

UOT 39;572.9

ƏSƏBUHİ HƏSƏNOV
 AMEA Naxçıvan Bölməsi
 hsebuhi.13@gmail.com

– "HOMO LUDENS" VƏ NAXÇIVAN XALQ OYUNLARININ
 TƏKAMÜLÜ PROBLEMINƏ DAİR
 (Novruz bayramı materialları əsasında)

Azərbaycanın ayrılmaz tərkib hissəsi olan Naxçıvan qədim və zəngin tarixə malikdir. Bu bölgədə olan və xalq tərəfindən yaşadılan və sonrakı nəsillərə ötürülən zəngin xalq oyunları vardır. Novruz bayramında müxtəlif xalq oyunları keçirilir. "Kosa-Kosa", "Qodu-Qodu", "Xan bəzəmə" və digər xalq oyunları vardır. Bu oyunlar qədim zamanlardan yaradılmış və dəyişilərək indiki dövrümüzdə çatmışdır.

Açar sözlər: *Homo Ludens, oyun, Novruz bayramı, Naxçıvan, xalq oyunları.*

Xalq oyunları hər bir xalqın milli sərvətidir. O özündə qədimliyi və milliliyi təcəssüm etdirir. Xalq oyunları milli mədəniyyətin ən qiymətli parçasıdır. Xalq oyunları dedikdə buraya mərasim oyunları, meydan oyunları, uşaq oyunları və başqa oyun növləri daxildir. Qədim tarixə malik olan Naxçıvan diyarı bu baxımdan olduqca zəngindir. Tarixin hər mərhələsində mədəniyyətin ardıcıl olaraq yaşandığı və heç bir kəsilmə dövrü olmadan günümüzdə qədər gəlməsi Naxçıvanda mədəni proseslərin aktivliyinin yüksək olması ilə diqqəti cəlb edir. V.Baxşəliyev haqlı olaraq qeyd edir: "Naxçıvanda digər bölgələrdən fərqli olaraq mədəniyyət kəsilmədən davam etmişdir" (4, s. 67).

Oyunun günümüzdəki funksiyasına baxarkən onun özünün də uzun bir təkamül yolu keçdiyi aydın olur. Təkamül prosesinin yaratdığı süjetlər mədəniyyət ilə birlikdə gen şəklinə bir nəsilə digər nəsle ötürülərək dəyişilmiş, inkişaf etmiş və zənginləşmişdir. Oyunun yaranması haqqında müxtəlif konsepsiyalar vardır. Bu konsepsiyalardan biri də Yohan Huzinqin Homo Ludens (*oynayan insan*) konsepsiyasıdır. "Homo Ludens" yunan sözlü olub *oynayan insan* deməkdir. O, Homo Ludensin yaranmasının ilkin şərti kimi ilk instinkt oyunları əsas götürmüş, sonrakı mərhələlərdə inkişaf edərək indiki vəziyyətə gəldiyini sübut etməyə çalışmışdır. Huzinq oyunu mədəniyyətdən daha öncə yarandığını isbat etməyə çalışmışdır. Belə ki, təbiətin bir parçası olan insan, digər parçası olan quşlar və heyvanlarda olduğu kimi oyunun ilkin "dərs" sanmışlar. Ancaq insanlardan fərqli olaraq heyvanlarda oyunlar daha ciddi və onun həyatında baş verən hadisələrə ilkin icra ediləcək hərəkətlərin sadələşmiş formasıdır. Bununlada öyrənən insan artıq dərslərini ilkin vaxtlarda almağa başlayır.

Homo Ludens əslində oynayaraq özünün təbiətin bir parçası olduğunu göstərir. Oyun bacarığı onu digər canlılardan müxtəlifliyi və funksiyasının çoxluğu ilə seçilir. Edə biləcəklərinin arasında ən yaxşısı, ən humanist və ən

Məqalə tarixçəsi:

Göndərilib: 18.05.2019, qəbul edilib: 06.06.2019



vacibi olanı sübhəsiz oynamaq bacarığı daxilində ilkin instinkt oyunun özüdür. Heyvanlar bala olarkən, vəhşi həyatda təhlükələrdən ana və atasın himayəsi altında qorunarkən, oynama bacarıqlarını nümayiş etdirirlər və daha sonra bu oyun gələcəkdə cütlaşma üçün edilən eyni cəlbədicini oyunu oynayırlar (13, s.48).

