

Araştırma Makalesi/Research Article

**AMASYA'NIN GELENEKSEL HALK OYUNU: TAŞOVA SİMSİMİ**

Traditional Folk Game of Amasya: Taşova Simsim

**Öğr. Gör. Gültekin ERDAL**

Bursa Uludağ Üniversitesi  
TBYO Grafik Tasarım Programı  
gultekinerdal@uludag.edu.tr  
Bursa/TÜRKİYE

ORCID 

**Prof. Dr. Kelime ERDAL**

Bursa Uludağ Üniversitesi  
Eğitim Fakültesi  
Türkçe Eğitimi Bölümü  
kelime@uludag.edu.tr  
Bursa/TÜRKİYE

ORCID 

Geliş Tarihi / Received Date: 31.07.2024

Kabul Tarihi / Accepted Date: 27.02.2025

Yayın Tarihi / Published Date: 30.04.2025

**Atıf/Citation**

Soyadı, Adı. "Makale Adı". Hikmet-Akademik Edebiyat Dergisi [Journal of Academic Literature] 11/22 (Bahar 2025), 372-386.



10.28981/hikmet.1526006

**Hakem Değerlendirmesi:**

İki Dış Hakem / Çift Taraflı Kör Hakem

**Çıkar Çatışması:**

Yazar çıkar çatışması bildirmemiştir.

**Finansal Destek:**

Yazar bu çalışma için finansal destek almadığını beyan etmiştir.

**Benzerlik Taraması:**

Bu makale turnitin programında taranmıştır.

**Etik beyan:**

Bu çalışmanın hazırlanması sürecinde etik ilkelere uyulmuştur.

**Lisans:**

CC BY-NC 4.0

**Yayımlanan makalelerde Araştırma ve Yayın Etiğine riayet edilmiş; COPE (Committee on Publication Ethics)'un Editör ve Yazarlar için yayımlanmış olduğu uluslararası standartlar dikkate alınmıştır.**

**Yazar Katkı Oranı:**

1. Yazar %50, 2. Yazar %50 oranında katkı sunmuştur.

**ÖZ**

Hollandalı tarihçi Johan Huizinga "oyun özgür bir eylemdir" der. Çoğu insanın dikkate almadığı, günlük yaşamın dışında bıraktığı, oyuncuların yaşına oranla hafife alabildiği, yöresel ağzıyla "boş iş" olarak değerlendirildiği güdül eylemdir oyun. Buna karşın oynanan her oyunun oluşumu itibarı ile kendi içinde vazgeçilemez kuralları ve düzeni vardır. Aslında her oyun bir okuldur. Yaşamı, kabullenmeyi, tebrik etmeyi, hataları görmeyi ve takım olmayı öğretir.

Makale Amasya'nın Taşova ilçesinde oynanan simsim isimli halk oyununu incelemektedir. Bir sokak oyunu olan simsimin, yöresel yaklaşımlarla nasıl özelleştiği ve aynı isimle anılan benzer oyunlardan farklılıkları araştırılmıştır. Enstrümanı, müziği ve ritmi yüksek oranda örtüşen ve sokakta oynanan bir oyunun, bölgeye dayalı farklılıkları tespit edilmiştir. Bu anlamda makale büyük oranda Taşova Simsimi üzerinde yoğunlaşmıştır.

Somut olmayan kültürel miras olarak Taşova Simsimi, bazı bölgelerde "sinsin" olarak adlandırılrsa da oyun ve müzik aynıdır. Geleneksel davul-zurna enstrümanlarının kullanıldığı hareketli müziğin eşliğinde iki kişinin karşılıklı senkronize ritmiyle şekillenir. Bazı oyuncuların doğaçlama eklediği figürler, oyuna renk katmasına karşın ana yapıyı etkilemez. Bu makale ile Amasya Taşova'da genellikle her düğünde oynanan, hemen her yaşta kişinin bildiği "Simsim" oyunu araştırılmıştır. İnternet ortamında birçok görsel ve video paylaşılmasına karşın geniş çaplı akademik bir araştırmadan yoksun kalmış bu kültürel halk oyunun yaygınlaşması, bilinmesi ve hatta tescillenmesi bu makalenin ana amaçları arasındadır. Sinsim veya Sinsin, sadece karşılıklı iki oyuncuyu motive eden bir oyun değil, tüm seyircinin alkışlarla tempo tutmasını sağlayan, müzik bitmeden sıradaki oyuncu takımı cesaretlendiren bir saygı, sevgi ve hürer göstergisidir. Bu makale ile simsim halk oyunu oynanma şekli, ritmi, müziği ve enstrümanları nitel yöntemler ile araştırılmıştır.

**Anahtar Kelimeler:** Halk kültürü, Amasya, Taşova, Sinsim, Sinsin.

**ABSTRACT**

Dutch historian Johan Huizinga says, "Play is a free action." Play is an instinctive action that most people do not consider, leave out of daily life, underestimate depending on the age of the players, and is considered "empty work" in the local dialect. On the other hand, every game played has its own indispensable rules and order due to its formation. Every game is a school. It teaches life, acceptance, congratulations, seeing mistakes, and teamwork.

The article examines the folk game called simsim, which is played in the Taşova district of Amasya. It investigates how simsim, a street game, has been specialized with local approaches and its differences from similar games called by the same name. The regional differences in a game played on the street, whose instruments, music, and rhythm overlap considerably, have been identified. In this sense, the article primarily focuses on Taşova Sinsimi.

Although Taşova Sinsimi, an intangible cultural heritage, is called "sins" in some regions, the game and music are the same. It takes shape with the synchronized rhythm of two people accompanied by lively music using traditional drum-zurna instruments. The figures added by some players improvisationally add color to the game but do not affect the main structure. This article investigates the "Simsim" game, which is generally played at every wedding in Amasya Taşova and is known by almost every age group. Even though many visuals and videos are shared on the internet, the spread, recognition, and even registration of this cultural folk game, which has been deprived of large-scale academic research, are among the primary purposes of this article. Sinsim or Sinsin is not a game that motivates only two players but also a show of respect, love, and skill that ensures that the entire audience keeps the tempo with applause and encourages the next team of players before the music ends. This article uses qualitative methods to investigate how the folk game of simsim is played, as well as its rhythm, music, and instruments.

