



**T.C.
KIRIKKALE ÜNİVERSİTESİ
SAĞLIK BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ**

**GENÇLİK VE SPOR BAKANLIĞI ÇALIŞANLARININ
HALK OYUNLARINA YÖNELİK OLUŞTURDUKLARI
METAFORLAR**

**AHMET ETÇİ
BEDEN EĞİTİMİ VE SPOR ANA BİLİM DALI**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

**DANIŞMAN
Prof. Dr. Oğuzhan YONCALIK**

KIRIKKALE-2023

KABUL VE ONAY SAYFASI

Ahmet ETÇİ tarafından hazırlanan “GENÇLİK VE SPOR BAKANLIĞI ÇALIŞANLARININ HALK OYUNLARINA YÖNELİK OLUŞTURDUKLARI METAFORLAR” adlı tez çalışması, aşağıdaki jüri tarafından OY BİRLİĞİ ile Kırıkkale Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü Beden Eğitimi ve Spor Anabilim Dalında YÜKSEK LİSANS TEZİ olarak kabul edilmiştir.

Danışman:

İmza.....

Bu tezin, kapsam ve kalite olarak Yüksek Lisans Tezi olduğunu onaylıyorum.

Başkan:

İmza.....

Bu tezin, kapsam ve kalite olarak Yüksek Lisans Tezi olduğunu onaylıyorum.

Üye:

İmza.....

Bu tezin, kapsam ve kalite olarak Yüksek Lisans Tezi olduğunu onaylıyorum.

Tez Savunma Tarihi: 06.01.2023

Jüri tarafından kabul edilen bu tezin Yüksek Lisans Tezi olması için gerekli şartları yerine getirdiğini onaylıyorum.

Sağlık Bilimleri Enstitüsü Müdürü

ETİK BEYANI

Kırıkkale Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü Tez Yazım Kurallarına uygun olarak hazırladığım bu tez çalışmada;

- o Tez içinde sunduğum verileri, bilgileri ve dokümanları akademik ve etik kurallar çerçevesinde elde ettiğimi,
- o Tüm bilgi, belge, değerlendirme ve sonuçları bilimsel etik ve ahlak kurallarına uygun olarak sunduğumu,
- o Tez çalışmada yararlandığım eserlerin tümüne uygun atıfta bulunarak kaynak gösterdiğimi,
- o Kullanılan verilerde herhangi bir değişiklik yapmadığımı,
- o Bu tezde sunduğum çalışmanın özgün olduğunu, bildirir, aksi bir durumda aleyhime doğabilecek tüm hak kayıplarını kabullendiğimi beyan ederim.

Ahmet ETÇİ

06.01.2023

ÖZET

GENÇLİK VE SPOR BAKANLIĞI ÇALIŞANLARININ HALK OYUNLARINA YÖNELİK OLUŞTURDUKLARI METAFORLAR

Kırıkkale Üniversitesi

Sağlık Bilimleri Enstitüsü

Beden Eğitimi ve Spor Anabilim Dalı, Yüksek Lisans Tezi

Danışman: Prof. Dr. Oğuzhan YONCALIK

Aralık 2022, 60 Sayfa

Bu araştırmada, ülkedeki sporla ilgili tüm faaliyet alanlarını organize eden ve yöneten Gençlik ve Spor Bakanlığı çalışanlarının halk oyunlarına yönelik nasıl bir düşüncede olduklarının ortaya koyulması amaçlanmıştır. Bunun için nitel araştırma yöntemlerinden olgubilim (fenomenoloji) deseni kullanılmıştır. Katılımcıların halk oyunlarına yönelik düşünceleri, betimlenmeye ve yorumlanmaya çalışılmıştır.

Araştırma 2021–2022 yıllarında, T.C. Gençlik ve Spor Bakanlığı çalışanlarıyla yüz yüze ve elektronik ortamda gönüllülük esasına dayalı olarak gerçekleştirilmiştir. Bu kapsamda 845 kişiye ulaşılmıştır.

Veri toplamak için, demografik değişkenlerin ve "Halk oyunları gibidir. Çünkü" cümlesinin bulunduğu iki ayrı bölümden oluşan bir form meydana getirilmiştir. Katılımcılara cevaplamaları istenen formda "Halk oyunları gibidir." kısmına bir kavram, "Çünkü" kısmına ise o kavram için bir gerekçe yazmaları istenmiştir.

Elde edilen verilerin analizinde nitel veri analizi yöntemlerinden içerik analizi başvurulmuştur. Katılımcıların geliştirdikleri metaforların analiz edilmesi ve yorumlanması dört aşamada gerçekleştirilmiştir. Bu aşamalar: 1- Adlandırma aşaması, 2-Tasnif etme ve kategori geliştirme aşaması, 3-Geçerlik ve güvenilirliği sağlama aşaması ve 4-Bulguların tanımlanması ve yorumlanması aşamasıdır.

Araştırmaya katılan 845 kişiden toplam 594 metafor elde edilmiştir. Bu metaforlar 5 ana kategori olmak üzere 10 alt kategoride toplanmıştır.

Bu çalışmada halk oyunlarının alt kategorilerde en çok ruhsal sağlıkla ilişkilendirildiği görülmüştür. Halk oyunları insanı eğlendiren, mutlu eden ve stresini alan bir etkinlik olarak açıklanmıştır. Halk oyunlarının bakanlık çalışanları tarafından daha ziyade geçmişe ait kültürel değer olarak görüldüğü söylenebilir. Gençlik ve Spor Bakanlığı çalışanları halk oyunlarını en az sanat ile ilişkilendirmiştir. Üretilen metaforların yaklaşık % 7.2'si sanat kategorisi içindedir. Bununla birlikte metaforları oluşturan kavramların yaklaşık % 8.5'i sporla ilgilidir. Bu bilgilerden çıkarılabilecek sonuç; araştırmaya katılan Gençlik ve Spor Bakanlığı çalışanlarının büyük bir çoğunluğunun (% 82) halk oyunlarını sanat ve spor alanı içinde görmediğidir. Halk oyunları, bakanlık çalışanları tarafından tarihi ve kültürel değeri olan, insanın ruh sağlığına iyi gelen, sosyal birlikteliği sağlayan bir etkinlik olarak görülmektedir.

Anahtar Kelimeler: Halk Oyunları, Halk Dansları, Spor, Sağlık, Sanat, Kültür, Metafor, Gençlik ve Spor Bakanlığı

ABSTRACT

METAPHORS CREATED BY THE EMPLOYEES IN THE MINISTRY OF YOUTH AND SPORTS TOWARDS FOLK DANCES

Kirikkale University

Health Sciences Institute

Physical Education and Sports Department, Master Thesis

Supervisor: Prof. Dr. Oğuzhan YONCALIK

December 2022, 60 Page

This study aimed to reveal how the employees of the Ministry of Youth and Sports, who organize and manage all sports-related activities in the country, think about folk dances. For that purpose, the phenomenology design, one of the qualitative research methods, was used. The thoughts of the participants on folk dances were tried to be described and interpreted.

The research was carried out in 2021-2022 Academic Year. It was carried out on a voluntary basis with the employees of Turkish Republic Ministry of Youth and Sports, face-to-face and electronically. In this context, 845 people were reached. In order to collect data, a form consisting of two separate parts was developed with demographic variables and the sentence "Folk dances are like because". In the form that the participants were asked to answer, they were asked to write a concept to complete the sentence "Folk dances are like..... ." and provided a justification for that concept in the "because" part.

Content analysis, one of the qualitative data analysis methods, was used in the analysis of the obtained data. The analysis and interpretation of the metaphors created by the participants was carried out in four stages. These stages are: 1- Naming stage, 2-Classifying and category development stage, 3-Ensuring validity and reliability stage, and 4-Defining and interpreting the findings.

A total of 594 metaphors were obtained from 845 people who participated in the research. These metaphors were collected in 10 sub-categories under 5 main categories.

In this study, it was seen that folk dances were mostly associated with mental health sub-category among all the sub-categories. Folk dances are explained as an activity that entertains people, makes them happy and takes their stress away. It can be said that folk dances are seen as a cultural value belonging to the past by the ministry employees. The sub-category employees of the Ministry of Youth and Sports associated folk dances with the least was art sub-category. Approximately 7.2% of the metaphors created are in the category of art. Additionally, about 8.5% of the concepts that make up the metaphors are related to sports. The conclusion that can be drawn from this information is that the majority of the employees of the Ministry of Youth and Sports who participated in the research (82%) do not see folk dances in the field of art and sports. Folk dances are seen by the ministry staff as an activity that has historical and cultural value, is good for people's mental health, and provides social unity.

Key Words: Folk dances, sports, health, art, culture, metaphor, the Ministry of Youth and Sport

TEŐEKKÜR

Bu tez konusuna beni yönlendiren, alıntı yapmış olduğum tüm kaynakları bana temin eden, yazım aşamasından, verilerin analizlerinin yapılması ve yorumlanmasına kadar tezin tüm aşamalarında benden desteğini esirgmeden büyük katkılar veren değerli danışmanım Prof. Dr. Oğuzhan YONCALIK teşekkürlerimi borç bilirim. Yine çalışmamda yöntemin oluşturulması ve verilerin analizlerinin yapılmasında bana sürekli yardımda bulunarak emek veren ve zaman ayıran çok kıymetli Dr. Öğretim Üyesi Melike TAŐBİLEK YONCALIK'a da sonsuz teşekkürlerimi sunarım.

Ahmet ETÇİ

İÇİNDEKİLER

KABUL VE ONAY SAYFASI.....	I
ETİK BEYANI.....	II
ÖZET.....	III
ABSTRACT.....	V
TEŞEKKÜR.....	VII
ÇİZELGELER DİZİNİ.....	IX
ŞEKİLLER DİZİNİ.....	X
1. GİRİŞ.....	1
1.1. Halk Oyunları mı? Halk Dansları mı? Geleneksel Danslar mı? Folklor Oynamak mı? Milli Oyunlar mı?.....	3
1.2. Sahne Sanatı Olarak Halk Oyunları.....	6
1.3. Spor Olarak Halk Oyunları.....	8
1.4. Milli Tarih ve Kültür Mirası Olarak Halk Oyunları.....	12
1.4. Sosyal ve Fiziksel Terapi Aracı Olarak Halk Oyunları.....	16
1.5. İletişim Alanı Olarak Halk Oyunları.....	17
2. YÖNTEM.....	18
2.1. Araştırmanın Deseni.....	18
2.2. Çalışma Grubu.....	19
2.3. Verilerin Toplanması.....	20
2.4. Verilerin Analizi ve Yorumlanması.....	20
2.4.1. Adlandırma Aşaması.....	20
2.4.2. Tasnif Etme ve Kategori Geliştirme Aşaması.....	21
2.4.3. Geçerlik ve Güvenirliği Sağlama Aşaması.....	22
2.4.4. Bulguların Tanımlanması ve Yorumlanması Aşaması.....	23
3. BULGULAR.....	23
3.1. Olumsuz Cevaplar.....	23
3.3. Geçerli Sayılan Cevaplar.....	25
4. SONUÇ.....	36
5. ÖNERİLER.....	37
7. KAYNAKLAR.....	38
ÇEVİRİMİÇİ KAYNAKLAR.....	41
6. EKLER.....	42
7. ÖZGEÇMİŞ.....	Hata! Yer işareti tanımlanmamış.

ÇİZELGELER DİZİNİ

Çizelge	Sayfa
Çizelge 1. Cevapları değerlendirmeye alınan bakanlık çalışanlarının demografik bilgileri	23
Çizelge 2. Metafor oluşturmadığı için kategorilere alınmayan olumsuz cevaplar	23
Çizelge 3. Araştırmaya katılan bakanlık personelinin oluşturdukları metaforlar	25
Çizelge 4. Metaforlara yönelik geliştirilen ana ve alt kategoriler.....	26
Çizelge 5. Besin unsuru alt kategorisi metaforları ve katılımcı değişkeni ilişkisi.....	27
Çizelge 6. Ruh sağaltım unsuru alt kategorisi metaforları ve katılımcı değişkeni ilişkisi	27
Çizelge 7. Fiziksel aktivite alt kategorisi metaforları ve katılımcı değişkeni ilişkisi	28
Çizelge 8. Birlikte hareketi sağlayan unsur alt kategorisi metaforları ve katılımcı değişkeni ilişkisi.....	28
Çizelge 9. Farklılıkların estetik uyumu unsuru alt kategorisi metaforları ve katılımcı değişkeni ilişkisi.....	28
Çizelge 10. Bağlayıcı birleştirici unsur alt kategorisi metaforları ve katılımcı değişkeni ilişkisi.....	29
Çizelge 11. Sanat unsuru alt kategorisi metaforları ve katılımcı değişkeni ilişkisi ...	29
Çizelge 12. Tarih unsuru alt kategorisi metaforları ve katılımcı değişkeni ilişkisi ..	29
Çizelge 13. Ulusal kimlik unsuru alt kategorisi metaforları ve katılımcı değişkeni ilişkisi	30
Çizelge 14. Eğitim ve nakil unsuru alt kategorisi metaforları ve katılımcı değişkeni ilişkisi	30
Çizelge 15. Kadın katılımcılar tarafından üretilen metaforların frekansları ve alt kategorilere göre dağılımı	30
Çizelge 16. Erkek katılımcılar tarafından üretilen metaforların frekansları ve alt kategorilere göre dağılımı	31
Çizelge 17. Spor bilimleri alanında öğrenim görmüş katılımcıların ürettikleri metaforların frekansları ve alt kategorilere göre dağılımı.....	32
Çizelge 18. Diğer alanlarda öğrenim görmüş katılımcıların ürettikleri metaforların frekansları ve alt kategorilere göre dağılımı	33
Çizelge 19. Halk oyunları deneyimi olan katılımcıların ürettikleri metaforların frekansları ve alt kategorilere göre dağılımı	34
Çizelge 20. Halk oyunları deneyimi olmayan katılımcıların ürettikleri metaforların frekansları ve alt kategorilere göre dağılımı	35

ŞEKİLLER DİZİNİ

Şekil

Sayfa

Şekil 1: Oluşturulan ana ve alt kategoriler 22



1. GİRİŞ

Bu arařtırmada ÷lkedeki sporla ilgili tüm faaliyet alanlarını organize eden ve yöneten bir kurumun çalıřanlarının halk oyunlarına yönelik düşüncelerini metaforlar yoluyla ortaya koymak için yola çıkılmıřtır. Bu ilk cümledeki “yola çıkılmıřtır” ifadesi bile bir metafordur aslına bakılırsa. Aynı řekilde “ oynamak” ve “ dans etmek” kavramları da bir çok metaforu içinde barındırmaktadır. Bu iki kelimedede çok farklı durumları ifade etmek için kullanılabilir. Lawler (1951) farklı milletlerden ve farklı zamanlardan insanların, konuřurken dans kavramını bir metafor olarak kullandıklarını belirtmiřtir. Lawler’in vermiř olduđu bazı örneklerde "dans eden gözler" veya "dans eden bukleler"den söz etmek çođu insana son derece dođal gelmiřtir. Güneř ışığında "dans eden" okyanus dalgalarının ya da duvarda "dans eden" gölgelerin; veya ruhların "dans ettiđi" řeklinde cümleler geçmiřten günümüze kim bilir kaç kere tekrar edilmiřtir. Metafor vasıtasıyla tecrübeyi kavram yeteneđimiz, dünyayı algılama ve tecrübe etme tarzlarını sađlayan metaforlarla birlikte görme yahut dokunma veyahut iřitme benzeri bir duyu gibidir. Metafor, faaliyetlerimizin dokunma kadar önemli ve vazgeçilmez unsurlarından biridir (Lakoff ve Johnson (1980:297). Metafor kelimesi, meta ve phora kelimelerinin bir araya gelmesiyle oluřan birleřik bir yapı olup, “metaphora” ya dayanmaktadır. Meta “öte” anlamında, pgora ise “tařımak” anlamında kullanılan Yunanca kökenli kelimelerdir (Güneř ve Tezcan, 2017: 13). Oluřturulan metaforlar, bireylerin yařadıkları deneyimleri algılamada ve yansıtmada önemli bir araç olarak kullanılmaktadır. Kavramların analiz edilmesi, günlük dilde kullanılan anlaşılır bir biçime dönüřtürülmesi, duyu, düşünce ve deneyimlerin paylařılması, bir nesneye, kavrama ve olguya iliřkin algıların belirlenmesinde kullanılmaktadır. İnsanların tecrübelerini nasıl anladıklarını ortaya koymanın bir yolu da o konuda oluřturdukları metaforları incelemektir. Lakoff ve Johnson (1980:27) metaforların gündelik hayatta dilde, düşüncede ve eylemde yaygın olduđunu savunmaktadırlar. Yazarlar kavram sisteminin büyük ölçüde metaforik olduđunu ve bunun gündelik hayatı tanımlamakta merkezi bir rol oynadıđını vurgulamaktadırlar. Bu anlamda metaforlar, insanın dođa ve çevreyi anlaması ve anlamlandırması, anlamsız gibi görünen gerçeklerden belirli yollarla bir anlam çıkarılması, yařantı ve deneyimlere anlam kazandırılması için bir

araç olarak kullanılmaktadır (Yıldırım ve Şimşek, 2011: 207-208). Hatipoğlu (2019) yapmış olduğu çalışmanın sonuçlarından birisi olarak, dansın bir anlam arayış aracı olduğunu ve insanların oluşturduğu metaforik kavramların dans etme amaçlarını yansıttığını belirtmiştir. Dansın her şeyden önce bireyin ve toplumun birlikteliğinin, kendini tanıma, koruma, doğayı ve evreni anlama ve anlamlandırma çabasının, estetik anlayışının, kısacası varlık ve düşünce tarihinin kültürel iletişim ve gösterge boyutlarıyla sembolik temsillerine dönüşebildiğini göstermektedir (Keskin, 2020).