Heyvanların oyun anlayışı sadəcə instinkt bir hərəkətdən o tərəfə keçmir. Onlar oyunlar zamanı bunu tamamilə göstərirlər. Çünki, bu oyunlar insanlarda olduğu kimi qələbəni və ya məğlubiyyəti göstərmir, sadəcə həyatda baş verəcək hadisələrə qarşı "bilgi" və "bacarıq" aşılayır.

Oyunun insan həyatında olan rolunu instinkt bir hərəkətlə məhdudlaşdırmaq mümkün deyildir. Çünki, insan Homo Sapiensdən daha çox Homo Ludensdir. Homo Sapiens düşündür və öz uğurlarını Neandertaldan fərqli olaraq sadəcə fiziki güclə deyil, ağılı gücüylə edir və o ağıllandıqca yavaş-yavaş instinkt hislərini itirərək, özündən öncəkilərin qazandıqları vərdişləri miras almağa çalışır. İnsanoglu çox erkən tarixlərdən başlayaraq günlük qazancların qabağına keçən fikir yaratma bacarığıyla digər canlılardan ayrılırlar (1, s. 7). Artıq bununla da Homo Ludens ilk olaraq oyunu icra etməyə başladı.

Bu əslində bir inqilab idi. Artıq Homo Ludens instinkt oyunlara son verərək yeni həyata başladı. Oyun özünü ilkin formasını sadəcə bioloji varlıq kimi 1 yaşına qədər yerinə yetirirdi. 1 yaşına qədər (hər uşaqla nisbi ay fərqi ola bilər) körpələr instinkt oyunu icra edirdilər. Onlar oyuncaqları əlləri ilə oynadaraq, bədən hərəkətlərini inkişaf etdirməklə, həm də ağızlarında onların dadına baxaraq onun xüsusiyyətlərini kəşf edirdilər. Körpələrin bu ilk oyunu əslində onların əşyalara qarşı davranışlarını təkmilləşdirir. Daha sonra o önlükdəkiləri təqdim edərək başqa bir rol oynamağa başladı. Bu Homo Ludens üçün əsas mərhələni yaratdı yəni, ayınları. İlkin insanlar oyunla birlikdə, artıq inanc sistemi mürəkkəbləşməyə başladı. Homo Ludensin qazandığı ən böyük uğur simpatetik sehrin kəşfi idi. İnsanlar təbiətə onlara verdiyi instinkt oyun bacarığı artıq simpatetik sehrə keçməyə başladı. Bununla da oyun insan düşüncəsində həlledici rollardan birinə keçdi. Yəni Fizuli Bayatın dediyi kimi: "oyun hər bir insanın heyvani hissə rəhmanı hissi nizamlayan elementir" (5, s.13). Bununla da alim haqlı olaraq insanın heyvani hissələrdən ayrılmasının ən əsas səbəbi kimi oyunu qeyd edir. Yəni, insanın təkamülünə təsir edən qüvvələrdən biri də oyundur.

Homo Ludensin simpatetik sehrin kəşfindən sonra artıq, oyun tamamilə öz yüksəlişinə qədəm qoydu. Homo Ludens oyunu mifikləşdirməyə başladı. İnsanlar inandıqları varlıqlara qarşı təqdim etməyə başladı. Ondən kömək istəmək və ya ondan qorunmaq üçün ayınları icra etməyə başladılar və bu ayınları oyunlarla ifadə edilirdi. Bu oyunlar artıq öz oyuncuları yaratdırdı. Müqəddəs hərəkətlər hər baxımdan oyundur və iştirak edənlər də bir-birinin üzərinə qoyduqları, özlü etibarı ilə oyuncudur (8, s.34). Oyunçunun yaranması ilə birlikdə artıq onun davamlılığı və əhəmiyyəti artmağa başladı. Biz onu daha aydın dərk edilməsi üçün oyunu funksiyasına görə bir neçə qrupa bölməliyik. Rəqs, təqdim və çəkışmə.