**Keywords:** Folk Culture, Amasya, Taşova, Sinsim, Sinsin.

## Giriş

Oyunu tüm canlıların içgüdüsel yaşam ritüeli olarak değerlendiren pek çok araştırmacı varken ilk oyunun ne zaman ve kimler tarafından oynandığına dair net bilgi verilememektedir. Ancak oyunu, insanlık tarihinden daha öncelerine dayandırmak mümkündür. İnsanlığın oyun tarihi için ise Besio (2018), mağaralarda oyunbazlığın ilk ifadesi olarak ileri sürdüğü ve 30.000 yıl öncesine ait olduğu düşünülen kaya oymalarında, yatıştırıcı maskelerin kullanımlarını gösterir. Bu maske görsellerinin bir çeşit oyun materyali olarak değerlendirilebileceği ileri sürülür. Oyunun tarihi ile ilgili bilgiler oldukça kısıtlıyken tanımının da kolay olmadığı söylenebilir. Çünkü oyun araştırmaları çok geniş bir alanı kapsamaktadır. “Filozoflar, teorisyenler, psikologlar ve eğitimciler yüzyıllardır oyun konusunu ve değerini” (Treasure, 2018, 4) araştırmıştır. Bu geniş tabanlı bakış açısında oyunun tanımlanması zor olabilir. Yine de multidisipliner bakış açılarından gelen teorisyenler arasında oyunun insan gelişimine önemli bir katkı sağladığı konusunda geniş bir fikir birliği vardır. Örneğin Froebel (akt. Treasure, 2018) oyunu insan gelişiminin en yüksek ifadesi olarak değerlendirirken Metin And “Oyun her şeyden önce isteğe bağlı, gönüllü bir eylemdir” (2012, 28) der. Hollandalı tarihçi Johan Huizinga ise “oyun özgür bir eylemdir” (akt. And, 1955, 117) der. Çoğu insanın dikkate almadığı, günlük yaşamın dışında bıraktığı, oyuncuların yaşına oranla hafife alabildiği, Taşova yöresel ağzıyla “boş iş” olarak değerlendirildiği güdüsel eylemdir oyun. Oysaki oyunun türüne, oyuncuların yaşına, oynanma zamanına bakılmaksızın tüm oyuncular yoğun olarak ve tümüyle kendini oyuna verir. Üstelik oynanan her farklı oyunun oluşumu, kendi zaman ve yer sınırlaması ile vardır. Oyunların saptanmış kuralları ve düzeni olmasına karşın her oyuncu bu kuralları bilir ve öğrenmek için zaman harcar. Oyunlar ortak geçmişi hatırlatır, ortak gelecekte birleştirir. “Sosyokültürel, kültürel-tarihsel, psikolojik ve antropolojik perspektiflerin” (Blaise vd., 2014, 5) değerlendirilmesinde her bir oyun okuldur. Yaşamı, kabullenmeyi, kutlamayı, hataları görmeyi ve takım olmayı öğretir. Oyun sosyal bir ihtiyaç olmasının yanında tüm canlılar için yaşamsal ve güdüsel bir eylemdir.

Ataerkil toplumlarda oyun, çocuklarla özdeşleştirildiği için çoğu yetişkin tarafından reddedilebilmektedir. Oysa yetişkinlerin oynadığı oyunlar da vardır. Özellikle düğün, nişan veya eğlenceli yetişkin toplantılarında müzik eşliğinde oynanan oyunlar, hiçbir toplumda çocukla özdeşleştirilmez. Oyun ve çocuk bütünleşmesi, sadece ataerkil toplumları değil, birçok araştırmacıyı da etkileyebilen ve oyunun sadece çocuk içinmiş gibi algılanmasına neden olan kısır bir süreci doğurmaktadır. Oysaki “gerek dansın gerekse tiyatronun kökeni “oyun”dur” (Eroğlu, 1994, 6). Çünkü oyun, insanın doğasında vardır (akt. Güven, Eroğlu, 2013).

### 1. Türk Kültüründe Halk Oyunları

Williams, kültürün tanımının en güç kavramlardan biri olduğunu belirtirken (akt. Oğuz, 1997, 76), Harari, kültürü “davranış örüntülerinin çokluğu” (2017, 67) olarak tanımlar. Kültür kavramında her bir davranışın, “halkın ya da ulusun düşünce ve değer birliğini meydana getiren düşünce, sanat, teknik, felsefi tüm üretim ve varlıkları” (Oğuz, 2011, 126) tanımladığı söylenebilir. Yüksel ve arkadaşları (2004) kültürü, insanın toplumlarının kurallarına uyma zorunluluğundan doğduğunu ileri sürerek hayatın

sürdürebilmesi ve tabiatın sunduklarının kendine özgü metotlarla işleyebilmesine bağlar. Hararı'nın tanımını destekler biçimde bu metotlar, toplum öbeklerinin aynı olay için farklı davranış örüntüleri yaratabilmelerine imkân vermiş olur. Örneğin giyim-kuşam, halk oyunları, isimler, köy yaşamı, seyirlik, eğlencelik oyunlar, harman şenlikleri, düğünler gibi toplumsal etkinliklerin, birçok nedene bağlı olarak farklılık göstererek zenginleşmesi devamlılığı sağlamıştır. Türk kültüründe bu zenginlik, Şamanizm etkilerini yansıtmaktadır. Türk kültüründe doğum, ölüm, evlenme, tanrıdan yardım dileme, ihsan için şükran arz etme, ölüleri anma, hastaların sağlığa kavuşmaları, çocuğun dünyaya gelmesi, verimli hasat gibi özel günler ve dini ayinlerde yapılan kutlamalar, Şaman kültüründe olduğu gibi şenlik havasında görkemli ve ziyafete dayalı cömert bir şekilde yapılır. Çünkü Türk kültürünün temelini aile oluşturur. Devletin çekirdeğini oluşturan aile yapısı Türklerde sosyal ve kültürel hayatın oluşmasında etkili olmuştur. Aileye verilen önem devlete verilen önemi göstermektedir (Mandaloglu, 2012, 214). Bu örneklerin bugünkü yansımaları Türk halk oyunlarında görmek mümkündür. Türk halk oyunları bir medeniyet birikimi olarak çok çeşitlidir. Yalnız Türkiye'deki halk oyunları ele alındığında dahi yüzlerce oyun, onlarca karakter görülmektedir (Eroğlu, 2017, 77). Amasya ve Taşova'da *simsim* olarak bilinen halk dansının, “oynandığı bölgeye göre sinsin, simsime, sinidi, çındır ve yumruk oyunu” (Yıldırım, 2019, 223) gibi çeşitlerinin olması buna işarettir. Ayrıca Taşova simsiminin, diğer bölgelerde olduğu gibi bir ateş etrafında değil, herhangi bir zeminde oynanması da bu kültür zenginliğinden ya da farklılığından gelmektedir. Ateş, Türk kültüründe önemlidir ve Hıdırellez kültürüyle özdeşleşir. Hıdırellez ateşi, alazlama gibi şifa bulmak ve nazardan korunmak (Döğüş, 2017) için yakılan ve üstünden atlanan bir bayram kültürüdür. Taşova simsiminde fiziksel olarak yakılmayan ateşi, oyunun her aşamasında görmek mümkündür.

Halk oyunları, etnik kökenle bağlantılı olmakla birlikte ait olduğu toplumun kültür değerlerini yansıtan müzikli ritmik ve senkronize hareketler olarak tanımlanabilir. Bu senkronize ritmik hareketlerde yüz, mimik, vücut, kol ve bacak hareketlerinin uyumlu olması, oyunun başarısını ve seyircinin coşmasını sağlar. Halk oyunlarında senkronize ritmik hareketler oyuncu sayısının artmasıyla şova dönüşmekle kalmaz, “tekli, ikili ve toplu oyunlar” (Yüksel vd. 2004) diye üç farklı isimle anılmasını da sağlar. Ancak isimlendirmeler, sadece oyuncu sayısına atıfta bulunmaz. Oyunun karakteristik yapısını da oluşturur. Örneğin zeybek, tekli oynanan etnik bir halk oyunudur. Müzikli senkronize hareketler görselliği arttırırken vücut ritüelleri ve mimikler yiğitlik göstergesidir. Bu nedenle sahneye ikinci bir zeybeğin çıkması “meydan okuma kabul edileceğinden, oyuncu çoğunlukla rakipsiz oynar” (Yüksel vd. 2004, 20). Toplu oynanan halk oyunlarında meydan okuma veya yiğitlik gösterisi olmamakla birlikte kılıç kalkan gibi çoklu halk oyunları, düşmana korku salmayı amaçlar. Ordunun uyumlu, donanımlı, hızlı ve atik olduğu vurgulanırken senkronize bir şekilde kalkanlara vurularak çıkartılan sesin, düşmanı ürkütmesi amaçlanır. Aynı amaç, ilk kez Hun devletiyle başlayan, Türklerde askeri müzik geleneğini oluşturan “Tuğ” takımı (Tekin-Doğrusöz, 2018) ve sonrasında 1826 yılında Osmanlı döneminde Yeniçeri Ocağıyla birlikte kaldırılan (Çoruhlu, 1989) Mehter takımında da görülür. Halk oyunlarının ikili oynananlarında da bir meydan okuma olmasına