Halk oyunları veya halk dansları kavramlarını okuduğumuzda, duyduğumuzda ya da bir yerde halay oynayanları/çekenleri seyrettiğimizde aklımıza neler gelmektedir? Bize hangi duyguları hissettirmektedir? Bu sorular düşünüldüğünde çok doğaldır ki birçok farklı cevabın verilebileceği muhtemeldir. Aynı şekilde bu sorular da farklı yapılarda ele alınabilir. İnsanlardan halk oyunlarına yönelik düşüncelerini, algılarını, tutumlarını aktarabilecekleri birçok sorudan oluşan anketleri veya birçok maddeden oluşan ölçekleri doldurmaları istenebilir. Konu ile ilgili betimsel çalışmalar yapılabilir.

Yukarıda sorulan soruların ve benzer soruların cevaplarına ulaşmak için göstergebilimsel araştırmalar yapılabilir. Vardar (1988) göstergebilimin temelini oluşturan göstergeyi; “bir başka şeyin yerini alabilecek nitelikte olduğundan kendi dışında bir şeyi gösteren her türlü nesne, varlık ya da olgu” olarak tanımlamıştır. İnsanların birbirleriyle iletişim kurmak için başvurdukları dil ve çeşitli el-kol ve baş hareketlerinden oluşan jestler göstergeyi oluşturmaktadır (Rıfat, 1992). Buradan hareketle bireylerin halk oyunları ile ilgili sözlü ifadeleri kaydedilerek veya davranışları gözlemlenerek oluşturdukları anlam bağları göstergebilimsel bir yaklaşımla ele alınabilir ve bazı çıkarımlarda bulunulabilir. Bununla birlikte imgeleme çalışmaları yapılabilir. İmgeler arasında yeni ilişkiler kurma, yeni kavram ve düşünceler oluşturma yetisi imgelem olarak tanımlanabilir (Işıldak, 2008). Bireylere halk oyunları konulu resimler çizdirilebilir. Yazılı anlatımlara başvurulabilir. Yapılandırılmış veya yarı yapılandırılmış görüşmeler yoluyla nitel araştırmalar yapılabilir. Fenomolojik araştırmalar yapılabilir. Fenomolojik araştırmada bireylerin belirli bir deneyim veya durumdan nasıl anlam çıkardığına dair veriler toplanır ve bu veriler yorumlar (McMillan ve Schumacher, 2014). Eldeki bu araştırmada Türkiye Cumhuriyeti Gençlik ve Spor Bakanlığı çalışanlarının halk oyunlarını kavramsal olarak nerede ve nasıl gördükleri açıklanmaya çalışılmış, bunun için nitel bir araştırma yöntemi olan metafor analizi tercih edilmiştir.

Halk oyunları veya halk dansları birçok disiplinin ortak faaliyet alanı olarak düşünülebilir. Halk oyunları bir spor branşı mıdır? Atalardan gelen kültürel miras olarak geleneksel sporlar içerisinde sayılabilir mi? Yoksa tiyatro gibi bir sahne sanatı mıdır? Sanat mıdır? Spor mudur? Bu ve benzeri sorularla zihinler meşgul edilebilir. Topaloğlu (2012) disiplinler arasındaki sınırların oldukça belirsizleştiğini ve dansın; antropoloji, etnokoreoloji, tarih, sosyoloji, sanat ve felsefe gibi birçok farklı disiplinin ortak inceleme alanı haline geldiğini belirtmiştir. Demir, Özdemir ve Turan (2022). 1991-2021 yılları arasında hazırlanmış ve “dans” ve “dansçı” kavramlarını ana tema olarak kullanmış, halk dansları/oyunları çalışma alanı olan tezlere doküman incelemesi yapmışlardır. Araştırmacılar ulaştıkları 150 lisansüstü tezi bir araya getirerek bir halk dansları/oyunları lisansüstü tez bibliyografyası oluşturmuşlardır. Buna göre tezlerin yazıldığı anabilim dalları aşağıdaki gibidir:

-Sahne Sanatları, Güzel Sanatlar Eğitimi, Sanat Yönetimi, Müzik ve Sahne Sanatları, Müzikoloji, Müzik, Türk Müziği, Müzikoloji ve Müzik Teorisi, Folklor ve Müzikoloji, Bale, Performans, Türk Halk Oyunları

-Halkla İlişkiler ve Tanıtım, İletişim Bilimleri.

-Türk Dili ve Edebiyatı, Türk Halkbilimi, Antropoloji, Kültürel Miras ve K. Yönetimi, Türk Dünyası Araştırmaları, Atatürk İlkeleri ve İnkılâp Tarihi, Kadın Çalışmaları.

-Spor Yöneticiliği, Spor Sağlık Bilimleri, Halk Sağlığı Hemşireliği, Fizyoterapi ve Rehabilitasyon, Antrenörlük Eğitimi, Hareket ve Antrenman Bilimi

-Temel Bilimler.

1.1. Halk Oyunları mı? Halk Dansları mı? Geleneksel Danslar mı? Folklor Oynamak mı? Milli Oyunlar mı?

Bu başlık altında hangi kavramın doğru olduğu değil hangi kavramların halk oyunlarını tanımlamak için kullanıldığı üzerinde durulmaktadır. Folklor ile geleneksel danslar arasındaki ilişkiler geçmişten günümüze o denli güçlü olmuştur ki geleneksel halk danslarını adlandırmada -yanlış ve daraltıcı bir şekilde- bilimsel bir disiplinin adı olan “folklor” terimi yaygın olarak kullanılmıştır. Günümüzde çeşitli sosyokültürel bağlamlarda yaygın bir kutlama aracı olarak beliren halayları da kapsayan geleneksel dansların halk kültüründeki yeri ve önemi o denli dikkat çekicidir

ki geleneksel dans icra etme eyleminin çoğu zaman folklor oynamak şeklinde adlandırıldığı, folklor denilince akıllara günümüzde bile çoğu zaman bu geleneksel dans icrasının gelebildiği görülmektedir (Keskin, 2020).

Örnek (1973) çalışmasında “Bizde folklor, belirli bir azınlığın dışında, hala halk oyunlarından ve halk türkülerinden oluşan bir gösteri dalı olarak anlaşılmaktadır.” diyerek amatör halk oyuncuların “folklor yapıyoruz” gibi ifadeleri kullanmalarının yanlışlığını vurgulamıştır. Günbulut (1980) halk kültürünün yalnızca halk oyunlarına indirgenmesinin, folklor sözcüğünün halk oyunları anlamında kullanılır hale gelmesine yol açtığını belirtmiştir. Cengiz vd. (2017’den aktaran Keskin, 2020: 786) tarafından Ankara Çankaya’daki Folklor Sokağı sakinleri örnekleminde gerçekleştirilen bir çalışmada, 171 yaşındaki folklor sözcüğünün anlamının hâlâ bilinmemesinin veya yanlış bir biçimde halk oyunları anlamında kullanımının yaygınlığının pek de değişmediğini ortaya koymuşlardır. Çalışma kapsamında; Ankara’da bulunan Folklor Sokağında oturan mahalle sakinlerinin kırk üçüyle yapılan görüşmede, bunlardan altısının folklor sözcüğünü daha önce hiç duymadıklarını, birinin ise folklorun halkın kültürü anlamına geldiğini, görüşülen diğer kişilerin tamamının ise folklorun “halk oyunu”, “halk dansı”, “bayramlarda oynanan oyun” veya “halay” anlamına geldiğini söyledikleri tespit edilmiştir.

Türkiye’de folklor denilince akla ilk gelenlerden biri halk oyunlarıdır. 1970’lerde ve 1980’lerde halk oyunları her seviyede okullarda ve derneklerde oldukça çok görülmeye başladı. Öğrenciler ve bahsi geçen derneklere devam eden kişiler tarafından yaptıkları faaliyet folklor oynamaktı (Öztürkmen, 1998). And (2003)’a göre Türk halk oyunları yanlış bir ifadedir, doğrusu köylü dansları ve oyunları olmalıdır.

Youtube Folk Türk kanalında İstanbul Teknik Üniversitesi Türk Müsiki Devlet Konservatuvarı Halk Oyunları Bölümü Öğretim Üyesi Ahmet Turan Demirbağ ile yapılan röportajdan kesitlerin yer aldığı ve Halk Oyunları mı? Halk Dansları mı? başlıklı yayında Demitbağ: “...dans deyince bir şeyin niteliği değişmez...” vurgusunda bulunarak önemli olanın nitelik olduğuna dikkat çekmektedir. Aşağıda bu röportajdan bir bölüm aktarılmıştır.

“...evet bu bizim hayatımızı çok meşgul etti ama ben çok boş bir tartışma olarak görüyorum bunu yani bence işin bu tarafından daha önemli içinin nasıl doldurulduğu, halk dansları deyip içi biraz önce anlattığım gibi son derece nitelikli, son derece ustaca işlenmiş, insanın ruhunu alıp başka yerlere götüren bir çalışmaya ben halk dansları deyip yapıyorsa içi böyleyse ben buna halk dansları diyerek tanımlanmasının hiçbir sakıncası yok diye düşünüyorum. Ama sen

şimdi halk oyunları diyorsun ama içi boşaltılmış, yaptığı işte derinlik yok, niteliksiz, mesele o zaman demek ki olayın nasıl tanımlandığıyla... ..bunlarla enerji kaybetmenin hiçbir anlamı yok çok boş bir tartışma... ..dans deyince bir şeyin niteliği değişmez yani... ..bakın buraya Nureyav geldi, rahmetli İstanbul festivalinde onunla yapılan Cumhuriyet gazetesindeki bir ropartajı hatırlıyorum ben şimdi. Ona da diyorlar ki Sayın Nureyev diyorlar sizin diyorlar artık yaşınızda çok ilerledi herhalde altmışlı yaşlardaydı o zaman.... ..Rudolf Nureyev'den bahsediyoruz tabi... ..artık eskisi kadar dans edemiyor falan filan diye dedi... ..onlar dedi şunu fark edebiliyorlar mı acaba? dedi benim ne kadar zıpladığımdan çok nasıl zıpladığım önemli dedi, kaç tane döndüğümden çok nasıl döndüğüm önemli yani o pürvetlerdeki (piruet) içindeki nitelik, o şiirsellik, o sözle açıklanamayan duygunun direk sizin hücrelerinize geçtiği şey varya anlatılabilen bir şey değil o, onu fark edebiliyorlar mı dedi, onu görsünler onu görmeye çalışınlar dedi, yani bir şeyin nicelik olarak ne olduğundan daha çok...”
<https://www.youtube.com/c/folkturk>

Ege Üniversitesi'nde Devlet Türk Musikisi Konservatuvarı bünyesinde Türk Halk Oyunları Bölümü ve ilişkili olarak Sosyal Bilimleri Enstitüsü'nde Türk Halk Oyunları Tezli Yüksek Lisans Programı bulunmaktadır. Bahsi geçen programın çıktılarında bir tanesi “Geleneksel dans çalışmaları için çağdaş sentez teknikler üretebilme ve teknolojik araçları kullanabilme.” şeklinde ifade edilmektedir. Halk Oyunları Bölümü resmi internet sayfasında kendi tanıtımını aşağıdaki gibi yapmaktadır.

Türk Halk Oyunları Bölümü, kendi alanlarında uzmanlaşmış, 17 öğretim elemanı ile genç ve dinamik bir kadroya sahiptir. Bölümde THO Öğreticiliği Anasanat Dalı ve THO İcracılığı Anasanat Dalı olmak üzere iki anasanat dalı bulunmaktadır. THO Öğreticiliği Anasanat Dalı, teorik derslerin bulunduğu bir eğitim programı yürütmekte olup, THO İcracılığı Anasanat Dalı bu eğitimin sahne üzerinde uygulanmasına ağırlık veren bir çalışma programı izlenmektedir. Bölümde iki yıl ön lisans, iki yıl lisans olmak üzere toplam dört yıllık eğitim-öğretim programı uygulanmaktadır. Türk Halk Oyunları Bölümü mezunları, serbest sanatçılıkları yanı sıra, Kültür ve Turizm Bakanlığı bünyesinde araştırmacılık, devlet okulları, özel okullar ve halk eğitim merkezlerinde müzik ve halk oyunları öğretmenliği, üniversitelerde akademisyenlik ve özel topluluklarda dansçı olarak istihdam etmektedirler. Türk Halk Oyunları Bölümü'nün öğretim ve sahneleme çalışmalarının temelini oluşturan etnografik alan araştırmaları ve halk oyunları derleme çalışmaları sonucu elde edilen belgeler, bölüm bünyesinde arşivlenerek eğitim ve uygulamaya destek olmaktadır.

https://konservatuvar.ege.edu.tr/tr5309/turk_halk_oyunlari_bolumu.html

Tanıtım yazısında da görüldüğü gibi sanata vurgu olmakla birlikte bölüm mezunlarının Kültür ve Turizm Bakanlığı bünyesinde etnografi araştırmacısı, okullarda akademisyen veya öğretmen olabilecekleri de belirtilmektedir.

İstanbul Teknik Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Performans Ana Sanat Dalına bağlı olarak Geleneksel Danslar Tezli Yüksek Lisans Programı bulunmaktadır. Bu programın amacı aşağıdaki şekilde ifade edilmektedir.

Dans alanında gereksinim duyulan, bilimsel, sanatsal ve araştırmacı kişiliğe sahip yaratıcı bireyler yetiştirmek; akademik ve sanatsal içerikli kurumlar bünyesinde (Üniversiteler, Enstitüler, Kültür Bakanlığı Toplulukları, Devlet Tiyatroları, Devlet Opera ve Balesi, Bilimsel Sertifika Programları Yürüten Çeşitli Kuruluşlar vb.) ve özel dans sektörü içerisindeki sinema, tiyatro, müzik vb. ulusal ve uluslararası alanlarda nitelikli ve saygın uzmanlar yetiştirmek. Çağdaş sahne sanatları düzeyinde disiplinler arası çalışmalardan da yararlanarak geleneksel danslar alanını sanatsal ve bilimsel platformda geliştirebilecek ve temsil edilen kültürel değerleri dünya ile bütünleştirebilecek perspektife sahip, sanatsal ve bilimsel donanımın kazandırılması Geleneksel Danslar Tezli Yüksek Lisans Programının öncelikli görevlerindedir. Bu bağlamda, Geleneksel Danslar Yüksek Lisans Programlarının temel amacı da; bireylere alanında teorik ve pratik donanım, dans performansında yetkinlik, bilimsel ve sanatsal düşünce sistematigi ile gelişmeye ve yaratıcılığa açık bir vizyon kazandırmaktır.

<https://www.tyyc.itu.edu.tr/ProgramHakkinda.php?Program=GDP>

Yukarıdaki açıklamadan anlaşılacağı gibi halk oyunlarına bir sanat dalı olarak yaklaşılmaktadır. Devlet Opera ve Balesi'nin yanı sıra sinema, tiyatro ve müzik alanlarına nitelikli uzman yetiştirmek amaçlanmıştır. Kurt (2016) bu yüksek lisans programının 'Türk Halk Oyunları' yerine 'Geleneksel Danslar' adını taşıyor olmasını, Cumhuriyetin ilk yıllarından itibaren yürütülen ulus devlet ideolojisi ve Türkleştirme döneminin sorgulanmasına bağlamaktadır. Gökten Ay internethaber.com'daki yazısında: 1984'te İTÜ TMDK Türk Halk Oyunları Bölümü'nün kurulmasıyla birlikte o yıllarda Beden Eğitimi ve Spor Yüksek Okulu mezunlarına Türk Halk Oyunları öğreticiliği belgesi verilmesinin önüne geçilmeye çalışıldığını, bununla birlikte Oyun mu? Dans mı? münakaşalarının çıktığını; Türk Halk Oyunları Federasyonu'nun bir spor federasyonu olarak 2001'de kurulmasıyla bu defa; halk oyunları spor mu-sanat mı?, halk oyunlarının yarışması olur mu? Tartışmalarının başladığını söylemektedir

1.2. Sahne Sanatı Olarak Halk Oyunları

Topaloğlu (2021) Türk halk oyunlarının bir sahne sanatı olması sebebiyle diğer disiplinlerdeki gibi bir tasarım sürecinin olması, tüm sahneleme kavramlarını içinde barındırması ve notasyon sistemleriyle (hareket ve sahne yazımı) desteklenmesi gerektiğini vurgulamaktadır. Erkan (2017)'ye göre, günümüzde sahne sanatları olarak

kabul edilen Türk halk dansları için hareket analizi, adım kuruluş formları ve biçimsel form analizleri, hareket notasyonu ile yazım çalışmaları ve yeni dans yazım sistemi çalışmaları alan için gerçekleşen önemli ilerlemelerdir. Bu çalışmalar oyunların sahneleme sürecinin ilk aşaması ve aynı zamanda arşivleme sürecinin temel şartıdır.

Türk halk oyunları için sahne düzenlemeleri yapılmasında, 1960'lı yıllardan itibaren halk oyunları ekiplerinin yurt dışında düzenlenen festivallere katılmalarının katkısı oldukça önemlidir. Özellikle Doğu Avrupa ülkelerinde görülen sahne düzenlemeleri, Türk halk oyunları ekiplerine ilham vermiş ve örnek teşkil etmiştir. Böylece koreografi önemsenmeye, müzik ve kostümlerde değişik yorumlar tercih edilmeye başlanmıştır. Daha sonra değişik temaları olan teatral kurguları olan halk oyunları icralarının sahnelendiği görülmektedir. 1975 yılında Kültür ve Turizm Bakanlığı'na bağlı olarak kurulan Devlet Halk Dansları topluluğunun gösterilerini oldukça ileri düzeyde stilize tarzda sunması halk oyunları derneklerine ve okullarda yapılan halk oyunları çalışmalarına örnek teşkil etmiştir. Böylece sahne düzenlemesi halk oyunları için vazgeçilmez bir uygulama olmaya başlamıştır (Öztürkmen, 1998).

