

**AZƏRBAYCAN MİLLİ ELMLƏR AKADEMİYASI
FOLKLOR İNSTİTUTU**

FÜZULİ BAYAT

**ŞAMANDAN SƏMAZƏNƏ
OYUN VƏ OYUNÇU**

BAKI – 2017

Füzuli Bayat. Şamandan səmazənə: oyun və oyunçu,
Bakı, Elm və təhsil, 2017, - 228 səh

folklor.az

B 4603000000 Qrifli nəşr
N-098-2017

© Folklor İnstitutu, 2017

İÇİNDƏKİLƏR

BAŞLARKƏN.....	6
I. İNSANLIQ TARİXİNİN ÜÇ MƏRHƏLƏSİ İLƏ ÜÇ FUNKSİYASI: HOMO SAPIENS, HOMO FABER, HOMO LUDENS (a-e)	10
1.a. Ön söz əvəzi - Oynayan insan anlayışı.....	10
1.b. Tarixi baxımdan oyuna yüklənən anlamlar	13
1.c. Aşıq Paşa Risaləsinə görə oyun. Oyun haqqında fəlsəfi düşüncələr	19
1.d. Oyunun təsnifatı məsələsi.....	25
1.e. Son söz yerinə	34
II. TƏBİƏTDƏN CƏMİYYƏTƏ OYUNUN ANLAMI, TƏBİƏTİ VƏ ÖZƏLLİKLƏRİ (a-g).....	36
2.a. Ön söz.....	36
2.b. Oyunun insan fəaliyyətində rolu	37
2.c. Oyunun təbiəti.....	38
2.d. Ciddiyyət və oyun	41
2.e. Oyunda zaman və məkan.....	42
2.f. Oyun içində oyun və ya cəza üzərində qurulan oyunlar	43
2.g. Son söz	49
III. UŞAQ OYUNLARI: RİTUAL QUTSALLIQDAN SOSİOLOJİ DƏYİŞİMƏ (a-h)	50
3.a. Giriş	50
3.b. Uşaq oyunlarının təsnifatı.....	53
3.c. Keçmişdən günümüzdə uşaq oyunları.....	56
3.d. Uşaqların fiziki və zehni cəhətdən yetişməsində oyunun önəmi	62
3.e. Təhkiyəli uşaq oyunları	76
3.f. Uşaq oyunlarının vazkeçilməzi – oyuncaqlar	79

3.g. Uşaq oyunlarına qoyulan yasaqlar	87
3.h. Son söz	91
IV. XALQ TEATRI və ya MEYDAN	
OYUNLARI (a-h)	94
4.a. Ön söz.....	94
4.b. Xalq oyunlarının (teatrın) qaynağı məsələsi.....	96
4.c. Meydan oyunlarının semantik funksiyası.....	101
4.d. Kukla teatri	106
4.e. Xalq teatrında istifadə edilən vasitələr	109
4.f. Müasir teatr anlayışı baxımından meydan tamaşaları.....	111
4.g. Xalq teatrının janrları: parodiya, komediya, faciə	115
4.h. Son söz	119
V. ŞƏBİH GÖSTƏRİLƏRİ (a-d)	
5.a. Qısa giriş	121
5.b. Oyunun fəlsəfəsi baxımından Şəbih	123
5.c. Şəbihin mifo-ritual və mistik özəlliyi.....	126
5.d. Son söz	133
VI. ATLI SAVAŞ OYUNLARI (a-f)	
6.a. Giriş	135
6.b. Türk savaşıları bir oyundur.....	137
6.c. Azərbaycanda atlı savaşı oyunları.....	140
6.d. Digər türk xalqlarında güc və manevr göstəricisi olan savaşı oyunları.....	147
6.e. Atlı savaşı oyunu kontekstində “Çovqan”	156
1) Ön söz	156
2) Oyunun adı və oynanılma qaydaları haqqında	159
3) Ədəbiyyatda və mifologiyada Quyu Çovqan.....	163
4) Quyu Çovqanla bağlı yasaqlar	165
6.f. Son söz	166

VII. TÜRKLƏRDƏ OYUNUN FƏLSƏFƏSİ	
BAXIMINDAN HALAY (a-e).....	168
7.a. Giriş	168
7.b. Türk dünyasında halay	170
7.c. Oyunun fəlsəfəsi: oynayan şamandan halay çəkən insana	172
7.d. Azərbaycanın Cənub bölgəsində halay	176
7.e. Son söz.....	182
VIII. DƏYİŞƏN RİTUAL BAĞLAMLI	
OYUNLAR (a-e).....	184
8.a. Ön söz.....	184
8.b. Qutsallıq ritualın başlıca özəlliyidir	185
8.c. Ritualba bağlı oyun və şənliklər	192
8.d. Yenidən canlanma ritualları və oyun	197
8.e. Son söz.....	200
IX. ŞAMAN OYUNU, YAXUD HEYVAN TƏQLİDLİ	
OYUNDAN HEYVANLA SAVAŞ OYUNUNA (a-e)	201
9.a. Giriş	201
9.b. Şaman oyunu heyvan dünyasının təqlididir	202
9.c. Ov rəqsləri və heyvan dünyası.....	207
9.d. Heyvanlarla uşaqların müştərək oyunu	209
9.e. Son söz.....	213
SONUC	214
QAYNAQLAR.....	217

BAŞLARKƏN

Bir deyimdə deyildi ki, “İnsan oyun oynadığı zaman tam insan olur.”

Hər nə qədər yaşı insanlığın yaşından əski olsa da, oyun yaşamağa, insanların zövq və əyləncə dünyasının əsas ünsürü olmağa davam etməkdədir. O zamandan bugünə qədər oyun anlayışı, oyun növləri çox dəyişsə də, bir çoxu fəaliyyətdən çıxıb yeniləri ilə əvəz olunsada, oyun insanlıq yaşadığıca varlığını qoruyacaqdır.

Avropada oyun nəzəriyyəsini yaradan tarixçi Johan Huizingaya¹ qədər, yəni 1940-cı illərə kimi kimsə oyunun mədəniyyətdən öncə olduğunu fərqləndirə bilməmişdi. Yer üzərində insan var olmadan öncə balıqların, heyvanların oynadığını, insan oğlunun da doğuşdan etibarən oynamağa başladığını yenə də bizə J.Huizinga öyrətdi. Azərbaycanda isə son zamanlara qədər oyunun geniş anlayış olduğu, mədəniyyətdən də yaşlı olduğu haqqında tutarlı bir fikrə rast gəlinmir. Beləliklə, İkin-

¹ **Johan Huizinga**, Hollandiyalı filosof və tarix professoru olub, fiziologiya professoru Dirk Huizinganın oğludur. 1872-ci ildə Groningendə anadan olan Johan Huizinga hind-german dillərini öyrəndi və 1895-ci ildə Groningen və Leipzig Universitetlərindəki təhsilini bitirdi. Daha sonra müqayisəli dilçilik sahəsində ixtisaslaşdı və sanskritcə öyrəndi. 1897-ci ildə “Təlxəyin hind teatrındaki yeri” adlı doktorluq dissertasiyasını müdafiə etdi. 1902-ci ildən orta çağ intibah tarixi ilə məşğul olmağa, daha sonra da şərqşünas kimi dərslər verməyə başladı. 1905-ci ildə ümumi tarix və Hollandiya tarixi sahəsində professor oldu. Haarlemdə tarix, Amsterdamda da Hind ədəbiyyatı dərsləri verdi. 1942-ci ildə faşizm əleyhinə çıxışlarına görə girov alındı və ölümünə qədər gözaltında saxlandı. 1945-ci ildə öldü. Orişinal üslubu və analiz qabiliyyəti ilə seçilən Huizinganı bütün dünyada məşhur edən Homo Ludens adlı əsəri oldu. Bu əsərə görə “Oyun kultürün təməlidir” və ya “Hər oyun, hər şeydən öncə köüllü bir fəaliyyətdir”, “Əmrlərə bağlı oyun, oyun deyildir” və s. kimi hökmlər oyunun fəlsəfəsini açmağa kömək edən əsas tezislər oldu.

ci Dünya Savaşından sonra Hollandiyalı tarixçi Johan Huizinga (1872-1945) “Homo Ludens” adlı əsəri ilə oyun nəzəriyyəsinin əsasını qoymuş oldu. Bir tərəfdə Homo Sapiens (ağıllı insan), Homo Faber (tikən, düzəldən, quran insan) və Homo Religiosus (dinsəl adam) vardı. Təbii ki, aralıq mərhələ olaraq Homo Religiosus (dinsəl adam) anlayışı insanlıq mərhələsini deyil, doğuşdan var olan düşüncəni göstərir. Homo Ludens (oynayan insan) nəzəriyyəsinə görə dünyada gördüklərimiz: canlı və cansız, müşəxxəs və mücərrəd hər şey bu və ya digər şəkildə oynayır. Dixotamik bölgüdə yaxşılıqla pislilik, gecə ilə gündüz, günlə ay oynadığı kimi, körpələrlə uşaqlar, uşaqlarla uşaqlar, uşaqlarla heyvanlar, böyüklərlə uşaqlar, böyüklərlə böyüklər də oynayır. Ən böyük oyunçu siyasətçidir, filosoflar oynadığı kimi, tarixçilər, ədəbiyyatçılar, rəssamlar, yazıçılar, alimlər, şairlər də oynayır. Səhnədə rol alan aktyor, kəndirbaz, təlxək, rəqqas da oynayır. Bir sözlə, hamı oynayır. Tanrının yaratdığı aləm bir oyunmu, bizimlə münasibəti oyun üzərində qurulmuşmu? Taleyin oyununda rolumuz nədir? Bunu da düşünmək lazımdır. Biz oynadığımız, oynatdığımız kimi, bizimlə də oynayırlar, oynayanlarla da oynayırlar. O zaman dünya nəhəng bir oyun səhnəsidir, hamı oynayır, üzərinə düşünən rolu gücü və bacarığı çərçivəsində yerinə yetirməyə çalışır.

Bir zamanlar fiziki hazırlığı, yarışı, əyləncəni özündə birləşdirən top oyunları futbol adı ilə bu gün milyonların seyr etdiyi böyük bir idman yarışına döndü. Həm də zamanla futbol başda olmaq üzrə bir çox oyun iş, sənət növü kimi formalaşdı. Yenə də futbol başda olmaqla bir çox oyunlar güləş, boks, digər təkbətək döyüş növləri də mahiyyət və şəklini dəyişmiş, böyük qazanc mənbəyinə, hətta böyük şirkətlərə çevrilmişdir. O baxımdan futbolun, peşəkar boks yarışlarının məqsədi dəyişdiyi kimi, tamaşaçı tərkibi, yarış forması da də-

yişmişdir. Qısacası, zaman irəlilədikcə, insanların zövq və əyləncə dünyası dəyişdikcə, oyunlar da yenidən düzənlənmiş, bir çox yeni oyun növləri ortaya çıxmışdır. Məsələn, bəzi Asiya ölkələrində ölüm oyunu, rulet oyunu kimi.

Homo Sapiensdən (ağıllı insan) daha öncə var olan, mədəniyyətin olmadığı çağdan qalma oyun, Homo Ludensin (oynayan insan) sövqi-təbii işi, kultu, dini icraatı, əyləncəsi olmuş, bütün zamanlarda təkmilləşmə keçirərək bugünlərə qədər gəlmişdir. İnsanın oynayaraq özünü tapması və təsdiq etməsi, oynayaraq ətrafında baş verənləri öyrənməsi onun mədəniyyətə keçidi demək idi.

Biz dünyanı, əhatəmizdəki təbiəti, özümüzü və nəhayət, Tanrımızı oynayaraq dərk edirik. **Oyun bizi bizə tanıdan, bizi biz edən, hətta bizi bizdən alıb başqa bir aləmə götürən əsas insan məşğuliyətidir.** O, hər zaman var olmuş və bu gün ritual məzmununu itirsə də, anlamını dəyişsə də, məzmununu azaldıb çoxaltsa da, sıradan çıxıb yeniləri ilə yoluna davam etsə də, hər zaman vardır və var olaraq da qalacaqdır.

Hər bir oyunun müəyyən hədəfi, hədəfə çatmaq üçün ciddi qaydaları vardır. Oyunçular qaydalara əməl etməyə borcludurlar. Əkstəqdirdə oyun deyilən bir şey qalmaz, anarxiya baş verər.

Azərbaycan xalq oyunlarına əsaslanaraq daha geniş miqyasda türk dünyasında oyunun və meydan tamaşalarının milli duyğuların formalaşmasında, milli kimliyin şəkillənməsindəki rolunu anlamaq mümkündür. Çünki Azərbaycanın ayrı-ayrı bölgələrində rast gəlinən oyun və meydan tamaşaları çox az fərqlə türk dünyasının digər bölgələrində də mövcuddur. Xalq teatri ünsüründən ibarət olan oyunların əksəriyyətinə Türkiyədə, Orta Asiyada, hətta Altay-Sayanda və Sibirdə rast gəlmək olur. Türk dünyasının oyunları bir az məzmun, bir az kompozisiya, bir az da ad baxımından fərqlilik göstərsə

də bu, kökü qan qohumluğuna dayanan eyni millətin müxtəlif xalqlarının coğrafi, dini, mədəni fərqliliyi ilə formalaşmış oyun növüdür. Oyun oynayan oyunçu türk dünyasının hər yerində eynidir.

Hər halda Azərbaycanın və türk dünyasının ayrı-ayrı bölgələrindən yazıya alınmış oyun və meydan tamaşalarının çoxu regional variantlaşma səviyyəsindədir. Nəşr olunan oyun mətnlərinin böyük əksəriyyəti nəinki Azərbaycanın digər bölgələrində, həmçinin türk dünyası üçün də müştərəkdir. Məsələn, “Aşıq oyunu”, “Evcik”, “Halay”, “Cirit” və digər savaşıq oyunları, “Dirədöymə”, “Eşşəkbeli” və s. variant xarakterli nümunələrdən ibarətdir. Buna baxmayaraq, Azərbaycan üçün spesifik olan oyun və meydan tamaşaları da vardır. “Maral oyunu”, “Baharbənd”, “Kilimarası oyunu”, “Xan-vəzir”, “Qığ-mərə” və s. türk dünyasının digər bölgələrində ya yoxdur, ya da çox fərqli variantlarda mövcuddur.

I. İNSANLIQ TARİXİNİN ÜÇ MƏRHƏLƏSİ İLƏ ÜÇ FUNKSİYASI: HOMO SAPIENS, HOMO FABER, HOMO LUDENS (a-e)

1.a. Ön söz əvəzi - Oynayan insan anlayışı

Yer üzərində insanın yaşı antropoloqlara görə, yarım milyon il kimi uzaq bir dövrə ölçülür. Ancaq onun keçdiyi mərhələləri aşağı-yuxarı iş və fəaliyyətlərinə görə, təxminən üç dövrə ayırmaq mümkündür. Əslində dövr dedikdə, burada biz xronoloji ardıcılıq və ya bir-birini əvəz edən tarixi dövrü nəzərdə tuturuq. Bu dövrlər bəlkə də, eyni zamanda yaranmış, insanın var olmasında mühüm rol oynamış yaşam və fəaliyyət funksiyası ilə bağlıdır. Həm də şərti olaraq üç mərhələyə ayırdığımız dövrlər və qavram sonradan insanlıq tarixinə aid edilmiş, daha doğrusu, insan bu anlayışlara sığdırılmağa çalışılmışdır. Bu ön açıqlamadan sonra mərhələlərin və mərhələni təyin və təsbit edən özəlliklərin izahına keçmək olar.

Bəşəriyyət yaradılışdan **Homo Religiosus**² olan insanlıq tarixini Ağıllı insan anlamına gələn **Homo Sapiens**lə başlayıb, alət düzəldən insan mənasında **Homo Faber**lə davam etdirmək istərkən, ortaya oynayan, rəqs edən insan mənasına gələn **Homo Ludens** termini çıxdı. Bu termin ortaya çıxdıqdan sonra antropoloqlar Homo Ludensi vaxtını boş keçirən, oynayaraq əylənən insanın ziddi mənasında Homo Faber terminini işlətməyə başladılar.³ Homo Faber təbiəti dəyişmək üçün ağılından istifadə edən, faydalı işi olan insan kimi əski za-

² Din insanı mənasına gələn bu termini ilk dəfə Mircea Eliade heç bir insan dini düşüncədən azad deyildir, anlamında işlətməmişdir.

³ Homo faber insanın bioloji adı olan Homo sapiensə (Latınca *bilgə insan*) nəzərən ilk dəfə Hannah Arendt və Max Scheler tərəfindən işlədilən bir qavramdır. Homo faber təbiətə düzəltdiyi alətlərlə üstün gələn insanları bildirir.

manlardan filosoflarda, mədəniyyət tarixçilərində, ilahiyyatçı alimlərdə heyranlıq doğurmuşdur. Ümumi düşüncəyə görə Homo Faber, əslində Homo Sapiensin daha da inkişaf etmiş, ağıllı hərəkət və quruculuğu ilə önə çıxmış variantıdır. Ancaq XX yüzilin ortalarına doğru üçüncü bir anlayış ortaya çıxdı: Homo Ludens – oynayan insan. Mətin And bunu obrazlı şəkildə belə ifadə edir. “Necə ki, Darwin insan-heyvan fərqlərini, Freud da ağıl-təhtəlsüür bölgüsü kimi ikili qarşıdurmanı pozdularsa, İkinci Dünya Savaşından sonra da Hollandiyalı tarixçi Johan Huizinga (1872-1945) da Homo Ludens adlı əsəri ilə önəmli bir ikiliyin tarazlığını pozaraq insan mədəniyyətinə yeni bir anlayış qazandırdı. Homo Faber (tikən, düzəldən, quran insan), Homo Sapiens (ağıllı insan) ikilisinin qarşısına üçüncü bir insan, Homo Ludens (oynayan insan) çıxarmışdır. Huizinga, qərb mədəniyyətində çağdaş elmin və fəlsəfənin gətirdiyi önəmli bir ikiliyi dəyişdirmişdir. İş, ritual, din, önəmli tarixi hadisələr kimi böyük nəticələr yaradanların öncəliyi qarşısında oyunun bunlardan sonra gələn, bunların önəmsiz bir praktikası olduğu fikrini dəyişdirmişdir. Huizingaya görə, oyun mədəniyyətdən öncədir, fərqli mədəniyyətlərdən çıxma ya da bir təsadüfün nəticəsi deyil, əksinə, müxtəlif mədəni aktların ortaya çıxmasında əsas amildir” (And 2012: 27). Huizinganın bu kəşfi ilə mədəniyyət tarixinin axarı dəyişmişdir. Oyunu anlamsız, yaxud da əyləncə kimi görmək düşüncəsi yerini “mədəniyyət elə oyunla başlayır” fikrinə tərk etmişdir.

Təbii ki, bu vəziyyəti ən yaxşı J.Huizinga özü izah etmişdir. J.Huizinga Homo Ludensi inandırıcı bir şəkildə belə açıqlayır: “Maariflənmə dövrünün saf xoşgörülüyü içində xəyal edildiyi qədər ağıllı olmadığımız ortaya çıxınca Homo Sapiens adının insan cinsinə əskidən sanıldığı qədər uyğun olmadığı açıqca bəlli oldu və bu ilk təsbitə bir də Homo Faberin əlavə edilməsinin uyğun olacağına inanıldı. Ancaq bu ikinci

termin bizi anladmaq üçün o qədər də uyğun deyildi; çünki faber bir çox heyvana da aid idi. Və alət düzəltmə haqqında doğru olanlar oyun oynama haqqında da doğrudur. Buna müqabil olaraq Homo Ludens, yəni “oyun oynayan insan” termini ənənə yaratmaq qədər əsaslı bir fəaliyyəti ifadə edir və buna görə də Homo Faber termininin yanında yer almağa haqlı kimi görünür.” (Huizinga 2013: 13)

Zamanla insanların Homo Sapiensə aid edilən kriteriyalara cavab verəcək qədər ağıllı olmadığı görüldü. Homo Sapiens 10 min ildə nəinki ağıllandı, hətta bəşəriyyəti fəlakətə sürükləyən addımlar atmaqdan da çəkinmədi. İş alətləri düzəldən, əməyi yüngülləşdirən insan - Homo Faberlə bərabər elm sübut etdi ki, heyvanların da bir çoxu özlərinə lazım olan aləti, avadanlığı, sığınma və qorunma yerlərini düzəldə bilir. O zaman Johan Huizinganın yeni bir qavram kimi yaratdığı Homo Ludens deyimi ortaya çıxdı. Hollandiyalı tarixçi, mədəniyyət bilicisi Johan Huizinga 1938-ci ildə çap etdirdiyi “Homo Ludens” adlı əsərində insana aid olan hər şeyin başlanğıcının oyun olduğunu sübut etməyə çalışdı. Huizingaya görə ilk olaraq oyun vardı. Zaman və məkan içində reallaşan, öncədən hazırlanmış, müəyyən bir düzən və bəlli bir qayda ilə qurulan bu oyun bir hərəkətdir, göstəridir. Burada göstərən də, seyr edən də, əslində oyunun bir parçasıdır. Oyunu oynayanlar coşduqları kimi, seyr edənlər də özlərindən keçir, ruh halları dəyişir. Oyunçular kədərləndikləri kimi seyr edənlər də kədərlənir. Homo Ludens tarixin qaranlıq çağlarından bugünə qədər insanlıq tarixinin, mədəniyyətin ən əsas ünsürü olmuşdur.

Huizingaya görə, oyun mədəniyyətdən də qədimdir və ya mədəniyyətin özü də oyundan doğmuşdur, çünki heyvanlar da oynayırlar, ancaq onların oyunu gülüşdən uzaq olduğu üçün ciddidir. Heyvanlar üçün əylənərək oynanılan oyun yaşam mücadiləsinin önəmli bir parçası, öyrətmənin və öyrənmənin bəl-

kə də tək yoludur. Həm də oyun təbiətlə cəmiyyəti birləşdirən, heyvan dünyası ilə insanların müştərək istifadə etdikləri yeganə koddur. Təbiətdəki hər şey – ildırım, yağış, qar, tufan, boran, çovğun və s. bir oyundur, təbiət isə ciddi bir oyunçudur. Hər halda insanların da oyunu əyləncə, öyrətmə ilə yanaşı ciddiyyət daşıyır. Belə ki, hər bir oyun dəqiq, ciddi qayda daxilində oynanılır. Buradakı sərbəstlik, qaydaları pozmaqla, oyunun kənarına çıxmaqla çərçivələnmişdir. Yoxsa oyun xaos bir hal alır ki, bu da oyunun fəlsəfinə və təməlinə zidd olar. Əslində oyun düzənin, tarazlığın, kosmik başlanğıcın simvoludur, yaradılışı anlamaq açarıdır.

1.b. Tarixi baxımdan oyuna yüklənən anlamlar

Oyun insanlıq tarixinin ən böyük və çoxçeşidli xəzinəsidir ki, onun öyrənilməsi, araşdırılması ilə elmin müxtəlif sahələri – folklorşünaslıq, antropologiya, tarix, etnoqrafiya, pedaqogika, xoreoqrafiya, fiziki tərbiyə və onun metodikası ilə məşğul olan idman və nəhayət, fəlsəfə məşğul olur. Hər xalqın spesifik oyun folkloru olsa da, onun təməlində insan fəaliyyətində əsaslı yer tutan amil milli və bölgəsəl özəlliklidir. Milli və bölgəsəl xarakterinə baxmayaraq, oyunun və oyunçunun tarixi missiyası həmişə eyni olmuşdur. Oyun oynayan oyunçu qarşısına müəyyən bir məqsəd qoyur. Bu məqsədə nail olmaq üçün oyunçu əvvəlcədən müəyyənləşdirilmiş qayda daxilində və bəlli üsullarla oynamalı olur. Oyunçu, dəyişən şərtlərdən asılı olaraq son məqsədə çatmaq üçün yeni yollar, yeni çıxış üsulları tapmalı olur. Beləliklə, oyun məqsədli olduğu kimi, oyunçunun zehni, fiziki qabiliyyətini, çevikliyi də cillamış olur.

İnsan oynayaraq ətraf aləmi dərk etdiyi kimi, özünü də oyunda tapmış, bütün fəaliyyəti boyu oynamaqla nəinki bir statusdan o birinə keçmiş, həm də fikir və əyləncə dünyasını, etik

və estetik görüşlərini də oyun üzərində qurmuşdur. Homo Ludens anlayışı baxımından müxtəlif zamanlarda, müxtəlif məkanlarda və müxtəlif millətlər tərəfindən oyuna yüklənən anlamlar o qədər fərqli olmuşdur ki, onları bir yerə gətirdikdə oyunun bəşəri olmaqdan daha çox milli olduğu otraya çıxır. Belə bir vəziyyətdə tarixi baxımdan oyuna aid edilən özəlliklər də nəzərə alındıqda məsələnin xeyli mürəkkəb olduğu anlaşılmış olur.

O halda geriye oyun nədir sualı qalır. İlk başda sadə görünən bu sualın cavabının əslində, bilindiyyindən daha mürəkkəb, daha geniş olduğu bir həqiqətdir. Azərbaycanda xalq oyunları adı verilən və daha çox rəqsin nəzərdə tutulduğu bu termin bütün insan fəaliyyətini əhatə edən geniş anlamlı oyunun yalnız bir növüdür. Oyun mədəniyyətin ən qədim növü olmaqdan daha çox, mədəniyyətdən öncə yaranmış və hətta mədəniyyəti formalaşdırmış insan fəaliyyətidir. Oyunun düşünən (Homo Sapiens) və alət düzəldən insandan (Homo Faber) daha öncə tarix səhnəsinə çıxdığı və hətta düşünən insanın özünün həm də oynayan insan (Homo Ludens) olduğu yuxarıda da dediyimiz kimi, J.Huizinga və ondan sonra gələn araşdırıcılar tərəfindən qeyd olunmuşdur. Oyun nə olursa-olsun, nə formada oynanırsa-oynanılsın, onun fəlsəfəsində insanın ciddi olmayan, ancaq bəlli qaydalara tabe olan bir fəaliyyətinin olduğu aydın olur. Belə ki, oyun, məlum və məşhur fikrə görə, ciddi olan hər şeyin tərsidir. Hətta ritual məzmunlu, törənsəl mahiyyətli oyunlar belə nə qədər ciddi olursa-olsun, bir oyun olduğu üçün insan fəaliyyətinin ciddiliyinə tərs-mütənasibdir.

S.V.Örnək oyunu “insanın ruhsal durumunu bir sıra fiziki hərəkətlərlə ifadə etməsi, açığa vurması” adlandırır (Örnək 1963: 63). Həyat və Larouss kimi ensiklopediyalarda oyun bütün zamanlarda və bütün ölkələrdə duyğuların, coşquların üzə vurması sənəti və ya məlum bir ritmə uyan, musiqiyə müşayiət edilən hərəkətlər kimi dəyərləndirilir. Başqa bir araşdırmaçıya

görə, “rəqs kökü etibarıyla magik və mədəni (sehr və sitayişlə bağlı) olan, bütün zamanlarda və bütün ölkələrdə duyğuların, coşqu və həyəcanların ritmik hərəkətlərlə (musiqi alətinin müşayiəti ilə, yaxud musiqi aləti olmadan) anladılmasıdır” (Eroğlu 1995: 17). Bu müəllif oyunun əsasını sehrə, rituala bağlayır. Oyun hərəkətlə, musiqi ilə, dinlə, sehlə bağlı olmuşdur.

Bəzilərinə görə, oyun insanın təqlidi iç dünyasının bir bənzəridir, bəzilərinə görə isə rahatlanmanın bir formasıdır, bəzilərinə görə, **oyun gəncləri və ya yeniyetmələri gələcək yaşama hazırlamaqdır**. Bəzilərinə görə isə oyun tərbiyə etmək, uşağın estetik zövqünü və fiziki qabiliyyətini inkişaf etdirməkdir. Ancaq hər nə olursa olsun, oyun tarixin başlanğıcından insanlığa yol göstərmiş və ritual-mifoloji dünyamızın əyləncəyə çevrilmiş forması olmuşdur. Oyuna yüklənən anlamlar bununla da bitmir. Çünki hər dövrdə, hər şəraitdə oyuna fərqli baxıldığı məlum olan gerçəklikdir. O baxımdan oyunu toplanmış artıq enerjiden qurtarmaqdan, insanda doğuşdan var olan təqlid etmə qabiliyyətindən, rahatlama ehtiyacını təmin etməkdən, həyatın tələb etdiyi ciddi fəaliyyətlərə hazırlıq məşqi etməkdən, insanın nəfsinə hakim olmaqdan, hakimiyyət qurmaqdan, yarışmaqdan, zərərli vərdişlərdən məsum şəkildə xilas olmaqdan, real həyatda gerçəkləşdirilməsi imkansız olan arzuların süni yolla həyata keçirilməsindən tutmuş mənlilik duyğusunun qorunmasını saxlamağa qədər müxtəlif izahlar verilmişdir. Uşağın, insanın və hətta bütün canlıların həyatında böyük bir yer tutan oyunun nə olduğu barədə hələlik qəti bir fikir yoxdur. John Dewey oyunu, nəticəsi gözənilməyən şüursuz davranışlar kimi qiymətləndirir; Huizinga bunu istəyərək və qaydalı şəkildə məlum bir zaman və məkanda həyata keçirilən fəaliyyət kimi izah edir. Spenserə görə oyun gərəkli olmayan artıq enerjinin atılmasıdır. Eibesfeldtə oyun şagirdliyin aktiv bir şəklidirsə, Groosda həyatın daha

sonrakı səhifələrinə hazırlıqdır. Mitchell və Masonda isə insanın özünü ifadə etməsi, Gulickdə də yerinə yetirilməsi istənilənin düzəldilməsidir. Oyunun ən önəmli olan ana ünsürləri Patrickin tərifində yer alır. Ona görə oyun sərbəstcə və özlüyündən həyata keçirilən fəaliyyətdir. James və Mc Duggall isə oyunun daxili bir etiraz və sövq etməyə dayandığını deyir (Huizinga 2013, 17-18; Ergün 1980: 102).

Ancaq bunların hamısının özlüyündə oyunun bir tərəfini əhatə etdiyinə, bir tərəfini qabartdığına görə, oyun haqqında tam bilgi verməkdən çox uzaq olduğunu da demək lazımdır. Oyunu bioloji, estetik və ağıla-məntiqə dayanan bir fəaliyyət növü hesab etmək hardasa imkansızdır. O, özü özlüyündə var olan rasionalla irrasionalın, ağılla şüuraltının, məntiqlə ağıla gələnin sərhədində gedib gələn və insanı insan edən tək anlayışdır.

Oyun, könüllü şəkildə, heç bir məcburiyyət olmadan, fiziki, yaxud mənəvi ehtiyacları qarşılamaq, yaxud da onları yoxlamaq, təkbəşinə və ya kollektiv şəkildə oynanılan fəaliyyət növüdür. Bir zamanlar oyunu heç bir qazanc güdmədən, mükafat gözləmədən vaxt keçirmək, əylənmək, öyrənmək fəaliyyəti adlandırırdılar. S.V.Örnək isə oyuna belə bir tərif vermişdir: “Oyun sövqi-təbii olaraq insanda var olan, təməli din və sehrə bağlı törə və mərasimlərə əsaslanan, toplumların kultural strukturuna görə şəkillənən və toplumdan topluma fərqlilik göstərən, yer və zaman baxımından günlük yaşamdan fərqli, istəyə bağlı könüllü hərəkətlərdir” (Örnək 1995: 14).

Müasir sivilisasiyanın qaynağının oyun olduğunu nəzərə alaraq oyun adı altında nələrin nəzərdə tutulduğuna diqqət etmək lazımdır. Oyun dedikdə, bu gün daha çox rəqs, taxta, masaüstü, kart, aşıq, şahmat, top oyunları, kəndirbazlıq, məzhəkələr və s. nəzərdə tutulur. Bundan başqa, bir də monoloq və dialoqlardan ibarət bir və ya bir neçə adamın göstərdiyi xalq teatrına da oyun, yaxud meydan tamaşası deyilir. Mey-

dan tamaşaları oyunun fəlsəfi, təhkiyəli, əyləndirici, güldürücü, ağladıcı, düşündürücü, öyrədici tərəfidir.

Bütün bu çoxtərəfli, çoxanlamli funksiyasına və fəaliyyət sferasının genişliyinə baxmayaraq, oyun insanın istər fərdi, istərsə də kollektiv şəkildə olsun, hər gün oynadığı bir şey, gündəlik yaşamı deyildir. Hətta mədəniyyətdən öncə yaranmasına, insanın formalaşmasında oynadığı rola baxmayaraq, **oyun həyatın özü də deyildir.** O, yemək-içmək, dinlənmək, iş, söhbət və s. qədər önəmli də deyildir və ya başqa şəkildə desək, bizi onlar qədər əhatə etməmişdir. Hətta oyunla iç-içə olan heyvanların, uşaqların da həyatı başdan-başa oyundan ibarət deyildir. **Oyun boş vaxtın, vaxtı əyləncəli, zövqlü, mənalı keçirmənin məhsuludur.**

Oyun haqqında deyilənlərdən onun nə olduğunu yenə də J.Huizinganın sözləri ilə tamamlamaq mümkündür. Oyun müstəqil şəkildə razılaşıdırılan, ancaq tamamilə əmredici qaydalara uyğun olaraq müəyyən bir zaman və məkan sərhədləri içində həyata keçirilən, mütləq bir məqsədə yönəldilmiş, bir həyəcan və sevinc duyğusu ilə “gündəlik həyat”dan qoparaq “başqa cür olmaq” bilincinin hakim olduğu, iradəyə tabe olan bir hadisə və ya fəaliyyətdir (Huizinga 2013, 50). Huizinganın bu tərifini oyunun varlığını açmağa xidmət edən bacarıq, güc, iradə, əyləncə kimi qavramları da bərabərində gətirir.

Bəzi oyunlarda güc, cəsarət, bacarıq, dözümlülük, bilmək, hətta şans da önəmli rol oynayır. Burada qeyd olunması vacib olan bir məsələ də məqsədindən, funksiyasından, mənasından, formasından asılı olmayaraq, hər bir müsabiqənin oyun olmasıdır. Müsabiqənin ritual bağlamli bir növü də tapmacalardır. Bu gün folklorun epik növünə aid edilməsinə baxmayaraq, bu qəlib ifadələr, əslində, bir zəka oyunudur. Huizinganın da yazdığı kimi, “Tapmacanın bir qayda olaraq və kökü baxımından qutsal bir oyun olduğu, yəni tapmacanın oyunu

ciddi həyatdan ayıran sərhədin o biri tərəfində yer aldığı nəticəsinə gələ bilirik” (Huizinga 2013, 65). Epik mətnlərdə süjet yaradan element, əyləncə ünsürü olmasına baxmayaraq tapmacalar oyun xarakterini itirməz. Bir az yoxlama, bir az əylənmə, bir az da süjet yaradan element kimi tapmacalar Azərbaycan nağıllarında daha yayğındır. Padşahın “Ən şirin şey nədir” və ya “Ən acı şey nədir” tapmaca-sualına kiçik qızın heyvan dil tapıb gətirməsində olduğu kimi. Və ya quyuya düşən qəhrəmana, divin ən gözəl şey nədir? – verdiyi tapmaca-sualına qəhrəmanın “könül sevən göyçək olar” cavabı tapmacaların ağıl yoxladığı kimi, olumla ölümün sərhədində olduğunu da göstərir. Zəka, ağıl oyunu olmasını isbatlayan əsas kod tapmacanın insan ömrünü, dünya haqqında düşüncələri, fəlsəfəni, ağılı ehtiva etməsində qorunmuşdur. Təbii ki, bütün bunlar tapmacaların özünün strukturundan da görünməkdədir.

Tapmaca və ya sorğu-cavab tipli oyunlardan ən geniş yayılanlarından biri də aşiq ədəbiyyatında “dedim-dedi” tipli soru-cavab oyunudur. Bu sorğu-cavabda aşiqin xəyali bir oyun qurduğu, özünün həm oyunçu, həm də tamaşaçı olduğu görünür. Ən spesifik zəka oyunu ki, burada bütün təsəvvüfi, dini, dünyəvi, astronomik, ədəbi, tarixi biliklər sınağa çəkilir, bu oyuna aşiq yaradıcılığında qıfıl bənd deyilir. Qıfıl bəndlər aşıqlığın bilgi yarışması, elm və zəka üstünlüyünü göstərmək, zəka yarışını elə zəkasının gücü ilə də qazanmaqdır.

Oyun haqqında daha geniş məlumat da vermək mümkündür, ancaq deyilənlər də Azərbaycanda, xüsusən də türk dünyasında oyun və tamaşaların mahiyyətini açmağa yetərlidir. Beləliklə, **oyun cəmiyyət həyatını və dünyanı qavrama, özünəməxsus biçimləndirmə və bu biçimin ifadə tərzidir.**

Təbii ki, hər millətin oyuna özünəməxsus baxış açısı var. Türk milləti üçün oyun həm qutsalın təqlidi, həm əyləncə, həm də zövq almaq yoludur, keçmişlə bugünü birləşdirən körpüdür,

bizi öyrədən, tərbiyə edən aktivlikdir, duyğu aləmimizi dilə gətirən vasitədir, yardımlaşmağı, paylaşmağı, sosiallaşmağı saxlayan gücdür. Ona görə də oyunlar çeşidləndikcə birində estetiklik, birində sənət yönü, birində qutsallıq, digərində tərbiyə, təlim, bir başqasında əyləncə, digərində yaşama və ya savaşa hazırlıq ön plana çıxır. Məsələn, bir çox oyun elementini özündə birləşdirən şaman oyunları inananların iştirak etdiyi, qutsallığına inandığı kamlıq ritualıdır. Zıkr və səmələr/səməhlar dini-mistik anlamlıdır, təriqət üzvlərinin inandıqları ritual oyunudur. “Kosa-kosa”, “Tənbəl qardaş” oyunları əyləncəli, cirit, ox atma yarışları, bürü-oğlaq, çovqan savaş hazırlığı, top oyunları zövq almaq üçündür. Musiqi və rəqs estetikdir, yaradıcılıqdır, balet bədən dili ilə mesaj verməkdir, muğam ruhu oxşamaqdır. Bir sözlə, oyun bəşəri olduğu qədər də millidir.

1.c. Aşıq Paşa Risaləsinə görə oyun. Oyun haqqında fəlsəfi düşüncələr

Yuxarıda bəhs etdiyimiz son dərəcə önəmli təsbitlər əslində Johan Huizingadan çox-çox öncələr Aşıq Paşaya aid edilən Risalədə əsas xətləri ilə göstərilmişdir. Bu fəlsəfi risalədə oyunun çağdaş anlamı altı yüz il əvvəl o qədər sərrast və dəqiq göstərilmişdir ki, Avropa bilim dünyası hər halda bunları oxusaydı, Homo Ludens qavramının və ya oyunun fəlsəfəsinin ilk dəfə bu Risalə ilə qoyulduğunu qəbul etmək məcburiyyətində qalardı. Gərçi Aşıq Paşa Homo Ludens və ya ona bənzər termin işlətməmişdir, ancaq oyunun sərhədlərini böyük bir dəqiqliklə çəkmişdir. Oyunun bilinənlərdən tam fərqli olaraq hər şeydən öncə ilahi bir güc tərəfindən yaradıldığı fikri əşya-şeydə verəcəyimiz uzun iqtibasdan da açıq şəkildə görünür:

“Allah özünü bildirmək və aləmi yaratmaq istədikdə, qüdrət diliylə “kün” əmrini verdi. Bir “ilahi nəğmə” qopdu. Bu nəğ-

mə on iki pərdədə qərar tutdu. On iki pərdədən dörd oyun yarandı. Bunların biri “çarx”, biri “rəqs”, biri “muallak”, biri də “pertav”dır. Bir Mavi geyinmiş sofu dayanırdı; bu saz və sözdən çarxa girdi. Allah aləmi yaradanda, nurunu da onun üzərində qoydu. Bu nurun zövqü ilə bütün aləm güldü. O “ilahi nəğmə”dən, dörd saz və sözdən, on iki pərdədən vücuda gələn dörd oyun, bu aləmə mənsub oldu. “Anasır-ı ərbaa” bu dörd oyuna uyğun gəldi. Su gəlib “çarx”a döndü; atəş gələrək “rəqs”ə girdi, yel gələndə “muaallak” döndü, torpaq gəlib “pertav” oldu.

Nəhayət, Allah insanları yaratdı; bütün aləmi insanın vücudunda mövcud etdi. Allah aləmə bəxş edib insana bağısladığı nemətləri görmək üçün bizə göz, eşitmək üçün qulaq, demək üçün dil, tutmaq üçün əl, gəzmək üçün ayaq, bilmək üçün könül, anlamaq üçün ağıl, əylənmək üçün can, hərəkət üçün bədən, dirilik üçün ömür verdi. Ömrün ölçüsü bir ildir. Bir il dörd fəsildir. Üç ay yaz, üç ay yay, üç ay payız, üç ay qışdır. On pərdə on iki aydır. Bu dörd fəsil dörd oyuna uyğundur. Yaz gələndə ölən yer dirilir, qurumuş ağaclar yaşillanır, zəif olan yerlərdə ot bitir, qurumuş damarlara süd gəlir. Qəhr lütfə, soyuq istiyyə, ziyan faydaya çevrilir. Bu çarx əlamətidir. Yay gəlincə aləm rəqs içindədir. Yarpaqlar, çiçəklər, meyvələr oynayır. Bu hərəkət rəqs əlamətidir. Payız gəlincə meyvələr yetişir, yarpaqlar saralır. Bu iş muallak əlamətidir. Qış gəlincə aləmin parlaqlığı gedir, ağaclar quruyur. Bu pertav (atılma) əlamətidir. Bu cürbəcür oyunların və hərəkətlərin hamısı “kaf” ilə “nun”, yəni “kün” əmrindən qopan “ilahi nəğmə”dən meydana gəlir.

İnsana gəlincə, Allah insanı torpaqla sudan yaratdı, havadan nəfəs verdi, oddan hərəkəti meydana gətirdi. Dünyadakı dörd oyunu insanda təcəssüm etdirdi. Allah insanı dünyaya gətirincə ona ömür, ömür içində də dirilik verdi. Dirilik içində o dörd oyunla yoldaş oldu. Ancaq bu qəmər (ay) dövründə ömrün parlaqlığı və diriliyin qorunması səksən il içindədir. Səksəndən

keçincə üsuldən çıxar, çünki səksən bir il ölçüsündədir. Belə ki, bir il dörd fəsildir. Səksən ildə də dörd fəsil vardır. 20 il üç ay yaz, 20 il üç ay yay, 20 il üç ay payız, 20 il üç ay da qış kimidir. Bu dörd cür oyun səksən il içində insanla yoldaşdır. İnsanın ömrü 20 il çarx içində keçər, qısa ikən uzun olur, hələ yetişməmişkən inkişafa başlar, qüvvətlənər, elm əldə edər. Bu çarx əlamətidir. 20-dən 40-a qədər ömür rəqs içindədir. Könül oynar, can oynar, ağıl və nəfs oynar. O zaman insan qalib gəlmək istər, məğlub olmaq istəməz. Bu hərəkət rəqs əlamətidir. 40-dan 60-a qədər muallak oyunundadır. Mülk sahibi isə canı mülkə, mülklərinə, ailə sahibi isə ailəsinə, bilgi sahibi isə bilgiyə muallak, yəni bağlı olur. O zaman könüldə hərəkət təkaza, yəni didişmə surətində olur. Bu hərəkət rəqs əlamətidir. 60-dan 80-ə çatanda pertav (atılma) oyunu oynar. Əldən hünər gedər, ayaqda qüvvət qalmaz, könüldən ləzzət, ağızdan dad gedər, surət torpağa düşər “pertav” olur. Bu pertav oyunudur. Bu dörd oyunun hamısı “kaf” ilə “nun”dan doğan “ilahi nəğmə”nin səsinə meydana gəlmiş, on iki pərdədə qərar tutmuş, bir il səmah qurmuş, Mavi geyinmiş sofu olan çərxi-fələk, yəni aləm də sahib-səmah, yəni dönücü olmuşdur” (Levend 1955, 153-163).

Bu çox maraqlı və fəlsəfi risalədə bəzi açıqlanması gərəkən termin və anlayışlar vardır. Çarx səmazənin sağ ayağına deyilir. Səmazənin sol ayağına dirək deyilir. Dirək yerdən heç kəsilməz və diz də bükülməz. Çarx dirəyin ətrafında sola (qəlb də soldadır) doğru döndürülərək atılır, dirək isə yerdən sürüklənərək geriye doğru hərəkət etdirilir. Bədənin öz ətrafında tam dönüşünə bir çarx deyilir (İnançer 2005: 151). O halda hər çarx Allaha yaxınlaşmayı – Haqqı ilməl-yəqin olaraq bilməyi, aynəl-yəqin olaraq görməyi, haqqəl-yəqin olaraq da Ona qovuşmağı simvolizə edir.

Şamanın oyunu ruhi və ritual özəlliklidir, səmah isə ilahi bir oyundur. Allah-insan-kainat arasındakı harmoniyadır. Sə-

mah/səma kamlıqda olduğu kimi xüsusi məkanlarda Cəmlərdə, Mövləvixanələrdə oynanılır. O, toylarda, şənliklərdə, başqa əyləncələrdə oynanmaz. Ələvi-bəktəşi Cəmlərində 12 xidmətdən biri olan səmahın yüzdən çox növünün olduğu məlumdur. Səmahda dönmək heç bir şeyin durmadığını, hər şeyin hərəkətdə olduğunu və dəyişdiyini simvolizə edir. Ələvi-bəktəşi fəlsəfəsində səma insanı insanla, Tanrıyla, təbiətlə birləşdirən özəlligə sahibdir. Qadınli kişili oynanılan və durna hərəkətini simvolizə edən səmahdakı dönüşlər ki buna çarx və pərvazlar deyilir, İslamiyyətdən öncəki dönəmlərdə şamanların ritual rəqslərini xatırladır. Səmah gedənlərin, yəni səmazənlərin və ya pərvazçıların rəqsləri vəhdət fəlsəfəsini vurğulamaq üçündür.

Səma dedikdə isə Mövləvi səmaları nəzərdə tutulur. Səmalar çalğuların müşayiətində qollarını iki yana açıb dönərək oynamaqda olduğu ritual göstəridir. Səma oynayanlara/dönənlərə səmazən deyilir.

Ələst məclisində eşidilən ilahi musiqidən təsirlənən, dünyaya göndərildikdən sonra insanoğlunun təbiətində yaranan eşitmə hissi musiqinin təsiriylə ruhun və sonra da bədənin hərəkətini məcburi hala gətirmişdir. Bu eşitmə duyğusu qeyri-adi, fərqli bir şüur durumuna işarə etməklə bərabər vəcd halını da ifadə etməkdədir. Çünki qəlbə dolan musiqi, vəcdə gəlmiş, cəzbə halındakı müridin sağdan sola çarx atışı ilə, yəni öz qəlbinin ətrafında dönməsiylə ilahi sirlərə vaqif olur. Burada eşitmə insan ruhunun dərinliklərində hiss etdiyi ayrılıq fəryadlarını və eşq nərələrini də içinə almaqdadır (Tanrıbuyurdu 2014: 103).

Adı çəkilən risalədən verdiyimiz uzun sitatdan da göründüyü kimi, oyun Yaradanın kün (ol) əmrindən, yəni hər şeydən - təbiətdən də, cəmiyyətdən də, kainatdan da öncə yaranmışdır və oyun, əslində Allahın (cc) bilinmə, zühur etmə kodudur. Və ən əsası da Yaradanın insanlığa lütfüdür.

Aşıq Paşa kimi, J.Huizingaya görə də oyun o qədər çox çeşidlidir ki, hər şeyi oyun hesab etmək olar; necə ki, yuxarıda da qeyd etdiyimiz kimi, mədəniyyət özünün ilk fazasında oyunla təmsil olunur və ya oyun elə mədəniyyətin özüdür. İnsan can hövlü ilə soruşulan tapmacanı tapırsa, bu da bir oyundur. Sizifin tapmaca-ölüm oyunu buna ən parlaq misal ola bilər. Ozanların (aşıqların) yarışması oyundursa, şairlərin şeir yazması da sözlə oyundur, musiqi ifa etmək, çalmaq, oxumaq və rəqs etmək oyundursa, təsəvvür etmək, fikir yürütmək də oyundur – ağıl oyunu, musiqi oyunudur və s.

Bəşəri və milli olanları özündə yaşadan oyun doğru olan bir təsbitə görə “özünü yenidən icad edər, yenilənər və hər dəfəsində də yenidən yazılan bir fəaliyyət olaraq hər hansı bir zamana və məkana həbs olunub qalmaz.” (Agamben 2006: 79) Əslində həyatın gündəlik fəaliyyəti olmayan oyun elektronik çağda yeni bir məzmun qazanaraq bəlli məkanı və zamanı olan oyuna dönüşəcək, yeni dünya anlayışında gündəlik həyatın içinə yerləşəcək, onun bir parçası olacaqdır.

Oyun hər bir insanın iç dünyasında var olan heyvani hisslə rəhmani hissi nizamlayan elementdir. Oyun olmasa uşaqlardakı təhtəlşüuru və onun fəsadları olan duyğusal hissləri basdırmaq, nəzarətdə saxlamaq mümkün olmaz. Oyun olmasa, çox ciddi olan insanların ağıl qaydaları, pragmatiklikləri onların duyğularına zərər verər, insanı insan olmaqdan çox robota çevirər. Beləliklə, oyun cəmiyyət üçün vacib olan əxlaqla hissi aləmimiz arasında tarazlığı saxlayır, bizi canlı saxladığı kimi, heyvani ehtiraslardan da qoruyur. Oyun bizim bildiyimiz kimi sadəcə rəqs, hoppanmaq, vücutda toplanan enerjini kənara çıxararaq xərcləmək də deyildir, o, daha mürəkkəb sənətdir, estetik, fiziki, əqli sənətdir. Oyun geniş mənada başa düşüldükdə elə mədəniyyətin, yaşamın var oluş formasıdır, fərdi və kollektiv azadlığın, müstəqilliyin özüdür.

“Oyunlar birdən-birə, çox asanlıqla dəyişmir. Xalq oyunları folklor və etnodüşüncəyə məxsus digər folklor vahidlərindən fərqli olaraq, daha mühafizəkardır. İctimai inkişafın ilkin çağlarında quruluşuna görə sadə olan oyunlar inkişaf edərək müəyyən tarixi şəraitdə xalq dramlarına çevrilə bilirsə, pozulub degenerasiyaya uğradığı zaman idman oyunu və rəqs şəklini alır” (Qasımov 2006: 8).

Burada tarixən insan məşğuliyyəti, təsərrüfat tipi ilə bağlı yaranan oyunların psixoloji, mifoloji, mədəni səviyyəni, milli özünəməxsusluğu əks etdirdiyini də demək lazımdır. Ovçuluq və balıqçılıqla məşğul olanların dünyagörüşü, inkişaf səviyyəsi, sosial-mədəni həyatı onların oyun və əyləncələrində qorunmuşdur. Maldarlıqla məşğul olan qonar-köçər həyat keçirən xalqların oyun və əyləncə dünyası heyvan ağırlıqlıdır, təbiətlə iç-içədir. Əkinçi oturaq xalqlarda oyunun əsas bazasını oturaqlıqdan gələn psixoloji keyfiyyətlər təşkil edir. Bir sözlə, oyunların çoxu bir-birinə bənzəsə də, hər yerdə oyun və əyləncə bəşəri olduğu qədər də millidir.

Oyunun rolu, oyun folklorunun oxşar və fərqli cəhətləri, yayılması, metodik əsasları haqqında çox yazılmışdır. Pedaqoqlar oyuna öyrətmə və tərbiyə vasitəsi kimi baxdıqları halda, tarixçi-etnoqraflar ona bəşər mədəniyyətinin bir parçası kimi baxmışlar, folklorçular oyunda əyləncə, tərbiyə, aktivlik, öyrətmə kimi elementləri gördükləri kimi onu həm də mifoloji-ritual dəyərlər baxımından araşdırmışlar. Oyunun əsas cəhətlərindən biri də onun şüurlu şəkildə oynanılmasıdır. Hər bir oyunçunun qarşısında bəlli bir məqsədi: əylənmək, qalib gəlmək, vərdislərə yiyələnmək, öyrənmək və s. olur. Oyunun qanunları, metodu, texnologiyası dəyişdiyi kimi məqsədi də dəyişir. Oyun məqsədi tamamladığı kimi, məqsəd də oyunu seçməyi şərtləndirir.

1.d. Oyunun təsnifatı məsələsi

Funksional-semantik baxımdan oyunlar ağılı, gücü, bədəni, hissiyyatı inkişaf etdirən və ya təmsil edən kateqoriyalara bölünür. Bu təsnifat bütün oyunları əhatə etməsə də, hər halda kateqorial baxımdan düzgün sayıla bilər. Ancaq oyunlar xalqların etnik özəlliklərinə, yerləşdikləri coğrafiyaya, dinlərinə görə dəyişir. Haqqında çoxözlü araşdırma aparılan oyun müxtəlif aspektlərdən təsnif edilmişdir. Bəri başdan demək lazımdır ki, verilən oyun təsnifatlarının heç biri onu tam mənası ilə əhatə etmir. Bunun bir neçə səbəbi var. İlk öncə oyun, hər nə qədər bəşəri olsa da, millidir və hər xalqda onun dəyişik növləri, müxtəlif oynama üsulları vardır. İkincisi, təsnifatı aparan bilim adamının hazırlığı, məsələyə baxış açısı fərqli variantlara gətirib çıxarmışdır. Əgər bu təsnifatların hamısı haqqında məlumat versək, onda səhifələr dolusu və bir-birini tutmayan klassifikasiya nümunələri ortaya çıxar. Burada sadəcə bizə yaxın olan və daha çox Azərbaycan və Anadolu oyunlarını əhatə edən təsnifatlardan bir neçəsini sadalamaq lazım gələcək.

Ümumilikdə hər hansı bir oyun haqqında bilgi vermək üçün ilk öncə onun toplanması, təsnifatı və araşdırılması mərhələləri göz önünə alınmalıdır. O halda təsnifat hər bir tədqiqatın əlifbasıdır. Təsnifat həm də bütün hallarda ümumiləşdirici, seçici xarakter daşıdığından, o qədər də asan olmamışdır. Hətta nəzərə alsaq ki, bəzi oyunlar bu təsnifat prinsipindən kənar qala bilər, onda məsələnin nə qədər mürəkkəb olduğu anlaşılır. Məsələn, M.Anda görə bizim meydan tamaşaları adlandırdığımız Türkiyədəki köyseyirlik oyunları və ya dramatik teatr tamaşaları aşağıdakı qisimlərə bölünərək araşdırıla bilər:

- A. Ölüb-dirilmə,
- B. Qız qaçırma,
- C. Ölüb dirilmə+Qız qaçırma,

- Ç. Günlük həyatdan alınan səhnələr,
- D. Əsnaflıqla bağlı oyunlar,
- E. Əkinlə bağlı oyunlar,
- F. Çoban oyunları,
- G. Heyvan bənzətmələri,
- H. Əfsanə və nağıllardan alınan oyunlar,
- I. Zarafat və sözsüz oyunlar,
- İ. Kukla oyunları (And 2012: 61).

Araşdırıcıların təsnifatına keçmədən qeyd etmək lazımdır ki, oyunun ən bəsit təsnifatı onun uşaq, yeniyetmə, gənc, yaşlı və ya kişi-qadın bölgüsü üzrə ayrılmasıdır. Əslində cinsiyyətə görə ayrılan oyunlar və qarışıq oynanılan oyunlar olduğu kimi, həm uşaqların, həm də yaşlıların oynadığı oyunlar vardır. Uşaqlarla heyvanların, uşaqlarla böyüklərin birgə oynadıkları oyunlar da vardır. Yəni yaşa, cinsiyyətə görə qruplaşdırılan bu sadə bölgü forması da mükəmməl sayıla bilməz. Bu da təsnifatın bəsit olduğu qədər, oyunun bütün özəlliklərini yansıtmıqdan da uzaq olduğunu göstərir.

Oyunun təsnifatından danışarkən ilk öncə uşaq oyunları ilə böyüklərin oyununu bir-birindən ayırmaq lazımdır. Ancaq bəzi oyunlar həm uşaqlar, həm də böyüklər tərəfindən müştərək oynanılan oyunlardır. Burada oturaraq (masaüstü) oynanılan oyunlarla ayaqüstü (açıq havada hərəkətli) və atüstü (savaş) oynanılan oyunları da fərqləndirmək lazımdır. O halda oyun hərəkətli və oturaq olmaq üzrə də iki yerə ayrılır. Masaüstü və qismən də qapalı məkanda oynanan oyunlar oturaraq oynanılan oyunlardır. Xüsusən də qadınların oynadığı oyunların əksəriyyəti oturaraq və ya masa arxasında oynanılır. Meydan oyunları, savaş oyunları, uşaq oyunlarının əksəriyyəti, rəqslər hərəkətli oyunlardır. Qısacası, güc, çeviklik, bacarıq nümayiş etdirən və yarış tipli oyunların çoxu ayaqüstü və ya atüstü həm də hərəkətli oyunlardır. Texnologiyanın inkişafı ilə bağlı oyunların

açıq məkandan qapalı məkana yönəlməsi nəticəsində stolüstü (masaüstü) oyunlar daha çox yaygınlaşmışdır. Bu gün oyun maşınlarının, bilgisayarların (kompüterlərin) varlığı stolüstü oyunların artmasına səbəb olmuşdur. Təbii ki, bütün bunlar oyunun təsnifatının o qədər də asan olmadığını isbatlayır.

“Azərbaycan xalq oyunlarının təsnifatında rast gəlinən boşluq bir də türk xalq oyunlarının indiyə qədər müqayisəli araşdırılmamasından doğur. Doğrudur, türk xalq oyunlarının qarşılıqlı şəkildə öyrənilməsi ciddi məsələdir və yəqin ki, yaxın zamanın da işi deyil. Çünki bu qədər zəngin xəzinə nəinki ümumtürk miqyasında araşdırıla bilməmişdir, hətta bir çox hallarda ayrı-ayrı türk ellərinə məxsus xalq oyunları da sistemli şəkildə tədqiqata cəlb edilməmişdir. Belə olduğu halda xalq oyunlarının indiki halda hər hansı təsnifatı şərti səciyyəyə daşacağıdır. Halbuki toplanan materialların təsnif edilməsi elmi araşdırmanın birinci dərəcəli vəzifəsidir” (Qasımov 2006: 100-102). Tədqiqatçılar oyunların mövzusu və məzmunu baxımından təsnifatda əsas diqqəti onun ritual mahiyyətli və profan xarakterli olmasına yönəldirlər. Ritual mahiyyətli oyunlara: rəqs daxili oyunları, ovsun səciyyəli oyunları, mövsüm mərasimi oyunlarını aid edirlər. Profan xarakterli oyunlara məişət mərasimi oyunları, ictimai məzmunlu oyunları və uşaq oyunları daxildir.

Azərbaycan alimlərinin təklif etdikləri təsnifatlar əslində bütün hallarda yarımçıq təsir bağışlayır və yarımçıqlar bir yerdə götürüldükdə oyunun mənzərəsi açıqlanmış olur.

1. Rəqs daxili oyunlar
2. Mərasim oyunları
3. Məişət oyunları
4. İctimai məzmunlu oyunlar
5. Uşaq oyunları (Nəbiyev 2009: 354)

Bu təsnifatdan göründüyü kimi, xalq oyunlarını hər hansı bir konkret qəlibə daxil etmək çətin olsa da, tədqiqatçılar

hər təsnif zamanı əslində müəyyən mənada bir-birlərinin əs-kikliklərini tamamlayırlar.

Bu ümumi təsnifatın bir az konkretləşmiş və bir az da yuxarıdakı beş bölgüdən kənarında qalan variantına görə oyun-lar aşağıdakılardan ibarətdir:

1. Cıdır oyunları;
2. Meydan oyunları;
3. Atüstü oyunlar;
4. Otüstü oyunlar;
5. Yekbə oyunlar;
6. Sim oyunları;
7. Kəndirbaz oyunu;
8. Gözbağlıca oyunu;
9. Zorxana oyunları;
10. Milli gülüş.

11. Şahmat, nərd və dama oyunları (Nəbiyev1988: 135).

Oyun dedikdə əslində meydan oyunları və rəqslər nəzər-də tutulur. Kölgə və kukla oyunlarında daha çox oyuncaqların və ya əl hərəkətlərinin və ya bədən üzvlərinin hərəkəti, oynadılması geniş yayıldığından, bunları klassik mənada oyun ad-landırmaq doğru olmaya bilər. M.And bunlar üçün estetik oyunlar (rəqs, dramatik oyunlar və kukla oyunları) və estetik olmayan oyunlar (birinci bölgüdən kənarında qalan bütün oyun-lar) terminini işlətməmişdir (And 2012: 68). Türkiyədə oyun mövzusunun ən yaxşı bilicisi olan M.Anda görə oyunları məzmun baxımından 3 ana başlıq altında toplamaq mümkündür. Bu bölgüyə görə:

İlk olaraq kənd oyunları adlandırılan xalq rəqsləri gəlir.

İkinci olaraq dramatik oyunlardır. Dramatik oyunların ən əsas özəlliyi onların səhnədə göstərilməsidir. Burada paltar, maska, makiyaj ilə oyunçunun yeni bir kimliyə bürünməsi və oyunun monoloq və dialoqlardan ibarət olması əsasdır.

Üçüncü bölgüyə rəqs və dramatik oyunlardan kənar qalan bütün oyunlar daxildir. Buraya idman oyunları, uşaq oyunları, bəxt, rastlantı oyunları, dərnek və vaxt keçirmə oyunları və s. daxildir (And 2012: 117-118).

Ancaq bu bölgü içərisində olan oyunlardan bir çoxu başqa bir bölgü içərisinə alına bilər, yəni bir çox oyunlar arasındakı sərhəd çox incədir və Andın təsnifatı özünü tam doğrultmur.

Oyun haqqında ən dolğun təsnifatı P.N.Boratav bir konfransda çıxışı zamanı təqdim etmişdir. Onun təsnifatına görə:

I. Sadəcə uşaqlara məxsus oyunlar (A-C)

A. Böyüklərin uşaqlar üçün çıxardığı oyunlar,

B. Uşaqların söz oyunları,

C. Qrup halında, rəqsli, nəğməli oyunlar və sadə təqlidi oyunlar.

II. Tale, qumar, fal, niyyət oyunları; sehir və mərasim oyunları (D-G)

D. Tale oyunları,

E. Qumar oyunları,

F. Niyyət və fal oyunları,

G. Mərasim və sehir oyunları.

III. Qabiliyyət və güc oyunları (H-L)

H. Əsl qabiliyyət oyunları,

İ. Udmaq, qazanmaq üçün oynanan oyunlar,

J. Gimnastik və ritmik oyunlar,

K. Əsl güc oyunları,

L. Güc və qabiliyyət oyunları.

IV. Zəka oyunları (M-R)

M. Aldatma, qandırma oyunları,

N. Yaddaş gücü, düşüncənin tezliyi, hissetmə oyunları,

O. Gizlətmə və gizlənmə oyunları,

P. Cizgili (sərhədli) oyunlar,

- Q. Daşlı oyunlar,
- R. Başqa ağıl oyunları. Bu təsnifata girən oyuncaqlar.
- V. Qarışıq oyunlar (S-T)
- S. Sinkretik oyunlar,
- T. Oyuncaqlar (Boratav 1973: 288-289).

Bir başqa orijinal təsnifata Mevlüt Özhanın kitabında rast gəlirik:

A) Oynama zamanlarına görə

- 1) Gündüz oynanılan oyunlar
- 2) Gecə oynanılan oyunlar
- 3) Həm gündüz, həm gecə oynanılan oyunlar
- 4) Müəyyən mövsümlərdə, aylarda, günlərdə oynanılan oyunlar

B) Oynanılma yerlərinə görə

- 1) Açıq sahələrdə oynanılan oyunlar
- 2) Qapalı yerlərdə oynanılan oyunlar
- 3) Həm açıq, həm qapalı yerlərdə oynanılan oyunlar

C) Oynayanların cinsiyyətlərinə görə

- 1) Kişilər tərəfindən oynanılan oyunlar
- 2) Qızlar tərəfindən oynanılan oyunlar
- 3) Qarışıq oynanılan oyunlar

D) Oyunda istifadə edilən vasitələrin növünə görə

- 1) Daşla oynanılan oyunlar
- 2) Topla oynanılan oyunlar
- 3) Dəyənəklə oynanılan oyunlar
- 4) İplə oynanılan oyunlar
- 5) Aşırıq, qoz, badam və s. şeylərlə oynanılan oyunlar
- 6) Oyuncaqlarla oynanılan oyunlar
- 7) Heç bir vasitədən istifadə edilmədən oynanılan oyunlar (Özhan 1997: 17-18).

Son araşdırmalarda oyunun dəyişik təsnifatlarına da rast gəlmək mümkündür. Məsələn, “oyun oynama fəaliyyətinin sə-

nət baxımından anlam qazanması ilə oyunu təşkil edən yan ünsürlərdən birinin, bir başqa sənət növü ilə əlaqələndirilməsini qarışdırmamaq, bunların tamamilə fərqli şeylər olduğunun fərqlində olmaq lazımdır. Bu anlayışları oyunun içindəki sənət və sənət olan oyun (game-as-art) şəklində adlandırma bilərik.” (Tüker 2014: 183) Və müəllif burada şahmat oyunu ilə şahmat taxtasının misalında bu iki anlayışı açıqlayır. Hər halda anlaşıldığına görə şahmat oynamaq sənət oyunu (art game), taxtanın estetikliyi, daşların işlənişi isə oyun sənətidir (game art).

Oyunlar, təbii ki, müəyyən yaş qruplarına görə də təsnifləndirilmişdir. Yaş qrupuna görə oyunun paylaşılması aşağıdakı kimidir: üç-dört yaşındakı uşaqlar daha çox fərdi və paralel oyuna, beş-altı yaşındakı uşaqlar isə bərabər və kollektiv oyuna üstünlük verirlər.