Oyun insanların yaşadığı dünyadan bir anlıq çıxması kimi də başa düşülməlidir. Real həyatdan başqa insanın görünməyən xəyalı həyatı da vardır. Bu həyatı xəyalən anlatmaq üçün oyun (rəqslər) ifa olunur. Əlbətdə, bu oyunların ilkin forması sadəcə ayınlarla bağlanmışdır. Hər cür rəqs başlanğıcında müqəddəsdir, başqa bir deyimlə insan xaricində bir modeli vardır (8, s.41). Yeni in-

sanlar oynayaaraq ayını icra edərkən xəyalən yaratdıqları mifoloji varlıqları təqdim edirlər. Məhz bunun üçün ovcu-yığıcı topluluqlarda oyunlar mifologiyaya ilə iç-içə olmuşdur və biri digərini tamamlayırdı. Oyunun ayın əsasında yaranması ilk növbədə onun ciddi və əyləncə əsası olduğuna dəlalət edir. Hər ki formada rəqs zamanı insan mifik varlıqlara transa keçməli və tamaşaçılara hərəkətləri ilə nə baş verdiyini anlatmalı idilər. Uşaq oyunları, rəqslər ayın hərəkətlərinin hamısı və oyuncaqların çoxu dini bir kökə malikdirlər. Bunlar daha əvvəllər toplularda ibadət, obyekt və jestlər idi (7, s.36).

Naxçıvan xalq oyunları ən çox Novruz bayramında müşayiət olunur. Belə ki, qədim dövrlərdən keçirilən bu bayram özündə tarixi mirası qoruyub saxlayır. Novruz bayramı Şimal yarım kürəsində baş verən astronomik dəyişikliklərlə bağlı olmuşdur (14, s. 306). Məhz bu iqlim qurşağı əzəldən türk xalqlarının yaşayıb, yaratdığı bölgələrdəndir. Xalqımızın mənəvi mədəniyyətinin, etnik-mifoloji keyfiyyətlərinin müəyyənləşdirilməsində, bu xalqın qədim mifik görülmədən tutmuş adət-ənənələrini, hətta haqında düşüncələrində barədə aydın təsəvvürlər əldə edilməsində Novruz bayramının rolu olduqca əhəmiyyətli və əvəzsizdir (17, s.42).

Novruz bayramında müxtəlif oyunlar keçirilir. Bu oyunlardan ən çox ifa olunanı rəqslərdir. Rəqslər Naxçıvanda ən çox da Şərur rayonunda Yallı rəqslərinin çoxluğu ilə diqqət çəlb edir. Qobustanda qayaüstü rəsmlərə yallılar da təsvir edilmişdir. Təsvirə diqqət yetirdikdə aydın olur ki, yallı rəqsləri ayın əsasında yaranmışdır. Qədim insanlar ən çox ocaq başında əl-ələ tutub oynayaaraq bu qədim ayını icra edirmişlər. Yallının bu formada yaranması məntiqə uyğundur. Qayaüstü incəsənətə dair əldə olunan materiallar arasında ayrı-ayrı süjetləri nəzərdən keçirdikdə məlum olur ki, ən qədim təsvirlər ov səhnələr və mərasim rəqslərdir (10, s.31).

Naxçıvanda xalq oyunlarının əsasını mərasim oyunları təşkil edir. Bu oyunlar qədim dövrlərdə icra olunan hər hansı bir ayının qalintısı olaraq gəlib dövrümüzə çatmışdır. Bu oyunların qədim olması onların təkamül nəticəsində bəzi dəyişikliklərə məruz qalmasına səbəb olmuşdur. Bunlardan Kosa-Kosa, Qodu-Qodu, Çömçoxatun, Xanbəzəmə və başqalarını xüsusi olaraq qeyd etmək olar. Məvsüm mərasimləri ilə bağlı olan bu oyunlar əsasən ilin başlanğıcı sayılan Novruz bayramında öz zənginliyi ilə seçilir. Novruz bayramı Yeni ili təmsil etməsi ilə özündə Günəş simvollarını qoruyub saxlayır. Bu özümlü mərasim oyun-tamaşalarında daha qəbəri göstərir. Oyun və həyatın hər mərhələsinə iştirak alan ayın və mərasimlər hər zaman bir toplım gücü olaraq iç-içə günlük həyatın təməlini təşkil etməkdədir (6, s.15).