Türkiye Halk oyunları Federasyonu'nun düzenlemiş olduğu halk oyunları yarışmalarında vazgeçilmez temsil mekânları ne yazık ki kapalı spor salonları olmaya devam etmektedir. Spor salonlarının ortasına kurulan derme çatma sahne denemelerinin de, halk oyunlarının bir sahne sanatı olduğunun ve temsilinde daha saygın mekânları hak ettiğinin ortaya konma çabaları olarak görülebilir. Kültür Bakanlığı ve Sabancı Vakfı'nın ortaklaşa düzenlediği ve 20 yıl süren Türkiye Halk Dansları Yarışması ise diğer yarışmalardan farklı olarak düzenlendiği illerde tiyatro sahnelerinde halk danslarının temsiline olanak sağlamıştır (Aydın, 2017).

Türkiye'de halk danslarını bilimsel ölçütlerle araştırılabilecek ve eğitimi verilebilecek bir sanat disiplini olarak kabulü son 40 yıllık dönemde gerçekleşmiştir (Adıgüzel ve Lumalı, 2020). Halk dansları T. C. Üniversitelerarası Kurul Başkanlığı doçentlik bilim alanlarından Güzel Sanatlar Temel Alanı çatısı altında Sahne Sanatları içinde yer almaktadır. Halk oyunları alanında doçent unvanı almak isteyen bir akademisyenin "Seçkin kurumlarda solist olarak en az üç eserde önemli rol almış olmak...", "Koreografi alanında bir eser yayımlamak", "Koreografisini yaptığı en az üç eseri sahnelemek..." ve "Türk Halk Oyunları alanında, festival vb. etkinliklerde yapımcı, yorumcu, eğitici, koreografi düzenleyici olarak yer almak..." gibi şartları yerine getirmesi gerekmektedir. Güzel Sanatlar Temel alanı çatısı altında Geleneksel Türk

Sanatları, Sinema, Müzik, Plastik Sanatlar, Sanat Eserleri Restorasyonu ve Konservasyonu ve Tasarım alanları da bulunmaktadır (<https://www.uak.gov.tr>).

1975 yılında Devlet Halk Dansları Topluluğu'nun kurulmasıyla halk dansları diğer sanat dalları karşısında profesyonel bir değer kazanmıştır. Halk danslarının ticari bir edime dönüşmesinde incelenmesi gereken diğer bir grup ise bağımsız çalışan dansçılar ve organizatörlerdir. Turizm olgusu sebebiyle öncelikle İstanbul, Ege ve Akdeniz kıyılarında başlayan bu eğilim, yurtiçi turizm hareketliliğinin artması neticesinde pek çok Anadolu kentine yayılmıştır. Sonuç olarak, Türk halk danslarının kapitalist sistemin bir getirisi olan kültür endüstrisinin metası haline geldiği tespit edilmiştir (Bozkurt, 2019). 2000'li yıllarda ortaya çıkan ve Anadolu Ateşi, Ney, Shaman Dans Tiyatrosu gibi özel profesyonel dans toplulukları halk danslarını Batılı sahne dansı formlarıyla melezleştirerek Anadolu danslarını sahneye taşıdılar. Kurulan topluluklar halk oyunlarının temsil görevini de üstlenmeye başlamışlar ulusal ve uluslararası organizasyonlarda resmi ya da özel şekillerde programlar ortay koymuşlardır. Bu süreçte hareket gelenekleri sadece baleyle değil, çağdaş dans ve akrobasiyle de buluştu. Gelişen bu sahneleme anlayışı halk dansları ortamını belirler hale geldi (Kurt, 2013).

1.3. Spor Olarak Halk Oyunları

Spor sanat mıdır? Dans bir spor mudur? Bu tür sorular sosyal medya sayfalarında olduğu gibi araştırma dergilerinin sayfalarında da sorulmaktadır. Dansçıların sporcu olup olmadığını veya sporun estetik niteliklere sahip olup olmadığını tartışmak, mevcut sağlıkla ilgili daha geniş sorunları ortaya çıkarabilir (Markula, 2018). Holt (2017) spor felsefesinde daimi tartışma konularından birisinin, sporun bir anlamda sanat olarak sayılıp sayılamayacağıyla ilgili olduğunu söylemektedir. Karşı çıkanların hiçbir sporun sanat olmadığı konusunda ısrar ettiklerini, taraftarların ise belirli spor performanslarının sanat eseri sayılabileceğinde ısrar ettiklerini belirtmektedir. Holt (2017) artistik patinajın sadece rekabetçi olmayan bağlamlarda sanat olarak sayılabileceğinin kabul edildiğini aktarmaktadır. Holt (2017) bu konuda vardığı sonuçları şu şekilde sıralar:

- 1-Bazı artistik patinaj performansları hem spor hem de sanat sayılır;
- 2-Bazı dans gösterileri hem sanat hem de spor sayılır;

3-Artistik patinaj (başka bir spor değilse) bir sanat formu olarak sayılır;

4-Rekabetçi dans (başka bir tür değilse) bir spor formu olarak sayılır.

Senkronize yüzme de uygun olabilir, ancak yine sporların büyük çoğunluğu olmayacaktır. Sanatların çok azı spor formları için benzer bir kriteri karşılar, ancak en azından bazı rekabetçi danslar spor sayılabilir. Artistik buz pateni bir spor olarak bile diğer sanatsal dans türlerine çok benzer ve bunların bir çeşidi olarak kabul edilmez. Bir sanat olarak bile, rekabetçi dans, diğer spor formlarına çok benzer, bunların bir çeşidi olarak kabul edilemez. Bir patencinin rekabetçi performanslarını, amaçladığı gibi mükemmel bir şekilde sanat haline getirebildiğini belirtebiliriz. Sporun "eril" ve sanatın "kadınsı" olduğu yönündeki talihsiz, genellikle örtük ve açıkça sorunlu eğilimi bir kenara bırakırsak, belki de spor olarak dansa karşı en güçlü direniş kurumsalcılıkta temellenir. Kurumsal bir spor teorisi, bir sporun sadece bir fiziksel beceri oyunu olmasını değil, aynı zamanda "geniş ve istikrarlı" bir takipçi kitlesine sahip olmasını gerektirir (Suits, 1973, s. 59-60'dan aktaran Holt, 2017). Bu itirazla, balenin sadece yarışma dışı sanatsal biçimiyle geniş ve istikrarlı bir izleyici kitlesi olmasına rağmen; rekabetçi çeşitlerinde böyle bir takipçiden yoksundur. Dansın sanatsal olması gerekmez ama yine de bir sanat formudur ve benzer şekilde sanatsal dansın rekabetçi olması gerekmez, ancak yine de spor olarak ve hatta rekabetçi olduğunda bir "spor formu" olarak nitelendirilebilir. Soru, dansın basitleştirilmesinin spor olarak sayılıp sayılmayacağı değil, sanat olarak dansın spor olarak sayılıp sayılmayacağıdır (Holt, 2017).

Akyıldız ve Açıkada (2011) tarafından yazılan ve klasik bale dansçılarının fiziksel uygunluk bileşenlerini konu alan çalışmaların derlendiği makalenin başlığında geçen ifade yukarıda değinilen sorulara adeta cevap vermeye çalışır niteliktedir. Makalenin başlığı: "Sanat Sergileyen Sporcular Olarak Dansçılar: Klasik Bale Dansçılarının Fiziksel Uygunluk Bileşenleri" şeklindedir.

Halk oyunlarının sportif bir etkinlik olarak ele alınması 1940 senesi 19 Mayıs Gençlik Spor ve Atatürk'ü Anma Bayramı kutlama programına girmesi ile resmi bir kimlik kazanmıştır. İsveç'te beden eğitimi tahsili gören ve Gazi Eğitim Enstitüsü Beden Eğitimi Şubesi'nde öğretmen olan Zehra Alagöz'ün girişimleri ile kutlama programına giren halk oyunları daha sonraki yıllarda enstitüden beden eğitimi öğretmeni olarak mezun olan öğrencilerin gittikleri okullarda bu uygulamayı tekrar etmişler ve halk

oyunları milli bayramlarımızın kutlama programının bir parçası olarak yerini almıştır (Toygar, 1988).

Ülkü dergisinde 1940 senesinde yayınlanan “Türk Köylüsü ve Spor” başlıklı bir makalede, köy halkının yapmış olduğu sporlar arasında halk oyunları (dansları) da sayılmakta ve öğretmenlerin bu konudaki öneminden bahsedilmektedir:

Köy sporları arasında millî raksların da büyük yeri vardır. Zeybek dansları, Erzurum, Sivas, Erzincan ve türlü rakslı oyunlarımız vardır ki, bunlar köylümüzün neşesi, fikri ve içtimai varlığı üzerinde olduğu kadar, bünyevi inkişafına da son derece faydalı vasıtalarlardır (Baba, 1940, 60) (akt. Yoncalık, 2004).

Karatal (1944) (Akt. Öztürkmen, 1998: 258) Ülkü dergisinde çıkan bir yazısında halk oyunlarından kılıç kalkan icralarının yüzlerce yıllık Türk sporunun raks hali olarak görüldüğünü bize aktarmaktadır.

Bursa halkevi sporcuları, bu yüzlerce yıllık Türk sporunun bazı figürlerle zenginleştirmiş ve adeta modern bir raks haline getirmiştir. Kılıcın bir keman yayı gibi ses çıkardığını duyduk, kalkanın aynı zamanda bu oyuna bir melodi yarattığını gördük. Kılıç-Kalkan oyununun bütün varlığımızı terbiye eden bir spor olduğunu anladık...

Aydın (2017) Milliyet gazetesinin 1967-1999 yılları arasında düzenlemiş olduğu Türkiye Liselerarası Müzik ve Halk Oyunları Yarışması'nın, halk oyunlarını sahneden, kapalı spor salonlarına taşıdığını ve bunun halk danslarının spor olma yolunda belki de ilk adımı sayılabileceğini belirtmiştir.

Halk oyunları, günümüzde Türkiye Cumhuriyeti Gençlik ve Spor Bakanlığı nezdinde oldukça üzerinde durulan bir alandır. Halk oyunları ile ilgili birçok faaliyete ve projeye destek verilmektedir. Bakanlık çatısı altında Okul Sporları Federasyonu, Halk Oyunları Federasyonu ve Üniversite Sporları Federasyonu birçok faaliyette bulunmaktadır. Örneğin Okul Sporları Federasyonu ilkokul, ortaokul ve liseler arası minikler, yıldızlar ve gençler halk oyunları yarışmaları düzenlemektedir. Aynı şekilde Halk Oyunları Federasyonu ve Üniversite Sporları Federasyonu da değişik kategorilerde halk oyunları yarışmaları organize etmektedirler.

Halk oyunları ekipleri gösterilere veya yarışmalara çok yoğun bir tempoda hazırlanmaktadırlar. Bu süre haftalarca, aylarca sürebilmekte ve sürecin sonlarına doğru haftanın her günü çalışılmakta, günlük provalar 3-4 saati bulabilmektedir. Ege Üniversitesi Devlet Konservatuarı Halk Oyunları Bölümü Öğretim Görevlisi Nalçakan (2011) makalesinde bir dansçının koordinasyon, denge, esneklik, kuvvet,

dayanıklılık, hız ve çabukluk gibi motorik özelliklerinin bir sporcu gibi olması gerektiğini vurgulamaktadır. Bunların yerine getirilmesinde, beslenme uzmanı, fizyoterapist, psikolog, kinesiyojoloji uzmanı, spor bilimi uzmanı veya antrenman bilimi uzmanlarıyla birlikte çalışılması gerektiğini belirtmektedir.

Sporcular açısından toplumsal cinsiyet normlarının araştırıldığı ve spor bilimleri alanında saygın bilimsel bir dergide yayınlanan bir makalede halk oyunları araştırma kapsamında ele alınan voleybol, buz pateni, cimnastik, dans, otomobil sporları, bilardo, futbol, boks ve güreş olmak üzere 10 farklı spor dalından birisi olarak ele alınmıştır. Dikkat çeken bir hususta dans ve halk oyunlarının ayrı ayrı spor dalları olarak değerlendirilmesidir. Bu araştırmada belirtildiğine göre; halk oyunları, kadınların yoğunlukta olduğu sporlar içerisinde erkeğin deneyimi açısından diğer spor dallarına göre farklı bir durum ortaya koymaktadır. Bu araştırmaya katılan ve branşı halk oyunları olan erkek bir sporcu “toplumda halk oyunlarının bir tür halay çekme eylemi olarak görüldüğünü ve halay çekmenin de erkekler için toplumsal cinsiyet normlarına uygun bir eylem olduğunu belirtmiştir” araştırmada ismi geçen iki yazarda spor bilimleri alanında akademisyendir (Kavasoğlu ve Yaşar, 2016). Kadın bir spor bilimci tarafından kaleme alınan bir başka bilimsel makalede ise; Türkiye’de lisanslı kadın sporunun lisanslı erkek sporcudan fazla olduğu sadece altı spor dalının bulunduğu ve bu spor dallarının binicilik, buz pateni, jimnastik, dans sporları, halk oyunları ve voleybol olduğu belirtilmektedir (Orta, 2018). Burada değinilmeyen benzer çalışmalar bulunmaktadır. Dünyaca ünlü spor markası Nike son zamanlarda “Just Do It” ve “NikeWomen.com” kampanyalarında dansçıları bir dizi ulusal ve uluslararası reklamda kullandı. Bu reklamlar Rusya, Amerika Birleşik Devletleri ve Latin Amerika dahil dünyanın dört bir yanından öne çıkan dansçıların atletik yeteneklerini sergiledikleri bale ve hiphop/sokak dansı koreografileri içermektedir. 2012 Yaz Olimpiyatları sırasında Dance Spirit dergisi okuyucularına dansın Olimpiyatlara ait olup olmadığını sordu. Okuyuculardan elli beşi evet, yirmi beş ise hayır dedi (Guarino, 2015).

Bununla beraber “halk oyunları sporcuları” kavramı ile oldukça fazla karşılaşılmaktadır. Lisan ve lisansüstü akademik çalışmalarda karşılaşılan bu kavramın özellikle spor bilimleri alanında kullanıldığı görülmektedir. Bu akademik çalışmalarda durum “halk oyunları branşına katılan sporcuların...”, “antrenmana katılan sporcuları...”, “sporcuların...”, “halk oyunları müsabakalarına katılan

sporcuların..”, “halk oyunu oynayan sporcuları..” gibi ifadelerle yer almaktadır. Ayrıca çok basit olarak Google Akademik arama motorunda yapılacak bir taramada, spor bilimleri içinde yer alan egzersiz fizyolojisi ve antrenman bilimleri alanlarında halk oyunları/dansları ile ilişkilendirilen birçok bilimsel araştırma ile karşılaşmaktadır. “Sportif faaliyet alanı olarak Türk halk oyunlarında kullanılan terimler” başlıklı bir tezle karşılaşılabilir gibi (Dinçar, 2010) “Ortaöğretimde spora alternatif olarak halk oyunları başlıklı makale bile bulunmaktadır (Bazelkov ve Ignatova, 2012).

Tüm bunlar bize halk oyunlarının özellikle spor bilimciler tarafından bir spor branşı olarak kabul edilebilir olduğunu söyleyebilir.

1.4. Milli Tarih ve Kültür Mirası Olarak Halk Oyunları

Bu başlık altında değineceklerimize Kaptanoğlu (2021)’nin *Kimlik ve Performans İlişkisi: Kıbrıs’ta Halk Dansları* başlıklı yüksek lisans tezinin önsözünde konu ile ilgili kendi hislerini aktardığı cümlelerle başlayalım:

Benim için halk dansları çok uzun süre, kendi Kıbrıslılık kimliğimle ilişkilendirdiğim bir faaliyet anlamına geldi; belki, her Kıbrıslı halk danslarıyla uğraşmak zorunda değildi ama halk danslarıyla uğraşmak kesinlikle Kıbrıslılığa hizmet eden, onunla ilişkilenen bir şeydi! Çocukluğum ve ilk gençlik yıllarım boyunca bütün halk dansları faaliyetlerime, o zamanlar bu şekilde adlandırmam da kimliğimi ve Kıbrıslılığımı besleyen bir etkinlikmiş gibi titizlikle, ciddiyetle ve tutkuyla bağlanmışım. Halk dansları faaliyetlerinin hepsini; çalışmayı, gösteriyi, festivali, dernek binasının temizlenmesini, kostümlerimi yıkayıp ütülemeyi, maniler ezberlemeyi ve diğer her şeyi aynı titizlik ve sevgiyle sürdürdüm. Zamanla bu hissin sadece bana ait değil, halk dansları ortamlarının doğal atmosferinin bir parçası olduğunun farkına vardım. Yalnızca dans etmenin verdiği hazdan ya da sosyalleşmenin ötesinde, ‘kültürümüzün bir parçası olan’ şeyle uğraşmak, aslında tam da ‘kimlik’ dediğimiz meselenin can evine denk düşüyordu... (s. IIIV)

“Halk oyunları; ait olduğu toplumun kültür değerlerini yansıtan, bir olayı, bir sevinci, bir üzüntüyü ifade eden; orijini din ve büyüyle ilgili (majik ve kültik) olan; müzikli (bir müzik aleti eşliğinde veya bir müzik aleti olmaksızın el, ayak gibi organlar veya bıçak, kılıç-kalkan vb. araçlarla tempo tutarak veyahut şarkı-türkü söylemek suretiyle yaptıkları müzikten tempo alarak) olarak, tek veya gruplar hâlinde icra edilen; ölçülü, düzenli hareketlerdir” (Eroğlu, 1999, s.33) (Metem, 2020) Türkçe öğretiminde çok faydalı bir görsel kültür ürünü materyali olarak Türk halk oyunlarına

başvurulabileceğini yaptığı çalışma ile ortaya koymuştur. Çalışmasında Gaziantep yöresinden bir halk oyununu araştırmış, hareketlerin anlamlarını ortaya koymuş ve elde ettiği içeriği Türkçe programındaki görsel okuma etkinliklerine örnek olarak sunmuştur ve aynı zamanda bunu yeni kuşaklara kültür aktarım yollarından birisi olarak gördüğünü vurgulamıştır.