karşın temelde saygı ve nöbeti devretme vardır. Makaleye konu olan Taşova simsimi, karşılıklı iki kişi ile oynanırken sırasını bekleyen sonraki oyuncular sahneye girdiğinde ilk oyuncular sahneyi boşaltır. Bu ritüel, asker kökenli bir yapıya da işaret eder. Her oyuncunun, sırası geldiğinde, belirlenmiş kurallar çerçevesinde, ritmik ve senkronize uyumu ile görevini yapması beklenir. Bu da halk oyunlarının ait oldukları toplumların etnik kökenleriyle doğrudan ilgili olduğunu göstermektedir.

## 2. Taşova Simsimi

Simsim oyunu, 2013 yılında 01.0054 envanter numarasıyla (Yıldırım, 2019) UNESCO'nun "Somut Olmayan Kültürel Mirasın Korunması Sözleşmesi" uyarınca koruma altına alınmıştır. "Sahne Sanatları" alanında kaydedilmiş olan simsim oyunu için "coğrafi dağılım" başlığı altında Amasya, Ankara, Çorum, Kayseri, Sivas, Tokat ve Yozgat şehirleri (Yıldırım, 2019, 222) görülmektedir. Simsim oyununun bu kadar farklı coğrafyalarda kaydedilmesinin sebebi, Türk kültüründe birçok halk oyununun aynı hareket özelliklerini taşımalarına rağmen farklı isim ve ritim yapıları altında oynanabilmesidir. Örneğin Amasya ve Taşova dışında kalan coğrafyalarda simsim oyununun adı "sinsin" olarak değişebilmektedir. Malatya'da ise "simsime" olarak bilinen simsim oyununun, hareket yapıları, müzik, tempo tutuş ve oyuncu sayıları gibi küçük ayrıntılar dışında aynı olduğu görülmektedir. Diğer bölgelerde ateş etrafında oynanmasına rağmen Taşova simsimi için ateş yakılması gibi zorunluluk yoktur. Simsim oyunu, "ateş etrafında dolanarak bir el arkada, diğeri havaya kaldırılarak davul-zurna eşliğinde oynanır" (Yılmaz, T.Y., 165) şeklinde tarif edilir. Bu tanım aynı zamanda oyunun oynama şeklidir. Ancak bu tanımda Taşova simsimi ile örtüşmeyen kısımlar vardır. Örneğin Taşova simsiminde oyuncular, gizlice ortada oynayan kişiye yaklaşmaz, vurmaz veya üstünlük sağlamaya çalışmaz. Aksine her iki oyuncu, nara atarak ellerini havada sert bir şekilde şaklatarak birleştirir, belli bir süre birbirlerinin gözlerinin içine bakarak ritim tutarlar. Sonra sol ellerini arkalarında birleştirir, sağ elleri havada asılı kalacak şekilde aynı yöne dönerek, tempolu, ritmik ve senkronize şekilde kısa sıçramalar ve ayak hareketleri ile yürürler. Bu ritüel, beraberlik, dostluk ve güç birliğini simgeler. Taşova simsiminde sıradaki iki oyuncu oyun alanına girdiğinde simsim oynayanlar oyunu bırakır, ritmik hareketler ile oyun alanından çıkarlar. Saygı ve nöbet anlamına gelen bu ritüel, oyuncuların enerjileriyle orantılı bir şekilde devam eder. Oyun alanından çıkan oyuncular, istedikleri zaman ve istedikleri oyuncu ile tekrar oyuna dahil olabilirler.

Simsim, her şeyden önce bir spor ve çeviklik gösterisidir. Tartımlı adımlar ve müzik eşliğinde yapıldığından, dans niteliği de gösterir (And, 2012, 119). Sokak dansı olarak da tanımlayabileceğimiz Taşova simsiminde korku salma veya sinsice karşı oyuncuya yaklaşp vurma figürü yoktur. Aksine, oyun süresince defalarca el ele tutuşma, birlikte yürüme, aynı anda alkış tutma ve nara atma ritüelleri vardır. Bunlar bir rekabet unsuru değil, oyuncuların dostluk ve düşmana güç gösterisidir. Öyle ki oyuncuların birinin vücut hareketini ve temposunu değiştirmiş olması, diğerinin ona uyum zorunluluğunu gerektirir. Ancak "simsim oyunu hem aktörleri hem de içeriği açısından erkek güç ve otoritesini ortaya koyan bir özelliğe sahiptir" (Deveci, 2023, 90). Bu özelliği kadın simsim oyuncularının erkeksi figürlerinde de görmek mümkündür.

## 2.1. Oyuna Giriş:

Taşova simsiminde oyuncular yeni oyuncuların gelmesiyle oyun alanını terk eder. Bazı durumlarda oyunculardan birinin değişmesi, diğer oyuncuyu olumsuz etkilemez. Oyuncu değişimlerinde müzik susmaz, devam eder. Çünkü müziğin susması, oyunun bitmesi anlamına gelir.



Taşova Sımsım için Birinci Giriş Şekli

Taşova simsiminde müzik enstrümanı davul ve zurnadır. Bu nedenle Taşova simsim müziği davul zurna ile başlar. Çoğu zaman müzikle aynı anda iki oyuncu sahneye girer. Ancak oyuncuların sahneye girişi birkaç şekilde

*Görsel 1. Taşova simsim oyunu için en yaygın oyun girişidir. Bu girişte oyuncular sağ elleri bellerinde, sol eller havada, bel kısmı öne eğik ve ayaklar müzik ritmiyle tempo tutar. Oyuncular sahneye arka arka girebildiği gibi aynı anda da girebilirler.*