Oyunun tipinə görə isə təsnifi belədir: əslində cinsiyyətlər arasında önəmli bir fərq yoxdur, ancaq oğlanlarda kollektiv oyuna keçişin daha gec olduğu, qızların daha çox bərabər və kollektiv oyun, oğlanların isə fərdi və paralel oyun oynadıkları müşahidə edilir. Vəziyyət cinsiyyətlər baxımından yorumlandığında, həm dörd-altı yaş qrupundakı, həm də yeddi-doqquz yaş qrupundakı qız və oğlan uşaqları arasında fərq olması uşaqların cinsiyyətlərinə uyğun olaraq dəyişik oyun köşəsi və materiallara üstünlük verilməsinə bağlı olduğunu düşündürməkdədir (Metin 1999: 14, 19).

Bu qədər çox təsnifatın içində çaşib qalmamaq üçün həm toplanan materialları, həm də aparılan təsnifatları da nəzərə alaraq sadə bir təsnifat növünü burada təqdim etmək daha doğru olacaqdır. Ona görə ki, yeni, daha elmi, həm də başqa təsirlərdən uzaq bir təsnifata ehtiyac vardır. Beləliklə, **geniş mənada oynanılan, göstərilən və seyr edilən oyunu**

a) təhkiyəli, dialog və monoloqlardan qurulu, süjetli və

b) təhkiyəyə dayanmayan, yəni teatr elementləri olmayan oyunlar

olmaqla iki hissəyə bölmək mümkündür:

1. Təhkiyəli, süjetli oyunlar o qədər çox olmasalar da, buraya dərviş hekayələri, “Tənbəl qardaş”, “Xıdır-Nəbi”, “Yel Baba”, “Qodu-qodu”, “Kosa-Kosa”, otuza yaxın növü olan Qaravəlli tamaşaları, mərasim və bayram tipindən bütün meydan oyunları, kukla oyunları və dini-mistik xalq teatrı olan “Şəbih” meydan tamaşaları daxildir. Bu bölgüyə girən rituallarla və mərasimlərlə bağlı olan, arxaik mifoloji düşüncə elementlərini qoruyan “Kosa-kosa”, “Qodu-qodu”, “Xanbəzəmə”, “Şəbih” tipli meydan tamaşalarını fərqləndirmək lazımdır.

2. Təhkiyəyə dayanmayan və teatr elementləri olmayan oyunlara zorxanalar, kəndirbazlar, xalq rəqsləri, bütün uşaq oyunları, canbazlar, “Baca-baca”, “Əl üstə kimin əli”, “Ənzəli”, “Barmaq oyunu”, “Beşdaş”, “Bənövşə”, “Aşıq oyunları”, “Dirədöymələr”, “Çilingağac”, “Qığmərə”, “Çömçəxatun”, “Dəsmal aldı-qaç”, “Fincan-fincan”, “Gizlənpac”, “Papaqaldı qaç”, “Xan-vəzir”, “Mərə-mərə” və onlarca başqaları daxildir. Təbii ki, təhkiyə elementləri olmayan “Çovqan”, “Cirit” və atla oynanan bütün oyunlar da buraya aiddir. Təqribi hesablama görə, sadəcə Azərbaycanda dialoq və monoloqlardan ibarət süjetli şifahi və ya yazılı mətni olmayan güc, çeviklik, əyləncə və öyrətmə-öyrənmə, yarış, məşq xarakterli oyunların sayı iki yüzə yaxındır. Təbii ki, bu oyunların da qısa və ya düzgü tipində sözləri vardır, ancaq bunlar süjetli, teatral elementli olmayıb, sadəcə istiqamətləndirici xarakterdədir.

Ən əsaslı fərq xalq teatrında qismən də olsa yazılı və ya sözlü ssenarinin olması, bunu oyunu idarəedənin oyunçulara əzbərlətməsidir. Meydan oyunlarında oyunçu rol oynadığının, tamaşaçılara bir sıra şeylər göstərdiyinin, birilərini təqlid etdiyinin, birilərinin donuna girdiyinin fərqi vardır. Qalan oyun-

larda isə oyunçular özləri icraçıdırlar, oyunun bir parçasıdırlar. Rol oynayan oyunçu ilə özü oynayan oyunçu ayrı-ayrı semantik mərhələdə dururlar. Buradakı bu əsaslı fərqi açıqlamış olursaq, oyunçunun oyunun bir parçası olduğunu, oyun oynadığını bildiyini nəzərə çatdırmaq lazımdır. Məsələn, “Bənövşə”, “Dirədöymə”, “Əl üstə kimin əli”, “Çilingağac” və s. oyunlarında olduğu kimi. Təhkiyəli, teatrlaşdırılmış, qismən də səhnələşdirilmiş, məsələn “Kosa-kosa”, “Tənbəl qardaş”, “Qaravəlli”, “Xıdır Nəbi” oyunlarında isə oyunçu rol oynadığını, başqa bir insana döndüyünün fərqi vardır. Oyun oynamaqla rol oynamaq fərqli-fərqli şeylərdir.

Bundan başqa, Azərbaycan oyunları örnəyində bəzi oyunlar xarakterik cəhətlərinə görə bir-birindən seçilir. O baxımdan əsasən gənclərin oynadığı “Dirədöymə”, “Çilingağac”, “Bənövşə”, “Top çalada”, “Aşıq-aşıq” və “Qayış götürdü” oyunları; uşaq və gənclər arasında oynanılan, dəstələrə bölünən və şeirlə ifa olunan “Sanama”, “Motal-motal”, “Təkləm”, “Tapın görək”, “Yelləncək”, “Öcəşmə”, “Püşk” və s., dəstələrə bölünmədən oynayırlar. “Ənzəli”, “Eşşəkbeli sındırdı”, “Yeddi ağac”, “İynə-İynə”, “Motal-motal”, “Əmim oğlu” və s. Novruz bayramı ərəfəsində oynanılır: “Yumurta döyüşdürmə”, “Yelləncək”, “Fincan-fincan”, “Ənzəli”, “Eşşək belini sındırdı”, “Cıdır oyunu”, “Baca-baca”, “Çiləm”, “Kos-kosa” və s. Cəldlik, çeviklik oyunları “Dəsmal aldı qaç”, “Gizlən qaç”, “Xan-vəzir” və s. Fiziki hərəkətləri yoxlamaq, təkbətək döyüşü göstərən oyunlar: “Qurşaqtutma”, “Cıdır”, “Zorxana” və s. Yalnız kiçik yaşlı uşaqların oynadığı oyunlara misal: “Evcik-evcik”, “Beşdaş”, “Laldinməz”, “Yoldaş, səni kim apardı?”, “Mərə”, “Qəzmədaş”, “Siçan-pişik”, “Mərəkəçdü” və s. Bundan başqa oyunların çoxunun başlanğıcı “Püşk”, “Halay” oyunu və ya “Sanama” oyunu ilə başlayır. Ayrıca atla oynanılan xüsusi oyunlar da vardır: “Çovqan”, “Qərəq”,

“Papaq oyunu”, “Gərdəkqaçırdı”, “Altınqabaq”, “Bahar-bənd”, “Oğlaq oyunu”, “Sürpapaq”, “Cıdır” oyunları. Buraya qədər deyilənlərə şaman oyunu ilə səma/səmahı da əlavə etməklə məzmununa görə oyunun ümumi olaraq aşağıdakı növlərini müəyyənləşdirmək mümkündür:

1. Dini Oyunlar. Buraya şaman kamılığı, Kərbəla hadisələri ilə bağlı Şəbihlər, bəzi təbiət varlıqlarının verə biləcəyi zərəri azaltmaq, bolluq, bərəkət vermək üçün hamı ruhlara yalvarmaq kimi oyunlar daxildir. Şaman oyunları bunun ən tipik örnəyidir.

2. Sosial Oyunlar. Doğumları, evlənmələri, savaşlarda qazanılan zəfərləri qeyd etmək üçün oynanılan oyunlar daxildir. Buraya karnavallar, kütləvi törənlər, nərd, şahmat, bayramlarda göstərilən oyunları da əlavə etmək olar.

3. Əyləncə Oyunları. Buraya rəqs, atletik oyunlar, vaxt keçirmək üçün oynanılan oyunlar daxildir. Uşaqların oynadığı bütün oyunlar zehni və fiziki qabiliyyəti artırmaqla bərabər əyləncə xarakterlidir.

4. Savaş oyunları. Çovqan, Gökbörü, Cıdır, Bayqa, Çovqan, Matrak, at üstündə gülüş oyunları və s.

5. Yarış oyunları. Futbol, boks, karate yarışları, əlbəyaxa və yasaqlanan bəzi döyüş növləri də buraya daxildir.

1.e. Son söz yerinə

Homo Ludens – oynayan insan nəzəriyyəsinə görə, oyun bizi əhatə edən təbiətin və mədəniyyətin özüdür, Aşırı Paşaya aid edilən risaləyə görə isə o, ilahi bir lütfüdür, Haqqın bilinmə formasıdır, ələstdən üzü bəri ilk yaranan nəsnədir. Oyuna hansı şəkildə yanaşmamızdan asılı olmayaraq bir şey on min illərdir ki, dəyişməz olaraq qalır: öncə heyvanlar və uşaqlar, sonra böyüklər oynamağa başladılar, ancaq nə hey-

van, balıq və quşlar, nə də insanlar heç bir vaxt oyun oynamaqdan vaz keçmədilər və keçməyəcəklər də. Oyun qiyamətə qədər yox olmadan, əsas fəlsəfi anlamını dəyişmədən yaşamını sürdürəcək bəlkə də tək mədəniyyət aktıdır.

Bu qədər çoxanlamlı və dəyişik nəzəriyyələri türk dünyasındakı oyun qavramıyla əlaqələndirsək, ortaya çox əski zamanlardan günümüzə qədər davam edən spesifik oyunlar çıxar. Belə ki, Azərbaycanda və ümumən türk xalqlarında ox atma, qılinc oynatma, güləş tutma, atçapma, Çovqan, qurşaq tutma kimi gücə əsaslanan oyunlarla bərabər, qıgmərə, şahmat, rəqs, meydan tamaşaları, xalq teatrı və s. haqqında məlumatlara müxtəlif yazılı (Biruni və Nizaminin əsərləri, Şərq və Avropa səyyahlarının xatirələri), sözlü (nağıl, dastan), təsviri qaynaqlarda (mağara, qaya, xalça, daş və taxta alətlər, miniatür) rast gəlirik. Nəzərə alaq ki, ilk oyunlar ritual göstərilərin tərkib hissəsi olduğundan onların təsvirlərinə Altayda mağara rəsmlərində, Sibir və Qobustan qayaüstü şəkillərində, daş kitabələrdə geniş yer verilmişdir. Bu oyunlar zamanla nəinki müxtəlif türk tayfalarının, həmçinin digər etnik qrupların da qaynayıb-qarışması sonunda zənginləşmiş, əlavə elementlərlə daha da təkmilləşmiş, bir çoxu əski ritual kökündən uzaqlaşmışdır. O baxımdan oyunların əksəriyyəti özündə rəqs, teatr, mərasim, əyləncə, yarış ünsürlərini qoruduğundan, sinkretik səciyyə daşıyır.

II. TƏBİƏTDƏN CƏMİYYƏTƏ OYUNUN ANLAMI, TƏBİƏTİ VƏ ÖZƏLLİKLƏRİ (a-g)

2.a. Ön söz

Təbiət və cəmiyyətdə oyun və onların özəllikləri mövzusunda keçmədən öncə oyun qavramı haqqında elmi-nəzəri (təbii ki, Azərbaycan xalq oyunları və meydan tamaşalarından örnəklərə istinad edərək) məlumat vermək lazımdır. Bu nəzəri bazanın gələcəkdə oyun folklorunun mahiyyətini, özəlliklərini və fəlsəfi anlamını açmaqda böyük rolu olacaqdır. Çünki yuxarıda da dediyimiz kimi, oyun qavramı bizim bildiyimizdən, hətta təsəvvür etdiyimizdən daha geniş və əhatəlidir. Türk dünyasında oyunların toplanmasının, araşdırma tarixinin nə zamandan başladığı barədə əsaslı fikir söyləmək çətin olsa da, oyun haqqında ilk bilgini Kaşqarlı Mahmudun verdiyini nəzərə alaraq demək mümkündür ki, zəngin oyun mədəniyyətimiz XI yüzildən bilim dünyasının marağına səbəb olmuşdur. Kaşqarlı Mahmud “Kitabu Divanü luğatit-türk” adlı əsərində (Kaşqarlı 1991: 386, 491) “Təpik”, “Köçürmə”, “Müngüz-müngüz”, “Ötüş” və s. kimi oyunların özünəməxsus xüsusiyyətləri haqqında məlumat verməklə oyunun türklərdə əskidən var olduğunu göstərmək istəmişdir. Burada oyun terminini bugünkü mənasında ilk dəfə XI yüzildə Kaşqarlı Mahmudun işlətdiyini də qeyd etmək lazımdır. Avropada isə bu terminin işlənmə tarixinin XIII yüzildən öncəyə getmədiyi məlumdur.

Kaşqarlı Mahmuddan bir qədər sonra yazılan və Aşiq Paşaya aid edilən bir risalədə də (Bax: Levend 1955) olduğu kimi, oyunun fəlsəfəsinin, semantikasının, özəlliyinin və əhatə dairəsinin ilahi bir mənşə ilə izah edilməsi türklərin oyuna Avropadan bir neçə yüz il əvvəl önəm verdiyini - oyunun fəlsəfəsini yaratdıqlarını isbat edir. Avropa müasir anlamda

oyun nəzəriyyəsinə yalnız XX yüzilin ortalarına doğru yarada bilmişdir.

2.b. Oyunun insan fəaliyyətində rolu

Oyun insanın insan olmasında, bəlkə də, ən əsas mədəni fəaliyyət növüdür və insanın tam şəkildə formalaşmasını təmin edən əsas elementlərdən biridir. Hər bir oyun (ritual, əyləncə, ciddi, kollektiv, təkbəşinə, oturmaq, atüstü oynanılan oyunlar) müəyyən bir qayda daxilində keçirilir. Oyun, heç bir şeydən asılı olmayan müstəqil bir fəaliyyət sahəsidir. Müstəqil sahə olduğu üçündür ki, onun öz qayda və qanunları vardır. Və “oyun öz həqiqətini hakim olan məntiqin, bilgi qaydalarının zorla qəbul etdirdiyi sistemdən kənarında axtarır və tapır. Hər zaman o, hakim sistemin basqısından çıxma, ona alternativlər yaratma cəhdindədir və ona görə də sistemin tətbiqçiləri tərəfindən “ciddiyyətsizlikdə” ittiham edilir.” (Zeytinoğlu 2014: 127) **Qayda oyunun ən önəmli ünsürüdür, o pozularsa, oyun dağılar, ondan geriyyə heç bir şey qalmaz. Hər oyunun qaydası mütləqdir, oyunçular tərəfindən qəbul edilməsi şərtidir.** Əks halda qaydanın pozulması, dəyişdirilməsi oyunun pozulması demək olar. Oyunun qaydası mütləq olduğu kimi, oynayanlarda şübhə doğurmamalıdır, yoxsa oyunçu özünü oyun dünyasında hiss edə bilməz və oyun seyrini, zövqünü, əzəmətini, gözəlliyini, estetikliyini itirər.

Oyun müəyyən bir dövrdə yarandığından öz dövrünün özəlliklərini yansıdır, öz dövrünün qaydalarını formalaşdırır. Oyun nə qədər müstəqil sahə olsa da, tarixi, iqtisadi, sosial şərait ona öz təsirini göstərir. Zaman keçdikcə hər bir oyun təkmilləşir, bəzi şeyləri itirdiyi kimi, yeni əlavələr də qazanır, bəzən anlamını dəyişməyə, yeni bir oyuna dönüşməyə qədər gedib çıxır. O, cəmiyyətin bütün xüsusiyyətlərini - tarixini,

psixologiyasını, milli fərqliliklərini, milli tərəkürünü, zövq anlayışını, estetik düşüncəsini özündə yaşadan əsas ünsürə çevrilir. Təbii ki, oyun tarixi, sosial, iqtisadi, dini və siyasi şəraitdən asılı olaraq dəyişə bilər. Hər halda oyun təqribən:

1. İnsanın təbiətlə əlaqəsini
2. İnsanların gündəlik həyat fəaliyyətini, məişətini
3. Dini və kult xarakterli yaşamını
4. Fiziki, zehni inkişafını, bacarığını
5. Hərbi hazırlığını
6. Əyləncə ehtiyacını və s. əks etdirir (And 2012: 35).

Buna baxmayaraq, oyunun daha kiçik sahələri də vardır ki, bunlar geniş mənada insan həyatı ilə bağlıdır. Ancaq xüsusi olaraq vurğulamaq lazımdır ki, oyun insanın müstəqil, sərbəst fəaliyyəti olsa da, tarix boyunca heç bir zaman gerçək həyatdan uzaq olmamışdır. Oyuna bu aspektdən baxdığımızda, onun həyatımızdakı yerini, önəmini daha açıq şəkildə görmüş oluruq.

2.c. Oyunun təbiəti

İnsan sənətindən, təhsilindən, cinsindən, dini inancından, milli mənsubiyyətindən, yaşından asılı olmayaraq bu və ya digər dərəcədə öyülməyi, təqdir olunmağı sevir. Oyun və oyun oynayan oyunçu bu baxımdan qazanmaqla, əylənməklə, bir sıra şeylər öyrənməklə, öz üstünlüyünü nümayiş etdirməklə bərabər, ən əsası, öyülməyi, tərifiəlməyi, təqdir qazanmağı da gözləyir. **Oyunun təbiətində öyülmək əsasdır.** Bu, həm də oyunun şərəfinə, oyunun fəlsəfəsinə uyğundur. Şərəf oyunu udmaq və bunun arxasınca da təqdir toplamaqdır, daha doğrusu, oyunçu şərəf anlayışını oyunun mərkəzinə gətirməklə öncə üstünlüyünü təsdiqləməyi, sonra da oyunu necə qazanmağı düşünür.

Oyun insanın bioloji deyil, mədəni ehtiyacıdır. Ancaq heyvanlar və uşaqlar bioloji ehtiyaclarını təmin etmək üçün oyun oynarlar. O baxımdan uşaq oyunları ilə yeniyetmələrin və böyüklərin oyunu arasında fərq vardır. Ona görə də cəmiyyətin hələ tam üzvü olmayan uşaqlar və təbiətin ayrılmaz parçası olan heyvanların oyunu mədəniyyətdən daha öndədir, çünki yer üzərində insanların olmadığı vaxtlarda da heyvanlar, balıqlar və quşlar oyun oynayırdılar. Hər halda, formul öncə oyun, sonra mədəniyyət şəklindədir. Huizinga bunu sadə şəkildə belə izah edir: “Oyun mədəniyyətdən daha öncədir. Çünki mədəniyyətin anlamını nə qədər daraltsaq da, o, bütün hallarda bir insan cəmiyyətinin varlığına borcludur və heyvanlar onlara oyun oynamağı öyrətmək üçün insanın gəlməsini gözləyib durmamışlar” (Huizinga 2013: 16). O halda mədəniyyətin ən böyük fenomeni yenə də oyundur, hətta sivilizasiyanın oyun anlayışına əsaslı heç bir şey əlavə etmədiyini də vurğulamaq lazımdır. Buna baxmayaraq, insanların durmadan yenilədiyi, bitməyən, tükənməyən bir şey varsa, o da oyundur.

Təbiətlə cəmiyyətin ortaq nöqtəsi məhz oyundur, çünki heyvanlar da insanlar kimi oynayır, onların da oyunlarında öyrətmək, tərbiyə etmək, əylənmək, kollektiv şəkildə oynamaq vardır və təbii ki, bu oyunlar daxili tələbatdan doğduğu üçün “ciddi”dir. Eyni ilə quşlar və balıqlar da həm fərdi, həm də toplu şəkildə oynayırlar. Körpələrin də oyunu məhz daxili bir tələbat nəticəsində ortaya çıxır. O halda **oyun ağıln məhsulu olmaqdan daha çox şüurlu bir fəaliyyətdir, irrasionaldır.** Böyüklərin oyunu isə bilincli və könüllü bir işdir. Ona görə də insanların oynadığı bəzi oyunların ağıln, zəkanın məhsulu olduğunu da unutmamaq lazımdır. Oynayan insanın oyunda əsas “qazancı” hər halda zövq almaqdır. Zövq almaq həm heyvanlarda, həm uşaqlarda, həm də böyüklərdə ortaq, birləşdirici nöqtədir.

Oyunun təbiəti dedikdə, bir çox ünsürün bir yerdə toplusu nəzərdə tutulur. Beləliklə, mübarizə, təmsil, təqlid, təhrik, yarışma, əylənmə, zövq alma, bununla bərabər güc, bacarıq, çeviklik, zəka və s. də oyunun təbiətini təyin edən elementlərdir. Burada oyunun ən başlıca iki ünsüründən də söz açmaq lazımdır. Bunlardan biri bütün oyunlar üçün müştərək olan müvəffəqiyyət məsələsidir. Əslində, həm fərdi, həm kollektiv, həm masaüstü, həm atüstü, həm tale, həm qumar, həm rəqs, həm də təhkiyəli oyunlarda müvəffəqiyyət, yəni bacarıqlı olmaq şərtidir. Belə olmasa, oyun deyilən bir şey də olmaz. Məsələn, Azərbaycanın bir çox bölgəsində məşhur olan çovqan/çovkan, papaqaldıqaç və cirit oyunlarında çeviklik, bacarıq, güc, ağıl əsasdır və bunlar uğurun, müvəffəqiyyətin şərtləridir.

Müvəffəqiyyət və bacarıq da bərabərində oyunun ikinci bir ünsürünü gətirir. Bu da oyunda qazanmaq, oyunu udmaqdır. Qazanmaq oyunçunun ən böyük istəyidir və oyunda böyük bir ehtirasla gerçəkləşdirilməyə çalışılır. Qazanmaq ritual içərikli zehni oyunlarda ölümə qalib gəlmək, yoxluğu, xaosu kosmosun lehinə dəyişə bilməkdir. Hətta konkret bir məqsədi olmayan oyunlarda da müvəffəq olmağı bacarmaq və qazanmaq hər şeydən öndədir. Çünki qazanmaq psixoloji olaraq rahatlanma, fiziksəl və ya zehinsəl olaraq da üstünlüyünü isbat etmək deməkdir. Məsələn, türk dünyasında çox oynanılan beşdaş oyununda, aşıq atma oyununda, yumurta döyüşdürmə və ya qataraqoyma oyunlarında qazanılan daşlar, aşıqlar və ya yumurtalar deyil, oyundur, çünki **son hədəf oyunun ayrı-ayrı elementləri deyil, onun özüdür**. O halda məntiqi və mənəvi, fiziki və psixoloji aspektdən yanaşdıqda, oyunun məqsədi elə qazanmaqdır, qalib olmaqdır, nəticəsinə gəlmək mümkündür. Bu isə oyunun təbiəti etibarilə çoxanlamlı və çoxfunksiyalı olduğundan xəbər verir.

2.d. Ciddiyyət və oyun

Oyun indiyə qədər ciddi olan işin, ciddi olan əmək prosesinin tərsi kimi başa düşülmüş, bunların biriylə əyləncə, digəri iləsə ciddi iş-güc anlaşılmışdır. Hətta Avropada oyun nəzəriyyələri də oyunu ciddi olanın tərsi kimi təqdim etmişlər. Əslində oyun ciddinin tərsidir, ancaq bu heç də o demək deyildir ki, ciddi oyun yoxdur. Ciddi oyunla oyunun ciddiyyət olduğu və ya oyunun reallıq olduğu arasında incə bir fərq vardır. Çünki ciddi kimi qəbul etdiyimiz bir çox şeyin də oyun olduğunu bilmək lazımdır. Yəni həyat oyundur, oyun həyat deyildir. Ən ciddi bir iş kimi qəbul edilən dini rituallar, dini ibadətlər də, əslində, oyundur. Hələ ciddi oyunları – şahmatı, bayram törənlərini, mərasim göstərilərini də buraya əlavə etsək, oyunun bilinəndən daha geniş anlayış olduğunu qəbul etmək lazım gələcək. İnsan fəaliyyətinin əsas özəlliyini özündə birləşdirən oyun da yuxarıdakı örnəklərdən göründüyü kimi, bir çox halda ciddi ola bilər. Bu isə oyunu bütövlükdə ciddi bir fəaliyyət növü adlandırmaqdan daha çox ciddi oyunların varlığından söz açmaq deməkdir. Bir yerdə ki, qayda var, bir yerdə ki, qaydanın pozulması oyunun pozulmasına səbəb olur, demək ki o, ciddi bir şeydir. Hələ oynayanların oyun oynadıqlarını bilmələrinə baxmayaraq, ciddi bir oyun oynadıqlarını bilmələri ayrı bir şeydir. Nərd oynayan da, futbolçu da, cirit, çovqan oynayanlar da, kart oynayan qumarbaz da, rol oynayan aktyor da, uşaqlar da, bir sözlə, hər kəs ciddi oynamaqda, qazanmaq, udmaq, birinci olmaq istəyindədirlər.

Hətta ov kimi insan həyatının önəmli ünsürü olan fəaliyyət də ciddi bir oyun kimi başa düşülür. Hələ yakutlarda adı **oyun olan şamanın xəstəni sağaltmaq üçün keçirdiyi kamlığı heç kim əyləncə, boş vaxt keçirmə, yarışma adlandırma bilməz.** Çünki şamanın kamlığı (oyunu) ciddi bir işə – xəstəni

sağaltmağa, gələcək haqqında bilgi verməyə, toplumu fəlakətdən qurtarmağa yönəldilmişdir (Bax. Bayat 2006). Hər halda kamlıq zamanı şamanın biriləriylə yarışması, bu yarışını udmaq istəyi varsa, o da ötəki dünya ilə, görünməz aləmin varlıqları ilədir. Bu baxımdan şamanın göstərisi ciddi bir oyundur. Bir sözlə, kollektivin, geniş mənada xalqın həyatı oyunla, həm də ciddi şəkildə təmsil edilir.

Bu məsələni özətləmiş olsaq, ciddiyyətdə oyun yoxdur və ya qısıtlıdır, oyunda isə ciddilik var – hökmünə vara bilirik. Yuxarıda da deyildiyi kimi, oyunda qaydalara əməl etmək, zamanı və məkanı dəyişməmək və s. buna misal ola bilər. Təbii ki, məsələni bir az yumşaltmış olsaq, o zaman belə demək mümkündür: oyun ciddi olmasa da, onun qaydaları ciddidir.

2.e. Oyunda zaman və məkan

Oyunun başlanğıcı və sonu varsa, oynanıldığı müəyyən bir məkanı varsa, demək ki, oyun zaman (başlar və bitər) və məkan (küçədə, meydana, otaqda, çayxanalarda, qəhvəxanalarda, özəl olaraq ayrılmış yerlərdə, qutsal məkanlarda və s. yerlərdə keçirilir) qavramı içində mövcuddur. Oyun müəyyən bir zamanda və müəyyən bir məkanda müəyyən bir qayda daxilində mövcuddur. **Oyun zaman və məkan baxımından bizim dünyamızdan ayrılmışdır. Onun xüsusi qaydaları olan özəl bir dünyası vardır.** Məkan adi də olsa, qutsal da olsa, o, oyun dünyası içindədir və ona görə də oyunçular bir anlığa da olsa, oyun oynadıqlarını unutmuş olurlar. Qutsal zaman daha çox bayramlarla, rituallarla bağlı oyunlarda görünür. Bayramda, rituallarda hər kəsin əhval-ruhiyyəsidəki dəyişiklik o gün və ya o saatlar üçün qutsal bir atmosfer içində olmaqla əlaqəlidir.

Zaman və məkan sərhəddi olan oyunun mütləq qaydası vardır. Bu qayda böyüklərin oyunlarına aid olduğu kimi, uşaq

oyunlarına da aiddir. Bu oyunların dəyişməyən və ya hər kəsin qəbul etdiyi qutsal məkanı və qutsal zamanı var. Xalq oyunları ovçuluq, qonar-köçərlik, oturaq əkinçilik və s. ilə bağlı rituallar kontekstində meydana çıxmış, uzun bir yol keçərək bugünə qədər dəyişmələrə, əlavələrə məruz qalmışdır. Ancaq onu da demək lazımdır ki, oyunlar mədəniyyətin digər kodlarına baxdıqda daha gec dəyişəndir.

Oyunun qutsal zamanı və məkanı baxımından təriqətlərin özəl musiqi və rəqs sistemi olan səma və səmahların xüsusi yeri vardır. Belə ki, həm mövləvi səmaları, həm də ələvi-bəktəşi səmahları özəl günlərdə və özəl məkanlarda keçirilir. Təbii ki, son zamanlarda teatrlaşan səmahların səhnələrdə və müxtəlif tədbirlərdə keçirilməsi həm onun ritual təməlinə, həm də zaman və məkanına təsir göstərmişdir. Bu da səmahların yaygınlaşdırılması, məşhurlaşdırılması ilə bağlıdır. Ələvi-bəktəşi ənənəsində iki, dörd, altı, səkkiz adamla qadınli-kişili oynanılan səmahlar vardır. Rəqs oyunları içində dini-təsəvvüfi oyunlardan səma və səmahlar daha çox yayılmışdır. Azərbaycanda Seyid Nigariyə bağlı təriqət mənsublarının Qazax bölgəsinin Aslanbəyli kəndində, Gürcüstanın Qaraçöp kəndində və Gürcüstanla sərhəd Ermənistanda nəqşbəndi zikrləri zamanı oynanılan özəl rəqsləri vardır ki, bunların da məzmunu təsəvvüfidir və zaman-məkan baxımından dəyişilməzdir.

Oyunun önəmli ortağ nöqtəsi, göründüyü kimi, onun fərqliliyinə baxmayaraq, özünəməxsus zaman-məkan anlayışının olmasıdır.

2.f. Oyun içində oyun və ya cəza üzərində qurulan oyunlar

Azərbaycanda və türk dünyasında “cəza” üzərində qurulan bir çox oyunlar vardır. Bunlara oyun içində oyun və ya cə-

za üzərində qurulan oyunlar demək mümkündür. Oyunda cəza dedikdə:

1) oyunçunun oyunun qaydalarını pozması və oyundan kənarlaşdırılması,

2) mahiyyət baxımından oyunun bütövlükdə “cəza” üzərində qurulması başa düşülür.

İstər oyunçuya cəza verilib oyundan çıxarılsın, istərsə də oyun “cəza” üzərində qurulsun hər iki halda oyunun demokratik prinsipi pozulmur. Çünki bütün oyunlar demokratik prinsip üzərində qurulmuşdur. Ona görə də oyunçuların haqları, yarışdakı yerləri, oyundakı rolları demokratik qayda ilə təyin olunur. Bəzi oyunlar vardır ki, onlarda oyunun içində oyunla qarşılaşırıq. Məsələn, oyunun qaydasına görə uzuzan tərəfin cəzalandırılması və oyunun bu cəzaya görə yenidən qurulması əslində oyun içində başqa bir oyundur. Cəzanın verilməsi də oyunun demokratik qaydalar üzərində qurulmasına görədir. Belə ki, demokratik qaydaya görə hər kəsin əməl etməli olduğu qaydalar vardır. Qaydaların pozulması başqasının haqqının pozulması deməkdir. Cəza da bu haqqı qorumaq üçündür. Oyunpozan ümumi qaydaya qarşı çıxan, başqasının haqqını mənimsəyəndir.

Azərbaycanda və digər türk xalqlarında oynanan və müxtəlif adlarla adlanan “Dirədöymə”, “Qayışgötdü” kimi oyunlar məhz “cəza” üzərində qurulmuş oyun növləridir. Cəza ilk başdan püşkatma ilə bir qrup oyunçunun yerdə çəkilən dairənin içinə girməsi oyunun da “cəza” üzərində qurulması ilə başlayır. Ancaq oyunda cəza keçicidir. Dairə içindəki oyunçulardan birinin dairədən kənarında olan oyunçulardan birini çəkib içəri salması ilə cəza bitmiş hesab edilir. “Dız-dız” oyunu da tamamilə cəza üzərində qurulmuşdur. Burada cəza alaraq əlinə vurulan adamın vuranı tapması ilə yeni bir oyun, daha doğrusu oyun içində oyun başlamış olur. Cəza üzərində

qurulan və ya oyunun qaydalarını cəzaların təyin etdiyi oyunlardan biri də “Əl üstə kimin əli” oyunudur. Bu oyunun bir neçə variantı vardır. Bir varianta görə bu oyunda uşaqlar dövrə vurub oturur, ayaqlarını bir yerə uzadırlar. Cəza çəkəcək oyunçunu tapmaq üçün aşağıdakı təkərləmə söylənir:

Motal-motal,	Çilmə çilik,
Tərsə motal.	Bircə əmlik.
Yağ atar,	Qəmbər çarıq,
Qaymaq tutar.	Biz də varıq.
Ağ quşum,	Əmrəqulu
Ağarçınım.	Yoxdu pulu.
Göy quşum,	Vur nağara,
Göyərçinim.	Çıx qırağa.
Qarğa qara,	(Mədinə Həsənova)
Durna hara...	

Təkərləməni deyən başçı və ya oyunu düzənləyən əlini növbə ilə yoldaşlarının və özünün ayağının üstünə qoyur. Burada “çık qırağa” sözləri kimin ayağının üstə deyilsə, o, ayağını çəkir. Sonra təkərləmə yenidən başdan ayağa söylənir. Ən sonda uşaqlar bir-bir ayaqlarını çəkirlər. Ayağı axıra qalan uşaq cəzalı hesab edilir və onu üzü üstə uzadıb, digərləri əllərini yumruq formasında onun kürəyinə qoyub soruşurlar:

– Əl üstə kimin əli?

Oyunun qaydasına görə uşaq əlini onun kürəyinə qoyan ən sondakı əlin sahibini tapmalıdır. O, bunu bilərsə cəza bitir, uşaq əlin sahibini tapmadıqda digərləri “Götürün vurun, yalandır” - deyib onun kürəyinə vurur və yenə soruşurlar:

– Əl üstə kimin əli? (Azərbaycan etnoqrafiyası 2007: 302)

Oyun əlin sahibini tapana qədər davam edir.

Qarabağda məşhur olan “Dəsmalatdı” oyunu da cəza üzərində qurulmuşdur. Burada dəsmalı atıb qaçan uşaq tutulub öncə cəzalandırılır. Oyunun sonunda “şoraba” adlandırılır.

lan, yəni tutulub ortaya yığılan oyunçuların “cəzandırılması” prosesi başlayır. Oyunun şərtinə görə “şoraba”lar dəstənin istəyinə görə ya oxumalı, ya oynamalı, ya da hansısa bir iş görməlidir. Cəzalandırma oyununun sonunu gözləmədən oyunun ortasında da baş verə bilər. Cəza “şoraba”lardan birinin “şpaqat açması”, başqasının “Heyratı” muğamını, digəri “Qarabağ” mahnısını oxuması və s. şəklində verilir.

Bütövlükdə cəza üzərində qurulan oyunlardan biri də təhkiyəli uşaq oyunu olan “Şah, vəzir”dir. Bir çox variantı olan bu oyunda beş və ya altı uşaq və ya gənc iştirak edir (Novruz bayramı ensklopediyası 2008: 241). Qapalı məkanda oynanan “Şah, vəzir” oyununda əsasən 6 nəfər iştirak edir. “Oyunu başlamaq üçün 6 kiçik kağız parçası götürülür. Bu kağız parçalarına “şah”, “vəzir”, “vəkil”, “cəllad”, “tapan” və “oğru” sözləri yazılıb qatlanır. İştirakçılar dövrə vurub oturlar. İştirakçılardan biri qatlanmış kağızları ovcunda qarışdırıb ortaya atır. Hər birini götürüb açır, xəlvəti oxuyur. Başqasının kağızına baxmaq olmaz. Hər kəs kağızda yazılmış rolu oynayır. “Şah” sözü yaçılmış kağızı götürən oyunçu deyir:

– Kimdi tapan?

Tapan cavab verir ki, mən.

Şah elan edir:

– Bu gün mənim (yaxud vəzirin və ya vəkilin) xəzinəsi oğurlanıb. İndi oğru tapılmalıdır. Hamı təşviş keçirir. Oyunçular deyirlər:

– Tapan, oğrunu tap (Hətta "oğru" da deyir ki, oğrunu tap.).

Tapan diqqətlə iştirakçıların üzünə baxır, nəhayət, oyunçuların birinin adını deyir. Əgər həmin adı çəkilən oğru yox, vəzir, vəkil və ya başqa oyunçudursa, həmin oyunçu qəzəblənir:

– Sən nə cəsarətlə vəziri (vəkili, cəlladı) oğru adlandırırısan?! Çəkin onu dar ağacına. Kimdi, cəllad?

Cəllad baş əyir. Şah əmr verir:

– Vəziri oğru adlandırdığı üçün onun qoluna üç yağlı sillə vur! (Şah bu və ya digər formada cəza əməlləri də verə bilər).

Bu zaman tapan qolunu çırmalayıb irəli uzadır. Vəkil onun əlini tutur, cəllad üç şillə ilə onu cəzalandırır. Sonra hər kəs öz kağızını əvvəlki kimi qatlayıb şaha verir. Oyun yenidən davam edir.

Əgər tapan oğrunu düzgün tapırsa, şah qəzəblənir:

– Oğrunu hüzuruma gətirin!

Cəllad oğrunu gətirir.

Şah soruşur:

– Nə üçün oğurluq etmişən?

Oğru dinmir.

Şah:

– Oğurluq etdiyi üçün bunun qoluna on sillə vurun! – deyər, ona daha çox cəza verir.

Oyun bu şəkildə davam edir (Azərbaycan folkloru antologiyası 2009-1: 385). “Şah, vəzir” oyunu strukturuna görə Anadoluda oynanılan “Katil kim” oyununun eynidir.

Qarabağda oynanılan “Xan-vəzir” oyunu “Şah, vəzir” oyununun başqa bir variantıdır. Bu oyuna görə “xan”, “vəzir”, “oğru” və b. seçilməsi kağıza yazılmış adlar vasitəsi ilə həyata keçirilir. Burada əsas məsələ “oğru”nun tapılmasıdır. Təbii ki, bu oyunda cəza (oğrunun əlinə ağaqla vurmaq, saçını dartmaq, başına şapalaqla vurmaq və s.) tapılan “oğru” ya verilir.

Oyunda uduzana verilən cəza üzərində formalaşan oyunlarından biri də “Beşdaş” oyunudur. Azərbaycanın hər tərəfində, əsasən qızların oynadığı beşdaş oyunu cəza üzərində qurulub. Burada çimdikləmə, yağlama kimi cəzalar ümumi sayılır. Özəlliklə çimdikləmə cəzasında daşı göyə atıb tutma məqamında uduzanın əlini çimdikləyirlər. Daş yerə düşəndə

qədər cəza davam edir. Yağlama cəzasında isə daşı atıb-tutana qədər rəqibin əllərini sıgallayırlar. Bu oyunun bir çox variantı vardır ki, hamısında da uduzan tərəf cəzalandırılır. Beşdaşın xüsusi cəza qaydaları var: “küpədən bal çıxartma”, “quşunu göstərmə”, “çimdikləmə”, “cırmaqlama”, “yağlama”. Uduzan tərəf daşların hamısını əlin üstünə düzür, sonra onları atıb tutur. Daşlardan hansı yerə düşübsə, həmin daş rəqibin cəzası olur (Qətibə Mehdiyeva).

Əgər “quş göstərmə” cəzası olurdusa, daş düşükdə, onu rəqibin barmaqlarının arasına qoyub bərk sıxırlar. Barmaq bərk ağrıyır. Quşu göstərə bilmirsə, istənilən qədər cəza verilir.

Kiçik yaşlı uşaqların ən sevimli oyunlarından olan “Siçan-pişik” oyununda uşaqlar dairəvi şəkildə əl-ələ tutuşurlar. Başçı oyunçulardan birini pişik, birini də siçan adlandırır. Siçan qaçır, pişik qovur. Əl-ələ tutuşanlar siçana imkan vermirlər ki, içəri girsin. Pişiyə isə yollar açıqdır. Siçan uşaqların qollarının arasından soxulub içəri girir, yenə bayıra çıxır. Nəhayət, pişik siçanı tutur. İndi də digər iki uşağın biri siçan, digəri pişik olur. Beləliklə, oyun davam edir. Bu oyunun başqa bir variantında uşaqlar siçanı dövrənin içərisinə buraxmamalıdırlar. Siçan hansı uşağın qolunun altından dövrənin içərisinə girə bilsə, o, siçan olur. Pişik isə başçı tərəfindən dəyişdirilir. Bu variantda cəza siçan olmaqdır (Azərbaycan xalq ədəbiyyatından seçmələr 2005: 195-197). Avropa çizgi filmindən (Tom and Jerry-də pişik zalım, fürsətçi, ağılsız, siçan isə ağıllı, mərhəmətli və sevimli göstərilir) fərqli olaraq siçan sevimsiz, zərərli heyvan kimi göstərildiyindən uşaqlar siçan olmağı cəza kimi qəbul edirlər, ona görə də oyunda siçan olmamaq üçün bütün cəhətləri göstərilir. Burada iki yüz əlli il bundan öncə söylənmiş bir fikri təkrarlamaq yerində olacaqdır. Təbii ki, insanlığın tarixi qədər əski olan cəza anlayışı xalqdan xalqa, millətdən millətə, zamanlardan zamanlara də-

yişir. Cəzanın ağırlığı və şiddəti hər millətin ruh halına uyğun şəkildə formalaşır (Bekkaria 2004: 156).

2.g. Son söz

İlk insanla yaşd olan oyun, bəlkə də, yeganə mədəniyyət növüdür ki, bütün dünyada, bütün xalqlarda mövcuddur və bir çoxları da bir-birinə bənzər özəllik göstərməkdədir. Oyun, sadəcə olaraq, əylənmə, öyrənmə, yarışma, qalib gəlmə də deyildir. O, təbiətin və cəmiyyətin müştərək, birləşdirici ünsürüdür. Oyunla verilən mesaj, dünyagörüş, qavrama, zehni inkişaf hələ tam şəkildə araşdırılıb ümumiləşdirilməmişdir. Buna baxmayaraq, oyun bugünkü forması və anlamıyla xalqın həyat və məişətinin müxtəlif sahələrini, ayrı-ayrı ritualları, şənlikləri əks etdirən folklorun əski janrı kimi anlaşılmaqdadır. Ona görə də oyuna əyləncə dünyamızın bir yansıması kimi baxmışıq, onun dərin fəlsəfi məzmununa, geniş funksiyasına, mədəniyyətdəki roluna az fikir vermişik. Cəmiyyət həyatının çox müxtəlif inkişaf mərhələlərini, insanların dünyaya fəlsəfi baxışlarının, dünyagörüş və etiqadlarının, rituallar dünyasının bir təqlidi, yansıması olan oyun əslində bütün canlı aləmin – heyvanların, quşların, balıqların və s. sövq-təbii oynadığı izahı çətin fenomenal hadisədir.

Qısacası, milli oyunlarda mədəniyyət tariximiz, dünyagörüşümüz, psixologiyamız, əhval-ruhiyyəimiz, əyləncə dünyamız və s. əks olunmuşdur.

III. UŞAQ OYUNLARI: RİTUAL QUTSALLIQDAN SOSİOLOJİ DƏYİŞİMƏ (a-h)

3.a. Giriş

Körpənin bilinməyən bir dünya ilə ilk təması, ilk tanışlığı həyatın çətin qaydalarına, yaşamın mübarizə və mücadilələrinə uyum saxlaması, böyüməsinin və inkişafının əsas şərti oyundur. **Oyun, əslində heyvanların və uşaqların təbii işidir, ən çox onlara aiddir və bioloji bir istəkdir.** Beləliklə, uşaq dünyasının tərkib hissəsi olan oyunlar uşaqlara bilinməyən bir aləmin qapılarını açmış olur. Oyun uşağın sosiallaşmasında, fərd kimi özünü kəşf etməsində, insan kimi böyüməsində önəmli rol oynayır. Özəlliklə oyunların uşaqlarda riyazi zəkanın (say sistemini öyrətməklə), hərəkət qabiliyyətinin yaranmasında mühüm olduğu üzərində durmaq lazımdır. Oyun uşaqlarda həm fiziki, həm də zehni təlimdə, təhsildə əsas vasitədir. Ancaq öyrənmə prosesində açıq məkanda oynanılan oyunlarla, qapalı məkanda masaüstü oyunların fərqi vardır. Ən önəmli fərq masaüstü oyunların zəkani inkişaf etdirməklə bərabər uşaqların sosial bir varlıq kimi qarşılıqlı yardımlaşmada, paylaşmada, kollektiv hərəkət edə bilmədə mənfi təsirləri vardır. Qapalı məkanlarda keçirilən oyunlarda monstroların (fantastik yırtıcı heyvan), xəyali varlıqların, vampirlərin uşaqlarda amansızlıq, zalımlıq yaratdığı bilinməkdədir.

Müasir dünyada uşaq həddi, hüquqi olaraq on səkkiz yaşa qədərki dönmə verilən addır. Ancaq uşaq oyunlarının tədqiqatçılarna görə, bu yaş həddi 0-16 yaş arasında dəyişir. Bu da ərgənlik yaşına çatana qədərki dönmə olub qızlara və oğlanlara aiddir (Güleryüz 2006: 5; Yalçın 2003: 13). Bu yaşın tarixən müxtəlif olduğunu da qeyd etmək lazımdır. Təbii ki, əski çağlara getdikcə uşaq həddinin daha erkən bitdi-

yini görürük. Özəlliklə uşaqlıq dönəmindən daha erkən çıxan qız uşaqları olmuşdur. Ancaq bütün bunlara baxmayaraq, harada uşaq varsa, orada oyun var. Harada oyun varsa, orada da oyuncaqlar var.

Buraya uşaqların tərbiyəsi və təlimini də əlavə etmiş olursaq, o zaman fərdi şəkildə, həm də qapalı məkanda oynayan uşaq, kollektiv və açıq havada oynayan uşağın həm psixologiyasında, həm də sosiallaşmasındakı rolları daban-dabana fərqli olacaqdır.

Uşaqlar oyun zamanı iki faktoru sintez etmiş olurlar. Bunlardan biri uşaqların bilavasitə oyunun tərkib hissəsinə çevrilməklə fiziki və mənəvi cəhətdən inkişaf etmələri, müstəqil fəaliyyət göstərməyə hazırlanmalarındır, ikincisi, uşaqların oyundan mənəvi və estetik zövq almaları ilə ətraf aləm haqqındakı biliklərini genişlətmələri, dərinləşdirmələridir. Nəticədə bu iki faktor uşağın bir şəxsiyyət kimi yetişməsində mühüm rol oynamış olur. Beləliklə, oyun oynayanın fiziki qabiliyyətlərini artırmaqla, orqanizmin inkişafını təmin etməklə bərabər ən çətin və mürəkkəb anlarda kollektiv hərəkət etməyə və xarakterin formalaşmasına yardım edir. Uşaq oyunları uşaqların tərbiyə və təliminin əsas vasitəsi kimi çıxış edir.

Küll halında götürdükdə uşaq oyunlarının geniş yer tutduğu görülür. Uşaq oyunları əyləndirərək öyrədən, tərbiyə edən, çox zaman bəlli qaydaları olan (bəzən də oyunun qaydaları təbii şəkildə, oyunun gedişatı zamanı qoyulur) fəaliyyət növüdür. Oynamaq uşaqları sevindirir, əyləndirir, onlara coşqu verir, ən əsası da onlara bir çox şeylər öyrədir, uşaqların dünyasını zənginləşdirir. Oyunla uşaqlar kollektiv hərəkət etməyi, bir-birinə kömək etməyi, rəqibə qarşı birlikdə mübarizə aparmağı, taktik gedişlər qurmağı, düşünərək hərəkət etməyi, bir sözlə, həyatı öyrənirlər. Uşaqlar oyun vasitəsi ilə duyğularına, bir-biri ilə əlaqələrinə nəzarət edə bilirlər. Uşaq üçün oyundan xoşbəxt dünya

yoxdur, onların yorulmaq, usanmaq bilməyən oyun həvəsləri də buna görədir. Oyun təbii öyrənmə yolu olduğundan, uşaq gördüklərini, eşitdiklərini oyunda təcrübədən keçirir, oyunun qaydalarını özü qoyduğu kimi onu özü də dəyişir.

Uşaqların davranışları, xarakterləri də oyunda inkişaf edərək formalaşır. Bu, onun ən azad olduğu dünyadır, böyüklərin təsirindən, nəzarətindən uzaq olan ən ciddi işidir. Uşağın yaradıcılığı, zəkası da məhz oyunda ortaya çıxır. Kollektiv uşaq oyunları sosiallaşmaya xidmət edirsə, təkbəşinə oynanılan oyunlar isə onlarda zehni inkişafı sürətləndirsə də, məncillik duyğusunun yaranmasına səbəb olur.

Təbii ki, uşaq oyunları haqqında da ilk məlumatı Kaşqarlı Mahmud vermişdir. Divanın müəllifi bir neçə oyunun adını çəkməklə bərabər “Müngüz-müngüz” adlı bir uşaq oyunundan da bəhs etmişdir:

“Müngüz-müngüz: buynuz-buynuz. Bu, bir növ uşaq oyunudur. Çayın kənarında diz çökərək oturlar. Ayaqlarının arasına yaş qum doldururlar, sonra əlləriylə quma vururlar. Onlardan biri (əbə) “müngüz-müngüz” deyir və uşaqlar “nə müngüz” deyə soruşurlar. Biri (əbə) buynuzlu heyvanların adlarını bir-bir deməyə başlayır. Uşaqlar da bunu təkrar edirlər. (Əbə) bu zaman dəvə və eşşək kimi buynuzsuz bir heyvanın da adını çəkir. Uşaqlardan biri bu heyvanın və ya başqa buynuzsuz bir heyvanın adını deyərsə, onu çaya atırlar. Bu, atalar sözündə də qalmışdır: “Süsəgən udhka Tengri müngüz berməs.” (Süsəyən, çox süsən öküzə Allah buynuz verməz.) Bu atalar sözü bir işi görmək istəyib də görə bilməyən adam üçün deyilir ki, o adam işi görsəydi, xalqa pislik etmiş olacaqdı” (Kaşqarlı 1999-3: 363–364).

Ümumilikdə oyun, özəlliklə də uşaq oyunları “müəyyən bir məqsədə xidmət edən və ya etməyən qaydalı, ya da qaydasız oynanan, ancaq hər vəziyyətdə uşağın istəyərək və xoşlana-

raq yer aldığı, fiziki, zehni, dil, duyğusal və sosial inkişafını təməl alan həqiqi həyatın bir parçası və uşaq üçün ən təsirli öyrənmə prosesidir” (Baykoç Dönmez 1992: 8). N.Baykoç oyun və öyrənmə arasında bilvasitə bir əlaqə olduğunu qeyd edir. Ona görə uşaq oyun oynarkən məşq edər və öyrənməkdə daha üst səviyyəyə qalxmağı saxlayacaq yeni vərdişlər qazanır (Baykoç Dönmez 1992). Uşaqlar min illərcə toplanmış kultür elementlərini, dünyagörüşümüzü, toplumsal psixologiyamızı, ədəbi-estetik zövqümüzü, bir sözlə, kimliyimizi gələcək nəsillərə oyun vasitəsilə ötürməklə vəzifəlidirlər. Bütün bunlar bilərəkdən edilməsə də, uşaqlar oyunların önəminin fərqiində olmasalar da, bunlar uşaq oyunlarının dəyərini, önəmini azaltmaz.

Uşaq oyunlarının təhsildə ən böyük faydası onun oynayaaraq həm fiziki qabiliyyətini inkişaf etdirməsi, həm zehni açması, həm də ətrafı öyrənməsidir. Ən kiçik yaşlarından başlayaraq uşaq analiz-sintez qabiliyyətini və daha sonra qərar verə bilmə bacarığını inkişaf etdirir. Öyrənmə prosesi uşağın 2-3 yaşlarından başlayaraq 7-8 yaşlarına qədər fasiləsiz və inkişaf edən xətt üzrə gedir. Təbii ki, uşaq oyun zamanı özünə yoldaş seçməyi, tərif almağı, tərifləməyi də öyrənmiş olur.

3.b. Uşaq oyunlarının təsnifatı

Bir halda ki, **oynamaq uşaqlar üçün öyrənmənin ən qısa və ilk yolu və onların təbii haqqıdır**, o zaman uşaq oyunlarını funksiyasına, oynama tərzinə və məzmununa baxaraq təsnifləndirmək lazımdır. Təsnifat məsələsində bir önəmli məsələyə diqqət etmək lazımdır. O da uşaq dediklərimizin həm fiziki, həm zehni, həm də ruhsal baxımdan böyüklərdən fərqlənməsidir. Uşaq oyunlarının təsnifatında bu fərqlilik mütləq nəzərə alınmalıdır, çünki uşaqların özlərinə məxsus xəyallarının, arzularının, düşüncələrinin, hadisələrə baxışlarının oldu-

ğu ayrı bir dünyaları vardır. Beləliklə, uşaq oyunlarına bir neçə aspektdən yanaşmaq mümkündür: ona milli-coğrafi amil kimi (Avropada oynayan uşaqlarla Afrika uşaqlarının oyunları), sosioloji (varlı ailənin uşaqları ilə kasıbların uşaqlarının oyunu), tarixi (texnologiyadan öncəki ənənəvi uşaq oyunları ilə texnologiyadan sonrakı oyunlar), fərdi və kollektiv, açıq havada, küçədə və qapalı məkanda oynanan oyunlar kimi baxmaq olar. Hər halda nəzəri olaraq fərdi uşaq oyunları ilə kollektiv uşaq oyunlarını, açıq havada oynanılan uşaq oyunları ilə qapalı məkamlarda oynanılan uşaq oyunlarını bir-birindən ayırmaq lazımdır:

1. Fərdi şəkildə oynanılan oyunlar

2. Kollektiv şəkildə oynanılan oyunlar.

Uşaq oyunları yerinə görə də iki hissəyə ayrılır:

1. Açıq havada oynanılan oyunlar

2. Qapalı məkamlarda oynanılan oyunlar.

Bunların hər birinin uşağın həm fiziki, həm də zehni inkişafında fərqli mövqeyi vardır. Həm də bunların hər birinin öz spesifik xüsusiyyətləri, təsir və təhsil forması, psixoloji nəticələri vardır. Açıq havada oynanılan oyunlarla qapalı məkanda oynanılan oyunlar haqqında son zamanlar daha çox yazılmağa başlanmışdır. Bununla bərabər janrına və ya növünə görə uşaq oyunlarını aşağıdakı kimi qruplaşdırmaq olar:

- a. Funksiyasına görə oyunlar. Buraya sırıqla yerimə, taxta ata minmə, ağaca dırmanma, ətək döndürmə, çəllək yuvarlama, üzmə, topaç çevirmə (fırlatma), ağac atma kimi fiziki bacarıq nümayiş etdirən oyunlar daxildir.

- b. Qaydalı oyunlar. Buraya eşşəkbeli, körəbə (təsadüfi gəlin seçimi ilə oynanılan evlilik oyunu), iplə dartma, dirə-döymə və s. daxildir.

- c. Rol oynama oyunları. Buraya ənənəvi mərasimləri, bayramları, şənlikləri canlandıran təqlidi oyunlar daxildir (Arsal 2014: 139-140).

Bəsit bir təsnifatla uşaqların ayaqüstü oynadığı oyunlarla, oturaraq oynadıqları oyunları da ayrı bir özəllik kimi qəbul etmək olar. Hələ sadəcə oğlanların və sadəcə qızların oynadıqları xüsusi oyunlarla bərabər qarışıq oynanan oyunlar da vardır.

Bir başqa təsnifata görə oyunlar 1) udmaq-uduzmaq və 2) oynamaq üçün olan oyunlardan ibarətdir (Yavuz 2014: 152). Udmaq-uduzmaq oyunlarında uşaqlar ciddi bir görkəm alır, məsumiyət ortadan qalxır. Çünki burada güclü, bacarıqlı, çevik olanın qazanacağı məlumdur.

Başqa bir təsnifatda (bütün uşaq oyunlarını əhatə etməsə də) isə uşaq oyunları üç başlıq altında qruplaşdırılmışdır:

1. Cəldlik, çeviklik və hərəkətlə bağlı uşaq oyunları
2. Ayin, etiqad və mərasimlərlə bağlı uşaq oyunları
3. Gözbağlıca oyunları (Nəbiyev 2009: 556-560).

Oyun uşaqların beyin fəaliyyətini inkişaf etdirdiyi üçün onu yaş qruplarına görə də təsnifləndirmək olar. “Uşaqların oynadıqları oyunlar yaş dövrlərinə görə fərqliliklər göstərir. 0-2 yaş dönmində bilgi, dil, hərəkət etmə yetərli səviyyəyə çatmadığından, uşaqlar tək başına oyun oynayırlar. 2-4 yaş dönmində uşaqlar eyni yerdə digərləri ilə çox da əlaqə yaratmadan oyun oynayırlar. Bu dövndə uşaqların xəyal gücləri çox inkişaf etmiş vəziyyətdə olur, ancaq yoldaşları ilə sosial münasibət yaratmazlar. 4 yaşından sonra uşaqlar birlikdə oyun oynamağa başlarlar. 6 yaşından sonra qaydalı oyunlar oynayırlar, təşkilatlanırlar, bir-biriləri ilə bölüşmələri artır” (Madi 2014: 219-220). Bu yaş dövrlərinin özəllikləri ümumi halda doğru olsa da, uşaqdan uşağa, ölkədən ölkəyə dəyişə bilər. Həm də 0-2 yaş qrupu uşaqlar daha çox valideynlərin nəzarəti altında oynayırlarsa, sonrakı yaş qrupuna daxil olan uşaqlar isə sərbəst oynamağı sevirler.

Burada **önəmli bir məsələ də uşaqların yaş qruplarına və cinsiyyətinə görə oyuna münasibətləri və ya oyunun**

təsnifatıdır. Belə ki, aparılan müşahidələr nəticəsində belə bir fikrə gəlinmişdir ki, (Atık 1986) üç-dörd yaşındakı uşaqlar daha çox təkbaşına və paralel oyunlara, beş-altı yaşındakı uşaqlar isə bərabər və kollektiv oyunlara üstünlük verirlər. Oyunun seçilməsində qız və oğlan uşaqları arasında fərq varsa da, oyunu necə oynamaqda elə bir fərq görünmür. Ancaq oğlan uşaqları kollektiv oyuna bir qədər gec meyl etdiklərindən, qızlar bu tip oyun oynamağa daha erkən yaşlardan başlayırlar. Hər halda oğlanların psixologiyası təkbaşına və paralel oyunlara, qızlarınkı isə daha çox kollektiv oyunlara yataqındır.

3.c. Keçmişdən günümüze uşaq oyunları. Kompüter oyunları fayda və zərərləri

Keçmişdən bu günə qədər uşaq oyunlarında sosial-mədəni və texniki dəyişikliklər olsa da, dəyişməyən onun “müəyyən bir məqsədə bağlı olan və olmayan qaydalı və ya qaydasız həyata keçirilən, ancaq hər vəziyyətdə uşağın istəyərək və xoşlanaraq iştirak etdiyi, fiziki, zehni, dil, hissi və sosial inkişafını əsas götürən real həyatın bir parçası və uşaq üçün ən təsirli öyrənmə yolu” olduğudur (Baykoç 1992). Müasir dövrə qədər uzun bir tarixi yol qət edən uşaq oyunları ən azı üç minillik bir inkişaf mərhələsindən keçmişdir. Onun fəlsəfəsində hər zaman öyrənmə əsas olmuşdur. Ancaq bu zaman içində dəyişən o qədər çox şey olmuşdur ki, əski uşaq oyunlarından çox az şey qalmışdır. Üç minillik zaman içində nə qədər oyunun yaranıb tarixə qarışdığı məlum olmasa da, ən azından bir çalışmada da göstərildiyi kimi, 284 əsas oyun və 1677 alt oyun növü olmuş və bunların da çoxu unudulub getmişdir (Özdemir 2005).

Ancaq bir çox oyunların yüzillərdir oynanıldığı məlumdur. Onlardan biri ritual mahiyyətini itirən aşıq-aşıq oyunu-

dur. Türklərin Boz ay, monqolların Ağ ayı dediyi Yeni ildə oynanılan bəzi oyunlar kimi aşıq-aşıq da artımla bağlıdır. Belə ki, qoyunların topuq sümüklərindən istifadə edilən həmin oyuna monqollar “şaqaq”, türklər “aşıq-aşıq” deyirlər. Aşıq-aşıq oyunu uşaqların əsas oyunlarından biridir. Bu oyunun heyvandarlığın çoxalması üçün ayin əhəmiyyəti artıq unudulmuşdur (Kalendarnıye obıçai 1989).

Uşaqlar “Evcik-evcik”, “Beşdaş”, “Laldinməz”, “Yoldaş, səni kim apardı?”, “Mərə”, “Qəzmədaş”, “Siçan-pişik”, “Mərəköçdü”, “Gizlənqaş” və s. kimi oyunlardan bilgisayarlara, oyun makinalarına, klassik oyunlardan çoxunun adı olmayan çağdaş oyunlara qədər bir çox dövr keçmişlər. Son dövrdə internet oyunları klassik oyunları sıxışdırıb çıxartmaq üzrədir.

Təbii ki, texnologiya ilə sadəcə yeni oyun növləri yaranmadı, həmçinin bəzi var olan oyunların strukturu, məqsədi, estetik özəlliyi, öyrətmə yolları da dəyişdi. Uşaqlar aktiv oyunlardan teleekranlarda göstərilən oyunlara meyl etdilər, tək tərəfli bilgisayar (kompüter) oyunları isə onların yalnızlaşmasına, bununla bərabər diqqətin dağılmasına səbəb oldu. Buraya texnologiyanın son nailiyyəti ilə əlaqədar olaraq sürətlə artan və xüsusən də idxal edilən stolüstü oyunlar olan bilgisayar oyunlarını (təkbətək savaşı – karate, uşu, şaulin və b. oyunları) da əlavə etmək lazımdır. Bu oyunlar çevik düşünmək qabiliyyətini artırsa da, oyunun öldürmək, dağıtmaq, yaralamaq üzərində qurulması uşaqlarda şiddət və amansızlıq duyğuları yaradır. Bu isə uşaq oyunlarının yavaş-yavaş pozulduğundan, oyun sayısının, xüsusən də kollektiv və hərəkətli oyunların azaldığından, təkbaşına, ev şəraitində oynanan oyunların artdığından xəbər verir.

Qeyd etmək lazımdır ki, elektronik oyunlar bizcə:

1. Əyləndirmə məqsədi ilə,

2. Öyrətmək məqsədi ilə oynanılan oyunlar olaraq iki qismə ayrılır. Ancaq əyləncə oyunları təlim-tərbiyə xarakterli oyunlardan olduqca çoxdur və mənəvi-psixoloji təhlükə yaranan da bu sonunculardır.

Bəzən valideynlər telefon, kompüter oyunları oynamaqla, TV-də oyun proqramlarına baxmaqla onları narahat etməyən uşaqları çox vaxt başlı başına buraxırlar. Diqqətdən kənarda qalan belə uşaqlarda nitq qüsurları, davranış pozuqluqları, ünsiyyət qura bilməmək kimi mənfi psixoloji hallar ortaya çıxır. Elektronik oyunlarla yalnızlaşan uşaqların psixologiyası ya normalın altında, ya da normalın üstündə dəyişiklik göstərir ki, bu da gələcəkdə uşaqların sosial fərd kimi böyüyə bilməməsinə səbəb olur. Buraya çox oturmaqdan boyun və bel əyilmələrini, gözlərin zəifləməsini, bədənin inkişafdan qalmasını da əlavə etsək vəziyyətin nə qədər ağır olduğunu görmək mümkündür.

Kompüter, planşet, oyun makinaları, telefon oyunları ilə yanaşı uşaqlar üçün TV-də CN (cartoon network), disney və s. kanalları da vardır. Buradakı çizgi filmləri uşaq dünyasına xitab etməkdən çox onlarda ya zalımlıq, zəifi əzmək, rəhimsizlik kimi duyğular oyadır, ya da qurğulanmış oyunun hərəkətliliyi uşağın bütün diqqətini filmə yönəltdirmiş olur. Özəlliklə elektronik oyunların və çizgi filmi kanallarının çoxu uşaqlara əsəbilik, dözümsüzlük, ən təhlükəlisi də şizofrenik davranışlar aşılır. Elektronik oyun oynayan və çizgi filmi kanallarını seyr edən uşaqları oyunun və ya felevizorun başından qaldırmaq imkansız olur. Bu da onların oyuna alışqanlıq saxladığını və oyunun asılılıq yaratdığını göstərir.

Bir qayda olaraq kompüter oyunlarını və ya oyun makinalarını zərərli hesab etmək də doğru deyildir. Artıq bir həqiqəti qəbul etmək lazımdır ki, müasir dünyanın yeni oyunu elektronik oyunlardır. Bütün mənfi tərəflərinə baxmayaraq uşaqlar hə-

yatda oynaya bilməyəcələri oyunları oynayır, xəyal dünyalarını genişlədirlər. Həm də bu oyunlar bəlkədə həqiqətdə oynanıla bilsəydi təhlükəli olardı, maliyyəti bahalıya başa gələrdi.

Bu gün dəyişən sosial-mədəni və texnoloji çağda uşaqlar qismən də olsa kənd yerlərində (hətta oyunun anlamı və oyuncaqlar dəyişsə də) hələ də açıq havada, kollektiv şəkildə oynayırlar. Şəhərlərdə isə uşaqlar müəyyən yaşa qədər qapalı məkanlarda, çox vaxt isə böyüklərin nəzarəti altında oynayırlar. Təbii ki, oyun XXI yüzildə açıqdan qapalılığa, sərbəstlikdən sərhədliliyə doğru dəyişiklik göstərmişdir. Böyüklərin və ya bağçanın və ya məktəbin nəzarəti altında oynanan oyunlar sərbəst olmayıb, qısıtlanmış oyunlardır. Bütün bunların müsbət tərəfləri olduğu kimi, mənfi tərəfləri də vardır. Ancaq oyun var və insanlıq var olduqca olmağa davam edəcəkdir.

