıya bağlı olduğu kolaylıkla anlaşılacaktır (Tanyol, 1961: 2489). Bu bakımdan köy seyirlik oyunları, içinde yaşatıldığı toplumun inanışları, dünya görüşü, doğayı algılayışı, yaşamı, örf ve âdetleri vb. konularda pek çok ipucunu içerisinde barındırması açısından da işlevseldir.

İncelemeye aldığımız deve botlatması ile âşuk-mâşuk oyunu da, doğa ile sıkı bir ilişki içerisinde bulunan konar-göçer yaşamının temel öğelerini yansıtmaktadır. Oyuncuların oba beyi, çoban, kavalcı vb. şeklinde sıralayabileceğimiz Yörükler arasında rastlanan kişilerden seçilmesi; hayvan benzetmecesine dayalı deve botlatması oyununda deve ile yavrusunun canlandırılması, devenin yavrusuyla gelen bereketin, üremenin oba halkı üzerinde yarattığı sevincin işlenmesi ve bu olayın şenlik olarak kutlanması; öte yandan âşuk-mâşuk oyununda da şişirilmiş siyah keçi tulumunun kullanılması; her iki oyundaki kılık-kıyafet, kostüm ve makyajla ilgili ayrıntılar, ayrıca oyuncuların kendi aralarındaki diyalogları, kullandıkları argo ve müstehcen ibareler bize yüzyıllardır Toroslarda konar-göçer bir yaşam tarzı sürdürmüş olan obaların hayatlarını yansıtmaktadır.

Tarihi süreç içerisinde sözlü kültür ortamında yaşatılmış, kırsal çevrede yaşayan insanların doğayla ilgili korkularını, algılarını, düşünce tarzını gözler önüne sermiş bu oyunlar, genel anlamda eski inançlarla, yerli Anadolu kültürünün harmanlanması sonucunda yeni bir kisyeye bürünmüştür. Bu oyunlarda kadim dönemlerden itibaren insanoğlunun düşünsel ve inançsal alanlardaki gelişimini takip etmek, bilinçaltında yatanları geleceğe nasıl döktüklerini tespit etmek mümkündür.

Bilindiği üzere köy seyirlik oyunları, anlatımcı görsel oyunların iki ana ögesi olan oyuncu ve seyirci ile birlikte oluşur. Sanat kaygısından çok toplum ve inanç açısından işlevseldir. İlk önceleri köylü, kendi yaşantısının daha verimli olması için zorunlu ve bilinçli olarak bu oyunlara katılmış, ancak daha sonraları doğanın çözümlenmesi sonucu bu zorunluluk ortadan kalkmış ve oyun, ortaya çıkış nedeni unutulmuş bir eğlence aracı olarak görülmeye başlanmıştır (Karadağ, 1978:9).

Çalışma konumuzu oluşturan deve botlatması ve âşuk-mâşuk oyunu da günümüzde eğlenmek, hoşça vakit geçirmek amacıyla oynanmaktadır. Ancak oyunların eğlenme, eğlendirme işlevinin dışında, diğer ritüel kökenli oyunlarda ya da farklı törenlerde de olduğu gibi, başka işlevleri de mevcuttur. Oyun aracılığıyla toplum bireylerinin, topluma özgü örf, âdet, gelenek ve göreneklere uygun bir yaşam sürdürmeleri açısından eğitilmeleri; bireyler arasındaki birlik ve beraberlik duygularının pekiştirilmesi, dayanışmanın sağlanması; toplum ilişkilerinin sürdürülerek geleneklerin korunup yaşatılmasına katkı sağlanması vb. bu işlevler arasındadır.