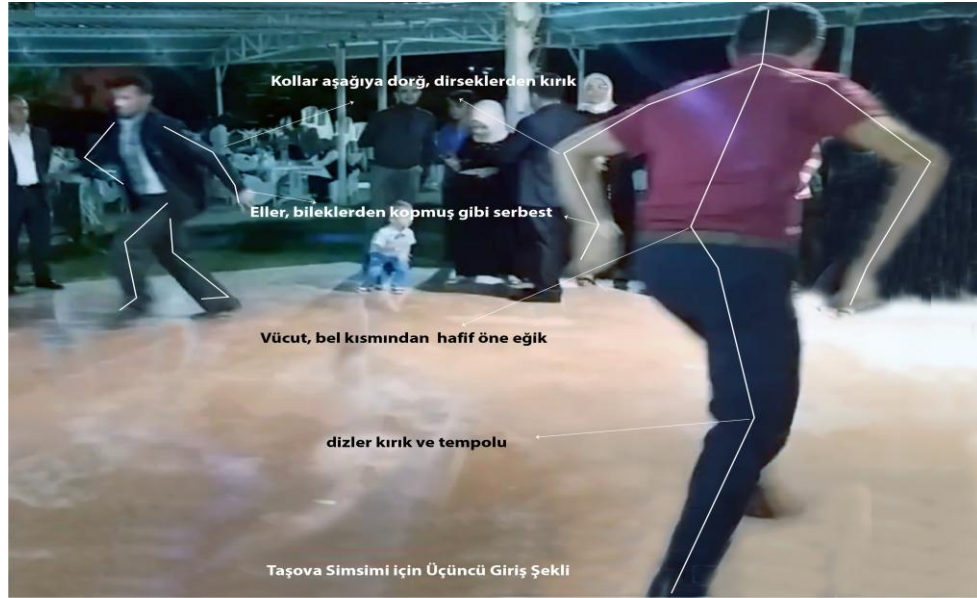
*Görsel 2. Taşova Sımsım oyunu için çok tercih edilmeyen bir giriş yöntemidir. Bu girişte eller bellerde, bacaklar müzik ritmine uygun hareket ile sahneye giriş yapılır. Sahnede oyuncular en uç noktalarda karşı karşıya gelene kadar bu giriş şekli devam eder.*

olabilir. Örneğin oyuncular bir eli bellerinde, diğer eli havada olacak şekilde, bel kısmından hafif öne eğilmiş olarak zıplama ve ayak ritmik oyunları ile sahneye girebilir (Görsel 1). Oyuncuların sahneye girişi ya aynı anda olur ve zıt yönlerde gidilir ya da biri diğerini izleyecek şekilde ilerler, sahnenin uygun bir yerinden zıt yönlerde yönelirler. Oyuna bu giriş şekli Taşova'da yaygın kullanılır. Ancak oyuncuların ani ve yaratıcı ritmik hareketleri oyuna farklı girişlere de sahne olabilir. Mesela her iki oyuncunun da elleri bellerinde olabilir ve bacak ritimleriyle oyuna girebilir. Bu giriş şekli nadiren görülür ve genelde kadın oyuncular kullanır (Görsel 2). Aslında Taşova simsimi için yeterince kıvrak ve ritmik bir giriş değildir. Taşova simsim oyunu için yaygın giriş şekillerinden bir diğeri ise ritmik kol ve ayak

oyunları ile yapılan tempolu yürüyüştür. Bu giriş şeklinde oyuncuların el ve ayakları uygun olarak her kol zıt yönlerde dirsekten kırılarak ilerlemektir. Bir nevi asker yürüyüşü olan bu giriş şekli güç göstergisidir. Her iki oyuncu da sahnenin uç noktalarına tempolu şekilde gider. Oyun yerlerini alış süreci de tempolu, sıçramalı ve hatta kendi etrafında dönerek olabilir. Oyuncular

sahnenin uç noktalarına geldiklerinde, yüz yüze dönerler. Belli bir süre müzik ritmiyle tempo tutarak birbirlerini tartarlar. Bu aslında hareketli bir oyunun başlama şeklidir (Görsel 3). Girişte olduğu gibi oyun başlama şeklinde farklılıklar gösterebilir.

Taşova simsiminin üç farklı giriş şekli de aslında oyunun bir parçasıdır. Yani oyun içinde kullanılan bazı figürler, oyuncular için giriş olarak kullanılmaktadır. Örneğin oyuncuların ellerini tempolu şaklatarak, bellerinden hafif eğilmiş şekliyle oyuna girmesi aslında oyunun bir parçasıdır.



Görsel 3. Taşova simsimi için üçüncü giriş şekli. En sık tercih edilen bu girişte oyuncuların, kolları yere doğru dirseklerden kırılmış, omuzlar düşük, bel eğilmiş ve eller serbest duruşta. Bacaklar müziğin hızlı ritmine uygun koşar vaziyette ve tempoludur. Oyuncular oyuna sırayla girebildiği gibi aynı anda ama farklı yönlerle giderek de girebilirler. Giriş o denli hızlı ve tempoludur ki oyunun ayrı bir başlama noktası olduğu fark edilmez. Bu da oyunu ve oyuncuları başarılı kılar.

Buna benzer daha fazla oyuna giriş yöntemi belirlenebilir ancak en sık kullanılan üç giriş şekli üzerinde durulmuştur. Çünkü çok hareketli ve ritmik olan Taşova simsim oyunu, oyuncu girişleriyle de tempoyu yakalayabilmelidir. Oyuncuların giriş şekli oyunun temposunu belirlerken seyirciyi de coşturabilir. Genel yapısı ile üçüncü giriş şekli, tempolu ve kıvrak bir oyunun göstergesi olabilir. Oyuncuların kıvrak ve ritmik vücut hareketleri, daha oyunun girişinde seyircinin ilgisini çekebilir. Çoğu zaman seyircinin oyuncu seçtiği veya belirlediği durumlar da olur. Seyircinin tempolu alkışları, oyuncuların başarısıyla orantılıyken sıradaki oyuncunun da cesaretini kırabilir. Böyle durumlarda sahnedeki oyuncuların yorulmasını beklemek, sıradaki oyuncuların yapabileceği en iyi seçenektir.

## 2.2. Oyunun Başlaması:

Taşova simsiminde oyun, oyuncuların oyuna girmesiyle başlamayabilir. Oyuna giriş, oyuncunun ısınma hareketleri olarak değerlendirilebilirken seyirciyi de hazırlama yöntemi olarak görülebilir. Oyuncular girişte hem müzik temposuna hem de birbirlerinin ritimlerine uygunluk denemesi yaparlar. Bu durum, her iki oyuncunun sahne başlarına gitmesine kadar devam eder. Sahne başlarında oyuncular karşı karşıyadır ve

birbirlerini tartarak oyuna başlama zamanını belirlerler. Belirlenmiş bir kuralı olmasa da başlama zamanı, oyuncuların ani olarak yaptıkları bir seremonidir.

Taşova simsiminde oyunun başlaması da girişi gibi farklılık gösterebilir. Oyuncuların karşı karşıya nasıl geldikleri önemlidir. Genellikle oyuna giriş şekli oyuna başlama şeklini de belirler.

### **2.3.Oyunun Oynanması:**

Her oyunda olduğu gibi Taşova'ya özgü simsim halk oyunu da girişle başlar. Giriş, simsim için belirleyici olabilir. Oyuna nasıl girildiği, nasıl devam edeceğinin göstergesidir. Taşova simsimi için birçok giriş şekli vardır. Ancak hiçbir giriş şekli, oyundan bağımsız hareketler ile yapılmaz. Çünkü giriş hareketleri başlama noktasına kadar devam eder ve oyunun seyrini belirlemekle kalmaz, oyun içinde mutlaka kullanılır. Bu anlamda Taşova simsimi, üç aşamalı bir oyun olarak kabul edilebilir; Giriş, başlama ve oyun.