Mete (2020)'ye göre modern toplumlarda halk oyunları geçmişe özgü kültür değerleri olarak görülmektedirler. Kültürün gerçek anlamda yansımaları olan halk oyunları, kültür mirası olarak kuşaktan kuşağa devredilmektedir. Halk oyunları işlev, içerik, estetik ve iletişim bakımından ait olduğu zamanın ve toplumun aynası olma özelliğini taşırlar. Dini danslar olarak nitelendirebileceğimiz Alevi semahlarına ait figürleri göstergebilimsel yaklaşımla ele alan Dönmez (2013) inançlara ait ritüellerin bir uzantısı olan halk danslarını, o inancın mensuplarının kolektif belleğine ve insanların atalarından gördükleri hayat algısını içeren bir anlam havuzuna benzetmektedir. Semah artık, Alevilerin dinsel-mezhepsel kimliklerinin en acık bir ifadesi olarak gündelik hayatın her aşamasında yerini alır. Sünni çevreler yani öteki ise, semahları sanat seviyesi yüksek görsel bir şölen olarak algılayıp her zaman ilgiyle takip etmiştir ve etmeye de devam etmektedir (Bekki, 2018).

Türkiye'de yetişen ve yaşayan çoğu kişinin paylaştığı kolektif hafızada yer bulan birçok unsur, yakın tarihli halk dansı gösterilerinde de sürekli yeniden üretilmektedir. Birlik ve beraberlik söylemleri, liderlik ve şehitlik kültürleri, bayrak sembolizmi, zeybek dansının yiğitlik ve savaşçılık simgesi haline getirilmesi vd. birçok gösterinin ortak noktasıdır (Kurt, 2016).

Türkiye'de Cumhuriyet'in kurulmasıyla hız kazanan bu süreçte ulus-devlet ideolojisi, halk oyunları, destanlar, ağıtlar, türküler gibi folklorik bilgilerin önce derlenip sonra milli kimlik normlarınca yeniden düzenlenmesini hedeflemiştir (Topaloğlu, 2012). Cumhuriyet Türkiye'sinde halk oyunlarının resmi olarak ele alınması, kolektif olarak benimsenen bir düzende oynanması Selim Sırrı Tarcan'ın zeybekler üzerine yaptığı çalışmaları ile başlamıştır diyebiliriz. Tarcan'a göre halk oyunları her zaman aynı şekilde tekrarlanabilir hareket formlarına sokulmaz ise halk toplantılarında, düğünlerde, bayramlarda gençler çeşitli duygular ile hoşuna giden yeni hareketler, tavırlar, duruşlar uydurabilir ve bu istenilen bir durum değildir. Tarcan'ın 1910'lu yıllarından itibaren sürdürdüğü çalışmalardan sonra halkevlerinde, köy enstitülerinde ve üniversitelerde yapılan faaliyetleri ile 1950'li yıllara gelindiğinde şehirlerde

yaşayanlar için halk oyunları milli duyguların yansıtılmasında doğal bir araç olarak görülmeye başlamıştır (Öztürkmen, 1998).

Kurt (2013) “Türk Ulusu”nun Dans Yoluyla Temsili: Devlet Halk Dansları Topluluğu” başlıklı makalesinde 1975 yılında kurulan Devlet Halk Dansları Topluluğu’ndan bahsederken halk danslarının devlet tarafından milliyetçi vurgularla ele alındığını ve milli kültürün inşasında bu milliyetçi ulus devlet vurgusunun belirleyici unsur olduğunu aktarmaktadır. Bu yorumu ortak bir bilinç yaratmak için halk danslarını milli kültürün temsil vasıtası olarak görme alışkanlığıyla da bağlamaktadır. Yine Kurt’a (2013) göre homojenleştirici milliyetçi ulus devlet hegemonyasındaki halk dansları gösterileri, dansların tarihte hangi yaşanmışlıklar ve duygular üzerinden ortaya çıktığı konusunda bilgilendirmede bulunurken, gösteriler seyircide ortak bir duygu yaratarak milli bilinç oluşmasına katkıda bulunmayı da hedeflemektedir. Anthony Shay “ulusu temsil etmek” için halk danslarından faydalanma fikrinin temelinde; kostüm, müzik ve dansların tarih öncesi dönemlerden kaldığı, dansların milletlerin en saf değerlerini yansıttığı gibi varsayımların olduğunu belirtmekte; yüksek bir politik ideal ve kültürel bir misyon olarak ulusal temsiliyetin özcü bir bütünselleştiricilikle gerçekleştirildiğini ifade etmektedir (Shay, 1999: 35’den aktaran Kurt, 2013).

Karaman (2021) dansların ortaya çıktığı toplumun kültürel değerlerini taşıdığını belirterek, Süslü Jandarma Zeybeği’nin hikayesini bilen biri ile bilmeyen birinin izlerken hissettiği duyguların farklı olacağını, izlerken dansların kültürel anlamlarını anlayan kişilerin alacağı estetik hazzın daha farklı olacağını belirtmektedir. Bozkurt (2015) bir dansın ne amaçla yapıldığının, nerede nasıl ortaya çıktığının bilinmesinin önem arz ettiğini belirtirken yapmış olduğu çalışmadan bir görüşmeyi şu şekilde aktarmaktadır: “Görüşmeler esnasında dansçı bir arkadaşımız Şeyh Şamil hikâyesini bilmeden önce tırnakta yürümeyi başaramadığını ancak hikâyeyi öğrendikten sonra o hareketi daha rahat yaptığını ve acı eşiğinin yükseldiğini belirtmiştir. Yani sahip olduğu milliyetçi duygular bu dansı icra etmesini kolaylaştırmış hatta zevk almasını sağlamıştır. Şamil dansını icra eden her dansçı bir Kafkas Kartalı’dır. O günlerden bugüne taşınan milli ruhun bir parçasıdır. Birer Şamildir, yığittir.” Aslında doğası gereği halk oyunları ortak tarihimiz ve kültürümüzün taşıyıcısı ve aktarıcısı bir işlev görmektedir. Tarih bilimi verileri Anadolu’nun birbirinden farklı bölgelerinde düğünlerde, muhabbet ve oturak alemi gibi eğlencelerde icra edilen “Cezayir” ezgisi

ve dansının ortaya çıkışının açıklanmasında oldukça aydınlatıcı bilgiler vermektedir Osmanlı hakimiyetindeki Cezayir'in 1830'da Fransızlar tarafından tamamen işgal edilmesi sırasında Anadolu'nun her tarafından çok sayıda Türk askeri orada şehit olmuştur. Bir daha memleketine sağ dönemeyen askerlere ithafen söylenen bu türküler, sözlerinde tarihi bir olaya bağlı olarak yiğitlik imgesini taşımakla birlikte, hasret, ayrılık ve ölüm temaları da taşır (Mirzaoğlu, 2003). Örneğin Maraş'ın Göksün ilçesinin Obruk Şemsiler köyündeki üç oyundan biri, 'Cezayir'dir. Yörenin diğer oyunlarından Sekme ve Sürtme gibi, Cezayir de, düğünlerde erkekler tarafından kaval ve tef ile, iki veya dört kişiyle oynanır. Ayrıca, Göksun'da da, bu dans, tekli ve davul zurna eşliğinde, erkekler tarafından icrâ edilir (Gazimihal 1991: 109,231 akt. Mirzaoğlu, 2003). Bingöl'ün tekli oyunlarından biri de Cezayir adını taşır (Yönetken 1966: 106 akt. Mirzaoğlu, 2003). Cezayir türküsü ve dansı gibi Budin, Estargon Kalası ve Genç Osman olarak bilinen ezgiler de Batı Anadolu'da yiğitliğin sembolü olmuş zeybek repertuarı içinde tarihi türküler olarak bulunur (Mirzaoğlu, 2003).

“Özellikle geçtiğimiz yüzyılın başlarından itibaren komşumuz Yunanistan'ın kuzeybatı sınırında yer alan ve etnik açıdan çok farklılıklar barındıran Florina bölgesinde, bireylerin hangi etnik kökenden geldiklerini göstermelerinin yollarından biri de danstı. 19. yüzyılda dans, bölgedeki kimlik oluşum sürecinde önemli rol oynadı ve dans etkinlikleri Yunan ya da Makedon olmayı gösteren birer araç olarak algılanmaya başlandı. Her iki taraftan da milliyetçiler kendilerine özgü kültürlerin kayıtlarını tuttular ve bu kültürü yaşatan insanlardan yararlandılar. Milli ideolojinin standartlarına uyacak biçimde revizyonlar yaptılar. Komşu ülkelerin ulusal danslarına benzediği düşünülen her unsur bu revizyonun dışında tutuldu veya değiştirildi. Yerel kültür, yalnızca milli kültürü temsil eden unsurları barındıracak biçimde saflaştırıldı. Slav dilinde şarkı söyleyerek bu danslara katılmak devlet kurumları ile birçok Yunan açısından “Yunan karşıtı” bir eylem olarak görülüyordu. Bir kişi ya da topluluk Hasapiko yaptıındaysa bu Yunan olarak görülüyordu” (Manos, 2020).

Geçmişte halk oyunlarındaki rol modeller kuşkusuz oyunların geleneksel olarak icra edildikleri alanlardan seçilirdi. Oysa günümüzde özellikle büyük şehirlerde oyunların icra edildikleri geleneksel alanlar kalmamıştır. Bunun yerine halk oyunları dendiğinde kişilerin aklına spor salonlarında yapılan yarışmalardan görüntüler gelmekte ve yeni nesile bu ortamlar model oluşturmaktadır (Ötken, 2010).

1.4. Sosyal ve Fiziksel Terapi Aracı Olarak Halk Oyunları

Ertural (2012) tüm Dünya’da geleneksel halk danslarına başvurularak yapılan dans terapi çalışmalarının olumlu ve iyileştirici işlevlerinin, çok sayıda çalışmada yer aldığını belirtmektedir. Ruh sağlığı için dans/hareket terapistlerinin önemi gün geçtikçe artmaktadır. Müzik, sanat ve drama gibi disiplinlerde çalışmalarda bulunan psikiyatristler, psikologlar, sosyal hizmet uzmanları ve ilgili ruh sağlığı uzmanlarına yönelik bilimsel makaleler yayımlayan Amerikan Dans Terapisi Dergisi (American Journal of Dance Therapy) bu duruma dikkat çekmektedir. Mansfield vd. (2018) her ne kadar kanıtlar sınırlı olsa da ve daha iyi tasarlanmış çalışmalara ihtiyaç duyulsa da, yayınlanmış literatürün meditasyon amaçlı fiziksel aktivite ile beraber grup temelli veya akran destekli spor ve dansın öznel iyi oluşu iyileştirme potansiyeline sahip olduğunu ve ilgili literatürün bunu öne sürdüğünü aktarmaktadırlar. Güzeloğulları (2005’den aktaran Ertural, 2012) geriatri hastalarının tedavisinde Gaziantep yöresi halk oyunlarından faydalandığını belirtmektedir. Yaptığı çalışmayı “Türk Halk Oyunlarının Sağlık Alanında Yaşam Kalitesini Yükseltme İşlevi” şeklinde adlandırmıştır. Ertural vd. (2008) otistik bireylerde iletişim ve sosyalleşme üzerinde Türk halk oyunlarının tedavi edici özelliklerinin bulunduğunu belirtmektedir. Ayrıca osteoporozlu hastalarda görülen ağrı, fonksiyon kaybı, aktivite kısıtlanması, bağımsızlığını kaybetme korkusu, anksiyete/depresyon gibi yakınmalara neden olan geriatrik rahatsızlıkların tedavisinde yer alabileceği görülmüştür.

Türk halk oyunlarının doğası gereği el ele tutuşarak daire şeklinde icra ediliş şekli dünyada dans terapisi çalışmalarında desteklenen bir yöntem olarak uygulanmaktadır. Amerika’da yaşlılarla geçmişte yapılan dansla terapi uygulamalarında daire formu ve el ele temas teknikleri grup etkileşimini sağlamak için kullanılmıştır. Dans terapisti Susan Sandel, yaşlılarla karşılıklı etkileşime dayalı, psiko-sosyal faydalar üzerinde duran bir yaklaşım geliştirmiş, 1950 ve 1960’larda geliştirilen bu teknik ile daire formunun, karşılıklı dokunmanın, müziğin birbirini teşvik edici duyguları harekete geçirdiği belirtilmiştir (Stockley 1992: 85’den aktaran Ertural, 2012). Capello (2007’den aktaran Ertural, 2012) etnik dans stillerinin terapatik etkileri ile sosyal ve psikolojik işlevleri üzerinde durmuş, dans terapisi icralarında daire formunun, ellerin sıkı sıkıya tutulması ve omuz omuza durulan pozisyonlarla sağlandığını vurgulamıştır.

Bilge ve Ögce (2008) de dansın 1940 yılından itibaren alternatif bir tedavi yöntemi olarak dans/hareket terapisi adıyla bir sanat terapi türü olarak uygulanmaya başlandığını aktarmaktadırlar. Yücelen'e (2006'dan aktaran Bilge ve Ögce, 2008) göre dans terapisi unutulmuş duyguları uyararak, kişinin içinde bulunduğu ruh halinden çıkarmak ve sağlıklı yaşam şartlarına uyumunu sağlamak için uygulanmaktadır. Böylece kas, iskelet ve sinir sistemini etkileyerek osteoporoz, demans, depresyon ve öfke kontrolü vb. süreçler için olumlu gelişmeler sağlanabilmektedir. Altınbay (2021, 114) göre "dansın özü his kavramıdır ve onu geleneksel yapan hisleri sürdürme ülküsüdür. Hislerin sürdürülmesi ülküsü birey ve kurumların dans öğrenim, öğretim ve aktarım süreçlerinde olduğu kadar, dansın yaşam içerisinde özümseme ve yaşamın diğer yönleriyle bir araya getirilmesinde etkilidir." Ayyıldız (2016) spor bilimleri alanında öğrenim gören bir grup üniversite öğrencisinin dans kavramına yönelik oluşturdukları metaforları ortaya koyan çalışmada öğrencilerin ürettikleri metaforların en çok "duygusal açıdan" olarak adlandırdığı kategoride toplandığını belirtmiştir. Bu kategoriye ait metaforların açıklamalarının; dansın bireylere özgürlük duygusu kattığı, haz verdiği, özgüven sağladığı, mental olarak olumlu etkiler yarattığı, mutlu ettiği, stresten arındıran bir etkinlik şeklinde olduğunu aktarmıştır. Doulias vd. (2005) gençlerin halk oyunları çalışmalarına bir grup üyesi olmak ve eğlenmek için katıldıklarını vurgulamışlardır.

1.5. İletişim Alanı Olarak Halk Oyunları

Farklı milletlerden insanlar birbirlerinin kültürünü veya dilini anlamayabilir, ancak dansı izlemek benzersiz bir iletişim ve anlayış duygusuyla sonuçlanabilir. Tıpkı "bir resim bin kelimeye bedeldir" atasözü gibi, dans dansçı ve seyirci arasındaki karmaşık bir bilgi değiş tokuşu sunar (Guarino, 2015). Sönmemiş (2021) dansı bir hikaye anlatmak ve iletişim kurmak için sosyal bir araç olarak görmektedir. Ünlü antropolog Kaeppler, (2006, s. 406) dansın göze ve kulağa hitap eden kültürel bir sembol olarak insanlar arası iletişim sağladığını bundan dolayı kompleks bir iletişim formu olarak tanımlanabileceğini vurgulamaktadır. Wiltermuth ve Health, (2009) yapmış olduğu deneylerde, insanların senkronize hareket ettikleri müzik (şarkı söylemek), dans, yürüyüş gibi kültürel uygulamaların iş birliği ve sosyal bağlılığı güçlendirdiğini gözlemlemiştir. Catalano vd. (2021) öğretmen eğitimine kültürlerarası katkı için

“sanat ve toplum temelli öğrenme” adını verdikleri bir yaklaşım uyguladıkları ve iki hafta süren bir çalıştayın yer aldığı araştırmalarında bir grup yetişkin Ezidi ve öğretmen adayı ile bir proje gerçekleştirmişlerdir. Bu projedeki etkinliklere katılan öğretmen adayları ve yetişkin Ezidilerin deneyimlerini ve algılarının analizinde oluşturdukları metaforlara da başvurulmuştur. Elde edilen verilere göre dans bir hikaye anlatır, ses gibi davranır gibi örneklerle en baskın metafor olarak (%35 oranında) “diyalog olarak dans” şeklinde gerçekleşmiş ve araştırmadan üretilen makale başlığında da yer almıştır.

“Müzikal filmlerde dans karakterleri tanımlamak ya da daha büyük bir fikri ortaya koymak için bir metafor gibi kullanılabilir. Sayısız müzikalde karakterler kendi hikayelerini anlatmak için dansı araç olarak kullanmaktadır” (Phillips, 2006: 6). 2013 yılında 2250 dans seyircisine seyirci odaklı anket uygulayan ve 1323 kişiden dönüş alan Aşkar (2017), dans seyircinin hayatının bir evresinde dansla ilgili bir çalışma yaptığı ve seyircinin duygudaşlık isteği ya da empatik davranış biçimiyle sanatsal gösterime tanıklık etmek istediği sonucuna varmıştır. Bir seyircinin dans deneyimini tam olarak kavramak ve bu deneyimin ortaya çıkardığı hazzın özelliklerini belirlemek nörobilimsel çalışmaların yanında seyirci araştırmalarını da gerektirir.