## Sonuç

Köy seyirlik oyunları ülkemizde değişik yörelerde birbirinden farklı şekillerde oynanmaktadır. Kadim dönemlerde insanoğlunun dini inançları temelinde gerçekleştirilen bu törenler, zaman içerisinde herkesin isteyerek katıldığı toplu törenler haline dönüşmüştür. Özellikle bilim ve teknolojinin ilerlemesiyle birlikte insanoğlunun yaşadığı çevreyi anlamlandırması, buna bağlı olarak ilkel dönem insanı tarafından sır kabul edilen şeylerin gerçek sebeplerinin ortaya çıkartılması inanç kaynaklı oyunların işlevlerini kaybetmelerine neden olmuştur. Kırsal çevrelerde yıl ve mevsim değişikliklerinde, hasat sonrasında bolluk ve bereket içerikli olup inanç temelli köy seyirlik oyunları hâlâ yaşatılmaktadır. Ancak bu çalışmada incelemeye aldığımız “deve botlatması” ve “âşuk-mâşuk oyunu”, kökeni dini inançlara, ritüel törenlere dayanmakla birlikte zamanla inanç özelliğini kaybetmiş ve eğlenme amacıyla oynanır hale gelmiş seyirlik oyunlardandır.

Bu oyunların geleneksel anlamda icra edildiği ortamlar aslında, Mersin ilindeki doğal köy ortamlarıdır. Ancak her iki oyunun köy ortamının dışında kasabalara da taşınarak şenlik ve festival gibi yerel kurum ve kuruluşların düzenlediği kültür organizasyonlarında da sergilendiği görülmektedir. Bu yeni icra ortamı ise oyunların biçim ve içeriğinde bazı değişimler de meydana getirmiştir. Nitekim köy ortamındaki seyirci, oyuncuların daha evvel tanıdığı, sohbet ettiği eşi, dostu, yakını ve arkadaşı şeklinde sıralayabileceğimiz bir gruptan oluşmaktadır. Ancak kent ortamında, oyuncu açısından bu yakınlık ya da tanışık olma durumu söz konusu değildir. Böyle olunca da oyuncular, oyunu temel çatısı dışında kendi yetenekleri ölçüsünde yarattıkları taklitlerde, diyaloglarda, hatta seyirciyle iletişimde daha dikkatli, daha kontrollü davranmak durumunda kalmıştır. Bu nedenle oyunun kendi doğal akışı içerisinde kimi konuşmalar kısaltılmış, argo ve müstehcen ifadeler kaldırılmış, seyirciyle kurulan iletişim sınırlı hale getirilmiştir. Ayrıca şenlik ve festivallerde icra edilen oyunlarda seyirci olarak çocukların daha ön planda olduğu, özellikle âşuk-mâşuk oyununda olduğu üzere kostüm olarak da profesyonelce hazırlanmış kostümlerin tercih edildiği görülmektedir. Hatta âşuk-mâşuk oyununun, Silifke halk oyunları içerisinde dâhil edildiği tespit edilmiştir. Bu da seyirlik oyunlardan bazısının zamanla “icracısı, icra nedeni, icra ortamı ve seyircisi” açısından önemli değişimlere uğrayarak kendini zamanın koşullarına göre yenileyebildiğini göstermesi bakımından ilgi çekicidir.

Oyunlar, kent ortamındaki yeni icra ortamlarında da eğlendirme ve hoşça vakit geçirtme gibi bilinen işlevlere sahiptir. Bunun yanı sıra oyunların, geçmişten günümüze süregelen kültürel anlamda inanç, tutum ve kurumları koruyucu bir yaptırım gücüne de sahip olduğu görülmektedir. Bir yönüyle yazısız toplumların gerek eğitiminde gerekse kültürel değerlerinin yaşatılıp aktarılmasında ve yaşam biçimlerinin belirlenmesinde etkin rolleri bulunmaktadır. Denilebilir ki köy seyirlik oyunları, mizah unsurlarını kullanarak halkın yaşamını, inançlarını, değerlerini, dünya görüşünü, örf ve âdetlerini, inançlarını günümüzde de yansıtmaya devam etmektedir.