Müasir dünyada “uşağın sosial, mədəni çevrəsini, iqtisadi şərtlərini diqqətə almaq lazımdır... Ona görə də uşaqların oyunlarını həm sosiokültürəl aspektdən araşdırmaq, həm də oyunu uşaqların digər fəaliyyətləri ilə (iş, məktəb və s.) birlikdə öyrənmək şərti ortaya çıxır.” (Onur 2014: 83) Buraya təbii ki, bir də uşağın şəhərdə və ya kənddə yaşaması da daxildir, çünki şəhərləşmə, sürətlə sənayeləşmə, texnologiyanın öncə böyük şəhərlərdə toplanması, bir az da sosial çevrə şəhərli uşaqla kəndli uşağın həm oyununda, həm də oyundan nəyi anladığında fərqli yanaşmalar ortaya qoyur. Bunu bugünkü uşaq oyunları və oyuncaqları baxımından mütləq nəzərə almaq lazımdır.

Uşaqların oynadıqları oyunların başında bədəni inkişaf etdirən oyunlar, zehni, hesab elmini, estetik zövqü formalaşdıran əyləncələr gəlir. Bunun üçün taxta xəncər və qılınclar, uzun eşşək, tullanmaq, qaçmaq yarışı, top oyunları, çiling-ağac, zər, domino, aşıq və s. oyunlardan istifadə edilir. Belə ki, bu və buna bənzər oyunların həm uşaqlar, həm də yeniyetmələr tərəfindən oynanılması oyunun adaptasiyonu mənasına

gəlmir, bunlar sadəcə olaraq uşaq və yeniyetmələrin zövq və əyləncə anlayışına bağlıdır.

Oynayan insan dedikdə ağıla ilk olaraq uşaqların oyunu gəlir. Bu, həm də dünyaya gələn insanın elə ilk gündən oynaması deməkdir. Onun süd əmməsindən beşikdə hərəkətinə qədər hər şeyi oyundur. “Oyun hər yaşda oynanır, doğumdan ölümə qədər! Ancaq bütün özəlliklərini içində saxlayan həqiqi oyunlar uşaqlıq dövrlərində oynanılır. Uşaqlıq dövrü elə oyun deməkdir. Yaş böyüdükcə canlının həyatında oyunun yeri azalır, növləri dəyişir, özəllikləri yox olur... Gerçək oyun uşaqlıq vaxtında oynanır. Heyvanların da bir uşaqlıq dövrləri vardır və heyvanlar dünyasında da həqiqi oyunu heyvanın balaları oynayırlar (Ergün 1980: 103).

Uşaq aləmindən yetkinlik, gənclik dünyasına keçiddə uşaqların oyun fəaliyyəti xüsusi yer tutur. **Oyun uşaqların bəlkə də tək fəaliyyət sahəsidir ki, burada o, əslində ciddiyyəti, qaydaya əməl etməyi, səbr göstərməyi, paylaşmağı və s. Öyrənir.** Xüsusən fiziki aktivlik göstərən uşaqların bütün fəaliyyəti oyundan ibarətdir. Bir sözlə, oyun uşaqların ikinci deyil, birinci məktəbi rolundadır. Çünki canlı varlıqlar içində ən çox oynayan heyvanlarla uşaqlardır. Belə ki, oyun uşağı təbiətdən cəmiyyətə, heyvani vərdişlərdən insani yaşama doğru aparıcı yeganə vasitədir. J.Huizinganın ifadəsi ilə “insanın həqiqətən oynaması üçün yenidən uşaq olması lazımdır.” O baxımdan uşaq oyunlarının fəlsəfəsində insanın saflığı, özünə geri dönməsi, təbiətlə həmahəngliyi vardır. Uşaq oyunlarında fəsillərin simvolik anlamı, ritual hazırlığın ilkin elementləri yatır. Hər halda bu ciddi mənalar insanın düşüncəsində hərəkətləri, çılğıncaşına təşəbbüsləri kimi özünü göstərir. Ancaq uşaq oyunları da ciddi bir qayda daxilində keçirilir (bax. Onur 2005). Uşaq oyunları uşaqları sonradan həyatda qarşılaşacaqları çətinliklərə, zorluqlara, zəfərə və məğlubiyyətlərə alışdırır, onları gələcəyə hazırlayır.

Müasir dünyada oyun anlayışının əsasında doğumdan başlayan və bütün uşaqılıq illərini əhatə edən oyun oynamaq gəlir. Oyunla uşaqlar ilk öncə özlərini, ailəsini, sonra ətrafını, yaşadığı ölkəni, mənsub olduğu cəmiyyəti və milləti və ən sonda da dünyanı tanıyır. “Uşağı tanımaq və onu oyun yolu ilə tərbiyə edərək inkişafına izin vermək üçün istifadə ediləcək ən əlverişli vasitələrdən biri uşağın oynadığı oyunlardır” (Sağlam 2014: 406).

Bir araşdırmada da deyildi ki, “Uşağın ilk öyrənməsi öz bədəninə aiddir, bioloji təməlləri olan fəaliyyətləri ehtiva edən duyma-motor təcrübələrə əsaslanır. Zamanla uşağın qabiliyyətlərinin inkişafı, onun ətrafa olan marağını artırır. Bu maraq uşağın fərqli bilgi və təcrübələrə ehtiyac duyduğuna işarədir. Uşağın sevmə, sevilmə, yoldaşlıq etmə, əlaqə qurma və b. təməl sosial ehtiyaclarını qarşılama istəyi onu başqa uşaqlarla bir yerdə olmağa təşviq edir” (Metin 1999: 14). Uşaq oyunlarında oynayaraq təşviq qabiliyyətini inkişaf etdirmə, özünü təbii yolla yetişdirmə əsasdır.

Uşaq oyunlarının başlanğıcda ritual mahiyyətli olduğu, sonradan yalnız əyləncə xarakteri daşdığı öyrətmənin, tərbiyənin bütün hallarda qorunmasından da görünür.

Oyunla başlayan uşaq həyatı bilgi, fikir yürütmə, sosial varlıq kimi yetişmə, bəzi şeyləri bölüşə bilmə, duyğu orqanlarını inkişaf etdirmə, ağılı işlətmə, oxuma və yazma, yönü təyin etmə, görə bilmə, fiziki inkişaf, bədən mōhkəmlənməsi, dözümlü və səbr, xəyal gücü, yaradıcılıq kimi insana bütün yaşanı boyu gərəkli olan şeyləri qazandırmış olur.

Azərbaycanda uşaq oyunlarının toplanması və araşdırılması XIX yüzilin sonlarından başlayır. Qafqazda yaşayan və bəziləri Qori Müəllimlər Seminariyasında dərslər deyən rus ziyalıları Azərbaycanın müxtəlif yerlərindən oyunları toplayaraq rusca nəşr etdirmişdirlər. Bunlardan A.İakimov, A.Kala-

şev, M.H.Vezirov, M.Kuliyev, M.Bejanov vb. Göstərmək olar (Sbornik 1890; Sbornik 1892). Məsələn, M.Bejanov adlı müəllif “Vartaşen kəndi və onun əhalisi haqqında qısa məlumat” adlı böyük həcmli yazısında xalq oyunlarından bəhs edərkən, on səkkiz uşaq oyunu haqqında məlumat verir. Bu gün də oynanmaqda olan bu oyunlardan “Çiling-ağac”, “Dirə döymə”, “Top aldı, qaç”, (“Papaq aldı, qaç” da deyilir), “Cızz”, “Qur-qur”, “Quşum-quşum”, “Mərə köçdü” (bu oyuna bəzi bölgələrdə “Qıgmərə” də deyilir), “Beşdaş”, “Qarr-qarr”, “Aşiq-qoz”, “Zəngi” (“Cəngi” olması gərək) və başqa oyunları göstərə bilərik (Orucova 2012: 234). Qeyd etmək lazımdır ki, XIX əsrin başlarından etibarən Azərbaycan marifçilərindən M.Ş.Vazeh, M.Mahmudbəyov, S.E.Şirvani, A.Şaiq, F.Köçərli və başqaları uşaq folkloru adı altında nəşr etdirdikləri nümunələrdən seçdikləri uşaq oyunlarını yazdıqları dərsliklərə daxil etmişdirlər. Özəlliklə Firudin bəy Köçərli 1912-ci ildə yazdığı “Balalara hədiyyə” adlı dərsliyində uşaq oyunlarını da daxil etmişdir.

3.d. Uşaqların fiziki və zehni cəhətdən yetişməsində oyunun önəmi

Uşağın məktəbə qədərki (hətta məktəbdə oxuduğu müddət də daxil) öyrənmə yolu oyundan keçir. Təbii ki, məktəb zamanında da uşaq oyunla öyrənməyə, həm də əylənməyə davam edir. Oyun nəzəriyyəçilərinin də dediyi kimi, oyunla uşaqların fiziki, zehni, dil, sosial və duyğusal qabiliyyətləri, bacarıqları, inkişafı tamamlanmış olur. Ancaq nanotexnologiyanın sürətlə inkişafı nəticəsində uşaq oyunlarının açıq sahələrdən qapalı məkanlara, masaüstü oyunlara keçməsi təhsildə bəzi problemlər də doğurur. Bu problemlərin başında uşağın antisosial varlıq kimi formalaşmasından zalım, amansız, duy-

ğusuz bir varlıq kimi böyüməsinə, cinayətkara çevrilməsinə qədər bir çox məsələlər gəlir. Buraya kosmopolitizm, ailəyə, millətə, dövlətə laqeydlik hisslərini də əlavə etsək, acınacaqlı bir mənzərənin sürətlə formalaşdığını görmüş olarıq. Ona görə də həm zehni, həm də fiziki tərbiyəni önə çəkən oyunların açıq və qapalı məkanlarda oynanılmasına görə dəyişdiyini mütləq nəzərə almaq lazımdır.

Uşaqların hərəkətliliyinə, fiziki inkişafına yardım edən ən təsirli vasitə oyundur. Hərəkətlilik, dinamiklik, fiziki aktivlik sağlamlığa işarə etdiyindən təhsil yönlü uşaq oyunlarının ən əsas özəlliyidir. Uşaq oyunlarında çeviklik, manevr etmə qabiliyyəti, sürətlə hərəkətlə rəqibi çaşdırmaq qədim zamanlardan başlayaraq fiziki tərbiyədə lazım olan əsas element olmuşdur. Özəlliklə oğlan uşaqlarının yetişməsində bunlara daha çox diqqət edilmişdir. Bu tip uşaq oyunlarında əl, qol, bədən hərəkətləri ilə bərabər oynancaqlarla da necə oynamaq vərdisləri aşılırdı. Bununla bərabər uşaq oyunlarında him-cim, qaş-göz, dil-dodaq və s. kimi hərəkətlər də əsas yer tutur. Ancaq əsas diqqət fiziki hazırlığa verildiyindən, him-cim, qaş-göz, dil-dodaq hərəkətləri yardımçı vasitələr kimi dəyərləndirilir. Belə ki, əski çağlardan oğlan uşaqlarının oyunlarında güc, çeviklik, taktika qura bilmək kimi hərəkətli vərdislər yaratmaqda məqsəd savaşıçı hazırlamaq idi.

Əskidən bəri uşaqların oynadığı məşhur “Qaçdı-tutdu”, “Papaq vurdu”, “Əl məndə”, “Çilingağac”, “Gizir-gizir”, “Topaldıqaç”, “Üzəngi” kimi oyunların hər birində dəyişik fiziki vərdislər aşılır. Ümumən oyun zamanı uşaqların nitq qabiliyyəti, intonasiya, ritm, bədən hərəkətləri ön plana çıxarılır. Özəlliklə uşaqlarda davamlı olaraq diqqət qabiliyyəti inkişaf etdirilir, eşitmə, qulaq asma, taktika qurma, səbr göstərmə, güc və çeviklik bacarıqları formalaşır. Ən əsası da fiziki, zehni və mənəvi sağlamlığı möhkəmləndirilir.

Min illərdir oynanılan bu məşhur oyunlar əyləncə içində həm fiziki, həm də zehni təlimi möhkəmlətmək məqsədi daşıyır. Məsələn, “Qaçdı-tutdu” oyununda uşaq ən qısa yolla və çevik hərəkətlə qaçan yoldaşını tutmalıdır, “Əl məndə” oyununda üzə bilmək və ya suda boğulanı qurtarmaq əsasdır. “Çilingağac” oyununda qüvvətli zərbəylə hər hansı bir əşyanı daha uzağa tullamaq kimi vərdislər yaradılır. Bütün bunlar uşaqların sonrakı yaşamlarında onlara lazım olan həyat dərsləridir və kiçik yaşlardan bu özəlliklər öyrənilməklə yaşam asanlaşdırılır.

A.Cəfəroğlunun da yazdığı kimi, əyləncəli oyunların bir çoxu uşaqlarda oyunda qalib gəlmə duyğusu oyandırır. Uşağın məhz oyun zamanı qalib gəlmək istəyi onu qalib edər, həyatda yeni uğurlar qazanmağa sövq edər. Bu oyunlara misal olaraq “Yumdum kaç” (“Gizlengaç”), “Ocak yandı”, “Stop”, “Emir elədi”, “Ortada kaldı”, “Göz bağlıca”, “Mozu-mozu”, “İyne-iyne”, “El-el”, “Kuş uçdu”, “Kazlar”, “Benövşe”, “Reng-reng”, “Heykel”, “Lal-dinmez”, “Oğru-oğru”, “Daşa çıxdı”, “Kükü-kükü, barama”, “Ad günü”, “Pabeda”, “Stola oturdu”, “Yastık attı”, “Butulka çevirdi”, “Meymun aldattı”, “Katık-katık”, “Beşdaş”, “Bakı” (Caferoğlu 1966, 294-311) göstərilə bilər. Həm fiziki, həm də zehni oyunlarda qalib gəlmək oyunun məqsədinə çevrilir.

Uşaq oyunlarının müəyyən bir qrupuna isə zəkani inkişaf etdirməklə bağlı oyunlar daxildir. Bu oyunlar daha çox sakit oynanılan düşündürücü oyunlardır. Əslində qarşısına fiziki inkişafı məqsəd qoyan oyunlarda da zəka ön plandadır. Ancaq burada məqsəd fiziki hazırlığa yönəldiyindən, sırf zəkani inkişaf etdirən oyunlar da vardır. Zəka oyunları sual-cavab, yanıltmaclar, təkərləmələr, düzməcələr, saymaq, çıxış yolları tapmaq və s. üzərində qurulur. Məsələn, “Alma, armud” adlı zəka oyununda beş-altı oyunçu olur. Uşaqlardan biri “kapitan” olaraq seçilir və əlindəki topu ataraq bu sözləri deyir: alma, armud,

ağac. Beləliklə, kapitan yeyilə bilən və yeyilə bilməyən meyvələrin, göyərtilərin və s. adlarını çəkir. Yeyilə bilən meyvənin adını ilk dəyən bir addım irəli çıxır və kapitana tərəf yaxınlaşır. Meyvəni tapa bilməyən isə, əksinə, bir addım geri çəkilir. Ən sonda kapitana çatan oyunçu bu oyunu udmuş sayılır.

Özəlliklə saymaqla bağlı oyunlar uşaqlarda riyazi zəkani daha çox inkişaf etdirir. Bu tip oyunlarda say və saymaq oyunun həm mövzusu, həm də quruluşudur. Ancaq say sistemi əsas olsa da, bu oyunlarda yenə də hərəkət ön plandadır.

Uşaqlara saymağı praktik şəkildə öyrətmək zəkani inkişaf etdirməyin həm çox yayılmış, həm də primitiv formasıdır. Qədim zamanlardan oynanan bu tip oyunlar üçün böyüklər bir-birindən maraqlı metodlar yaratmışdılar. Məsələn, “Əl, barmaqlar” adlı saymaq üzərində qurulan bir zəka oyunundan da gördüyümüz kimi, say sistemində birdən beşə qədər saymağı öyrətmək üçün aşağıdakı üsuldan istifadə edilir:

Baş barmaq,
Başala barmaq.
Uzun Hacı,
Göy turacı,
Xırdaca bacı (Mədinə Həsənova).

Göründüyü kimi, əldəki barmaqlar bir-bir göstərilməklə və hər barmağa formasına görə müxtəlif adlar verilməklə onlar şəxsləndirilir, bu da beşli say sistemini yaxşı qavramağa kömək edir. Say üzərində qurulan başqa bir oyunda barmaqların adları müəyyən bir hadisə ilə əlaqələndirilir və say kontekst daxilində öyrədilir. Bu oyunda uşağa ovucun içi göstərilərək baş barmaqdan çəçələ barmağa doğru barmaqlar işarə edilməklə belə deyilir:

Bura bir quş qondu.
Bu - vurdu,
Bu – tutdu,

Bu – bişirdi,
Bu - yedi,
Culu-culu, sənə nə qaldı?

(*Mədinə Həsənova*).

Bu oyunda birdən beşə qədər rəqəmlər müəyyən bir hadisəyə bağlanaraq öyrədilir, beşinci çeçələ barmaq ən kiçik olduğuna görə ona culu-culu və ya bəbə deyilir.

Uşaqlara saymağı öyrədən bu tip təkərləmli oyunlarda bəzən rəqəmlər cüt-cüt sayılır. Burada təbii ki, oyunu maraqlı edəcək ahəng, ritm, təkrarlarla bərabər anlam da önəmli rol oynayır. Saymaqla bağlı uşaq oyunları yaddaşı qüvvətləndirir və rəqəmləri asanlıqla əzbərləməyə kömək edir. Çünki rəqəmlər obyektlərlə birlikdə söylənir. Oyunun məqsədi cüt rəqəmlərlə say sistemini öyrətmək, riyazi biliyi inkişaf etdirməkdir. Məsələn:

Bir-iki	Yeddi-səkkiz
Bildirki.	Firəngiz.
Üç-dörd	Doqquz-on
Qapını ört.	Qırmızı don
Beş-altı	(Flora İsmayılova).
Daş altı.	

Sayların bir başqa öyrətmə forması qafiyələr üzərində qurulan təkərləmə ilə həyata keçirilir. Mənbəyi göstərilməyən bir nümunədə rəqəmlər cüt-cüt sayılır:

Bir-iki	Doqquz-on
Qırmadı.	Durnadı.
Üç-dörd	On bir-on iki
Vurmadı.	Basmadı
Beş-altı	On üç-on dörd
Xurmadı.	Asmadı.
Yeddi-səkkiz	On beş
Qurmadı.	Dərdə salandı.

On altı	İyirmi dörd
Can alındı.	Şər üstədi.
On yeddi	İyirmi beş
Qız toyudu.	Reyhandı.
On səkkiz	İyirmi altı
Cənnət suyudu.	Ceyrandı.
On doqquz	İyirmi yeddi
Dərin quyudu.	Yağıdı.
İyirmi	İyirmi səkkiz
Yada qalandı	Ağıdı.
İyirmi bir	İyirmi doqquz
Yalandı.	Pozandı.
İyirmi iki	Otuz
Talandı.	Şər üstə əzandı
İyirmi üç	(Azərbaycan folkloru an-
Siftədi.	tologiyası 2004-1: 458-459).

Gözübağlıca oyunlarında gözü qapalı oyunlar oynamaq, rəqs etmək, itən bir şeyi axtarmaq və tapmaq, müxtəlif fokuslar göstərmək, əl üstündə gəzmək və s. kimi göstərilər oyunun əsas xüsusiyyətləridir. Bu oyunların bir qisminə uşaq yaddaşının çalışdırılması əsas məqsəddir. Məsələn, “Çeşməbənd”, “Yelli harda oturdu”, “Can gülüm hara getdi” və s. oyunlarda çıxarılan səsə, hənirtiyə görə qarşdakının kim olduğunu bilmək əsas şərtidir. Bu oyunlar uşaqlarda həssaslıq, kəskin dönüşlər edə bilmək qabiliyyətləri yaradır, onların müxtəlif psixoloji vəziyyətlərdən, həyəcan və emosiyalardan qorunmasına yardımçı olur (Novruz bayramı ensiklopediyası 2008: 555-560).

Uşaq oyunlarında yalançılıq, qorxaqlıq, təlxəklik, yaltaqlıq, xəsislik, qısqanclıq, fərdiyyətçilik kimi mənfi vərdişlər tənqid olunmaqla onlara müsbət xüsusiyyətlər aşılır. Bu tip oyunlarla uşaqlarda kiçik yaşlardan müsbət xarakteristik özəlliklər formalaşdırılır. Məsələn, “Ay Tağı dim-dim duraz”,

“Noxudu Keçəl” və s. oyunlarda islah olunmalı cəhətlərin tənqidi bir az şişirdilmiş, bir az da əyləncəli şəkildə göstərilir. Təbii ki, istər fiziki hərəkətə, istərsə də zehni inkişafa yardım edən oyunlar olsun, fərq etməz, əyləncə əsas komponent olaraq qalır. Yəni uşaq dünyasının maraq dairəsində əyləncə hər zaman birincidir. Öyrədilmək istənən bütün məsələlər yalnız əyləncə vasitəsi ilə reallaşdırılır. Əyləncə olmasa, oyunun cazibəsi, sehri qalmaz, uşaq ciddi təlim yükü ilə yüklənmiş oyundan yorular və bezər. Məsələn, “Dəsmal aldı qaç”, “Siçan-pişik”, “Evcik-evcik”, “Təkəm-təkəm”, “Yalan-palan” və s. kimi oyunlarda əsas mesaj, oyunda planlanan öyrətmənin əyləncə ilə yerinə yetirilməsidir. Eyni özəlliyi zehni inkişafa, mənəvi tərbiyəyə xidmət edən və saymaq, hesab etmək kimi bacarıqlar aşılaman “Mərə köçdü”, “Təkmə cüt-mə”, “Beş-on beş”, “Əbə-əbə”, “Al bunu” və başqa oyunlar üçün də demək mümkündür.

Zehni və fiziki qabiliyyəti bir yerdə inkişaf etdirən bir çox uşaq oyunları da vardır. Məsələn, “Tapın görək” oyununun bir variantında uşaqlar sayma yolu ilə hər hansı bir uşağı oyunun kapitanı (usta və ya molla da deyilir) seçirlər. Bu oyunun Azərbaycanın ayrı-ayrı yerlərində müxtəlif adlarla (“Yengələ ha, yengələ”, “Quşum-quşum”, “Durna-durna”, “Səməndər, ay Səməndər”, “Yalan-palan”, “Bir quşum var bu boyda” və s.) oynandığı bilinməkdədir (Azərbaycan etnoqrafiyası 2007: 483). “Azərbaycan etnoqrafiyası” kitabındakı təsvirə görə “Tapın görək” oyununda oyunun başçısı (usta, və ya molla) seçildikdən dərhal sonra digər uşaqları sıraya düzür və ən öndə durana (sırada birinci olana) bir turna (eşmə ip) verir, özü isə nisbətən daha hündür bir yerə çıxıb ağılında tutduğu hər hansı bir quşu, heyvanı, yaxud da hər hansı bir əşyanın əlamətlərini, hərəkətlərini və özəlliklərini uşaqlara işarə etməklə belə deyir:

Bir quşum var buxartana,
Qələndər ay, qələndər.
Dimdiyi var buxartana,
Qələndər ay, qələndər.
Su içər buxartana,
Qələndər ay, qələndər.
Gözləri var buxartana,
Qələndər ay, qələndər
Qanadları buxartana,
Qələndər ay, qələndər.
Başı mənim, ayağı sizin,
İndi bunu siz tapın, görək

(Qasımov 2006: 128).

Öncə uşaqlar növbə ilə cavab verməli olurlar. Uşaqlardan hər biri işarə edilən əlamətləri ağına gələn hər hansı bir şeyə bənzətməklə, başcının dediyini tapmağa çalışırlar. Doğru cavab verməyən uşaq əlindəki turnanı yanındakına verməlidir. Cavabı doğru tapan uşağa başçı “palan” deyir. Bu, bir işarədir. İşarəni alan uşaq əlindəki turna ilə o biri uşaqları vurmağa başlayır. Sual-cavab bu şəkildə davam edir. Əgər başçı cavabı doğru tapana “yalan” deyərsə, digər uşaqlar onun əlindəki turnanı almağa və ya uşağın özünü tutmağa səy edirlər. Uşağın vəzifəsi qaçaraq özünü başçıya (ustaya və ya mollaya) çatdırmaqdır. Uşaq başçıya çatarsa, oyunun birinci dövrəsi bitmiş sayılır və oyun yenidən başlayır. Əgər uşaqlardan biri onu başçıya çatmadan tuta bilsə və turnanı ondan alsə, bu dəfə suallara o cavab verməli olur.

Göründüyü kimi, bu oyun uşaqların sürət, çeviklik, manevr etmə qabiliyyəti kimi hərəkətə bağlı bacarıqlarını və ən önəmlisi də zəkalarını inkişaf etdirmiş olur. “Tapın görək” oyununda uşaqlar quşun adını verilən özəlliklərə görə tapmaq üçün düşünməli olurlar. Digər tərəfdən “yalan” cavabından

sonra əlində turna olan uşağın tutulması və turnanı verməmək üçün manevr etməsi, sürətlə qaçması, cəldlik göstərməsi də fiziki qabiliyyətlərin inkişafına səbəb olur. Bu tip oyunlarda uşaqların zehni və fiziki bacarıqları bir yerdə tərbiyə edilir.

Bəzi oyunlar, özəlliklə də qız uşaqlarının oynadığı oyunlar, gələcəkdə onların ailə içində yerlərini, ailə üzvləri ilə ünsiyyət qurmalarını öyrədir. Qız uşaqlarının oyunları, məsələn, “Evcik-evcik”, “Beşdaş”, “Dəsmalatdı”, “Şəkər çörək”, “Xalabacı”, “Bənövşə”, “Gizlənpaç”, “Ortada qaldı” “Laldinməz”, “Yoldaş, səni kim apardı?”, “Mərə”, “Qəzmədaş”, “Siçan-pişik”, “Mərə köçdü” və s. kimi topla, kəndirlə, kuklalarla, bəbəklərlə oynanılan müxtəlif oyunlar vardır ki, bunları bəzən oğlan uşaqları da oynayır, onların boş vaxtlarını maraqlı edir. Bu oyunların bəzilərində kiçik yaşlı qızlar gələcəkdə evdar olmanın sirlərini öyrənmiş olurlar. O baxımdan oyunlar qız uşaqlarının həm əqli, həm də mənəvi cəhətdən yetişmələrində əsl ünsür hesab edilir və onların gözəl davranışa sahib olmalarında önəmli vasitələrdir.

Həm qızların, həm də oğlanların oyunlarında zehni inkişafı sürətləndirən əsas oyun ünsürləri poetik bir biçimdə təqdim edilir. Oyunun poetik strukturundan danışarkən, hər şeydən öncə, nəğmələri, musiqini, ritmi, təkərləmələri, yanılmacları, cırıntımları və s. nəzərdə tuturuq. Xüsusən təkərləmələrlə öyrətmə oyunun ən başlıca vəzifəsidir. M.Andın da qeydlərinə görə, təkərləmə oyunda bir zaman ölçüsü kimi istifadə edilir. Təkərləmə bir zaman ölçüsü olduğu kimi, oyunda həm də bir uzunluq ölçüsüdür. Təkərləmədən gizlədilmiş bir şeyi və ya bir adamı tapmaq üçün də istifadə edilir. Təkərləmə oyunçuların oyun bitdikdən sonra evə getmələrini saxlamaq üçün də istifadə edilir. Təkərləmə birinə və ya birilərinə lağ etmək, ələ salmaq, qınamaq üçün də söylənilir. Bundan başqa, yalnız təkərləmə üstündə qurulan oyunlar da vardır.

Təkərləmə oyuna zənginlik gətirir. Təkərləmənin sehri və mərasim yönü də vardır (And 2012: 130-132).

Təkərləmələ vasitəsi ilə uşaqların şeir əzbərləmək, qafiyəli düzgünlər söyləmək qabiliyyəti inkişaf edir. Bundan başqa, uşaqların söz xəzinələri zənginləşir, estetik duyğuları inkişaf edir.

“Ənzəli”, “Eşşəkbeli”, “Uzun eşşək” və s. adı ilə bilinən (Albalıyev 2014: 434-435) və Azərbaycanda, Türkiyədə, digər türk məmləkətlərində məşhur olan oyun növündə təkərləmələr təkrar üzərində qurulmuşdur. Bu oyun oyunçuların əllərini dizlərinə qoyub belini əyən uşağın üstündən tullanarkən hər birinin bir misra söyləməsi ilə oynanılır. Oyunun başqa bir variantında isə molla adı verilən başçının “ənzəli” deyərək əllərinin ikisini də yatanın belinin üstünə qoyub, onun üstündən tullanması ilə oynanılan oyunda təkərləmə təkrarlar üzərindən söylənir. Yerdə qalanlar isə “Mollam dedi” deyib növbə ilə həmin hərəkəti təkrar edirlər. Hər dəfə hoppandıqca başçı bir söz deyir, uşaqlar isə onun dediyini təkrarlayırlar.

Başçı – İkiləri xan əkbəri.

Uşaqlar – Mollam dedi əkbəri.

Başçı – Üçdə bir g... vururlar (vurub atılır).

Uşaqlar – Mollam dedi vururlar (uşaqlar da vururlar).

Başçı – Dördə yambız əzərlər (əllərini yumruq şəklində tutub yatanın belinə qoyur və tullanır).

Uşaqlar – Mollam dedi əzərlər.

Başçı – Beşdə xanlar taxta çıxar, qu-qulu-qu (o yatanın belində oturub sonra tullanır).

Uşaqlar – Mollam dedi qu-qulu-qu.

Başçı – Altıda əl dəysin, ətək dəyməsin (çalışırlar ki, ətəkləri yatanın belinə dəyməsin).

Uşaqlar – Mollam dedi dəyməsin.

Başçı – Yeddidə tək əlli (yatanın belinə tək bir əllərini qoyub tullanır).

Uşaqlar – Mollam dedi tək əlli.

Başçı – Səkkizdə papaq üstündə (yatanın belinə papaq qoyur və tullanırlar. Kim papağı yerə salsın, yatanı əvəz edir).

Uşaqlar – Mollam dedi üstündə.

Yuxarıdakı hissə qurtardıqdan sonra oyunun ikinci hissəsi belə başlanır:

Başçı – Ay ırnızı, ırnızı.

Uşaqlar – Mollam dedi ırnızı.

Başçı – Keçi, keçi buynuzu.

Uşaqlar – Keçi, keçi buynuzu.

Başçı – Keçi girdi bostana.

Uşaqlar – Keçi girdi bostana.

Başçı – Yedi qovun, qarpızı.

Uşaqlar – Yedi qovun, qarpızı.

Başçı – Daş atdım qıçı sındı.

Uşaqlar – Daş atdım qıçı sındı.

Başçı – Apardılar həkimə.

Uşaqlar – Apardılar həkimə.

Başçı – Həkim dedi vəkilə.

Uşaqlar – Həkim dedi vəkilə.

Başçı – Üç dəfə fırlan, vur bizi.

Uşaqlar – Üç dəfə fırlan, vur bizi.

(Azərbaycan folkloru antologiyası 2011: 429-430)

Saymalardan (saymaca) daha çox saymaqda, püşk atmaqda istifadə edirlər. Anadoluda oynanılan “Kurt” oyununda saymaca yolu ilə qurd olacaq uşağı seçirlər:

O piti piti,

Karamela sepeti,

Terazi, lastik, jimnastik,

Biz size geldik bitlendik,

Hamama gittik temizlendik,
Dik dik dik (Özbakır 2009: 485).

Ümumiyyətlə, yuxarıda adları çəkilən, təhlil edilən oyunların başlanğıcı “Püşk” (çöp), “Halay” (“Halay-halay”, ”Haley bəylər”) oyunu və ya ”Sanama” oyunu ilə başlar. Bunlar, bir növü, bütün oyunların başlanğıcıdır. Belə ki, oyunlarda dəstəbaşını, qrupları və komanda üzvlərini seçmək üçün yuxarıda adları çəkiən giriş xarakterli oyunlardan birini oynamaq lazım gəlir. Məsələn, püşk atmaq adı ilə bilinən oyun öncəsi prosesdə çöp, dəmir pul, aşıq və s. əşyalardan istifadə edildiyi kimi, təkərləmə tipli şeirlərdən də faydalanılır. Misal olaraq aşağıdakı düzməcəyə diqqət edək:

İynə-iyənə,	Bir ağac attı
Ucu düymə	Xaldur dedi,
Mər-məricə,	Xuldur dedi
Mərik keçir,	Yağnan qara
Şam ağacı	Çıx qırağa!
Şatır keçir	(Flora İsmayılova)
Əmim oğlu	

Və ya:

...Ağ quşum,	Vur nağara
Araxçımım,	Çıx qırağa!
Göy quşum,	Motal-motal
Göyərçinim.	Dərzi motal
Qarğa qara,	Vur nağara
Durna hara,	Çıx qırağa
Çəmbər çıraq,	(Mədinə Həsənova).

Bu oyunlar XIX yüzilin sonlarından XX yüzilin başlarına qədər Qafqazda araşdırma aparən rus ziyalıların da diqqətini çəkmişdir. Bəzi oyunlar haqqında o zaman rus dilində çıxan dərgilərdə geniş bilgi verilmişdi. Məsələn, “Əlim, əlim, kəpənək” oyunu haqqında belə deyilir: “Bu oyunda ana, nənə

və ya tərbiyəci-dadı uşaqla bərabər oynayırlar. Uşaq, kiçik əllərini anasının (nənəsinin, dadısının) dizi üstünə qoyur. Ana şəhadət barmağı ilə uşağın əllərinə toxuna-toxuna mahnı oxuyur və son misranı: “Salla bunu, çək bunu!” deyərək uşağın əlinə barmağı ilə yavaşca vurmaq istəyəndə uşaq da əlini elə çəkməlidir ki, anası onun əlinə vura bilməsin. Ana onun əlinə toxunarsa, onda uşağın əlini gül iyləyən kimi iyləyib öpür: “Ay, mənim gülüm, bənövşəm!” – deyərək uşağı əzizləyir. Beləliklə, oyun gülüş, zarafat və sevgi atmosferində davam edir”. Oyunun mətni mahnı formasında oxunur:

Əlim, əlim, kəpənək	İçində meymun gəzər
Güldən çıxan kəpənək	Meymun məni qorxutdu
Kəpənəyin içinə	Qulaqlarım kar etdi
Süleymanın saçına	Sağım-solum sarımsaq
Getdim Hələb yoluna	Salla bunu, çək bunu!
Saldım-soldum soluna	(Sbornik 1894: 73)
Hələb yolu – cam bazar	

Bu tip təkrəlmələrin köməyi ilə uşaqların söz ehtiyatları artır, mimik və plastik hərəkətlərdən istifadə etməklə nitqləri axıcı bir forma alır.

Bəzi uşaq oyunları rəqibi öcəşdirmək (sözlə əsəbləşdirmək, özündən çıxartmaq) üzərində qurulmuşdur. Bu oyun iki uşaqla oynadığı kimi, kollektiv şəkildə də oynanılır. Azərbaycanın demək olar ki, bütün bölgələrində geniş yayılan “Öcəşmə” oyununu əsasən, qruplara ayrılaraq oynayırlar. Bəzən bu oyun iki uşaq arasında da oynanılır. Öcəşmənin sözlərindən uşaqlar oyun oynamadan da bir-birinə sataşmaq üçün istifadə edirlər.

“Öcəşmə” oyununda öncə qrupların başçıları seçilir. Başçı iki şəkildə seçilir: ya onları oyunçular özləri seçirlər, ya da oynayanların razılaşması ilə həm oyunda, həm də uşaqlar arasında müəyyən özəllikləri ilə fərqlənən birisi seçilir. Əgər oyunçular bir-birini tanımırılsa, o zaman başçı püşk atma yolu

ilə seçilir. Qruplara ayrılaraq oynanan bu oyunu başlatmaq üçün öncə halay çəkilir və uşaqlar qruplara ayrılmış olurlar.

Qruplar bir-birindən bir neçə addım aralıda düzülürlər. Qruplardan biri sayma üsulu ilə oyuna başlayır. Oyuna başlayan qrupun üzvlərinin dediyi sözü digər qrupun hər hansı bir üzvü təkrar etməlidir. Bunun nəticəsində sözü təkrarlayan oyunçuya, qarşı tərəf öcəşəcək söz deyir. Bundan sonra oyun növbəsi o biri qrupun oyunçularına keçir. Beləliklə, oyun aşağıdakı kimi davam edir:

Deynən: qala!

– Qala!

– Sıramızdan qalma dala.

Deynən: xala!

– Xala!

– Qazan dibi yala.

Deynən: Vəli!

– Vəli!

– Adını qoydum dəli.

Deynən: dəmir!

– Dəmir!

– Al sümüyü gəmir.

Deynən: Çaxmaq!

– Çaxmaq!

– Kəs səsini, axmaq.

Deynən: Badam!

– Badam!

– Ürəyinə qadam.

Deynən: Varsaq!

– Varsaq!

– Çərənləmə, sarsaq.

Deynən: Çarıq!

– Çarıq!

– Çox danışma, ağzıyarıq.

Deynən: Saymaq!

– Saymaq!

– Tez aldanma, maymaq.

Deynən: Sarmaşıq!

– Sarmaşıq!

– Sir-sifəti bulaşıq.

Deynən: Yovşan!

– Yovşan!

– Ağzına çullu dovşan və s.

(Şifahi xalq ədəbiyyatı 2007: 33).

Hansı qrup öcəşmə tapıb deyə bilməsə, o, oyunu uduzmuş olur. O halda oyun yenidən başlayır.

Uşaq oyunlarında çox rastlanılan və onların zehni inkişafını sürətləndirən sanamaların, təkərləmələrin, yanılmacların, təkrarların bir çoxunda rast gəlinən, mənası məlum olmayan sözlər, istilahlər əslində bu gün uygulanmayan rituallardan, mif dünyasından qalma anlayışlardır. Bəzi araşdırmaçılar bu sözləri ovsunla, ayinlə, ritual mistika ilə bağlayırlar. Bu sözlər mifoloji kökündən, əski ritual kontekstindən qopduğu və ya qoparıldığı zaman sonradan mənası anlaşılmaz olur. Uşaq oyunları bu baxımdan özəl bir yerə sahibdir (Qasimov 2006: 159). Əskidən bu günə qədər **oyunlar uşaqlarda təsəvvür qabiliyyətini, yaradıcılıq bacarıqlarını inkişaf etdirir, bədii-estetik zövqü formalaşdırır, görmək, anlamaq və anlatmaq düşüncəsini möhkəmləndirir**. Oyunla həm oğlan, həm də qız uşaqlarının bütün qabiliyyətləri aşkarlanmış olur.

3.e. Təhkiyəli uşaq oyunları

Uşaqların yaradıcılıq qabiliyyətini və xəyal gücünü inkişaf etdirən bir çox təhkiyəli uşaq oyunları vardır. Bu oyunları

daha çox 12 yaş və üstü olan uşaqlar oynayır. Uşaqlar böyükdükcə 10-12 yaşa qədər oynadıqları bir çox oyunları oynamaz olurlar. Juan Cirlotun da dediyi kimi, “Böyümə, bir çox şeylər qazanmaqla birlikdə, həm də bir çox şeyləri itirmək deməkdir. Uşağın böyüklərin dünyasına yaxınlaşdığı hər addım “köhnəni” tərk etmək, “yeni”nin gətirdikləri normaları mənimsəməklə baş verir. Başlanğıcda uşağın “hər şeyi” demək olan anasıyla birliyi, bütünlüyü yavaş-yavaş onun yetişkinlərin arasına qatılması ilə keçmişdə qalacaq ən böyük itkisidir” (Cirlot 1971: 486) **Təhkiyəli və ya başqa bir deyimlə süjetli oyunlar yaradıcılığa, estetik zövqə böyük stimül verən xəyal gücünün məhsuludur.** Bu oyunlarda uşaqların dünyası daha açıq bir biçimdə sərgilənmiş olur. Təhkiyəli uşaq oyunları sonradan meydan teatrının, kukla göstərilərinin yaranmasında ilkin mənbə rolunu oynamışdır.

Azərbaycanın bir çox bölgəsində yaygın olan süjetli oyunlardan biri də “Ana, məni qurda vermə” və ya “Mən çobanam, vermərəm” adlı oyundur. Kökü daha əski çağlara qədər gedən bu oyun hal-hazırda ritual təməlini itirmiş durumdadır. Oyunun strukturuna görə öncə oynayanların içindən ana və qurd rollarını ifa edəcək uşaqlar seçilir. Qalan uşaqlar ananın övladları rolunda iştirak edirlər.

Oyun qurdun, ananın uşağı rolunu oynayan oyunçulardan birini aparması ilə başlayır. Uşaq “ana, məni qurda vermə, dostu sat, yada vermə” fəryadı ilə anasını çağırır və bu cümlədən sonra əsl oyun başlamış olur. Ana ilə qurd arasında keçən döyüşdə qurd öldürülür, ana uşağını xilas edir. Bu oyun “Şəngülüm, Şüngülüm, Məngülüm” nağlında qurdun keçinin balalarından Şəngülümlə Şüngülümü yeməsi, Məngülümün isə qaçıb gizlənməsi və keçiyə ilə qurd arasındakı savaşa (Köçərli 1987: 27) oyunlaşdırılmış variantıdır. Oyunun digər variantı olan “Mən çobanam, vermərəm” oyunu mərasim şənlik-

lərində icra edilir. Bu, sözlü, nəğməli uşaq oyunudur ki, yenə də oyunçulardan biri Qurd rolunu oynayır. Qurd bir-birinin əlindən tutmuş dəstəyə və oyunun başçısı olan çobana, mən qurdam, bütün qış heç bir şey yeməmişəm, mənə qoyun ver, - deyə müraciət etməsi ilə başlayır. Çoban: - sən qurdsansa al görüm, mən də çobanam, vermərəm, - cavabını verir və dəstəni Qurddan qoruyur. Ancaq oyunun qaydasına görə qurdun əli dəyən oyunçu oyundan çıxmalı olur (Aslanov 1984: 18-19).

Təhkiyəi uşaq oyunlarından biri də “Əlağa erkək istəyir” və ya bu oyunun başqa bir variantı olan “Qarapaşa” adlanan oyundur (Aslanov 1984: 76). Birinci oyunda baş çoban, yəni sərkar, polis məmuru Əlağa, yasavul və qoyunlar iştirak edir. Polis məmuru yasavulu baş çobanın yanına göndərib ondan bir erkək istəyir. Baş çoban erkəyi vermir. Əlağa yasovulla erkəyi zorla almağı tapşırır. Baş çoban isə qoyunlarını qoruyur. Digər oyunda isə uşaqlar çoban Qarapaşa, it, yalançı və qoyunlar rolunu canlandırırlar. Yalançı əlində çomaq və tütək olan Qarapaşaya yaxınlaşaraq ondan bir toğlu tələb edir. Toğlunu ala bilmədikdə yalançı çobanın toğlusunu qaçırır. İt isə hürə-hürə həm yalançını, həm də çobanı təqib edir və qaçırılan toğlunu geri qaytarmağa çalışır. Oyun çobanın toğlunu yalançıdan geri alması ilə tamamlanır.

Hər iki süjetli oyun maldarlıqla əlaqədar olub, xüsusən qoyunçuluğun səhnələşdirilmiş variantıdır.

“Oğru-oğru” adlı təhkiyəli uşaq oyununda isə oyunçular öz aralarından birini xan seçirlər. Xan isə oyunçuları iki hissəyə bölür: birinci tərəfdə oğrular, ikinci tərəfdə isə yasovullar olur. Oyunda oğrular qaçıb gizlənilər, yasovullar da onları axtarırlar. Bəzi bölgələrdə isə (şimal-qərb bölgəsi) oyunçular xan yerinə çoban seçirlər. Yenə də oyunçular iki hissəyə bölünür: oğrular və itlər. Oğrular sürüdən qoyun oğurlamağa

çalışırlar, itlər də oğruları qovur (Azərbaycan folkloru antologiyası 2004-2: 451).

Yağış yağdırmaq üçün uşaqların oynadığı süjetli “Çəmçəxatun” tamaşası da vardır.

Hal-hazırda dəyişən sosial, texniki və mədəni şəraitdə təhkiyəli uşaq oyunları o qədər də yaygın biçimdə oynanılmadığından yavaş-yavaş unudulmaqdadır. Təhkiyəli oyunların yerini artıq qısa və texniki cəhətdən mükəmməl olan hazır oyunlar almışdır.

3.f. Uşaq oyunlarınınin vazkeçilməzi - oyuncaqlar

Aradan keçən uzun illər müddətində bəsit, qaba alətlərlə, bir çox halda özlərinin düzəldikləri oyuncaqlarla küçədə, yaşdırları və ya özündən bir az böyük və ya kiçiklərlə oynayan uşaqlar, o zamandan demək olar ki, çox az şey saxlamışlar. Sürətlə dəyişən dünya, texnologiyalaşan həyatımız uşaq oyunlarına da təsirsiz ötürməmişdir. İndi mexanikləşdirilmiş zərif oyuncaqlarla və çox vaxt da bilgisayarla oynayan yeni nəsil ortaya çıxmışdır. Açıq məkan qapalı, təbii oyunlar süni şəkildə yaradılan və robot rəqiblərlə oynanan oyunlara transformasiya olunmuşdur. Uşaqlar hazır oyunların passiv seyrçisindən, aktiv şəkildə bilgisayarın və ya oyun cihazlarının özü ilə oynamağa qədər uzun bir yol keçmişlər.

Təbii olaraq uşaqların oynaması üçün həm o zaman, həm də indi oyuncaqlara ehtiyac olmuşdur. Oyuncaq uşaq dünyasının ayrılmaz parçası olub, onun cəmiyyətə uyğunlaşmasında başlıca rol oynayır. Bunun önəmini uşaq oyunları və oyuncaqları ilə məşğul olan bilim adamları da qeyd edirlər. Bu bilim adamlarına görə oyuncaqlar cəmiyyətin, xalqın mədəni inkişafını, inanclarını, dillərini və yaşanılan bölgənin özəlliklərini əks etdirir. Cəmiyyətin sosial-mədəni özəllikləri-

ni bu şəkildə əks etdirən oyuncaqlar kültürəl əlaqə vasitəsi funksiyasını da yerinə yetirir (Karaman 2012; Girmen 2012). Oyuncaqsız oyun olmadığına görə uşaq oyunları həm də uşaqların oynadığı oyuncaqlar haqqındadır.

Əski çağlarda uşaq dünyasının olmazsa olmazlarından biri olan oyuncaqlar əsasən, bişmiş gildən, taxtadan, müxtəlif parçalardan düzəldilirdi. Öncə əldə xüsusi zövqlə düzəldilən, daha sonralar fabriklərdə istehsal edilən oyuncaqlar yalnız çox varlı uşaqların oynaya bildiyi oyuncaqlar idi. Taxtadan və ya daha primitiv şəkildə gildən, qamışdan, ağacdən, daşdan, teldən düzəldilən kiçik arabalar, qoşqu alətləri, müxtəlif daşlar, at və digər heyvan fiqurları, gəlinciklər, bişmiş torpaqdan hazırlanan oyuncaqlar nisbətən həm davamlı, həm də yüngül idi. Keçən əsrin son 60-70-ci illərinə qədər Azərbaycanın müxtəlif yerlərində, daha çox Masallıda, Lənkəranda və ümumiyyətlə bütün türk dünyasında taxtadan düzəldilən bəzəkli oyun arabaları, kiçik beşiklər, gəlinciklər o qədər də baha olmayan qiymətə bazarlarda satılırdı. Taxta oyuncaqlardan biri də yelləncəkdə yellənən insan fiquru idi. Oğlanların oynaması üçün taxta qılınclar, yay və oxlar da hazırlanırdı ki, bu da onların çeviklik, güc, taktik qabiliyyətlərinin inkişafına səbəb olurdu.

Azərbaycanda olduğu kimi Türkiyədə də fabrik oyuncaqlarına qədər kənd və qəsəbələrdə taxtadan, qamışdan düzəldilən ucuz oyuncaqlar vardı. Məsələn, 1970-ci illərə qədər belə oyuncaqlar hələ də mövcud idi. Atlı araba, güzgülü beşik, taxtadan yük maşını, taxta adam, taxta it, parçadan gəlinciklər, qamışdan uşaq səbətləri və s. buna misal ola bilər.

Uşaqların oyuncaqları əski çağlarda ritual mahiyyətli olmuşdur. Belə ki, uşaqların oynadıqları kuklaların, oyuncaqların çoxu bir zamanlar kult xarakterli olmuş, ritualların əsas aləti kimi funksionallaşmışdır. Heyvan, quş və ya fantastik varlıqların təsvirini verən kuklalar əski çağlarda magiya, sehr ün-

sürü kimi işlədilmişdir. Məsələn, şamanlıqda emegetlər adlanan kuklalar şamanın yardımçı ruhlarının təsviri olub, sonradan uşaq kuklalarının düzəldilməsində model olmuşdur. Eyni şəkildə əski çağlarda ata evini tərk edən qızın özü ilə gətirdiyi yardımçı ruhlarının təsviri də uşaq bəbəklərinin əsas bazasını təşkil etmişdir. A.Reynson-Pravdinin də yazdığı kimi, yeni dinlərin meydana çıxması və sürətlə yayılması nəticəsində dini mahiyyət kəsb edən fiqurlar öz əhəmiyyətini itirir, əyləncəyə çevrilir (Reynson-Pravdin 1949: 128).

Uşaq oyuncaqlarının ilki, həm də təbii olanı heç kim tərəfindən düzəldilməyən təbiətdə var olan əşyalardır. Bu oyuncaqlar uşaqları təbiətlə bütünləşdirir, ətraf aləmə qarşı sevgi yaradırdı. İlk oyuncaqlar əsasən gildən, ağacdan, sümükdən, dəridən, daha sonralar metaldan, parçadan, kağızdan və s. hazırlanmışdır. Körpələr üçün müxtəlif insan (qadın, kişi) və heyvan (keçi, qoyun, quş, balıq, fil və s.) fiqurlarından şəxşaxlar hazırlanırdı. Bu fiqurların içi boş olduğundan oraya kiçik daşlar qoyulurdu ki, körpə oyuncağa toxunduqda səslər çıxartsın. Bu gün də hazır formada satılan şəxşaxlar körpələrin oynaması üçün nəzərdə tutulmuşdur.

Uşaq oyunlarının çox böyük əksəriyyəti oyuncaqlarla oynanılır. Əgər yaylığı, heyvan təqlidlərini, qayıqları, hətta seçilmiş yeri, daşları, müasir çağda bilgisayarları, planşetləri, oyun makinalarını da geniş mənada oyuncaq adlandırsaq, o zaman oyuncaqsız uşaq oyunu yoxdur deməmiş lazımdır. Oyuncaq “oynayıb əylənməyə yarayan hər şey; önəmsiz və asan iş; başqaları tərəfindən istifadə edilən və heçə sayılan” anlamlarına gəlir (Türkçe sözlük 2005: 1526). Zamanla oyuncaq bazarı pul gətirən sahəyə çevrildi. Ona görə də XVIII yüzildən başlayaraq oyuncaq sənayesi yarandı və sürətlə inkişaf etməyə başladı. Bu gün artıq uşaqların oyuncaq ehtiyacını fabrik oyuncaqları ödəyir.

Sürətlə başlayan sənayeləşmə oyuncaqların forma və məzmununu dəyişdi. Ən azından uşaqların yaralanmasına, zədə almasına səbəb verməyən taxta oyuncaqlar yerini uşaqların yaralanmasına yol açacaq dəmirdən, sərt plastik materialdan hazırlanan oyuncaqlara verdi. Burada fiziki yaradan daha çox psixoloji travma daha təhlükəlidir. Çünki bu oyuncaqlar milli olmaqdan çox bizə yad olan mədəniyyətlərin məhsuludur. Artıq uşaqlar əldə düzəldilmiş oyuncaqlar olmadığından və buna tələbatın da çox azaldığı bir vaxtda robotlara, heyvan fiqurlarına, dinozavrlara, uzaqdan batareya ilə çalışan maşınlarla, səs çıxaran odlu silahlara, özü qurulub yığılan müxtəlif konstruksiyalara üstünlük verirlər. Fabrik oyuncaqlarının sadə və bəsit, ancaq milli olan mədəni oyuncaqların yerini tutması uşaqların tərbiyəsinə, təhsil sisteminə də təsirsiz ötürməmişdir.

Ancaq fabrik oyuncaqları bu gün az da olsa təsirini itirməkdədir. İnsanlıq nə qədər çox inkişaf edirsə, bir o qədər təbii-likdən uzaqlaşır, dünyanın ekoloji tarazlığını pozur, özünü qapalı məkanlara həbs edir. Sürətlə dəyişən bu dünyada uşaqların oyuncaqları da dəyişir, bəzi oyuncaqlar yox olur, bəziləri oyuncaqlıqdan çıxır, bəzi yeni oyuncaqlar icad edilir və s.

Oyuncaqlar bir çox halda fəsillərə görə də dəyişir. Oyuncaqlar haqqında yazılı mətnləri qalmayan xalqlarda yaşlı insanların xatirələrindən istifadə etməklə ən azı yüz, yüz əlli illik oyuncaqlar haqqında məlumat əldə etmək mümkündür. Çox təəssüf ki, türklərin əski və orta çağ oyuncaqları haqqında bilgimiz yox deyiləcək qədər azdır.

Uşaq həyat haqqında bir şey bilmədiyi bir vaxtda ilk olaraq oyuncaqla tanış olur. O baxımdan oyuncaqların uşaqların yetişməsində böyük rolu vardır. Təbii ki, bəzi məlumatlara inansaq, ən qədim oyuncaqların Misirdə düzəldildiyini demək lazımdır. Oyuncaqlarla bağlı araşdırmasında B.Onur onların tarixən keçdiyi inkişaf yolunu izləməklə bərabər uşaqların təlim-

tərbiyəsindəki roluna da toxunmuşdur (Bax. Onur 1993; Onur 2010). İlk zamanlarda oyuncaqlar kустar üsulla düzəldildiyindən, kobud, qaba olurdu. Əllə düzəldilən belə fiqurlara Mingəçevir qazıntılarında da rastlanılmışdır. Bundan başqa, qazıntılarda müxtəlif formalı oyuncaq qab-qacaqlar da əldə edilmişdir (Vahidov 1961).

Arxeoloji qazıntılardan çıxarılan və Sümer (Şumer), Akkad, Assuriya, Misir, Yunan və Roma dövrlərinə aid çox sayda bişmiş torpaqdan, keramikadan, papiruslardan, dəridən, sümükdən düzəldilən oyuncaqlara rast gəlinmişdir. Bunlar əsasən oyun taxtası, aşıqla oynayan iki qız heykəli, oyun taxtası üzərindəki oyun təsvirləri, Hindistanda iplə fırladılan konik oyuncaqların divar rəsmləri, taxta at və s. bunlardan bəziləridir (Onur 1992: 27-31). Qədim oyuncaqların təbii materialardan – torpaqdan, ağacdan, sümükdən, papirusdan hazırlandığı üçün insan sağlamlığına heç bir zərəri yox idi.

Bu gün dəyişən dünyada böyük bir sənayeyə çevrilən uşaq oyuncaqları daha çox ticari məqsədə xidmət etdiyindən, kütləvi şəkildə istehsal edilir və təbii ki, yavaş-yavaş oyuncaqların estetik tərəfi, tərbiyəvi əhəmiyyəti arxa plana keçir. Müasir dövrdə sənayeləşən oyuncaqların uşaqların fiziki və zehni inkişafını sürətləndirən, onları sosiallaşdıran oyuncaqlardan fərqli olduğunu da demək lazımdır. Təbii ki, uşaqlarda gərginlik duyğusu, əsəb yaradan, bir-birindən fantastik heyvan fiqurları, robot döyüşçüləri təmsil edən oyuncaqlar, süpermənlər, hörümçək adamlar və digərləri ayrı bir problemdir. Bütün **bunlar pedaqoqların, psixoloqların, mədəniyyət tarixçilərinin, bir sözlə, dünyanın və ən əsası da valideynlərin gözləri qarşısında baş verir və ticari maraq mənəvi marağı, şiddət mərhəməti, əsəbilik zövq almağı üstələyir.**

Oyuncaq oyun oynamağın vasitəsi olmaqdan çox, oyunu quran, uşaqların fiziki və zehni inkişafını təmin edən başlıca

ünsürdür. “Oyun və oyunda istifadə edilən və oyunun tamamlayıcı ünsürü olan oyuncaqlar uşaqların fiziki bacarıqlarını inkişaf etdirdiyi kimi, düşünmə və kəşf etmə vasitəsilə zehni inkişafına da yardım edir” (Başal 2007: 245). Oyuncaqlar uşaqların ətrafındakı insanlarla, həmyaşıdları ilə ünsiyyət qurmasına, bir sözlə, şəxsiyyət olmasına səbəb olur. Uşaqların oynadıkları “oyunlarla və oyununa istiqamət verən oyuncaqlarla” (Erdal 2003: 37) inkişafalarını tamamladıqları da aparılan çalışmalar və təcrübələrlə bu gün artıq isbat edilmişdir. Dünyada böyük oyuncaq sektorlarının doğmasının da, məktəb öncəsi təhsilə verilən önəmin də hər gün artmasının əsas səbəbi oyuncaqların oyunu təşkil edən başlıca element olduğuna görədir.

Oyuncaqlar milli mədəniyyətlə bağlı olduqda, milli özünəməxsusluğu əks etdirdikdə uşaqlar bir fərd kimi milli dünyagörüşə yiyələnir, milli ruhda tərbiyə alırlar. O halda uşaqlar həm də tarixlərini, milli mənəvi dəyərlərini, bir sözlə, kim olduqlarını öyrənmiş olurlar. Oyuncaqlar idxal edilmişsə, başqa bir mədəniyyəti təbliğ edirsə, bunun mənfi nəticələri uşaqların ən yaxşı halda kosmopolit, pis halda isə başqa mədəniyyətə heyran, bir az da zalım, ədalət duyğusu olmayan vətəndaşlar kimi formalaşmasını saxlamış olur. Bunun qarşısını almağın ən optimal variantı uşaqları mümkün olduğu qədər başqa mədəniyyətləri, həmçinin zalımlığı, qan tökməyi açıq şəkildə göstərən oyuncaqlardan və oyunlardan uzaq tutmaqdır.

Bununla bərabər **bəzi elektronik oyuncaqlar uşaqların zehninə yaxşı çalışmasına, biliklərinin artmasına səbəb olur.** Ona görə də müasir dövrdə oyuncaq sənayesindən idxal edilən stolüstü elektronik oyuncaqlara daha çox üstünlük verilir. Bu, təbii ki, uşaqların zehni qabiliyyətinin inkişafına, məktəbə və ya imtahanlara hazırlığına müsbət təsir göstərsə də, uşaqların fiziki aktivliyini azaldır, sosiallaşmasına isə mənfi təsir göstərir, uşağı fərdiliyə, içinə qapanmağa sürükləyir. Ma-

saüstü oyunlara üstünlük verilməsinin bir böyük səbəbi də urbanizasiyanın sürətlə inkişafı, uşaq oyun yerlərinin azalması, daralmasıdır. Özəlliklə Bakı kimi plansız böyüyən şəhərdə sürətlə tikilən çoxmərtəbəli binalar uşaqlar üçün oyun yerlərini demək olar ki, nəzərdə tutmur. Bu, üçüncü dünya ölkələri və ərəb dünyası üçün də xarakterikdir. Azərbaycanda bəzi oyun yerləri, parklar və oyuncaqlar yalnız ticari məqsəd daşdığından və bahalı olduğundan, əhalinin böyük əksəriyyətini təşkil edən imkansız ailələrin uşaqlarının oyundan kənarında qalmasına səbəb olur. Bu problem özlüyündə uşaqların sosial baxımdan fərqliləşməsinə, fərqliləşmənin isə uşaq psixologiyasına mənfi təsir göstərməsinə gətirib çıxarır.

Oyuncaqlar müxtəlif aspektlərdən tədqiq edildiyi kimi müxtəlif başlıqlar altında da təsnif edilmişdir. Bunlardan ən ümumi olanı təbii və süni oyuncaqlar bölgüsüdür. Bundan başqa tarixi dövrləri, mədəni inkişafı da nəzərə alaraq belə bir təsnif vermək mümkündür:

a. Düzəldilməyən təbii oyuncaqlar. Əski çağlarda uşaqlar daha çox təbii oyuncaqlarla oynayırdılar. Bu bölgüyə aşıq, yumurta, daş, qaya, torpaq, ağac, ağac qozaları və s. daxildir.

b. Əl işi oyuncaqlar. Buraya T şəklində düzəldilən çubuqlara taxılan bezdən düzəldilən bəbəklər, ip, yelləncək, tələdən düzəldilən maşınlar, ağac qılınc, yay və oxlar, sapand, ağac arabalar, taxta lövhələr, əldə düzəldilən top və s. daxildir.

c. Fabrik malları. Buraya şarlar, toplar, müxtəlif maşınlar, fiqurlar, muncuqlar, əyləncəli mexanik oyuncaqlar, müxtəlif silahlar və s. daxildir.

Ənənəvi oyuncaqların daha geniş təsnifatı da vardır:

1. Aşıqla oynanılan oyunlar
2. Şarla oynanılan oyunlar
3. Bez bəbəklə oynanılan oyunlar
4. Muncuq, şüşə, düymə və çarxla oynanılan oyunlar

5. Çevrə ilə oynanılan oyunlar
6. Çomaq (taxta, zopa, dəyənək) ilə oynanılan oyunlar
7. Çubuqla oynanılan oyunlar a. Dəmir çubuqla oynanılan oyunlar b. Taxta çubuqla oynanılan oyunlar
8. İplə oynanılan oyunlar
9. Qapaqla oynanılan oyunlar
10. Qayıqla oynanılan oyunlar
11. Don dəyişdirilərək oynanılan oyunlar
12. Kibrit çöpüylə oynanılan oyunlar
13. Kırəmitlə oynanılan oyunlar
14. Kiçik kvadrat taxtalarla oynanılan oyunlar
15. Dəsmalla oynanılan oyunlar
16. Yumru daş, şüşə, yaxud metalla oynanılan oyunlar
17. Ox və yayla oynanılan oyunlar
18. Plastik boruyla oynanılan oyunlar
19. Kağızdan düzəldilən və küləklə dönnən oyuncaqla oynanılan oyunlar
20. Yelləncəklə oynanılan oyunlar
21. Sapandla oynanılan oyunlar
22. Taxtanın üzərinə mismar çalmaqla oynanılan oyunlar
23. Şüşəylə oynanılan oyunlar
24. Taxtadan düzəldilən böyük oyuncaqlar
25. Taxtadan düzəldilən topla oynanılan oyunlar
26. Daş fırladan oyuncaqlarla oynanılan oyunlar
27. Daşla oynanılan oyunlar
28. Toxmaqla oynanılan oyunlar
29. Top və çomaqla oynanılan oyunlar
30. Konik formalı əşyaya bağlanan ipin birdən çəkilməsi ilə fırladılan oyuncaqla oynanılan oyunlar
31. Topla oynanılan oyunlar a. Əl məhsulu olanlar b. Plastik olanlar
32. Torpaqla oynanılan oyunlar

33. Yumurta ilə oynanılan oyunlar

Ənənəvi uşaq oyunlarında oynanılan oyuncaqlar əsasən pulla alınmayan, alınsalar belə bahalı olmayan, özəlliklə də düzəldilməsi o qədər də çətin olmayan oyuncaqlardır (Özbakir 2009: 149-150). Təbii ki, oyuncaqların sayı, növləri daha çox olmuş, zamanla istifadədən çıxmış və çıxmağa da davam edir.

3.g. Uşaq oyunlarına qoyulan yasaqlar

Hər nə qədər əski çağlardan başlayaraq oynamaq məsələsində uşaqlar böyüklərə nəzərən daha sərbəst, daha müstəqil kimi görünənlər də, onların da oyunlarında bəzi yasaqlar vardır. Təbii ki, uşaq oyunlarına yasaqları qoyanlar böyüklərdir. İlk öncə bu yasaqları

a) inanc qaynaqlı yasaqlar

b) uşaqlara həm mənəvi, həm fiziki zərər verəcək oyun yasaqları adı altında qruplaşdırmaq mümkündür. Bu bölgülərə ayrı-ayrı baxarsaq:

1. Uşaq oyunları, bir ümumiləşdirmə aparmaq lazımdır, başdan sona qədər öyrənmədən ibarətdir: uşaq dostluqdan tutmuş, antipatiyadan simpatiyaya, gözəllikdən çirkinliyə, kömək etməkdən cavabdehliyə qədər hər şeyi oyunda öyrənir. Bir yerdə oynamağın isə özünəməxsus qaydaları vardır. Bir yerdə ki, qaydalar var, demək, orada yasaqlar da vardır.

Yasaqların funksional baxımdan milli, psixoloji, coğrafi, mədəni şərtlərdən asılı olaraq fərqlilik göstərdiyini də demək lazımdır. Belə ki, bir çox inanc qaynaqlı yasaqlar toplumdan topluma, ölkədən ölkəyə, hətta bir ölkə daxilində bölgədən bölgəyə dəyişə bilər. Məsələn, oğlan uşaqları ilə qızların bərabər oynaması bir çox müsəlman ölkələrində yasalandığı halda, belə bir yasağa Avropada ya rast gəlmək mümkün deyildir, ya da çox az rast gəlinir.

Batıl inanclarla bağlı yasaqlar bəzi oyunların oynanmasını günah hesab edir. Daha çox İslamiyyətin qoyduğu bu yasaqlar bəzi ucqar kənd yerlərində hələ də tətbiq edilir. Məsələn, müəyyən bir yaş dönmindən sonra qızlarla oğlanların birlikdə oynaması və ya qızların top, çilingağac, çiləm, eşşəkbeli, uzun eşşək, dirədöymə kimi bir az sərt, bir az da insanlar tərəfindən uyğun görünməyən oyunları oynaması yasaqlanır. Oyunların bəzilərinin, xüsusən də bədənin inkişafına kömək edən oyunların oğlanlara aid edilməsi, qızların bu oyunları oynamasının doğru olmadığı və bunun əksinə qızlara aid edilən evcik, gəlincik, ev bəzəmə kimi oyunların da oğlanların oynamasının qəbul edilməz olması da tətbiq edilən yumşaq yasaqlardandır, yəni bunlar dinən və ya toplum əxlaqınca caiz görülməyən, ancaq oynanması kəskin bir biçimdə qadağan edilən oyunlar deyildir.