2. YÖNTEM

2.1. Araştırmanın Deseni

T.C. Gençlik ve Spor Bakanlığı çalışanlarının Türk halk oyunlarına yönelik algılarının metaforlar yoluyla betimlenmesinin ve yorumlamasının amaçlandığı bu araştırmada nitel araştırma yöntemlerinden olgubilim (fenomenoloji) deseni kullanılmıştır. Nitel araştırma, bireylerin yaşadıkları dünyayı ve buradaki deneyimlerini nasıl algıladıklarını ve yorumladıklarını gözlem, görüşme ve doküman analizi gibi nitel veri

toplama teknikleri ile ortaya koymaktır (Yıldırım ve Şimşek, 2011). Olgubilim deseni, farkında olduğumuz ve bize tümüyle yabancı olmayan ama derinlemesine ve ayrıntılı bir kavrayışa sahip olmadığımız olguları araştırmak için uygun bir araştırma zeminidir. (Yıldırım ve Şimşek, 2011). Metafor kelimesi, meta ve phora kelimelerinin bir araya gelmesiyle oluşan birleşik bir yapı olup, “metaphora” ya dayanmaktadır. Meta “öte” anlamında, pgora ise “taşımak” anlamında kullanılan Yunanca kökenli kelimelerdir (Güneş ve Tezcan, 2017: 13). Oluşturulan metaforlar, bireylerin yaşadıkları deneyimleri algılamada ve yansıtmada önemli bir araç olarak kullanılmaktadır. Kavramların analiz edilmesi, günlük dilde kullanılan anlaşılır bir biçime dönüştürülmesi, duygu, düşünce ve deneyimlerin paylaşılması, bir nesneye, kavrama ve olguya ilişkin algıların belirlenmesinde kullanılmaktadır. İnsanların tecrübelerini nasıl anladıklarını ortaya koymanın bir yolu da o konuda oluşturdukları metaforları incelemektir. Lakoff ve Johnson (1980:27) metaforların gündelik hayatta dilde, düşüncede ve eylemde yaygın olduğunu savunmaktadırlar. Bununla birlikte kavram sisteminin büyük ölçüde metaforik olduğunu ve bunun gündelik hayatı tanımlamakta merkezi bir rol oynadığını vurgulamaktadırlar. Bu anlamda metaforlar, insanın doğa ve çevreyi anlaması ve anlamlandırması, anlamsız gibi görünen gerçeklerden belirli yollarla bir anlam çıkarılması, yaşantı ve deneyimlere anlam kazandırılması için bir araç olarak kullanılmaktadır (Yıldırım ve Şimşek, 2011: 207-208).

2.2. Çalışma Grubu

Araştırma 2021–2022 yıllarında, T.C. Gençlik ve Spor Bakanlığı çalışanlarıyla yüz yüze ve elektronik ortamda gönüllülük esasına dayalı olarak gerçekleştirilmiştir. Araştırma grubunun seçiminde, seçkisiz olmayan örneklemelerden, amaçlı örneklem yöntemi içinde yer alan ölçüt örnekleme kullanılmıştır. Bu kapsamda bakanlık bünyesinde görev yapmakta olan 845 kişiye ulaşılmıştır. Araştırmanın çalışma grubu oluşturulurken belirlenen ölçütler şu şekildedir:

- Çalışmaya katılacak olanlar Gençlik ve Spor Bakanlığı’na bağlı birimlerde görev yapıyor olmalıdır.
- Araştırmacının kendisi de Gençlik ve Spor Bakanlığı’nda çalıştığı için, bakanlık çalışanlarına ulaşılabilirliği göz önünde bulundurulmuştur.

- Araştırmaya gönüllü olarak katılan bakanlık mensuplarının cevapları incelenmiş ve araştırma amacına hizmet eden geçerli cevaplar araştırmaya dahil edilmiştir.

Araştırmaya katılan bakanlık çalışanlarının bazı demografik bilgileri Tablo 1'de görülmektedir.

2.3. Verilerin Toplanması

Veri toplama aracı oluşturmak için, daha önceden farklı alanlarda yapılmış metafor çalışmaları incelenmiştir. Bu incelemeler sonucu oluşan fikirler ve araştırmanın amacı da göz önünde bulundurularak, demografik değişkenlerin ve "Halk oyunları gibidir. Çünkü" Cümlesinin bulunduğu iki ayrı bölümden oluşan bir form meydana getirilmiştir. Katılımcılara cevaplamaları istenen formda “ Halk Oyunları gibidir.” kısmına bir kavram, “Çünkü” kısmına ise o kavram için bir gerekçe yazmaları gerektiği belirtilmiştir.

2.4. Verilerin Analizi ve Yorumlanması

Elde edilen verilerin analizinde nitel veri analizi yöntemlerinden içerik analizi yöntemi kullanılmıştır. İçerik analizinde amaç, elde edilen verileri açıklayabilecek kavramlara ve ilişkilere ulaştırmaktır. Bu yöntemde temel olarak yapılan işlem birbirine benzeyen verileri belirli kavramlar ve temalar çerçevesinde bir araya getirerek bunları okuyucunun anlayacağı biçimde düzenlemek ve yorumlamaktır (Yıldırım ve Şimşek, 2011). Araştırmacı içerik analizi yaparken ilk olarak araştırma konusu ile ilgili kategoriler geliştirmelidir. Kategori geliştirme aşamasından sonra, incelemiş olduğu veri setinde, bu kategoriler içerisine giren kelime, cümle ya da resimleri saymaktadır. Kategori geliştirme aşamasında araştırmacı dikkatli olmalı ve aynı metin üzerinden benzer bir araştırma yürütmeyi planlayan başka araştırmacıların da aynı sonuçlara ulaşabilecekleri türden uygun kategoriler geliştirmelidir (Yıldırım ve Şimşek, 2011). Katılımcıların geliştirdikleri metaforların analiz edilmesi ve yorumlanması beş aşamada gerçekleştirilmiştir. Bu aşamalar şunlardır: 1- Adlandırma (Kodlama ve ayıklama) aşaması, 2-Tasnif etme ve kategori geliştirme aşaması, 3-Geçerlik ve güvenilirliği sağlama aşaması ve 4-Bulguların tanımlanması ve yorumlanması aşaması

2.4.1. Adlandırma Aşaması

Bu aşamada öncelikle katılımcıların oluşturduğu metaforların alfabetik sıraya göre geçici bir listesi yapılmıştır. Elde edilen metaforların katılımcılar tarafından net bir şekilde ifade edilip edilmediği değerlendirilmiştir. Herhangi bir metaforun geliştirilmediği ve metaforun konusu ve kaynağı arasında anlamlı bir ilişki bulunmayan formlar araştırma dışında bırakılmıştır. Sonuç olarak 845 form içerisinden geçerli bulunan 594 form üzerinde içerik analizi yapılmıştır. Bunun yanında tam ve eksiksiz metafor üreten ancak Kişisel Bilgi Formu'nda bulunan sorulardan herhangi birini boş bırakan (örneğin, branş gibi) katılımcıların formları çalışmaya dahil edilmiştir.

Ulaşılan 845 bakanlık çalışanından geçerli cevap verenlerin sayısı 594'dur. Geçersiz cevap örnekleri Ek 1'de verilmiştir. Yapılan incelemede geçersiz sayılan cevapların neredeyse tamamının "kültür" kavramına değindiği anlaşılmıştır. Bundan dolayı bu durum bir bulgu olarak değerlendirilmiştir. Bunların dışında 9 katılımcının olumsuz cevap verdiği tespit edilmiştir. Olumsuz cevaplar incelendiğinde yazılan kavramlar ve bu kavramlara yönelik gerekçeler arasında metafor oluşturacak anlamlı ilişkiler kurulamamış ve geçersiz cevaplar içinde değerlendirilmiştir. Ancak bu olumsuz cevaplara da Bulgular bölümünde değinilmiştir. Araştırma için gerekli izinler alınmış ve Ek 2'de sunulmuştur.

2.4.2. Tasnif Etme ve Kategori Geliştirme Aşaması

Bu aşamada metaforlar ortak özellikleri bakımından analiz edilmiştir. Her metafor ve metaforun dayandığı gerekçe arasındaki anlam bağı göz önünde bulundurulmuş ve her bir metafor bir tema ile ilişkilendirilmiştir. Bu çalışma ile 10 farklı kavramsal kategori oluşturulmuştur. Bu kategoriler aşağıdaki gibidir.

Besin Unsuru

Ruhu Sağaltım Unsuru

Fiziksel Aktivite Unsuru

Birlikte Hareketi Sağlayan Unsur

Farklılıkların Estetik Uyumu Unsuru

Bağlayıcı Birleştirici Unsur

Sanat Unsuru

Tarih Unsuru

Ulusal kimlik Unsuru

Eđitim ve Nakil Unsuru

Kategoriler oluřturulduktan sonra her biri kendi iinde tekrarlanan metafor sayısına gre analiz edilmiř ve yorumlanmıřtır. Yukarıda sayılan kategoriler de sınıflandırılmıř ve 5 ana kategori oluřturulmuřtur.

Bu ana kategoriler ařađıdaki gibidir.

Sađlık

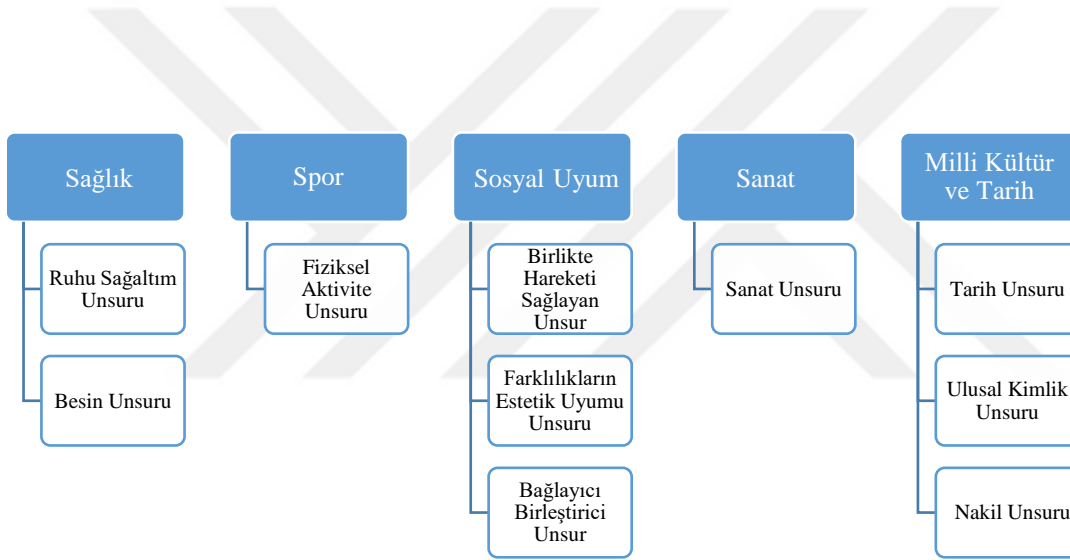
Spor

Sosyal Uyum

Sanat

Milli Kltr ve Tarih

Oluřturulan ana/alt kategoriler Őekil 2.1’de grlmektedir.



Őekil 2.1.: Oluřturulan ana ve alt kategoriler

2.4.3. Geerlik ve Gvenirliđi Sađlama Ařaması

Arařtırmanın gvenirliđini sađlamak iin, uzman grřne bařvurulmuřtur. Bu ama dođrultusunda, alandan 3 kiřiye iki liste verilmiřtir. Birinci listede metaforlar alfabetik sıraya gre dizilmiř, ikinci listede ise arařtırmacının oluřturduđu kavramsal kategorilerin adları yer almıřtır. Uzmanlardan birinci listedeki metaforları, ikinci listedeki kavramsal kategorilerle eřleřtirmeleri istenmiřtir. Nitel alıřmalarda gvenirliđi sađlamak iin aynı verilerin farklı uzmanlar tarafından deđerlendirilmesi nem arz etmektedir (Yıldırım ve Őimřek, 2011). Daha sonra, uzmanların yaptığı

eşleştirmeler ile araştırmacının eşleştirmeleri karşılaştırılmıştır. Karşılaştırmalarda Miles ve Huberman'ın formülüne (Güvenirlilik = görüş birliği / (görüş birliği + görüş ayrılığı)) başvurulmuştur. Nitel çalışmalarda, uzmanlar ve araştırmacı değerlendirmeleri arasındaki uyumun % 90 ve üzeri olması tavsiye edilir (Saban, 2008). Bu çalışmada her bir kategori için ulaşılan uyum yüzdeleri oldukça tatmin edici düzeyde gerçekleşmiştir. Elde edilen metaforlar ve ilişkilendirildikleri kategoriler bulgular bölümünde verilmiştir.

2.4.4. Bulguların Tanımlanması ve Yorumlanması Aşaması

Elde edilen veriler bilgisayar ortamında yüzde (%) ve frekans (n) hesaplamaları yapılarak yorumlanmıştır

3. BULGULAR

Bu bölümde, araştırmaya katılan Gençlik ve Spor Bakanlığı çalışanlarının bazı demografik durumlarına ve verilen cevaplara yapılan analizlere yer verilmiştir.

Çizelge 3.1. Cevapları değerlendirmeye alınan bakanlık çalışanlarının demografik bilgileri

Demografik Değişkenler	n	%	
Cinsiyet	Kadın	272	45.80
	Erkek	322	54.20
Bölüm	Spor Bilimleri	185	31.15
	Diğer Bölümler	409	68.85
Halk Oyunları Deneyimi	Var	141	23.74
	Yok	453	76.26
Toplam	594	100	

Bölüm belirtmeyen yaklaşık 30 katılımcı "Diğer Bölümler" içinde değerlendirilmiştir.

3.1. Olumsuz Cevaplar

Çizelge 3.2. Metafor oluşturmadığı için kategorilere alınmayan olumsuz cevaplar

Olumsuz Cevaplar

Boş gibidir. Çünkü boştur.
Nötr gibidir. Çünkü ilgimi çekmez
Anlamsız gibidir. Çünkü saçma hareketler yaparak içinden gelmeyen şeyler yapmaktır.
Zevksizlik örneği gibidir. Çünkü boyuna aynı hareketler dön dur.
Ulaşılmaz gibidir. Çünkü engelli vatandaşım.
Hiçbir şey
Keyifsiz gibidir. Çünkü hoşlanmam.
Hiç ilgimi çekmiyor
Hiç anlamam gibidir. Çünkü hiç yeteneğim yok dikkatimi çekmez.

Çizelge 3.2’de tüm verilen cevaplar içinde olumsuz olanlar görülmektedir. Bu cevaplar geçersiz sayılarak değerlendirmeye alınmamıştır. Araştırmada 845 katılımcıdan sadece 9’u olumsuz cevap vermiştir. Ancak bunlar içinde bir tanesini ayrı tutmak gerekmektedir. Her ne kadar olumsuz gibi gözükse de dikkatlice değerlendirildiğinde verilen cevabın bu araştırmada ki en olumlu cevap olduğu söylenebilir. Engelli bir bakanlık çalışanının vermiş olduğu cevap çok manidardır. “Ulaşılmaz gibidir. Çünkü engelli vatandaşım.”

3.2. Geçersiz Sayılan Cevaplar ve “Kültür” Vurgusu

Araştırmada verdikleri cevapların geçersiz sayıldığı 251 katılımcı bulunmaktadır. Olumsuz cevapları çıkınca geriye 242 geçersiz cevap kalmaktadır. Geçersiz sayılan cevaplardan bazı örnekler aşağıda sıralanmıştır.

- Kültür gelenek ve görenektir gibidir. Çünkü halk oyunları bizim manevi değerlerimizdir.
- Kültürümüz, geleneğimiz gibidir. Çünkü Olmazsa olmazımız.
- Geleneklerin sonraki kuşaklara aktarılması gibidir. Çünkü kültürel aktarımdır.
- Kültürümüzün parçası gibidir. Çünkü her yörenin kültürünü oyunları sayesinde öğörebiliriz.
- Tek kişi veya gruplar halinde icra edilen düzenli hareketler gibidir. Çünkü kültür değerlerini yansıtır.
- Kültür gibidir. Çünkü halk oyunları zayıflatır.
- Yöresel gibidir. Çünkü o bölgenin kültürünü yansıtır.
- Bizim kültürümüzü yansıtır gibidir. Çünkü tarihten beslenir.
- Geleneksel gibidir çünkü kültürdür.
- Çok güzeldir gibidir. Çünkü kültür mirasıdır.

Yukarıda da görüldüğü gibi verilen cevaplar geçersiz de olsa, fikir verici özelliğe sahip gözükmektedirler. Geçersiz sayılan cevapların çok büyük bir kısmında “kültür” kavramı dikkat çekmiştir.