Kosa-Kosa, Qodu-Qodu Günəşi çağırın mövstümü oyun-tamaşalardır. Burada Kosa-Kosa oyununda Keçəl, Kosa və Keçi ilin gəlişinin mifoloji cəhətdən anladın mükəmməl bir oyundur. Oyunun məzmununa baxarsaq Keçəl öz yerini Kosaya vermək istəmə də, Kosanın bacarıqsızlığı bu planın uğur qazanmasına mane olur, Keçi isə Kosanı öldürərək yeni ilin xəbərcisi olur (15, s. 108-109). Əslində burada oyunun insan həyatında əsas rolu görünməkdədir. Oyun tarixin başlanğıcında insana yol göstərmiş və ritual mifoloji dünyanın əyləncəyə çevrilməsi forması olmuşdur (5, s. 15).

Keçinin yeni ili gətirməsi isə Gəmiqaya rəsmlərində keçinin önəmli bir mifoloji varlıq olduğuna dəlalət edir. Kosa-Kosa və Təkəm-Təkəm oyunlarının icrasında adamlardan birinin keçi kostyumu geyinib, başına buynuz taxması ilə keçini təqdim edir. Qeyd edək ki, keçinin maskasını taxılaraq onun təqdim



etməsi qədim mərasimin dövrülmüza çatmış formasıdır. Gəmiqaya rəsmlərində keçi buynuzu taxaraq müəyyən mərasimi keçirən insanlar təsvir edilmişdir (3, s. 50). Keçi ümumiyyətlə qədim inanc sisteminə Günəşi simvolizə edir. Dekabr ayında ən uzun gecə yaşanmaqdadır. Ən uzun gecə yaşadığında dağ keçiləri çıtləşsək, artıq yeni bir həyatın rüseymini atırlar. Gəmiqaya təsvirlərində keçilərin Günəş və Göy ələmi ilə bağlılığı o qədər aydın görünür ki, bunu sezməmək olmaz (3, s.43). Göründüyü kimi, mərasim oyununda keçinin təqdim edilməsi Günəşə olan inanca bağlıdır. Oyunun səhələşdirilməsi tamaşaçıları ayıldandırmakla yanaşı, sanki onlara yeni ilin gəlməsində baş verən mifoloji prosesləri anladır. Təmsil etmək etnoqrafik bir şeyi görünməsinə bacarmaq qədər güclü mənaya malikdir. Bu tamaşaçının gözəli qarşısında yerləşdirilən təbii bir məlumatın aşılmasındadır (12, s. 28).

Qodu-Qodu oyunu da özündə qədim tarixi izləri daşıyır. Bunun əsas səbəbi Qodunun Günəş tanrısının adı olmasıdır. Qodu-Qodu oyununun da gənclər və uşaqlar tərəfindən hazırlanmasına baxmayaraq, qədimdə o mərasim oyunu olmuş, ehtimal ki, icma üzvləri tərəfindən icra edilmişdir. Oyunun ən maraqlı cəhəti isə uşaqların qırmızı halqa çəkərək onu qapı-qapı gəzdirməsi və Qoduya pay yığılmasıdır. Günəşin halqa şəklində çəkilməsi ən çox Gəmiqaya təsvirlərində rast gəlinir.

Novruz bayramında mərasim oyunlarına baxıldığı zaman burada odun, Kosanın və Günəşi xatırladan oyuncaqların (Qodu, Çömçəxatun, Günüşəbanu) Günəşi əks etdirməsi olduqca maraqlı tendasiyadır. Bu Novruz bayramında baş verən oyunların təkamül etdiyi və fərqli süjetlərin yarandığını göstərir.

Novruz bayramının rəngarəng şəkildə keçirilməsinin səbəbi bəlkə də qədim dünyanın verdiyi imkanlar daxilində idi. Onlar sadəcə mərasim bayramlarında toplanma bilirdilər və bu zaman mərasim rəqslərini və ayinlərini icra edirdilər. Qədim dövrlərdə yaşayış yerlərinin uzaq olması insanların istədikləri zaman bir yerdə toplanmasının qarşısını alırdı. Məhz buna görə də bayramlar və dəfnolunma zamanı insanlar bir yerdə toplaşma bilirdilər. Hunlar dəfn zamanı at çapır, qılınc oynadır, ağlayır və rəqs edirlər. Burada icra olunanları sıraya düzsək tam bir tamaşa təsiri alınır (18, s. 301). Buradan aydın olur ki, istər əyləncə istərsə də dəfn mərasimi olsun türklərin bir yerdə yığılması tam olaraq maraqlı və müxtəlif tamaşa və oyunların hazırlanmasına səbəb olmuşdur.