Bir yasaq da uşaqların oyunda qorxunc maska taxması ilə bağlıdır, çünki inanca görə maska hiylənin, aldatmanın, bir sözlə, şeytani gücün simvoludur. Əslində maskanın xalq teatrında rolu daha fərqlidir, ancaq uşaq oyunlarında çox erkən yaşlardan başqa bir kimliyə bürünmə, həm də zalım, qaniçən obrazına girmə doğru sayılır.

Bütün bunlarla bərabər bir də hər bir oyunun özünün xüsusi yasaqları vardır. Hər bir oyunda qayda, qaydadan kənara çıxmağı yasaqlayır. Bu, uşaqlarda disiplin, qaydaya əməl etmə, oyundan kənara çıxmama vərdişi aşılamiş olur. Yasaq pozulduqda, oyun pozulur. **Oyunpozan** uşaq deyimi də qaydanın kənarına çıxmaqla, oyunun yasaqlarını pozmaq mənasına gəlir. O baxımdan daha təsirli oyun vasitələri və oyuncaqlar oyunun icazəsi daxilindədirsə, demək digərləri üçün bu bir yasaqdır.

2. Fiziki və zehni baxımdan zərərli oyunlara da bir çox yasaqlar qoyulmuşdur. Önəmli yasaqlardan biri də uşaqların qəzəb və əsəbini göstərə biləcəyi bir çox savaq oyunlarından –

yumruqlaşma yarışının, dəyənəklə döyüşün, itələmənin, qismən dirədöymənin, uzun eşşək oyununun oynanmasına məhdudiyət gətirilməsidir. Özəlliklə fiziki cəhətdən zəif uşaqların həvəslənərək yoldaşları ilə birlikdə bu oyunları oynamaq istəməsi təhlükəlidir. Və ya qapalı məkanlarda və şəhərlərdə boksun, karatenin, zalımcasına öldürmənin, başın, qolların, ayaqların qoparılmasının sərgiləndiyi bəzi elektronik oyunlardan uşaqların uzaq tutulması oyun yasaqları baxımından çox önəmlidir.

Önəmli olan bir nöqtə də uşaqların təkbaşına oynarkən özünə fiziki zərər verə biləcək oyunlardan qaçmasını tərbiyə etməkdir. Uşaqlar, özəlliklə də oğlanlar kollektiv oyun zamanı özlərini göstərmək, təsdiq etmək üçün fiziki zədə ala biləcək oyunlara meyilli olurlar. Ancaq burada qeyd etmək lazımdır ki, oyun yeri və oyun vasitələri seçməkdə ki, bunlar onlara zərər versə də, verməsə də cinsiyyətin də önəmli payı vardır. Belə ki, oğlan uşaqları daha çox uzun eşşək, çilingağaç, dirədöymə, top, gülüş və s. oynadıqları halda, qızlar evcik, bəbək, halay və s. oyunlara üstünlük verirlər. Yaşın artması ilə oyunların hərəkətliliyi, oyun vasitələrinin sərtliyi də buna paralel olaraq artır. Ona görə də ağac çiləmək, dəmir zopa ilə oynamaq, daş atmaq, bıçaq atmaq kimi oyunlar uşağa fiziki zərər verə biləcəyi məntiqi ilə yasaqlanmışdır. Ancaq bütün bu yasaqlara baxmayaraq uşaqlar yasaqları pozaraq bu cür oyunları da oynayır və ya oynamağa cəhd edirlər.

Burada zehni və fiziki əngəlli uşaqların nəzarətsiz qaldıqlarında bəzən yaşlıları ilə oynamaq istəmələri və bu zaman bəzi acılar, ağrılar yaşadığı da gözdən qaçmamalıdır. Belə uşaqlara uyğun bir dillə bu cür oyunlardan uzaq durmalarını başa salmaq lazımdır. Bunun tərsi olduqda, yəni zehni əngəlli uşaqların sosial əlaqə qurmaqda çətinlik çəkdikləri zaman tənha oynanan oyunlara meyl etdikləri, “tək başına oynadıqları, ya da məqsədsiz davranış, hərəkət nümayiş etdirdiklə-

ri görülür. Buna görə də həmyaşlılarından və ya yetişkinlərdən təsirlənmə hallarının öyrədilməsində və dəyişik qavramların-bacarıqların qazandırılmasında çox yaxşı təşkil olunmuş oyun mühitinin öyrənməyə fayda saxladığı, böyük önəm daşdığı diqqət mərkəzində tutulmalıdır” (Slade 1994: 54). Həm bədencə zəif, həm fiziki, həm də zehni çatışmamazlığı olan uşaqların oyunda normal uşaqlardan geri qalması onların ilk öncə ruhi zərbə almasına səbəb olur. Ona görə də uşaqların oyunu zamanı bu məsələ də diqqətə alınmalı, birlikdə oyun oynanılacaqsa, gərəkli həssaslıq mütləq göstərilməlidir.

Dijital dünyada xüsusən internet, planşet, oyun makinalarında yeniyetmə yaşına çatmamış uşaqların qorxunc varlıqların göstərildiyi oyunların onlarda zalımlıq, fərdiyyətçilik, amansızlıq aşılması məsələsinə yuxarıda az da olsa toxunduq. Belə oyunların gün-gündən artması, dövlət və valideyn nəzarətsizliyi və ya valideynlərin kifayət qədər internet oyunlarının zərərini anlamaması da tərbiyədə istənilməz nəticələrə gətirib çıxara bilər. İnternet oyunlarının təhlükəsi küçə oyunlarından daha çoxdur. Bu zərər mənəvi, psixoloji, tərbiyəvi planda olduğundan daha təhlükəlidir. Zorakılığı, amansızlığı aşılaman internet oyunlarının yasaqlanması gələcəkdə uşaqların həm fiziksəl, həm də zehinsəl travma almadan yetişməsinin qarşısını ala bilər. Ancaq burada yasaq da faydasızdır, çünki uşaqlar bu ağları (sitetəri) təkrar tapıb oynamağa başlayırlar və ya tapa bilmədikdə əsəbi olurlar. Özəlliklə internet ağı üzərindən oyun oynayan valideynlərin uşaqlarına pis nüsxə olduğu, özünün oynamasına baxmayaraq bunu uşağına yasaqlamağa cəhd göstərməsi ikiqat zərərliyə. Bu dəfə uşaq əsəbiliklə bərabər valideynə nifrət ruhunda böyüyür və bu nifrət sonradan bütün insanlığa qarşı dönüşə bilər.

Müasir dövrdə təhlükə doğuran uşaq oyunlarının başında dəfələrlə qeyd etdiyimiz kimi, milli dəyərlərə zərər verən

oyunların gəlməsidir. Məsələn, müsəlman uşaqları internet oyunlarında müsəlmanların və ya türklərin vəhşiliyini, zalımlığını görüb başqa bir əhval-ruhiyyədə tərbiyə almış olurlar. Bu tip oyunlardan sonra uşaqlar milli mənsubiyyətlərinə, dininə nifrət ruhunda tərbiyə olunurlar. Avropamərkəzçi düşüncənin İslamofobi ruhunda internet bazarına sürdüüyü bu cizgi filmləri, oyunlar tək mədəniyyət və hər kəsi Avropa-Xristian dəyərlərində yetişdirmək planının tərkib hissəsidir.

Sonda onu da qeyd etmək lazımdır ki, zərərli oyunların çoxunu sərt bir şəkildə yasaqlamaq, uşağın psixoloji dünyasına tərs təsir göstərə bilər. Belə ki, yasaqlanması və ya qısıtlanması gərəkli oyunları sadəcə olaraq məcburi şəkildə deyil, uşaqları inandırmaqla, başa salmaqla, bəzən belə oyunları uşaqlar üçün almamaqla, bəzən də uşaqları bu tip oyunlardan uzaq tutmaqla, alternativ oyunlar təklif etməklə mümkündür. Bir sözlə, uşağın özü də müəyyən tərbiyəvi qayda daxilində, təmkinlə və səbrlə həyata keçirilməlidir.

3.h. Son söz

İnsan həyatının ayrılmaz bir parçası olan oyun uşaqların yetişməsində, təlim və tərbiyəsində, sosial varlıq kimi böyüməsində önəmli vasitədir. Oyun vasitəsi ilə uşaq hər yaşda düşünməyi, suallar verməyi, sorğulamağı, problemləri həll etməyi, kəşfetməyi, ən əsası da sosiallaşmağı öyrənir. Çünki uşaqların hər yerdə, hər cür şəraitdə və hər şeylə oynaya bilmələri onların yeni yeni oyunlar kəşf etmələri oyunun məhz uşaq dünyasına aid olduğunu təsdiqləyir. Oyun uşaqları cəmiyyətin bir parçası etməyə hazırlayır. Oyunla uşaqların beyni inkişaf edir, həyata yaradıcı baxışları formalaşır. Uşaq oyunlarının yaşamda və yetişmədə rolu psixoloqların, pedaqoqların, antropoloqların, folklorçuların, filosofların hər za-

man diqqət mərkəzində olmuş, cəmiyyətin ən əski mədəni nailiyyəti kimi çıxış etmişdir.

Oyun uşağın daxili aləmini açmaq üçün bir vasitədir, məqsəd deyildir. Təbii ki, uşaq bütün hiss və duyğularını, düşüncə və xəyal gücünü oynadığı oyunlarda “dilə” gətirir. Bir sözlə, uşaq oyunda yaradıcılıq qabiliyyətini, aktiv və ya passiv olduğunu göstərmək imkanı əldə edir. Unudulmaması gərəkən ən başlıca məsələ “oyunun gücünün”⁴ uşağın bir varlıq kimi mövcudiyyətini müəyyənləşdirən əsas amil olmasını bilməməkdir. Uşaq varsa oyun var, oyun varsa oyuncaq var. Oyuncaqlara baxaraq xalqın yaşayışını, təsərrüfat fəaliyyətini, psixologiyasını, dünyagörüşünü, yaşadığı coğrafiyanı öyrənmək mümkündür.

Qeyd etmək lazımdır ki, uşaqların oyununda obyektiv olaraq iki təməl məsələ bir-biri ilə qarşılıqlı əlaqədə inkişaf edir. Bunlardan birincisinə görə uşaqların praktik fəaliyyətləri, fiziki tərbiyələri inkişaf etməklə bərabər müstəqil hərəkət etmə vərdişləri də yaranır. İkincisinə görə isə uşaqlar oyundan mənəvi və estetik zövq alırlar, ətraf aləm haqqındakı bilgi və təcrübələrini dərinləşdirmiş olurlar. Bütün bunlar nəticədə uşağın fərd kimi, vətəndaş kimi yetişməsinə təmin etmiş olur. O halda oyunu tədris sisteminin təməl prinsiplərindən biri kimi düşünmək lazımdır. Belə ki, oyun uşağın hərtərəfli fiziki inkişafını, ən zor və çıxılmaz şərtlərdə maneəvər etmək, toplumda dəyişən şərtlərdən baş çıxara bilmək qabiliyyətini formalaşdırır və nəhayət, bir insan kimi xarakterini, kişiliyini formalaşdırır. Ancaq bu şəkillənmədə fərqli problemlərlə qarşılaşılır ki, bu da açıq və qapalı məkanlarda oynanılan oyunların təbiətindən irəli gəlir.

⁴ Oyunun gücü haqqında dəyərli bir əsər yazmış David Elkindin kitabına baxmaq lazımdır (bax. Elkind 2011).

Bir qayda olaraq uşaqların xarakteri, psixologiyası yeddi yaşına qədər formalaşır və bu prosesdə oyun mühüm rol oynayır. Milli kimliyin şəkillənməsində olmazsa olmazlardan olan uşaq oyunları əslində həm əski zamanlarda, həm də müasir dövrdə pedaqoji kontekstdə dəyərləndirilmişdir. O baxımdan uşaq oyun qədər tərbiyə edən, bilgiləndirən ikinci bir mədəniyyət hadisəsi tapmaq mümkün deyildir. Təlim və tədris fəaliyyətlərində insan yaşamının bir parçası olan uşaq oyunlarının böyük rol oynadığını xüsusi olaraq qeyd etmək lazımdır.

Nəhayət, oyunların fiziki tərbiyə və sağlamlıqla (sinir sistemini, ürək-damar və tənəffüs sistemini və s. nizamlayır) bərabər zəkani inkişaf etdirdiyi, xarakteri, iradəni və şəxsiyyəti şəkilləndirdiyi şübhəsizdir. Oyun eyni zamanda hissələri, duyğuları möhkəmləndirir, əhval-ruhiyyəni qaldırır. Bununla yanaşı, ən önəmli məsələ oyunun uşaqların zaman-zaman öz dünyalarından çıxıb böyüklərin dünyasına girməsinə səbəb olduğu da önəmlidir. Bu isə uşaq oyunlarının bir giriş, yeni bir statusa keçid ritualı olduğunu göstərir.

Zaman dəyişdikcə uşaq oyunlarının sadəcə olaraq məzmunu və mündəricəsi deyil, eyni zamanda növü və fəlsəfəsi də dəyişməyə məruz qalır. XXI yüzilin texnologiya çağında müasir bilgisayar oyunlarının məişətə daxil olması, uşaqların arasında geniş yayılması kollektiv hərəkət etməyi arxa plana keçirdiyi kimi, sosiallaşmanı da əngəlləmiş olur. Fərdiləşmə, toplumdən qopuqluq nəticədə uşaqların tərbiyəsinə, fiziki və mənəvi cəhətdən yetişməsinə əks təsir göstərmiş olur. Artıq əski uşaq oyunları bayramlarda, xüsusi günlərdə göstərilməklə keçmişi xatırlama vasitəsinə dönüşür.

IV. XALQ TEATRI və ya MEYDAN OYUNLARI (a-h)

4.a. Ön söz

Meydan tamaşaları və ya oyunları təhkiyəli və təhkiyəsiz olmaq üzrə iki yerə bölünür. Meydan oyunu dedikdə,

1. xalq teatrından ibarət oyunlar,

2. sözdən istifadə edilməyən, yəni təhkiyəsiz növləri olan kəndirbazlar, gözbağlayıcılar, rəqqaslar, pəhləvan oyunları, daşla oynayanlar, dəmir əyənələr, dişiyə maşın dartanlar, güləşçilər, heyvanlarla – meymunla, itlə, ayı ilə, ilanla oynayanlar, ağzından alov çıxaranlar və başqaları nəzərdə tutulur.

Bir sözlə, açıq havada oynanılan pəhləvan göstəriləri, zorxana oyunları və s. meydan oyunları olsalar da, bu bölüm-də araşdırmanın obyektı deyildir. O baxımdan meydan oyunu dedikdə, xalq teatrı nəzərdə tutulmuşdur. Xalq teatrı oyunun təhkiyəli, süjetli qismi olub, müxtəlif xarakterlərin, obrazların bir və ya bir qrup oyunçu tərəfindən canlandırılmasıdır. Rol oynama əskidən var olan, zamanla inkişaf etdirilərək səhnələşdirilən teatral ünsürlərin hər hansı bir dram əsəri ilə qaynaşmış, sintez olunmuş formasıdır. Meydan tamaşalarında (xalq teatrı) oyunçu öz oyununu deyil, oynadığı rolu canlandırır. Bunun üçün paltardan, səhnədən, səhnə dekorasiyasından, maskadan və s. istifadə etməli olur. Rol oynayan oyunçu müəyyən bir ssenariyə bağlı qalmaq, canlandığı xarakterin sözlərini əzbərləmək məcburiyyətindədir. Çox vaxt yazılı mətnin olmamasından doğan nisbi sərbəstlik, Şəbih oyunlarında bəzən yazılı mətnə baxmaq, bəzən kənara çıxmalar heç də bütünlükdə əvvəlcədən mövcud olan sözlü və ya yazılı mətnin dəyişdirilməsi demək deyildir.

Xalq teatrında hadisələrin keçəcəyi məkan, qaydalar, oynanılacaq xarakterlərin cinsi, irqi, sosial durumu və s.

haqqında öncədən bilgi əldə edilir, səhnədə, oyun müddətində bunlar bu və ya digər dərəcədə diqqətə alınır. Rol oynamaq üçün lazım olan digər üsürlər **oyunbaşının**, müasir terminlə ifadə etsək, rejissorun yönətimi altında gerçəkləşdirilir. Meydan oyununda oyunbaşına **dəstəbaşı** da deyilir. Oyunbaşı bəzi kiçik süjetli teatrlarda oyunçunun özüdür. Qaravəlli, Şəbih kimi geniş məzmunlu teatral oyunlarda oyunbaşı sözlü mətni, səhnəni, dekorasiyanı yaxşı bilən, təcrübəli biridir.

Xalq teatrının təşkilatçısı olan oyunbaşı və ya dəstəbaşının əsas funksiyası rolların bölünməsinə, oyunun keçirilmə yerinin müəyyənləşdirilməsinə, səhnənin qurulmasına, dekorasiyanın hazırlanmasına, oyunçuların qrimlənməsinə, varsa musiqiçilərin yerləşdirilməsinə və nəhayət, oyunun gedişatına nəzarəti öz üzərinə almasıdır. Oyunbaşı bir çox halda oyundan əvvəl oynanacaq tamaşa haqqında seyriçilərə qısa bilgi də verirdi.

Meydan oyunlarında bütün elementlər – sözlü mətn, hərəkət, oyun meydanı, səhnə və dekorasiya, oyunçuların geyimləri, oyunu yönləndirən dəstəbaşı, tamaşaçı kütləsi və digər üsürlər vəhdət halında olur. Xalq teatrının estetikası da məhz bundan ibarətdir.

Teatr oyunları sözlü, musiqili, hərəkətli olduğundan insan beyninin bir neçə bölgəsinin, məsələn, oksipital (görmə), parietal (duyğu) və temporal (eşitmə) birlikdə çalışmasını təmin etmiş olur. Bu özəllik rəqs və digər oyunlar üçün də xarakterikdir, ancaq ən çox teatr tamaşalarında ortaya çıxır. Bunu Şəbih tamaşalarında da görmək mümkündür. Şəbihdə seyriçilər hadisələri görür, monoloq və dialoqları, həmçinin muğamları dinləyir, arada şərbət paylayanların şərbətindən içir, Kərbəla şəhidlərinin halına ağlayır, qalxıb İmam Hüseynin, Əbülfəzlabbasın atının boynuna nəzir bağlayır. Bir sözlə eyni anda görmə, eşitmə, dad bilmə, təmas etmə kimi funksiyaları yerinə yetirmiş olur.

Azərbaycanda xalq teatrının bir çox növü dini qutlamalarda, törənlərdə oynanmaq üçün formalaşmışsa, bir qismi də daha çox kütləvi şənliklərdə, bayramlarda oynanırdı. Bir sözlə, bayram kütləvi əyləncə olub, meydan tamaşalarının da göstərildiyi yer və zaman idi. Meydan oyunları folklor hadisəsi olub, min illər boyu xalqın bilik və təcrübəsinin demokratik bir formada yenə də xalqın özünə çatdırılmasıdır. Bu oyunlarda folklorun rəngarəng materiallarından - gülüşdən, dini mövzulardan, nağıllardan alınan elementlər və süjetlər vardı.

Bu ön sözü teatr termininin mənşəyi haqqındakı bilgilərlə tamamlamağın yararlı olacağını düşünürük. Teatr, yunanca theatron və ya theao sözündən olub teatr, baxmaq, görmək mənalarını verir. Zamanla teatr, oyunun göstərildiyi, tamaşanın oynandığı yer mənasına gəlmişdir. Bu sözü rəsmi olaraq ilk dəfə Herodotos, oyunu seyr edən, yəni seyirçi (tamaşaçı) mənasında “theatron hönkür-hönkür ağladı” şəklində qələmə almışdır (Özgül 2007: 358). Teatrda insan seyr içində, tamaşa halındadır. Oyuna baxan, onu seyr edən, yaşayan, başqa sözlə, hiss edən insan göstəri boyu tarixi, mədəni səyahətə çıxdığı kimi, həm də bu səyahətə şahid olan bir varlıqdır. Teatr vasitəsi ilə başqalarını öyrənən insan, fərqudə olmadan özünü də öyrənir, özünü də tanıyır.

4.b. Xalq oyunlarının (teatrın) qaynağı məsələsi

Geniş mənada oyunun qaynağı insanın özüdür, onun öyrənmək arzusu, əylənmək və zövq almaq istəyidir. Konkret olaraq oyun cəmiyyətin inkişafı ilə insanın əsas fəaliyyəti olmaqdan çıxıb onun məşğuliyyətinə çevrilir və təbii ki, qaynağı da insanın inanc dünyasına, dünyagörüşünə, mifik düşüncəsinə dayanır. Zamanla mif də, ritual da, inanc da arxa plana keçir, oyunun məzmunu kimi təyinatı da dəyişir. Çoxu

unudulur, yeni oyun növləri yaranır. Ona görə də həm Azərbaycanda, həm də türk dünyasında çoxsaylı meydan tamaşaları və ya xalq teatrlarından bu gün çox azı icra edilməkdədir. Dəyişən sosial, mədəni şəraitdə və əhalinin böyük hissəsinin şəhərlərə məcburi köçü nəticəsində oyunların və meydan oyunlarının əksəriyyəti oynanılmaz olmuşdur. Bir vaxtlar Azərbaycanın şimalı və qərbi istisna olmaqla qalan bölgələrində, həmçinin Türkiyədə geniş oynanılan Şəbih teatrı tamamilə unudulmuşdur. Qarabağ muğam məktəbinin, Azərbaycan teatr sənətinin inkişafında əvəzilməz rolu olan Şəbihlər haqqında yalnız yaddaşlarda bəzi elementlər qalmışdır.

Tədqiqatçıların kökünü Temmuz, Adonis, Osiris kimi tanrıların ölüb-dirilməsilə əlaqəli miflərə bağladığı Şəbih meydan tamaşalarına (Allahverdiyev 1978: 91) toplama zamanı yalnız Cəlilabad və Masallı bölgələrində rast gələ bildik. Yanlış olaraq Məhərrəmlik rituallarını İslamdan öncəki Mesopotamiya mənşəli inanmlarla əlaqələndirənlər onun yeni il qutlamaları kimi keçirildiyini qeyd edirlər (And 1985: 117). Əslində digər meydan tamaşaları kimi Azərbaycanda geniş yayılan Şəbihin də əski türk yas törənləri ilə bağlılığı vardır. Şəbih meydan tamaşalarını bir vaxtlar türklərin yuğ ritualı ilə bağlayanlar təbii ki, haqlıdırlar. “Qəhrəman ölən günü camaatı bir yerə toplayırdılar. Bu toplantıya “yuq” deyərdilər (Yuqlama – ağlamaq sözüdür). Toplananlar üçün qonaqlıq düzəldilir, xüsusi dəvət edilmiş “yuğçular” isə ikisimli “qobuz” çalıb oynayırdılar. Yuğçu əvvəlcə mərhum qəhrəmanın igidliklərindən danışır, onu tərifləyirdi. Sonra isə qəmli havaya keçib şanlı qəhrəman üçün ağrı deyirdi. Toplananlar da hönkür-hönkür ağlayardı” (Haqverdiyev 1971: 417-418).

Ölüb-dirilmə ilə bağlı “Kosa-kosa”, “Qodu-qodu”, “Padşah oyunu”, “Şəbih” və s. kimi xalq teatrları şamanın parçalanıb yeyilməsi ilə bağlı (Bayat 2006) yenidən qurulma mə-

rasiminin oyunlaşmış variantıdır. Bu tip ritual qaynaqlı meydan tamaşaları həm kütləvi törənlərdə, məsələn, Novruz bayramında (“Kosa-kosa”), həm təqvim şənliklərində (“Əkəndə yox, biçəndə yox, yeyəndə orta qardaş”), həm də ölüm gününü anma yas mərasimlərində (“Şəbih”) oynanılmışdır. İlin özəl günlərində oynanılan tamaşalarla bərabər müxtəlif şənliklərdə oynanılan xalq teatr tamaşaları (“Tənbəl qardaş”) da vardı.

Məzmununun, oynama formasının və məqsədinin müxtəlifliyinə baxmayaraq, xalq teatrının və ya meydan oyunlarının qaynağı türk mifologiyası və rituallardır. Təbii ki, kölgə və kukla oyunları da ritual səciyyə daşıyır. Kukla, kölgə və kilimarası oyunlarının struktur-semantik təhlili bu oyunların ritualla bağlılığını açıq şəkildə göstərir. Yuxarıda da dediyimiz kimi, insanların olmadığı zamanlarda heyvanların, balıqların oynaması, ritualla əlaqəsi olmayan kiçik yaşlı uşaqların, hətta körpələrin də oynaması təsdiq edir ki, oyun sadəcə ritualla bağlı məsələ də deyildir.

Oyun qavramına geniş mənə yükləyən və elmə Homo Ludens terminini gətirməklə insanlıq tarixində böyük bir kəşf yaradan J.Huizingaya görə də oyunların bir qismi ritualla bağlıdır. Oyunun qaynağında törənlərin, rəsmi seromoniyaların durduğunu da qeyd etmək lazımdır.

Əski türk dövlət ənənəsində qəbul törənləri bir seromoniya, bir ritual göstəri şəklində keçirdi. Belə ki, bu törənlərdə dövlət ərkanından tutmuş, gələn elçilərin harada, necə oturacaqları, hətta qəbulun keçirilmə forması ilk rol oynama, ilk teatr oyunudur. Sonradan buraya dini-praktik məzmunlu şaman kamlamaları da əlavə olundu. Beləliklə, türk teatrının dini-praktik şaman oyunundan, rəsmi, ancaq inancsal seromoniya, bir sözlə, ritualdan çıxdığı fikrində durmaq lazımdır. Digər tərəfdən, sarayda keçirilən bayramlar münasibəti ilə düzənlənən ritual göstərilərdə teatral tamaşanın əsas ünsürü

olan seyr etmə, baxma kimi məsələlər ortaya çıxdı. Təbii ki, mal-qaranın artımı, əkinin bol məhsul verməsi münasibəti ilə keçirilən bayramların da dini məzmunlu olduğu və teatrın qaynağını təşkil etdiyi yaddan çıxmamalıdır.

Meydan oyunlarının rəqslə əlaqəsini, hətta kökü baxımından rəqslə bağlı olduğunu da demək lazımdır. Bu iddia rəqsin “söylənməsində” ana kriteriyanın teatr ünsürü olmasında özünü göstərir. Çünki rəqs geniş mənada təqliddir, bir başqası olmaqdır, təqlidsə rol oynamanın əsas kriteriyasıdır. Rəqs də meydan tamaşası kimi tamaşaçıya oyunçunun öz yaşamını deyil, bir başqa yaşamı, bir başqa hadisəni anladır. Hələ xalq teatr tamaşalarında oyunçuların rəqsdən istifadə etmələri ayrı bir məsələdir. Teatr kimi rəqs də real yaşamdan kənarında gözəllik, estetiklik, rahatlıq, yaxşılıq, doğruluq, fədakarlıq axtarır.

Ritual məzmunlu tamaşalar sonradan komediya oyunlarının deyil, daha çox dramatik tamaşaların yaranmasında böyük rol oynadı. Buradan xalq teatrının əskidən bəri komediya və dramdan (buraya faciəni də əlavə edə bilərik) mütəşəkkil olduğu məlum olur. Belə ki, ilk dini-mistik məzmunlu dram əsəri və ya faciə olan Şəbih, mövzusunun tarixi bir hadisədən almaqla keçmişin unudulmamasını, yaddaşların təzələnməsini təmin etmək üçün səhnələşdirilmişdir. Buna baxmayaraq, meydan tamaşaları adı ilə adlandırdığımız oyunların içində drama və ya faciəyə nisbətə komediyaların üstünlük təşkil etməsi sözlü ənənənin daha fəal olduğundan xəbər verir. Faciə, dram oyunları tarixə, komediya isə sözə bağlı şəkildə inkişaf keçirmişdir. Komediya mövcud düzənin, yaşamın tənqid, gülüş formasıdır, gülərək verilən mesajdır, həyatın zorluqlarına gülərək sinə gərməkdir. Bunun əksinə olaraq dram və ya faciə isə tarixi, tarixdə yaşananları, ən əsası da acıları xatırlamaqla gələcəyi dəyərləndirməkdir. Ona görə də faciənin qaynağında real adi həyat hadisələri və ya nağılları

hadisələr və ya tarixi xronikalar deyil, dindən, inancdan, ritual-mifoloji keçmişdən alınan mövzular durur.

Təbriz, Şamaxı, Dərbənd, Tiflis, Bakı, Şəki, Marağa, Həmədan, Nökis, Dördgöl (Turtkul), Cimbay və başqa bu kimi mədəniyyət mərkəzləri çevrəsində geniş yayılan əyləncə tamaşaları zaman keçdikcə komik xalq teatrının təşəkkülünün və formalaşmasının zəmininə çevrilmişdir. Burada məsxərəbaz və kəndirbazlar məzhəkə teatrının əsas personajları kimi çıxış etmişlər.

Kütləvi şənliklərdə göstərilən güldürücü hərəkətlər, xalqın sərbəstcə hökmdarlarla, saray əyanları ilə davranışları, onları tənqid etmələri, yamsılamaları əslində xalq teatrının əsasını təşkil edən gülüşün mənşəyi haqqında təsəvvür yaradır. Məsələn, macar topçu zabiti olan Tottun Osmanlı saray şənlikləri zamanı rum və yəhudi əsilli təlxəklərin, komediyanların dövlət böyükləri, sədri-əzəmlərlə, saray əyanları ilə lağ-lağ etdiklərini görmüş, saray böyüklərinin də bunları normal qarşılıqlarına şahid olmuşdur (Candan 2007: 306). Sonradan bu güldürücü hərəkətlər əsas məzmunu gülüş olan orta oyunların, meydan tamaşalarının, xüsusən də qaravəlli tamaşalarının formalaşmasında konkret örnək rolunu oynamışdır.

Meydan oyunlarının qaynağı birmənalı olaraq folklorudur. Bütün xalq komediyaları yumor, gülüş doğuran məzəli əhvalatlardan gəlsə, dram əsərlərinin qaynağı da nağıllardan gəlirdi. Bir çox dram oyunlarının süjeti nağıllarla eyni olub, sadəcə təhkiyənin səhnələşdirilməsindən başqa bir şey deyildir. Təbii ki, burada təqvim miflərini də unutmamaq lazımdır. Azərbaycanda mövzusunun təqvim miflərindən alan bir çox oyun vardır. Məsələn, “Kos-kosa”, “Təkəçi”, “Yeddi çoban”, bir neçə növü olan “Bəhs oyunu” və s. göstərmək olar.

Burada milli özünəməxsusluğu da nəzərə almaq lazımdır. Hər xalqın teatr oyununun qaynağı fərqli ola bilər. Məsələn, rus xalq teatrının qaynağı bunu açıqca göstərir (Qusev 1977).

4.c. Meydan oyunlarının semantik funksiyası

Meydan oyunları/tamaşaları termini altında əsasən, Azərbaycanca oynanılan təhkiyəli, süjetli teatr oyunları nəzərdə tutulur ki, buna Türkiyədə və Orta Asiyada dəyişik adlar verilmişdir. Məsələn, Türkiyədə meydan tamaşalarına orta oyunu, meydan oyunu, qol oyunu, təqlid oyunu, zühuri qolu kimi adlar verilmişdir. Meydan tamaşaları əsasən, dramatik xarakterli olub, ən azından iki oyunçu ilə oynanılan səhnəyə, dekorasiyaya, geyimə və digər makiyaj ünsürlərinə sahib olan oyunlardır. Dekorun teatr əsərinin tamlığı baxımından önəmli yeri var. Ancaq əsl sənət səhnədə oyunçular tərəfindən həyata keçirilir. Dekorsuz teatr ola bilər, oyunçusuz teatr olmaz.

Rol oynayan (aktyor) və seyr edən (tamaşaçı) arasındakı münasibətlər sistemi türk folklorunda seyirlik xalq oyunları, meydan tamaşaları, ortaoyunu, xalq teatrı və s. terminlərlə adlandırılan və ritual mahiyyətli əyləndirmək, tərbiyə etmək, öyrətmək funksiyası daşıyan oyunun bir növü olub, nə zaman, ilk olaraq harada yarandığı haqqında dəqiq məlumatımız yoxdur. Türklərin geniş coğrafiyalara yayılmaları və müxtəlif mədəniyyətlərlə təmasları nəticəsində bu ritual oyunlar kölgə, mərasim, festival xarakterli teatral göstərilərə dönüştü. Meydan tamaşaları və ya Türkiyədə deyildiyi kimi, “orta oyunu əslində səhnə, pərdə, dekordan istifadə edilmədən və yazılı mətni olmayan çox aktyorlu, musiqili, ənənəvi türk xalq teatridir” (Albayrak 2004: 419; Rəhimli 2005: 6). Bu teatrın başlıca özəlliyi əsasən, tək pərdəli (və ya pərdəsiz) olması, oyunçunun tamaşaçı ilə iç-içə, qarşılıqlı göstərisidir. Təkrar-təkrar göstərilən xalq teatrının qəhrəmanları seyirçi ilə doğmalaşır, teatr da təkrar-təkrar özünü yenidən qurmaqla məzmun və formasını hər zaman canlı tutur.

Meydan oyunu ellips və ya dairə biçimində meydanda qurulan və ətrafı adamlarla çevrələnmiş olan, hər hansı standart yazılı mətni olmayan teatr göstərisidir. Meydan oyunu əsasən açıq sahədə, yağışlı və soyuq havalarda qapalı yerlərdə oynanılır. Səhnəni tamaşaçılardan ayırmaq üçün yerə basdırılmış ağaclara ip çəkilir və ya səhnə hündür bir yerə qurulur. Bu oyunda çalğıcılar da olur. Səhnə dekoru bir qayda olaraq sadə və simvolikdir, oyun bir pərdəlidir, əlavə qrimlərdən, təsvirlərdən istifadə edilməz. Parçalarla ayrılan yer oyunçuların soyunub geyinmə otağı rolunu oynayır.

Meydan oyunları və ya **xalq teatrları musiqi, rəqs, monoloq, dialoq, təqlid, təmsil və b. ünsürlərdən meydana gəlmişdir**. Hər halda **dairəvi şəkildə** (ayaq üstə və ya otura-raq) **düzülən tamaşaçılarla əhatə olunan, tamaşanın mey- danda oynanıldığı üçün ona meydan və ya orta oyunu (ortada oynanıldığı üçün) adı verilmişdir**. Ümumi mənada açıq havada, yaşayış yerinin ortasında, bəzi hallarda yaşayış yerinin kənarında olan təpəlikdə, şəhər meydanlarında və ya karvansarayların həyətinə, üstü örtülmüş karvansaray hovuzlarının üstündə, bazar yerlərində, kəndlərdə bəzən əkin sahələrinin yanında və s. kimi yerlərdə göstərilən tamaşalara meydan tamaşaları deyilir. Ancaq **meydan tamaşaları dedik- də biz əsasən dramatik oyunları nəzərdə tuturuq**. Bunlar eyni zamanda təhkiyəli oyunlardır və əsas məqsəd seyrçiləri güldürərək əyləndirməkdir.

Oyunun təhkiyəli forması olan meydan oyunları səhnə- nin tamaşaçıdan ayrılmadığı, oynayanın seyr edəndən o qədər də fərqli olmadığı, məkanın və zamanın o ana, o şəraitə uy-ğunlaşdırıldığı xalq teatrlarıdır. Xalq teatrında oynayanlar xalq adətini, folklorunu bilən, oyunçuluq qabiliyyəti ilə se-çilən həvəskarlardır. Bu həvəskarlar öz bilik və bacarıqlarını sonrakılara, xüsusən də övladlarına ötürməklə oyunçuluqda

usta-şagird ənənəsi formalaşdırmışlar. Necə oynamaq, nəyi nə zaman söyləmək, dialoq və monoloqları öyrətmək, varsa mahnı oxumaq, tamaşaçının tərkibinə görə oyunu qurmaq, qrim, maska, geyim kimi bir çox məsələlər məhz peşəkar adlandırılıla biləcək yaşlı oyunçuların gənclərə öyrətdikləri teatr ünsürləridir. Usta-şagird münasibəti yalnız ənənəvi ötürmə yolu ilə həyata keçirilir.

Meydan oyunlarında dəfələrlə deyildiyi kimi, təqlid əsas ünsür olaraq çıxış edir. Oyunun təməlində yer alan mübarizə, mücadilə, rol oynamaq əsasən təqlidlə həyata keçirilir. Meydan oyunlarında hadisələr fonunda insan, heyvan, bitki və cansız əşyalar təqlid edilir. Meydan tamaşaları, daha doğrusu, təhkiyəyə dayanan süjetli oyunlarda müəyyən bir mətnə əsaslanmadan irticalən söyləmə, rəqs etmə, şeir demə, musiqidən istifadə, güldürücü hərəkətlər və s. də əsasdır.

Meydan tamaşaları yuvarlaq halqa şəklində düzölmüş tamaşaçıların əhatəsində oynanılır. Bu tip meydan oyunlarına Asiyada, Afrikada, Amerikada, Avropada da rast gəlinir. Bir sözlə, oyun milli elementlərin, milli özünüdərk, milli şüurun göstərgəsi olmaqdan başqa, bütün ölkələrdə və xalqlarda eynidir və fəlsəfi nəticəsi də ortaqdır. Ona görə də meydan tamaşalarının özəllikləri bir-birinə bənzər olub, aşağıdakılardan ibarətdir:

- Meydan oyunları əsasən açıq havada (çox az halda, xüsusən də qış fəslində qapalı məkanlarda) oynanılır.
- Şəbih tamaşaları istisna olmaqla təhkiyəyə dayanan digər meydan oyunlarının dekorasiyası ya olmur, ya da bəsit olur.
- Əsas diqqət oyunçuların geyimlərinə verilir.
- Meydan oyunlarında tarixilik prinsipi gözlənilmir.
- Meydan oyunlarının çox vaxt bir idarəedəni olur.
- Bu oyunlarda musiqidən (zurna, nağara, qoşa nağara, saz, tar, kamança və s.), rəqsdən də istifadə edilir.

– Meydan oyunları əsasən, a) girişdən (müqəddimə), b) dialoqdan (mühavərə), c) oyunun mətnindən (fəsil) və d) sonluqdan ibarətdir.

Türklər yeni dinlər qəbul etdikcə meydan teatrlarının dini-inanc təməlində dəyişiklik baş vermişdir. İslamiyyətin nüzul etməsindən sonra baş verən Kərbəla hadisəsi ilə türk xalq teatrı faciəli, dramatik məzmunlu yeni bir meydan tamaşası olan Şəbihi yaratmışdır. Əskidən var olan ritual özəllik, mifoloji qurtarıcı qəhrəman, özünü yüksək amal yolunda fəda edən insan tipi Şəbih teatrının əsas bazasını təşkil etmişdir. Şəbih, əslində meydanda tamaşaçıların ortasında, həm də tamaşaçıların iştirakı ilə oynanır. Şəbih oyunları bu ənənəni atadan oğula keçirməklə bir növ ənənəvi bir üsul, oyun tərzini yaratmışlar. Bu isə bir növü xalq aktyor kadrlarının ənənə ilə yetişdirilməsi deməkdir.

“Açıq havada oynanılan, el-oba məskunlaşan yurdun mərkəzində, şəhər meydançalarında, karvansaraylarda, bazar içində, küçələrdə, kənd əkənək yerlərinin yanında göstərilən kütləvi xalq tamaşalarına ümumiləşdirilmiş şəkildə, sənət növü kimi “meydan teatrı” deyilir. Meydan teatrı xalqın mənəvi varlığını, idrakının təkamül mərhələlərini, dünyanın dərkolunmaz hadisələrinə münasibətini, əsatir və folklor mədəniyyətinin estetik prinsiplərini müxtəlif məzmun və formalarla təcəssüm etdirən oyun vasitələrinin, üslub və janrlarının bədii toplusudur. Meydan tamaşalarını şərti olaraq dörd bölümə ayırmaq olar: mərasim və əsatir şənlik oyun-tamaşaları; kütləvi həyat və məişət etno-mədəni oyun-tamaşaları; əyləncəli səhnə oyunları; mistik xarakterli şəbih tamaşaları. Azərbaycanda mərasim tamaşalarını ümumiləşdirib iki qismə bölmək olar: mövsümi mərasimlər yazın gəlişi, əkinin başlanması, məhsulun yığılması, elin-elatın yaylağa çıxması, qoyun qırğını ilə əlaqəlidir. Məişət mərasimlərinə aşıq toyları, dərviş dü-

yünləri, ölən igidlərin şəninə ağılar deyib, bayatı çağırmaq, yuğlama (ağlama) məclisi qurmaq, vəsfi-hal oyunları aiddir” (Rəhimli 2005: 6), hökmü doğrudan da, çox şərtidir və ritual xarakterli oyunun keçirilmə yeri və zamanını göstərməkdən başqa bir şey deyildir. Meydan oyunları ənənəvi olaraq bir neçə yerə ayrılrsa da, hər halda onları aşağıdakı növlərə bölmək doğru olardı:

1. Əyləndirici, qısa məzmunlu meydan oyunları, bunlara daha çox komediya dediyimiz güldürücü mətnlər, bir çox variantı olan qaravəllilər, kukla oyunları, qismən də kölgə oyunları daxildir.

2. Dini-mistik, geniş, dramatik, faciəvi məzmunlu tamaşalar, əsasən də Şəbih meydan tamaşaları.

Meydan oyunlarının və ya xalq teatrlarının yaranması və inkişafı bir çox ünsürlərə bağlıdır. Bunlardan önəmli olanlarını aşağıdakı kimi sıralamaq olar:

a) Heyvan və ya başqa bir varlığı canlandırmaq üçün maskalardan istifadə etmək,

b) Acı, kədər, üzüntü və sevinc kimi hissləri göstərmək üçün mimikadan istifadə etmək,

c) Monoloqlardan, İlahi və ya qutsal varlıqlara müraciət formalarından gen-bol yararlanmaq,

d) Qadın rollarını kişilərin oynaması,

e) Musiqidən, mahnıdan, rəqsdən istifadə etmək.

Meydan tamaşaları və oyunları canlı, kukla, kölgə və s. yönlüdür və bunlar əslində xarakterinə görə ayrı bir bölgüyə daxil edilməlidir. Meydan oyunlarının hamısı ritual bağlamı, mərasim xarakterli olduğundan, bu bölgü altında ayrıca meydan oyunu kimi bir növ göstərməyi uyğun görmədik. Hətta məlum olan meydan tamaşalarının ənənəvi bölgüsü oyunun fəlsəfəsi, mədəniyyət növü olması baxımından yarımçıqdır.

Bir çox meydan tamaşaları folklorla yazılı ədəbiyyatın, komediya ilə dramın, faciə ilə təqlidin qovşağında formalaşmışdır. Bunu qəhrəmanların dialoqu, monoloqu, xüsusən qəhrəmanların dilindəki yüksək üslub, bəzən fikri mahını ilə müğamla çatdırmaq və s. də göstərir. Folklorik üsürlərə gəldikdə isə, biz bunu səhnənin qurulmasında, mənfi personajların nitqlərində, onların komik və bəsit davranışlarında, kütləvi səhnələrdə məişət dilinin üstünlük təşkil etməsində, standart mətnin olmamasında görürük. Bu da folklorla yazılı ədəbiyyatın meydan oyunlarının ortaya çıxmasındakı müştərək rolundan xəbər verir. Bir sözlə, xalq teatrının dil-üslub özəlliyi bir neçə sosial və siyasi təbəqənin danışiq dilinin bir yerdə təqdimidir.

A.Nekrilova və N.Savuşkinanın da yazdıqları kimi, “Xalq teatrı folklor ənənəsinin təbii məhsuludur. Onda xalqın müxtəlif təbəqələrini təmsil edən onlarla nəslin yaradıcı təcrübəsi toplanmışdır” (Nekrilova, Savuşkina 1991: 6).

4.d. Kukla teatrı

Meydan oyunlarının təhkiyəyə dayanan sözlü növlərindən biri olan kukla oynatmaq bütün türk xalqları arasında yayılmışdır. İstər teatr, istərsə də sadəcə oyun olsun kuklalar ümumiyyətlə oyun və xalq tamaşalarında önəmli yer tutmuşdur. Özəlliklə də qızların gəlincik, baca-baca adı ilə məşhur olan oyunları kuklalar vasitəsilə oynanılır. Şaman rituallarında və şamanist inancda da qoruyucu ruhları təmsil edən və emeget adlanan kuklalardan geniş istifadə edilmişdir. Əski çağlarda kuklalar magiyada əsas sehr vasitəsi kimi mühüm rol oynamışdır. Tarixi inkişaf prosesində kuklalar nəhayət xalq teatrının bir növü kimi orta əsrlərdən yaygınlaşmağa başlamışdır. Kukla teatrının tarixi məlum olmasa da, kukla ilə

meydanlarda, açıq havada göstərilən oyunlar qaynaqlara görə XVI-XVII yüzillərdən başlamışdır.

Kukla teatrı haqqında aparılan tədqiqatlarda daha çox əl kuklası, ipli kukla, rəsim kuklası, araba kuklası, iskəmlə kuklası kimi növlərə bölünmüşdür. Başqa bir araşdırmaya görə, üç çeşid kukla oyunu vardır. Bunlar iskəmlə, əl və ipli kuklalardır. İskəmlə kuklası sinə tərəfindən keçirilən ipin çəkilməsi ilə musiqi sədaları altında sıçradılıb rəqs etdirilir. Bu kukla oyunundan daha çox küçə göstəriciləri istifadə edirlər. Əl kuklası başı və qolları taxtadan olub bədəni bez parçadan olur. Kuklaçı əlini kuklanın içinə soxaraq işarə barmağıyla kuklanın başını, baş və orta barmağıyla da qollarını hərəkət etdirir. İpli kuklanın oynaq yerlərinə ip bərkidilir və bu iplər T şəklində düzəldilmiş bir taxta parçasına bağlanırdı. Bu kukla oyunu əl kuklasından mürəkkəb olduğu üçün o qədər də geniş yayılmamışdı (www.turkedebiyati.org/geleneksel-turk-tiyatrosu.html). Ancaq bunlar haqqında yetərli araşdırma olmadığından, daha çox əl kuklasına bağlı materiallar tədqiq edilmişdir. Kukla teatrı bir çox halda kölgə oyunu ilə qarışdırılmış, məlumatlar kölgə oyunu adı altında toplanmışdır. Hətta Azərbaycanda bəzi araşdırmaçılar (M.Allahverdiyev, İ.Rəhimli, E.Abbasov) kukla oyunlarını a) kilimarası, b) kukla və c) kölgə oyunları adı altında üç yerə bölmüşlər. Burada ağ pərdəyə yansızılan kölgə oyunu ilə səhnədə oynadılan kuklalar bir-birinə qarışdırılmışdır.

Kukla oyunun əsas mövzusu komik tiplərdir. Kukla oyunlarının çoxunda müxtəlif musiqidən istifadə edilir. Hətta “Maral oyunu” zurna havasında sözsüz icra edilir. Oyunda mövzular meydan tamaşalarından, Qaragözdən, qaravəllilərdən, eşq hekayələrindən, xalq əfsanələrindən, nağıllardan və s. götürülür. Kukla tamaşaları mərasim oyunlarında və meydan göstərilərindən yaransa da, xalq teatrının yeni bir janrı kimi ortaya çıxdı. Ona görə də mərasimlərlə bağlı olan əski kukla

oyunları bu teatrın repertuarında əsas yerlərdən birini tutur. Məsələn, “Qodu-qodu”, “Bəbək”, “Maral oyunu”, “Şah Səlim”, “Qaragöz”, “Kaftarkus”, “Keçəl pəhləvan” buna misal ola bilər. Türkiyədə kukla oyunlarından məşhur olanları “Sahte esirci”, “Cinli yazıcı”, “Gül ilə Fidan”, “Üvey anne”, “İncilli Çavuş” və başqalarıdır. Buna baxmayaraq kukla oyunlarında keçmiş hadisələrdən, ritual məzmunlu göstərilərdən istifadə edildiyi kimi, müasir dövrdən bəhs edən mövzular da səhnələşdirilir. Kukla teatrı irticalən söylənən şifahi mətnə sahibdir. Söyləmə forması əsasən nağılvari tərzdə olur. Zamanla kukla oyunları meydan tamaşalarının həm tərtibatından, həm prinsip və ölçülərindən istifadə etməklə inkişaf etdi. Nəhayət, onu da qeyd etmək lazımdır ki, xalq kukla (oyuq) oyun-tamaşalarında çağdaş dövrdə peşəkar Kukla teatrları üçün örnək ola bilən, zəngin poetika göstəriciləri, əlvan estetik çalarlar mövcuddur.

Kukla oyunları oyuq-kukla, qolçaq, ipli kuklalar, çubuqlu kuklalar, əl kuklalarından ibarətdir. Oyuq-kukla dördbucaqlı, iki mərtəbəli taxtadan düzəldilmiş alətə iplərlə bərkidilən kuklalar olub, aşağıda asılanların ancaq əlləri hərəkət edir, yuxarıdakı kuklalar isə irəli hoppanır. Qolçaq kuklalar isə ələ və ayağa keçirilərək kilimarasında oynadılan kuklalara deyilir. Çubuqlu kuklalar T şəklində bir-birinə bağlanan çubuqlara keçirilən baş və geyimdən düzəldilən və bəldən əylə bilməyən, əlləri də heç bir şey tutmayan kuklalardır, ancaq qollara və əllərə keçirilən nazik çubuqlarla hərəkəti bərpa etmək mümkün olur. Əl kukla saplarla idarə edilən kuklalardır.

Tarixi əskilərə dayanan kukla teatrı təhkiyəli oyun kimi şaman göstəriləri ilə bağlıdır. Şamanın kamlıq zamanı ruhların təmsili forması olan kukladan, bəbəkdən, bezdən və s. istifadə etməsi zamanla kukla oyunlarının, kölgə oyunlarının formalaşmasına səbəb olmuşdur. Kuklalardan daha çox Orta Asiya şaman tipi olan bakşılar xəstələri sağaltma seanslarında

yararlanırdılar. Altay və Orta Asiya kökənli kuklaların Qafqaz və Anadolu türklərində çeşidli oyunlara vəsilə olması daha sonrakı inkişafı və qismən də qarşılıqlı təsirlə bağlıdır. Kukla oyunlarının bu gün uşaqlar üçün yenidən düzənlənməsi də onun əski ritual mahiyyətini dəyişə bilməmişdir. Azərbaycanda ən çox oynanan kuklaya oyuq deyilir. Oyuq həm də bostanı, əkini qorumaq üçün ağaca keçirilən təsvirdir. Oyuqlar əsasən bişirilmiş gildən, daha sonralar isə taxtadan, göndən, parçadan hazırlanırdı. Adam boyunda olan kuklalara isə müqəvva deyilirdi. Qola geyilən və barmaq hərəkətləri ilə oynadılan kuklalara da qolçaq deyilirdi. Daha çox uşaq və ya qız təsviri olan kuklalara da bəbək deyilirdi.

Azərbaycanda geniş yayılan kukla oyunu kilimarasıdır. Bu kukla oyunu Azərbaycanın qərb və şimal-qərb, həmçinin cənub-qərb ərazisində təsadüf olunan tamaşadır. Kilimarası kukla sənətinin ən qədim, ibtidai formalarından sayılan oyuq-kukla tamaşası olub, kilim növlü xalça arasında göstərilir. Bu oyunda kukla oynadan xalçanın ortasında uzanır, iki nəfər köməkçi kilimin kənarlarını qaldırır, bir növ “şırma” qururlar. İfaçı əl və dizlərinə fiqurlar taxaraq, dörd kuklanı təkbəşinə və eyni vaxtda idarə edir (Aslanov 1984).

4.e. Xalq teatrında istifadə edilən vasitələr

Xalq mədəniyyətində heç bir şey dəyişmədən min illər boyu olduğu kimi qalmır. **Mədəniyyətin ən böyük özəlliyi dəyişim və dönüşüm kimi varolma elementini yaşatmaqdır.** Ona görə də meydan tamaşalarının hamısı nəsilədən nəslə keçməklə bəzi dəyişmələrə, bəzi elementlərin itirilməsinə məruz qalsa da, vermək istədiyi mesajı, xalq fəlsəfəsini qoruya bilməmişdir. Belə olduğu üçündür ki, əski oyunlar həm müasir oyunların, həm də teatr tamaşalarının əsas qaynağı olmuşdur.

Teatr oyunlarında oyunun xarakterinə uyğun paltar geyinmək, üzün boyanması, maska taxılması, dialoq və monoloqlardan istifadə olunması, qismən də olsa səhnə dekorasiyasının mövcudluğu əsasdır. Ancaq dramatik oyunlarda geyim pərdədən və dekorasiyadan da önəmli ünsürdür. Geyim oyunçuların özəlliklərini əks etdirir. Səhnənin yuvarlaq olması tamaşaçıların sağa, sola, arxaya çevrilən oyunçuları rahat görməsinə səbəb olur. Bir çox halda isə tamaşaçılar da yerlərini dəyişməklə oyunu daha yaxşı izləyə bilmək imkanı əldə edirlər.

Meydan tamaşalarının əsas ünsürlərindən biri də rəmzi mənə daşıyan maska və niqablardan istifadə edilməsidir. Oyun və meydan tamaşalarında istifadə edilən maskalar forma baxımından iki cür olur:

1. Papağa bitişik düzəldilən, başdan keçirilən və sifəti tamam örtən maskalar,

2. Yalnız üzü tutan və sifətə taxılan maskalar.

“Maskaların hazırlanma texnologiyaları və materialları müxtəlif olur. Bir qrup maskalar başqa-başqa meyvə və bəzək ağaclarının qurudulmuş zərif qabıqlarından düzəldilir. Onların ömürləri az olur. Belə ki, bir neçə tamaşadan sonra onlar sınır və yaxud zay görkəmə düşüb sıradan çıxırlar.

Digər maska türü nisbətən yüngül, ömrü uzun olanlardır ki, yaxşı aşılınmış heyvan (öküz, keçi, dəvə, maral, əlik və sairə) dərilərindən hazırlanır. Onları saxlamaq, səyyar tamaşalar göstərmək üçün günlərlə bir məkandan başqa məkana gedəndə xurcun və sandıqçalarda qablaşdırmaq həm əlverişli, həm də asan idi. Onlara isti havalarda güvə düşməsin deyər, barxanaya qablaşdıranda yanlarına yovşan qoyurdular.

Maskaların daha dözümlüləri isə elastikliyi uzun müddət qoruyub saxlaya bilən ağacların gövdələrindən yonulur. Yonulub müxtəlif şəkillərə salınan maskaların keyfiyyətini uzun müddət qorumaq üçün onları oyun -tamaşalardan sonra

xüsusi kətan və yaxud mahud parçalara bükürlər. İllər keçdikcə maska ların materialları və hazırlanma texnologiyaları sadələşdirildi. Bununla yanaşı, get-gedə qiymətli materiallardan imtina olundu. Bunun əsas səbəbi əsətiri mahiyyətli oyunların tədricən sıradan çıxması ilə bağlı idi.

Əsətilə bağlı oyunlar azaldıqca, məişətdən doğan həyat hadisələri meydan tamaşalarının aparıcı mövzularına çevrildi. Bununla bağlı olaraq maskaların hazırlanma materialları da sadələşdirildi. Beləliklə, maskaların (üzlüklərin) hazırlanma prinsipində yüngüllük, rahatlıq, görkəmcə obrazlılıq və emosional duyğular oyatmaq ruhu əsas götürüldü.” (Rəhimli 2005, 11)

Maskalardan fərqli olaraq xalq arasında bəzən tutuq adlandırılan niqablar vardı ki, onlardan əsasən dini-mistik oyunlarda müqəddəs şəxslərin rolları zamanı istifadə edilir. Maskalardan gülüş doğurmaq, obrazı canlandırmaq üçün (məsələn, kosa, keçi, keçəl, təlxək və s.) istifadə edilirdisə, niqablardan məsumiyyəti, qutsallığı qorumaq üçün yararlanılırdı. Ona görə də Şəbih tamaşalarında Hz.Hüseynin, Hz.Abbasın və digər Əhli-beyt üzvlərinin rollarını canlandıranlar üzlərinə niqab taxırdılar. Bundan başqa, qadın obrazlarını oynayanlar da niqabdan istifadə edirdilər. Niqablar şəffaf, ağ parçadan hazırlanırdı ki, oyunçu qarşıdakını rahat görə bilsin. Əksinə, qarşıdakı oyunçular və xüsusən də seyrçilər niqabın altındakı üzü görə bilmirdilər.

4.f. Müasir teatr anlayışı baxımından meydan tamaşaları

Müasir teatr anlayışı meydan oyunlarının bitib, ondan sonra da peşəkar teatrın hökmran olduğu iki yüz, iki yüz əlli ilin də sona çatdığı nöqtədə başlayır. Artıq müasir insanın laqeyd qaldığı ənənəvi klassik teatr anlayışı dəyişən çağda özünü doğrultmadığından teatr ömrünü başa vurmuş kimi görü-

nür. Xilas yolu yeni alternativ teatr anlayışı və ya son dövnlərdə olduğu kimi üçüncü teatr anlayışının ortaya çıxmasına səbəb oldu. Beləliklə, həyatın bir növ güzgüsü olan teatrı qurtarmaq üçün göstərilən bütün cəhdlərin təməlində türk xalq teatrında olduğu kimi oyunçunu da, tamaşaçını da oynatmaq, hər kəsi oyunun bir parçası halına gətirməkdən keçir. Bu isə ritual mənşəli meydan oyunlarına çağın texnoloji inkişafını da nəzərə alaraq yenidən qayıtmaqdır. Elə ona görə də müasir teatr anlayışının ən böyük nəzəriyyəçilərindən biri olan Peter Brook, J.Grotowski kimi teatr biliciləri işə **teatrın qutsal bir funksiyası olduğu görüşü** ilə başladılar.

Teatr insanın özünə, daxilinə baxma, özünü yenidən tapma vasitəsidir. O baxımdan oyunçuluq bir yaşam yoludur, fasiləsiz öyrənməkdir. Oyunçu, məşqlərin heç dayanmadan dəyişən şərtlərində addım-addım özü haqqındakı bilgisini genişlədir. Rolun ondan istədiyi şey özünü kəşf etmək, özünü olduğu kimi göstərməkdir. Beləliklə, oyunçunun təmsil fəaliyyəti bir qurban etmə hərəkətinə çevrilmiş olur. Oyunçu təmsil etdiyi rolunu tamaşaçılara bir törən, bir ritual kimi təqdim edir. Hər insanda gizli olan şeyi açığa çıxarmağa çalışır. Oyunçu özünü dəyişdirirkən teatr yaşantısını tamamlayan və teatrı oyunçu ilə paylaşan tamaşaçının da dəyişməsinə səbəb olur. Bir sözlə, tamaşa vaxtı həm oyunçu, həm də seyrci dəyişmiş olur.

Bu isə çağdaş teatr anlayışının – oyunçu-tamaşaçı qarşılıqlı oyununun türk xalqlarında (eyni zamanda da İran xalqlarında) Şəbihin misalında, bütün meydan tamaşaları ilə bərabər beş-altı yüz il əvvəl başladığını təsdiqləyir. Bu gün Türkiyədə “Arkadaşım xoşgəldin” və qismən də “Çox güzəl hərəkətlər bunlar”, “Güldür güldür” kimi teatr tamaşaları və ya digər teatrlar məhz seyirci-oynan əlaqəsi, tamaşaçıların iştirakı, oyunçuları dəyərləndirməsi üzərində qurulmuşdur. Mövzu

güncəl olduğundan, hətta əski mövzuların da yenidən işlənmiş parodik təqdimi imkan verir ki, tamaşaçı özünü sərbəst hiss etsin, hadisələrə müdaxilə edə bilsin və s. Təəssüf ki, Azərbaycanda bir az “Bu şəhərdə” teatrı oyunçu-seyrçi əlaqəsi qurmaq cəhdi baxımından müasir sayıla bilər, ümumilikdə isə bizdə teatr anlayışı hələ də çağın çox gerisində qalmışdır.

Oyundan kənarında olanların dünyası ilə oyunun içində olanların dünyasının fərqli olduğunu da vurğulamaq lazımdır. Bu, özəlliklə meydan tamaşaları üçün daha məqbul sayıla bilər. Belə ki, tamaşada oynayanların geyimləri, taxdıqları maskalar, istifadə etdikləri digər teatral ünsürlər oyunçuları başqa bir dünyaya götürdüğü kimi, onları başqa bir kişiliyə büründürür. Ancaq oyunçu nə qədər özünü oyuna vermiş olsa da, oynadığı rolun onu tamamilə əhatə etməsinə baxmayaraq, o, yenə də oyun oynadığının fərqi vardır. Ona görə də teatr oyunlarında acının içində gülüş, şənliyin içində ciddiyyət vardır və bu oyunun təbiəti baxımından təbii qarşılanan hadisədir.

Rol oynayan oyunçular bəzi rolları hər zaman oynadıqları üçün artıq o rolda ustalaşmış olurlar. **Dramatik oyunların böyük əksəriyyəti bu və ya digər şəkildə əski ritualların, məsələn, ölüb-dirilmə, inisiyasiyadan keçmə, yeni il qutlamaları və s. qalıntılarıdır.** Xüsusən, Azərbaycanda, İranda və digər müsəlman ölkələrində geniş yayılan taziyyə və Şəbih göstəriləri bütövlükdə İslamiyyətdən öncəki ölüb-dirilmə, qutsal qurban vermə, bədəl ödəmə, acı çəkmə və s. ilə bağlıdır və bu gün yeni teatr axtarışlarında mühüm elementlərdir.

Çağdaş dünyada artıq sənətin, xüsusən də teatr sənətinin bir qrup elit kəsimin və şəhər əhalisinin ifadə şəkli olmadığı, ola bilməyəcəyi düşüncəsi gedərək gücləndiyindən, İkinci Cahan Savaşından sonra yeni və ya alternativ teatr anlayışı ortaya atıldı. Batı dünyası yenidən İncil mövzularına, Xristian əzizlərin həyatına qayıtmalı oldular. Əski xalq oyunları yeni for-

matda, yeni ssenaridə səhnəyə gətirildi. Ona görə də Şəbihin keçirildiyi Azərbaycanda Şəbih haqqında doğru-dürüst bir şey yazılmadığı halda, Batı dünyası onu eninə, uzununa (təbii ki, Xristian mədəniyyətinin təsiri ilə yaranmış tamaşa kimi) öyrənməyə başladı. Teatrın üzləşdiyi iqtisadi çətinlik, üç yüzilə yaxın dəyişməyən məkan, zaman, hərəkət anlayışı onu alternativ yollar tapmağa məcbur etdi. Bu yol isə xalq teatrına dönüşdən keçirdi. Necə ki, Azərbaycanda az-çox müvəffəqiyyət qazanan yuğ teatrı bunu ilk anlayanlardan biri oldu.

“Özəlliklə seyirçi və oyunçu arasındakı divarı qaldırmaq, seyirçini aktiv şəkildə teatrın içinə çəkmək yolunda müxtəlif təcrübələr aparılır. ABŞ-da “Open theater”, Richard Schechnerin təcrübələri “Living theatre” və b. bu problemin həllinə ciddi şəkildə girişmiş yeni, araşdırıcı teatrlardan bir neçəsidir. Grotovskinin “Yoxsul teatr”ı hər yerdə böyük maraqla qarşılır. O da təcrübələrində teatrı kənar və xarici elementlərindən, görüntülərindən çıxararaq, onu yoxsullaşdıraraq (ya da təmizləyərək) tamaşaçı və oyunçu arasında insani münasibət üzərinə qarşılıqlı bir əlaqə qurmağa çalışır. Məqsədi dramatik hadisəni rituala döndürmək, tamaşaçı ilə oyunçu arasında ilk başdan müştərək bir iş bölgüsü qurmaqdır” (And 1976: 422).

Əsl teatrın teatrdan kənarında, yəni xalqın içində olduğunu anlayan Batı və Amerika dünyası bunu daha öncə 60-cı illərdən fərq etmişdi. Teatrın oynadığı yer tamaşaçıların durduğu yerdən ayrılmır, oyunçu tamaşaçının böyür-başında oynadığı kimi, tamaşaçı da yerindən qalxıb oyuna qatıla bilər. Bu isə onu səhnəyə deyil, özünə baxmağa məcbur edir. Bu idi Batı dünyasının gətirdiyi yenilik. Bunun üçün isə yer olaraq kənd meydanları, qarajlar, atelyelər seçilirdi (Bax. Sokullu 1988: 51-76). Əslində, bu bizim meydan tamaşası dediyimiz oyuna dönüş idi. Azərbaycanda meydan oyunlarının oyun-

çusu ilə tamaşaçısını ayırd etməyin çox çətin olduğu oyunçu-seyrçi münasibətinin qarşılıqlı olduğundan xəbər verir.

Bütün bu yeniliklərə, axtarışlara, əskilərə dönməyə baxmayaraq alternativ teatr anlayışı 1970-ci illərdə ömrünü başa vurdu və ya təsirini itirdi. Bugün, əsasən məlum olan üç teatrdan söhbət açılır. Keçmişin və indinin mətnləriylə yaradıcı bir əlaqəsi ilə ortaya çıxan sivilisasiyanın mədəni dəyərlərini sunduğu üçün dəstəklənən Qurumlaşmış teatr; təcrübə edən, araşdırın, zəhmətli və yıxıcı, acımasız dəyişiklik teatrı ki, yeni bir müstəqillik axtarışında olub ənənəni aşmağı müdafiə edən sənət yönü yüksək, cəmiyyətdə isə yeniliyə açıq olan Öncü teatr; və sonuncu, dünyanın fərqli yerlərində teatrı bir körpü kimi təcrübədən çıxaran, öz şəxsi ehtiyaclarının tələbi, varoluşlarını tapma yolu, insanlar arasında daha çox insani əlaqələr, yaxınlıqlar axtarma, əlaqə yaratma yolu olaraq Üçüncü teatr. Bunlar çox az teatr təhsili almış qruplardır. Ənənəvi, teatr standartları baxımından anlamsız, önəmsiz bir şey sayıla bilən, ancaq ictimai elmlər baxımından üstündə dayanmağa dəyər Üçüncü teatrın paradoksu belədir: Bir topluluq olaraq özünü mətn dünyasına transfer etmək, ancaq sözləri, hərəkətləri ilə aldatmamaq, yalan göstərməmək şərti ilə (Sokullu 1988: 76).