3.3. Geçerli Sayılan Cevaplar

Çizelge 3.3. Araştırmaya katılan bakanlık personelinin oluşturdukları metaforlar

Metafor	n	Metafor	n	Metafor	n	Metafor	n	Metafor	n
Adalet	1	Destan	1	Hikaye	1	Mozaik	7	Su	4
Ağaç	1	Disko(club)	1	Huzur	5	Mum	3	Şarap	1
Ağız tadı	1	Diyalog	1	İçimizden biri	2	Mutluluk	13	Şarkı	1
Aile	4	Doğa	3	İfade biçimi	1	Müzik	4	Şenlik	1
Aktaran	1	Düğün	3	İlaç	6	Nar	1	Şiir	4
Aktarım	1	Ebru deseni	1	İletişim	1	Nefes	2	Takım oyunu	2
Ana	1	Edebiyat	1	İnek şaban	1	Neşet Ertaş	1	Tanıttıcı	1
Anadolu	15	Egzersiz	3	İtici güç	1	Okul hayatı	1	Tarih	20
Anahtar	1	Eğitici	2	İzleme	2	Ordu	1	Tarihe yolculuk	1
Araç	1	Eğitmen	1	Kader	1	Orkestra	3	Tarihimiz	1
Arkadaşlık	2	Eğlence	26	Karakter	3	Ortam birleştirici	1	TC kimliği	1
Arşiv	1	Ekmek	1	Karınca yuvası	1	Otomobil	1	Teknoloji	1
Asalet	2	Ekmek su	1	Karnaval	1	Oyun	11	Televizyon	1
Aşk	12	Enerji patlaması	1	Kartal	1	Özgürlük	4	Terapi	9
Ata sporu	1	Etkinlik	1	Kaynak makinesi	1	Pasta	1	Tını	1
Atalarımız	1	Evlat	1	Kaynaşma	1	Puzzle	1	Tiyatro	3
Avcı	1	Ezgi	2	Kaynaşma alanı	1	Rahatlama	2	Toplum	1
Ayna	19	Faaliyet	2	Kendimiz	1	Rehabilitasyon	1	Toplumun özeti	1
Bağ	1	Farkındalık	1	Keyif	7	Renk	2	Toplumun rengi	1
Bayrak	1	Fener	1	Kilim	1	Ruh dinlendirici	1	Toprak	3
Bel kemiği	1	Festival	1	Kimlik	7	Ruhumuz	1	Tuğla	1
Birleştirici	2	Fıkra	1	Kitap	3	Ruhun dansı	1	Tutkal	2
Birleştirici güç	2	Film	3	Kollektif	1	Rüya	3	Tutku	4

Birlik beraberlik	2	Fitness	1	Kök	1	Rüzgâr	2	Türkiye	4
Birliktelik	3	Fiziksel etkinlik	4	Kökenlerimiz	1	Sağlığı koruyucu	1	Türkülerimiz	1
Bitki örtüsü	1	Futbol	1	Köprü	8	Sağlık	2	Ülke	1
Biz	2	Futbol oynamak	1	Kültürel Değer	5	Sahne	2	Ülke turu	1
Boş vakit geçirmek	2	Geçmiş	9	Manevi	1	Samimiyet	1	Ülkemizin duyguları	1
Coğrafya	4	Gelecek	2	Masa	1	Sanat	11	Vatan	2
Çay	1	Gençlik	1	Masal	3	Senkronizasyon	1	Vücut ritmi	1
Çılgılık	1	Gökkuşluğu	9	Matematik	1	Ses	2	Yanardağ	1
Çiçek	1	Gönül	1	Mazi	1	Sessizlik	1	Yansıma	20
Çikolata	1	Gösteri	1	Meditasyon	2	Sevda	2	Yansıtıcı	1
Çimento	2	Gülümseme	1	Melodi	1	Sevgi	4	Yapboz	1
Çizgi	1	Güneş	2	Memleket	8	Seyirlik	1	Yapı taşı	1
Çocuk	3	Hafıza	5	Mihenk	1	Simge	2	Yaşam	17
Çocuk oyunu	1	Halı motifi	1	Mihenk taşı	1	Sinema	1	Yazma oyası	1
Çocukluğum	1	Hamsi	1	Millet	2	Sofra	1	Yemek	2
Damga	1	Hareket	1	Milli servet	1	Spor	39	Zincir	1
Davul zurna	1	Hayat	15	Miras	17	Stres atmak	2		
Dayanışma	1	Hayata bakış açısı	1	Mistik	1	Stres giderici	1		
Deniz	1	Hazine	3	Motif	1	Stres topu	2		

Çizelge 3.3'e bakıldığında en yüksek frekansa sahip metaforların sırasıyla "Spor, Eğlence, Tarih, Yansıma, Ayna, Miras, Yaşam, Hayat, Anadolu, Mutluluk, Aşk, Oyun, Sanat, Terapi, Gökkuşluğu, Geçmiş, Köprü, Memleket olduğu anlaşılmaktadır.

Çizelge 3.4. Metaforlara yönelik geliştirilen ana ve alt kategoriler

Ana Kategori	Alt Kategori	Metaforlar	n
Sağlık	Besin Unsuru	Yemek, Şarap, Su, Pasta, Hamsi, Ekmek su, Ekmek, Çikolata, Çay.	13
	Ruhu Sağaltım Unsuru	Gülümseme, Rahatlama, Ruh dinlendirici, Davul zurna, Terapi, İlaç, Stres topu, Stres giderici, Stres atmak, Mutluluk, Huzur, Rehabilitasyon, Nefes, Meditasyon, Ağız tadı, Enerji patlaması, Ruhun dansı, Özgürlük, Boş vakit geçirmek, Ruhumuz, Rüya, Keyif, Manevi, Sağlık, Sağlığı koruyucu, Tıbbi, Ses, Çılgılık, Sessizlik, İtici güç, Yanardağ, Şenlik, Karnaval, Festival, Eğlence, Düğün, Disko(club), Faaliyet, Tutku, Aşk, Gönül, Sevgi, Sevda, Samimiyet, Asalet, Karakter, Farkındalık, Oyun, Kartal	156
Spor	Fiziksel Aktivite Unsuru	Spor, Futbol, Fitness, Fiziksel etkinlik, Egzersiz, Ata sporu, Hareket, Etkinlik	51
Sosyal Uyum ve Birliktelik	Birlikte Hareketi Sağlayan Unsur	Vücut Ritmi, Senkronizasyon, Takım oyunu, Arkadaşlık, Futbol oynamak, Orkestra, Ordu, Nar, Kollektif, Karınca yuvası, Otomobil	15
	Farklılıkların Estetik Uyumu Unsuru	Çiçek, Renk, Mozaik, Gökkuşluğu, Ebru deseni, Doğa, Deniz, Bitki örtüsü, Yazma oyası, Kilim, Halı motifi, Toplumun rengi, Motif, Hayata bakış açısı	31
	Bağlayıcı Birleştirici Unsur	Yapı taşı, Zincir, Çizgi, Köprü, Birleştirici, Birleştirici güç, Ortam birleştirici, Tutkal, Çimento, Tuğla, Masa, Sofra, Puzzle, Yapboz, Kaynak makinesi, Kaynaşma alanı, Bel kemiği, Mihenk, Mihenk taşı, Birliktelik, Aile, Dayanışma, Bağ, Ana, Birlik beraberlik, Kaynaşma	43

Sanat	Sanat Unsuru	Türkülerimiz, Tiyatro, Film, Sinema, Sahne, Sanat, Televizyon, Tanıtıcı, Neşet Ertaş, İnek Şaban, Müzik, Melodi, Şarkı, Ezgi, Şiir, İzleme, İletişim, Diyalog, İfade biçimi, Seyirlik	43
Milli Kültür	Tarih Unsuru	Tarih, Tarihimiz, Tarihe yolculuk, Mazi, Atalarımız, Arşiv, Miras, Kök, Hafıza, Geçmiş, Gelecek, Hazine, Kader, Mistik, Kültürel Değer, Destan, Damga, Kökenlerimiz, Yaşam, Hayat, Okul hayatı, Gençlik, Evlat, Çocuk, Çocukluğum, Çocuk oyunu	112
	Ulusal Kimlik Unsuru	Kimlik, TC kimliği, Vatan, Türkiye, Memleket, Anadolu, Ülke turu, Millet, Bayrak, Toprak, Milli servet, Ülke, Toplum, Toplumun özeti, Ülkemizin duyguları, Simge, Biz, İçimizden biri, Kendimiz, Coğrafya, Adalet	61
	Nakil Unsuru	Teknoloji, Matematik, Araç, Anahtar, Masal, Hikaye, Kitap, Edebiyat, Fıkra, Gösteri, Avcı, Ayna, Yansıma, Yansıtıcı, Aktaran, Rüzgâr, Aktarım, Mum, Güneş, Fener, Eğitmen, Eğitici, Ağaç	69

Çizelge 3.4’de metaforların dahil edildiği alt ve ana kategoriler verilmiştir. Tabloya bakıldığında metafor sayısının en çok olduğu kategoriler “Ruhu Sağaltım Unsuru” ve “Tarih Unsuru”dur. Metafor sayısı en çok olan ana kategorilerin sırasıyla “Milli Kültür” ve “Sağlık” olduğu anlaşılmaktadır. “Sanat” ve “Spor” en az metaforun bulunduğu ana/alt kategori olarak karşımıza çıkmaktadır.

Çizelge 3.5. Besin unsuru alt kategorisi metaforları ve katılımcı değişkeni ilişkisi

Alt kategori	Değişken	Metafor Sayısı (n)
Besin Unsuru	Kadın	2
	Erkek	11
	Spor Bilimleri Alanında Öğrenim Gören	3
	Diğer Alanlarda Öğrenim Gören	10
	Halk Oyunları Deneyimi Olan	4
	Halk Oyunları Deneyimi Olmayan	9
	Toplam	13

Çizelge 3.5’e bakıldığında “Besin Unsuru” alt kategorisinde yer alan metaforları oluşturanların oldukça belirgin bir şekilde spor alanı dışında diğer alanlarda öğrenim görmüş erkek katılımcılardan oluştuğu görülmektedir.

Çizelge 3.6. Ruhu sağaltım unsuru alt kategorisi metaforları ve katılımcı değişkeni ilişkisi

Alt kategori	Değişken	Metafor Sayısı (n)
Ruhu Sağaltım Unsuru	Kadın	74
	Erkek	82
	Spor Bilimleri Alanında Öğrenim Gören	57
	Diğer Alanlarda Öğrenim Gören	99
	Halk Oyunları Deneyimi Olan	48
	Halk Oyunları Deneyimi Olmayan	108
	Toplam	156

“Ruhu Sağaltım Unsuru” alt kategorisinde yer alan metaforları oluşturanların cinsiyetleri bakımından dengeli dağıldığı Çizelge 3.6’da görülmektedir. Bununla birlikte bu kategorideki metaforların daha ziyade diğer alanlarda öğrenim görmüş ve halk oyunları deneyimi olmayan katılımcılar tarafından üretildiği söylenebilir.

Çizelge 3.7. Fiziksel aktivite alt kategorisi metaforları ve katılımcı değişkeni ilişkisi

Alt kategori	Değişken	Metafor Sayısı (n)
Fiziksel Aktivite Unsuru	Kadın	33
	Erkek	18
	Spor Bilimleri Alanında Öğrenim gören	11
	Diğer Alanlarda Öğrenim gören	40
	Halk Oyunları Deneyimi Olan	11
	Halk Oyunları Deneyimi Olmayan	40
	Toplam	51

Çizelge 3.7’de bakıldığında “Fiziksel Aktivite Unsuru” alt kategorisinde yer alan metaforları oluşturanların daha çok kadın katılımcılar olduğu görülmektedir. Bununla birlikte bu kategorideki metaforların daha ziyade diğer alanlarda öğrenim görmüş ve halk oyunları deneyimi olmayan katılımcılar tarafından üretildiği söylenebilir.

Çizelge 3.8. Birlikte hareketi sağlayan unsur alt kategorisi metaforları ve katılımcı değişkeni ilişkisi

Alt kategori	Değişken	Metafor Sayısı (n)
Birlikte Hareketi Sağlayan Unsur	Kadın	4
	Erkek	11
	Spor Bilimleri Alanında Öğrenim gören	7
	Diğer Alanlarda Öğrenim gören	8
	Halk Oyunları Deneyimi Olan	3
	Halk Oyunları Deneyimi Olmayan	12
	Toplam	15

Çizelge 8’e bakıldığında “Birlikte Hareketi Sağlayan Unsur” alt kategorisinde yer alan metaforların daha çok halk oyunları deneyimi olmayan katılımcılar ve daha çok erkek katılımcılar tarafından üretildiği görülmektedir.

Çizelge 9. Farklılıkların estetik uyumu unsuru alt kategorisi metaforları ve katılımcı değişkeni ilişkisi

Alt kategori	Değişken	Metafor Sayısı (n)
Farklılıkların Estetik Uyumu Unsuru	Kadın	17
	Erkek	14
	Spor Bilimleri Alanında Öğrenim gören	9
	Diğer Alanlarda Öğrenim gören	22
	Halk Oyunları Deneyimi Olan	5
	Halk Oyunları Deneyimi Olmayan	26
	Toplam	31

“Farklılıkların Estetik Uyumu Unsuru” alt kategorisinde yer alan metaforlar daha çok halk oyunları deneyimi olmayan katılımcılar ve daha çok diğer alanlarda öğrenim gören katılımcılar tarafından üretilmiştir denebilir.

Çizelge 10. Bağlayıcı birleştirici unsur alt kategorisi metaforları ve katılımcı değişkeni ilişkisi

Alt kategori	Değişken	Metafor Sayısı (n)
Bağlayıcı Birleştirici Unsur	Kadın	22
	Erkek	21
	Spor Bilimleri Alanında Öğrenim gören	13
	Diğer Alanlarda Öğrenim gören	30
	Halk Oyunları Deneyimi Olan	14
	Halk Oyunları Deneyimi Olmayan	30
	Toplam	43

“Bağlayıcı Birleştirici Unsur” alt kategorisinde yer alan metaforları oluşturanların cinsiyetleri bakımından dengeli dağıldığı Çizelge 10’da görülmektedir. Bununla birlikte bu kategorideki metaforların daha ziyade diğer alanlarda öğrenim görmüş ve halk oyunları deneyimi olmayan katılımcılar tarafından üretildiği söylenebilir.

Çizelge 3.11. Sanat unsuru alt kategorisi metaforları ve katılımcı değişkeni ilişkisi

Alt kategori	Değişken	Metafor Sayısı (n)
Sanat Unsuru	Kadın	17
	Erkek	26
	Spor Bilimleri Alanında Öğrenim gören	15
	Diğer Alanlarda Öğrenim gören	28
	Halk Oyunları Deneyimi Olan	12
	Halk Oyunları Deneyimi Olmayan	31
	Toplam	43

“Sanat Unsuru” alt kategorisinde yer alan metaforları üretenlerin cinsiyetleri bakımından dengeli dağıldığı Çizelge 3.11’e dayanılarak söylenebilir. Bununla birlikte Çizelge 3.11’e bakıldığında bu kategorideki metaforların daha ziyade diğer alanlarda öğrenim görmüş ve halk oyunları deneyimi olmayan katılımcılar tarafından üretildiği görülmektedir.

Çizelge 3.12. Tarih Unsuru alt kategorisi metaforları ve katılımcı değişkeni ilişkisi

Alt kategori	Değişken	Metafor Sayısı (n)
Tarih Unsuru	Kadın	43
	Erkek	69
	Spor Bilimleri Alanında Öğrenim gören	25
	Diğer Alanlarda Öğrenim gören	87

Halk Oyunları Deneyimi Olan	23
Halk Oyunları Deneyimi Olmayan	89
Toplam	112

Çizelge 3.12’ye bakıldığında bu kategorideki metaforların daha ziyade diğer alanlarda öğrenim görmüş ve halk oyunları deneyimi olmayan katılımcılar tarafından üretildiği görülmektedir.

Çizelge 3.13. Ulusal kimlik unsuru alt kategorisi metaforları ve katılımcı değişkeni ilişkisi

Alt kategori	Değişken	Metafor Sayısı (n)
Ulusal Kimlik Unsuru	Kadın	30
	Erkek	31
	Spor Bilimleri Alanında Öğrenim gören	18
	Diğer Alanlarda Öğrenim gören	43
	Halk Oyunları Deneyimi Olan	7
	Halk Oyunları Deneyimi Olmayan	54
	Toplam	61

Yukarıdaki tabloya bakıldığında “Ulusal Kimlik Unsuru” alt kategorisindeki metaforların daha ziyade diğer alanlarda öğrenim görmüş ve halk oyunları deneyimi olmayan katılımcılar tarafından üretildiği görülmektedir.

Çizelge 3.14. Eğitim ve nakil unsuru alt kategorisi metaforları ve katılımcı değişkeni ilişkisi

Alt kategori	Değişken	Metafor Sayısı (n)
Eğitim ve Nakil Unsuru	Kadın	30
	Erkek	39
	Spor Bilimleri Alanında Öğrenim gören	27
	Diğer Alanlarda Öğrenim gören	42
	Halk Oyunları Deneyimi Olan	14
	Halk Oyunları Deneyimi Olmayan	55
	Toplam	69

Çizelge 3.14’e bakıldığında bu kategorideki metaforların daha ziyade halk oyunları deneyimi olmayan katılımcılar tarafından üretildiği görülmektedir.