Novruz bayramında keçirilən ən gözəl uşaq oyunlarından biri də Qələndər ay Qələndər oyunudur. Bu oyunda düzülən uşaqlardan biri sıranın qabağına keçir və istənilən bir quşu və ya heyvanı təqdim edir. Bunu tapan uşaq qələbə qazanmış olur, tapa bilməyənlər isə cəzalandırılır. Uşaq oyunlarında hər hansı bir varlığı təqdim edilməsi və onu xatırladan hərəkətin oynanılmasının əlbətdə ki, çox qədim mifoloji kökü vardır.

Novruz bayramında keçirilən digər bir oyun-tamaşa Xanbəzəmə oyunudur. Xan bəzəmə oyunu zamanı xan mütəbər, ağsaqqal adamlar tərəfindən seçilir. Xan seçilərkən onun ciddiliyi, sözlünün möhkəmliyi də nəzərə alınır. Xan buyurduğu əmrlərə hər kəs əməl etməlidir (16, s.22). Burada digər oyunlardan fərqli bir sətir xətti görünür. Oyun içindəki məqam o ki, hər kəs oyunun iştirakçılarıdır. Yəni əkinçi, real həyatda əkinçi olduğu kimi, oyun daxilində də əkinçidir. Ancaq, oyun gedişində oyunda iştirak edənlər seçilmiş "xana" təbə olmalıdır. Xan isə oyunda iştirak edən hər kəsə köməklik göstərməli, günahkarları cəzalandırmalıdır. Oyunun ən gözəl tərəflərindən biri isə xanın güldürülməsidir. Bu zaman xan gülsə taxtdan salınmış sayılır.

Oyunların bir hissəsini də yarışmalar təşkil edir. Yarışmalar daha çox öcaşlaşma ilə təmsil olunur. Belə ki, bu cür oyunlarda qəti qalib olmalıdır. Digər oyun və rəqslərdən fərqli olaraq, bu oyunlar əylənməklə yanaşı güc nümayişi üzərində baş verir. Bayram şənliyinin gedişində el-oba igidləri, hünərlərini göstərər, pəhləvanlar qurşaq tutar, güclərini sinayarlar, ərənlər atırlar, at çapar, cıdır təşkil edərlər (2, s. 39). Burada diqqət cəlb edən şey öcaşlaşma oyunlarında qadınların daha az təmsil olunmasıdır. Qadınların bu öcaşlaşmada təmsil olunmamasının səbəbi onların zəif olmasından qaynaqlanmışdır. Çünki, Dədə Qorqud dastanlarında türk qadınlarının güc yarışlarında heç də kişilərdən geri qaldıqları görünür.

Göründüyü kimi oyunun sadəcə sadə biçimə oynanılmasına baxmayaraq bunların çox qədim kökü vardır. İlk növbədə öyrənmə bacarığı ilə yaranan oyun insan təfəkkirinin təsiri ilə daha çox mənə kəsb etməyə başlayır. Biz hər şeyə oyun deyə bilmərik, amma hər şeydən oyun çıxara bilərik. Naxçıvanda oyunların çoxluğu və çeşidliliyi buranın qədim tarixə malik olduğunu göstərən ən əsas etnoqrafik dəlillərdir. Oyunların insan həyatındakı rolu böyükdür. Müasir dövrlərdə bəzi oyunların tarixə qarışması bəzi oyunların isə müasirləşən dünyada həyatımıza girməsi prosesini açıq şəkildə müşahidə edə bilərik. Homo Ludenslə başlayan oyun anlayışı müasir dövrlərdə hələ də ilkin mənasını və funksiyasını qoruyub saxlamaqdadır.