Oyunda en önemli etken şüphesiz müziktir. Simsim müziği veya Taşova ağzıyla "havası", davul zurna ile yapılır ve ilerleyen zamanlarda tempo hızlanır. Taşova simsim oyunu, simsim havasının önceden çalmasıyla başlar. Oyuncular kenarda, müziğin ritmine uyabilmek için birkaç saniye simsim havasını dinler ve konsantre olur. Sonra iki oyuncu hızla ortaya çıkar, davulun ritmine göre dört yana dönerek oynamaya başlar. Oyuncuların naralarıyla giriş yapılmış olur. Girişin türü, oyunun seyrini belirler. Giriş, oyuncuların oyuna hazırlık ve uyum seremonisidir. Belli bir noktaya kadar gidilir, oyuncular düelloya çıkmış gibi karşı karşıya gelir ve oyunu başlatır.

Oyunda müzik her zaman belirleyici unsurdur. Simsim havasının nasıl ve neyle çalındığı, oyunu doğrudan etkiler. Özellikle zurnanın zirve yaptığı ses düzeyinde oyuncular naralar atarak birbirlerine doğru tempolu ve ritmik zıplamalı adımlar ile harekete geçer. Oyun için giriş, bir el belde diğeri havada olan şekliyle yapılmışsa, oyun adımları da aynı şekliyle oluşur. Oyuncular ilk turda birbirlerini teğet geçerek başlama noktalarına giderler. Dönüşler, spontane ritmik hareketle ile olur. Genelde kendi etraflarında nara atarak bir tur dönülür ve yine karşı karşıya dururlar. Ancak bu kez bekleme olmaz ve oyun duraksamadan devam eder. Bu seremoni birkaç kez devam edebilir ve her dönüş bir öncekinden farklı olabilir. Hatta dönüşler tamamen kalkabilir ve büyük dairesel bir rotayı takip ederek oyunun temposu arttırılabilir. Bu rota takip edilirken vücut ve el hareketleri de değişir. Kollar yanlara açılabilir, kartal uçuşuyla bir tur atılarak seyircilerin alkışlı tempo tutması sağlanır. Oyuncular hafif öne eğilebilir, kartal kollar hızlıca kapanarak el avuç içleri birbirine vurularak güçlü alkış sesleri çıkartılır. Bacak ve ayak ritimleri müzik ritmiyle orantılıdır. Kısa zıplamalar hızlı adımlara dönüşerek ilerlemeyi estetik hale getirir. Bu esnada elips rotanın ortası boştur. Sanki devasa bir ateş varmış gibi etrafında dolaşılır. Oyuncular köşe başlarına tekrar geldiklerinde, elips rotasının ortasında buluşmak üzere birbirlerine doğru hareket ederler. Bu ilerleme şekli de ritmik, tempolu ve ayak hareketleri ile şölene dönüşür. Oyuncular ortada buluştuklarında kollar tekrar havalanır ve bu kez eller, daha sert bir şekilde şaklatılarak karşı oyuncunun elleriyle birleştirilir. Havada birleşen eller, senkronize bir şekilde bir aşağı, bir yukarı açılır ve kapanır. Kısa süren bu seremoni, oyuncuların sağ ellerini bırakmasıyla yeni figüre geçilir. Sağ eller hâlâ havadadır ve diğer oyuncunun eliyle kenetlenmiştir. Sol el ise her iki oyuncu için bele yapıştırılır ve oyuncular sağ omuzları aynı hizaya

gelene kadar 180 derece dönüş yapılır. Çoğu zaman oyuncular birbirlerinin ayak ve vücut hareketlerini bu esnada kontrol ederek uyumluluğu yeniden sağlar. Elips rotanın bir ucuna bu şekilde gidilir ve oyuncular birden ellerini bırakarak alkışlı bir dönüş yaparlar. Bu dönüşler oyuncuların kendi etraflarında olur ve birkaç turdan oluşur. Oyuncular dönüşlerde kollarını açar, hafif eğilerek nara atabilirler. Oyuncuların senkronize hareketleri ve müzik uyumları iyi olursa müzik temposunu artırabilir ve oyuncular daha hızlı oynamaya teşvik edilir. Burada müzik önemli belirteçtir. Bu seremoni birkaç kez tekrar eder. Sahnenin köşe başlarına gelindiğinde yeni oyuncuların oyuna girmesi için fırsat yaratılmış olur. Aslında oyuncuların düşen temposu yeni oyunculara verilmiş bir işarettir. Taşova simsim oyununda oyuncu değişimi oyunun başlama noktalarında gerçekleşir. Yeni oyuncu ise yarım bırakılmış bir oyunu devam ettirircesine oyuna katılır. Taşova simsim oyunu için oyuncular, her zaman iki kişilik takım değişimiyle yapılmaz. Bazı durumlarda oyuncularından biri oyunu bırakmak ister ve kendi yerine oyuncu seçebilir. Seçim yapılmadığı durumlarda ise kenarda oyuna katılacak yeni bir oyuncunun olduğu bilinir. Simsim oyununa hiç ara verilmeden yeni oyuncu, oyunu kaldığı yerden devam ettirir. Bu seremoni bir gelenektir ve dostluk, yardımlaşma ve paylaşmayı sembolize eder. Anadolu yöresel ve kültürel oyunlarında bu tür göstergeler her zaman vardır ve çoğu oyuncu bunun farkında bile değildir. Çünkü Türk kültüründe halk oyunları “aşk, sevgi, kıskançlık, özgürlük, evlilik, beğenme ve beğenilme arzusu, yiğitlik, din ve savaş gibi” (Ertural, 2006, 7) olaylardan esinlenmiş, insanın doğal davranışlarından ortaya çıkmıştır.

#### 2.4.Oyuncuların Cinsiyetleri:



Görsel 4. Gelin ve babasının karşılıklı simsim oynaması Amasya ve çevresinde sık görülen bir durumdur. Genelde ilk oyun, gelin babasıyla yapılır. Sonrasında arkadaşlar ve diğer büyükler oyuna katılır. Gelinin yorulması, başka oyunculara davet anlamına gelir. Amasya, Taşova ve diğer ilçelerinde gelin veya damatla karşılıklı oyun oynamak ayrıcalık anlamına gelir.

Taşova simsimi hem oyuncu kitlesi hem de içeriği açısından erkek güç ve otoritesini ortaya koyan bir özelliğe sahip olsa da kadın oyuncular da oldukça fazladır. Bu anlamda Taşova simsimi, erkek ve kadının birlikte oynayabildiği kökeni Şamanizm'e kadar gidebilen, Türk kültür ve geleneğini yansıtan, müzik ritimli senkronize, tempolu vücut ritüellerine dayanan “kutsal danslardan biridir” (Göldere, 2018, 147). Ancak bilinen tüm simsim veya sinsin oyunlarda cinsiyetin nasıl bir rol oynadığı ve hangi

cinsiyetin hangi rolleri üstlendiği, oyunun icra edildiği yöreye ve geleneklere göre değişebilir. Bazı bölgelerde bu tür oyunlar sadece erkekler tarafından oynanırken bazı bölgelerde ise kadınlar da oyuna katılabilir. Taşova ve Amasya bölgesinde oynanan simsim oyunlarında, kadın ve erkek birlikte oynadığı gibi (Görsel 4), sadece kadınların veya sadece -Merzifon ve ilçelerinde olduğu gibi- erkeklerin oynadığı” (Deveci, 2023, 90) da görülebilir. Seyirciler kısmında ise cinsiyet ayrımı görülmez. Zaten oyuncular seyircilerden oluşmaktadır. Aslında her seyirci aynı zamanda potansiyel simsim

oyuncusudur. Sımsim oyunu düğün, nişan, kına gibi toplumsal kutlama veya festival eğlencelerinde oynanan kültürel bir halk oyunudur. Türk kültür yapısında bu tür etkinliklerde kadın erkek birlikte aynı mekân ve ortamda bulunur. Tıpkı eğlencelerde olduğu gibi sımsim oyununda da kadın ve erkek birlikte oynar.