4.g. Xalq teatrının janrları: parodiya, komediya, faciə

Stanislavskinin çox sonralar kəşf etdiyi və son yüz ilin teatr tarixində ən təsirli oyunçuluq metodu olan səhnədə real yaşam gerçəyini canlandırmağı hədəfləyən gerçəkçi teatr anlayışında tamaşaçıya səhnədə sadəcə oyun deyil, real həyatın bir hissəsinin təqdim edildiyi fikri türk xalq teatrında ən azı beş-altı yüz il əvvəl mövcud idi. Xüsusən, Şəbih tamaşaları Kərbəlanı canlandırmaq, həqiqi bir döyüş səhnəsi təqdim etmək baxımından daha inandırıcı idi. Tamaşaçıların ağılama, dö-

yünmə, sinə vurma kimi teatral ünsürlərlə bərabər növhəxanın oxuduğuna nəqarət tutması, uca səslə lənət yağdırması Şəbihin oyunçu və tamaşaçı fərqi ortadan qaldırdığını göstərir.

Buna görə də Şəbih kimi dini-mistik meydan oyunlarında tamaşaçılara oyuna baxdığı, bir təmsil canlandırmasını izlədiyi fikri unutturularaq, gerçək hadisələrə baxdığı düşüncəsi aşılır. Şəbih kimi faciə teatrında məqsəd tamaşaçıda baş verən hadisələrin iştirakçısı təəsüratını yaratmaqdır. Oyunun inandırıcı olması tamaşaçını da o günlərə çəkmək, Əhli-beytin acısını acısı, müsibətini müsibəti, davasını davası kimi bilməsini saxlamaqdan keçir. Hər nə qədər Şəbih teatrında anaxronizm olsa da, hadisələr Kərbəlanı tam yansıtmıqdan uzaq olsa da, tamaşaçı-oyunçu məkanının eyni olması, bir-birindən o qədər də ayrılmaması hadisələrin gerçəklik payını artırır. Bunun üçün Şəbihin mövzusunun, dilinin, musiqisinin deyil, görüntüsünün də həqiqi Kərbəlaya bənzəməsi, səhnə dekorunun, geyimlərin, maska və müqəvvaların, niqabların, atların seçilməsi də şərtidir. Ona görə də tarixdə olmuş dini-mistik bir hadisəni canlandırmaq o qədər də asan deyildir.

Gerçəyə bənzəmədə hər il göstərilən Şəbih tamaşalarında oynayan xalq aktyorlarının hər dəfə mətni yeniləmələri, səhnəyə yeni oyunçuluq elementlərini gətirmələri, tamaşanın daha təsirli olması, insanların daha çox oyuna qapılması üçün yeni-yeni üsullar tapılması da mühüm rol oynayır.

Ə.Sultanlı da oyunu hərəkətlə bağlı olduğu üçün dramla, dramatik növlə əlaqələndirmişdir (Sultanlı 1964: 24)

Müxtəlif şənliklərdə əsasən komik məzmunlu meydan tamaşaları göstərmək, oyunçuların tamaşaçılara və bir-birinə ərkyana müraciəti, insanları əyləndirmək üçün əl-qol hərəkətlərindən, mimikadan istifadə etmək son dövrlərə qədər geniş yayılan gülüş formalarından biri idi. Bu şənliklərdə teatralıqla yanaşı müasir səhnə sənətinin də bir çox nəzəri problemləri

vardı. Xalq komediyasında göstərilən səhnələr, obrazlar həyatdan götürülür və müxtəlif sosial qrupların, təbəqələrin dəyərləri, həyat təzləri canlandırılmaqla gülüş yaradılır. Əyləncəli meydan tamaşalarının geniş yayılmış növlərindən biri məsxərə (masqara) tamaşalarıdır. Bu tamaşalar bütün türk dünyasında geniş yayılmışdır. “Masqara” termini Avropa, Rusiya, Özbəkistan və başqa yerlərdə olduğu kimi türk ləhcələrində də əyləndirici, güldürücü, məzhəkəçi anlamına gəlir. Məsələn, Cənubi Azərbaycanda komediya ustalarına bugün də hoqqabaz, kələkbaz, məzhəkəçi və məsxərəçi deyilir. Masqarabaz isə masqara göstərən, əyləndirən mənasında, daha doğrusu, komediya göstərən mənasındadır. Masqarabazlar məzəli söhbətlər etməyi bacaran, lətifə və rəvayətlər düzəltməyi bilən, hazırcavab, söz oynadan oyunçulardır. Onlar tamaşaya xüsusi libasda çıxırlar. Xələtləri, əbaları allı-güllü olur, başlarına əmmamə qoyur, bellərinə qurşaq bağlayırlar. Bəzən isə başlarını ülgüclə qırxdırır, kəkillərini alnından sallayar, ayaqlarına yüngül məst geyərdilər. Məsxərəçilər saraylarda hökmdarı əyləndirmək üçün müxtəlif donlara düşən təlxəklərlə eyni idilər. Ancaq məsxərəçilər (masqaraçılar) daha çox sadə xalqın arasında, kütləvi şənliklərdə oyun göstərirdilər. Bu, bir növü, tək kişilik teatr tamaşası idi.

Meydan tamaşalarının komik növünə misal olaraq yüz, yüz əlli il bundan əvvəl Qarabağda oynanılan komediyalardan “Şərbətali”, “Mirzə oyunu”, “Qaravəlli”, “Heyvanacat danışığı”, “Qatıq satmaq”, “Ceyran” və s. göstərmək mümkündür. Bunlar haqqında həm xanəndə, həm də bir komediya oyunçusu olan Məşədi Cabbar məlumat vermişdir. Sayı otuzdan çox olan Qaravəlli tamaşalarından çox oynanılanı hər halda “Dəyirman oyunu”, “Hambal və xanım”, “Naxırçı molla”, “Tacir Məhəmməd” və başqalarıdır. Qaravəlli tamaşaları Azərbaycanda meydan teatrı formalarından biri olmuşdur. “Qaravəlli tamaşa-

larının əsasını məzəli hadisə və ifadələrlə dolu olan qısa pyeslər, həmçinin tamaşaçıları güldürmək məqsədi ilə pərdə-
arası göstərilən, bəzən də müəyyən mərasimlərdə müstəqil ola-
raq göstərilən kiçik tamaşalar təşkil edir. Qaravəlli tamaşala-
rında mükəllimə, dialoq, monoloq və musiqidən başqa, rəqs,
şeir, gözbağlıca, hoqqabazlıq səhnələri də olur” (Azərbaycan
sovet ensiklopediyası 1979: 50).

Açıq meydanda oynanan tamaşalardan “Qurd baba”,
“Xıdır Nəbi”, “Çəltikçilər”, “Əkəndə yox, biçəndə yox, ye-
yəndə ortağ qardaş”, “At başı”, “Qaravəlli”, “Kilimarası”,
“Xan-vəzir”, “Tənbel qardaş”, “Şah Səlim” (kukla tamaşaları)
və s. daha çox süjetli olub, teatral özəlliyə sahibdir. Bunların
çoğunun mövzusu xırda lətifələrdən, qaravəllilərdən, satirik
nağıllardan, məzhəkələrdən, farslardan alınmışdır. Bəziləri də
mərasim özəlliyinə sahibdir. Məsələn, Novruzda oynanan
“Sayaçı”, “Kos-Kosa”, “Novruz tamaşası”, “Xanbəzəmə” və
s. göstərmək olar.

Azərbaycanda və bütövlükdə türk dünyasında geniş ya-
yılan oyunlardan biri də kölgə oyunudur. Türkiyədə məşhur
Karagöz (Qaragöz) oyunu bunun ən tipik örnəyidir. Buna bəzən
xəyal oyunu da deyirlər. Bu oyun pərdəyə kölgələri salınan
kukla oyunudur ki, burada kuklalar iplə oynadılır və canlandı-
rılan obrazları kuklaları oynadan adam icra edir. Süjetli olan bu
oyun xarici araşdırmaçıların da diqqətini çəkmişdir. Pərdə oyu-
nu bir zamanlar meydanda, açıq havada oynanılmış. Kölgə
oyunları bir qayda olaraq komediya və parodiya özəlliklidir.

Kilimarası oyununu meydan tamaşaları sırasına almaq
mümkün olsa da, onların bəziləri təhkiyəli olmayıb, məsələn,
Kəlbəcərdə, Beyləqanda, Ağcabədidə oynanan “Maral” oyu-
nu kimi sadəcə musiqinin müşayiəti ilə oynanılır. Kilimin
arxasında yerə uzanan oyunçu əllərinə və dizlərinə keçirdiyi
kuklalarla Maral oyununu ifa edir. Bəzi kilimarası oyunlar isə

süjetlidir, məsələn “Tapdıq çoban” tamaşası buna misal ola bilər. Kilimarası oyunlarının da əsas mövzusu gülməyə dayanan komediya növündədir.

Meydan oyunlarından biri də parodiyalardır. Belə ki, kütləvi şənliklərdə oyunçular hakim təbəqənin parodik rolunu yaratmaqla həm onların nöqsanlarını, həm də xalqın onlar haqqındakı düşüncələrini dilə gətirmək istəmişdir. Ancaq parodiyanın mövzusu bununla bitmir, orada məişət həyatının özəllikləri, cinayət hadisələrinin göstərilməsi, həyatın qeyri-kamil tərəfləri təsirli, ironik bir biçimdə seyirçiyə çatdırılır. Yalançılıq, yaltaqlıq parodiya vasitəsilə gülüş obyektinə çevrilir. Məsələn, “Hadı-Hudu”, yaxud “Hadı idi, Hudu idi” (Güney Azərbaycan folkloru 2015) qaravəlli oyunu buna örnək ola bilər.

4.h. Son söz

Oyunda ən önəmli şey sözdür, söyləncədir, danışqdır. O baxımdan meydan tamaşaları və ya xalq teatrı xüsusi yerə sahibdir. Ancaq bəzi oyunlarda və hətta rəqslərdə də sözhərəkət birliyi görülür. Məsələn, **halay**da olduğu kimi. Bayatılarla deyişmə və ya bayatılarla oynamaq halayın əsas əlamətidir. Digər uşaq oyunlarında da sözlərdən, şeirlərdən istifadə edilir. Komediyalardan, güldürücü, əyləndirici tamaşalardan tutmuş, dramatik teatrlara, dini-mistik tamaşa olan Şəbihlərə qədər söz oyunun başlıca ünsürüdür.

Xalq teatrı və ya meydan oyunları uzun illər xalqın əyləncə dünyasında böyük rol oynamış, onun həyata və qıscası bildiyimiz hər şeyə qarşı estetik baxışlarını formalaşdırmış, fikir dünyamızı zənginləşdirmişdir. O, bir çox peşəkar teatr növlərinin qaynağı olmaqla bərabər texnologiya əsrində psixoloji sarsıntı keçirən klassik teatrın da xilas yoludur.

Ümumilikdə oyunlar, konkret olaraq xalq teatrı və meydan tamaşaları Azərbaycan türklərinin həyatının müxtəlif inkişaf mərhələlərini, yaşam tərzlərini, sosial və mədəni şəraitini, dünyagörüşlərini, etiqadlarını, inanc və rituallar sistemini, psixologiyasını, əhval-ruhiyyəsini, dost və düşmənə münasibətini əks etdirir. İnsanlığın yaşından da qədim olan oyunlar ən əski çağlardan başlayaraq miflə, ritualla, inancla bağlı məişət həyatını, əyləncə dünyasını əks etdirmək, həyatı öyrətmək və öyrənmək baxımından böyük önəmə sahib olmuşdur.

Oyun insanın sosial varlıq olmasının, var olma mübarizəsinin danılmaz kodudur.

Meydan oyunları və ya xalq teatrı əsasən kənd yerlərində, bəziləri qəsəbə və şəhərlərdə göstərilir ki, onun yekun olaraq özünəməxsus cəhətlərini aşağıdakı kimi sıralamaq olar:

a) Xalq teatrı harda oynanılırsa oynansın, açıq havada, tamaşaçılarla əhatə olunmuş dairəvi və ya ellips şəkilli meydanın ortasında oynanılır.

b) Meydan oyununun bəlli bir mətni yoxdur, zamana, yerə görə mətn şəkillənə bilər.

c) Dram mətni sadədir, bir pərdəlidir, oyunçu sayı da azdır.

d) Oyunçular əksəriyyətlə peşəkar deyillər, bir adam həm oyunçu, həm də tamaşaçı ola bilər.

e) Xalq teatrında dekorasiya, dəyişən səhnə düzəni yoxdur, ancaq geyim önəmlidir.

f) Meydan oyunlarının çoxu komediya tipində (parodi, təqlid, məzhəkə, məsxərə, qarəvəlli) olub, bəzən faciə, bəzən ciddi dramatik tipli oyunlar da vardır.

g) Xalq teatrının əsas cəhəti təqliddir, təkcə insan tiplərinin görünüşü, danışığı deyil, müxtəlif heyvanların səsləri də təqlid edilir.

V. ŞƏBİH GÖSTƏRİLƏRİ (a-d)

5.a. Qısa giriş

Meydan tamaşalarının, uşaq oyunlarının, idman oyunlarının, Çovqanın, Ciritin, rəqsin, kağız oyunlarının, qumar oyunlarının və s. kimi çox çeşidli olan rəqs və tamaşaların hamısının fəlsəfəsində geniş mənada oyun qavramı vardır. Oyun bütün hallarda doğuşdan hər insanda, hətta hər canlıda var olan təqlid qabiliyyətinin üzə çıxarılmasıdır. Şəbih çıxarmaq dini hisslərimizin, dini sevgimizin və bu yolda çəkilən acıların ehtiyacını ödəməklə rahatlanma üsuludur, mənəvi borcu ödəmədir. Şəbihlə müsəlmanlar öz varlıqlarına, qısacası, nəfslərinə sahib çıxmağı öyrənmiş olurlar. Şəbih həyatın bizdən tələb edəcəyi Haqq yolunda qeydsiz-şərtsiz şəhid olmağa hazırlıqdır.

Mənası bənzətmə, canlandırma olan Şəbih termini bu teatrın qutsal olanların təqlidinin çıxarıldığı səhnə olduğunu hər zaman ağılda tutmağı tələb edir. Burada önəmli olan əsas məsələ bu təqlidlə oyunçunun oynadığı qutsal kişilərin nəfsini deyil, surətini canlandırıldığını, yezidlərin də təmsilini verdiyi mənasındadır. Bütün ibtidai cəmiyyətlərdə Tanrının və ya tanrıların, qutsal varlıqların təqlidi ritualın semantik strukturunun əsasını təşkil edir. Şəbih təqlid gücünün zənginliyi və əsaslılığı ilə meydan oyunlarına dönüşməklə kütləviləşmiş ritual göstəridir. Şəbih teatrındakı səs, mimika, əl hərəkətləri, ağlama, göz yaşı, hətta komik ünsürlər də daxil olmaqla oyunun fəlsəfəsində ritual-mistik variantlılığın təzahür formalarıdır.

Meydan tamaşalarının ən geniş yayılanı və çox sayda oyunçunun iştirakı ilə keçirilən Şəbih çıxarmaq oyunu həm formaca, həm də mənaca dini xarakter daşımasına baxmayaraq, xalq teatrının bütün ünsürlərini özündə ehtiva etmişdir. Əslində xalq teatrının da dini-mifoloji, ritual bağlı olduğu

çoxdan isbat edilmişdir. **Özünəməxsus dramaturgiyası və teatr poetikası olan Şəbihlərin (buna taziyə teatri da deyilir) ən bilinəni Kərbəla müsibətinə həsr olunanı, əsas münaqişə xəttinin Hz.Əlinin üçüncü oğlu İmam Hüseyinin dinin əxlaqını, dinin mənəviyyatını pozan, xilafəti zorla ələ keçirən Müaviyənin oğlu Yezidə qarşı həm silahlı, həm də mənəvi cihadıdır.** Kərbəla dastanının son həlqəsi olan Şəbih tamaşası, çünki Kərbəla Şəbihinə qədər Hz.Əlinin Şəbihi, Hz.Həməzənin Şəbihi, Hz.Həsənin Şəbihi olmuşdur, sadə olduğu qədər mürəkkəb, bəsit olduğu qədər də mükəmməl süjet xəttinə, teatral özəlliyə sahibdir.

Hz.Hüseyinin matəmi üçün tutulan yas mərasimi, yas ağıları, canlandırılmalar, xatırlamalar 680-ci ildə baş verən hadisələrin təqlidi olub, Şəbih tamaşalarının mövzusunu təşkil edir. Şəbih tamaşaları sadəcə Hz.Hüseyinin yas mərasimini deyil, eyni zamanda Hz.Abbasın (Əbül Fəzl Abbas), Qasımın, Əli Əsgərin, Hürürün də yas mərasimlərini və daha çox qəhrəmanlıqlarını anlatmaq üçün göstərilir. Bu teatr tamaşaları əslində İslamiyyətdən öncə var olan, hətta bir qismi orta çağa qədər gəlib çatan meydan oyunlarının örnəyi üzərində qurulmuşdur.

Mövzusunun dini, həm də faciəli məzmunlu olmasına baxmayaraq, Şəbih tamaşaları da meydan oyunları kimi xalq teatrının bütün özəlliklərini qoruyub saxlamışdır. Burada oyunçular da, tamaşaçılar da oyunun bir parçasıdır. Şəbih o baxımdan həm sözdən, həm də hərəkətdən, həm musiqidən, həm də pantomimikadan, həm nəsrədən, həm də şeirdən ibarətdir. Tamaşaçıların replikası, reaksiyası oyunun gedışatına təsir edir, faciənin qısa və ya uzun olmasını, hadisələrin daha dramatik və ya nisbətən yumşaq axarla cərəyan etməsini təmin etmiş olur. Qeyd etmək lazımdır ki, Şəbih oyunçuları hər nə qədər mətni əzbərləsələr də, onlar peşəkar oyunçu olmadıqlarından bəzən unudduqları yerlər də olur, bəzən də əzbər-

lənənin əksinə olaraq tamaşaçıların istədiklərini demək lazım olur. Ona görə də oyunçular göstəri zamanı tamaşaçılara da müraciət edir, onları da oyuna qatmış olurlar. Bu qarşılıqlı oyunu həm də şəbihgərdan qurmuş olur. Şəbihgərdan əlində dəyənək oyunçuların səhnəyə giriş və çıxışlarını idarə edir, bəzən də elə səhnədə oyunçulara qılınc verir, öləcək adama kəfən geydirir, səhnəni planlaşdırdığı şəkllə salır. Şəbih haqqında yazan Cəmşid Mələkpur şahidi olduğu bir hadisəni nəql edərək belə deyir: Şəbih göstərisində baş rollardan birini - Ömər Saadi oynayacaq oyunçu tamaşaya gəlmədiyindən Şəbihgərdan onun oynayacağı rol mətninin bir hissəsini tamaşadan çıxarmış, digər bir hissəsini də Şümür rolunu oynayacaq oyunçuya vermişdir. Mələkpurun dediyinə görə, bu hadisə həm tamaşaçılar baxımından, həm də oyunçular baxımından tamaşanın seyrinə heç bir təsir göstərmədi (Mordeniz 2005: 45).

5.b. Oyunun fəlsəfəsi baxımından Şəbih

Şəbih meydan oyunu xalq teatrı baxımından hadisələrə inanan tamaşaçılarla mövcuddur. Ona görə də Şəbih teatrında oyunçularla seyrçilər birlikdə oynayırlar. Seyr edənlər bəzən hiçqıra-hiçqıra ağlayırlar, bəzən yerdən söz atırlar, mərsiyənin nəqarətini tuturlar, bəzən də oyunçulara kömək edirlər, bir sözlə, onlar da bu dini-mistik teatrın bir oyunçusu olurlar. Bir önəmli xüsus da Şəbihlərdə zamanın və məkanın iç-içə keçməsidir. Ona görə də heç bir halda həqiqi zamandan bəhs edilə bilməz. Bir-birindən yüzillərlə və hətta minillərlə ayrılan insanların, hadisələrin eyni müstəviyə gətirilməsində fərq olmur. Təbii ki, məkan da tarixilik prinsipindən uzaqdır. Belə ki, bir-birindən uzaq məsafələr eyni səhnəyə gətirilir və yan-yanə olmuş kimi verilir. Bütün bunlar Kərbəla folklorunun və Şəbih tamaşalarının dini-mistik tərəfi ilə bağlıdır və bu bağlı-

lıq həm də xalq teatrının özəlliyi ilə örtüşür. Müasir teatrın nəzəriyyəçilərindən biri olan Peter Brook Şəbihin zaman dilimlərini necə aşdığını belə göstərir:

“Dairə, bəzi təməl qanunlara görə işləyir və “teatral təmsil deyilən həqiqi bir hadisə cərəyan edirdi. Çox uzaq keçmişdəki bir hadisə “yenidən təmsil edilmə” müddətindəydi və həmin anda da reallaşırdı; keçmiş göstəri anında və burada baş verirdi, qəhrəmanın qərarı o an üçündü, acıları da o an üçündü və tamaşaçıların gözyaşları da tam o an üçündü. Keçmiş tərif edilmir, ya da göstərilmirdi, zaman da ortadan qaldırılmışdı. Kənd təqribən min il qədər bundan öncə yaşamış həqiqi bir adamın real ölümünə indi, burada, doğrudan-doğruya şahid olurdu” (Brook 1995: 39).

Şəbih teatrında Hz.Hüseynin öldürülməsindən sonra mərsiyəxanın:

Xeyməsi talan kim olub?

Qaninə qəltan kim olub?

Camaat xorla:

Hüseyn hey.

Mərsiyəxan:

Ləbləri əfşan kim olub?

Camaat xorla:

Hüseyn hey (nidasını 13 dəfə təkrar edir), deyir

(Bayat 2014: 270).

Və ya bir başqa Şəbihdə İmam Hüseynin şəhid edilməsindən sonra muğam üzərində oxunan növhə də acını gös-tərmək baxımından önəmlidir:

Bu gün Kərbübəla viran olubdi

Hüseyn öz qaninə qəltan olubdi

Kərbəladə qanlı qılınc pas tutub

Hüseyn ölüb məlakələr yas tutub

Hüseynə yerlər ağlar, göylər ağlar

Rəsuli müctəba peyğəmbər ağlar

(Bayat 2014: 283).

Hər nə qədər Şəbih teatrında anaxronizm olsa da, hadisələr Kərbəlanı tam yansıtmıqdan uzaq olsa da, tamaşaçı-oyunçu məkanının eyni olması, bir-birindən o qədər də ayrılmaması hadisələrin gerçəklik payını artırır.

Mətin And çağdaş Batı dünyasında, xüsusən də ABŞ-da, İngiltərədə, Almaniyada, Fransada, İtaliyada Şəbihə xüsusi önəm verildiyini vurğulayaraq yazır: “Hər halda bütün bu araşdırmaların varmaq istədiyi son nöqtə Avropaya uzaq mədəniyyətlərdə onsuz da başlanğıcdan vardı və bugünə qədər də var. Belə ki, taziyə bunların ən seçilmiş örnəyi kimi qarşımıza çıxır. Üstəlik Batıdakı təcrübələrdə olduğu kimi sonradan məcburi, süni və bəzi qısıtlamalarla deyil, təbii halı, toplumun mədəniyyət təcrübəsindən çıxan canlı, yaşayan bir ənənədir. Belə ki, Grotowski öz teatrına laboratoriya gözü ilə baxır və bu səbəblə də yer, seyirçi sayı, seyirçilərin dağılımı və yerləşdirilməsi baxımından ciddi qısıtlamalar qoyur; onun teatri bir otaq teatri. Taziyə isə eyni məqsədi çox geniş yerlərdə və yüzlərcə, minlərcə tamaşaçı ilə həyata keçirir” (And 1976: 422) Bir sözlə, bu gün Avropa teatr anlayışının problemlərini türklər və farslar təbii şəkildə yüz illər bundan öncə həll etmişdilər. Ona görə də Şəbih tamaşaları çox funksiyalı olub, həm dini-mistik, həm kütləvilik, həm də müasir oyun fəlsəfəsi baxımından dəyərləndirilə bilər.

Son olaraq Şəbih kimi dini-mistik meydan tamaşalarının folklorla yazılı ədəbiyyatın qovşağında formalaşdığını da vurğulamaq lazımdır. Yazılı ədəbiyyatdan gələn əsas ünsürlər qəhrəmanların dialoqunda, monoloqunda, xüsusən də İmam Hüseyin, Əbəlfəzlabbasın dilindəki yüksək üslubda, klassik mərsiyə ədəbiyyatından alınmış şeirlərdə, şeirlərin muğam üzərində oxunmasında və s. də özünü göstərir. Bütün bunlar

klassik musiqinin, yazılı ədəbi normanın xalq teatrına gətirilməsidir. Folklor ənənəsinin varlığı hadisələrin gedişatında, səhnənin qurulmasında, mənfi personajların nitqlərində, onların komik və bəsit davranışlarında, kütləvi səhnələrdə məişət dilinin üstünlük təşkil etməsində qorunmuşdur. Qısacası, **Şəbih meydan oyununun istər dil-üslub özəlliyi, istərsə də tarixi hadisələrin verilməsi, sosial, siyasi və mədəni təbəqənin özünəməxsus davranışları, qəhrəman anti-qəhrəman ikilisinin təqdim forması onu bütün meydan oyunlarından, xalq teatrlarından fərqləndirir.**

5.c. Şəbihin mifo-ritual və mistik özəlliyi

Özəl bir zamanda, özəl günlərdə oynanılmasına baxmayaraq, kütləviliyinə, təsir gücünə görə bütün türk-İslam dünyasında Şəbihlə müqayisə oluna biləcək ikinci bir xalq teatri yoxdur. Həm də Şəbihdən başqa İslamla bağlı ikinci bir dini teatr oyunu da yoxdur. Onun mifo-ritual , həm də dini-mistik semantikasını tamaşa-oyunun funksiyası ilə üst-üstə düşür. Bütün bunlara baxmayaraq demək lazımdır ki, hadisələr hər nə qədər Kərbəla faciəsindən bəhs etsə də, Şəbih tamaşalarında səhnənin dekorasiyası VII yüzili əks etdirməkdən çox vaxt uzaq olur. Burada məqsəd tarixi hadisəni olduğu kimi canlandırmaq deyil, arzu olunan kimi canlandırmaq, müasirliklə əlaqə qurmaqdır. Ancaq bu heç də mövzunun müasirləşməsi, tarixin çağdaşlaşması mənasına gəlməz. Burada məsələ tarixi dramın, tarixi səhnənin ciddiyyə alınmaması, oyunçuların sərbəstliyidir.

Məhz buna görədir ki, Şəbih oyunlarında bəzən teatrın təbiətinə uymayan elementlərə yer verilir. Xalqın ən böyük lənətinə səbəb olan Şümür rolunu oynayan oyunçu əlində qılınca Hz.Hüseynin başını kəsərkən seyirçilərin yüksək səslə fər-

yad etməsinə, ağlmasına biganə qala bilmir, özü də ağlayır. Bu isə xalqın lənətinə düçar olan obrazları oynayanların rollarına adapte olmaq istəməmələrindən irəli gəlir. Digər tərəfdən şəhid edilən Hz.Hüseyn də qısa bir zaman səhnədə qaldıqdan sonra ayağa qalxır və tamaşaçıların gözü qarşısında oyun meydanından çıxır. Burada əsas məsələ mifopoetik element olan ölüb-dirilmə deyil, meydan tamaşasının özünəməxsus qanunauyğunluğu olan anaxronizm, uyumsuzluq, tək pərdəlilikdir.

Türk teatrı haqqında bilgi verən J.Ballieuyə görə, türklərdə xalq tamaşaları qaragöz, təqlid və taziyədən ibarətdir (Ballieu 1889: 344-350). Ballieunun ümumiləşdirərək verdiyi təsnifatda taziyə dediyi⁵ Şəbih tamaşaları təqlidi yönü ilə rituala ən yaxın olanıdır, çünki simvolik hərəkətləri ilə tarixi hadisədən çox Tanrı qurbanını, inisiyasiyadan keçməni, bir sözlə, ritual bir hadisəni canlandırır. **Şəbihin məqsədi Aşura günü baş verənləri olduğu kimi seyrçilərə çatdırmaq deyil, faciənin acısını, baş verən haqsızlığı, qeyri-insani hərəkətləri göstərməklə o günləri yenidən yaşamaq və yaşatmaqdır.** Ona görə də Şəbih oyunlarında bəzi rəmzlərin özəl mənaları olduğunu da unutmamaq lazımdır. Azərbaycanda Şəbih tamaşalarını araşdıran və geniş bilgi verən İ.Lassyə görə, bu simvollar aşağıdakılardır: əl və beş barmaq, güzgü, yaşıl ağaclar, üzə palçıq sürtmək, ağ göyərçinlər, sümüklər və ya skelet, kafuri, alma, su, qara örtü və s. (Lassy 1916: 55-56, 109-112, 113, 143-149, 152, 175-178). Ancaq görünür İ.Lass-

⁵ Şəbih termini yaygın olaraq hər iki Azərbaycanda və İranda işlədilir. Qalan müsəlman ölkələrində bu teatral göstəriləri taziyə adlandırırlar. Azərbaycanda taziyə ilə Şəbih bir-birindən kəskin fərqləndirildiyindən, biz bu iki termini xalqın işlətdiyi anlamda verdik. Əslində bütün bunlara taziyə oyunu və ya tamaşası demək daha doğru olardı. Hər halda bizə doğma olan Şəbih terminini işlətməyi lazım bildik.

ynin əlində tam Şəbih mətni olmadığından, araşdırmasında ritual rəmzlərin də hamısı yer almamışdır.

Əslində meydan oyunlarının həmən-həmən hamısı mifo-semantik anlamlıdır, bəzən güldürücüdür, bəzən tamaşaçılara müraciət etməklə müştərəkdir. Belə olmasaydı, bu tamaşalarda verilən mesajlar insanları yorardı. Rənz və işarələr bu tamaşaları sirli etdiyi kimi, həm də onlara daha uzun ömür qazandırır. Meydan tamaşalarından ritual-mistik yönünün ağır basdığı oyunlardan ən başlıcası Şəbih teatrıdır ki, burada bir-biri ilə tarixi və məntiqi bağlantısı olmayan çox sayda və çox çeşiddə mətn birləşmişdir. Vatikan əlyazmalar kataloqunda təziyə, Şəbih tamaşaları ilə bağlı mindən çox mətn vardır. Hz.Musanın, Süleymanın, Məryəmin, Hz.İsanın da içində olduğu bu təziyə və Şəbih mətnlərinin çoxunu imamlar və Kərbəla hadisələri təşkil edir. Bu mətnlərin çoxunu Alessio Bombaci araşdırmışdır (Rossi 1961).

Daha öncə də deyildiyi kimi, Şəbih tamaşalarının səhnə pərdəsi yoxdur və ya çox zaman tək pərdəlidir. Əvvəlcədən qurulan dekorasiya dəyişmədiyi üçün burada hər şey ritual-mistikdir, simvolikdir. Ona görə də bəzi rolların oyunçuları üzlerini niqabla örtür, bəziləri də maska taxırlar. Mifo-ritual səhnələr çəkilən acıları, susuzluğu, körpələrin naləsini göstərməklə daha da dramatikləşdirilir. Təbii ki, dini-mistik teatr olan Şəbihlərdə melodramik ünsürlər, bəlağətli danışmaq tərz, simvolik dil, rəmzi ifadələr xüsusi yer tutur. Oyunçular da ənənəvi biliklər çərçivəsində qeyri-sövcü şəkildə meydan tamaşasının ritual-mifoloji tərəflərini canlandırırlar. Oyunçu oynadığı rola və canlandığı səhnəyə o qədər bağlıdır ki, onun monoloq və dialoqlarında bu özünü açıq formada göstərir. Belə ki, oyunçu meydana olduğu müddətdə dialoqlarda asanlıqla səsinə dəyişə, şeir və muğam ifa edə bilməli, jestlərdən, mimikalardan, bədən hərəkətlərindən də istifadə edə bilməlidir. Bir sözlə, o, rolunu

oynaya bilməli, tamaşaçıları da oyunun bir parçasına çevirə bilməlidir. Onun müvəffəqiyyəti məhz bununla ölçülür.

Şəbih meydan tamaşalarında bir çox mifo-ritual və mifo-semantik elementlər vardır ki, oyunun strukturunda bunları ya birbaşa, ya da rəmzlər vasitəsi ilə görmək mümkündür. Hər iki halda mesaj simvolikdir. Kərbəla folklorunda İmam Hüseyin doğumundan sonra Kərbəla adlanan yerdə ümmətini qurtarmaq uğrunda şəhid olacağı, çəkəcəyi acılar haqqında verilən şifahi bilgilərdən tamaşaçı onun Hz.İsa kimi seçilmiş qurban olduğunu anlamış olur. **Hz.Hüseyin bir insanın çəkə biləcəyindən dəfələrlə çox acını çəkməklə** (gözünün qarşısında susuzluqdan əhli-əyalının yanması, tərəfdarlarının, qardaşlarının, qardaşı oğlanlarının, öz oğullarının şəhid olması, başlarının, əzələrinin kəsilməsi və s.) **cənnət gənclərinin əfəndisi, Məhşər günü ona inananları, onun üçün səmiyyətlə göz yaşı tökənləri qurtarmaq üçün Cənab Allahın (cc) seçdiyi qurbandır.** Bu isə miflərin, inisiyasiya rituallarının semantikasi ilə eynilik yaradır.

Şəbih meydan oyunlarında Hz.Hüseyin öldürüləcəyi yer və vaxt sirli bir şəkildə Cənab Cəbrayıl vasitəsi ilə babası peyğəmbərə, atası Hz.Əliyə və anası Hz.Fatiməyə əyan olur. İmam Hüseyin Kufəyə yola düşmədən Kərbəla adlı yerin onun üçün son mənzil olacağını bilməsi ritualın gizli səs, qaibdən gələn bilgi qanununa uyğun bir biçimdə təqdim edilir. Şəbih teatrında hadisələr Allahın (cc) seçiminə və alın yazısına bağlanır.

Şəbihin məzmunundan da görüldüyü kimi, hər nə qədər Yezidin məqsədi Hz.Əlinin soyunu kəsmək, İslam dinini içindən məhv etmək olsa da gizli bir güc, tanrısal bir qədər, bir alın yazısı İmam Hüseyin və bütün səhabələrinin öldürülməsinə baxmayaraq, soyun və əsasən də imamətin davamı üçün Hz.Zeynəl Abidin in sağ qalmasını təmin edir. Bu isə mifoloji qəhrəmanın intiqamını alacaq uşağın sağ qalması ilə

eynidir. Göytürk Aşına soyunun əli-ayağı kəsilmiş və qurd tərəfindən bəslənən uşağında olduğu kimi soy davam edəcək, İslamın zəfəri yenidən doğacaqdır. Bu da Şəbih meydan tamaşaları ndan çıxan nəticədir

Qasımın Şəhadəti Şəbih teatrı ritual baxımdan qutsal bir toya həsr edilmişdir. İmam Hüseyin qardaşı İmam Həsənin vəsiyyətinə görə kiçik qızı Fatiməni (bəzən də Səkinə) Kərbəlada onun oğlu Hz. Qasım ilə evləndirir. Qasım evləndikdən dərhal sonra döyüşə girir və öldürülür. Onun gərdəyi məzarına, bəylik paltarı kəfəninə, toyu da yasına dönüştür. Ritualın bu bölümü yasla toyu, ölümlə evliliyi simvolizə etməklə, imamların soyunun davam edəcəyinə ümidi artırır.

Şəbih meydan tamaşalarında bir simvolik ünsür də rənglərdir. Oyun zamanı ağ göyərçinlərin havaya buraxılması şəhidlərin ruhunun təmizliyini, bərişçilliyini göstərir. Şəhidlər öləcəklərini bildikləri üçün ağ parçadan kəfən geyib savaşa girirlər. İmam və əshabı yaşıl və qara rəngli paltar geydikləri halda, yezidlər qırmızı rəngli paltar, qırmızı rəngli çəkmə geyirlər. Bu qanı, amansızlığı, sevinci simvollaşdırır. Rənglər ritual xarakterlidir, gizliliyə, olmuşlara və olacaqlara işarədir.

Bu qədər çox ritual elementlərin varlığı Şəbih oyununu tamaşaçıların ciddi, hər yönü ilə gerçəkdə olmuş bir hadisə kimi qəbul etməsini gücləndirir, ona inamı artırır. Hətta maskalar, gülünc kuklalar da oyunun ciddiliyini pozmur, sadəcə tamaşaçılara və oyunçulara gərginlikdən qurtarmaq, nəfəs almaq, mənəvi rahatlıq imkanı verir. Şəbih ona görə rituala yaxındır ki, **tamaşada oynayanlar bir oyun oynadıqlarını, xarakterləri canlandırdıqlarını düşünmür, əksinə, özlərini oynadıqları qəhrəmanlar kimi görürlər. Sadəcə olaraq düşmən tərəfi, yezidləri oynayanlar heç bir halda özlərini oynadıqları rolla eyniləşdirməzlər.**

Şəbih meydan tamaşalarının oyunçuları oynadıqlarına, oyunun qutsallığına inanan insanlardır, Hz.Hüseynə, Kərbəlaya könül verənlərdir. Burada Homo Religious (inanan insan) ilə Homo Ludens (oynayan insan) birləşmişdir. İnanan insan elə inandıqlarını oynayan insandır. Şəbihin mifo-ritual aspekti oyunun Homo Ludens açısından hər mərhələdə qutsallığı yansıtmasıdır. Şəbih tamaşasında qutsal olan oyunda, oyun da qutsalı təqliddə birləşmişdir. Bunu J.Huizinga da qeyd etmişdir. “Eyni şəkildə bir oyun ilə qutsal bir hadisə arasında heç bir fərq yoxdur, yəni qutsal hadisələr oyununkularla eyni forma altında reallaşdırılır, digər tərəfdən qutsal yer də oyunun cərəyan etdiyi yerdən formal olaraq fərqli deyildir. Meydan, oyun masası, sehrli çevrə, tapınacaq, səhnə, pərdə, məhkəmə, bütün bunların hamısı şəkil və funksiya baxımından oyun yerləridir, yəni təhsis edilmiş, ayrılmış, ətrafına hasar çəkilmiş, qutsallaşdırılmış və öz sərhədləri içində özəl qanunlara tabe edilmiş yerləridir. Bunlar bilinən dünyanın ortasında bəliqli bir hadisənin reallaşdırılması məqsədiylə düzənlənmiş keçici dünyalardır“ (Huizinga 1995: 27).

Şəbih meydan teatrı oyunçu ilə tamaşaçı arasında İmam Hüseynin qəhrəmanlığını anlatmaq üçün, üsyanın fəlsəfəsini qavramaq üçün müştərək bir fikir, bu fikirdən doğan münasibət yaratmağa xidmət edir. **Şəbih dini-mistik oyununda məqsəd bu faciəni ritualdan alıb yeni bir rituala çevirmək, həm oyunçuları, həm də tamaşaçıları yeni qurulan ritualın bir parçası halına gətirməkdir. Bu isə Şəbih tamaşasında zamanın bir-birinə qarışması, zamanla məkanın iç-içə olması, zamanın donması, aniləşməsi şəklində baş verir.** Qısacası, Şəbih meydan tamaşasında zaman və məkanın bir-birinə qarışdığını görürük. Səhnə məzlumları ayağa qaldıran bir keçid yerinə dönüşür. Burada məğlubiyyət, ölüm yoxdur. Verilən mesaj belədir: **“Hər gün Aşura, hər yer Kərbəla”**dır.

Şəbihgərdanlar tamaşaçıları daha da təsirləndirmək, hadisələri daha da dramatikləşdirmək üçün Aşura təqlidində saatlarla sürən döyüşü bir ana, Kərbəla hadisələrindən çox əvvəllər ölmüş və ya çox sonra olmuş qəhrəmanları səhnəyə gətirməklə zaman içində zamanı yaşadırlar. Şəbih ritualları, səhnənin mifo-semantik özəlliyi hər kəsi – tamaşaçıları və oyunçuları bu böyük oyunun bir parçası edir. Hər kəs – tamaşaçı da, oyunçu da üzərinə düşən rolu oynamaq olmur: tamaşaçı ağlamaqla, bağırmaqla, döyünməklə, sözlü atmacalarla, replikalarla, bəzən səhnəyə çıxaraq aktyorlara və ya oyuna birbaşa müdaxilə etməklə, oyunçu da canlandırmaqla, təqlid etməklə, unutduğu yerləri əlindəki dəftərə baxmaqla, bəzən də hadisələrin axarına uyğun bəzi şeylər söyləməklə və s.

Dəfələrlə qeyd etdiyimiz kimi, Şəbih müasir teatrın bir çox məsələlərini yüz illərcə bundan öncə çözmüşdür. Tamaşaçı ilə oyunçunun sərbəst münasibəti, oyuna müdaxilə, oyunçuların rol oynadıqlarının bilincində olmaması, oyunçuların irticali yaradıcılığı və s. Şəbih meydan tamaşasının başlıca özəlliyidir. Məsələn, Hz.Hüseyni canlandıran oyunçunun rolunu əzbər bilməsinə baxmayaraq, bəzi yerlərdə cibindən çıxardığı kağıza baxması, sözlərin bəzilərini oradan oxuması və ya İmamı öldürən düşmən əsgərinin də tamaşaçılarla bərabər ağlaması, şəhid olanların elə səhnədə ayağa qalxıb getməsi, o anda rolu olmayan oyunçunun tamaşaçıların arasına girib oturması, bəzən çay və ya qəhvə içməsi, söhbət etməsi buna misal ola bilər.

Məsələn, muradı, diləyi olan, nəzir deyən tamaşaçılar Şəbih tamaşası gedə-gedə İmamın boynuna şal, yaylıq salırlar. Uşağı xəstə olanlar xəstə uşağı İmam Hüseynin qucağına verirlər və ya şikəst uşaqları onun qarşısında yerə qoyurlar ki, şəfa tapsın. Bununla bərabər hər addımda hamı Yezidə lənət

yağdırır. Bütün bunlar tamaşaçıların özünü Kərbəla meydanında olduğunu hiss etmələrinə vəsilə olur.

Beləliklə, qeyd olunması lazım olan əsas məsələ Kərbəla hadisələrindən bəhs edən Şəbih göstərilərinin özünün də ritual mahiyyətli olmasıdır. Təbii ki, ümumən xalq teatrının, xüsusən də Şəbih kimi dini-mistik meydan oyunlarının qaynağının rituallarla bağlı olması bütövlükdə Məhərrəmliyin simvolik mahiyyəti ilə bağlıdır. Artımla, bolluqla, ölüb-dirilmə ilə bağlı rituallar Şəbih teatrında oyunçuların dilindən söylənən mərsiyələrin mətnində və musiqisində, rəqslərində, istifadə olunan maska, müqəvvə və maketlərdə özünü daha çox göstərir. Bununla bərabər Şəbihdə dini-mistik rituellardan qurtarıcı qəhrəman mifini, özünü ölümə tərk etməklə cəmiyyəti və cəmiyyəti diri tutan dəyərləri xilas etmə, susuzluq, yuğ mərasimi elementlərini və s. də göstərmək mümkündür.

5.d. Son söz

Xalq oyunlarının və meydan tamaşalarının, xüsusən də Şəbihlərin nə zamandan oynanmağa başladığı haqqında dəqiq məlumatın olmamasına baxmayaraq, hər halda meydan oyunları haqqında tarixi qaynaqlarda ən azından XII yüzildən üzü bəri məlumat verilməkdədir. Burada təbii ki, **meydan tamaşalarının əsrlərcə sürən inkişafı nəticəsində mədəniyyət, sənət, ticarət mərkəzləri olan şəhərlərin yaranması ilə sürətlə peşəkarlaşmağa başladığını xüsusi qeyd etmək lazımdır.** Peşəkarlaşan xalq teatr tamaşalarından Azərbaycanda, Anadoluda, Orta Asiya türkləri arasında qaragöz, kölgə oyunu, kilimarası, məddah, hoqqabazlıq, masqara, məzhəkə, kol-korçak, kızıqçı, qaravəlli, kukla oyunu və b. göstərmək olar. Bunların içində həcminə və oyunçularının tərkibinə və sayına, daşdığı missiyasına, məzmununun ritual xarakterli

dini-mistik olmasına görə Şəbih meydan tamaşaları istisna təşkil edir. Şəbih oyununun əsas xarakterik cəhəti onun həm kənddə, həm də şəhərlərdə səhnələnən xalq teatrı olmasından asılı olmayaraq oyunçularının əksərən peşəkarlaşmış olmasıdır. Ən azından Şəbih tamaşasında mərsiyə oxuyan xanəndələrin, minacat verən vaizlərin, şəbihgərdanların peşəkar olduğu şübhə doğurmur.

Min ilə yaxın bir müddətdir oynanılan, minlərlə Şəbih içində türklərin də özünəməxsus meydan teatrı anlayışı vardır. Həm də **dünyada elə bir hadisə yoxdur ki, o, milyonlarca insan tərəfindən könüllü olaraq min illər boyu keçirilsin, heç bir iqtidara, heç bir siyasətə, heç bir ideologiyaya qulluq etməsin.** Belə bir hadisə İmam Hüseyin Kərbəla faciəsidir. Şəbihin bütün elementləri, ritualları oyunun mifologiya ilə birləşməsi, gələcəyə daşınmasıdır. Şəbih tamaşaları oyunun heç də əylənmək üçün deyil, mistik bir hadisəni, dini anlamda qiyamı göstərmək, oyunun bir kədər, düşüncə, qəlbə xitab edən mədəniyyət olduğunu bilmək üçündür. Şəbih oyunları anladığından, yazıdan fərqli olaraq bilavasitə iç dünyamıza təsir edir. İman, inam isə qəlbə, içimizdədir.

Və Şəbih meydan tamaşaları oynandıqca, Hz.Hüseyin qiyamda olduğu sürəcə, dini ehya edən Kərbəla kimi hadisə var olmağa davam edəcəkdir.

VI. ATLI SAVAŞ OYUNLARI (a-f)

6.a. Giriş

Əski çağlardan türklər arasında fiziki tərbiyəyə yönəlmiş xüsusi oyunlar olmuş, uşaqların oyunlarından böyüklərin rəqslərinə qədər hər oyunda az və ya çox dərəcədə hərbi mahiyyətli elementlər olmuşdur. Özəlliklə əski zamanlardan dünyanın hər yerində, konkret olaraq Azərbaycanda nizə, mizraq və ox atmaqla, qılınc oynatmaqla, güləşmə, atçapma, qurşaqtutma və s. ilə bağlı oyunlar olmuşdur. Yallı, halay tipli oyunlar da ritual tərkibi ilə bərabər hərbi xarakterli olmuşdur. Ümumilikdə savaşı xarakterli oyunlar eyni zamanda ritual mahiyyətlidir. Belə ki, savaşı təməlinə ritual vardır.

Oyunun həm ritualla, həm də əski yaşam qanunları ilə təyin olunan bir növü də savaşı oyunlarıdır. Savaşı oyunları hər kəsin oynaya biləcəyi bir oyun olmayıb, fiziki və zehni cəhətdən sağlamlığı, hazırlıqlı olmaları ilə seçilənlərin oyunudur. Ancaq bir zamanlar türklərin ən çox sevdiyi və bacardığı savaşı oyunlarından bir çoxu tarixin qaranlıq dolanbaclarında itibatsa da, bəziləri günümüze qədər gəlib çatmış, bəziləri də simvolik şəkil alaraq digər idman oyunlarının ünsürünə çevrilmişdir. Harada yarış, güc göstərisi, çeviklik, güləş, qaçış, oxatma, qılınc oynatma varsa, bunların hamısı təkmilləşmiş, oyun ünsürləri ilə zənginləşdirilmiş, müəyyən qaydalara salınmış savaşı oyunlarıdır. Bütün atlı oyunlar – “Cirit”, “Sürpapaq”, “Çovqan”, “Gökbörü”, “Cıdır” da modernləşdirilməsinə, əyləncə yarışına çevrilməsinə baxmayaraq, savaşı oyunlarıdır. Savaşı başlıca özəlliyi yarışmaqdır. Həm də yarış olan yerdə oyun vardır. Savaşı oyunları kimin güclü, kimin gücsüz, kimin bacarıqlı, çevik, kimin zəif olduğunu təyin etmək üçündür.

Savaş oyunları bir sınaq oyunudur. Gücü, dözümlü, zəkani, bacarığı, manevr etmə qabiliyyətini, çevikliyi yoxlamaq üçün oynanılan oyundur. Bunun ən tipik örnəyinə Dədə Qorqud Oğuznamələrində rast gəlirik. Buğacın buğa ilə güləşi, Qanturalının üç vəhşi heyvanla savaşı da sınaqdır. Qanturalı Sarı donlu Selcan xatunla evlənmək üçün üç heyvanla savaşmalı olur. Oyunu uduzmaq ölməyə, qazanmaq da Selcan xatunla evlənmək kimi mükafata sahib olmağa adekvatdır. Oğuznamədə Qanturalının üç heyvanla müsabiqəsi bir-başaya oyun adlanır. Həm də oyun insanla heyvan fərqi ortadan qaldırır, heyvanlar da insanlarla yarış səhnəsinə gətirilir.

Azərbaycanda xəncərli, qalxanlı rəqslər də savaş rəqsləridir. Eyni zamanda rəqs edənlərin xəncərdən istifadə etməsələr belə onu bellərinə taxıb oynamaları əski savaş rəqslərinin bir qalıntısıdır.

Bir məsələyə də aydınlıq gətirmək lazımdır. Atlı oyunlardan “Papaq oyunu”, “Dəsmal oyunu”, “Keçipapaq oyunu”, “Çoban oyunu”, “Baharbənd”, “Sürpapaq”, “Qıza çat” və s. ya tərəkəmə oyunları (Qarabağ 2012: 171-172), ya da çoban oyunları adlandırılmışdır. Azərbaycan folklorunda və oyunla məşğul olan tədqiqatçıların yazılarında isə bu oyunlara oyunda əsas iki tip iştirakçı: atlı və at iştirak etdiyinə görə atüstü⁶ oyunlar deyilmişdir. Əslində doğru termin atlı oyun olan bu oyunların böyük əksəriyyəti həm Azərbaycanda, həm də bütün türk dünyasında əskidən bu günə qədər savaş oyunları olmuşdur. Belə ki, bu oyunlar öz xarakterinə və tarixinə, məqsədinə və oyun strukturuna görə savaş oyunları qrupuna aid edilməlidir. Əski türklər gənc döyüşçüləri savaşa hazırlamaq üçün atlı və qismən

⁶ Atüstü termini heç də uğurlu termin deyildir. Dilimizdə atüstü sözü başdan-sovma, tələsik, necə gəldi görülən, qeyri-ciddi, keyfiyyətsiz iş mənasına gəlir (Azərbaycan dilinin izahlı lüğəti 2011: 162). Doğru termin atlı oyun olmalıdır.

də atlı olmayan oyunlardan istifadə etmişlər. Çünki burada kollektiv üzvlərinin sayından asılı olmayaraq oyunçuların döyüşdə olduğu kimi birlikdə və fərdi hərəkət edə bilməsi, yaş və çəki fərqinin gözlənilməməsi, çeviklik, güç, taktika və s. kimi bacarıqları inkişaf etdirməsi əsas məqsəddir. O baxımdan savaş oyunları əyləncədən daha çox, həm də bir ritual göstəridir.

6.b. Türk savaşları bir oyundur

Tarixə savaşçı millət kimi daxil olan, qurduqları kağanlıqları, böyük dövlətləri ilə bilinən türklərin o zaman üçün inkişaf etmiş ordu sistemi, savaş taktikaları, güclü döyüşçüləri vardı. Hər nə qədər qan tökmək, öldürmək kimi görünsə də, savaş həm bir sənətdir, həm də kollektiv və fərdi döyüş oyunudur. Oyunu yaxşı oynayan, qabiliyyəti, çevikliyi, gücü, bacarığı ilə seçilənlərin yarışı qazandığı kimi savaşda da güclü olan, onu yaxşı bilən həyatda qalır, – fəlsəfəsi türk savaş oyunlarının əsasını təşkil edir. Türklərin at minməkdə, ox atmaqda, nizə tullamaqda, qılınc oynatmaqda, təkbətək döyüşdə göstərdikləri məharət qaynaqların xəsisliyinə baxmayaraq, yenə də bugünə qədər gəlib çatmışdır. Savaş oyunlarında həqiqi silahların yerini ağacdan, dəridən hazırlanmış silahlar tutur.

Əski türklər savaşa da oyun kimi baxdıqları üçündür ki, qurd oyunu adını verdikləri döyüş taktikasında düşmənlə qurdun ovu ilə oynadığı kimi oynayırlar. Komanda şəklində oynanılan savaş oyunlarından biri təbii ki, əski və orta çağ türklərinin meydan döyüşündə çox istifadə etdikləri ülkər çərik və ya qurd oyunudur. Tarixin bilinən çağlarından türklər düşməne az qüvvə ilə qalib gəlməyi məhz bu savaş taktikasından istifadə etməklə həyata keçirə bilmişlər. Bu savaş oyunu tarixi əks etdirən dastanlarımıza da keçmişdir. “Koroğlu” dastanında Koroğlunun “qurd oyunun aralığa salanda”, “adım qurd oldu, qurd oldu” deməsi və s. bunu açıqca göstərir.

Bizim təkənin bəyləri
Girər meydana mərd olu
Öluncə meydandan dönməz
Ağzı qanlı Boz qurd olu.

Sarp qayada yurd olmaz
Müxənnətə söz dərd olmaz
Çaqqal əniyi qurd olmaz
Genə qurd oğlu qurd olu (Koroğlu 1999: 61).

Və ya Ü.Kaftancıoğlu variantında:

Ben Koroğlu kara taşı delerim
Bir vuruşta yedi yiğit bölerim
Bozkurt gibi sürülere dalarım
Koyunların, kuzuların melensin
(Kaftancıoğlu 1979: 108).

Türklərin savaşı oyunları onların məskunlaşdığı bölgələrdə bəzi coğrafi özəlliyə və tayfaların çarpazlaşmasına görə fərqlilik göstərmişdir. Məsələn, savaşı oyunları Azərbaycan ərazisində müxtəlif türk tayfalarından: xəzərlərin, hunların, oğuzların, qırçaqların məskunlaşma və qaynayıb-qarışma dövründən başlayıb sonrakı bütün tarixi inkişaf boyu formalaşma mərhələsi keçirmişdir.

Sosial-siyasi tarixin məhsulu kimi savaşı oyunları da müdafiə mahiyyətində olan dairələrin içində dayanan oyunçu və ya oyunçuların düzülüşü ilə xarakterizə edilir. Atlı dəstələrin sırası və nəhayət, oyunçuların çovqan, sopa, kəmənd, taxtadan hazırlanmış ox-yay və qılınc kimi vasitələrdən istifadəsi baxımından türklərin hər zaman savaşa hazır olmaları ilə bərabər ən ciddi olanı da oyuna dönüşdürə bildiklərindən, savaşı da əyləncəyə çevirdiklərindən xəbər verir. Bir əyləncə, bir idman özəlliyi daşmasına baxmayaraq, savaşı oyunlarında cəsarət, dözümlülük, çeviklik, kollektiv və fərdi hərəkət qabiliyyəti, düşməni məğ-

lub etmək taktikası və nəhayət, rəqibi bağışlaya bilmək, aman diləyəne aman vermək və s. kimi xüsusiyyətlər də aşılır.

Ümumi şəkildə savaş oyunları həm atlı, həm də atsız oynanmaqla iki yerə ayrılır. Atsız oynanan bəzi savaş oyunları müdafiə xarakterli olub, çənbər daxilində və ya savaşda olduğu kimi mühasirə vaxtında özünü qoruma, mühasirədən çıxma özəlliyini əks etdirir. Bunlardan bir çoxu çəkilən dairə daxilində oynanılır ki, burada dairəni qala kimi başa düşmək doğru deyildir⁷. Dairə içində oynanılan bu tip oyunlardan Azərbaycanda “Dirədöymə” (Azərbaycan folkloru antologiyası 2011: 321) ilə Anadoludakı “Kemer” (Çelebi 2007: 53) eyni qaydada qrupla oynanılan, dairənin içindəki oyunçuların kəməri (qayış) qoruduğu, dairənin xaricindəkilərin isə kəməri götürməyə çalışdığı bir oyundur. Hər iki oyunun da Azərbaycanda, Orta Asiyada və Anadoluda bənzər şəkildə oynanılan müxtəlif növləri vardır. “Dirədöymə” oyununun “Turna vurdu” və ya “Cızıq turnası” (Məmmədova 1973: 167-168), “Qayışgötdü”, yaxud “Qayış-qayış” (Azərbaycan folkloru antologiyası 2009-2: 407), “Çizik” (Özhan 1997: 25) kimi növləri vardır. “Dirədöymə” oyununun Anadolu variantı olan “Kemer”in isə, “Cıza girmə”, “Kayış”, “Kemer turnası” növləri mövcuddur (Çelebi 2007: 155).

Əski türklərdə oğlan uşaqlarına savaş sənətini öyrətmək üçün kiçik yaşlarından taxta qılinc, xəncər, balta, qalxan, top və b. oyuncaqlar verirdilər ki, həm fiziki inkişafı təmin olunsun, həm də savaş sənətini öyrənsinlər. Uşaqlar savaş sə-

⁷ Dairəni, çəkilən cizgini qala kimi təqdim etmək Azərbaycan tarixçi və etnoqraflarının, onların təsiri ilə ədəbiyyatçıların, dilçilərin, folklorçuların hakim görüşü olaraq uzun illərdən bəri davam edən oturaq-əkinçi mədəniyyət heyranlığı, qonar-köçərliyi bilməmək və ya ona Avropasentrik nəzəriyyə ilə baxmaq nəticəsində ortaya çıxmışdır. Biz, dairə və cizgi içində oynanan oyunlara əcdadımız olan əski türklərin müdafiə oyunları kimi baxdıq. Oyunun xarakteri, strukturu və məqsədi də bunların müdafiə oyunu olduğunu göstərir.

nətini öyrənməklə həm də əyləncə ehtiyaclarını qarşılımış olurdular. Ona görə də əski türklərdə savaşı bir sənət, bir təlim, tərbiyə oyunu idi. Türklər savaşı oyunları ilə özlərini, torpaqlarını, millətini qorumağı öyrəndikləri kimi ailəni yaşatmağı da qızlara öyrədirdilər. Ailə müqəddəs, toxunulmaz olduğu üçün qız uşaqlarına daha çox bəbək, evcik oyunları oynamaq öyrədilirdi. Qızlar insanı, xüsusən də ananı və ya körpəni canlandıran bəbəyi geydirməkə, yedirməklə çox erkən yaşlarından ana kimi qayğıkeş və diqqətli olmağı öyrənir, ev düzəltməyi təcrübədən keçirirdilər. Ona görə də türklər özünü və ailəsini, torpağını və dövlətini qorumağı oyun vasitəsi ilə erkən yaşlardan şüuraltına yeridirdilər.

Qısacası, savaşı sənət səviyyəsinə qaldıran türklərdə döyüş də bir oyundur, oyun da döyüşün tamaşaya çevrilmiş variantıdır. Türk savaşlarının bir oyun, oyunun da bir savaş olduğuna tarixi-mifoloji kontekstdə baxıldığında savaşı oyunlarının vahid bir mədəniyyətin tərkib hissəsi olduğu görülür. Türklərin Çin səddindən başlayan tarixi fəthatları savaşı mədəniyyəti, savaşı əlaqə yaratmalarına səbəb olmuşdur. Ona görə də savaşı taktikaları biri-birini tamamladığı kimi, savaşı oyunlaşdıran mədəniyyət də eyniləşir, biri digərinin variantı xarakterini alır. Savaşı oyunlarının həm ritual, həm də əyləncə tərəfləri ortaq başlanğıcdan gəldiyi üçün çox bənzərdir, fərqlilik isə coğrafi, tarixi, sosial şərtlərlə izah edilir.

6.c. Azərbaycanda atlı savaşı oyunları

Savaşı oyunları türklərin atlı döyüşçülərə sahib olduqları zamanlardan inkişaf etdirilib sistemləşdirilmiş, türk dünyası və xüsusən də Azərbaycan başda “Çovqan” olmaqla “Sürpapaq”, “Papaq oyunu”, “Qıza çat”, “Yaylıq”, “At üstündə güləş”, “Baharbənd” və digərləri geniş yayılmış və hər bi-

rində bir və ya bir neçə döyüş özəlliyi qorunub saxlanmışdır. Qonar-köçər türk millətinin barış zamanı hərbi hazırlıqlarını canlı tutmaq üçün istifadə etdikləri bu oyunlar, əsasən məşq xarakteri daşımaqla bərabər oynandıqda tamaşaçıları əyləndirmək, onlara zövq vermək məqsədinə xidmət edirdi. Ümumən Azərbaycanda və onun ayrı-ayrı bölgələrində oynanılan savaq oyunlarının təsvirinə bəzi qaynaqlarda verilən məlumatlar (Azərbaycan etnoqrafiyası 2007; Nəbiyev 1988; Aslanov 1984; Qasimov 2006; Ağayev 1992) və toplama materiallarına əsasən bilgi veriləcəkdir.

Azərbaycan, özəlliklə də türk dünyası savaq oyunları baxımından zəngin olub, burada geniş yayılan atlı oyunlardan biri də “Papaq oyunu” və ya “Papaqaldıqaç”dır. “Papaq oyunu” Azərbaycanın ən əski atlı xalq oyunlarından biridir. 8 və ya 12 iştirakçıdan ibarət olan bu oyunda bir qız da iştirak edir. Qız toxunulmaz olduğu üçün kişilərin papağını çıxartmağa çalışır. İstər qız, istərsə də digər oyunçular tərəfindən papağı götürülmüş atlı oyundan çıxmış hesab olunur. Oyunun qalibi ən çox papaq ələ keçirən atlı hesab edilir. Oyunun qaydasına görə hər bir atlı müəyyən vaxt ərzində başındakı papağını qorumaqla yanaşı başqa atlıların başından iki və daha çox papaq götürməlidir. Buna nail olan oyunçu və ya komanda qalib hesab edilir. “Papaq oyunu” 20 dəqiqəlik zaman ilə iki 10+10 müddətində davam edir. Oyunun birinci 10 dəqiqəlik yarısından sonra komandalar 5 dəqiqə fasilə verirlər. 20 dəqiqənin sonunda rəqib komandanın oyunçularından daha çox papaq alan komanda qalib sayılır.

Oyunda yavaq hərəkət etmək, rəqibin özünü və ya atını itələmək qadağandır. Əgər oyun heç-heçə bitərsə, ilk itirilən papağa qədər 5 dəqiqə əlavə vaxt verilir. Bu zaman da qalib müəyyən olunmasa, qalibi püşkatma yolu ilə müəyyən edirlər. Bəzi qaynaqlarda bu oyuna “Oyunpapaq” da deyilir. Təbii ki, savaq oyunlarının əsas məqsədi məşq etmək, xüsusən də

gəncləri döyüşə hazırlıqlı vəziyyətdə saxlamaq olsa da, bu oyunlar müxtəlifliyi və fiziki hazırlıqlardan birinin önə çıxarılması ilə xarakterizə edilir. Məsələn, Azərbaycanda, xüsusən də Qarabağda məşhur olan “Papaq oyunu”nda əsas diqqət başı qorumağa və düşmənin başından papağını, dəbilqəsini götürməklə açıq başa vurulan zərbə ilə onu məhv etməyə yönəldilmişdir. Oyunun məntiqinə görə papağını qoruya bilməyən başını da qoruya bilməz.

Qarabağ və ətrafı üçün məxsus olan, digər bölgələrdə və ya türk dünyasında rast gəlinməyən və ya az rast gəlinən atlı oyunlardan biri də “Baharbənd” adlanır. Əsasən bahar bayramında keçirilən bu oyunda cəldlik, çeviklik, at minmə məharəti nümayiş etdirilir. Oyunun qaydasına görə at çapanlar atı sürərək üstlərindəki əşyaları – papaq, qılınc, kəmər, xəncər, çuxalarını (arxalıq) və b. şeyləri bir-bir çıxarıb, müəyyən yerlərə atır, sonra isə atı cəld geri çevirib, çapa-çapa atdığı əşyaları növbə ilə yerdən qaldırıb geyirlər. Oyun daha çox Qarabağda meşə ilə əhatə olunmuş bənd adlı düzənliklərdə keçirildiyindən, ona “Baharbənd” adı verilmişdir. Orta Asiyada – Türkmənlər, Qazaxlar, Qaraqalpaqlar arasında bu oyun yerə yarıya qədər basdırılmış qoçu və ya keçini sürətlə çapan atlılardan birinin qaldırması və öncədən təyin edilmiş yerə buraxması şəklində davam edir.

Heyvanların döyüşdürülməsi, orta çağlardakı cəngavər oyunları, at üstündə təkbətək döyüşlər də əslində təşkil olunmuş savaşıq oyunudur. Ancaq heyvanların döyüşdürülməsi at üstündə cəngavər döyüşləri də digərlərini əyləndirmək üçün tərtiblənmiş yarışmadır. Dədə Qorqud Oğuznamələrində əsir düşmüş oğuz ərənlərinin kafirlər tərəfindən öz qövmdaşları, daha çox qohumları ilə təkbətək savaşa zorlanması savaşıq oyunlarının ciddiyyətində əyləncəli növüdür. Təkbətək sa-

vaş oyunları haqlını təyin etmək üçün qutsal bir oyundur və bu, biriləri üçün oyun, digərləri üçün də ölüm-qalım savaşıdır.

Bütün savaş oyunları kimi atlı oyunlar da əslində bir əsilzadə oyunudur. Ancaq türklərdə bu oyunun zamanla çoban oyunu kimi funksionallaşması atlı oyunların, özəlliklə də “Çovqan” oyununun bir tərəfdən kütləviləşməsi, digər tərəfdən qonar-köçərliyin əsilzadə və kölə deyə kəskin formada ayrılmağından xəbər verir. Ona görə də döyüş oyunu əslində bütün digər oyunlarda olduğu kimi sosial statusları bərabər olanlar arasında keçirilir. Savaş oyunu həm güc, bacarıq, həm də ağıl, bilik yarışdır.