ƏDƏBİYYAT

1. Armstrong. K. Mitlərin kısa tarixi. Tərcümə edən. Dilek Şendil. İstanbul: Damla Ofset, 2005, 107 s.
2. Babayev.T. El ocağı başına yığışar. Bakı: Azməşə, 1998, 204 s.
3. Baxşəliyev. V. Gəmiqaya təsvirlərinin poetikası. Bakı: Elm, 2002, 128 s.
4. Baxşəliyev.V. Eramızdan əvvəl VI-I minilliklərdə Naxçıvan əhalisi və etnik mədəni proseslər//AMEA Naxçıvan Bölməsinin "Xəbərləri". Naxçıvan: Tusi, 2004, №, s.61-68.
5. Bayat. F. Şamandan səməzənə. Oyun və oyunçu. Bakı: Elm və təhsil, 2017, 208 s.
6. Ekinçioğlu.İ., Bekar.C., Kaplan.M. Türk halk oyunları. İstanbul: Esin yayınları, 2001, 130 s.
7. Eliade.M. Dinlər tarixi. İnanclar və ibadətlerin morfoloji. Tərcümə edən. Mustafa Ünal. Konya: Damla ofset, 2005, 600 s.
8. Eliade.M. Ebedi dönüş mitosu. Tərcümə edən Umud Altuğ. İstanbul: İmge, 1994, 90 s.
9. Əliyev. V. Gəmiqaya. Bakı: "Əbilov, Zeynalov və oğulları", 2005, 148 s.
10. Fərzəliyeva.M. Azərbaycan qayətüstü incəsənəti. Bakı: Aspoliqraf, 2009, 384 s.
11. Frazer. C. Altın dal. Dinin və folklorun kökenləri. Tərcümə edən Mehmet. Doğan. İstanbul: Payel Ofset, 2004, 412 s.
12. Huzinq.Y. Homo Ludens oyunun toplumsal işlevi üzerine bir derleme. Tərcümə edən Mehmet Ali Kılıçbey. İstanbul: Ayrıntı yayımları. 2006, 266 s.
13. Qambell.Y. İlkel Mitoloji. Tanrının maskeleri. Tərcümə edən Emiroğlu. K. İstanbul: İmge Ofset, 1995, 485 s.

14. Qədirzadə.Q.Ailə və məişətlə bağlı adətlər, inamlar, etnogenetik əlaqələr. Bakı: Elm, 2003, 368 s.
15. Novruz Bayramı ensklopediyası. Bakı: Şərq-Qərb, 2008, 208 s.
16. Orucov. A., Yurdoğlu.E. Naxçıvanda bayram və mərasimlər (ənənə və müasirlik). Naxçıvan: "Əcəmi NPB", 2018, 144 s.
17. Orucov. A. Xalq təqvimi: adətlər inanclar, mərasimlər (Naxçıvan materialları əsasında). Bakı: Elm və təhsil, 2013,200 səh.
18. Seyidov. M. Azərbaycanın mifik təfəkkürünün qaynaqları. Bakı: Yazıçı,1983, 326 s.

РЕЗЮМЕ

САБУХИ ГАСАНОВ

**"HOMO LUDENS" И О ПРОБЛЕМЕ ЭВОЛЮЦИИ
НАХЧЫВАНСКИХ НАРОДНЫХ ИГР
(по материалам новрузского праздника)**

Нахчыван, неотъемлемая часть Азербайджана, имеет древнюю и богатую историю. В этом регионе есть богатые народные танцы, которые передаются от поколения к поколению. В праздник Новруз проводятся различные народные танцы. Коса Коса, Году Году, Ханбеземе (наряжение хана) и другие народные игры. Эти игры были созданы и изменены с древних времен до наших дней.

Ключевые слова: Homo Ludens, игра, праздник Новруз, Нахчыван, народные игры.

SUMMARY

SEBUHI HASSANOFF

**"HOMO LUDENS" AND NAKHCHIVAN EVILUTION PROBLEMS
OF NATIONAL GAMES
(Based on Novruz holiday materials)**

Nakhchivan, an integral part of Azerbaijan, has an ancient and rich history. There are rich folk dances in this region, transmitted to the people and transferred to later generations. Various folk dances are held on Novruz holiday. Kosa Kosa, Gode Gode, Khan's decoration and other folk dances. These games have been created and changed from ancient times to the present day.

Key words: *Homo Ludens, game, Novruz holiday, Nakhchivan, folk dances.*

(Akademik Hacı Fəxrəddin Səfərli tərəfindən təqdim edilmişdir)