### 3. Taşova Sımsiminde Ritüeller

Modern topluluklar, ritüelden inanca doğru seyreden rasyonel bir yapılanmanın ürünüdür (Şahin, 2019, 10). Birey ya da gruplarla ilgili bazı değerlerin, uygun zamanlarda, benzer şekilde ve ardışık davranış biçimleri ile tekrarlanması esasına dayanan ritüel, (Gönel Sönmez, 2023, 205) Taşova sımsimi için standartlaşmış ve tekrarlanan sembolik davranış örüntüleri ile modern, sosyal ve kültürel hayatı ifade etme anlamına gelir. Çünkü Taşova sımsimi, bireysel performansla dayalı olmasına karşın toplumsal bilinci ve birlikteliği ortaya koyan bilgi ve beceri için bir rehber niteliğindedir. Ritüel, tanımı zor olan buna karşın sık kullanılan sembolik ardışık davranış tekrarlarıdır. “Sosyokültürel yaşamın ayrılmaz bir parçası olan ritüeller” (Karaman, 2010, 227), farklılıklar gösterse de toplumsal bütünleşmenin ve geleceğe ortak yaklaşımın önemli etkileşim aracıdır. Sosyokültürel yaşamın devamlılığını sağlamayan toplumsal tepkimelerin çokluğu ve döngüsel hızı, ortak isimli geleneksel halk oyunlarında farklılar yaratabilmektedir. Örneğin geleneksel sımsim ateşi Taşova sımsimi için geçerli olmamakla birlikte ateş varmışçasına elips bir rota etrafında dolaşmak, ateşi hatırlatabilir. Türk kültüründe önemli bir ritüel olan ateş, Taşova sımsim oyununda fiziksel olmasa da algı etkisindedir. Toplumsal gösteri ve şenlik etkinliklerinde bir arada yapılan ritüeller, toplum için önemli birçok anlam içerebilir. Öyle ki toplumu bir arada tutmak, canlı ve diri kalmak, korumak, yaşatmak, yakınlaşmak, birlikte tepki vermeye yöneltmek gibi var olmaya dayalı değerleri yeniden yaratır. Bu değerlerin, Türk kültür ve geleneğinde nasıl yer aldığını ayrı ayrı maddelemek daha açıklayıcı olabilir.

#### 3.1. Ateş Ritüeli:

Türk kültüründe ateş kültü, “temizleyici/arındırıcı özelliğiyle (Toraman, 2022, 16) kutsallaştırılarak, “güneşin elçisi” (Kara, 2016, 149) olduğuna inanılmış olsa da Taşova sımsim oyununda doğrudan ateş yakılmaz. Özellikle de düğün, nişan ve eğlencelerin sosyokültürel yaşam devamlılığına zıt bir şekilde salonlara taşınmış olması, ateş ritüelinin unutulmasında önemli etken olmuştur. Buna karşın soğuk kış günlerinde ısınma amaçlı yakılmış ateş etrafında sımsim oynandığı görülebilir. Ama sımsim oyuncularının bir elips veya dairesel form üzerinden dönmesi, ortada ateş varmış gibi hissedilmesini sağlayabilir. Bu dairesel form, “Türk halk oyunlarının geleneksel formları olarak nitelendirilmektedir. Daire yönündeki dönüşün köken itibarıyla Şamanın esrime halinde daireyi oluşturmak için kullandığı dönüşü ifade” (Beşirli ve ark., 2021, 138) etmektedir.

### 3.2. Kendi Etrafında Dönme Ritüeli:

Taşova simsimi kültürel halk oyununda oyuncuların kendi etrafında döndüğü sık görülür. Bu ritüel, birkaç farklı yöntemle yapılır. Oyuncuların en sık yaptığı bir eli havada diğer eli belinde yapılan dönüş genelde en kısa olanıdır. Çoğu zaman bir tur atıldığı hatta sadece yarım tur ile geriye dönüş imkanının sağlandığı bu dönüşler oldukça seri yapılır (Görsel 5). Bu nedenle çoğu zaman oyuncu değişimlerinde bu dönüş tercih edilir. Diğer bir dönme



Görsel 5. Bir eli havada, diğer eli belinde olan yarım veya bir tur dönüş olarak tanımlanabilecek olan bu ritüel, genellikle oyun esnasında ara girişlerde veya oyuncu değişimlerinde kullanılır.

Görsel 6. Oyuncunun kartal kanadı gibi kollarını açarak yaptığı dönüştür. Bu dönüş uzun süreli olabilir. En az üç tur olan bu dönüş, oyun esnasında senkronize olarak her iki oyuncu tarafından nara atılarak yapılır.

şekli eller kartal kanadı şeklinde açık, vücut öne hafif eğilmiş olanıdır. Bu dönüş oyun içinde sık kullanılmakla kalmaz, genellikle naralar atılarak yapılır (Görsel 6). Kartalın avına saldırı anını hatırlatan bu dönüş şekli, “kendi sesini, beden dilini çekinmeden kullanarak imge yaratmanın koşullarını tanımlar” (Taburoğlu, 2016, 24). Taşova simsim ritüellerin neredeyse tamamı birer imge durumundadır. Her bir imge, yeni bir kültürel geçmişe atıfta bulunur. Örneğin kartal, “en çok Orta Asya, Sibirya geleneklerinde ve Şamanizm’de işlenir” (Salt, 2010, 197). Simsim oyununun kökeninin Şamanizm’e dayandırılan yeni kanıt olarak değerlendirilebilecek olan kartal

dönüşü, güç ve hakimiyet anlamına da gelir.

### 3.3. Elleri Havada Birleştirme Ritüeli:

Bir halk oyunu olan Simsim, bir el arkada, diğeri havaya kaldırılarak davul-zurna eşliğinde oynanır. Taşova simsim oyununun ritmik temposu, oyuncuların el ele tutuşma karakteristik ritüelini de etkiler. Örneğin hızlı müzik, oyuncuların temposunu da arttırır. Bu hızlı tempo ile oyuncular, iki elini havaya kaldırıp sert bir şekilde şaklatarak tutuşurlar. Eller havada, başın üstünde buluşturulur, senkronize ve sert bir şekilde bir aşağı bir yukarı çaprazlama tempo tutulur. Bu tutuşma şekli, oyuncuların oldukları yerde kalarak müzikle tempo tutmalarını sağlar. Belli bir süre sonra oyuncular, sol ellerini bırakır, bellerine götürerek 180 derece dönüşle aynı ekseninde buluşurlar (Görsel 7). Her iki oyuncu aynı yönde buluşarak ritmik bir şekilde ilerler ve aynı şekilde geri geri giderek başlama noktasına döner. Bu ritüel oyun süresince birkaç kez tekrarlanabilir. İnsan vücudunun önemli bir organı olan el, birçok mitolojide “tezahürün, icranın, uygulamanın, etkinliğin, hareketin, gücün, hâkimiyetin ve otoritenin sembolü olarak görülür” (Salt,

2010, 112). Sımsım oyununda ellerin sert bir şekilde birleştirilmesi, bu güç ve otoritenin duyurulma şekli olarak görülebilir.