İndiki vəziyyəti ilə at üstündə oynanılan basketbol oyununa bənzəyən “Sürpapaq” da bir savaş oyunudur. “Sürpapaq” oyunu təqribən 150-200 metr uzununu və 60-120 metr eni olan meydançada oynanılır. Meydanın hər iki başında 3 m. hündürlüyündə dirək və onun da üzərində 50 sm. diametrində halqa olur. Bu oyun qoyun dərisindən olan, üstü yunlu və içi taxta yonqarı və ya samanla doldurulmuş papaqla oynanılır. “Sürpapaq” oyununda hər birində 4-8 nəfər atlı olan iki komanda olur. Oyunda əsas məsələ iki dəstə atlının həmin papağı ələ keçirmək üçün apardığı mübarizədən ibarətdir. “Papaq oyunu” kimi bu oyun da 5 dəqiqəlik fasilə ilə iki 10+10 yarım hissə ilə bərabər cəmi 20 dəqiqə davam edir. Oyun zamanı oyunçular papağı bir-birinə ötürərək nəhayət, onu dirəyin başındakı halqadan keçirməyə çalışırlar. Oyunda meydançadan çıxaraq papağı halqaya atmaq, papağı əlində 4 saniyədən artıq saxlamaq, papağı atmadan əldən-ələ vermək, rəqib oyunçunu və ya atını vurmaq qadağandır. Qaydaların pozulması halında cərimə zərbəsi təyin edilir və ya qaydanı pozan oyunçu oyundan çıxarılır. Oyunun birinci yarısından sonra qapılar dəyişilir, oyun mərkəzdən başlanır. Oyun heç-heçə qurtardığı zaman qalib komandanı müəyyən etmək məq-

sədilə oyuna 10 (5+5) dəqiqə əlavə vaxt verilir. Əlavə vaxtda qalib müəyyən olunmasa, hər komandaya 5 dəfə papaq atmaqla 5 metrlik cərimə zərbələri təyin olunur. Bu zaman da hesab heç-heçə olarsa, hər komanda maksimum 5 dəfə olmaqla ilk itirilən papağa qədər cərimə zərbələrinin atılması şəkildə davam edir. Bu halda da qalib bəlli olmasa, qalibi püşkatma yolu ilə müəyyən edirlər. “Sürpapaq” oyununda atlı döyüşçülərin gücü, çevikliyi inkişaf etdirilir, eyni hədəf uğrunda mübarizə apara bilmə taktikası yoxlanılır.

Türklər əskidən atlı savaşı birliklərinə sahib olduqlarından, bütün atlı oyunlar atlı savaşı bir taktik məşqdır. Azərbaycanın qərb və cənub-qərb bölgəsində geniş yayılan “Altınqabaq” oyununda bir neçə məharət bir yerdə nümayiş etdirilir: gənclər at çapır, ox və ya odlu silahla nişan alıb hədəfi vurur, bir sözlə, cıdır meydanında güclərini, çevikliklərini, bacarıqlarını göstərirlər. “Altınqabaq” oyununda əsas məqsəd qızıl və ya gümüş üzüyün, yaxud halqanın içindən oxu keçirməkdir. Oxu keçirən və ya keçirənlər oyunun qalibi sayılır. Daha əski çağlarda yarış üçün içi qızilla dolu qabaq asarmışlar ki, “Altınqabaq” adı da buradan gəlir. Bundan başqa, at çapmaq, at qaça-qaça üstündən aşırılaq ayaqlarını yerə vurmaq da bir döyüşçü məharəti sayılırdı. Belə oyunlar əsasən cıdır düzlərində nümayiş etdirilirdi.

Azərbaycanda və Qarabağda oynanılan savaşı oyunlarından biri də “Qıza çat” və ya “Qız qov” və ya “Qız qu” adlanan oyundur. Bu oyun “Kızkuu” adı altında Qazağıstanda, Türkmənistanda, Özbəkistanda, Qırğızıstanda və Tacikistanda da geniş yayılmışdır. Bu oyunda bərabər sayda oğlanlardan və qızlardan ibarət süvari iştirak edir. Azərbaycanda oynanılan “Qız qov” oyununda atlı oğlanlarla bir atlı qız yarışır. Oyun atlıların gediş və gəlişindən ibarətdir. Oyun üçün müəyyən edilən məsafənin birinci hissəsində, yəni təqrubən ilk 300-400 metrlik atlı oğlan qovub qıza çatmalı və onu öpməlidir. Əgər

oğlan qızı öpə bilməzsə, onda ikinci hissədə geri qayıdanda qız əlindəki qamçı ilə oğlanı döyəcləməklə cəzalandırır. Oyunda başlıca yasaq qızı öpməyə çalışan oğlanın onun boynundan yapışmasına icazə verilməməsidir. Bu, yəqin ki, qızın atdan yıxılmaq təhlükəsi ilə bağlıdır. “Qıza çat/Qız qov” oyununda at sürmək, cəldlik, rəqibi müəyyən məsafəni keçmədən tuta bilmək bacarığı yoxlanılır. Burada oyunçulardan yaxşı at sürmək bacarığı tələb olunur. Bu oyun komanda şəklində də keçirilə bilər.

Zamanla mahiyyətini dəyişərək daha çox bayram və şənliklərdə oynanılan savaq oyunlarından biri də “Yaylıq oyunu”dur. Oyunun Qarabağ variantına görə atlılardan biri əlindəki ipək yaylığı yuxarı qaldıraraq oyun üçün ayrılan meydançada sürətlə dövrə vurur. Digər atlılar yaylığı ondan almağa çalışırlar. Bu oyunun bir başqa adı da “Gərdəkqaçırdı”dır. Kənd toylarında gəlin gətirilərkən fayton yola düşdükdən sonra özünə güvənən gənc atlılar faytonun arxasında dayanaraq müəyyən olunmuş vaxtda at sürməklə yarışa başlayırlar. Hansı atlı bəy evinin həyətinə birinci daxil olarsa, qırmızı gərdəyi alıb gəlin gətirən faytonun qarşısına çıxar. Bəyin atası və ya qohum-əqrəbası qalib atlıya müxtəlif hədiyyələr verirlər. “Yaylıq oyunu”nda atı məharətlə idarə edə bilmək, yaxşı at sürmək və yaxşı at seçmək kimi döyüşçü üçün lazım olan keyfiyyətlər inkişaf etdirilir.

At çapmaq yarışı kimi başa düşülən “Cıdır oyunu” daha çox Novruz bayramı və digər el şənliklərində oynanılır. Cıdırın keçirildiyi meydan, gün və şərtlər əvvəlcədən müəyyən edilir. Cıdır üçün xüsusi diqqətlə hazırlanmış və təlim görmüş atlar seçilir. Cıdırçılarından məsafəni birinci qət edən yarışın qalibi sayılır. Ən böyük hədiyyəni o alır, qalan oyunçulara da müəyyən hədiyyələr verilir. “Cıdır oyunu”nda çeviklik, at məneciliyi, atı idarə etmə məharəti müəyyən edilir. “Cıdır oyunu”nda başlanma və qurtarma qismlərində zurnaçılar iştirak edir. Qarabağda Cıdır yarışları əsasən, yaz və payız fəsillərin-

də keçirilir. Hətta Şuşada bunun üçün özəl Cıdır düzü də ayrılmışdı ki, yarışlar orada keçirilirdi.

Qarabağda atsız oynanan “Cıdır oyunu” da vardır. “Cıdır oyunu”nun bu variantına görə oyunda üçdən artıq adam iştirak edir. Hər oyunçunun papağı və xüsusi hazırlanmış 1 m. 40 sm. uzunluğunda dəyənəyi olmalıdır. Bundan başqa oyunda dəyirmi dirək, ağac kötüyü, balta olur və oyunun keçirilməsi üçün düz yer seçilir. Oyunçular əvvəl bir-bir əllərindəki dəyənəyi dirəyə və ya balta sapına vuraraq uzağa atmağa çalışırlar. Dəyənək atma yarışında dəyənəyi ən geridə qalan oyunçu cəza olaraq papağını dirəyin üstünə qoyur və ya balta sapından asır. Ən uzağa düşən dəyənəyin yerində bir cızıq çəkilir və həmin cızıqdan başlayaraq digər oyunçular əllərindəki dəyənəklərini papağa atırlar. İlk olaraq papaq sahibi dəyənəyi atır. Əgər oyunçu öz papağını vura bilsə, papağını geriyyə götürür və oyun əvvəlki qayda ilə yenidən başlanır. Papağı dirəkdən asılan oyunçu papağını vura bilməsə, digər oyunçular onu vurmağa çalışırlar. Oyunun qaydasına görə papağı vura bilməyən oyunçu oyundan çıxır. Cıdırı ayaq üstə, yəni dəyənəyi heç bir yerə vurmada da oynayırlar. Belə halda hər dəfə yenidən cızıq çəkilir. Çünki dəyənəyi bu şəkildə atanda çox uzağa gedir və papağı vurmaq çətinləşir. Cıdır oyunu nizə atmaq, ovu vurmaq və uzaq məsafədən hədəfi nişan almaq məşqini xatırladır.

Bütün türk dünyasında olduğu kimi Azərbaycanda fiziki tərbiyə, döyüş vərdişinə yiyələnmək bacarığı və sağlamlığın möhkəmləndirilməsi, hərbi hazırlıq savaşı oyunları ilə bilavasitə bağlı olmuşdur. Ona görə də nizə və ox atmaq, qılınc oynatmaq, güləş, yumruq davası və s. ilə məşğul olmaq həm atlı, həm də piyada savaşı oyunlarının ön hazırlığı olmuşdur. Bu oyunlardan ən məşhur olanı təbii ki, dözümlülüyün, gücün və digər fiziki hərəkətlərin inkişafını təmin edən güləşdir. Buna çox vaxt “Qurşaqtutma” da deyilir. Bu, sadəcə iki yarış-

çının güləşi deyil, eyni zamanda müxtəlif akrobatik hərəkətlərin, vücut göstərilərinin nümayiş etdirildiyi oyundur. Oyun cəngi sədaları altında başlanır, oyunçular bir-birinin qurşağından tutduqlarına görə ona “Qurşaqtutma” deyilir. Digər güc oyunlarında olduğu kimi, güləşdə də qalib gələnə hədiyyələr verilir (Novruz ensklopediyası 2008: 128). Güləş ən üst səviyyədə fiziki hazırlıq olduğundan təkbətək döyüşün və digər savaq oyunlarının müvəffəqiyyətlə həll edilməsində əsasdır.

6.d. Digər türk xalqlarında güc və manevr göstəricisi olan savaq oyunları

Savaq oyunları türk xalqlarında müştərək olub, bəzi texniki tərəfləri ilə fərqlənir. Ancaq bunların böyük əksəriyyətində at və atlı vəhdəti əsas olduğundan əsas şərt savaqa hazırlıq olsa da, oyunun məqsədi atlı döyüşçünün atı ilə bütünləşməsidir.

Bu gün bir çox türk xalqlarında, tatarlarda, başqırdlarda, çuvaşlarda, altaylarda, qazaxlarda, qırğızlarda, özbəklərdə, türkmənlərdə və digərlərində bayram mərasimlərində atlı oyunlar icra edilir. Qaynaqlardan aydın olur ki, uzun məsafəyə yarışlar (“Bayqa”), at üstündə güləş (“Sais”, “Oodariş”), yerə basdırılan keçiyə cəmdəyini əldə etmək uğrunda mübarizə (“Gökbörü”, “Koqkari”, “Ulak”), topla oyun (“Çovqan”, “Quy bozi”) və s. oyunlar təkmiləşmiş formada müasir dövrdə də davam etməkdədir. Ancaq ən çox davam edən oyunların içində “Kızkuu”, “Çovqan”, “Sürpapaq”, “İsindi”, “Papaq oyunu”, güc sınaq oyunlarından “Gökbörü”, “Oodariş”, at yarışlarından “Bayqa” və başqa oyunlar vardır. Bu oyunların çoxu Azərbaycanda da ya eyni adla, ya da başqa ad altında oynanılır. Atla oynanılan oyunlar fərdi və kollektiv şəkildə olur. Bu oyunlarda qaliblər üçün mükafatlar da nəzərdə tutulur. Belə mükafatlandırma oyunun sadəcə əyləncə olması ilə

bağlı olmayıb, ənənədən gələn bir hadisədir. Bu oyunlarda oyunun zamanı və məkanı müəyyənləşdirilir. Oyun hakim tərəfindən idarə olunur. Belə yarışlarda müxtəlif cinslərdən olan atlar iştirak edirlər. Savaş öncəsində olduğu kimi yarışa daxil olan atların yəhəri, yüyəni, tapqırı, üzəngisi, quşqunu yerində olmalıdır və bunlar yarış öncəsi yoxlanılır. Atlı oyunların bir xüsusiyyəti də ondan ibarətdir ki, bu oyunlarda iştirak edən atlar minik atları olmalıdır. Xüsusilə, yük yabılarının bu oyunda iştirakı məqsədəuyğun deyildir.

Ona görə də igidliyi, cəsurluğu nümayiş etdirən bu oyunlarda at sürənin (atlının) at sürmə məharəti, silah işlətmə qabiliyyəti yoxlanılır. Bu oyunda atlı at üstündə müxtəlif akrobatik hərəkətləri yerinə yetirir. Məsələn, sürətlə gedən atın üstündə ayaq üstə durur, yəhərdə başı üstə durub at çapır, atın qarnının altından keçir, yerdən müxtəlif əşyalar götürür, atı çapa-çapa ayağını yerə vurur və s. kimi hərəkətlər yerinə yetirir. Belə oyunlar üçün təxminən 300-400 metr məsafəlik bir cıdır nəzərdə tutulur. Bu oyunların yerinə yetirilməsi zamanı atın büdrəməsi, dayanması və ya atlının yerə yixılması məğlubiyyət sayılır.

Türk dünyası üçün müştərək və məşhur olan atlı oyunların başında atı çapa-çapa yerdən dəsmal (pul) götürmək gəlir. Bu oyunu qazax və qırğızlar pul vahidlərinin adı ilə “Təngəlü” adlandırırlar. Burada oyunda əsas element yerdən götürülən təngədir. Bu oyun atlıdan atı sürətli və cəld hərəkət etdirmək, yəhərin üstündə yüksək manevr etmək qabiliyyəti tələb edir. “Təngəlü” oyununa Azərbaycanda, o cümlədən Qarabağda da “Dəsmalgötdü” adı ilə rast gəlmək mümkündür. Oyun fərdi və kollektiv şəkildə oynanır. Komanda şəklində oynanıldıqda, hər komandada ən azı üç atlı iştirak edir. Hər bir uğurlu hərəkət (dəsmalı götürmə) müsbət xal, hər bir uğursuz hərəkət (dəsmalı götürə bilməmək) mənfi xal qazandırır, yəni xal itkisinə səbəb olur. “Dəsmalgötdü” və ya “Təngəlü” oyununda hücum və

qorunma bir yerdə inkişaf etdirilir. Bəzi Orta Asiya xalqlarında bu oyunun “Kume alu” adı ilə bilinən variantı da var. “Kume alu” oyununda da atla çaparaq yerdən pulları götürmək lazımdır. Yarışda kim çox pul götürə bilirsə, o da qalib sayılır.

Daha çox qazax və qırğız türklərinin oynadığı “Tımaq” oyunu Azərbaycanda oynanılan “Papaq oyunu”nun Orta Asiya variantıdır. Ancaq Orta Asiyada oynanılan bu oyunda atlı oyunçunun gözünü dəsmalla bağlayıb yerində bir neçə dəfə dolandırdıqdan sonra onu buraxırlar ki, gedib dirəyin başındakı papağı qırmancla vurub yerə sala bilməsi çətinləşsin. Əgər atlı oyunçu bu tapşırığı yerinə yetirə bilirsə, qalib olur, əgər yerinə yetirə bilmirsə məğlub olur və oyunun şərti nədirsə, onu qəbul etməli olur. Təbii ki, bu oyunun atsız variantları da olmuşdur. Xüsusilə, gözübağlı bir işi yerinə yetirə bilmək üçün gəncləri fiziki baxımdan (başı dönməmək, səndələməmək), diqqətli olmağa, gözü ilə deyil, qəlbi ilə görməyə hazırlayan belə oyunlar çox olmuşdur. Atlı həyat tərzinin mövcud olduğu mühitlərdə isə bunun bəzi variantları hələ də qorunmaqdadır.

Orta Asiyada, özəlliklə də Qazaxıstanda və Qırğızıstanda geniş yayılan oyunlardan biri də “Kızkuu”, yaxud “Kızkumay” adlanan oyundur. Bu, Azərbaycanın digər bölgələrində və Qarabağda “Qız qov”, “Qıza çat” adı ilə bilinir. Sadəcə olaraq fərq birində qıza çatıb onu öpməkdirsə, digərində oğlanın qızın əlindəki dəsmalı almasıdır. Həm də Orta Asiya variantında bir neçə cütlük iştirak edir. Burada atlı oğlanlar və qızlar iştirak edirlər. Atlı qız öndə getməli, atlı oğlan isə arxadan ona çatmalıdır. Əgər oğlan ona 300-400 metrlik cıdır məsafəsində çata bilməsə, geriyyə doğru qız oğlanı qovur və oğlana çatdıqda onu əlindəki qamçı ilə vurur. Bu oyunun variantları çoxdur. Oyun komanda ilə oynanılır. Bu oyunda hər komandadan 2-3 cütlük iştirak edir. Atlı qız üçün iki at boyu qədər ara məsafə verilir ki, o öndə getsin. Oyunda at sürmək

məharəti, geyim, oyunçu rolunun mahir ifası, atın görünüşü, ara məsafəsində çevik hərəkətlər və s. qiymətləndirilir.

Orta Asiya türkləri arasında oynanılan atlı oyunlardan biri də “Boz qurd” (“Kokpar”) oyunudur. Özündə arxaik ritual elementlərini qoruyan bu oyun bozqurd savaşı taktikasının oyunlaşdırılmış variantıdır. Ancaq indiki halı ilə “Kokpar” oyunu 50-60 metr məsafədə bir ağacdən asılan keçiyi cəmdəyini bir dəstə atlının götürməyə çalışması şəklində cərəyan edir. Bu oyun-yarışda hündür ağacdən asılan keçiyi götürə bilən qalib olur. “Kokpar” oyunu atsürmə vərdişlərinin gücləndirilməsinə, çevikliyin inkişafına kömək edir.

Orta Asiyada güc və at miniciliyi məharətinin göstəricisi olan “Audarsıpak” adlı bir oyun da var. Bu oyuna Azərbaycanda rast gəlmədik. “Audarsıpak” oyunçuların at sürərək bir-birinə mane olmasına, digərlərinin maneəni aşmasına, bir başqasının yolunu kəsməyə yönəlmiş savaşı oyunlarından biridir. Burada atlı ilə bərabər atın da güc və hünər sahibi olması əsasdır.

At çapma, at yarışı həm hücumda, həm də geri çəkilmədə qonar-köçər xalqların savaşında əsas şərt olmuşdur. Orta Asiyada “Bayqa” və ya “Alaman bayqa” oyunu uzun məsafəli at yarışıdır. “Bayqa” və ya “Alaman bayqa” oyunu əlamətdar günlərdə, böyük bayramlarda təşkil olunur. Yarış məsafəsi çox uzun olduğundan hər at bu yarışa davam gətirə bilmir. Ona görə də oyunda əsas məsələ atın seçilməsidir. Məsafənin uzaqlığı, atın dözümlüliyü və sürəti oyunun əsas məqsədidir.

Savaşı oyunlarından güləş, bilək yarışı, cıdır, cirit, oxatma, qılinc oynatma və s. vasitəylə güc, çeviklik, at miniciliyi, manevr etmə qabiliyyəti yoxlanılır. Savaşı oyunlarının əksəriyyəti təbii ki, atla birbaşa bağlıdır. Atlı savaşı oyunlarının ən geniş yayılanı “Çovqan” və ya Orta Asiya türklərinin “Gök-börü” adlandırdıqları oyundur. Bu oyunlar ona görə çox yayılmışdır ki, onlarda bir neçə savaşı qabiliyyəti – ox atmaq, atı

məharətlə idarə etmək, fiziki güc, çeviklik, rəqib döyüşçüləri yaxşı görə bilmək və s. bir yerdə inkişaf etdirilir. Buraya savaşa üçün əhəmiyyətli olan taktika, atlıların düzülüşü, komanda oyunu və s. əlavə etsək, “Çovqan”ın və ya “Gökbörü”nün yaygın olmasının səbəbləri aydın olar. “Gökbörü” oyunu haqqında hətta əski türk dastanlarında da məlumat verilmişdir. Bu da oyunun əski və orta çağda məşhur olduğundan xəbər verir. “Gökbörü” oyununa görə iki dəstə kəsilərək içəlatı çıxarılmış və yerinə saman doldurulmuş oğlağı qaparaq onu əvvəlcədən müəyyən edilmiş yerə buraxmalıdırlar. Əgər bu oyun iki qrup arasında oynanırsa, o zaman qrupun oyunçusu oğlağı alıb hədəfə doğru çapanda onun komanda yoldaşları rəqib oyunçuları oğlağı aparən yoldaşlarına yaxınlaşmağa qoymurlar. O zaman yəhərinin üstündə oğlaq olan oyunçu nisbətən rahat hərəkət edə bilər. Oyun fərdi şəkildə oynandıqda, oğlağı alan oyunçu meydanı bütün atlıların hücumuna məruz qalır.

Hər nə qədər hər türk xalqında bir az fərqli şəkildə oynansa da, “Gökbörü” oyununun mahiyyəti eynidir. “Gökbörü” oyununda atlılardan biri sürətlə atını çaparaq yarıya qədər yerə basdırılmış oğlağı çəkib çıxarır və onu yəhərin üstünə qoyaraq ayağı ilə möhkəm tutur və atını müəyyən edilmiş yerə doğru sürür. Qalan atlılar onun arxasınca düşürlər. Oyunçular oğlaq olan atlıdan oğlağı almağa çalışırlar. Oyunda atlıyı vurub atdan salmaq, oğlağı çəkib almaq və s. kimi güc və çeviklik tələb edən qabiliyyətlər tələb olunur. Atdan düşürülən oyunçu oyunu tərkdir (www.bilinmeyenturktarihi.com/gokboru-oyunu).

Savaş oyunlarında əsas element atdır. Ona görə də istər “Çovqan”, istərsə də onun Orta Asiya variantı hesab edilən “Gökbörü”də at arxetipi ön plana çıxır. Dəyişik adlarla “Gökbörü”, “Kökbörü”, “Kökpar”, “Öndül kapmaca”, “Kökperi”, “Köpkeri” və s. bilinən bu savaş oyunu Qırğızlarda, Özbəklərdə, Türkmənlərdə, Qazaxlarda, Uyğurlarda, Qaraqalpaqlarda,

Əfqanlarda və hətta Taciklərdə bu gün də oynanılmaqdadır. Bu oyunda əsas hədəf yerə buraxılmış və ya yarıya qədər torpağa basdırılmış oğlağı atlılardan ən cəld tərپənən birinin yerdən alaraq əvvəlcədən təyin edilmiş yerə buraxmasıdır. Ancaq oğlağı alan atlını digər oyunçular təqib edərək ovu ondan almağa çalışırlar. Bu savaşı oyununun qaydasına görə kəsilən oğlağın içi təmizlənilir, sonra qarnı tikilir. Onun ağırlığı əlli kiloya qədər çatır. Meydanın ortasına qoyulan oğlağı ələ keçirmək üçün atlılar ona doğru çapırlar. Ən sürətli olan oğlağı yerdən qaldıraraq yəhərin önünə qoyur, düşməsin deyər ayaqları ilə də onu möhkəm sıxmağa başlayır. Əlindəki qamçı ilə atı mahmızlayaraq sürətlə əvvəlcədən təyin edilmiş yerə doğru çapır. Təbii ki, iki əli və ayaqları məşğul olan atlının bu şəkildə yəhərin üstündə durması və onu təqib edənlərdən yayınması, onların oğlağı dartmalarına, çəkmələrinə müqavimət göstərməsi, bir sözlə, digər atlılarla savaşıması olduqca çətindir və bu, atlıdan böyük hünər tələb edir. Əgər oyunçu oğlağı əlindən salmadan, başqa oyunçuların onu almasına imkan vermədən meydanı bir dəfə dövrə vura bilirsə, o, xal qazanmış sayılır və bundan sonra oğlağı yerə buraxır. Ən çox xal qazanan qalib elan edilir.

Bu oyunda savaşıda olduğu kimi yaxşı at minmək, onu məharətlə idarə etmək, güc göstərmək, manevr etmək qabiliyyəti sınıanmış olur. “Gökbörü” oyunu türklərin sülh vaxtı tez-tez oynadıqları savaşı xarakterli oyundur (www.turkturantihi.blogspot.com/.../gokboru-oyunu.html). Oyunda at, atlı və oğlaq olsa da, onun “Gökbörü” adlanması əski çağlardan türklərin savaşıda qurd taktikasından istifadə etmələrinə, savaşıçıların hər birinin əcdad qurd olduğuna işarədir. Zamanla bu oyun idman xarakteri almış, ancaq döyüşçüləri savaşıa hazır vəziyyətdə tutmaq məqsədindən yan keçməmişdir.

Atlı savaşı oyunlarının ən çox yayılanlarından biri də “Cirit”dir. O da “Gökbörü” oyunu kimi “Çovqan”la eyniləşdi-

rilir. Adından da görüldüyü kimi, bu, bir atlı oyun olub süngü və ya nizə (cirit) ilə rəqibi vurmaqdır. “Cirit” çox vaxt saraylarda, hökmdarların önündə, hətta saray əyanlarının, ordu böyüklərinin, paşaların iştirakı ilə oynanırdı. “Cirit” komanda halında oynanılır və düşməni elə komanda halında da məğlub etməyi planlaşdırır. Burada güc, məharətli atış qabiliyyəti, yaxşı at minmək və s. kimi qabiliyyətlər əsas şərtidir. Ancaq “Cirit”də heç bir oyunda olmayan bir özəllik də vardır. O da “Cirit”in fəlsəfəsində rəqibi bağışlamaqdan, zəifi vurmaqdan, yığılana əl qaldırmamaqdan ibarətdir. Güclü və yaxşı at minən oyunçunun rəqibinin önünü alıb, onu əlindəki ciritlə vurmaq yerinə bağışlaması bir əsilzadə davranışdır və “Cirit” oyununun fəlsəfəsi də elə budur. Ona görə də rəqibini öldürməyib bağışlayan, alicənablıq göstərən oyunçu xal qazanmış olur və tamaşaçıların rəğbətini qazanır.

“Cirit” əskidən bu günə qədər komanda halında oynanılan oyundur. Oyunda istifadə edilən silah bir metr uzunluğunda ağır və yoğun dəyənəkdir. İki komandanın oyunçuları bir-birindən 100 metr aralıqlı məsafədə savaşa olduğu kimi cərgəyə düzülür. Əgər komanda beş nəfərdən ibarətdirsə, savaşa olduğu kimi ona bölük, yeddi oyunçudan ibarətdirsə, ona alay deyilir. Komandaya başçılıq edən oyunçuya kolbaşı deyilir. Onun əsas vəzifəsi oyun taktikasını qurmaqdır. Kolbaşının göstərişi ilə komandadan ayrılan bir atlı irəli çıxıb rəqib komandanın bir oyunçusunu çağırır və beləliklə, oyun başlamış olur. İlk öncə irəliyə çıxan oyunçu əlindəki ciriti rəqibinə doğru atır və sürətlə geri çapmağa başlayır. Onu qovalayan oyunçu da əlindəki ciriti qovduğu oyunçuya doğru fırladır. Birinci komandadan önə çıxan döyüşçü oyun yoldaşını qovalayan oyunçunun arxasınca düşür və o da əlindəki ciriti rəqibə doğru atır. “Cirit” oyununda hədəf yalnız atlıdır. Əgər cirit ata dəyərsə, ciriti atan oyunçu oyunu tərk etməli olur. Eyni ilə xətti keçmə, atdan

yıxılma, atdan enmə, ciriti ata bilməmə və s. vəziyyətlərində xal itirilir. “Cirit” oyununda təcrübəli və yaşlı ciritçilərdən biri baş hakim, o biri də köməkçi hakim olur. Xalları verən də baş hakim olur və onun qərarı müzakirə edilmir. Ciritin onlara dəyməməsi üçün oyunçular atın sağ və ya sol böyrünə yatır, atın qarnı altına əyilir, bəzi akrobatik hərəkətlərlə rəqibi çaşdırmağa çalışırlar. Əgər cirit oyunçuya dəyərsə, bu, xal qazanmaq deməkdir. Ciritlər atılıb qurtardıqdan sonra ən çox xal toplayan komanda qalib gəlmiş sayılır. Oyunun qaydasına görə sonda qaliblərə mükafat verilir (www.turkcebilgi.com/cirit).

Oyunda məqsəd savaşa atlı döyüşçünün at minməyə hakim olması, yaxşı süngü ata bilməsindən ibarətdir. Özünəməxsus qaydası olan “Cirit” oyunu türklərin əskilərdən oynadığı məşq xarakterli savaş oyunudur. “Cirit” Orta Asiyada, Azərbaycanda, Anadoluda keçən əsrə qədər ən çox oynanılan oyun olmuşdur. Bu savaş oyunu daha sonrakı illərdə bir idman oyunu xarakteri qazanmış və türklərin yaşadığı bütün bölgələrdə yayılmışdır. Ancaq bir müddət “Cirit” oyunu fiziki zədə almağa yol açdığından və təhlükəli olduğundan, hətta ölüm halları baş verdiyindən (ciritdə ölənə şəhid deyilirdi), 1826-cı ildə Osmanlı padşahı II Mahmud zamanında qadağan edilmişdir.

Bu gün Türkiyənin Ərzurum, Bayburt, Sivas, Tokat və Söğüt bölgələrində “Cirit” yarışları keçirilir və bu da oyunun hələ davam etdiyini göstərir (<http://cirit.nedir.com/#ixzz3E9d886po>).

Atla oynanmayan savaş oyunlarından biri də Osmanlı dönəmində icad edilən “Matrak oyunu”dur. Bu oyunda qılınc oynatma sənəti aşılındığından sarayda çox məşhur olmuşdur. Oyunu riyaziyyatçı, tarixçi, coğrafiyaçı olan Matrakçı Nasuh adı ilə tanınan və Qanuni Sultan Süleyman zamanında yaşayan biri kəşf etmişdir. Oyun daha çox Osmanlı yeniçəriləri arasında məşhur olmuşdur. Əslində Matrakçı Nasuh türklərdə

mövcud olan qılınc oynatma və qılınc təlimindən yararlanaraq bu oyunu qurmuşdur.

“Matrak oyunu” qılınc yarışması olduğundan iki adam arasında keçirilir. Ancaq oyunçular bu oyunda qılınc yerinə dəyənəklə cəng meydanına çıxırlar. Bu, çobanların dəyənək oyununa bənzəyir. Azərbaycanın tərəkəmələr yaşayan bölgələrində əskilərdə çobanların oynadığı dəyənək oyunu Osmanlıda döyüşçülərin oynadığı “Matrak oyunu”nun bir başqa variantıdır. “Matrak oyunu”nda oyunçular dəyənəklə bərabər əllərində dəri örtüklü qalxan da tuturlar. Oyunda fiziki gücün, qılınc oynatmağın bacarığı nümayiş etdirilsə də, döyüşçülər meydana çıxdıqlarında bir-birinə təşəkkür edirlər, oyun qurtaranda isə bir-birindən vurduqları zərbəyə, bir az sərt hərəkətlərinə görə üzr istəyirlər. Bu da türk döyüşçülərində alicənablıq, rəqibə hörmətlə yanaşmaq kimi xüsusiyyətlər aşılayır. Oyun cəng havası ilə başlayıb, hakimin dur əmri ilə bitir. Oyun zamanı oyunçular əllərindəki dəyənəklə bir-birlərinin başına yavaşca vururlar. Hər vuruş bir xal hesablanır. Burada sərt vurmaq, zədələmək qadağandır. Oyun zamanı kim daha çox xal toplayırsa, o, qalib sayılır. Bu, bir qılınc oynatma, taktika qura bilmə sənətidir ([www.matrak.gen.tr/ turk...matrak/matrak-oyunu](http://www.matrak.gen.tr/turk...matrak/matrak-oyunu)).

Geniş yayılan savaq oyunları əsasən at üstündə həyata keçirilən oyunlardır. Ancaq “Matrak oyunu” kimi atsız, piyada savaq oyunları da vardır. Savaq hazırlığı funksiyası daşıyan belə oyunlardan biri də Osmanlı saraylarında oynanılan “Tomak oyunu”dur. Tomak üstü meşin, içi keçədən olmaqla uzununa tikilmiş, sonra da qadın saçı kimi hörülmüş alətin adıdır. Əllə tutulacaq tərəfi uzun, vurulacaq hissəsi isə yastı olan bu alət, yenə bir oyun aləti olan turaya bənzəyir. Tomak çuxa və ya çanta içində saxlanır. Tomak “Ləhce-i Osmani”də “ağac top, qalın top, çizmə qaloş, əldə daşınan lobut, qalın çomaq, ağac gürz” şəklində izh edilmişdir. Tomak oyununu piyadalar, ona

bənzər “Cirit” adlanan oyunu isə atlılar oynayırdı. Tomak iki komandadan ibarət oyundur. Hər iki komandada da 6 adam olur. Oyun “Cirit”də olduğu kimi bir-birini vurmaqdan ibarətdir. Hücüm edən oyunçu rəqibin kürəyinə vurur, müdafiə olunanlar isə qolları ilə zərbəni dəf edirlər. Oyunun qaydasına görə bir komanda digər komandanın oyunçularını onlar məğlub olduqlarını qəbul edənə qədər vururdu (Pakalın 1993, 510). Tomak oyununda dözümlük, çeviklik, zəka əsas ünsürlərdir. Buradan anlaşıldığına görə istər “Cirit”, istər “Tomak”, istərsə də sonradan “Çovqan” əslində saray oyunları siyahısına alınmış, sarayın mühafizə dəstəsinin məşqi olmuşdur.

Beləliklə, türk dünyasında geniş yayılan savaşıq oyunlarından bir qisminin itib-batdığı, bir qisminin məzmununu dəyişdiyi, bir qisminin də olduğu kimi günümüzdə qədər gəldiyi aparılan araşdırmalarla təsbit edildi. Bu oyunlar qonar-köçər millətin savaşıq oyunları olub, Balkanlardan başlayaraq Azərbaycan da daxil olmaqla Sibirə qədər geniş bir ərazidə eyni və ya dəyişik variantlarda oynanılır və oynanmağa da davam edəcəkdir.

6.e. Atlı savaşıq oyunu kontekstində “Çovqan”

1) Ön söz

“Çovqan” atlı savaşıq oyunu olub türk dünyasında geniş yayılmış, öncə saraylarda döyüşçülər yetişdirmək üçün oynanılmış, sonra da açıq havada xalqın, özəlliklə də çobanların oynadığı oyuna çevirilmişdir. Əslində nə zaman yarandığı məlum olmayan “Çovqan” komanda formasında oynanılan atlı savaşıq oyun növüdür. “Çovqan” oyunu türklər tərəfindən kəşf edilən bir savaşıq oyunudur. Oyun açıq havada iki komanda arasında oynanılır. Oyunun qaydasına görə atlılar əllərindəki ağacla (çovqanla) keçi dərisindən və ya daranmış yundan hazırlanmış topu rəqib komandanın qapısından keçirməlidirlər. Türklər

Köçlərlə Orta Asiyaya, Qafqazlara və Anadoluya gələn türklər bu oyunu özləri gətirmiş və yeni vətənlərində bir saray oyunu səviyyəsinə qaldırmışlar. Böyük ehtimalla “Çovqan” oyunu haqqında və onun qaydaları haqqında Kaşqarlı Mahmud “Divanü Luğat-it-Türk” adlı məşhur Sözlüyündə “tuldi” maddəsində bilgi vermişdir: “Ər topıknı adhrı bilə tuldı. (Adam, topu çatal dəyənəklə vurdu). Bu, bir türk oyunudur; belə oynanır: Oynıyanlardan birisi, oyunun öz tərəfində başlamasını istədiyi zaman, yuxarıda deyildiyi şəkildə topa vurur. Bu oyunda kim qüvvətli vurarsa, o, oyuna başlamış olur. Dəmir çomaq oyununun vurmasında da belə deyilir” (Kaşqarlı 1998: 22-23). Kaşqarlı Mahmuddan sonra ən geniş məlumatı Övliya Çələbi “Səyahətnamə” əsərində vermişdir. “Çovqan” oyununda əsas məqsəd oyunçunun at üstündə hərəkət qabiliyyətini inkişaf etdirmək, onu savaşa hazırlamaqdır. “Çovqan” oyunlarında oyunçular kollektiv və fərdi hərəkət manevrasını öyrənir, bədənlərini, özəlliklə üst tərəfini durmadan hərəkət etdirdikləri üçün fiziki cəhətdən savaşa hazır vəziyyətə gətirilirlər. “Çovqan” oyunçuları oyunda güc və çeviklik nümayiş etdirdikləri kimi, gözləri qədər zehinləri də sürətli çalışmağa məcbur olur. Bir sözlə, “Çovqan” savaşa olduğu kimi oyunçuların döyüş taktikasına yiyələnmələrinə yardımçı olur.

Bu gün Orta Asiya türkləri “Çovqan” deyil, qismən ona bənzəyən, ancaq həm məzmunu, həm də forması baxımından fərqlənən “Gökbörü” oyunu oynamaqdadırlar. Məqsəd yenə də gəncləri həm fiziki, həm də taktiki baxımdan savaşa hazırlamaqdır.

Bu oyun daha konkret şəkildə minillər boyunca Azərbaycan, Orta Asiya, İran, Türkiyə, İraq və digər qonşu ölkələrdə məşhur olmuşdur. Örnəqalada aparılmış arxeoloji qazıntılar zamanı tapılan şirli qab üzərində “Çovqan” oyununun təsvir edildiyi rəsm bu oyunun IX əsrdə Beyləqan şəhərində yayıl-

dığını əyani sübut edir. “Çovqan” oyunu haqqında ən əski qaynaq farsca olanlardır. Bu oyun Orta Asiyada yaşayan türklər arasında çox yaygın olmuşdur. O, polo və qolf oyunlarının yaranmasında mühüm rol oynamışdır. Hətta qaynaqların verdiyi məlumata görə, “Çovqan” XII yüzildən etibarən İslam dünyasının o zamankı dini və mədəni mərkəzlərindən biri olan Bağdadda, Ön Asiyada oynanmağa başlamış, o tarixdə Bağdadda, Orta Şərqi ölkələrinin atçaparları arasında tarixdə ilk beynəlxalq “Çovqan” yarışları da keçirilmişdir. Orta çağ miniatürlərində “Çovqan” oyununun təsvir edilməsi, qaynaqlarda onun keçirilmə qaydaları haqqında məlumat verilməsi, yazılı ədəbiyyatda “Çovqan”ın rəmzləşməsi bir daha bu oyunun saraydan xalqa qədər geniş kütlə arasında yaygın olduğundan xəbər verir. Bunu “Çovqan” oyununu rəsm edən miniatürlər də təsdiqləyir.

“Çovqan” oyununun da, türk dünyasında təşəkkül tapmış digər oyun növləri kimi, dünyanın daha uzaq regionlarına yayılmasında və inkişaf etdirilməsində ingilislərin rolu böyük olmuşdur. Belə ki, XVI yüzildə Baburilər Hindistana gətirdiyi “Çovqan” oyunu orada ingilislərin gəlişinə qədər oynanılan əsas savaşı oyunu olmuşdur. “Çovqan” yarışlarının Azərbaycanca çox qədimdən məşhur olduğu faktlarla təsdiqlənir. “XIX əsrdə Hindistandan İngiltərəyə gətirilən bu oyun getdikcə inkişaf etdirilmiş, yeni qaydalar əsasında Amerika və Avropa ölkələrində yayılmağa başlamışdır. Məhz ingilislərin təşəbbüsü ilə bu oyun “polo” adı altında ilk dəfə 1900-cü ildə Parisdə keçirilən II Olimpiya Oyunlarının proqramına daxil edilmiş, beləliklə, Qərbi sivilizasiyasında bu ad təsbit edilmişdir. Parisdə üç ölkənin 5 polo komandası iştirak etmişdir” ([http:// portal.azertag.az/node/1217#.VEzv4yKsUgc](http://portal.azertag.az/node/1217#.VEzv4yKsUgc); Novruz bayramı ensklopediyası 2008: 57).

“Çovqan” hər nə qədər savaşı xarakterli oyun olsa da, digər top oyunları kimi sadəcə oynayanların öncə fiziki hazırlı-

ğını, sonra marağını, zövqünü oxşamaq üçün deyil, həm də tamaşa edənlərin əyləncə dünyasını doldurmaq üçün oynanılmışdır. Müasir dövrdə böyük bir ticarətə, iqtisadi gəlirə çevrilmiş futbol uşaqların, yetkinlərin, böyüklərin bir zamanlar fiziki hazırlıqlarını göstərmək və boş vaxtlarını yaxşı keçirmək vasitəsi olmaqdan çoxdan çıxmışdır. Top oyunlarının qədim Misirdə və Ön Asiyada oynanıldığı haqqında qaynaqlarda məlumatlar var (Delemen 2013: 11). “Çovqan” da indi oynandığı yerlərdə bir yarış, əyləncə, bəzən də mərc oyunu mahiyyəti almağa başlamışdır.

2) Oyunun adı və oynanılma qaydaları haqqında

Çevqan, Çövgən, Çögən, Çöngən, Çevgən, Çevqan, Bandal, Çukanyon, Tubuk, Quy bozi, Tüy kimi adlarla adlanan “Çovqan” atlı oyunu ümumi halda savaşı oyunları sırasına daxildir. 1631-ci ildən başlayan və Anadolunu, Rumelini, Macarıstanı, Polşanı, Avstriyanı, Almanıyanı, Hollandıyanı, Rusıyanın cənubunu, Qafqazları, İrannın bir hissəsini, Suriyanı, İraqı, Misiri və Hicazı əlli ilə yaxın bir müddət içində gəzmiş Övliya Çələbi on cildlik “Səyahətnamə”sində “Çovqan” haqqında da bilgi vermişdir. “Səyahətnamə”dən “Quyu Çevqan” adlanan bu oyunun əsasən, saraylarda oynandığını, bir çox halda padşahın da iştirak etdiyi bir savaşı hazırlığı oyunu olduğunu öyrənmiş oluruq.

“Çovqan” sözü “çovutmaq” – ağacı yelləyərək topa vurmaq, “cövlan” – atın oynaması, çaparaq şahə qalxması mənalarını daşıyır. Bir başqa etimoloji izaha görə çovqan/çevkan sözü “çəlmək, çevirmək” feilindən gəlir, mənası topu ağacla vurmaq, komanda yoldaşına ötürməkdir. Bu terminin başqa açıqlamaları da vardır. “Çovutmaq” – ağacı başı üzərində yelləyərək vurmaq, “cövlan” – atın oynaması, çapmadan öncə

cövlana gəlməsi mənalarını daşıyır. Oyunun digər adı – “çovqan” isə yenə əski türk sözü olan çovğun, boran, tufan mənasını, yəni atlı-at cütlüyünün qeyri-adi hərəkətlərini – “tufan qoparması”nı özündə əks etdirir. Çovqan başı əyri çubuq, ucu əyri dəyənək, çəlik, çəkə, kəkə, soğulcan, suyun, havanın çərişi, cümbüşü, təlatüm, dalğa, daşqın, dolğun və s. mənalarını da bildirir. Qısacası, “Çovqan” “çomaq” və “çubuq” sözlərinə daha yaxındır və etimologiyasının da türkcə çomağa dayandığı semantik-funksional baxımdan doğru görünür.

“Çovqan” oyunçusuna “çovqanbaz”, çovqanla topu vurana “çovqanzən”, komandalara xidmət edənlərə isə “çovqandar” deyilirdi. Yuxarıda da qeyd etdiyimiz kimi, Kaşqarlı Mahmud “Divanü Lüğat-it-Türk”də “Çovqan”dan bəhs etmiş, oyunun qaydası haqqında məlumat vermişdir. Bu oyun haqqında Kaşqarlı Mahmudun müasiri Yusuf Balasaqunlu da elçilərin vəsflərindən danışarkən bilgi vermişdir. Səfəvi və Osmanlı saraylarında da xüsusi olaraq məşq etmiş “Çovqan” oyunçuları vardı.

Orta Asiyadan Balkanlara qədər geniş bir ərazidə əski zamanlardan bugünə qədər oynanılan “Çovqan”, ucu əyri ağaca deyilir və 10-15 sm. həcmində olan toplarla, bəzən də çevrəsi 38-41 sm. arasında dəyişən toplarla at üstündə oynanılır. Bu oyun iki komanda arasında oynanılır və oyunçular əllərindəki ucu əyri ağacla – ona çovqan deyilir, topu rəqib komandanın qapısından keçirməyə çalışırlar. Ən çox top atan komanda qalib sayılır. Bəzi ölkələrdə ağacın ucuna tor bağlayırlar və topu bu tora salıb onu qapıya atırlar. Qapıya yeddi top atan komanda qalib hesab edilir. Ağacın uzunluğu 120-150 cm. olur. Toplar söyüd, ya da başqa ağaçdan düzəldilmiş olur. Oyun meydanının uzunluğu 240 (200 də ola bilər), eni isə 160 m. (120 m. də ola bilər) arasında olur. İki sütun arasında olan qüllələr 5-6 və ya 3 m. genişliyindədir.

Bəzi qaynaqların verdiyi bilgiyə görə, “Çovqan” həm atla, həm də atsız, həm qoşa qapı, həm də tək qapı ilə oynanılır. Qapı tək olduqda o meydanın ortasına qoyulur, qoşa qapılar isə meydanın uclarına yerləşdirilir. Ancaq daha çox atlı və qoşa qapılı “Çovqan” oyunu yayqındır. Topun həcmi 10-15 sm. çox nadir halda daha böyük olur. Çovqan topu sərt keçədən, şimşir və ya söyüd ağacından düzəldilir. Çovqanın uzunluğu təqribən 130 sm.dir (Kunter 1938, 57). “Çovqan”, Osmanlı sarayında oynandığından bir əsilzadə oyunudur və mehtər musiqisi altında oynanılır. Azərbaycanda daha əski zamanlarda bu oyun cəngi havası üzərində oynanılmışdır.

Qapı dirəkləri bəzəkli, rəngli ağac sütunlardan və ya daşdan da ola bilər. Osmanlı dövründə daha çox mərmər sütunlardan istifadə edilmişdir (Kunter 1938). Hər komandada 3-dən 10-a qədər oyunçu ola bilər. “Çovqan” oyunu iki hissəlidir və hər hissə 20 (bəzən 15 dəqiqə də olur) dəqiqə davam edir, birinci hissə ilə ikinci hissə arasında 10 dəqiqə fasilə verilir. Qapıdan keçən hər topdan sonra futbolda olduğu kimi, oyun meydançanın ortasından başlayır. Hər komanda fərqlənmək üçün fərqli rəngdə paltar geyir. Atlıların xüsusi geyim formasına papaq, çuxa, at minmək üçün gen şalvar, uzunboğaz çəkmə daxildir. Oyunçular eyni formadan, eyni uzunluqda olan çomaqdan istifadə edirlər. “Çovqan”ın sərt qaydalarından biri qapı çərçivəsindən cərimə meydançasına daxil olub topu qapıya vurmadır. Bununla bərabər oyun xəttindən kənara çıxmaq, oradan top vurmaq, rəqib oyunçunu və onun atını vurmaq da qadağandır. Geyim qaydalarına əməl etməmək, kobudluq etmək də yasaqdır. Bir sözlə qaydaları pozanlar oyun meydanından birdəfəlik və ya 2 dəqiqəliyə xaric edirlər. “Çovqan” oyununda bir baş, iki də yan hakim olur. Baş hakim meydanı at üstündə müşayiət edir.

Buna baxmayaraq “Çovqan” oyununun qaydaları bütün ölkələrdə və zamanlarda sabit, dəyişməz olmamışdır. Məsələn, Övliya Çələbinin “Səyahətnamə” (XVII yy.) adlı əsərindən alınan məlumata görə, türklərin oynadığı “Çovqan” oyunu belədir: oyun sahəsinin hər iki tərəfinə sütunlar qoyulur, bu bir növü qapını əvəz edir. Komandalar bu qapıların arxasında toplanırlar. Övliya Çələbinin təbirincə, sütunların arxasında ordu kimi düzülürlər. Oyun sahəsinin ortasına ağacdan düzəldilmiş böyük bir top qoyulur. Oyun başlayınca hər iki komandadan bir atlı irəli çaparaq əllərindəki ağacla ortadakı topu öz qapılarına doğru aparmağa çalışırlar. Hər komandadan yenə də iki atlı ortaya çıxıb komanda yoldaşlarına yardım edir. Öz qapısına ən çox top atan komanda oyunda qalib gəlir. “Çovqan” oyununda atlar xüsusi olaraq yetişdirilmiş olurlar. Belə ki, atların manevr etmə, anında durma, minicisinin bütün komandalarına əməl etməsi əsas şərtidir. Təbii ki “Çovqan”ın çox təhlükəli bir oyun olduğunu da qeyd etmək lazımdır (<http://www.msxllabs.org/forum/diger-sporlar/366262-cevgan-nedir-cevgan-oyunu-hakkinda-genel-bilgiler.html#ixzz2qrmET19X>).

“Çovqan” oyununda hər yaşdan oyunçu iştirak edə bilər. Əsas şərt fiziki cəhətdən sağlam, çevik, oyunu bilən, yaxşı at minicisi olmasıdır. Bu da onun bir savaq oyunu olduğunu isbatlayır. Belə ki, savaqda rəqibi yaşına, fiziki özəlliyinə görə seçmək mümkün olmadığından, “Çovqan”da da istənilən anda güc və çeviklik göstərə bilmək, həyatda qalmağa adekvatdır. Oyunun məqsədi minicilik məharəti və pəhləvan kimi qüvvətli olmağı tələb edir. Əsas məsələ güclü, çevik və qüvvətli savaqçı hazırlamaqdan ibarətdir.

“Çovqan” oyununu “Çöğən” formasında əski bir türk idmanı adlandıran və bu oyunun İranlılarda “Çevgan”, Bizanslılarda “Çukanyon” adı ilə oynandığını söyləyən C.Atabeyoqlu

oyunun Tibetçəsi Pulu olub, top deməkdir – deyə yazır (Ata-beyoğlu 1991: 123). Səlib yürüşləri zamanı Xaçlılar ilk dəfə Qüdsdə Böyük Səlcuqlular dövlətinin davamı olan türk Ata-bəyliklərinin (1127-1259) əsgərlərinin boş vaxtlarında “Çovqan” oynadıqlarını görüb, savaşa hazırlıq məşqi olan bu oyunu öyrənib mənimsədilər. Hətta Xaçlılara ağır zərbələr vuraraq Qüdsü xaçlı işğalından qurtaran Misir Eyyubi dövlətinin sultanı yaruklu türkmənlərindən olduğu təxmin edilən Səlahəddin Eyyubi Hələb və Şamda “Çovqan” üçün “Gök Meydan” adı verilən geniş yarışma sahələri ayırmışdı. Daha sonra ingilislərin Hindistanı işğalları zamanı (1764) Hindistanda Babur dövləti hökm sürürdü və burada da ingilislər türklərdən “Çovqan” oyununu öyrənərək öz ölkələrinə apardılar və polo adı ilə əsilzadələrin oynadığı bir oyun halına gətirdilər. Bundan başqa, qıpçaq və avar kimi Avropada hökm sürmüş türk dövlətləri də bu idman növünün qərbə aparılmasında böyük rol oynadılar (Kunter 1938). Bu oyun Elxanlılar, Teymurlular, Qaraqoyunlular, Ağqoyunlular, Baburilər, Kələmənlər, Səlcuqlular və Osmanlılarda yaygın olaraq oynanırdı. “Çovqan” Uzaq Şərqdə, Çin və Yaponiyada da önəm qazanmışdır. Çinlilər bu oyuna “Chui wan” (topa vurmaq) deyirdilər.

3) Ədəbiyyatda və mifologiyada Quyu Çovqan

Ümumən klassik ədəbiyyatda, konkret olaraq təsəvvüf ədəbiyyatında geniş işlənmiş poetik fiqurlardan biri “Çovqan”dır, digəri də Quydur. “Çovqan” oyunu divan şairləri üçün ilham qaynağı olmuş, bir çox bədii ifadə vasitələrinin elementinə çevrilmişdir. Türk divan və təsəvvüf ədəbiyyatında isə quyu da, çovqan da simvollaşdırılmışdır. Ağac, yəni çovqan sevgiliylə, quyu, yəni top da əşiqlə eyniləşdirilmişdir. Şairlər savşandan bəhs edən şeirlərində atın zərif ayaqlarını çovqana, topu

isə müharibədə ölən insanların kəllələrinə bənzətmişlər. Bunu Yunus Əmrənin aşağıdakı beyti də sübut edir:

Erenler meydanında yuvarlanır top idim
Padişah çevganında kaldım ise ne oldu?

Həm fiziki hazırlığı – qol gücü, çeviklik, taktika qurmaq qabiliyyəti, komanda ilə hərəkət manevrlərini, atla bütünləşməyi öyrədən “Çovqan” oyunu sadəcə oyun kimi qalmamış, həm də klassik ədəbiyyatımızda, xüsusən də türk və farsdilli ədəbiyyatda simvola çevrilmişdir. Bəzi divan şairləri isə “Çovqan”dan sadəcə oyun kimi bəhs etmişlər. Məsələn, farsdilli ədəbiyyatda, xüsusən də Nizami Gəncəvidə “Çovqan” oyunu haqqında məlumat verilmişdir. Farsdilli ədəbiyyatdan başlayaraq XIX yüzilə qədər o, bu və ya digər şəkildə poetik fiqur kimi işlədilmişdir. Mütəsəvvüf şairlər quy və çovqan sözlərini dini-təsəvvüfi mənada işlətməmiş, hətta “Quy u Çevqan” adlı məsnəvilər də yazmışdırlar (Karabey 2012: 82).

Zülfünə başın top edibən qoydu Nəsimi,
Zülfün sözünü dünyada Çovqan dəxi bilməz

“Çovqan” oyununda istifadə edilən topa quy deyilir. Çovqan isə topu vurmaq üçün istifadə edilən ucu əyri ağacın adı olduğuna görə, ədəbiyyatda o, göndərən, idarə edən vəziyyətindədir. Belə ki, topu torpağın üstündə hərəkət etdirməyə də şütdəmə deyilir. Ona görə də şeirdə çovqan (sevgili) quyu (aşıqi) idarə edəndir. “Bundan başqa sevgilinin qaşu və zülfü də, uclarının əyri olmasına görə çovqana bənzədilir. Təsəvvüf ədəbiyyatında çovqan Allahın əzəli iradəsini, top da insanı təmsil edər” (Pala 2000: 96). Məsələn, Əhməd Paşanın bir beytində başın top, zülfün də çovqan rəmzi olmasına işarə vardır:

Dedim, ağlarkən başını top eylə çevgan zülfü
Dedi, çevgan göstərir dim sənə baran olmasa.

Ancaq divan və təsəvvüf ədəbiyyatında quy və çovqanın bənzətmə fiquru olması daha geniş yayılmışdır. Belə ki, quy

sevgilinin üzü, çənəsi, gözəlliyi, aşıqın könlü, canı, başını da simvolizə edir. Çovqan da sevgilinin saçı, kəkili, qaşu yerinə işlədilir.

“Çovqan” oyununun əsas ünsürü atdır. Həm də cins atlardır. Türkmən atları, ərəb atları, Qarabağ atları “Çovqan” yarışlarının əsas elementidir. Həm təsəvvüf, həm də divan ədəbiyyatında quy və çovqan qədər poetik fiqur olmamışdır. Ancaq at mifologiyada dünya modelinin əsas ünsürüdür. Belə ki, həm kosmoqonik, həm də esxatoloji miflərdə at yaratma və son element kimi çıxış edir. Bir sözlə, quy və çovqan divan və təsəvvüf ədəbiyyatında, at isə folklorlarda simvollaşmışdır.

Qazax türklərinin atla bağlı miflərində deyilir ki, səmada Dəmir Kazık, Akbozat, Gökbozat, Yeddi Karakşi (yeddi oğru) adlı dörd ulduz toplusu var. Bunlardan Akbozat və Gökbozat Dəmir Kazığa bağlı vəziyyətdədir. Yeddi Karakşi isə Akbozat və Gökbozatu oğurlamaq üçün fürsət axtarırlar. Təbii ki, bütün gecə bu iki atı oğurlamaq üçün gözləyən Yeddi Karakşi məqsədinə çatacağı anda Günəş doğur. Yeddi Karakşi məqsədinə çata bilmir. İnanca görə, əgər iki at oğurlansa, qiyamət qopar, dünyanın sonu olar (İbrayev 1995: 320-321). Mifologiyada atla oynanılan oyun dünyanı modelləşdirməyin ən yaygın növüdür. Əslində at yarışlarındakı hərəkətilik dünyanın dinamikliyini simvolizə edir. At kosmosun, Yeddi Karakşi isə xaosun rəmzidir.

4) Quyu Çovqanla bağlı yasaqlar

Övliya Çələbi müsəlman ərəblərin “Çovqan” oynamadığını, bunun yasaq edildiyini Yezidin Kərbəladə şəhid edilən İmam Hüseyinin kəsilmiş başı ilə çovqan topu kimi oynadığına bağlayır. Övliya Çələbi “Səyahətnamə”də “Çovqan” oyunundan danışarkən bu hadisəni belə izah edir. Dəşti

Kərbəla da İmam Hüseyn şəhid edilib kəsilmiş başı Şamda Yezidin sarayına gətirildikdə Yezid hamamdan çıxıb atına mindi, əlindəki çovqan ilə Hz. İmam Hüseynin başına vura-vura oynadı və ədəbsizlik, ədabazlıq etdi. Sonra Yezid İmam Hüseynin kəsilmiş başını on min əsgərlə şişlərin çox olduğu Misir mülkünə göndərdi ki, baxın biət etdiyiniz İmam Hüseynin başı budur. Misirdə canlarını imanlarından üstün tutanlar və Yezidə biət edənlər İmamın başını ayaqlar altına atıb payimal etdilər. İndi onların nəsilələrindən olanların hamısının ayaqları şişkin tuluq kimidir. Yezidin əsgərləri də: gəlin başı çovqan topu edib onunla oynayaq, dedikdə Misir məliyi qızıl pul verib İmam Hüseynin başını aldı və dəfn etdi. Hətta Yusuf Səlahəddin Əkrad bu qəbirin üstündə bir məscid, təkkə və mədrəsə tikdirdi. Bu qəbir bu gün də ziyarət edilir. Və Şahi Şühədanın Dəşti Kərbəlada şəhid olduğu günə müsəlman ələmində Yevm-i Maktəl və Yevm-i Aşura deyirlər. Ona görə də Yezid İmam Hüseynin başı ilə oynadığı üçün Misirdə və Rumda top ilə “Çovqan” oyunu oynamaq qadağan edilmişdir. Ərəblər bundan xəbərdar olsalar da, türklər və əcəmlər bundan xəbərsizdirlər və ona görə də “Çovqan” oynayırlar (Evliya Çelebi 2001: 86-87).

Bu izah ərəblərin “Çovqan” oyununu bilmədiklərinin, türklərin isə “Çovqan”ı əskidən oynadığının və bir türk savaş oyunu olduğunun mənkəbəyə dayanan dini variantıdır.

6.f. Son söz

Türklər tarixin başlanğıcından etibarən dünya mədəniyyət tarixinə “Atlı mədəniyyəti”, “Bozkır mədəniyyəti” adı ilə bilinən orijinal mədəniyyət gətirdilər. At belində dünyanı fəth edən türklər bu özəlliklərini qorumaq üçün çoxsaylı savaş oyunları icad etdilər. Sayca çox, məzmunca müxtəlif olan bu

oyunların əksəriyyəti unudulsa da, oynanılmasa da, qeyri-maddi mədəni irs kimi savaşı oyunlarını bərpa etmək, yeni variantlarını yaratmaq milli kimliyi, milli özünəməxsusluğu qorumaq mənasına gəlir. Milli savaşı oyunlarının başında gələn “Çovqan” oyunu “Cirit”, “Gökbörü” kimi atlı savaşı oyunu olub döyüşçü ilə atın vəhdəti üzərində qurulmuşdur. Azərbaycanda və bütün türk dünyasında oynanılan atlı və atsız savaşı oyunları silahla rəftarı, hücumu və geri çəkilməyi, mühasirəyə salmağı və mühasirədən çıxmağı öyrədən əyani vasitələrdir. “Papaqaldıqaç”, “Sürpapaq”, “Cıdır”, “Bayqa” kimi oyunlar at minməyin məharətini, çevikliyi öyrətdiyi halda, “Cirit” oyunu o zamankı insanları savaşıda nizədən istifadə etməyə, “Quy u Çovqan” isə qılınc işlətməyə hazırlayan oyunlardı. Əskidən bu oyunlar savaşı məqsədi ilə oynanılan taktik idman oyunları olmuşdur. Hazırda bu cür oyunlarla savaşı hazırlıq deyil, güc və çeviklik, bacarıq göstərmək üçün yarış kimi oynanılır (Karabey 2012: 83).

Ən əski təsvirlərinə Qobustan, Altay, Baykal, Çin qayaüstü rəsmlərində rast gəldiyimiz savaşı oyunları insanlığın Homo Sapiensdən (ağıllı insan) başlayaraq mücadilə və mübarizə əzminin məzmunu, xarakter baxımından oyunlaşdırıldığını, Homo Ludensin (oynayan insan) özəlliyi olduğunu isbat edir. Qayaüstü rəsmlərdə rəqs edənlərin duruşu, hərəkətləri və s. bir savaşı düzənindən xəbər verir. Doğuşdan ölümə qədər yaşamı mübarizə, mücadilə, savaşı içində keçən türklərin savaşıla bağlı istər atlı, istərsə də piyada oyunlarının çoxluğu qövmi-psixoloji özəlliklə, milli xarakterlə bağlıdır. Hər oyun kimi, savaşı oyunları da seyr edənləri əyləndirmək, zövq almaq məqsədi daşımaqla bərabər, bir də hər zaman döyüşə hazır olmaq düşüncəsini formalaşdırır.

VII. TÜRKLƏRDƏ OYUNUN FƏLSƏFƏSİ BAXIMINDAN HALAY (a-e)

7.a. Giriş

Əski türklərin Altay dövründən başlayaraq mərasim oyunları olmuşdur ki, bunları müxtəlif adlarla adlandırsalar da, ən çox bilinəni təbii ki, kökləri miladdan əvvəlki dövrlərə gedib-çıxan halaydır. Halay uzun tarixi yolçuluğu dövründə dəyişmiş, coğrafi özəlliklərlə, digər xalq və etnik qrupların oyun növləri ilə çarpazlaşaraq yeni forma almışdır. Halayın Altaydan, Sibirdən başlayan yolçuluğu Anadoluda, Balkanlarda sona ermiş, ortaya müxtəlif məzmun və formalı oyunlar çıxmışdır. Ancaq halayın təməl fəlsəfəsi olan təbiətlə bütünləşməsi, həyatın və yaşamın enerji qaynağı olması bütün zamanlarda və məkanlarda qorunmuşdur. Azərbaycanda yallı, Anadoluda horon, zeybək, efe adları ilə bilinən digər oyunlarla bərabər halayın da fəlsəfi düşüncəsi oyunla paralel şəkildə yaşamışdır. Ümumi qənaətə görə, **al/hal** kökündən gələn, həyatın enerjisi, dövrü, həmrəyliyi, birlik və atəş mənalarını ehtiva edən bu termin monqolcada sərbəst buraxmaq, rahatlaşdırmaq anlamında **halah** feilində, yenə eyni anlamı bildirən mancurca **hala** sözündə qalmışdır (az.wikipedia.org/wiki/Yallı). Bu da halayın Asiya mənşəli ritual oyun növü olduğunu təsdiqləyir.

İlk formasının **alay** və ya **allı** olduğu bilinən bu oyunun ən qədim qayaüstü təsvirinə Qobustanda rast gəlirik. Ancaq qeyd olunmalıdır ki, alay türk ordu strukturunda döyüşçü dəstəsinə verilən addır. Kişilərin oynadığı halay da türklərin savaş taktikasını yansıdır. Burada sinkretik təbiətli oyunun (rəqsin) şeirlə, fəlsəfəylə, mərasimlərlə, xalq təbabətiylə və nəhayət, hər b sənəti ilə bağlılığına da toxunmaq lazımdır. O halda halayın/yallının fəlsəfəsində türklərin musiqili, rəqsli

döyüş məşqini yansıdan ritual oyun olduğunu nəzərə almağımız lazımdır. Belə ki, yalnız kişilərin oynadığı Cəngi rəqsi, əsasən kişilərin oynadığı “Çovqan”, “Gökbörü”, “Cirit” oyunları bütünlükdə bir savaşa hazırlıq oyunudur.

Yüzlərcə növü olan halay əski türklərin Orxun yazılarında **ulayı** və ya **ulayul** formasında xatırlanır. Anlamı sürəklilik, davamlılıq olan bu söz sonrakı zamanlarda mənaca və formaca daha da konkretləşmişdir.

Xalqın açıqlamasına baxdığımızda, bilimsəl etimologiyadan fərqli olaraq “Halay – dəstə, yığıncaq, deməkdir”. “Halay – səslənmə, çoxluq deməkdir. Halay həm də bayatı söyləməkdir” (Masallı folklor örnekləri 2013). O baxımdan halay və ya halay-halay uşaq və gənclərin toy və kütləvi şənliklərdə dəstələrə bölünərək oynadığı hər hansı bir oyunun başlanğıc formasıdır. Xüsusən də Qarabağda, Naxçıvanda, Cənub zonasında dəstələrə bölünərək oynanılan bütün oyunlar halay ilə başlanır. Bunun üçün ilk öncə dəstəbaşı seçilir. Bundan sonra dəstələrə bölünmək üçün halaya gedirlər. Oyunçular qol-qola girib, sonra bir yana çəkirlər. Onlar xəlvəti öz aralarında kimi necə adlandırmaq (məsələn, kimin “armud”, kimin “alma”) barədə şərtləşib dəstəbaşılardan durduğu yerə gəlir və deyirlər:

– Halay gəlmişik.