**KAYNAK KİŞİLER:**

- Kaynak kişiler ile ilgili bilgiler; “adı-soyadı, doğum yılı ve yeri, öğrenim durumu, mesleği ve ikâmeti” sıralamasına göre verilmiştir.
- K.1: Lütfi Uğur, 1955, Silifke, ön lisans, emekli öğretmen, Silifke.
- K.2: Ali Şahin, 1961, Silifke, lise, ticaret, Taşucu /Silifke.
- K.3: Murat Uçtu, 1972, Silifke, lise, halk oyunları öğretmeni, İstanbul.
- K.4: Uğur Kaçar, 1977, Silifke, üniversite, gazeteci, Silifke.

**KAYNAKÇA**

- And, Metin (1983), “Anadolu Halk Dansları ve Halk Tiyatrosunun Özellikle Hayvan Benzetmeceleri Bakımından Asya Kökenleri”, *II. Milletlerarası Türk Folklor Kongresi Bildirileri*, III. Cilt, Halk Müziği-Oyun-Eğlence, Ankara: KTB MİFAD Yayınları, s.31-50.
- And, Metin (2003), *Oyun ve Bügü, Türk Kültüründe Oyun Kavramı*, İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Artun, Eрман (1994), “Ritüel Kökenli Trakya ve Balkan Köy Seyirlik Oyunlarında ‘Ölme-Dirilme, Kız Kaçırma’ Motifleri”, *Milli Folklor*, Y.6, C.3, S.22, s.25-29.
- Başuğur, Emine (1996), “İçel-Mut-Yalnızcabağ Köyü’nde Erkekler Tarafından Oynanan Seyirlik Oyunlar ile Diğer Oyunlar”, *Türk Halk Kültüründen Derlemeler 1994*, Ankara: KB HAGEM Yayınları, s.21-28.
- Çıblak, Nilgün (1999), “İçel-Mut Çömelek Köyü Köy Seyirlik Oyunlarından Saya Oyunu», *III. Uluslararası Çukurova Halk Kültürü Bilgi Şöleni (Sempozyumu)*, *Bildiriler*, Adana: Adana Valiliği Yayınları, s.234-245.
- Elçin, Şükrü (1977), *Anadolu Köy Orta Oyunları (Köy Tiyatrosu)*, 2. b., Ankara: Türk Kültürünü Araştırma Enstitüsü Yayınları.
- Hallaç, Aylin (1996), *Mut Yöresi Hacıahmetli Köyü Folklor Araştırması*, Ç.Ü. Fen-Edebiyat Fakültesi, Türk Dili ve Edebiyatı Bölümü, Yayınlanmamış Bitirme Tezi.
- Karadağ, Nurhan (1978), *Köy Seyirlik Oyunları*, Ankara: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Özçörekçi, Nilüfer Zeynep (1998), “Tarsus Köy Seyirlik Oyunları Üzerine Bir Değerlendirme”, *Tarsus Alan Araştırmaları*, Ankara: KB Yayınları, s.98-100.
- Özhan, Mevlüt (1985), “Seyirlik Oyunlarda Ak-Kara Çatışması”, *Türk Folkloru Araştırmaları 1985/1*, s.71-80.
- Seyhan, Özcan (1966), “Silifke’de Arap Oyunu”, *Türk Folkloru Araştırmaları*, Y.18, C.10, S.206, s.4183-4185.
- Tanyol, Cahit (1961), “Türk Kültüründe Oyunun Önemi”, *Türk Folklor Araştırmaları*, Y.13, C.7, No.146, Eylül, s.2489-2490.
- Tor, Gülseren (2004), *Mersin Ağzı Sözlüğü*, İstanbul: Kebikeç Yayınları.
- Yıldırım, İsmet (1987), “Çukurbağ Köyü ve Bir Köy Seyirlik Oyunu», *Folklor*, S.4, s.11-18.