Çizelge 3.15. Kadın katılımcılar tarafından üretilen metaforların frekansları ve alt kategorilere göre dağılımı

Kategori Adı	Kadın katılımcıların ürettikleri metaforlar ve sayıları
Besin Unsuru	Yemek 2
	Rahatlama 1, Ruh dinlendirici 1, Davul zurna 1, Terapi 3, İlaç 2, Stres topu 1, Stres giderici 1, Mutluluk 4, Huzur 3,

Ruhu Sağaltım Unsuru	Rehabilitasyon 1, Meditasyon 1, Özgürlük 3, Rüya 2, Keyif 5, Sağlık 1, Sağlığı koruyucu 1, Ses 2, Sessizlik 1, İtici güç 1, Yanardağ 1, Şenlik 1, Karnaval 1, Eğlence 16, Düğün 3, Faaliyet 1, Tutku 1, Aşk 3, Sevgi 1, Karakter 2, Farkındalık 1, Oyun 7, Kartal 1
Fiziksel Aktivite Unsuru	Spor 27, Fiziksel etkinlik 4, Ata sporu 1, Etkinlik 1
Birlikte Hareketi Sağlayan Unsur	Vücut Ritmi 1, Orkestra 2, Ordu 1,
Farklılıkların Estetik Uyumu Unsuru	Çiçek 1, Renk 1, Mozaik 4, Gökkuşluğu 7, Ebru deseni 1, Doğa 1, Bitki örtüsü 1, Yazma oyası 1
Bağlayıcı Birleştirici Unsur	Yapı taşı 1, Çizgi 1, Köprü 5, Birleştirici 1, Birleştirici güç 1, Ortam birleştirici 1, Yapboz 1, Bel kemiği 1, Mihenk 1, Birliktelik 3, Aile 3, Ana 1, Birlik beraberlik 1, Kaynaşma 1
Sanat Unsuru	Türkülerimiz 1, Tiyatro 1, Film 1, Sinema 1, Sahne 1, Sanat 3, Tanıtıcı 1, Neşet Ertaş 1, Müzik 3, Melodi 1, Ezgi 1, Şiir 2,
Tarih Unsuru	Tarih 5, Tarihimiz 1, Mazi 1, Miras 8, Kök 1, Hafıza 2, Geçmiş 5, Gelecek 1, Hazine 1, Kader 1, Kültürel Değer 2, Damga 1, Kökenlerimiz 1, Yaşam 5, Hayat 3, Okul hayatı 1, Çocuk 2, Çocukluğum 1, Çocuk oyunu 1
Ulusal kimlik Unsuru	Kimlik 3, TC kimliği 1, Vatan 1, Türkiye 1, Memleket 6, Anadolu 7, Ülke turu 1, Bayrak 1, Toprak 2, Milli servet 1, Biz 2, İçimizden biri 1, Kendimiz 1, Coğrafya 1, Adalet 1
Eğitim ve Nakil Unsuru	Masal 1, Kitap 2, Fıkra 1, Gösteri 1, Ayna 11, Yansıma 7, Yansıtıcı 1, Aktaran 1, Rüzgâr 1, Mum 2, Fener 1, Eğitimci 1

Çizelge 3.16. Erkek katılımcılar tarafından üretilen metaforların frekansları ve alt kategorilere göre dağılımı

Kategori Adı	Erkek katılımcıların ürettikleri metaforlar ve sayıları
Besin Unsuru	Şarap1, Su 4, Pasta 1, Hamsi 1, Ekmek su 1, Ekmek 1, Çikolata 1, Çay 1.
Ruhu Sağaltım Unsuru	Gülümseme 1, Rahatlama 1, Terapi 6, İlaç 4, Stres topu 1, Stres atmak 2, Mutluluk 9, Huzur 2, Nefes 2, Meditasyon 1, Ağız tadı 1, Enerji patlaması 1, Ruhun dansı 1, Özgürlük 1, Boş vakit geçirmek 2, Ruhumuz 1, Rüya 1, Keyif 2, Manevi 1, Sağlık 1, Tını 1, Çılgılık 1, Festival 1, Eğlence 10, Disko(club) 1, Faaliyet1, Tutku 3, Aşk 9, Gönül 1, Sevgi 3, Sevda 2, Samimiyet 1, Asalet 2, Karakter 1, Oyun 4
Fiziksel Aktivite Unsuru	Spor 12, Futbol 1, Fitness 1, Egzersiz 3, Hareket 1
Birlikte Hareketi Sağlayan Unsur	Senkronizasyon 1, Takım oyunu 2, Arkadaşlık 2, Futbol oynamak 1, Orkestra 1, Nar 1, Kollektif 1, Karınca yuvası 1, Otomobil 1
Farklılıkların Estetik Uyumu Unsuru	Renk 1, Mozaik 3, Gökkuşluğu 2, Doğa 2, Deniz 1, Kilim 1, Halı motifi 1, Toplumun rengi 1, Motif 1, Hayata bakış açısı 1
Bağlayıcı Birleştirici Unsur	Zincir 1, Köprü 3, Birleştirici 1, Birleştirici güç 1, Tutkal 2, Çimento 2, Tuğla 1, Masa 1, Sofra 1, Puzzle 1, Kaynak makinesi 1, Kaynaşma alanı 1, Mihenk taşı 1, Aile 1, Dayanışma 1, Bağ 1, Birlik beraberlik 1,
Sanat Unsuru	Tiyatro 2, Film 2, Sahne 1, Sanat 8, Televizyon 1, İnek Şaban 1, Müzik 1, Şarkı 1, Ezgi 1, Şiir 2, İzleme 2, İletişim 1, Diyalog 1, İfade biçimi 1, Seyirlik 1
	Tarih 15, Tarihe yolculuk 1, Atalarımız 1, Arşiv 1, Miras 9, Hafıza 3, Geçmiş 4, Gelecek 1, Hazine 2, Mistik 1, Kültürel

Tarih Unsuru	Değer 3, Destan 1, Yaşam 12, Hayat 12, Gençlik 1, Evlat 1, Çocuk 1
Ulusal kimlik Unsuru	Kimlik 4, Vatan 1, Türkiye 3, Memleket 2, Anadolu 8, Millet 2, Toprak 1, Ülke 1, Toplum 1, Toplumun özeti 1, Ülkemizin duyguları 1, Simge 2, İçimizden biri 1, Coğrafya 3
Eğitim ve Nakil Unsuru	Teknoloji 1, Matematik 1, Araç 1, Anahtar 1, Masal 2, Hikaye 1, Kitap 1, Edebiyat 1, Avcı 1, Ayna 8, Yansıma 13, Rüzgâr 1, Aktarım 1, Mum 1, Güneş 2, Eğitici 2, Ağaç 1

Çizelge 3.17. Spor bilimleri alanında öğrenim görmüş katılımcıların ürettikleri metaforların frekansları ve alt kategorilere göre dağılımı

Kategori Adı	Spor bilimleri alanında öğrenim görmüş katılımcıların ürettikleri metaforlar ve sayıları
Besin Unsuru	Su 2, Ekmek 1
Ruhu Sağaltım Unsuru	Gülümseme 1, Rahatlama 1, Ruh dinlendirici 1, Terapi 1, İlaç 2, Stres topu 1, Stres giderici 1, Stres atmak 1, Mutluluk 4, Huzur 3, Rehabilitasyon 1, Ruhun dansı 1, Özgürlük 1, Boş vakit geçirmek 2, Rüya 2, Keyif 2, Sağlık 1, Sağlığı koruyucu 1, Tını 1, Ses 2, Festival 1, Eğlence 8, Düğün 2, Faaliyet 2, Tutku 3, Aşk 4, Sevda 1, Samimiyet 1, Farkındalık 1, Oyun 3, Kartal 1
Fiziksel Aktivite Unsuru	Spor 4, Futbol 1, Fitness 1, Fiziksel etkinlik 2, Egzersiz 3,
Birlikte Hareketi Sağlayan Unsur	Senkronizasyon 1, Arkadaşlık 2, Orkestra 1, Ordu 1, Kolektif 1, Otomobil 1
Farklılıkların Estetik Uyumu Unsuru	Çiçek 1, Mozaik 1, Gökkuşuğu 2, Doğa 1, Bitki örtüsü 1, Yazma oyası 1, Kilim 1, Hayata bakış açısı 1
Bağlayıcı Birleştirici Unsur	Köprü 1, Birleştirici 1, Tutkal 1, Çimento 1, Sofra 1, Puzzle 1, Kaynaşma alanı 1, Mihenk taşı 1, Birliktelik 2, Aile 1, Birlik beraberlik 1, Kaynaşma 1
Sanat Unsuru	Tiyatro 1, Film 3, Sahne 1, Sanat 5, Müzik 2, Ezgi 2, Şiir 1,
Tarih Unsuru	Tarih 3, Miras 3, Kader 1, Mistik 1, Kökenlerimiz 1, Yaşam 7, Hayat 9,
Ulusal kimlik Unsuru	Kimlik 3, Vatan 1, Türkiye 1, Memleket 1, Anadolu 7, Bayrak 1, Toprak 1, Toplum 1, Ülkemizin duyguları 1, Coğrafya 1

Eđitim ve Nakil Unsuru	Araç 1, Anahtar 1, Masal 1, Kitap 1, Edebiyat 1, Fıkra 1, Gösteri 1, Avcı 1, Ayna 8, Yansıma 7, Aktarım 1, Mum 2, Eđitici 1,
------------------------	--

Çizelge 3.18. Diđer alanlarda öğrenim görmüş katılımcıların ürettikleri metaforların frekansları ve alt kategorilere göre dağılımı

Kategori Adı	Diđer alanlarda öğrenim görmüş katılımcıların ürettikleri metaforlar ve sayıları
Besin Unsuru	Yemek 2, Şarap 1, Su 2, Pasta 1, Hamsi 1, Ekmek su 1, Çikolata 1, Çay 1
Ruhu Sağaltım Unsuru	Rahatlama 1, Davul zurna 1, Terapi 8, İlaç 4, Stres topu 1, Stres atmak 1, Mutluluk 9, Huzur 2, Nefes 2, Meditasyon 2, Ağız tadı 1, Enerji patlaması 1, Özgürlük 3, Ruhumuz 1, Rüya 1, Keyif 5, Manevi 1, Sağlık 1, Çığlık 1, Sessizlik 1, İtici güç 1, Yanardağ 1, Şenlik 1, Karnaval 1, Eğlence 18, Düğün 1, Disko(club) 1, Tutku 1, Aşk 8, Gönül 1, Sevgi 4, Sevda 1, Asalet 2, Karakter 3, Oyun 8
Fiziksel Aktivite Unsuru	Spor 35, Fiziksel etkinlik 2, Ata sporu 1, Hareket 1, Etkinlik 1
Birlikte Hareketi Sağlayan Unsur	Vücut Ritmi 1, Takım oyunu 2, Futbol oynamak 1, Orkestra 2, Nar 1, Karınca yuvası 1
Farklılıkların Estetik Uyumu Unsuru	Renk 2, Mozaik 6, Gökkuşuđı 7, Ebru deseni 1, Dođa 2, Deniz 1, Halı motifi 1, Toplumun rengi 1, Motif 1
Bađlayıcı Birleřtirici Unsur	Yapı taşı 1, Zincir 1, Çizgi 1, Köprü 7, Birleřtirici 1, Birleřtirici güç 2, Ortam birleřtirici 1, Tutkal 1, Çimento 1, Tuđla 1, Masa 1, Yapboz 1, Kaynak makinesi 1, Bel kemiđi 1, Mihenk 1, Birliktelik 1, Aile 3, Dayanıřma 1, Bađ 1, Ana 1, Birlik beraberlik 1
	Türkülerimiz 1, Tiyatro 2, Sinema 1, Sahne 1, Sanat 6, Televizyon 1, Tanıtıcı 1, Neřet Ertař 1, İnek Şaban 1,

Sanat Unsuru	Müzik 2, Melodi 1, Şarkı 1, Şiir 3, İzleme 2, İletişim 1, Diyalog 1, İfade biçimi 1, Seyirlik 1
Tarih Unsuru	Tarih 17, Tarihimiz 1, Tarihe yolculuk 1, Mazi 1, Atalarımız 1, Arşiv 1, Miras 14, Kök 1, Hafıza 5, Geçmiş 9, Gelecek 2, Hazine 3, Kültürel Değer 5, Destan 1, Damga 1, Yaşam 10, Hayat 6, Okul hayatı 1, Gençlik 1, Evlat 1, Çocuk 3, Çocukluğum 1, Çocuk oyunu 1
Ulusal kimlik Unsuru	Kimlik 4, TC kimliği 1, Vatan 1, Türkiye 3, Memleket 7, Anadolu 8, Ülke turu 1, Millet 2, Toprak 2, Milli servet 1, Ülke 1, Toplumun özeti 1, Simge 2, Biz 2, İçimizden biri 2, Kendimiz 1, Coğrafya 3, Adalet 1
Eğitim ve Nakil Unsuru	Teknoloji 1, Matematik 1, Masal 2, Hikaye 1, Kitap 2, Ayna 11, Yansıma 13, Yansıtıcı 1, Aktaran 1, Rüzgâr 2, Mum 1, Güneş 2, Fener 1, Eğitimci 1, Eğitici 1, Ağaç 1

Çizelge 3.19. Halk oyunları deneyimi olan katılımcıların ürettikleri metaforların frekansları ve alt kategorilere göre dağılımı

Kategori Adı	Halk oyunları deneyimi olan katılımcıların ürettikleri metaforlar ve sayıları
Besin Unsuru	Şarap 1, Su 1, Ekmek 1, Çikolata 1
Ruhu Sağaltım Unsuru	Gülümseme 1, Ruh dinlendirici 1, Davul zurna 1, Terapi 6, İlaç 1, Stres atmak 1, Mutluluk 8, Huzur 2, Rehabilitasyon 1, Enerji patlaması 1, Ruhun dansı 1, Rüya 1, Keyif 1, Manevi 1, İtici güç 1, Karnaval 1, Festival 1, Eğlence 7, Tutku 3, Asalet 1, Farkındalık 1, Oyun 5, Kartal 1
Fiziksel Aktivite Unsuru	Spor 10, Fiziksel etkinlik 1
Birlikte Hareketi Sağlayan Unsur	Senkronizasyon 1, Takım oyunu 1, Ordu 1
Farklılıkların Estetik Uyumu Unsuru	Renk 1, Mozaik 3, Gökkuşluğu 1
Bağlayıcı Birleştirici Unsur	Yapı taşı 1, Zincir 1, Köprü 2, Birleştirici 1, Birleştirici güç 1, Tutkal 1, Çimento 1, Sofra 1, Puzzle 1, Yapboz 1, Kaynak makinesi 1, Kaynaşma alanı 1, Mihenk taşı 1
Sanat Unsuru	Tiyatro 1, Film 1, Sahne 1, Sanat 3, İnek Şaban 1, Müzik 1, Ezgi 2, Şiir 1, İletişim 1
Tarih Unsuru	Tarih 4, Miras 2, Geçmiş 1, Hazine 1, Kader 1, Mistik 1, Destan 1, Damga 1, Yaşam 3, Hayat 6, Evlat 1, Çocukluğum 1
Ulusal kimlik Unsuru	Kimlik 1, Memleket 1, Anadolu 2, Ülke turu 1, Toprak 1, Ülke 1
Eğitim ve Nakil Unsuru	Anahtar 1, Fıkra 1, Avcı 1, Ayna 5, Yansıma 4, Mum 1, Ağaç 1

Çizelge 3.20. Halk oyunları deneyimi olmayan katılımcıların ürettikleri metaforların frekansları ve alt kategorilere göre dağılımı

Kategori Adı	Halk oyunları deneyimi olmayan katılımcıların ürettikleri metaforlar ve sayıları
Besin Unsuru	Yemek 2, Su 3, Pasta 1, Hamsi 1, Ekmek su 1, Çay 1
Ruhu Sağaltım Unsuru	Rahatlama 2, Terapi 3, İlaç 5, Stres topu 2, Stres giderici 1, Stres atmak 1, Mutluluk 5, Huzur 3, Nefes 2, Meditasyon 2, Ağız tadı 1, Özgürlük 4, Boş vakit geçirmek 2, Ruhumuz 1, Rüya 2, Keyif 6, Sağlık 2, Sağlığı koruyucu 1, Tını 1, Ses 2, Çığlık 1, Sessizlik 1, Yanardağ 1, Şenlik 1, Eğlence 19, Düğün 3, Disko(club) 1, Faaliyet 2, Tutku 1, Aşk 12, Gönül 1, Sevgi 4, Sevda 2, Samimiyet 1, Asalet 1, Karakter 3, Oyun 6
Fiziksel Aktivite Unsuru	Spor 29, Futbol 1, Fitness 1, Fiziksel etkinlik 3, Egzersiz 3, Ata sporu 1, Hareket 1, Etkinlik 1
Birlikte Hareketi Sağlayan Unsur	Vücut Ritmi 1, Takım oyunu 1, Arkadaşlık 2, Futbol oynamak 1, Orkestra 3, Nar 1, Kolektif 1, Karınca yuvası 1, Otomobil 1
Farklılıkların Estetik Uyumu Unsuru	Çiçek 1, Renk 1, Mozaik 4, Gökkuşluğu 8, Ebru deseni 1, Doğa 3, Deniz 1, Bitki örtüsü 1, Yazma oyası 1, Kilim 1, Halı motifi 1, Toplumun rengi 1, Motif 1, Hayata bakış açısı 1
Bağlayıcı Birleştirici Unsur	Çizgi 1, Köprü 6, Birleştirici 1, Birleştirici güç 1, Ortam birleştirici 1, Tutkal 1, Çimento 1, Tuğla 1, Masa 1, Bel kemiği 1, Mihenk 1, Birliktelik 3, Aile 4,

	Dayanışma 1, Baę 1, Ana 1, Birlik beraberlik 2, Kaynaşma 1
Sanat Unsuru	Türkülerimiz 1, Tiyatro 2, Film 2, Sinema 1, Sahne 1, Sanat 8, Televizyon 1, Tanıtıcı 1, Neşet Ertaş 1, Müzik 3, Melodi 1, Şarkı 1, Şiir 3, İzleme 2, Diyalog 1, İfade biçimi 1, Seyirlik 1
Tarih Unsuru	Tarih 16, Tarihimiz 1, Tarihe yolculuk 1, Mazi 1, Atalarımız 1, Arşiv 1, Miras 15, Kök 1, Hafıza 5, Geçmiş 8, Gelecek 2, Hazine 2, Kültürel Deęer 5, Kökenlerimiz 1, Yaşam 14, Hayat 9, Okul hayatı 1, Gençlik 1, Çocuk 3, Çocuk oyunu 1
Ulusal kimlik Unsuru	Kimlik 6, TC kimlięi 1, Vatan 2, Türkiye 4, Memleket 7, Anadolu 13, Millet 2, Bayrak 1, Toprak 2, Milli servet 1, Toplum 1, Toplumun özeti 1, Ülkemizin duyguları 1, Simge 2, Biz 2, İçimizden biri 2, Kendimiz 1, Coęrafya 4, Adalet 1
Eęitim ve Nakil Unsuru	Teknoloji 1, Matematik 1, Araç 1, Masal 3, Hikaye 1, Kitap 3, Edebiyat 1, Gösteri 1, Ayna 14, Yansıma 16, Yansıtıcı 1, Aktaran 1, Rüzgâr 2, Aktarım 1, Mum 2, Güneş 2, Fener 1, Eęitmen 1, Eęitici 2

4. SONUÇ

Bu araştırmaya katılan 845 kişiden toplam 594 metafor elde edilmiştir. Bu metaforlar 5 ana kategori olmak üzere 10 alt kategoride toplanmıştır. Ana kategorilerde bulunan metafor sayıları şu şekildedir.

Saęlık	: 169
Spor	: 51
Sosyal Uyum	: 89
Sanat	: 43
Milli Kültür ve Tarih	: 242

Geçersiz sayılan fakat incelendiğinde “Kültür” kavramının vurgulandığı çok sayıda cevap formu ile karşılaşılmasıdır.

Araştırmada geçerli sayılan cevapları veren bakanlık çalışanlarının yaklaşık % 76’sı halk oyunları deneyimi olmadığını beyan etmiştir.

Halk oyunlarının bakanlık çalışanları tarafından daha ziyade geçmişe ait kültürel deęer olarak görüldüğü söylenebilir.

Bu çalışmada halk oyunlarının alt kategorilerde en çok ruhsal sağlıkla ilişkilendirildiği görülmüştür. Halk oyunları insanı eğlendiren, mutlu eden ve stresini alan bir etkinlik olarak açıklanmıştır.