Dəstəbaşının biri digərinə:

– Gəl! (yəni qəbul et) - deyir.

O biri cavabını verir.

– Gəldim!

Halaya gələnlər:

– Kimə “armud”, kimə “alma”?

– Mənə armud!

“Armud” adlandırılan oyunçu keçir onun dəstəsinə, “alma” adlandırılan oyunçu isə digər dəstəbaşının arxasında dayanır. Beləliklə, oyunçular dəstələrə ayrılmış olurlar (Novruz

bayramı 2008: 91). Burada halay sanama, püşk atma kimi funksiyaları yerinə yetirmiş olur.

7.b. Türk dünyasında halay

Halayın bəlkə də ən çox yayıldığı və çeşidlərinin bol olduğu yer Türkiyədir. Ona görə də Anadoluda hər bölgənin bir-birindən fərqli halay oyunu var. Bu gün Qazaxda, Naxçıvanda, Şəkiddə oynanılan halayın, həm də halayın başqa bir forması olan yallının da yalnız rəqs etməkdən ibarət olduğunu demək lazımdır. Ancaq bəzi hallarda yallı oxuma və əlçalma ilə də müşayiət oluna bilər. Məsələn, Naxçıvanda oynanan yallının bir növü buna misal ola bilər. Ümumi şəkildə demək lazımdırsa, bu gün türk dünyasının yallı və ya halayı əsasən, rəqs oyunudur. Xüsusən də yallıda dəstənin başında əlindəki yaylığı (dəsmalı) yelləderək öndə **yallıbaşı** adlanan və oyunun bütün qaydalarını yaxşı bilən adam olur. Digər rəqs edənlər qollarını açaraq bir-birlərinin çeçələ barmağından tutur, ya da əllərini bir-birilərinin çiyinə qoyurlar. Anadoluda əllərini bir-birinin belinə dolamaqla halay çəkmək daha geniş yayılmışdır. Ən öndəki isə sol əli ilə yanındakının belindən tutur, boş qalan sağ əlində isə yaylıq və ya dəsmal yelləderək oyuna başlayır. Bəzən də halay qrupunda olan halaybaşı sol əlinə aldığı uzun yaylığın bir ucunu yanındakının sağ əlinə verir, digər rəqs edənlər isə bir-birinin çeçələ barmağından tutmaqla oyunu icra edirlər. Halay oyunu daha çox ayaq hərəkətləri üzərində qurulmuşdur, əllər və gövdə burada tempi tutmaq üçündür.

Təbii ki, Anadoluda halay, əsasən bir qrup halında oynayanların yan-yana bir cərgədə düzülməklə və ya bir dairə, daha doğrusu, yarım dairə şəklində oynadığı rəqsdir. Rəqs edənlər yallıda olduğu kimi çeçələ barmaqları ilə bir-birini tutur və ya yuxarıda da dediyimiz kimi, əllərini bir-birinin bel-

lərinə dolayırlar. **Halaybaşı** deyilən adam boş olan əli ilə yaylıq və ya dəsmal sallayır. Halay bütün hallarda yavaş addımlarla başlayıb sonra sürətlənir. Halay yallı kimi harada oynanırsa oynansın, nə qədər fərqlilik göstərsə göstərsin, ritmi, qismən də musiqisi baxımından dəyişməzlik göstərir. Anadoluda halay əsasən çubuq nağara (davul) və qara zurna ilə icra edilir. Buna bənzər bir oyun da Özbəkistanda oynanılır.

Kişilərin və ya qarışıq olaraq kişi və qadınların oynadığı halay və ya yallı rəqsi də vardır. Bu rəqs üç hissədən ibarətdir. Öncə rəqs təntənəli və aram addımlarla başlanır, getdikcə sürəti artmağa başlayır və texniki cəhətdən mürəkkəb tullanma hərəkətləri ilə davam etdirildikdən sonra əvvəlki təntənəli və aram oyunla tamamlanır. Halay həm kişilərin, həm də qadınların ifa etdiyi oyun növüdür ki, kişilərdə əksərən rəqs formasında, qadınlarda isə rəqs və mahnı şəklində inkişaf yolu keçirmişdir. Azərbaycanın Cənub bölgəsində - Biləsuvar, Cəlilabadda, Masallıda, Lerikdə, Yardımlıda, Lənkəranda, Astarada isə halay xüsusi bir inkişaf yolu keçirmişdir. Cənub bölgəsində halay sözlə rəqsin, musiqi ilə hərəkətin vəhdətindən ibarətdir və əsasən, qadınlar tərəfindən icra edilir. Doğrudur, Qaziantepdə bir yerdə halayın uzun hava (oxuma) ilə müşahidə olunan rəqs növünə rastlaşdıq. Cənub bölgəsində halay, əsasən Masallıda və Lənkəranda mövcud olub yeni-yeni elementlərlə zənginləşmişdir. Bu gün, əsasən Masallıda Mahmudavar və Şərəfə halay qrupları, Lənkəranda isə Nənələr halay qrupu fəaliyyət göstərir. Əvvəlcə xı-nayaxdıllarda, çəltik tarlalarında, toylarda, şənliklərdə oxunan və qismən də rəqslə müşayiət edilən halay XXI əsrdə öz fəaliyyət kollektivi kimi yaşamını sürdürür. Əgər yallı və Anadoludakı halaylar əsasən zurna, züy (Anadoluda züy çox vaxt olmur) və çubuq nağara (Anadoluda davul deyilir) kimi musiqi alətləri ilə oynanırsa, Masallı və Lənkəran halayları musi-

qi alətləri olmadan, sadəcə əl çalmaqla və dəstə başlarının əl-lərindəki dəflə müşayiət edilir. Mahnı ritmlə tutulur. Halayın musiqisini, oyununu ritm və harmoniya müəyyənləşdirir.

Sadəcə Anadoluda yüzdən çox növü, Orta Asiya türklərində isə buna bənzər çox saylı kollektiv rəqslərin və xalq xorlarının olduğunu nədənsə Azərbaycan tədqiqatçıları görmədiklərindən, daha doğrusu, digər türk xalqlarının musiqi mədəniyyətindən bixəbər olduqlarından, halayı sadəcə Masallı, Lənkəran, Lerik, Astara rayonları ilə məhdudlaşdırmışlar və xüsusən də aidiyyət məsələsində yanlış nəticələrə gəlmişlər (Hacıbəyov 1965: 268-273; Hüseynli 1966; İsayadə 1975; Cavadov 2000; Şahsoylu 1980; Mansurzadə 1979). Bu müəlliflər halayı yalnız talışlara aid edirlər, ancaq bunu yazarkən də oxunan mahnıların 90%-nin türkcə olduğunu nəzərə almırlar. Əhalisinin 80%-dən çoxunun türklərdən ibarət olduğu Masallıda və əhalisinin yarıdan çoxunun türklərdən ibarət olduğu Lənkəranda türk kəndlərində oynanılan halaylara heç bir yer verilməmişdir. Cənub bölgəsindən yalnız Lerikdə halay mahnılarının əksəriyyəti talışcadır. Qalan yerlərdə mahnılar həm bir-birinə bənzəyir, həm də türkcədir. Hər halda halayın elmi baxımdan yetərincə öyrənilmədiyini qeyd etmək lazımdır.

Halay bu gün onu ifa edən hər kəsin - türkün (Azərbaycan türkü, özbək, türkmən, Anadolu türkü və s.), talışın, əfqanın, kürdün və başqalarının oyunudur. Halay yaranması, kökü və fəlsəfəsi baxımından isə türk dünyasıdır.

7.c. Oyunun fəlsəfəsi: oynayan şamandan halay çəkən insana

Oyun qədim insanın dünya ilə təmasının bədən dilidir. Təbiət, Uca Yaradan, həyat və ölüm düşüncəsinin oyun dili oyunu bilənlərin istifadə etdikləri özəl ünsiyyət vasitəsidir.

Oyun görünən dünyalarla görünməyən dünyalar, insanlarla ruhlar aləmi arasında bir körpüdür. İnsanın ilk sənəti olan oyun yaşamın əskik tərəflərinin tamamlanması, mükəmməlləşməsidir. Ancaq əyləndirməklə öyrətmək, öyrətməklə əyləndirmək hər zaman yanaşı addımlamışdır. Bəzi oyunlar ritualdan çox qopmuş olsalar da, bəziləri ritual özəlliyini müəyyən dərəcədə qoruya bilməmişdir. Halay ritual əsasını qismən də olsa qoruyan oyunlarımızdandır. Təbii ki, şaman oyunları hələ də ritual xarakterlidir. Ona görə də Orta Asiya türklərində şamanın kamlığına **pəri oyun** deyirlər. Bunu Orta Asiya, xüsusən də Xarəzm özbəklərinin müsəlmanlığa qədərki etiqadlarını araşdıran Q.R.Snesarevin əsərlərində də görürük. Bu tədqiqatçıya görə, şamanların icra etdikləri rituallara da “oyun” deyilir (Snesarev 1969).

Etnoqrafik məlumatlardan da türklərin şaman mərasimlərinə oyun dedikləri məlum olur (Malov 1918). Hətta müsəlman olan türkmənlərin çovdur boyu da şamanın kamlıq etməsinə **oynamaq** deyir (Basilov 1975: 126). Kamlıq etməyə oynamaq deyildiyinə Altay-Sayan türklərində, Uzaq Doğu və Sibir xalqlarında da rast gəlirik⁸. Şaman oyunu əslində şamanın yetkinlik, sirrə vaqif olma yolunu simvolizə edir. Üzərindəki kostyumunda 30-40 futa qədər ağırlığında dəmirdən, misdən aksesuarlar olan şamanın gürültülü, səsləli oyunu dünyanın sonunu hatırladır.

⁸ Yəsəviyyə, bəktəşdiyyə, mövləviyyə təriqətlərinin səma/səmah göstərilərindəki ritmik oyunları, kökü baxımından şaman oyununun daha da təkmilləşdirilmiş variantıdır. Ələvi-bəktəşilər, mövləvilər də səma oynamaqla ruhən Tanrıya uluşmağa çalışırdılar. Hz. peyğəmbər yalnız Meracdan Meraca Tanrının yanına qalxırdısa, dərvişlər hər səma mərasimi zamanı Haqqa çatmağa, Haqq ilə vəhdətə uluşmağa can atırdılar. Səmah mərasimi zamanı həm yəsəvi, həm də Anadolu ərənləri quş uçuşuna bənzər hərəkətlər etməklə İslamdan öncəki şamanların oyun zamanı quşa çevrilib göylərə uçmalarını yamsılayırdılar (Bayat 2006: 219).

Ona görə də oynayaraq öyrənmə, oynayaraq dərk etmə və oynayaraq insan olma oyunun fəlsəfəsində aparıcı aspektidir.

Dəyişik türk ləhcələrində şamanın ismi **kam, xam, qam, oyun, bakşı, bakıcı, falbin, pərihan** kimi keçməkdədir. Hətta yakutlar şamana **oyun** deyirlər. Bunun əsas səbəbi bəlkə də şaman mərasiminin başlıca elementinin oyun olmasıdır. Yakutçada **ayrı oyuna** və **abaası oyuna** terminləri xeyirxah və pis, ağ və qara şaman bölgüsünü göstərməyə xizmət edir. Ayırı oyuna xeyirxah işlər görən şamandırsa, abaası oyuna şər işlər görən şamandır. Bu, şaman oyun əlaqəsinin vəhdəti, fəlsəfəsidir. Belə ki, şaman termini də mənaca oynayan, sıçrayan, vəcdə gələn adam deməkdir. Bütün bu məlumatlardan da görüldüyü kimi, oyunun fəlsəfəsi şamanlıqda önəmlidir, əsasdır. Oyun şamanlıqda zahirdən, dışdan ayrılmanın, real dünyadan çıxmanın, başqa bir dünyaya və ya dünyalara getmənin tək yolu, şaman ritualının əsas ünsürüdür (Bayat 2006: 219).

Oyun milli şüur aktı olub, çox əski çağlardan dini məzmunlu olmuşdur. İstər mövləvi, istərsə də ələvi-bəktaşî səma/səmahlarının tərkib hissəsini İslamdan sonra rəqs adlandırılan oyun təşkil edir. Həm şamanlıqda, həm də xalq sufizmində vəcdin iki başlıca ünsüründən biri musiqi isə, digəri də oyundur. Oyun vəcdə gəlməyin ilkin yoludur. O, yalnız bədənə hərəket və ya bədənin zövq alması deyil, ruhun əsas qidasıdır, haqqı könüldə tapmanın yoludur. Oyunla ruhun göylərə qalxdığına, insanı günahlara sürükləyən nəfsinə qalib gəldiyinə inanılır. Oyun həm də şər ruhların qarşısını almağın bir yoludur. Şeyxlik qurumu, sələflərindən aldıkları bu kültür mirasını eynilə həm Orta Asiyada, həm də Azərbaycanda və Anadoluda İslam dininin təməlində yaşatmaqdadır. Ruhlar ələmi ilə əlaqənin tək yolu oyun olduğundan, şeyxlər və dədələr, sələfləri şamanlar kimi, müalicə seansları zamanı da oyundan yararlanırlar.

Ələvi-bəktəşi və taxtaçı səməhlərinin, şamanların davulun müşayiəti ilə oxuyaraq rəqs etməsinə çox bənzəməsi, bu axırınının şaman oyununun inkişaf etmiş forması olduğunu deməyə əsas verir. Musiqi, alliterasiyalı şeir və rəqs şamanı vəcdə gətirdiyi kimi, xalq sufilərini də dünya qayğılarından uzaqlaşdırır, Tanrı ilə insan arasındakı əngəli, maneəni aradan qaldırır. Ələvi və taxtaçılarda Dərnək və Cəm ayini zamanı göstərilən səməhlərdə saz və ya bağlama kimi musiqi alətlərindən istifadə edilir. Bu mərasimlərdə ikidən az və on ikidən çox saz olmazdı. Mahnının, rəqsin və musiqinin səməhin əsasında durması, dini məzmunlu sazlı, sözlü və oyunlu mərasimlərin keçirilməsi, səməhin, eyni zamanda ərkanın da əski şaman mərasimlərinin və mədəniyyətinin bir qalığı olmasına bağlıdır.

Halay da təbiətdən alınan enerjini insana ötürməklə oyunun ritual-mifoloji fəlsəfəsini yaşadır. Onun xınyaxdırlarda, toylarda, şənliklərdə oynanılmasının əsas səbəbi hər zaman müsbət enerji yaymasıdır ki, bu da onun təbiətlə cəmiyyət arasında əlaqə qura bilməsində, təbiətlə yadlaşan insanı bərişdirməyə çalışmasında özünü göstərir. Bu əski oyun növünün sadə melodiyası, ritmik hərəkətləri, oxu tərzii də onun sevgi, barış, insanlıq fəlsəfəsindən xəbər verir. O baxımdan halay heç bir zaman real həyatdan qopmamış, tarix içində real həyatla yoxlularaq formalaşmışdır.

Fəlsəfi anlamda yaşamın dövrvari hərəkətini, davamlılığını, həyatın axışını və ritmini bizlərə xatırladan halay insanlıq tarixinin ən əski dövrlərindən bugünə qədər varlığını qorumuş, bütün zamanlarda dəyişən sosial, siyasi şəraitə ayaq uydurmuşdur. Oyun tarixi baxımdan insanlıqla yaşid olub sadəcə türklərə məxsus olmayan, bütün xalqlara aid olan bir öyrənmə, öyrəndiklərini anlama, anladıklarını öyrətmə prosesidir. Ən əski qayaüstü rəsmlərin, mağara divarlarındakı cizgilərin halay və yallını simvolizə etdiyi də insanlığın başlanğı-

cından oyunun var olduğunu isbatlayır. O baxımdan mədəniyyətin dil, tarix, inanc kimi folkloru, xüsusən də halayı milli birliyi qoruyan dəyərli sərvətdir.

7.d. Azərbaycanın Cənub bölgəsində halay

Halay və yallı kimi oyunlar həyat və məişətin müxtəlif sahələri ilə bərabər çox çeşidli mərasimləri əks etdirən insan fəaliyyətinin ən qədim növüdür. Halay sosial fəaliyyətində ritualdan məişətə, fəlsəfi anlamda dərk etmədən əylənməyə doğru hərəkətdədir. Bu, oyunun təbiəti ilə mütənasibdir. Orta Asiyadan Balkanlara qədər geniş bir ərazidə yayılan halay sadəcə əyləncə, dinlənmə, istirahət dünyamızı deyil, həm də düşüncə aləmimizi özündə əks etdirmək baxımından xüsusi maraq doğurmuşdur. Halay mövzu, məzmun, yaranma tarixi və formaları baxımından da çox zəngin və rəngarəngdir. Onun yüzlərcə növü, dəyişik formaları vardır.

Bu gün klassik halay Cənub bölgəsinin əsasən iki rayonunda – Masallıda və Lənkəranda yaşayır. Onun izlərinə Cəlilabadda, Lerikdə, Yardımlıda, Astarada da rast gəlmək mümkündür. Azərbaycanın qədim yaşayış məskənlərindən olan Masallı adət-ənənələri, folklor nümunələri ilə zəngin bölgələrdən biridir. Burada laylalar, oxşamalar, bayatılar, əfsanələr, rəvayətlər, lətifələr, nağıllar, söyləmələr, alqış və qarğışlar, atalar sözləri, məsəllər, nəğmələr və rəqslər geniş yayılmışdır. Ancaq Masallıda ən çox yayılan folklor nümunələri içində halay xüsusi yer tutur. Halaylar əsasən, xınayaxdı gecələrində ifa olunur. İndiki zamanda halay xınayaxdı ilə bərabər həm də kənd toylarında icra edilir.

Azərbaycanın başqa yerlərində arxaikləşən mahnı və rəqsin sintezindən ibarət olan halay, Cənub bölgəsində ikihissəli formada oynanılır:

1) Öncə asta halay çəkilir. Bu, özünü həm oxunan mahnılarda (Məsələn, Ay lolo), həm də bədən hərəkətlərində və ayaq oyunlarında göstərir.

2) Daha sonra oynaq halay başlayır. Temp, oxuma tərzii, bədən hərəkətləri, əl çalmalar, ayaq rəqsləri dəyişir (Məsələn, A yordu, yordu, yordu).

Halay, əsasən iki dəstənin bayatılar, gəraylılar, doqquzluq, onluq şeirlər üzərində qurulan avazla oxunan qarşılıqlı dəyişməsi, qarşılıqlı oyunudur. Ona görə də halaya çox vaxt oyun-mahnı deyilir. Halay mahnılarının sayı yüzlərcədir ki, onların da çoxu yalnız Masallı bölgəsi üçün spesifikdir. Təbii ki, halayın mahnılarını anlamaq üçün dinləyənlərin ifaçıların rəqsini müşahidə etməsi şərtidir. Tamaşaçı mahnı ilə bərabər icraçıların ayaq hərəkətlərinə də diqqət yetirəndən sonra mahnının məzmununu tam şəkildə anlamış olur. Burada rəqslə mahnının rolu kainatı qavramaq, onu başa düşüləcək hala gətirmək, təbiəti insanın yararına dəyişməkdir.

Halayda ikidən tutmuş on iki, on dördə qədər adam ola bilər. Xınayaxdıların, toyların, şənliklərin olmazsa olmazlardan olan halay əsasən, onu çox yaxşı bilən biri və ya ikisi tərəfindən idarə edilir. Hər dəstədə üçdən az adam olmamaq şərti ilə iki qrup qarşılıqlı şəkildə mahnılaşmağa başlayır. Hər dəstədə üçdən tutmuş ona qədər adam ola bilər. İki dəstə üz-üzə dayanır, hər dəstənin də öz başçısı olur. Yallıda yallını çəkənə yallıbaşı deyildiyi kimi, halayda da halaybaşı olur. Masallı və qismən də Lənkərandan toplanan halay materiallarından və halayı bilənlərlə (Masallının Mahmudavar kəndindən Natəvan Əliyeva, Şərəfə kəndindən Rəxşəndə Məmmədova və Həcər Həsənova) aparılan söhbətlərdən aydın olanı budur ki, halay aşağıdakı mərhələlərdən və ya ardıcılıqdan ibarətdir:

1-ci, lolu.

2-ci, uca dağlardan səslərəm səni.

- 3-cü, yeri ha yeri
4-cü, yar əli, yar düymələri mərcan.
5-ci, sunalar.
6-cı, dəst eylər gül eylər. Yəni gülü dəstəliyin.
7-ci, aman mələk.
8-ci, basma, basma tağları.
9-cu, ay yordu, yordu, yordu
10-cu, aman, aman

Bəzən onu fərqli ardıcılıqla da təqdim edirlər:

- 1 . Ha lo, lo, lo, lo, yar lələy
2. Mübarək ay mübarək
3. Ağ alma, qızıl alma
4. Sevdim ala gözlü kimin yarısan
5. Bal yemə
6. Qızıl üzük laxladı
7. Oturun, qızlar, oturun hey
8. A qırmızı nımtənə
9. Yar üzü xal ceyran
10. Əcəb şalın güllüdü
11. Xonçaya düzdüm noğulu, badami
12. Ay çini boşqab, çini heylər mənə
13. Nanay, nanay, ay nanay
14. Ağlama ceyran balası, ağlama
15. Ha yordu, yordu, yordu və s.

Bunların hər biri əslində xorla qarşılıqlı oxunan və sözlərin ritminə uyğun ayaq və əl hərəkətləri ilə müşayiət edilən mahnılardır. Ritmik ayaq oyunları Şərəfə halay qrupunda daha çox yayılmışdır. Halayda əl çalmaqla sağa-sola yüyürük (lo-lo da deyilir) kimi yellənmək daha çox Masallıda qalmışdır. Lənkəran Nənələr halay qrupu ayaq oyunlarına və bədən yellənmələrinə o qədər də önəm verməzlər. Halay mahnılarını, əsasən üç yerə ayırmaq olar: giriş xarakterli mahnılar, əsas

mahnılar və son, bağlama xarakterli mahnılar. Halay mahnı-rəqsi yarış xarakterli olduğundan son hissə çox vaxt:

A yordu, yordu, yordu

Görək kim kimi yordu

ilə tamamlanır. Bəzən də məğlub olan tərəfə A yordu, yordu hissəsində:

Ağac başı şingilə

Şingiləni kim bilə

Gündə min söz qoşaram

Sənin kimi yüngülə.

deyimi ilə tamamlayırlar.

Bununla bərabər halay qrupu başqa mahnılar da oxu-maqla repertuarlarını daha da zənginləşdirirlər. Mahnı kimi oxunan şeirlər 7-lik, 8-lik, 9-luq, 10-luq və s. hecalardan ibarət olub, qafiyə quruluşu da müxtəlifdir.

Halayı oynayanlar (halay getmək ifadəsi daha çox yay-ğındır) da bunlardan hər birinin yarım saat davam etdiyini de-yirlər. “İki-iki qruplarda mahnılar olardı. Halay gedə-gedə fır-ranardıq. Halayın kökü var, halayın mənası var. Uşağ olanda deyərdim niyə halay loluyun başlıyır: Ay lolo.

Lolu nə deməkdi, uşağı nəyə mindirərdik? Loluya. Lolü yüyürük, beşikdir, uşağın yırğalandığı yerdür. Halay heç ol-masa altı nəfərdən ibarət olmalıdır. Azı üç, dəstə üçdən başlı-yır. Filankəsin bir halay qızı var, filankəs bir yerə bir halay qız apardı. Halay yığıncağ deməkdi. Halay nədi? Çoxluğ de-məkdi. Halay çoxluğdu. Öz-özümə fikirləşərdim ki, lo, lo, lo, lo nədi lolo uşağ asdıyırısan e, yellədirsen a, keçmişdəkilər ona lolo deyib. Halay ki, başladı, elə bil ki, yellənirsən, ona görə də lolu ilə başlayır:

Ay lolo, lolo əl-ələ

Hay çəkün, halay düzülün.

Ay çəkün halay düzülün, hay

Kim halaya girməsə, hay
Ay əli yardan üzulsün, hay

Uca dağlardan səslərəm, neylim
Yarı qoynumda bəslərəm, neylim.
On iki imamdan istərəm, neylim
Yar əlindən, dad əlindən, hay

Bizim xoruz uca bannar, neynim,
Onun dilin kimlər annar, neynim
Qonşular üzümü dannar, neynim
Yar əlindən, dad əlindən, hay

Evlərin dalın keçdim, neynim
Əyildim suların içdim, neynim
Mən bu yerə qərrib düşdüm, neynim
Yar əlindən, dad əlindən, hay”

(Masallı 2013, 360-361).

Zəngin repertuara sahib halay kollektivi rəsmi olaraq Cənub bölgəsində ilk olaraq Masallı rayonunun Mahmudavar kəndində 1957-ci ildə qurulmuş, 1959-cu ildən fəaliyyətə başlamış, zamanla respublikanın səhnələri ilə yanaşı, Macarıstan, İraq, Türkiyə, Rusiya - ümumilikdə 30-a yaxın ölkədə konsert və rəqs yarışmalarında iştirak etmiş, mükafatlar almışdır (www.anl.az/down/meqale/azerbaycan/2012/dekabr/284920.htm). Ancaq halay Masallının bütün kəndlərində daha əski zamanlardan 1950-ci illərə qədər dəbdə olmuş, çəltik əkinlərinin, xınayaxdılarının, paltarbiçdilərini, toyların əsas elementi sayılmışdır. Bu gün əsasən Mahmudavarda, Şərəfədə halay qrupları fəaliyyət göstərir. Bu halay qrupları xınayaxdıllara, toylara getsələr də, fəaliyyətlərini əsasən rəsmi şənliklərdə rəqs etmək üzərində qurmuşlar.

Halayda əsas olan nəqarətdir. Birinci dəstə öncə nəqarəti söyləyir. Bu, aşıq deyişmələrində olduğu kimi ayaq vermədir. Bu deyişmə üsulundan meyxanaçılar da istifadə edirlər. İkinci dəstə birincinin dediyi nəqarəti təkrarlayır. Sonra birinci dəstə mahnının ilk iki misrasını, ikinci dəstə yenə də nəqarəti söyləmiş olur. Birinci dəstə mahnının qalan iki misrasını, ikinci dəstə isə nəqarəti oxuyur. İki və ya üç bayatıdan, yaxud gəraylıdan, yaxud da 9-luq, 10-luq hecalı şeirdən sonra sıra ikinci dəstəyə gəlir və nəqarət-şeyr əvəzlənməsi yuxarıda göstərdiyimiz şəkildə davam edir. Bayatı söyləyənlər bəzən eyni bayatını müxtəlif nəqarətlərlə oxuyub yallı gedirlər:

Oğlan adun Yağubdu.
Gün dağlara doğubdu.
Sən aldığın üzüklər.
Barmağımı boğubdu.
Basma basma tağları
Saraldı yarpağları.

Bu axırncı iki misra dəyişə bilir, məsələn, “Aman mələk, mələk, Canım mələk, mələk”

Qadınların çəkdiyi halay özəl ayaq hərəkətləri ilə fərqlənir. Ancaq indiki halda təəssüflə demək lazımdır ki, klassik halayın ayaq ritmlərini bilən demək olar ki, çox az adam qalmışdır. Xüsusən, folklor toplusu zamanı Masallı rayonunun Şərəfə, Xırmandalı kəndlərindən olan söyləyicilər bu ayaq hərəkətlərindən bəzilərini göstərsələr də, qalanlarını xatırlaya bilmədilər.

Bəzi mahnıları, hərəkətləri müştərək olan Lənkəran halayı da özünəməxsusluğu ilə seçilir. Bu gün Lənkəran Nənələri adı ilə də tanınan bu halay qrupu Lənkəran rayonunun Separadi kəndindən olan folklor və rəqs ansamblının yeni adıdır. Hal-hazırda altı üzvdən ibarət olan ansamblın əsası 1970-ci ildə qoyulub. Qrupun ifasında Azərbaycan türkcəsində və qismən də talış dilində 100-ə qədər bayatı və mahnı var. Bunlara

misal olaraq “Ay lolə”, “Gəl, gözəlim, naz eləmə”, “Mirvari gəlin”, “Almanı alma, gəlin”, “Yar bağa gəldi”, “Bulaq başında”, “Gəlin”, “Kinəlim-kinəlim”, “Maralı göndər bizə”, “Verin bizim gəlini”, “Əllərə xına çəkərlər”, “Yar-yar”, “Can gülüm”, “Bülbüllər oxuyur” və s. mahnıların adını çəkmək olar (news.milli.az/video/175002.html). Öncə dörd bacı tərəfindən qurulan və xınayaxdılarda, paltar kəsdilərdə oynanılan bu oyuna Bacılar adı verilmişdir. Sonradan Bacılar adı Nənələr adı ilə əvəz edilmişdir. Nənələr halay qrupunun bu gün altı üzvü vardır. Bu ansamblın başçısı həm də onun ilk qurucularından biridir.

Masallı-Lənkəran bölgəsində halay zamanla yeni məzmun almış, sovet dövründə çəltik əkinində, əlaq otlarının təmizlənməsində qadınların ritmik oxu tərzinə çevrilmişdir. Halayın əski mərasim məzmununa yeni sovet ideologiyası - məhsul, zəhmət, sevgi, toy kimi ünsürlərlə bağlı mövzular daxil edilmişdir.

7.e. Son söz

Haqqında bilinən ilk yazılı məlumata Göktürk məzar daşlarında rast gəldiyimiz halay türklərin əski vətənlərində - Monqolustandan Balkanlara qədər geniş bir ərazidə yayılmışdır. Halay uzun bir tarixi yol keçərək dəyişimə məruz qalmış, yeni məzmun və forma almışdır. Buna baxmayaraq, halayın fəlsəfəsi dəyişməmiş, insanları birləşdirən, barışa səsləyən, əyləndirən, sevinci paylaşmağı öyrədən özəllikləri hər zaman öndə gəlmişdir.

Digər xalq oyunları və rəqsləri kimi kökü əskilərə dayanan, tarixi, spesifikası müxtəlif inanc və etiqləri özündə bərkəndirən halay rituallarla bağlı olub, ilk zamanlarda formaca sadə, məzmunca əhatəli olmuşdur. Sonradan halaylar cəmiyyət

yətin sürətlə inkişaf etməsinə ayaq uydurmaq üçün toylarda, şənliklərdə icra edilməsi ilə yeni-yeni dəyərləri də özündə ehtiva etmiş, sadəcə türklərin deyil, onu icra edən digər xalqların da milli oyunu, rəqsi olmuşdur. Rəqs isə oyunun ilk ifadə forması, ilk şəklidir.

O baxımdan halay kimi əvəzsiz mənəvi dəyəri qorumaq, gələcək nəsillərə çatdırmaq çox böyük əhəmiyyət kəsb etməklə bərabər, həm də bizi bizə tanıdan və sevdiren zənginliyimiz, kimliyimizdir.

Halay harda türk, harda insan varsa, orda oynanılır və gələcəkdə də oynanılacaqdır.

VIII. DƏYİŞƏN RİTUAL BAĞLAMLI OYUNLAR (a-e)

8.a. Ön söz

Oyunlar, meydan tamaşaları miflərlə, rituallarla başlar, dastani və ya nağılvəri bir təhkiyə ilə inkişaf keçirir, daha sonra da komediya ilə həyata, mövcud struktura, etik və estetik çatışmamazlığa gülər, dram və ya faciə ilə də yeni bir ritual məzmun qazanmış olur. Rituallar milli özəllikləri ən doğru, ən sağlam şəkildə yansıdan insan topluluğunun fəaliyyətidir. Öncəki fəsillərin hər birində oyunun təbiəti, özəlliyi, növü, vəziyyəti ilə bağlı olaraq ritual mövzusuna toxunduq, çünki oyunun bütün çeşidləri bu və ya digər formada ritualla əlaqədardır. Bu fəsildə isə ritual bağlamını (kontekstini) dəyişən oyunlar araşdırılacaqdır.

Özəlliklə sənətin, teatrın, bütövlükdə oyunların mənşəyində duran rituallar öləzimdə olan teatr anlayışına yeni can, yeni hava gətirmək üçün XX yüzilin 60-cı illərindən sonra yeni aspektdən araşdırılmağa başlandı. Hər hansı bir dini və inanc məqsədi ilə bir yerə toplanan və müəyyən bir nəticə almaq üçün göstəri düzənləyən əski insanların bu fəaliyyətinə sonradan ritual adı verilmişdir. Təbii ki, əski insanlar nə etmək istədiklərini rəmzlərə dönüştürərək göstərirdilər. Bu isə həqiqi və ya xəyali olanların təqlidi demək idi. Teatrın əsasında duran təqlid bu baxımdan ritualdan çıxmışdır. O baxımdan doğumu, gənclərin sirlili bildgilərlə tanış edilməsini, cəmiyyətin tam hüquqlu üzvü olmağı, evlənməyi və ölümü yamsılayan **bütün rituallar təqlid xarakterlidir**. Təkrarlara dayanan davranışlar, şüurlu olaraq modelləşdirilən bütün fəaliyyətlər ritualara dayanır.

Buna baxmayaraq, ayrı-ayrı elm sahələrinin – antropologiyanın, etnologiyanın, sosiologiyanın, psixologiyanın, folklorun rituala fərqli baxışı mövcuddur. Ancaq ən ümumi şəkildə

rituallar iki fərqli mənada işlədilmişdir. Bunlardan birincisi davranışdırsa, ikincisi də inandır. Ritual davranışlar dəyişdiyi kimi, davranışların əsasını təşkil edən qutsallıq və ya inanc da zamanla fərqliləşir, yeni mənalar qazanır. Özəlliklə qutsallıq kimi qəbul edilən bəzi şeylər həm zamanla, həm də xalqdan-xalqa dəyişərək dünyəvi olur və ya dünyəvi olanlar digərləri üçün qutsallıq qazanır. Bəzi qutsal rituallar digərləri üçün şeytani anlam qazanır. Ona görə də ritual təkrarlara, simvollara dayanan davranışlardan istifadə edən göstəridir, geniş mənada oyundur.

8.b. Qutsallıq ritualın başlıca özəlliyidir

Bir çox bilim adamına görə sənətin bütün növləri, təbii ki, oyun başda olmaqla ritualdan çıxmışdır. Ancaq oyun zamanla ritual təməmindən qoparaq sənət estetikliyi almış, əyləncə və zövq ünsürünə çevrilmişdir. Hər halda mifoloji çağda ritualın bir parçası olan oyunlar seyr edənlərə qutsal-mifoloji bilgiləri canlı şəkildə ötürmək, neofiti cəmiyyətin tam hüquqlu üzvü etmək vəzifəsini yerinə yetirirdi. Əslində oyun ritual xarakterli olduğu kimi, ritual özü də bir oyundur. Mərasimdən keçənləri bilgiləndirmək, tamaşaçıların hamısının ritualın bir parçası olduğu düşüncəsi, hər kəsin öz rolunu oynamaqda yaradıcı olması, oyunçuların rituala inanması, tənqiddin yasaq olması və s. cəhətdən ritual ən ciddi və bəlkə də ən əski oyundur.

Əski türklərin bütün oyunları başlanğıcda ritual xarakterli olmuşdur. Hər oyun ritualın tərkib hissəsi olmuş, ritual təməl zamanla arxa plana keçdiyindən, oyun daha çox əyləncə forması almışdır.

Təbii ki, bütün oyunların ritualdan çıxması və ya ritual kökənli olması fikri doğru sayılmasa da, oyunların əksəriyyətinin ritualdan çıxdığı şübhəsizdir. **Ritualın öz varlığından qopması və ya qutsallığını itirməsi ilə oyun estetikləşmiş-**

dir. Bu oyunların arxitektonikası, simvolları da ritual mahiyətlidir. Ancaq bütün oyunların qaynağında ritual axtarmaq, oyunların ritualdan törəyib sonradan fərqli anlamlar qazanması məsələsi hələ də tam həllini tapmayıb. Bütün bu qarışıq məsələlərə baxmayaraq, Azərbaycanın müxtəlif bölgələrindən toplanmış oyun və meydan tamaşalarının əksəriyyətinin kökündə ritualın durduğu məlumdur. Bu isə deyildi ki, “hər hansı bir hərəkəti təqlid etmə o hərəkətin yaranmasına səbəb olmaz fikri doğduğunda ritualın ortadan qalxmasıdır, buna baxmayaraq ritualın bir çox mənası mətnaltında qalmaqla sənətə dönüşür” (The Myth 1998, 9). O baxımdan başlanğıcda bir çox oyunlar dini-ritual xarakterli olmuş, yalnız zaman keçdikcə estetik struktura bürünmüş, sırf oyun özəlliyi qazanmışdır. Bəzi ritual-mifoloji məzmunlu oyunların həm zamanı, həm də məkanı qutsal hesab edilir. Qutsal bir məkanda oynanan oyunlar iştirakçıları başqa bir dünyaya götürür. O baxımdan ibadət, dini ayinlər bir göstəri, bir teatral oyundur. Bəzi rituallar qutsal oyun anlayışı içində zikr edilməlidir. Ritual, bayram, törən və s. dini özəllikli, qutsal da olsa, oyundan fərqsizdir və oyundan fərqsiz olsa da, bu bir ritualdır.

Əski çağlarda ritual məzmun kəsb edən uşaq oyunları yavaş-yavaş ritual qaynağını itirmiş, əyləncəyə, tərbiyə etməyə, öyrətməyə dönüşmüş oyunun bir növüdür. **Ritual göstəriləri/mərasimləri qutsal məkanda səhnələşdirilən teatr oyunlarına bənzətmək olar və bu qutsal oyunun ən böyük izləyicisi Tanrının özüdür.** Hesabat Tanrı qarşısında verildiyindən, ritualda qutsal zaman anlayışı hakimdir. “Ritualın təqvimə sabitləyib şəkilləndirdiyi, oyunun isə təqvimə dəyişdirib təhrif etdiyi və zamansızlıq qavramı yaratdığı məlumdur. İnsan oynayaraq qutsal zamandan qurtulur, onu unudur” (Agamben 2006: 79). Ritual bir cəmiyyətin ruhunun qutlanmasıdır, sonradan o, əyləncəyə çevrilməklə qutsallığını itirmiş olur.

Mətin And ritual məzmunlu oyun haqqında belə deyir: “Ritual, kainata aid bir düşüncənin bənzətməsidir. Bu bənzətmə burada daha çox mistik bir təkrarlama, bir varlığın yenidən göstərilməsi üçün eyniləşdirmədir. Ritualın funksiyası sadəcə bənzətmə də deyildir, o, tapınılanların qutsal varlığının özünə birləşdirilməsini saxlayır” (And 2012: 30).

Oyunlardan çoxu kult məzmunludur, onun bu kodu zamanla arxa plana keçsə də, hər nə qədər oyun şüurlu şəkildə əyləncəyə dönüldürülsə də, hətta zamanla məzmunu və anlamı dəyişsə də, o, yenə də kult xarakterli və ritual bağlıdır. Oyunun kult məzmunu sadəcə şamanlıq dönməində qalma bir özəllik olmayıb, İslamdan öncəki zamanlarda da, türklərin İslam dinini qəbul etmələrindən sonra da təriqətlərin səmah/səma və zikrlərində, oyun növlərində qorunmuşdur. Ona görə də türk təriqətlərində zikr və səma başlıca yer tutur. Türk təriqətlərindən yəsəvi zikrlərinin, ələvi-bəktəşi səmahlarının kökünün şamanlığa bağlanması elmdə qəbul edilmiş fikirdir (Bax: M.F.Köprülü, E.Krohn, F.Bayat və b.). Səmah dərvişlərinin coşmasını, vəcdə gəlməsini təmin etməsi baxımından şamanın vəcdə gəlmək oyununa bənzəyir. Özəlliklə, ələvi-bəktəşi səmahları, mövləvi səmaları, yəsəvi və nəqşbəndi zikrləri və ritual oyunları bunu təsdiq edir. Bu isə türk mədəniyyətinin təməl prinsiplərinin dəyişmədiyindən, yalnız formasının dəyişdiyindən xəbər verir. Zikr və səmanın təriqət ritualında vəcdə gətirmək, coşdurmaq funksiyasını yerinə yetirməsi də oyunun başlıca vəzifəsinin coşdurmaq olduğu ilə mütənasiblik yaradır.

Təbii ki, səmah/səma təriqət ritualının bir parçasıdır. Onun istər oyunu, istərsə də mahnısı ritual özəlliklidir. M.Andın da yazdığı kimi: “Səma nəğməsi ən çox doqquz dərblidir. Öncə orta bir hərəkətlə çalınar və oynanar. Özü-nəməxsus və çox orijinal bir şivəsi vardır. Ayində heç bir zaman oyunçular bir-birinə dəyməzlər. Rəqsədə estetik mahiyyə-

ti olmayan heç bir yan, heç bir fiqur yoxdur. Əsl, kübar, zərif, incə bir oyundur. Səmah rəqsləri ümumi olaraq ağır və hərəkətli olmaqla iki qisimdədir. İlk qismə “ağırlama” deyilir. Bu qisimdə kişi qollarını sağa-sola hərəkət etdirir: Qadın qollarını çiyin nahiyəsindən yuxarı qaldırmamaqla eyni hərəkətləri yan tərəfə doğru edir. Bu əsnada ayaqlar da irəli-geri hərəkət edir. Cütün hərəkətlərinin bir-birinə uyuması gərəkdir.

Ağırlaşmanı hərəkətli qisim təqib edir. Buna “yeldirmə” deyilir. Burada cütlər təkrar niyazlaşırlar. Üzlərini bir-birlərinə qarşı tuturlar və biraz yaxınlaşmış duraraq bir neçə metrlik bir sahə içində gedər və yeri gələndə fırlanarlar. Dönmüş yeri sazçı tərəfindən xatırladılır. Oyun bitdikdə cütlər təkrar niyazlaşarlar, yerlərinə oturlar və başqa cütlər səmaha qalxarlar” (And 2012: 181-182).

Səmah təsəvvüfi məzmunlu olduğundan, onun fəlsəfəsi, dini-təsəvvüfi özəlliyi haqqında Aşıq Paşaya aid edilən rissalədə geniş məlumat verilmişdir. Bir qədər uzun olan bu mətni aşağıda olduğu kimi veririk:

“Bilmək gərəkdir ki, “səmah” dörd cür insana halal, başqasına haramdır. Birincisi, bu işi belə bilib işləyəndir. Belə görüb işləyəmə halaldır. Çünkü o, öz ağılıyla anlayar və gözüylə görər ki, yer və göy, yerdə və göydə nə varsa hamısı hərəkətdədir. Oyun da vardır. Oyunçu olan fələk də öz səsiylə oynayar. Ancaq bu iş oyun deyildir. Allahın əmrinə boyun əyməkdir. Əgər oyun deyərlərsə, dünya birliyinin cümləsi oyundur. Madam ki, dünya birliyinin hamısı oyundur; “fiskü fəsad”da, yəni pisləkdə oynamaqdansa, söhbət və “səmah”da oynamaq daha yaxşıdır.

İkincisi, “sahib-i daver” olandır. Çünkü “səmah”, çağırma vəsildir. Allah, “haqqı gözəl nəsihətlər və hikmətlərlə Haqq yoluna çağır” – deyər, Peyğəmbərə əmr etdi. Bu gözəl nəsihətlərlə gələndə həm də hikmət lazım olmaz. Fəqət, bunun-

la gəlməyəndə hikmət lazım olar. Hikmət, sayrunun xəstəliyinə uyğun dərmanı verməkdir. Cövhər baxımından üç cür xalq vardır. Biri, Tanrının əmrini demək, Peyğəmbərin sözünü göstərmək, Tanrının uçmağını (cənnətini) və tamusunu (cəhənnəmini) bildirmək; günahını, səvabını anlamaqla, şirin söz və öyüdlə yola gələr, Tanrıya dönər; artıq ona hikmət lazım olmaz. Bəzisi sözlə gəlməz, ikram, ehsan, yemək, içmək istəyər. Şeyxlərin təriqətində “sofra, sımat” izzət, “izzət, nimer”, nəsihətlə gəlməyən bunlarla gəlsin deyə qoyulmuşdur. Uşaq təbiətli və fodul bir bölük insan da vardır ki, bunlar nə biliyə, nə qabiliyyətə, nə izzətə, nə də nemətə qulaq asarlar; bunlara çalmaq və oynamaq lazımdır. Şeyxlərin evində “səmah” olması buna görədir; “səmah” bu kimilərin təbiətinə uyğun gələr. Bu həvəslə gələrlər; uluların üzünə baxarlar və onların sözünü dinləyər. “Səmah”a girəndə başlarından sarıqlarını atıb qurşaqlarını açarlar, tərləyər və tərləri töküləndə bilgisizlikləri gedər, əl alar, əmək tutar, mürid olar, bel bağlar, beləliklə topluluğa girərlər və çağırana uyarlar. Əgər “səmah” həvəsi olmazsa, çağırma gəlməzlər; bundan məhrum qalarlar. Buna görədir ki, çağrı sahibinə “səmah” halaldır.

Üçüncüsü, “sahib-i vəcd” olandır. Çünkü o, “səmah”da malını, mülkünü düşünməz; oğlunu, qızını anmaz. Dünyadan gözü yumular. Haqdan yana könül gözünün qaranlığı gedər; könlünə aydınlıq dolar. Qayğı gedər, canından sevinc qopar. Yetmədiyi işə yetər. İbadətdə tapmadığı halı tapar. Ağıl boyundan dünya yükünü düşürər. Gözü açılar, könlü cilalanar. Könlündəki sevgi artar. Dayandığı yer “Tur” (Musa Peyğəmbərin “təcəlliyə məzhar” olduğu dağ), baxdığı “Didar” (Allahın “camal”ı) olur. İraq bildiyi yaxın görünür. Çöldə istədiyini evdə tapar. Canına Tanrı dolar, uzaqlıq gedər, yaxınlıq gələr. Hər “səmah”da bu halla hallanar. Bax bunlara “səmah” halaldır; haram deyildir.

Dördüncüsü, “sahib-i vəcd”ə uyanlardır. Çünkü xalq bö-yüklərin dininə inanar. Mürid şeyxin yoluyla gedər. Xidmət edən xidmət edilənin yolunda gəzər. Sabah da, Tanrı hüzuruna, kim kimə uyduysa onunla birlikdə çağırılacaqdır. “Sahib-i vəcd”in halı onu sevənə halaldır.

O adam ki, işlədiyi işi bilməz, “səma”nın əslini bilməz, “sahib-i davər”, “sahib-i vəcd”, “sahib-i vəcdə uymaq” nədir bilməz; ona “səmah” haram, yediyi loxma haram, dünyada gəzdiyi haram, “səmah” da ondan ötrü haramdır. Çünkü əslini bilməz, işini bilməz, dediyi sözü bilməz; ondan ötrü haramdır. Mənəvi varlığını bilməyənin surəti insan, gedişi heyvandır; bəlkə heyvandan da aşağıdır. Heyvandan xeyir gələr; halbuki onun xalqa ziyanı vardır. Gəzdiyi yer də onun üçün haramdır ki, haradan gəlib, haraya getdiyini bilməz. Özünü və öz işini bilməyənlə bütün bunların hamısı haramdır” (Levend 1955: 153-163).

Bu Risalədə deyildiyi kimi “Səmah, çağrıya vəsilədir... Səmah girəndə başlarından sarıqlarını atıb qurşaqlarını açarlar, tərləyərlər və tərləri töküləndə bilgisizlikləri gedər, əl alar, əmək tutar, mürid olar, bel bağlar, beləliklə, topluluğa girərlər və çağırana uyarlar. Əgər səmah həvəsi olmazsa çağrıya gəlməzlər; bundan məhrum qalarlar. Buna görədir ki, çağrı sahibinə səmah halaldır” (Levend 1955: 153-163).

Ritualar adi oyunlardan inandırıcılığı, mifoloji məzmunu, ciddiyyəti ilə seçilir. Ritualda ibadət, dini məzmunlu törənlər simvollaşmaqla təmsili oyuna çevrilir. Ona görə də dini-ritual məzmunlu bütün göstərilərdə hər kəs üzərinə düşən oyunu oynamaq məcburiyyətindədir. İnisiasiyadan keçənlərlə profanların oyunu fərqli olsa da, onları birləşdirən ortaq nöqtə eyni ritualın iştirakçıları olmalarıdır. Bu, bayram şənliklərində, kütləvi qurban kəsmə törənlərində, təqvim mərasimlərində də eynidir. Törən və dini bayramlar ritualın müsabiqəyə, yarışa, əyləncəyə, zövq almağa dönüşmüş və-

riantı, kütləviləşməsidir. Ritualdan çıxan törənlər və bayram şənlikləri zaman baxımından onun sonrakı inkişafı və məkan baxımından genişləməsidir. Hətta zər oyunu, nərd oyunu da ikiye ayrılmış rəng simvolu ilə əski ritual dünya modelinin daha çox oyunlaşmış variantıdır.

Burada ritualın cəmiyyətdə oynadığı funksiya və rolu haqqında Emile Durkheimin təsbitlərinin bu gün də öz əhəmiyyətini itirmədiyini bir daha vurğulamaq lazımdır. E.Durkheimə görə, ritualın rol və funksiyası aşağıdakılardan ibarətdir:

1. Ritual, fərdi cəmiyyətdə yaşamaq üçün cəmiyyətin lazım bildiyi qayda-qanunlara, acı çəkməyə hazırlamaqla onu tərbiyə etmiş olur.

2. Ritual, fərdləri bir yerə toplayır, fərdlər arasındakı ictimai əlaqələri gücləndirir, yoldaşlıq və dostluq hisslərini artırır.

3. Ritualın cəmiyyətdə canlandırıcı bir funksiyası vardır. Cəmiyyətin üzvlərində məsuliyyət hissi yaradır. Adətlərin davamı, inancların təzələnməsi, dəyərlərin, törələrin kökləşməsinə, qalıcı olmasına yardım edərək kollektivi canlı şəkildə ayaqda tutur.

4. Ritualın bir funksiyası da xoşbəxtlik verməkdir. Kollektivin, cəmiyyətin üzvü olmaq sevincinin gətirdiyi hissi məhz ritual yaradır. Xüsusən, cəmiyyətin böhranlı anlarında insanların coşqu və duyğularını bir yerdə dilə gətirməsinə imkan verən tarazlığı qoruyan da rituallardır (Durkheim 1960).

Bir sözlə, bu gün əyləncəli oyunlar mahiyyətcə qutsal olan oyunların əski ritual-mifoloji köklərini, inanc təməllərini itirməsindən sonra formalaşmışdır. Qutsal oyunlar oyunun digər növləri kimi bizi sosiallaşdıran, estetik dünyamızı zənginləşdirən əsas element kimi qalmaqda davam edir.

8.c. Ritualla bağlı oyun və şənliklər

Ritual yaşamın həmən-həmən bütün sahələrini əhatə etdiyindən, oyun və əyləncələrin kökü heç şübhəsiz ritual-mifoloji dünyaya qədər gedib çıxır. Hər nə qədər mahiyyətini, başlıcası isə qutsallığını itirsə də, oyunu və şənlikləri a) keçid ritualları, b) təqvim ritualları baxımından öyrənmək olar. Fərdi xarakter daşıyan və insanın keçdiyi həyat yolunun müxtəlif mərhələlərini yansıdan rituallar doğumla, sünnətlə, evlənmə və ölümlə bağlıdır. Doğum ritualı ilə bağlı oyun və əyləncələr, əsasən iqtisadi durumu yaxşı olan ailələrdə düzənlənirdi. Xüsusən, saraylarda doğum və sünnət şənlikləri karnaval, əyləncə, kölgə oyunu, kukla oyunu, təlxəklərin, pəhləvanların göstəriləri və s. formasında keçirilirdi. Bunu Səfəvi dövrü miniatürlərindən, tarixi xronikalarından, Osmanlı saray vəqiflərindən, xarici vətəndaşların və Osmanlı xanədan mənsublarının xatirələrindən də görmək mümkündür.

Təbii ki, sünnət və evlənmə mərasimləri ümumxalq xarakteri daşdığından kəndlərdə və şəhərlərdə, kasıblar və varlılar arasında evlənmə ilə bağlı oyun və əyləncələr keçirilirdi. Azərbaycanın Cənub bölgəsində toy halayları, xınayaxdı və s. olduqca təntənəli və teatral bir özəlliklə keçirilir. Qarabağda və Azərbaycanın digər yerlərində də toy şənlikləri ümumxalq əyləncəsi atmosferində keçirilir. Bu da toyun sadəcə ümumxalq şənliyi olması ilə bağlı olmayıb, həm də onun ritual-mifoloji bazisi ilə əlaqəlidir.

Qız istəmə və ya nişanla bağlı ritual mahiyyətli oyunların çoxu zamanla unudulsa da, bəzi qalıntılar günümüzdə qədər gəlib çatmışdır. Məsələn, bir çox türk xalqlarında mövcud olan oytulaş oyunu Qarabağda da mövcuddur. Azərbaycanda və digər yerlərdə oynanılan bu oyun növü başqa türk xalqlarında oynanan ritual məzmunlu qız öpmə oyunu-

dur. Bunun ritual dayanağı əski çağlarda artımla, evlənməklə bağlı olmuşdur.

Oyun evlənmə rituallarında da coşdurmaq, vəcdə gətirmək funksiyasını yerinə yetirir. Digər tərəfdən ailənin qutsallığını, seyr edənlərə simvolik bir dildə çatdırır. Belə ki, bütün oyunsal özəllikləri daşdığından, evlənmə və ya cinsi istəyi artırmaq oyununu bütün oyunların ən saf örnəyi adlandırmaq olar. Çünki oyun sözünün özündə cinsəllik, cinsi istək vardır: məsələn, oynaşmaq, oynaş və s. Ancaq bu, cinsi istəyi artırmaq sadəcə bioloji oyundan çox, evlənmə ritualına hazırlıq mərhələsi xarakteri daşıyır. Bu, eyni zamanda qızı ələ keçirmək, onu evlənməyə hazırlamaq məqsədi daşdığından, əski türklərdə məqbul sayılmışdır. Altay türklərində ərgənlik yaşına çatmış oğlanların mərasim zamanı sevdiyi qızı qovması, tutduqda öpməsi və s. yakut şamanlarının qadınlarda cinsi istəyi artırmaq üçün keçirdiyi kamlıqda at kişnərtisinə bənzər oyun nümayiş etdirməsi ilə eynidir. Məsələn, tıvalılarda payızda dolunay gecəsinin 15-də keçirilən bayramda ərgənlik yaşına çatmış oğlan və qızların cinsi tabuları pozduqları **oytulaş** adı verilən bir oyun vardır (Saqalayev 1990: 123).

Oytulaş adlanan oyunun və onun başqa variantlarının geniş arealda Orta Asiya ölkələrində - Qazaxıstanda, Türkmənstanda, Özbəkistanda, Qırğızıstanda və Tacikistanda da geniş yayıldığını demək lazımdır. Bu isə cinsi tabuları pozan bu oyunun əski evlənmə ritualı ilə bağlılığını açıqlayır.

M.And hətta toy rəqslərini də bir-birindən fərqləndirir. Bunlardan birincisi, oynayanların toyda halay çəkərək əyləndikləri rəqslərdir, ikincisi, kökü çox əskilərə dayanan və qutsal mənə kəsb edən, evlənməyə qutsallıq gətirən rəqslərdir (And 2012: 62). Evliliyi qutsallaşdıran, onu oyunla simvollaşdıran rəqslərdən biri də yallı çəkmək və ya halay getməkdir ki, ritualla bağlılığını hələ də tam qoparmamışdır. Burada

həm söylənən mahnılar, həm də göstərilən oyunlar evlənmənin qutsallığını göstərmək üçündür.

Yas və ölümlə bağlı rituallar İslamiyyətin təsiri ilə dəyişsə də, bu gün də davam etməkdədir, ancaq oyunla, rəqslə müşahidə edilən yas və ölüm ritualları ümumi mənada tarixə qarışmışdır. Müasir dövrdə İslamiyyətin güclü təsiri ilə yas oyunları oynanmamaqdadır. Ancaq əski türklərdə yuğ mərasiminin varlığı bir zamanlar ölüm və yasla bağlı oyunların da geniş yayıldığını göstərir. Bu gün Məhərrəmlikdə, xüsusən də Aşura mərasimlərində zincirzənlərin, sinəzənlərin və qismən də qadınların mərsiyə və ağı söyləyərək sağa-sola ritmik hərəkət etmələri əski yuğ mərasiminin İslami variantıdır. Həm Aşura rəqslərinin, həm də Şəbih tamaşalarının ən böyük məqsədi müsəlmanların qutsal bildiyi dəyərlərin yenidən canlanmasıdır. Burada ölən və yenidən canlanan əski Tanrıoğullarının və mövsüm rituallarının yansımaları açıq şəkildə görmək mümkündür. Ələvi-bəktəşilərin Məhərrəmlik mərasimlərində bağlama çalaraq qəmli mahnılar, duvazdehlər oxuması, səmaha qalxması əski yas oyunlarının və mahnılarının qalıqlarıdır.

Hər halda İslamiyyətdən sonra yaranan oyunlardan ikisi daha çox məşhurlaşmışdır. Bunlardan birincisi, təriqətlərin zikir və ya ayin sırasında göstərdikləri səma/səmah oyunudursa, digəri də Şəbih tamaşalarıdır. Burada dərvişlərin oyunlarını da xüsusi olaraq qeyd etmək lazımdır. Özəlliklə gəzərgi dərviş zümrələrindən olan qələndərilər, abdallar, qızılbaş və ələvi dərvişlərinin coşğulu oyunları da kökü baxımından şaman rəqslərini xatırlatsa da, yenə də İslamiyyətdən sonra yarandığı üçün biz dərviş oyunlarını da İslamiyyətdən sonra yaranan oyunlar sırasına daxil edə bilərik. Xüsusən gəzərgi dərvişlərin teatral bir formada Hz.Əli cəngnamələri söyləmələri, dini-mənəvi əhvalatlar nəql etmələri sonradan meydan tamaşalarının yaranmasında mühüm rol oynamışdır. Aralarında həm funksional,

həm də anlam baxımından fərq olsa da, səmalar/səmahlar və dərviş oyunları İslamın məhsuludur. Hər nə olursa olsun, bu iki oyunun kökünün İslamiyyətdən öncələrə getdiyi də bir həqiqətdir. Xüsusən, Şəbih tamaşalarının mövzusunun Kərbəladan daha öncə baş vermiş ölüb-dirilmə ilə bağlı mifoloji rituallardan alındığı gerçəkdir. Bir araşdırmaçının da yazdığı kimi, Şəbih tamaşalarının kökünün İranda 2500 il əvvəl həm də yazılı şəkildə yaşadığı və Mesopotamiyada Adonis-Temmuz yas mərasimi ilə İrandakı Səyavuş üçün tutulan yas mərasimlərinin bir qalıntısı olduğu bildirilməkdədir (Chelkowki 1971: 121-138). Türk xalqlarının Şəbih tamaşaları isə türk ritual-mifoloji ölüb-dirilmə aktından və yuğ mərasimindən qaynaqlanmışdır. Şəbihin kökünü İsanın acı çəkmə səhnələrinə bağlayanlar da vardır. Hər halda Şəbihin İslam dini, müsəlmanlıqla bağlılığı və İslami bir hadisə olması şübhəsizdir.

Dini-mistik və ya faciə janrında olan teatr oyunlarının ritualla bağlılığı məsələsinə toxunan M.And (And 2012; And 2012-1) bunları dörd başlıq altında incələyir:

1. Özünə əziyyət vermə, çilə çəkdirmə, canlılığa müvəqqəti bir zaman ara vermək. Bu həyatın sona çatması ilə gələcək dönmə üçün təminat saxlamaqdır. Oruc, pəhriz, özünə əziyyət vermə, ağlama və s. bu dönmə üçün xarakterikdir. Məsələn, Misirdə Osiris, Anadoluda Attis, Suriyada Adonis, Yunanıstanda Demetr, Koreya inancı, İslamda Məhərrəmlik mərasimləri, Ramazan ayı kimi İslami ünsürlər buna misal ola bilər.

2. Təmizlənmə canlı varlıqları təhlükəyə salacaq yamanlıqlardan, pisliklərdən, utanmazlıqdan təmizləyib qurtarmaq rituallarıdır. Təmizlənmədə ən çox istifadə olunan ünsür atəşdir. Çox vaxt yanan odun üzərindən atlanmaqla təmizlənilir. Fasda Aşura günü evlərin bacalarından yanan məşəllər atılır. Bu, Anadoluda da var. Su da təmizlənmə ünsürüdür. Məsələn, Məhərrəmin onuncu günü – Aşurada evlərin divarlarına su çiləyirlər.

3. Gücləndirmə. Bu, döyüş, yarış kimi oyunlarda və ya cütləşmə yolu ilə həyata keçirilir. Bu gün bunların qalıntılarına bir çox ölkələrdə rast gəlirik. Qızları zorla öpmə, donlarını qaldırma, qaçırma, tarlalarda cütləşmə kimi.

4. Qutlama, şənlik. Məhsul bol olduqda qutlama və şənlik keçirilir. Burada ölünün geri dönməsi və kollektiv yemək yemə mərasimi də vardır.

Mətin Anda görə, İslam ölkərində görünən Məhərrəm və Aşura mərasimləri, bu mərasimlərdəki mərsiyələr, döyümlər, oruc və taziyə deyilən dramatik acı çəkmə oyunları ilk baxışda Kərbəla hadisəsinə aid kimi görünərsə də, əslində bu ritualların və tamaşaların kökü, hətta bişirilən aşurə aşı da İslamdan çox öncələrə aiddir. Bu, həqiqətən də belədir, ancaq türklərin yuğ mərasimlərinin, ölünü dəfn etmə adətlərinin hər nə qədər Kərbəla hadisələrinə, Şəbih meydan tamaşalarına təsiri şübhə doğurmasa da, dini-mistik oyun olan Şəbih teatrı İslamiyyətin məhsuludur.

İslamdan sonra bu qədər az oyunun yaranmasına və İslamiyyətin oyunu xoş qarşılamadığına baxmayaraq, bütün türk dünyasında İslamiyyətdən sonra qadağan edilən, yox edilən oyun sayısı demək olar ki, yoxdur. Bu da din adamlarının istər-istəməz xalq həyatının önəmli bir parçasına çevrilən oyunlara müdaxilə edə bilməməsindən, etmək istəməməsindən irəli gəlirdi.

Ritual bağlantıları və ya oyunun ritual qaynaqlı olduğu fikrini digər dramatik oyunlara da aid etmək mümkündür. Məsələn, Azərbaycanda və Anadoluda bir çox variantı olan mövsümlük “Kosa-Kosa”, “Tənbəl qardaş”, “Əkəndə yox, biçəndə yox, yeyəndə orta qardaş” kimi tamaşalar da qışın zorluğundan əziyyət çəkən, əkinin gəlməsini gözləyən mərasimləri əks etdirir. Bu oyunlarda Kosa qışın, çilənin, acının, sıxıntının simvoludur. Hətta Kosa və keçinin eyni anda oy-

nandağı dramatik oyunlarda bu ziddiyyət, Kosanın qışı, keçinin yazı təmsil etməsi, açıq şəkildə görünür. Biz bunlara şərti olaraq dramatik oyunlar adını verdik. Əslində, bu oyunların bir çoxunda gərginlik olsa da, acı çəkmə yoxdur. O baxımdan Şəbihdən fərqli olaraq mövsümlük oyunlarda daha çox əyləncə xarakteri önə çəkilmişdir. Bu da zamanla ritual özəlliyin arxa plana keçməsilə bağlıdır.

8.d. Yenidən canlanma ritualları və oyun

Ritualın başlıca funksiyalarından biri də ölüb-dirilmə və ya yenidən canlanma ilə bağlıdır ki, təbiətin və cəmiyyətin var olma kodunu simvolizə edir. Yenidən canlanma ritualları da əslində bir oyundur, ancaq bu ritualın oyunlaşmış variantı da vardır. Təbii ki, Novruz bayramında oynanan “Kosa-kosa” oyunu, keçii ilə kosanın savaşı, kosanın öldürülməsi və s. yazın canlanmasını simvolizə edən əsas koddur. Yenidən canlanma oyunlarından biri də Qarabağda, Naxçıvanda yayılmış, dəyişik variantları və adları olan “Padşah seçmə” oyunudur. Azərbaycanın müxtəlif bölgələrində “Padşah seçmə” (Laçın), “Padşah oyunu” (Cəbrayıl), “Şah bəzəmə” (Qubadlı), Naxçıvanda isə “Xan bəzəmə” adı ilə məlum olan bu oyun əski türklərin hökmdar seçmə mərasimlərinin estetikləşdirilmiş, təhkiyəli meydan tamaşası formasıdır. B.Ögəlin yazdıqlarına görə, “Kağan, keçə üstünə oturdulur və doqquz dəfə döndürülür, hər dönüşdə xalqı salamlıyır, axırıncı dönüşdə doqquzuncu səmada olan Tanrının yanına ulaşıdığına inanılırdı. Bu mərasimin davamında bəylər, vəzirlərlə birlikdə sarayın ortasına bir qara keçə qoyub kağanı onun üstündə oturdurdular. Ağ paltarlı bəylər, yeni kağanə sədaqətlərini “Yuxarıda günəşə bax, əbədi olan Tanrıya etiraf eylə. Sən onun kölgəsisən. Öz tədbirini onun istəyinə uyğunlaşdır. Əksi halda sənə sadəcə bu qara keçə

qalar.” şəklində dilə gətirirdilər. Sonra qırmızı paltar geyib başlarına sorquç (qotaz) taxaraq kağana tac geydirirdilər. Bunun ardından seçilən kağanın boynu ipək bir qaytanla sıxılır və neçə il hökmdarlıq edəcəyini soruşurdular. Bu, bir növü “xidmət istəmə andı” kimi dəyərləndirilirdi” (Ögel 1971). Bu, hökmdarın enerjisinin nə qədər davam edəcəyini öyrənmək, simvolik olaraq onu öldürüb yenidən canlandırmaq idi.