Görsel 7. Sımsım oyununun en belirgin ritüellerinden olan ellerin havada birleştirilmesi ardışık iki hareketle oluşur. Birincisinde iki el havada sert bir şaklatmayla birleştirilir. Birleştirme ile eller çapraz olacak şekilde bir aşağı bir yukarı tempo tutulur. Belli bir süre sonra ikinci kısma geçilerek sol eller serbest bırakılır ve bel veya sırta konulur. 180 derece dönüşle aynı eksenle buluşularak sol el havada önce ileri yürünür ve aynı şekilde geri geri yürünerek başlangıç noktasına varılır. Bu aşamadan sonra ya alkış tempolu kopuş ya da kartal kanadı dönüşüyle oyuncular birbirinden ayrılır ve oyun devam eder.



Görsel 8. Sımsım halk oyununun ikinci el tutuşma ritüeli, zıt yönlerde sağ eller ile yapılır. Oyuncuların sol elleri bellerinde, birbirlerini kontrol ederek ileri ve geri yürüyüşler ile oyun temposuna uyum sağlarlar. Yürüyüşlerde biri ileri giderken, diğeri geri geri giderek uyum sağlar. Bu ritüele sırayla tekrarlanır ve kopuş aşamasına geçilir.

Elleri havada birleştirmenin ikinci yöntemi ise daha sakin ve planlıdır. Oyuncuların bir eli arkalarında diğer eli havada, tempolu zıplamalar ile birbirlerine yaklaşıp, havadaki sağ eller sakin bir şekilde birleştirilir. Birleşim esnasında oyuncuların yüzleri birbirlerine dönüktür. Bu ritüel, her oyuncunun karşısındakinin güç ve otoritesine saygı gösterdiğini anlatır. Bu saygı gösterisi, oyuncuların önce birinin geri geri gitmesi ve sonra diğerinin aynı şekilde geri geri gitmesiyle diğer oyuncunun kendine doğru yürümesine izin vermesini sağlar. Başka bir deyişle güç ve otorite, sımsım oyuncularının sırayla birbirlerine verdiği iyi niyet

gösterisine dönüşür. Birleşen eller kenetlenmeyi, güçleri birleştirmeyi, dostluk ve sadakati temsil eder. Eller birleştirilmişken senkronize ve ritmik bacak ve vücut hareketleri, bütünleşmeyi ve mücadeleyi anlatır (Görsel 8). Türk halk kültüründe oluşan ritüellerin tamamı, derin bir anlatımla Şaman kültürüne kadar inerek kök bağlarının kopmadığını gösterir.

#### 3.4. Alkış Ritüeli:

Eski Türkçede alka- (övmek, methetmek); karga- (beddua etmek) fiillerinden türetilen alkış, (Sevinçli, 2015, 99), Dîvânü Lugâti't-Türk'te, Kaşgarlı Mahmud tarafından şu şekilde verilmektedir: Dua etme, öğme, birinin iyiliklerini sayma (Arslan, 2021, 119). Türk halk oyun ve ritüellerinde, gündelik yaşantıda sık kullanılan alkış bu nedenle "Türk inanç ve ibadet tarihinin de stratejik öğeleri arasında yer almaktadır" (Keskin, 2017, 30). Türk kültüründe alkış, sadece övgü, kutlama veya dua anlamında kullanılmaz. Özellikle de kültürel halk oyunlarında alkış, dikkat çekme, ilgiyi arttırma, vurgu yapma veya ritüeller arası etkili geçiş aracı olarak da sık kullanılmaktadır. Alkış, insanları veya kitleyi motive ederken kültürel etkinliklerde estetik sunum yapılmasına da imkân tanır. Taşova simsiminde alkış, tempo tutmak, tempoyu hızlandırmak, oyun içindeki ritüeller arası etkili geçişte kullanılır. Alkış, oyuncuların senkronize biçimde kullandıkları dikkat çekici uyarıcılar ve aynı zamanda bir tür dinlenme molasıdır. Türk kültüründe oldukça önemli bir yeri olan alkışın, Taşova simsim oyunu için de anlamı oldukça fazladır. Her şeyden önce alkış, bir motivasyon aracıdır. Oyuncular tarafından tempo ayarlayıcısı, seyirciler tarafından ise cesaretlendirici ve onaylama aracıdır. Çünkü "alkış" (hayırdüa) ya da "kargış" (beddua, ilenç), kişilerin iyilik ya da kötülüklerinin otorite sayılan güçlerden talep edildiği dilek bildiren kalıplaşmış sözlerdir (Terzioğlu, 2007, 33).

#### Sonuç

Oyun, Amasya kültüründe önemli bir yere sahiptir. Öyle ki kına geceleri "simsim gecesi", köy meydanları ise "simsim meydanı" olarak adlandırılır. Dolayısıyla simsim, Amasya'nın her bölgesinde farklı oynanan güç ve dostluk ritüelleriyle süslenmiş müzikli, ritmik, hızlı, tempolu, senkronize ve geleneksel kültürlerle örülü bir halk oyunudur. Temeli Şaman kültürüne kadar dayanan simsim, Türk kültürünün en önemli özelliği olan kadın-erkek birlikteliğine dayanır. Simsim oyunu erkeksi figürlerle örülmüş olsa da kadınlar, oyunu kendilerince yumuşatmış, kadınsı figürleri kabul ettirmeyi başarmıştır. Örneğin ellerin bele konarak oyuna giriş ritüeli, tamamen kadına hastır ve daha çok kadınlar tarafından kullanılır. Bu ritüel, ayak hareketlerinin müzikle uyumlu olması ile simsim oyununun parçası olmuştur. Bu ritüel oyun içinde kullanıyor olmasına karşın bir anlamda oyunun hızını düşürdüğü ve oyunda bir nevi dinlenme anı olarak kullandığı anlaşılmaktadır.

Taşova simsimi, Amasya bölgesinde oynanan simsimler içinde en farklı yapıda olanıdır. Örneğin ateş ritüeli Taşova simsiminde görülmez. Ancak ateş etkisi oyunun başından sonuna kadar hissedilir. Taşova simsiminde oyun alanı olabildiğince geniş ve aydınlıktır. Türk geleneğinde ateşin aydınlatıcı ve arındırıcı gücünün, günümüzde mum veya lambalara bıraktığının örneği Taşova simsiminde görülebilir. Aynı şekilde Taşova simsim oyununun dairesel bir eksen üzerinde dönerek oynanması, orta kısımda ateş ritüelini hatırlatır. Taşova, kültürel farklılıklarını geniş bir bölgede benzer oynanan simsim gibi

bir halk oyununa yansıtabilmiştir. Sımsim oyunu, kadın erkek birlikteliğinde oynanan, Türk kültürel yapısına uygun önemli bir oyundur. Bu önem gerek sımsim meydanı gerek sımsim havası gerekse oynanma şekliyle bölgesel farklılıklarını yerleştirebilmiş ve bu farklılığı ile Taşova'ya has yapısının tescillenmesinin zorunluluğunu ortaya koymuştur. Bu anlamda makalenin başlığını da oluşturan Taşova sımsimi ismi, bölgeye has özelliğini korumalı ve oynanmaya devam ederek yaşatılmalıdır. Kültürel mirasların yeni nesillere aktarılması bu mirasın kaybolmasını önlerken yeni nesillerin geçmişle bağlarını sağlamlaştıracaktır. Toplum ayakta tutan, halkı birbirine bağlayan kültürel miras değerlerinin yaşatılması ve korunması hayati önem taşımaktadır.