“Padşah seçmə” oyunu bu əski ritualın bir qalıntısı olsa da onun ilaxır çərşənbə və ya Novruz gecəsi keçirilməsi oyuna təbiət kodunun da daxil olduğundan xəbər verir. Qışın ölümü yazın gəlişi eyni zamanda cəmiyyətin də yeni can bulması kimi xarakterizə edildiyindən, “Padşah seçmə” oyunu məhz qutsalın təcəllası - yeni bir günün başlanması – üzərindən günlər keçidiyinə görə ilin sonuna qədər zəifləyən qutsal mərkəzin (cəmiyyətin) yenidən bərpası anlamına gəlir. Bu qutsallıq bəzi əlavə semantik vahidlərlə daha da qutsanmış, yeninin qutsalına dönüşdürülmüşdür. Bu da “Padşah seçmə”nin İslamı dəyərlərin başında gələn Hz.Əli kultu ilə bağlanmasıdır. Xalq arasında ümumilikdə, Novruzun İmam Əlinin taxta çıxdığı gün kimi qəbul edilməsi və “Padşah seçmə” oyununun da onun adına bağlanması iki qutsal dəyərin (İslamiyyətdən öncəki və sonrakı) birləşməsidir. Oyun İslamdan öncəki dövrün dəyərlərini dəyişməmiş, onu İslami dəyərlərlə daha da anlamlı etmişdir. Bu isə oyunun barışdırıcılıq funksiyasıdır.

M.F.Axundzadənin də ritual anlamını qorumağa çalışdığı “Aldanmış kəvakib” əsərində olduğu kimi, “Padşah seçmə” oyunu real padşahı il sonuna qədər toplanan mənfi enerjiden təmizləmək, onu yeni ilə müsbət enerji ilə daxil etmək məqsədi daşımışdır. Gələ biləcək hər cür bəla, fəlakət mənfi enerjinin təzahürləri olub, real hökmdarın yerinə seçilən yalançı padşahın ölümü və ya öldürülməsi ilə bərtəraf edilmiş olur. Əski zamanlarda oyunun ritual məzmunu ölən yalançı

padşahın, əsl padşahın yerinə qurban verilməsi idi. “Padşah seçmə” oyununda yalançı padşahın taxtdan endirilib suya basılması və ya simvolik olaraq dar ağacından asılması bələnin önlənməsi anlamını daşıyır və bu səhnələrdə ritual gülüş doğuran əyləncəli tamaşaya çevrilir. Ancaq bu gün nə Qarabağda, nə də Ordubadda oynanan “Padşah seçmə” oyununda suya basma və ya simvolik öldürmə hadisəsi vardır. Bu bilgi sadəcə olaraq söyləyicilərin verdikləri məlumatlarda qalmışdır. Oyunda yenidən canlanma, təbiətin yenilənməsi, çilənin bitməsi kimi əlavə semantik kodlar da var. Ancaq ritual-mifoloji məna real hökmdarı və onun simasında milləti şərdən-bələdan qorumaqdır.

Dini-ritual məzmununu itirərək əyləncəyə çevrilən yenidən canlandırma oyununa misal olaraq Qarabağda və Azərbaycanın digər yerlərində məzmunca bir-birindən fərqli və ya bir-birinə yaxın bir çox variantı olan “Xan-vəzir” oyununu göstərmək mümkündür. Bu oyun bayramlarda, bəzən də adi günlərdə uşaqların və gənclərin çox oynadığı qədim oyunlardan biridir. Bu oyunda beş, yeddi, doqquz və s. adam oynaya bilər. “Xan-vəzir” oyununun bir variantında xanla vəzirin hakimiyyət davası aparması, xanla vəzirin at üstündə savaşı (təbii ki, atlar da uşaqların özüdür.) əklində baş verir. Vəzir bu savaştan qalib ayrılarsa, xan olur. Əkstəqdirdə qalib gələn xan öz yerində qalır. Oyunda sonuncu oyunçulardan biri daşların çoxunu çalaya salarsa, o, hakimiyyətin dəyişildiyini elan edir. Bu dəfə atlar xan və vəzir olur, xanla vəzir isə atların yerinə keçirlər. Bu oyunda yenidən canlanma haqlı olanın, layiq olanın qalib gəlməsi şəklində yeni məna qazanmış, ritual keçid mərasimi yerini əyləncəli xan seçiminə vermişdir.

8.e. Son söz

Nəticə etibarilə ritual qaynaqlı bütün oyunlar qutsal sayılmışdır və ya qutsal oyunlar ritual-mifoloji özəlliklidir. Qutsal xarakterli oyunları uğur, bərəkət, bolluq yaratmaq üçün oynadıqları kimi, ondan xəstələri sağaltmaq, itən əşyaları tapmaq, ədaləti bərpa etmək üçün də istifadə edirdilər. Bunları nəzərə alan J.Huizinga miflərin və ritualların da oyundan çıxdığını bildirir. Onun fikrincə, həm mifologiyanın, həm də ritualın kökündə oyun vardır (Huizinga 2013). Ancaq ritualla mif arasında bəzi fərqli və oxşar cəhətlər də vardır. Ən fərqli cəhət ritualın qəlibləşmiş davranışlar və törələr sistemi olmasıdır. Mif isə ritualın sözə dönüşməsi, ritualla verilən bilgi və mesajın obrazlaşmasıdır. Ritualın bütün növləri (keçid ritualları, inisiyasiya ritualları, mövsümlük rituallar və digərləri) oyun xarakterlidir.

Ritual isə yaşanan bütün hadisə və fəaliyyətləri əhatə edən mədəniyyət kodudur. Bu kod yalnız miflərin, folklorun ayrı-ayrı janrlarının deyil, əslində bilinən oyunlardan böyük əksəriyyətinin, əyləncə və şənliklərin də açarıdır. O baxımdan **dini ritual məzmun zaman içində yerini estetik əyləncə, zövq alma, sadəcə yarışma və s. kimi oyunlara tərk etmişdir**. Dəyişən şərtlər, dəyişən zövqlər, baxışlar yeni oyun anlayışının təməl fəlsəfəsini yaratmışdır. Ritualdan qopan oyunlar anlamsız görünən, izahı çətin olan əski elementləri saxlaması ilə yeni bir kompleks oyun anlayışı formalaşdırmışdır. Oyunun ritual kontekstinin dəyişməsi ilə strukturu da dəyişmiş, məzmun formanın sərhədlərini aşmışdır.

Bəzi süjetli oyunlarda yenidən canlandırılan ölüb-dirilmə ritualı toplumun varlıq mücadiləsinin oyunlaşdırılmış fəlsəfi izahıdır.

IX. ŞAMAN OYUNU, YAXUD HEYVAN TƏQLİDLİ OYUNDAN HEYVANLA SAVAŞ OYUNUNA (a-e)

9.a. Giriş

Hər bir xalqın və millətin özünü ifadə forması olan oyun, insanın tarix boyunca ətraf aləmə təsir və əks təsirində əsaslı olduğu üçün tarixlə, onun sosiallaşmasında mühüm rol oynadığı üçün sosiologiya, fərd kimi inkişafında önəmli yer tutduğu üçün psixologiya, öyrətdiyi, tərbiyə etdiyi üçün təhsillə, fiziki və zehni cəhətdən yetişməsinə yardım etdiyi üçün tibblə, fiziki sağlamlığını qoruduğu üçün də idmanla bağlıdır. Oyun memarlıqla, incəsənətlə və başqa elm sahələri ilə də əlaqəlidir. Oyun eyni zamanda cəmiyyətin var olmağını şərtləndirən mədəniyyətin bütün atributlarını gələcək nəsillərə ötürən fəaliyyət növüdür. Səmimiyyət üzərində qurulmuş belə oyunlardan biri də heyvan təqlidli oyunlardır.

Türk tarixi orta və əski çağlara getdikcə əkinçi yox, heyvan bəsləyən maldar bir təsərrüfat tipinə aid olduğu üçündür ki, mövsümlük rituallar və onları simvollaşdıran oyunlar daha çox bitki üzərində deyil, heyvan üzərində qurulmuşdur. Oyun hər şeydən öncə, könüllü bir fəaliyyətdir. Bu, oyunun müstəqilliyi ilə bağlı məsələdir. Belə ki, oyun gündəlik həyat fəaliyyətindən fərqli olub, özünəməxsus dünyası olan, özünəməxsus qaydaları olan xüsusi bir hadisədir. Ona görə də hər bir oyun insanı özünə cəlb etməklə onu sehirləmiş olur. Hər bir oyunun qaydası mütləqdir və bu, oyunçuların oyunun bütün şərtlərini qəbul etmək anlamına gəlir. Oyun oyunçuların könüllü şəkildə razılaşdıqları və zövq almağa dayanan fəaliyyət növü olsa da, heç bir zaman bütöv bir yaşamı əvəz edə bilməz. İnsanın işləmək, yemək, yaşamaq kimi təbii tələbatları

bəlkə də geniş mənada oyun olsa da, burada bəhs olunan fəaliyyətlər oyunun dışındadır. Ancaq oyun səmimiyyət üzərində qurulduğundan, onda birlikdə hərəkət etməkdən yardımlaşmağa, rəqib olmağa, yarışmağa qədər hər şey vardır. Xüsusən, uşaq oyunları səmimi şəkildə qurulan və mənşəyi baxımından ritual -mifoloji çağla bağlantılı olandır. Burada qeyd olunması gərəkən əsas məsələ uşaq oyunlarının daha çox səmimiyyət və təbii tələbat üzərində qurulmasıdır.

9.b. Şaman oyunu heyvan dünyasının təqlididir

Mif qutsalın sözə, ritualın göstəriyə dönüşməsi və ya funksionallaşmasıdır. **Mif dünyasının bu özəlliyi konkretləşmiş formada həm səmavi, həm də fəlsəfi dinlərdə sözün duaya, ritualın da ibadətə çevrilməsinə bərabərdir. Ancaq bütün hallarda söz oyundan, göstəridən, dua da ibadətdən daha önəmlidir.** Eyni ilə təsəvvüfdə bu, özünü zikir və səmah münasibətində göstərir. Zikir və səmah münasibəti söz və oyun, mif və ritual əlaqəsinin başqa bir şəklidir. Həm də bu qarşılıqlı əlaqə bütün hallarda həm ilkinlik, həm də törəmə halında qutsal şaman oyunundan çıxmışdır.

Bir çox araşdırmaçının da yazdığı kimi, oyunların kökünü bu və ya digər şəkildə şamanlığa bağlanması əslində şamanın kamlıq zamanı göstərdiyi ritual-mifoloji anlamlı oyunun transformasiyaya uğramış variantıdır. Şaman söyləməsi ilə kamlıq arasındakı əlaqə miflə ritual münasibətinin başqa bir variantıdır. Burada oynayaraq öyrənmək, öyrənərək oynamaq prinsipi əsasdır. Ən əsas olanı da şaman oyununun dini xarakter daşması, insanların inanc dünyasını simvolik şəkildə yansıtmasıdır.

Şamanın kamlıq mərasiminin bir gündən üç günə qədər sürməsi, onun bu müddət ərzində söylədiyi reçitativ formada-

kı şeir-alcıqları və mifoloji bilgiləri təkbaşına göstərilən bir oyun olmaqdan daha çox tamaşaçıların da iştirak etdiyi oyundur. Bu isə çağdaş teatr anlayışının şaman oyunlarında çox əskildən var olduğunu isbatlayır. Kamlıq zamanı şamanın at kimi kişnəməsi, qaz kimi qaqqıldaması, qartal kimi uçması, göy gurultusunu, şimşək çaxmasını, külək əsməsini təmsil etməsi onun bir neçə canlı və cansız varlığa çevrilməsinin təsdiqidir. Şaman bu təqlid qabiliyyəti ilə heyvan dünyasına girir və heyvanların dili ilə danışır. Həm də şamanın heyvan təqlidi daha sonrakı meydan tamaşası aktyorlarının rol çıxarmalarına çevrilmişdir. Şaman oyun zamanı dünya modelində mərkəzi simvolizə edən bir ox ətrafında dönür, müxtəlif heyvan və quşları, təbiət hadisələrini yamsılayır. Qutsal mərkəzə insan da, heyvan da, quş da, bizim cansız bildiyimiz əşyalar da toplanmış olur. Şamanın dünyagörüşündə heyvanla insan dünyası arasında fərq yoxdur və heyvan insanın sadəcə bu dünyada deyil, eyni zamanda o biri dünyada da ən yaxın köməkçisi və dostudur. Şaman yuxarıda sadaladıqlarımızla bərabər həm də özündən keçməklə kainatın dönüşündən, onun mövcud olma mənasına qədər hər şeyi göstərmiş olur. Beləliklə, ən böyük təqlidçi (vantriloq) olan şaman qutsal oyunu ilə özünü başqa bir dünyaya transfer edir. O, rəqsləri, söylədiyi mənzum şeirləri ilə qutsal heyvanları, teatral göstəriləri ilə fərqli dünyaları, verdiyi kəhanət (gələcəkdən xəbər vermə) mahiyyətli bilgiləri ilə toplumun mifoloji dünyagörüşünü simvollaşdırır.

Ona görə də şamanın oyunu əyləncə və istəyə bağlı adi oyunlardan struktur özəlliyi ilə və funksiyasının rituala bağlı olması ilə fərqlilik göstərir. Şaman məlum bir zaman içində, məlum bir məkanda və məlum bir vəzifə yerinə yetirmək baxımından cəmiyyətin gizli bilgilərini oyuna dönüştürərək insanlara çatdırır. Şaman, kamlıq zamanı verə bildiyi mesajla

görə oyuna borcludur, çünki oyun şamanı başqa bir insana çevrilməyə məcbur edir (Bayat 2006: 220).

Oyunun məğzində şamanın o biri dünyanın varlıqlarına bənzəməsi və bir teatr aktyoru kimi rola girməsi vardır. Şamanın quş donuna girməsi, ayıya, qurda, buğaya çevrilməsi əslində rol oynamaqdan başqa bir şey deyildir. O halda şamanın oynaması sadəcə onun rəqs etməsi mənasında olmayıb, ruhlarla oynaması, ruhlarla əlaqə qurmasıdır. O, normal bir aktyordan başqa bir dünyanın oyunçusu olması və ən əsası da əcdadları ilə oynaması ilə seçilir. Əhli təsəvvüf də mərasim zamanı səma/səmah deyilən oyun vasitəsilə Tanrı ilə rabitə halına keçir. Bu gün ritual anlamını itirmiş folklor oyunları, xalq teatrı da dəyişik dünyalar arasında qırılan və pozulan əlaqənin bərpasından başqa bir şey deyildir və qaynağını şamanlıqdan və onun İslami variantı olan xalq sufizmindən alır.

Yakutların şamana oyun deməsi şamanla oyun əlaqəsini reallaşdırması və ya şamanın oynayan insan olduğunu ifadə etməsidir. Belə ki, şaman termini də oynayan, hoppanan, sıçrayan, rəqs edən adam mənasındadır. Bütün bu qənaətlər oyun kodunun şamanlıqda əsas olduğunu göstərir. **Oyun şamanlıqda dış (xarici) aləmdən ayrılmanın, real dünyadan çıxmanın, başqa bir boyuta keçmənin tək yolu, şaman mərasiminin əsas ünsürüdür. Oyunla şaman dünyalar arasında əlaqə qurduğunu göstərir.** Şaman rəqslərinə ümumi bir baxışdan şamanın əsasən iki heyvanı təmsil etdiyini görürük. Bunlardan birincisi at və at minişini simvollaşdırdığı halda, o biri quş uçuşunu simvollaşdırır. A.Saqalayev və İ.Oktyabrskaya (Saqalayev 1994: 121-122) da şaman kamılığına əsaslanaraq, oyunun təbiət kodunu aygırın kişnəməsi ilə izah etməyə çalışırlar. Ancaq atla bərabər şamanın təmsil etdiyi qurd, ayı, buğa kimi güclü heyvanlar da vardır. O halda oyun insanla təbiət arasında bir əlaqə vasitəsi rolunu oynayır. Quş azad-

lıǵı, heyvan sərbəstliyi simvolizə etdiyi kimi, oyun da azad-
dır, sərbəstdir, müəyyən qaydalar daxilində oynansa da, o
qaydaları özü qoyur, nə təbiətin, nə də cəmiyyətin qaydaların-
dan asılıdır. Heyvan və quş kodunun yardımı ilə şamanın gös-
tərdiyi oyun üföqı və şaquli dünya modelinin anlamını simvo-
lik bir şəkildə tamaşaçılara çatdırmış olur (Bayat 2006: 219).

Heyvan dünyasını rəmləşdirən şaman oyununa fərqli şə-
kildə baxsaq, onun başqa bir dünyanın dəyişən, pozulan mə-
nəviyyatını simvollaşdırdığını görmüş olarıq. Başqa dünya var-
lıqlarının oynaması bu dünyanın normal davranış qaydalarının
çiyənənməsi, pozulması kimi qiymətləndirilir. Etnoqrafik ma-
teriallardan bəlli olduğu kimi, dağ ruhunun və ya tayqanın iyə-
sinin oynaması insan toplumunun etik qaydaları dıřında tutu-
lur. Belə ki, yeraltı dünyanın hakimi Erlikin qızları da şamanla
oynayır və onların oyunu cinsəllik, birləşmə kimi doğallıqları
təmsil etdiyindən, normal davranış baxımından tərbiyəsizlik,
əxlaqsızlıq kimi anlaşılır. Əslində ən əski oyunların cinsəlliklə
əlaqəsi dəfələrlə qeyd edilmişdir. Burada şaman oyun vasitəsilə
o biri aləmin qaydalarına müdaxilə etmiş olur.

Konkret formada oyun təbiətlə cəmiyyət arasındakı fər-
qi ortadan qaldırmış olur. Başqa şəkildə söyləmiş olursaq, şa-
manın oyunu müvəqqəti də olsa o biri aləmlə gerçək dünya
arasındakı fərqləri silir (Bayat 2006: 219-220). Bu isə bir nö-
vü, maddi olanla ruhi olanın birləşməsi, bütünləşməsidir. Şa-
man oyunla bu ikiliyi birləşdirən tərəf kimi çıxış edir. O ba-
xımdan şamanlıqda heyvan təqlidi ələvi-bəktaşə səmahlarında
durna təqlidinə, mövləvi səmalarında isə simvolik anlama dö-
nüşmüşdür. Səmahda/səmada təqlid ünsürünü ümumi şəkildə
fələklə bağlamaq mümkündür. Bu təriqət oyunu fələyin oyu-
nunun rəqləşmiş variantıdır.

Ələvi-bəktaşə fəlsəfəsinin təməl anlayışı olan səmah oy-
nayan insanın özünə, iş dünyasına baxması, özünü tapması,

Haqqı bilməsidir. Quş uçuşunu təqlid edən ələvi-bəktəşi səmahları dünyanın dönüşünü təqlid edir. Şaman kimi səmah dönən dərviş də Yaradanda özünü, özündə Yaradana tapmaqla dünyanı anlamış olur. Bu, həm də cəmiyyətin yaşama fəlsəfəsidir.

Mövləvi dərvişlərinin səmahda öz ətrafında, Günəşin istiqamətində dairəvi şəkildə dönməsi şaman oyunundan qalmadır. Şaman kamlıq zamanı davul çalaraq dünyanın mərkəzi funksiyasını yerinə yetirən ocağın ətrafında dönür, şaman xəstəni sağaldarkən də onun ətrafında dönür, hökmdar seçəndə də gələcək hökmdarı yuxarı qaldıraraq Günəşin dönüşü istiqamətində dönürlər, ordu ölənlər hökmdarın cənəzəsi ətrafında dönür, şaman da ölənin ruhunu o dünyaya yola salmaq üçün dönərək rəqs edir. Bütün bu dönmələr kainatın (ulduzların, ayın, günəşin, planetlərin) hərəkətini, enerjinin çevrilməsini simvollaşdırmaq üçündür. Şaman oyunu, belə demək mümkünsə, kosmik mənşəli olub, qutsal mərkəz ətrafında dönməkdir. Dərviş də səmahda qutsal mərkəzin, bu mərkəzdə yerləşən Tanrının ətrafında döndüyünü göstərmiş olur.

Şaman sadəcə olaraq heyvan və ya quş təqlidçisi deyil, eyni zamanda heyvana və quşa çevrilə bilən oyunçudur. Belə ki, şaman ayıya dönüşmək üçün ayı dərisi geyirsə, quşa dönüşmək üçün də başına quş lələkləri taxmaqla bərabər özünə quş qanadları da düzəldir. Bundan başqa, şamanın həm geyimində, həm də davulundakı rəsmlərdə, döymələrdə, qabartmalarda heyvan, quş, balıq, qurbağa və digər fantastik heyvan təsvirlərinə rast gəlmək mümkündür. Bu da şamanın daha öncədən var olan qoruyucu Heyvan Ana konsepsiyası ilə örtüşməkdədir. Heyvanla şaman arasındakı əlaqə sadəcə təsvirlərdə, şamanın heyvana çevrilməsində, şamanın heyvan rəqslərində deyil, eyni zamanda şamanın Heyvan Anasının ölümü ilə şamanın da eyni anda ölməsində qorunmuşdur.

9.c. Ov rəqsləri və heyvan dünyası

İnsanlıq tarixinin ən əski çağlarından biri olan ovçuluq, əsasən Altay-Sayan dağlarındakı tayqada yaşayan türk xalqlarında geniş yayılmışdı. Yakutlarda isə meşə və balıq ovçuluğu əsas idi. Ov sadəcə iqtisadi bir məsələ olmayıb, eyni zamanda həyatın bir parçası və sosial-mədəni strukturun əsas ünsürüdür. O baxımdan ov cəmiyyətin bütün təbəqələrinin maraq dairəsində olduğundan, onun bir çox qaydaları və praktik tərəfləri vardır. Ovçuluq cəmiyyətlərində ov qutsaldır. Qutsal ov zamanı ovçuların heyvanı yamsılayan oyunlar göstərmələri onun uğurlu olmasını təmin etmək məqsədi daşıyır. Ovçular heyvan rəqsləri ilə heyvanların qoruyucusu olan hamı ruhun könlünü qazanmaq, ov etmək üçün icazə almaq düşüncələrini həyata keçirmiş olurlar. Ov rəqsləri ovçuların heyvan dünyasına daxil olmaları üçün, bir növ, vizit kartı vəzifəsini yerinə yetirir.

İnsanlıq tarixində ovçuluq ən qədim zamanlardan mühüm rola malik olmuşdur. Həyatın əsas ehtiyaclarını qarşıladığına görə insanlar onun müvəffəqiyyətli keçməsi üçün hər vasitədən istifadə etmişlər. Bunlardan biri ritual mənə daşıyan oyundursa, digəri də qutsal qəbul edilən ayinlərdir ki, ova getməzdən əvvəl ovçular heyvanın şəklini çəkib, onu müəyyən yerlərindən yaralayrdılar. Bu ritualın özü də ritmik oyunla, hərəkətlə, mimika ilə müşahidə olunurdu. Bir çox ov piktogramları və qayaüstü rəsmləri ritual ov oyunlarını təsvir etmişdir. Məsələn, Qobustanda aşkar edilmiş daşlar üzərindəki zədələnmiş heyvan fiqurları buna sübutdur.

Oyun uğurlu olması üçün əski çağlarda ovçuların ritmik hərəkətli oyun göstərmələri, yuxarıda da deyildiyi kimi, ov iyəsini məmnun etmək və ondan ov üçün icazə almaq məqsədi daşıyırdı. Bunun üçün ovçular heyvan maskaları taxır, yeni bir kimliyə girirdilər. Maska başqa ritual xüsusiyyətləri ilə

bərabər həm də magik gücü göstərmək və ya simvolizə etmək üçün idi. Heyvan donuna girən ovçu ovlayacağı heyvanla bütünləşir, dilini və sirrini öyrənmiş olurdu. Ovçuların ovdan öncə heyvan qoruyucusu olan iyənin könlünü almaq üçün keçirdikləri ayin-oyunlarda ovlanacaq heyvanlar canlandırılır, beləliklə, onların ovlanması üçün, bir növ, icazə alınır. Sonralar Altay-Sayan türkləri və yakut ovçuları ov iyəsini razı salmaq ayi-oyunu gerçəkləşdirmək üçün ova şaman dəvət edirdilər və şamanın oyunu da teatrlaşdırılmış şəkildə ovlanacaq heyvanları canlandırmaqdan ibarət idi. Ovla bağlı oyunların bir çoxunda daha çox təmsili obrazlardan istifadə olunur. Belə ki, heyvan maskalarının və heyvan obrazlarının geniş yayıldığı bu oyunlarda eyni zamanda bir çox kuklalardan da istifadə olunduğu məlumdur. Hətta Altaylı ovçular ova özlərilə bərabər emeget deyilən və qoruyucu varlıqları təmsil edən kuklalar götürürdülər. Hər halda ov oyunları bir çox elementləri ilə mürəkkəb xarakterli idi.

Ovun sadəcə olaraq sosial-iqtisadi tərəfləri deyil, həm də inanc tərəfləri vardır və bu iki aspekti işarələyən sözlü və vizual materiallar kifayət qədərdir. Belə ki, simvolik mənalı ayin şəklində keçirilən ovun səhnələşdirilməsi, ovla bağlı gizli bilgilərin yalnız şifahi şəkildə deyil, eyni zamanda teatr formasında cəmiyyətə çatdırılmasıdır. Ov və ya ovçuluq mifi təsvir, söz və hərəkət dili ilə variantlaşır (Bayat 2007: 211). Təsvir və hərəkət isə daha çox oyunda özünü göstərir.

Sosial-iqtisadi ovun əyləncə xarakterli sürək ovuna və ya fərdi ova çevrilməsi dini-mifoloji ünsürlərin zəifləməsinə, bununla da qutsal ov oyunlarının unudulmasına səbəb oldu. Sürək ovlarında əsas diqqət heyvanla insanın şərti olaraq adlandırılacaq biləcəyimiz ölüm-qalım oyunudur ki, bu da orta çağ türklərinin savaşıçı hazırlamaq üçün istifadə etdikləri ən böyük kütləvi məşq tədbiri idi. Sosial-iqtisadi ov oyunlarında

heyvana baxış ov iyəsinin könlünü almaqdan keçirdisə və heyvana münasibət qida mənbəyi şəklindəydisə, sürək ovlarında heyvan, savaşçının təmsili düşməni rolunda idi. Və beləliklə, oyunun qutsallığı, simvolikliyi oyunun reallığı ilə əvəzlənmiş oldu.

Heyvanla insanın oyunu dastanlarımızda sınaq motivində qorunmuş, savaşçının fiziki və mənəvi hazırlığını yoxlamaq səviyyəsinə endirilmişdir. Oğuz Kağan dastanında Oğuzun Kıatla oyunu, Buğacın buğa, Qanturalının aslan, dəvə və buğa ilə oyunu formasında variasiya edilmişdir. Arxaik dastanlarda da qəhrəmanın fantastik heyvanlarla savaşı savaşçı-düşmən münasibəti üzərinə keçirilmişdir. Nağıllarda qəhrəmanın əjdahalarla, böyük quşlarla, vəhşi heyvanlarla savaşı da mif dünyasının dağılması, oyunun güc və çeviklik müstəvisi üzərinə gətirilməsidir. Əslində şaman da Erlikin dünyasında yutpalarla (insanları udaraq qarnında saxlayan çox nəhəng su heyvanı), sarayı qoruyan itlərlə oynayır. Şamanın savaşı oyunu isə zamanla epik qəhrəmanın oyununa çevrilmişdir.

9.d. Heyvanlarla uşaqların müştərək oyunu

Təbiətlə cəmiyyətin bir-birindən tam ayrılmadığı çağ uşaqlıq dönəmidir. Cəmiyyətin üzvü olan uşaqlar, eyni zamanda təbiətin də bir parçasıdırlar və oyun onların əsas fəaliyyət sahəsidir. Heyvanların balaları da anaları istəməsə, dişləsə, vursa da inadla onları oyun oynamağa çağırırlar. Heyvan balaları da uşaqlar kimi günlərinin böyük əksəriyyətini oyun oynamaqla keçirirlər. Təbiətdən tam qopmayan, ancaq cəmiyyətin üzvü olan uşaqlar, təbiətin bir parçası olan heyvanlarla müştərək oyun oynayırlar. Buraya böyükklərin də bəzi ev heyvanları ilə oynadığını əlavə etsək, oyunun təbiətlə cə-

miyyəət arasında birləşdirici körpü rolunu oynadığını görürük. Heyvanlarla uşaqların oyunu

- 1) həm gerçək ev heyvanları ilə oynamaq,
- 2) həm də heyvan roluna girməklə oynanılır.

Əski zamanlardan uşaqların itlərlə, xüsusən də küçüklərlə, pişiklərlə, siçanlarla, bəzi quşlarla, xüsusən də cücələrlə, toyuqlarla oynadığı məlumdur. Bu, heyvanla insanın oyun vasitəsi ilə qurduğu ən yaxın təmasdır, dialoqdur. Əslində körpələr və yaşları 2-3 arası olan uşaqlar heyvanlar kimi qeyri-şüuri bir oyun göstərirlər. Oyun, 2-3 yaşlarında olan uşaqlarda fəaliyyətin bütünü deməkdir. Sonrakı yaş dövrlərində uşaqların dərslə, ev tapşırıqları etməklə, məktəblə əlaqədar fəaliyyətləri və s. heyvanlarla müştərək oyun qavramının sərhədlərini xeyli daraltdı. Təbii ki, buna baxmayaraq bütün yaşlarda heyvanlar uşaqların yaxın oyun yoldaşları olmuş və olaraq da qalırlar.

Heyvanlarla canlı təmasın olmadığı yerlərdə uşaqların ya heyvan rolunu özlərinin oynaması, ya da heyvanı təmsil edən oyuncaqlarla oynaması vardır. Bu isə uşaqların heyvan dünyası ilə tanışlığında mühüm rol oynayır. Xüsusən kənd yerlərində uşaqlar heyvanın özü ilə olan oyunlara daha çox yer verdikləri halda, şəhərlərdə canlı heyvanların yerini heyvan obrazlı oyuncaqlar almış olur. Belə ki, müasir çağda fantastik və bir qədər də qorxunc heyvan oyuncaqlarını nəzərə almasaq, heyvanları təmsil edən oyuncaqlar uşaqların ən sevimli oyun vasitəsi olaraq qalır.

Uşaq dünyası ilə heyvanlar aləmi bir baxıma həm məzmunu və mövzusu, həm də mündəricəsi və kompozisiyasına görə bir-birinə yaxındır. Oyunda sövq-təbiilik, oyunun körpələr, azyaşlı uşaqlar və heyvanlar üçün bir tələbat olması, özünü ifadə, qismən də özünü təsdiq formasına çevrilməsi bu tip oyunlarda əyləncənin və əylənərək öyrənməyin əsas olması, oyunun həyatın bir parçası olması, ətraf aləmi dərk etməyin

başlıca ünsürünə çevrilməsi və s. uşaq dünyasını oyunu oynamaq xatirinə deyil, yaşamlarının bir parçasına çevrilmiş heyvanlarla eyni müstəvi üzərinə gətirir. Ona görədir ki, azyaşlı uşaqların heyvanların "dilini anlaması", onlarla daha tez əlaqə qura bilməsi təbiidir. Heyvanlarla uşaqların müştərək oyununda sanki gizli bir əlaqə, rabitə bağı vardır ki, bu da oynayan tərəflərin bir-birini anlamasını saxlayır, oyunu daha da əyləncəli və anlamlı edir.

Konkret olaraq günlük əyləncələr içində heyvan obrazlarının canlandırıldığı uşaq oyunlarında uşaqların heyvan rolunu oynaması canlı heyvanla oyunun bir başqa formasıdır. Bu oyunlarda, əsasən qurd və qoyun (quzu) obrazlarının yer aldığı Azərbaycanda "Qurd baba", "Ana, məni qurda vermə", "Nənə, məni qurda vermə" oyunları ilə Anadoluda "Koyun kapmaca", "Kurt baba", "Ebe, beni kurda verme" oyunları daha fəaldır. "Ebe, beni kurda verme" oyunu Azərbaycandakı "Ana, məni qurda vermə" oyununun demək olar ki, eynidir (Azərbaycan folkloru antologiyası 2009-2: 408-410; Aslanov 1984: 18; Təbriz folkloru örnəkləri 2013: 59; Artun 1983: 202; Başal 2007: 253; Caferoğlu 1994: 52; Türkiyədə Oynanan Geleneksel Çocuk Oyunları 2011: 25). Bu oyunların hamısının mövzusu eyni olub qurdun qoyunları yemək istəməsi formasında variasiya edilir. Bəzən də "Qurd baba" oyununda olduğu kimi, əsas iştirakçılar baş çoban, qurd, alabaş və qoyunlar olur. Bir sözlə, oyunda iştirakçılar dəyişsə də, məsələn, qurd, qoyunlar, başçı, yaxud əbə, qurd, dəvə və ya qurd, nənə, quzular, anlam dəyişməz olaraq qalır: zəiflə güclünün və ya vəhşi heyvanla insanın oyunlaşdırılmış savaşı. Azərbaycanda "Qurd baba", "Ana, məni qurda vermə" oyunlarının bənzər şəkildə oynanılan bir az fərqli növü "Qazlar-qazlar", "Qazlar, ördəklər", "Cücələrim" (Azərbaycan folkloru antologiyası

2012: 453) oyunlarıdır ki, Anadolu variantı “Kazlar içəriyə”, “Annem beni kaptırmaz” (Başal 2007: 260) adı ilə bilinir.

Oyunun əsas mövzusu qurdun qazları yemək istəməsidir. “Oyunda bir nəfər (Ana) beş qızı (qazı) 10-20 metrlik məsafədə düzüb geri qayıdırdı və beləliklə oyun başlayırdı. O, qızlara (qazlara) müraciət edir və oyun dialoq üzərində qurulurdu:

– Qazdarım, qazdarım!

– Bəli!

– Gəlin!

– Neyçin?

– Axşam düşür!..

– Nolar?

– Qurdlar sizi yeyər,

Babam məni döyər...

Qızlar (qazlar) qaçar, arxada qalan qızı (qazı) qurd tutardı. Ana (qazları) qızları lənətləyib qurdun dalınca gedərdi. Qurdu tapıb qızı (qazı) onun əlindən alıb kəndə qayıdırdı” (Axundova 1980: 21).

Yeniyyətə uşaqların oynadığı bu oyunlarda qurd, qoyun, quzu, qaz, ördək, cücə, tülkü, dəvə kimi heyvanların xarakterik cəhətləri göstərilməklə yanaşı, eyni zamanda uşaqlara həm nənəni, həm də qurdun yeyə biləcəyi heyvanları qoruması öyrədilir. Əslində bu, heyvanla savaşı oyununun uşaq psixologiyasına uyğunlaşdırılmış əyləncəli variantıdır. Oyunlarda uşaqların quzuları, cücələri, ananı, toyuğu, qazı və s. canlandırması, digər uşaqların və ya uşağın qurd rolunu oynaması ilə teatral bir səhnə qurulmuş olur. Hətta uşaqlar özləri bəzən heyvan vəzifəsini yerinə yetirirlər. Məsələn, əvvəllər eşşəklə oynayan uşaqlar, sonradan oyunda uduzanları eşşək etməklə oyun oynayırlar. O baxımdan uşaqların dünyasında çox fərqli yerə sahib olan heyvanlar, bəzən onların oyunlarının adı kimi, bəzən də oyuncaqlarından biri olmaqdadır. Mə-

sələn, bacarıq və çeviklik tələb edən “Uzun eşşək” bunlardan bəlkə də ən geniş yayılanıdır. Bu oyun əyilib eşşəyə bənzəyən oyunçuların üstündən atlanmaqla oynanır və burada uşaqlardan uduzuların bir az təhqirlə uzun eşşək olması və ya adlanması digərlərini oyunu qazanmağa həvəsləndirir. Eyni ilə “Əbə, məni qurda vermə” oyunu da oxşar mesaj verməkdədir.

Heyvan obrazlı oyunların çoxu heyvanlar haqqında nağıllardan alınmışdır. Heyvanlar haqqında nağıllarda, əfsanələrdə heyvan dünyası uşaq psixologiyasına uyğunlaşdırıldığı kimi, oyunlar da şiddətdən, qorxudan daha çox yardımlaşmağı, heyvanların təbiətini öyrənməyi nəzərdə tutur.

Uşaqların “Siçan-pişik” oyunu da heyvan obrazına girmə ilə müşahidə edilir. İstər yuxarıda adını çəkdiyimiz oyunlar, istərsə də “Siçan-pişik” oyununda oyunun bütün qaydalarına əməl edilir. Təmsil olunan bütün oyunlar heyvanlarla uşaqların daha əski əlaqəsinə və ritual köklərinə dayanır. Uşaqların heyvan rolunda oynaması hər halda əski ov kultunun qalıntısı olub, bərəkəti, artımı canlandırırsa da, uşaqlar bunu fərq etmədiklərindən canlandırma oyunları əyləncə xarakteri almışdır.

9.e. Son söz

Eramızdan əvvəl oynanılan ən əski oyunlardan (qurd oyunu, buğa güləşi, dəvə yarışı və s.) tutmuş müasir dövrdə oynanılan oyunlara qədər heyvan dünyası heç bir şəkildə əks qütbə yer almamış, əksinə, dünyanın bütünlüyü, bu bütünlük içində bütün varlıqların yaşamaı sərgilənmişdir. Şamanın heyvan təqlidi, ov oyunları və nəhayət, uşaqların heyvanlarla oynaması, heyvan rolunda oynaması, heyvan obrazlı oyuncaqlara üstünlük verməsi oyunun daha barışçıl olduğunu göstərir. Ritual qutsallıq yerini savaşı hazırlığının inkişafına, o da yeri-

ni əyləncəli uşaq oyunlarına buraxmışdır. Ov və kütləvi şənliklərin böyük əksəriyyətinin qaynağında şaman oyunları və ya kamlamaları vardır. Tamaşaçılara göstərilən heyvan təqlidi, heyvanla oyun və heyvan rolu oynama heyvanla insan münasibətinin bəzən birbaşa, bəzən də funksiyasını dəyişdirmiş canlandırma simvollarıdır. Xüsusən dramatik məzmunlu meydan tamaşaları ünsürü daşıyan oyunlar şamanın heyvan təqlidli oyunlarının transformasiya olunmuş şəklidir. Şamandan səməhlərə qədər heyvan təqlidli oyunlar yaradılışı, nizamı, kosmik nizamı simvollaşdırmışdır. Belə olduqda uşaq oyunlarını, xüsusən də insanla heyvanın oyununu da böyük ölçüdə ritualla, şaman folkloru və səmah/səmələrin fəlsəfəsi ilə bağlamaq mümkündür.

SONUC

Tarixdən öncəki dövrdən mövcud olan və insan cəmiyyətinin yaranması ilə yeni məzmun və forma qazanan, zənginləşən oyunların uzun yolçuluğunda bir çox şeylər itirilmiş, bir çox şeylər dəyişmiş, yeni formaya dönüşmüş və nəhayət, ortaya zamana ayaq uyduran oyunlar çıxmışdır. Oyun bütün dövrlərdə toplumlara, onların dünyagörüşlərinə, psixologiyalarına uyğunlaşmağa çalışmışdır. Son zamanlarda isə texnologiyanın ağılasız inkişafı oyun qavramını da dəyişmişdir. İndi həm böyüklər, həm də şəhər yerindəki uşaqların əksəriyyəti daha çox internet oyunlarına üstünlük verirlər. Bilgisayar, planşet, mobil telefonlarda internet ağına bağlı oynanan oyunların uşaqlar, yeniyetmələr, gənclər, hətta böyüklər üzərindəki fəsadları xüsusilə qeyd edilməlidir. Burada təbii ki, ön planda olan antisosial bir varlığın yaranması qorxusudur. Sadəcə bu da deyil, həm də **insanların kürəşəl bir kultürlə yetişdirilməyə çalışılması, düşmənin dost, dostun da düşmən kimi göstəril-**

məsilə bilinc altına tarixini, mədəniyyətini bilməyən kimlik-siz vətəndaşların formalaşdırılması düşüncəsi də yeridilir.

Oyun sadəcə xronoloji bir ardıcılıq içində şaman oyunundan səmaha, ritualdan rəqsə qədər öyrənilmədi, həm də təbiəti və fəlsəfəsi baxımından araşdırıldı. Oyun həm şamanlıqda, həm də təsəvvüfdə qovuşmadır, Haqqa erişmədir və bu tərəfi ilə mistik bir səciyyə daşıyır. Şamanın oyunu bilinənlərlə bilinməyənlərin, görünənlərlə görünməyənlərin qovuşma yeridir. Xalq süfizmində səmazənlərin oyunu sadəcə vəcdə gəlmək deyil, Haqqa ulaşmaqdır, Haqq ilə xalq arasında vasitədir, rabitədir ki, bütün növləri özündən keçməklə müşahidə olunur. Mövləvi və ələvi-bəktəşi dərvişlərinin səma göstərməsi (oynaması) əslində şamanın kosmik oyununun mükəmməl formasıdır.

Qısaca nəticələndirmək lazımdırsa, şaman oyunlarında qutsal dünyaya inandırma, səmahda Haqqa qovuşma, uşaq oyunlarında öyrətmə, tərbiyə etmə əsas olduğu halda, idman oyunlarında yarış, teatr oyunlarında rahatlama, əyləndirmə, bilgiləndirmə əsas olmuşdur.

Türk xalqlarının mədəniyyətində şamandan səmazənə (pərvazçıya) qədər oyun, tarixi bir dövr keçməklə qalmamış, yeni bir mədəniyyət çevrəsinə girmiş, ancaq inanc missiyasını axıra qədər qoruya bilmişdir. Şərti olaraq şaman və səmazən adlandırdığımız mərhələdə yüzlərlə çeşid oyun yaranmış, ölmüş, yeniləri yaranmış, bir sözlə, dialektik inkişaf hər zaman özünü hiss etdirmişdir. Oyunun fəlsəfəsi onun dialektikası, dialektikası da varlığı ilə bağlıdır. Şamanlıqda Tenqri, İslamda Allah, bəşəri oynamaq üçün yaratmışdır. Ana bətnindən oynamağa başlayan insan da qiyamət-i suğraya qədər fələklə oynamaqdadır. Ölüm özü də bir oyundur, rolunu başa vuran oyunçunun oyun sahəsini tərk etməsi, masadan qalxması, internet ağından çıxması kimidir.

Hətta oyunun fəlsəfəsinin və Homo Ludens anlayışının əsasını qoyan Johan Huizinga fəlsəfəni də soylu oyun adlandırmışdır (Huizinga 2013). Bir sözlə, geniş mənada həyatda mövcud olan hər şey oyundur: müharibələr, sülh danışıqları, siyasət, ideologiya, iqtidar mübarizələri, evlənmək, pul qazanmaq və s. və s.

Oyun hərəkətlə bağlı olduğu üçün zamanın dönüşünü, dünyanın hərəkətini simvolizə edir. Zaman keçdikcə oyunlar əvvəlki təməl fəlsəfəsindən uzaqlaşmış, sadəcə rəqs, tamaşa kimi başa düşülmüş, insanın kainatı qavrama mexanizmi olan əski oyunlar artıq yaddaşlarda əylənmə, rəqs etmə, hoppanıbdüşmə kimi qalmışdır. Oynamaq dünyanın bir meydan tamaşası, bir səhnə olduğu fəlsəfəsinə dayandığından, oynayan insan yaşamın sirtinə varmış deməkdir. Hər halda oynayan insan – Homo Ludens, ağıllı insan – Homo Sapiensdən və inanan insan – Homo Religiousdan fərqli olaraq bədən, hərəkət, jest dili ilə Yaradanla yaradılanların vəhdətini anlamış insandır.

QAYNAQLAR

Agamben Giorgio (2006). Çocukluk ve tarih deneyimin yıkımı üzerine bir deneme. Çeviren B.Parlak, İstanbul: Kanat

Ağayev H (1992). Azərbaycan milli xalq oyunları. Bakı: Azərbaycan Dövlət nəşriyyatı

Axundova Sənubər (1980). Azərbaycan uşaq oyunları. Bakı: Gənclik

Albalıyev Şakir (2014). “Uşaq oyunlarının tərbiyəvi əhəmiyyəti”, Ümumtürk kontekstində Qarabağ xalq oyunları və meydan tamaşaları mövzusunda beynəlxalq elmi konfransın materialları. Bakı: Elm və təhsil

Albayrak Nurettin (2004). Ansiklopedik folk edebiyatı terimləri sözlüğü, İstanbul: L^əM yayınları

Allahverdiyev Mahmud (1978). Azərbaycan xalq teatrı. Bakı: Maarif

And Metin (1976). “Çağcıl tiyatroya geleneksel bir kaynak: taziye”, Türk tiyatrosu dergisi, ekim-aralık, sayı 422

And Metin (1985). Geleneksel türk tiyatrosu. Köylü və halk tiyatrosu gelenekleri. İstanbul: İnkilap Kitabevi

And Metin (2012). Oyun ve büğü. Türk kültüründe oyun kavramı. İstanbul: Yapı Kredi yayınları

And Metin (2012-1). Ritüelden drama. Kərbela-muharrem-taziye, İstanbul: Yapı Kredi yayınları

Arsal Serap Yüzgüller (2014). “Çocuk oyunları ve Bruegelin oyunu”, Saraydan sokağa oyun. İstanbul: Kavalcı

Artun Erman (1983). Tekirdağ folklorundan örnekler. Tekirdağ: Taner Matbaası

Aslanov Elçin (1984). El-oba oyunu, xalq tamaşası. Bakı: İşıq

Atabeyoğlu Cem (1991). 1453-1991 Türk spor tarihi ansiklopedisi. İstanbul: Fotospor

Atık B (1986). Okulöncesi çağındaki normal gelişim gösteren ve Down Sendromlu çocukların tercih ettikleri oyun tiplerinin ve oyun içindeki sosyal iklimi davranışlarının incelenmesi. Yayınlanmamış Bilim Uzmanlığı Tezi Hacettepe Üniversitesi Ankara

az.wikipedia.org/wiki/Yallı

Azərbaycan dilinin izahlı lüğəti (2011). Tərtibçilər Ə.Orucov, B.Abdullayev, N.Rəhimzadə. C.1, Bakı: “Şərq-Qərb” nəşriyyat evi

Azərbaycan etnoqrafiyası (2007). III cild. Bakı: Şərq-Qərb nəşriyyatı

Azərbaycan folkloru antologiyası (2004-1). IX Kitab. Gəncəbasar folkloru. Tərtib edənlər H.İsmayılov, R.Quliyeva. Bakı: Səda

Azərbaycan folkloru antologiyası (2004-2). X Kitab. İrəvan Çuxuru folkloru. Toplayan H.Hüseynov, Ə.Ələkbərli. Bakı: Səda

Azərbaycan folkloru antologiyası (2009-1). V Kitab. Qarabağ folkloru. Toplayanlar İ.Abbaslı, T.Fərzəliyev, N.Nazim. Bakı: Nurlan

Azərbaycan folkloru antologiyası (2009-2). IV Kitab. Şəki folkloru. I cild. Tərtib edənlər H.Əbdülhəlimov, R.Qafarlı, O.Əliyev, V.Aslan. Bakı: Səda

Azərbaycan folkloru antologiyası (2011). XXII Kitab. Borçalı-Qarapapaq folkloru. Toplayan V.Hacılar. Bakı: Nurlan

Azərbaycan folkloru antologiyası (2012). III Kitab. Naxçıvan folkloru. Tərtib edənlər M.Cəfərli, R.Babayev. Naxçıvan: Əcəmi

Azərbaycan xalq ədəbiyyatından seçmələr (2005). Qaravəllilər, oyunlar və xalq tamaşaları. Tərtib edənlər H.İsmayılov, T.Orucov. Bakı: Şərq-Qərb

Azərbaycan Sovet Ensiklopediyası (1979). III cild. Bakı: Azərbaycan Ensiklopediyası nəşriyyatı

Ballieu J (1889). “Le theatre turc”, Revue d’art dramatique No.XIII

Basilov Vladimir Nikolayeviç, Niyazkılıçev K., (1975). “Perejitki şamanstva u turkmen-çovdurov”, Domusulmanskiye verovaniya i obryadı v Sredney Azii, Moskva: Nauka

Başal Handan Asude (2007). “Geçmiş yıllarda Türkiyede çocuklar tarafından oynanan çocuk oyunları”, Uludağ Üniversitesi Eğitim fakültesi dergisi, Cilt: XX, Sayı: 2

Bayat Fuzuli (2006). Ana hatlarıyla türk şamanlığı, İstanbul: Ötüken

Bayat Fuzuli (2007). Türk mitolojik sistemi. Kutsal dişi – Mitolojik Ana, Umay paradigmasında ilkel mitolojik kategoriler – iyeler ve demonoloji, Cilt: 2, İstanbul: Ötüken

Bayat Füzuli (2014). Kərbəla folkloru. Məhərrəmlik rituallarından Şəbih meydan tamaşalarına. Bakı: Elm və təhsil

Baykoç Dönmez Necate (1992). Oyun Kitabı. İstanbul: Esin Yayınevi

Bekkaria Çezape (2004). O prestupleniyax i nakazaniyax. Moskva

Boratav Pertev Naili (1984). 100 soruda türk folkloru. İstanbul: Gerçek Yayınevi

Brook Peter (1995). Açık kapı – oyunculuk ve tiyatro üzerine düşünceler, Ceviren M.Balay, İstanbul: Yapı Kredi yayınları

Caferoğlu Ahmed (1966). Anadolu Dialektolojisi Üzerine Malzeme. II (Oyunlar, Tekerlemeler, Yanıltmaclar ve Oyun İstilahları). Ankara

Caferoğlu Ahmed (1994). Anadolu dialektolojisi üzerine malzeme. Ankara: TDK Yayınları

Candan A (2007). “Sultan III Selimin oyun ve hayal dünyası”, Metin Anda armağan, Hazırlayan M.S.Koz, İstanbul: Yapı Kredi yayınları

Cavadov Qəmərşah (2000). Azərbaycanın azsaylı xalqları və milli azlıqları, Bakı: Elm

Chelkowki P (1971). “Dramatic and literary aspects of Taziye-Khani-Iranian passion play” Review of National Literatures, 1/II

Cirlot Juan Eduardo (1971). A Dictionary of symbols. London: Routledge and Kegan Paul

Çelebi D.B (2007). Türkiye ve Azerbaycandaki çocuk oyunları ve oyuncaklarının karşılaştırmalı incelemesi. Yüksek lisans tezi. Muğla: Muğla Üniversitesi

Delemen İnci (2013). “Antik çağda top oyunları”, Saraydan sokağa oyun. İstanbul: Kabalcı

Durkheim Emil (1960). Les formes élémentaires de la vie religieuse. Le système totémique en Australie, Paris

Elkind David (2011). Oyunun gücü. Çeviren D.E.Öngen. Ankara: İmge

Erdal Kelime, Erdal Gültekin (2003). “Çocuk oyunlarında yaratıcılık”, Uludağ Üniversitesi Eğitim fakültesi dergisi, Cilt: XVII, Sayı: 1

Ergün Mustafa (1980). “Oyun ve oyuncak üzerine”, Milli Eğitim, 1(1), s.102-119

Eroğlu Türker (1995). Doğu ve Güneydoğu Anadolu’da halk oyunları ve halayların incelenmesi. Ankara: Kılıçaslan matbaacılık

Evliya Çelebi (2001). Seyahatnamesi. Hazırlayan Y.Dağlı, S.A.Kahraman, 4. Kitap, İstanbul: Yapı Kredi yayınları

Girmen Pınar (2012). “Eskişehir folklorunda çocuk oyunları ve bu oyunların yaşam becerisi kazandırmadaki rolü”. Milli Folklor, 24 (95), s.263-273

Güleryüz Hasan (2006). Yaratıcı çocuk edebiyatı. Ankara: Pegem yayıncılık

Güney Azərbaycan folkloru (2015). IV Kitab. Tərtib edən: M.Maşallah qızı (Abbasova), H.Şərqiçərək (Soytürk). Bakı: Elm və təhsil

Hacıbəyov Üzeyir (1965). İlk Azərbaycan xalq xoru. Əsərləri, II cild, Bakı: Azərnəşr

Haqverdiyev Əbdürrəhim bəy (1971). Seçilmiş əsərləri, II c. Bakı: Azərnəşr

<http://az.wikipedia.org/wiki/%C3%87%C3%B6vk%C9%99n> <http://portal.azertag.az/node/1217#.VEzv4yKsUgc>

<http://cirit.nedir.com/#ixzz3E9d886po>

<http://portal.azertag.az/node/1217#.VEzv4yKsUgc>

<http://www.msxllabs.org/forum/diger-sporlar/366262-cevgan-nedir-cevgan-oyunu-hakkinda-genel-bilgiler.html#ixzz2qrmETI9X>

<http://www.turkturantarihi.blogspot.com/.../gokboru-oyunu.html>

Huizinga Johan (1995). Homo Ludens. Oyunun toplumsal işlevi üzerine bir deneme, Çeviren M.A.Kılıçbay, İstanbul: Ayrıntı

Huizinga Johan (2013). Homo Ludens. Oyunun toplumsal işlevi üzerine bir deneme. Çeviren M.A.Kılıçbay, İstanbul: Ayrıntı

Hüseynli Bayram (1996). Azərbaycan xalq rəqs melodiyları. II Dəftər (halaylar), Bakı: Azərnəşr

İbrayev Şakir (1995). “Kazakların eski inaçlarında at”, Türk kültüründe at ve çağdaş atçılık, İstanbul: TJK. yayınları

İnançer Tuğrul (2005). “Osmanlı tarihinde sufilik ayin ve erkanları”, Osmanlı Toplumunda tasavvuf ve sufiler, Hazırlayan A.Y.Ocak, Ankara: TDK Yayınları

İsazadə Əhməd, Məmmədov Nəriman (1975). Xalq mah-nıları və oyun havaları (Astara-Lənkəran zonası üzrə), Bakı: Elm

Kaftancıoğlu Ümit (1979). Koroğlu Kol Destanları, İstanbul: Kültür ve Turizm Bakanlığı Yayınları

Kalendarnıye obıçai i obryadı narodov Vostoçnoy Azii (1989). Moskva: Nauka

Karabey Turgut (2012). Evliya Çelebi Seyahatnamesinde Guy u Çevgan oyunu. Turkish studies. Vol. 7/1 Winter

Karaman Gamze, Nas Emine (2012). “Çorum İskilipte geçmişten günümüze aktarılan bir miras: Ahşap oyuncaklar”. Karadeniz Sosyal Bilimler Dergisi, 4 (14), s.103-116

Kaşgarlı Mahmud (1998). Divanü lugat-it-türk. Tercümesi B.Atalay, c. 2, Ankara: TDK

Kaşgarlı Mahmud (1999). Divanü lugat-it-türk. Tercümesi B.Atalay, c.3 Ankara: TDK

Koroğlu (1999) (Vəli Xuluf lu nəşri). Bakı: Elm

Köçərli Firidun bəy (1987). Balalara hədiyyə. Bakı: Gənclik nəşriyyatı

Kunter H.B (1938). Eski türk sporları üzerine araştırmalar. İstanbul: Cumhuriyet Matbaası

Qarabağ: (2012). folklor da bir tarixdir. II kitab, Bakı: Elm və təhsil, 2012.

Qasimov Ələs (2006). Azərbaycan xalq oyunları. Bakı: BDU nəşriyyatı

Qusev V.E. (1977). İstoki narodnoqo teatra, Leninqrاد: Nauka

Lassy İvar (1916). The Muharram mysteries among the Azerbaijan turks of Caucasia, Helsingfors

Levend Agah Sırrı (1955). “Aşık Paşaya atfedilen iki ri-sale”, Türk dili araştırmaları yıllığı. Belleten, Ankara

Madi Bülent (2014). “Oyun ve beyin gelişimi”, Saraydan sokağa oyun. İstanbul: Kavalcı

Malov Serqey Yefimoviç (1918). “Şamanstvo u sartov Vostoçnogo Turkeстана”, Sbornik muzeya antropologi i etnoqrafi, T. 5, vıp. 1, Petroqrاد

Mansurzadə Ağaddin (1979). “Halay” qızlar ansamblı, Bakı: İşıq

Masallı folklor örnəkləri, (2013) 1-ci kitab. Toplayıb tərtib edən F.Bayat. Bakı: Elm və təhsil

Metin N., Şahin S., Şanlı E. (1999). “Okul Öncəsi Düzeyde ve Dört -Dokuz Yaş Grubundaki Zihinsel Engelli Uşaqların Tercih Ettikleri Oyun Köşeleri ve Oynadıkları Oyun Tiplerinin İncelenmesi”, Özel Eğitim Dergisi, Cilt 2 (3)

Metin Nilgün, Şahin Semra, Şanlı Ebru (1999). “Okul öncesi düzeyde ve dört-dokuz yaş grubundaki zihinsel engelli çocukların tercih ettikleri oyun köşeleri ve oynadıkları oyun tiplerinin incelenmesi”, Özel eğitim dergisi, Cilt 2 (3), 14

Məmmədova Telli (1973). “Uşaq oyunları haqqında”, Azərbaycan şifahi xalq ədəbiyyatına dair tədqiqlər. IV Kitab. Bakı: Elm

Mordeniz Celal (2005). Dramatik bir performans türü olaraq Taziye ve Antik Yunan tiyatrosuyla karsılaştırma dene-mesi, İstanbul (Yayınlanmamış yüksək lisans tezi)

Nekrilova A., Savuşkina N. (1991). “Vstupitelnaya statya”, Narodniy teatr, Sost. Vstp. St. Podqotovka tekstov i komentariy A.F.Nekrilovoy, N.İ.Savuşkinoy), Moskva: Sovetskaya Rossiya

news.milli.az/video/175002.html

Nəbiyev Azad (1988). El nəğmələri, xalq oyunları. Bakı: Azər nəşr

Nəbiyev Azad (2009). Azərbaycan xalq ədəbiyyatı. I kitab. Bakı: Çıraq

Nəbiyeva Almara (2014). “Qarabağda uşaq oyunları”, Ümumtürk kontekstində Qarabağ xalq oyunları və meydan tamaşaları mövzusunda beynəlxalq elmi konfransın materialları. Bakı: Elm və təhsil

Novruz bayramı ensklopediyası (2008). Bakı: Şərq-Qərb

Novruz bayramı ensklopediyası. Tərtib edənlər: B.Ab-dulla, T.Babayev. Bakı: Şərq-Qərb, 2008

Onur Bekir (1993). “Tarih boyunca oyunlar ve oyuncaklar”, A.Ü.Eğitim Bilimleri Fakültesi dergisi 25

Onur Bekir (2005). Türkiyede çocukluğun tarihi. Ankara: İmge

Onur Bekir (2010). Oyuncaklı dünya, oyuncağın toplumsal tarihi. Ankara: İmge

Onur Bekir (2014). “Anılardaki çocukluk: geleneksel oyunlar ve oyuncaklar”, Saraydan sokağa oyun. İstanbul: Kavalcı

Orucova Səhər (2012). Azərbaycan folklor materiallarının XIX əsrdə toplanılması, rus dilinə tərcüməsi və nəşri problemləri (SMOMPK-un materialları əsasında). Bakı, Elm və təhsil

Ögel Bahaeddin (1985). Türk kültür tarihine giriş, c.I Türklerde köy ve şehir hayatı. Ankara: Kültür ve Turizm Bakanlığı yayınları

Örnek Sedat Veyis (1963). Etnoloji Sözlüğü, Ankara: Ankara Üniversitesi dil ve tarih-coğrafya fakültesi yayınları

Örnek Sedat Veyis (1995). Türk halk bilimi. Ankara: Kültür bakanlığı yayınları

Özbakır İbrahim (2009). “Geleneksel türk çocuk oyunlarında doğal oyuncaklar ve oyuncak olmuş hayvanlar”, ZfWT (Zeitschrift für die Welt der Türken Journal of World of Turks) Vol. 1, No. 1

Özbakır İbrahim (2009). “Geleneksel türk çocuk oyunlarında fonksiyonel oyuncu “ebe””, Uluslararası sosyal araştırmalar dergisi, 2 (6): s.481- 492

Özdemir Nebi (2005). Türk çocuk oyunları I, II. Ankara: Akçağ Yayınları

Özgünel A.C. (2007). “Əski çağ yunan tiyatrosu üzerine düşüncələr”, Metin Anda armağan. Hazırlayan M.S.Koz, İstanbul: Yapı Kredi yayınları

Özhan Mevlüt (1997). Türkiye’de çocuk oyunları kültürü. Ankara: Feryal Matbaası

Özhan Mevlüt, Muradoğlu Malik (1997). Türk cumhuriyetlerinde çocuk oyunları. Ankara: KB Yayınları

Pakalın Mehmet Zeki (1993). Osmanlı tarih deyimleri ve terimleri sözlüğü. III c. İstanbul: MEB

Pala İskender (2000). Ansiklopedik divan şiiri sözlüğü. İstanbul: Ötüken, 2000.

Reynson-Pravdin A.N. (1949). “İqra i iqrushka narodov Obskoqo Severa”, Sovetskaya etnoqrafiya, № 3. s.109-132

Rəhimli İlham (2005). Azərbaycan teatr tarixi, Bakı: Çaşıoğlu

Rossi Ettore, Bombaci Alessio (1961). Elenco di drammi religiosi Persiani. Fonda Mss. Vaticani Cerulli, Citta del Vaticano

Sağlam T. (2007). “Çocuk oyunlarımız, ritüeller ve mit”, Metin Anda armağan, Hazırlayan M.S.Koz. İstanbul: Yapı Kredi yayınları

Saqalayev Andrey Markoviç, Oktyabrskaya İrina Vyacheslavovna (1990). Traditsionnoe mirovozrenie tyurkov Yujnoy Sibiri. Znak i ritual, Novosibirsk: Nauka

Sbornik (1890). Materialov dlya Opisaniya Mestnostey i Plemyon Kavkaza. Vıp. IX, Tiflis

Sbornik (1892). Materialov dlya Opisaniya Mestnostey i Plemyon Kavkaza. Vıp. XIII, Tiflis

Sbornik (1894). Materialov dlya Opisaniya Mestnostey i Plemyon Kavkaza. Vıp. XX, Tiflis

Slade A., Wolf D.P. (1994). Children at Play. New York: Oxford University Press, 54

Snesarev Qleb Pavloviç (1969). Reliktı do musulmanskih verovaniy i obryadov u uzbekov Xarezma, Moskva: Nauka

Sokullu Sevil (1988). “Alternatif tiyatro serüveni”, Tiyatro araştırmaları dergisi, Ankara Üniversitesi dil ve tarih-coğrafya fakültesi tiyatro bölümü, Sayı: 8

Söyləyici: Flora İsmayılova, 1960 doğumlu, ali təhsilli, Qazax şəhəri

Söyləyici: Qətibə Mehdiyeva, 45 yaşlarında, orta təhsilli, Ağcabədi rayonu, Hacıbədəlli kəndi

Söyləyici: Mədinə Həsənova, 1941 doğumlu, natamam orta təhsilli, Masallı rayonu, Xırmandalı kəndi

Sultanlı Əli (1964). Azərbaycan dramaturgiyasının inkişaf tarixindən, Bakı: Azərnəşr

Şahsoylu Beytulla (1980), Ağayev L.M., Bağirov Z.Ə. Toy və halay mahnıları. Bakı: Gənclik

Şifahi xalq ədəbiyyatı (2007). Uşaq folkloru. Bakı: Altun kitab nəşriyyatı

Tanrıbuyurdu Gülçin (2014). “İlahi sevgiliyə dönüşün ritmik (mistik) melodisi: “Dem tutmak””, Kocaeli Üniversitesi sosyal bilimlər dergisi, 27

Təbriz folkloru örnəkləri (2013). I kitab. Toplayıcılar K.Abbasi, Ə.Fərəhmədi, Ə.Bərazəndə, M.Ə.Muqəddəm. Bakı: Nurlan

The Myth and Ritual Theory (1998). Ed. Robert A.Segal, Oxford: Blackwell Publishers

Tüker Çetin (2014). “Video oyunları bir sanat formu olabilir mi?” Saraydan sokağa oyun, İstanbul: Kabalcı

Türkçe Sözlük (2005). Ankara: TDK Yayınları

Türkiyede oynanan geleneksel çocuk oyunları (2011). Hazırlayanlar: M.Erçelik, N.Doğanoglu, L.Koç, N.H.Köklüsoy, İ.Çetin, H.Sayın, A.Çağlar. Konya: Akif Paşa ilkokulu

Uludağ Süleyman (1976). İslam açısından musiki ve sema, İstanbul: İrfan yayınevi.

Vahidov R. M (1961). Mingəçevir III-VIII əsrlərdə, Bakı: AzSSR EA

www.anl.az/down/meqale/azerbaycan/2012/dekabr/284920.htm

www.bilinmeyenturktarihi.com/gokboru-oyunu

www.matrak.gen.tr/turk...matrak/matrak-oyunu

www.turkcebilgi.com/cirit

www.turkedebiyati.org/geleneksel-turk-tiyatrosu.html

www.turkturantarihi.blogspot.com/.../gokboru-oyunu.html

Yalçın Alemdar, Aytaş Giyaseddin (2003). Çocuk edebiyatı. Ankara: Akçağ yayınları

Yavuz Seda (2014). “Denge hareketsizliği kışkırtır”: Alexander Calder ve oyun”, Saraydan sokağa oyun. İstanbul: Kavalcı

Yazıcı Tahsin (2003). “Mevlana devrinde sema”, Tasavvuf kitabı. İstanbul: Kitabevi, s.262-278.

Zeytinoğlu Emre (2014). “Hileli bir oyun olarak estetik”, Saraydan sokağa oyun, İstanbul: Kavalcı

Füzuli Bayat.
Şamandan səmazənə: oyun və oyunçu.
Bakı, Elm və təhsil, 2017.

Nəşriyyat direktoru:
Prof. Nadir Məmmədli

Kompüterdə yığdı:
Ləman Qafarova

Kompüter tərtibçisi və
texniki redaktoru:
Aygün Balayeva

Kağız formatı: 60X84 1/32
Mətbəə kağızı: №1
Həcmi: 228 səh.
Tirajı: 300

Kitab Azərbaycan MEA Folklor İnstitutunun
Kompüter Mərkəzində yığılmış, səhifələnmiş,
“Elm və təhsil” NPM-də hazır depozitivlərdən
ofset üsulu ilə çap olunmuşdur.