### Kaynakça

- And, Metin. Oyun ve Büğü. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları, 2012.
- Arslan, Mustafa vd. "Alkıştan Gülbanga Türk Kültüründe Dua Verme Geleneği". *Alkıştan Gülbanga Türk Kültüründe Dua Verme Geleneği". Alevilik-Bektaşilik Araştırmaları Dergisi. (2021), 114-140.*
- Beşirli, Hayati vd. "Alevi Türkmenlerde Bir Halk Oyunu: Canimen-Ankara Kalecik Yöresi Örneği". *Millî Folklor. 130, (2021), 132-144.*
- Besio, Serenella. What is play? S. R.-K. Pedro Encarnação içinde, Guidelines for supporting children with disabilities' play: LUDI COST Action, 2018.
- Blaise, Mindy vd. Theoretical Perspectives on Play and Learning. M. B. Liz Brooker içinde, The SAGE Handbook of Play and Learning in Early Childhood Kaliforniya: SAGE Publications Ltd, 2014.
- Çoruhlu, Tülin. Ferik Ahmed Muhtar Paşa. İslam Ansiklopedisi, c. 2. İstanbul: TDV Yayınları, 1989.
- Döğüş, Selahattin. "Anadolu'da Hızır-İlyas Kültürü ve Hıdrellez Geleneği". *Türk Kültürü ve Hacı Bektaş Veli Araştırma Dergisi 74 (2015), 77-100.*
- Deveci, Rahime. "Amasya Yöresi Düğünlerinde İcra Edilen Dansların Ritüel İşlevleri". *Dede Korkut Uluslararası Türk Dili ve Edebiyatı Araştırmaları Dergisi. 31/? (2015), 72-101.*
- DOI: <http://dx.doi.org/10.25068/dedekorkut561>.
- Eroğlu, Türker. Doğu ve Güneydoğu Anadolu Bölgeleri Halk Oyunları ve Bu Bölgelerdeki "Halay"ların Folklorik İncelemesi. Kayseri: Erciyes Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Doktora Tezi, 1994.
- Eroğlu, Türker. "Türkiye'deki Halk Oyunlarının Temel Özellikler, Tür ve Dağılım Bakımından İncelenmesi". *Akademik Sosyal Araştırmalar Dergisi. 5/42, (1994), 67-78.*
- Ertural, Murat Serkan. Gaziantep Halk Oyunları üzerine Bir Araştırma. Gaziantep: Gaziantep Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü Yüksek Lisans Tezi, 2006.
- Göldere, Selçuk. 9. Milletlerarası Türk Halk Kültürü Kongresi Bildiri Kitabı. Anadolu Köylü Temsilleri Oyun ve Ritüel Kalıpları. Ankara: T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı, 2018.

- Gönel Sönmez, Tuğba. "Ritüelden Oyuna Uygur Çocuk Oyunları". *Avrasya Uluslararası Araştırmalar Dergisi*. 11/37, (2023), 203-224. <https://doi.org/10.33692/avrasyad.1402029>
- Güven, Merdan. Türk Halk Oyunlarının Şamanî Kökleri. Erzurum: Fenomen Yayınları, 2013.
- Harari, Yuval Noah. Hayvanlardan Tanrılara Sapiens, İnsan Türünün Kısa Bir Tarihi. İstanbul: Kolektif Kitap, 2017.
- Kara, Ülkü. Türk Mitolojisinde Ateş Kültü. M. O. Fatma Ahsen Turan içinde, Türk Mitolojisine Giriş. Ankara: Gazi Kitabevi, 2016.
- Karaman, Kasım. (2010). "Ritüellerin Toplumsal Etkileri". *SDÜ Fen Edebiyat Fakültesi Sosyal Bilimler Dergisi*, (2010), 227-236.
- Keskin, Ahmet. Türk Dünyası Folklorunda Ortak Bir Ritüel Türe: Alkışlar. IV. Uluslararası Türk Dünyası Araştırmaları Sempozyumu. Niğde: Ömer Halisdemir Üniversitesi, 2017.
- Keskin, Ahmet. Türk Dünyası Folklorü. Türk Dünyası Folklorunda Ortak Bir Ritüel Türü: Alkışlar, TY.
- Mandaloğlu, Mehmet. "İslamiyetten Önce Türklerde Toplantı ve Törenler". *Türkiye Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 162/162, (2012), 211-232.
- Oğuz, Esin Sultan. "Toplum Bilimlerinde Kültür Kavramı". *Edebiyat Fakültesi Dergisi / Journal of Faculty of Letters*. 28/2, (2011), 123-139.
- Salt, Alparslan. Neo-spritualist Yaklaşımlarla Ezoterik Bilgilerin Işığında Semboller. İstanbul: Ruh ve Madde Yayınları, 2010.
- Sevinçli, Veysi. "Türk Kültüründe Alkış / Kargış ve Adilcevaz Örneği". *Türk Dili ve Edebiyatı Dergisi*. L/II, (2015), 97-125.
- Şahin, İlkey. "Ritüelden İnanca Sembolik Bir Yapılanma: Online Alevi Topluluklar". *Medya ve Din Araştırmaları Dergisi (MEDİAD)*, 2/1, (2019), 7-28.
- Tekin, Erhan- Doğrusöz, Nilgün. "Yirminci Yüzyılda Kültürel Bellek ve Geleneğin Yeniden İhyası Bağlamında Mehterhâne-İ Hâkânî ". *Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi*. 17/65, (2018), 317-336.
- Terzioğlu, Öykü. "Alkış ve Kargışların, Sözlü Kültürdeki Yerleşik Kodların Aktarımını ve Yeniden Üretimini Kolaylaştıran Biçimsel Özellikleri". *Millî Folklor*, 19/75, (2007), 33-37.
- Toraman, Ali. "Türk Mitolojisinde Ateş Kültü ve Amasya'daki İzleri". *Amasya Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi (ASOBİD)*. Amasya Özel Sayısı, (2022), 11- 26.
- Treasure, Tracy. What is Play? S. W. Tracy Treasure içinde, Learning Through Play, 1st Edition. Australia and New Zealand: Oxford University Press Australia, 2018 .
- Williams, Raymond. Culture and Society: 1780-1950. (Oğuz aracılığıyla). Londra: Middlesex: Penguin Books, 1977.

Yüksel, Hasan - Deligöz Saim. Kayseri Halk Oyunları, Köy Seyirlik Oyunları, Giyim-Kuşam. Kayseri: Laçın Yayınları, 2004.

Yıldırım, Fikret. (2019). "The game Sinsin and its old Turkic cultural reflections". *TUDED* 59/1, (2019), 221- 231.

<https://doi.org/10.26650/TUDED2019-0009>

Yılmaz, Yalçın. Şehrimiz Amasya. Ankara: MEB Devlet Kitapları, TY.