Gençlik ve Spor Bakanlığı çalışanları halk oyunlarını en az sanat ile ilişkilendirmiştir. Üretilen metaforların yaklaşık % 7.2'si sanat kategorisi içindedir. Bununla birlikte metaforları oluşturan kavramların yaklaşık % 8.5'i sporla ilgilidir (Fiziksel Aktivite Unsuru).

Bu bilgilerden çıkarılabilecek sonuç; araştırmaya katılan bakanlık çalışanlarının büyük bir çoğunluğunun halk oyunlarını sanat ve spor alanı içinde görmediğidir.

Halk oyunları, bakanlık çalışanları tarafından tarihi ve kültürel değeri olan, insanın ruh sağlığına iyi gelen, sosyal birlikteliği sağlayan bir unsur olarak görülmektedir.

Yukarıdaki çıkarımlar somutlaştırılacak olursa; "Ruhu Sağaltım Unsuru", "Birlikte Hareketi Sağlayan Unsur", "Farklılıkların Estetik Uyumu Unsuru", "Bağlayıcı Birleştirici Unsur", "Tarih Unsuru", "Ulusal Kimlik Unsuru" ve "Nakil Unsuru" kategorilerindeki 487 kavramın yaklaşık oranı % 82'ye tekabül etmektedir.

5. ÖNERİLER

Aşağıda konuya katkı sağlayacağı düşünülen bazı öneriler sıralanmıştır.

-Benzer çalışmaların tekrarlanması daha iyi yorum yapılmasını sağlayacaktır.

-Bu çalışmada çıkan sonuçların nedenlerine yönelik yarı yapılandırılmış görüşme veya odak grup görüşmesi gibi nitel veri toplama yöntemleri ile derinlemesine cevaplar aranabilir.

-Yakın ya da uzak ülke ve kültürlerden katılımcıların olduğu karşılaştırmalı çalışmaların yapılması düşünülebilir.

7. KAYNAKLAR

Adıgüzel, Ö. ve Lumalı, H.Ö. (2020). Bir sanat türü(mü): Halk dansları. İçinde O. Yoncalık (Edt.), *Sanattan topluma Türk halk dansları* (ss. 9-36). İstanbul: Doğu Kütüphanesi.

Akyıldız, M. ve Açıkada, C. (2011). Sanat sergileyen sporcular olarak dansçılar: Klasik bale dansçıları'nın fiziksel uygunluk bileşenleri. *Spor Bilimleri Dergisi*, 22(1), 33-42.

Altınbay, G. A. (2021). Geleneksel dans uygulamalarında “his” kavramı. Yüksek Lisans Tezi. *Ege Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü*, İzmir.

And, M. (2003). *Oyun ve bugün: Türk kültüründe oyun kavramı*. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

Aşkar, F. (2017). “Dans seyircisi ve bir geribildirim davranışı: alkış” içinde *Dansta serbest yazılar* N. Cömert (Edt.). Ankara: Gece Kitaplığı.

Aydın, E. C. (2017). Halk oyunları temsilinde kültürel mekân işlevi. *Journal of World of Turks*, 9(2), 287–295.

- Ayyıldız, T. (2016). Üniversite öğrencilerinin dans kavramına yönelik metaforik algılarının analizi. *Gaziantep Üniversitesi Spor Bilimleri Dergisi*, 1(1), 13-25.
- Bazelkov, S., ve Ignatova, T. (2012). Folk dances as an alternative of sport in higher schools. *Activities in Physical Education & Sport*, 2(2), 186-189.
- Bekki, S. (2018). Semahların yaşattığı ve yansıttığı değerler. *Türk Kültürü ve Hacı Bektaş Velî Araştırma Dergisi*. 85, 63-70.
- Bilge, A. ve Ögce, F. (2008). Dansın beden ve ruh sağlığı açısından önemi. *Motif Akademi Halkbilimi Dergisi*, 1(2), 123-134.
- Bozkurt, F. (2015). İşlevsel halk bilimi kuramı bağlamında “Kars ilinde oynanan Şeyh Şamil Oyunu” nun incelenmesi. 1. *Uluslararası Müzik ve Dans Kongresi*. E - Bildiriler Kitabı. Diyarbakır, Türkiye, 06-08 Mayıs.
- Bozkurt, F. (2019). Türkiye’de halk danslarının ticarileştirilmesi. Yüksek Lisans Tezi, *Ege Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İzmir*.
- Catalano, T., Ganesan, U., Barbici-Wagner, A., Reeves, J., Leonard, A. E., & Wessels, S. (2021). Dance as dialog: A metaphor analysis on the development of interculturality through arts and community-based learning with preservice teachers and a local refugee community. *Teaching and Teacher Education*, 104, 103369.
- Demir, M., Özdemir, G., Turan, Z. (2022). Halk dansları/oyunları alanında yapılmış lisansüstü tezlere yönelik içerik analizi (bibliyografya). *International Academic Social Resources Journal*, 7(37), 607-617.
- Diñçar, Ş. (2010). Sportif Faaliyet Alanı Olarak Türk Halk Oyunlarında Kullanılan Terimler, Yüksek Lisans Tezi, *Sakarya Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü. Sakarya*.
- Doulias, E., Kosmidou, E., Paulogiannis, O. ve Patsiaouras, A. (2005). Examination of Participation Motives in Folk Dance Groups. *Inquiries in Sport & Physical Education*, 3(2), 107-112.
- Dönmez, B. (2013). Türk inançsal halk danslarının figürlerine göstergebilimsel bir bakış: Alevi semah figürlerinin anlamları. *Ordu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Sosyal Bilimler Araştırmaları Dergisi*, 4 (7), 75-79.
- Erkan, S. (2017). Benesh Hareket Notasyonu Üzerine... Benesh Hareket Notasyonu ve Türk Halk Oyunları. N. Cömert içinde, *Dansta Serbest Yazılar* (s. 237-254). Ankara: Gece Kitaplığı.
- Erođlu, T. (1999). *Halk oyunları el kitabı*. İstanbul: Mars Basım Hizmetleri.
- Ertural, Neslihan; Ertural, M. Serkan (2008), “Halk Oyunları İcralarının Otistik Bireylerin İletişimsel Gelişimine ve Sosyalleşme Sürecine Etkisi Üzerine Bir İnceleme”, Engellilerde Sanat ve Spor ve Sanat Sempozyumu, (Ankara, 7-8 Mayıs 2007), Gündüz Eğitim ve Yayınları, 117-127, Ankara.
- Ertural, N. (2012). Şamandan oyuncuya giden yolda Türk halk oyunlarının yapısı ve işlevleri. *Gazi Türkiyat*, 11, 101-111.
- Guarino, L. (2015). Is Dance a Sport?: A Twenty-First-Century Debate, *Journal of Dance Education*, 15(2), 77-80.
- Günbulut, Ş. (1980). “Folklor” Sözcüğünde Anlam Kayması”. *Türk Dili Dergisi*, Aralık, Cilt: XLI, Sayı: 348, 604-607.

Güneş, C. ve Tezcan, R. (2017). Metafor nedir, ne değildir?. Kılcan, B. (Ed.) *Metaforlar & Eğitimde metaforik çalışmalar için bir uygulama rehberi*. Ankara: Pegem Akademi.

Hatipoğlu, Z. (2019). İzmir'deki Arjantin tango dansı eğitmenlerinin ve dansçılarının dans kavramına yönelik metaforik algılarının çözümlenmesi, Yüksek Lisans Tezi, *Manisa Celal Bayar Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü*, Manisa.

Holt, J. (2017). Sport as art, dance as sport. *Acta Universitatis Carolinae: Kinanthropologica*, 53(2):138-145.

Işıldak, S. R. (2008). Yaratmada ilk adım: İmge ve imgelem. *Necatibey Eğitim Fakültesi Elektronik Fen ve Matematik Eğitimi Dergisi*, 2(1), 64-69.

Kaeppler, A. L. (2006), Dans (Çev. F. K. Fay), *Halkbiliminde Kuramlar ve Yaklaşımlar 1* (s. 406-411). Ankara: Geleneksel Yayıncılık.

Kaptanoğlu, M. (2021). Kimlik ve Performans İlişkisi: Kıbrıs'ta Halk Dansları, Yüksek Lisans Tezi, *Hacettepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü*, Ankara.

Karaman, A. (2021). Epistemoloji ve ontoloji bağlamında geleneksel dans felsefesi, Yüksek Lisans Tezi, *Ege Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü*, İzmir.

Kavasoğlu, İ. ve Yaşar, M. (2016). Toplumsal cinsiyet normlarının dışındaki sporcular. *Hacettepe Spor Bilimleri Dergisi*, 27(3), 118-132.

Keskin, A. (2020). Folklor halay değildir! Peki ya halay? Ana çizgileriyle halayın kültürel serüveni. *Folklor/edebiyat*, 26(4), 781-811.

Kurt, B. (2013). Geleneksel Danslar, Sahne ve Değişen Estetik. Dans Yazıları. <http://dansyazilari.blogspot.com/2013/01/geleneksel-danslar-sahne-ve-degisen.html> erişim tarihi 17.08.2022

Kurt, B. (2013). Türk ulusunun dans yoluyla temsili: Devlet Halk Dansları Topluluğu. *folklor/edebiyat*, 19(73), 9-22.

Kurt, B. (2016). 'Birlik ve beraberlik' oyunları: Yakın dönem dans sahnesinde (sıradan) milliyetçi semboller ve temalar, *folklor/edebiyat*, 22(88), 69-82.

Kurt, B. (2016). *Ulus'un dansı*. İstanbul: Pan Yayıncılık.

Lakoff, G., Johnson, M. (1980). *Metaphos we live by [Metaforlar hayat , anlam ve Dil]* (Çev: Gökhan Yavuz Demir). İstanbul: İthaki Yayınları.

Lawler, L.B. (1951). The dance in metaphor. *The Classical Journal* , 46(8), 383-391.

Manos, I. (2020). Dans Etmek ya da Etmemek: Kuzey Yunanistan Sınında Dans İkilemi (Çev: B. Semiz). *Kültür Araştırmaları Dergisi*, 7, 232-248.

Mansfield, L., Kay, T., Meads, C., Grigsby-Duffy, L., Lane, J., John, A., Daykin, N., Dolan, P., Testoni, S., Julier, G., Payne, A., Tomlinson, A., & Victor, C. (2018). Sport and dance interventions for healthy young people (15-24 years) to promote subjective well-being: a systematic review. *BMJ Open*, 8(7), 1-16.

Markula, P. (2018). The Intersections of dance and sport. *Sociology of Sport Journal*, 35, 159-167.

Mcmillan, J. H., ve Schumacher, S. (2014). *Research in Education: Evidence-Based Inquiry*. Harlow: Pearson Educaiton.

- Mete, F. (2020). Türkçe öğretiminde görsel kültür ürünleri: halk oyunlarının yeri. *Uluslararası Türkçe Edebiyat Kültür Eğitim Dergisi*, 9(2), 736-749.
- Mirzaoğlu, F. G. (2003). Bir tarihi türkü: Cezayir. *Türkbilig*, 6, 117-126.
- Nalçakan, M. (2011). Dansçı sağlığı-dans hekimliği. *EÜ Devlet Türk Musikisi Konservatuvarı Dergisi*, (1): 75-81.
- Orta, L. (2018). Sporda cinsiyet eşitliği. *Journal of Awareness*. (3)Special, 101-108.
- Örnek, S. V. (1973). Türk halkbiliminin sorunları. *Türk Dili Dergisi*, Ekim, Cilt: XXVII, Sayı: 257, 385-391.
- Ötken, N. (2010). Geleneksel ve yeni uygulamalar üzerinden halk oyunlarının sahnelenmesinde kadın ve bedenin imgeleri. *Yedi: Sanat Tasarım ve Bilim Dergisi*, 4, 49-54.
- Öztürkmen, A. (1998). *Türkiye’de folklor ve milliyetçilik*. İstanbul: İletişim Yayınları.
- Philips, Dara L. (2006). *Dancing Through Film Musicals: Narratives in Motion*, Presented to the Faculty Liberty University. Lynchburg, VA.
- Rıfat, M. (1992). *Göstergebilimin ABC’si*, İstanbul: Simavi Yayınları.
- Sönmemiş, G. (2021). İletişim aracı olarak dans: Ya da dans bir iletişim şekli midir?. *ARTS: Artuklu Sanat ve Beşeri Bilimler Dergisi*, 5, ss. 100-117.
- Topaloğlu, H. (2012). Dans eden beden imgesinin kuşatılmışlığı ve taşıdığı direniş potansiyeli. Yüksek Lisans Tezi. *Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi. Sosyal Bilimler Enstitüsü*, İstanbul.
- Topaloğlu, D. (2021). Türk Halk Oyunlarında Tasarım ve Sahneleme Süreci. Yüksek Lisans Tezi. *Ege Üniversitesi. Sosyal Bilimler Enstitüsü*. İzmir.
- Toygar, K. (1988). Halk oyunlarımızın tarihi ile ilgili notlar. *Millî Kültür*, Sayı:62, Eylül, 78-80.
- Vardar, B. (1988). *Açıklamalı dilbilim terimleri sözlüğü*. İstanbul: ABC Yayınları, s.111.
- Wiltermuth, S. S. ve Heath, C. (2009). Synchrony and cooperation. *Psychological science*, 20(1), 1-5.
- Yıldırım, A. ve Şimşek, H. (2011). *Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri*, Ankara: Seçkin Yayıncılık.
- Yoncalık, O. (2004). Millî eğitimde bir kültür aktarım alanı olarak halk oyunları (dansları) ve beden eğitimi öğretmenliği. *Millî Eğitim Dergisi*, 164.

ÇEVİRİMİÇİ KAYNAKLAR

- https://konservatuvar.ege.edu.tr/tr-5309/turk_halk_oyunlari_bolumu.html Erişim tarihi: 26.06.2022.
- <https://www.internethaber.com/turk-halk-oyunlari-neden-geleneksel-danslar-oldu-1778689y.htm> Erişim tarihi: 26.06.2022
- https://www.tyyc.itu.edu.tr/ProgramHakkinda.php?Program=GDP_GD_YL Erişim tarihi: 26.06.2022. 14:16.

<https://www.uak.gov.tr/Sayfalar/docentlik/basvuru-sartlari/2022/2022-mart-donemi-docentlik-basvuru-sartlari.aspx> Eriřim tarihi: 27.06.2022.

<https://www.youtube.com/c/folkturk> kanalında Halk Oyunları mı? Halk Dansları mı? İTÜ TMDK Halk Oyunları Bölümü Öğretim Üyesi Sayın Ahmet Turan Demirbağ ile yapılan röportajdan kesitler. Eriřim tarihi: 26.06.2022. 13:00

6. EKLER

Evrak Tarih ve Sayısı: 07/04/2021-E.19437



T.C.
KIRIKKALE ÜNİVERSİTESİ REKTÖRLÜĞÜ
Öğrenci İşleri Dairesi Başkanlığı

Sayı : E-99542719-044-19437
Konu : Anket İzin Onayı (Ahmet ETCİ)

SAĞLIK BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜNE

İlgi : 26/02/2021 tarihli ve 12085 sayılı yazı.

Enstitünüz Beden Eğitimi ve Spor Anabilim Dalı Tezli Yüksek Lisans Programı öğrencisi Ahmet ETCİ'nin Prof. Dr. Oğuzhan YONCALIK danışmanlığında hazırlamakta olduğu, "Gençlik ve Spor Bakanlığı Çalışanlarının Halk Oyunlarına Yönelik Oluşturdukları Metaforlar" konulu tez çalışması kapsamında, Gençlik ve Spor Bakanlığı merkez teşkilatında görevli personele yönelik anket çalışması yapılabilmesinin uygun görüldüğüne ilişkin, Gençlik ve Spor Bakanlığı Eğitim, Araştırma ve Koordinasyon Genel Müdürlüğünün 05.04.2021 tarihli ve 313534 sayılı yazısı ve eki, yazımız ekinde gönderilmektedir.

Bilgilerinizi ve gereğini rica ederim.

Prof. Dr. Nihat İNANÇ
Rektör Yardımcısı

Ek: Yazı Örneği ve Eki (3 Sayfa)

Bu belge, güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır.

Belge Doğrulama Kodu : *BSRBN3LLMC* Pin Kodu : 39182 Belge Takip Adresi : <http://dogrulama.kku.edu.tr/envision/sorgula/belgedogrulama.aspx?>
Adres: Merkez Yerleşke 71450 Yahşihan/Kırıkkale Bilgi için: Yavuz Selim GÜNDOĞDU
Telefon: 0 (318) 357 42 60 Faks: 0 (318) 357 20 49 Unvanı: Memur
e-Posta: ogrisleri@kku.edu.tr Web: www.kku.edu.tr Kep Adresi: kirikaleuniversitesi@hs01.kep.tr Tel No: (0318) 3574242/1746





T.C.
GENÇLİK VE SPOR BAKANLIĞI
Eğitim, Araştırma ve Koordinasyon Genel Müdürlüğü

Sayı : E-36592570-604.02-313534

05.04.2021

Konu : Araştırma İzni

DAĞITIM YERLERİNE

İlgi : a) 02.03.2021 tarihli ve E-99542719-044-12381 sayılı yazımız.
b) Bakanlığımız 27/07/2020 tarihli ve 754387 sayılı Araştırma İzinleri Genelgesi.

İlgi (a) yazı ile başvurusu yapılan "Gençlik ve Spor Bakanlığı Çalışanlarının Halk Oyunlarına Yönelik Oluşturdukları Metaforlar" başlıklı araştırma izni talebi, Gençlik ve Spor Bakanlığı Bilimsel Araştırma ve Yayın Etiği Kurulu tarafından ilgi (b) Genelge çerçevesinde değerlendirilmiş ve söz konusu araştırmanın ilgili kurumlarda yürütülmesi uygun bulunmuştur. Tüm araştırma uygulamaları **araştırmacılar tarafından** yürütülecek olup, anket vb. uygulamalar **birim amirleri** tarafından yürütülmeyecektir. Genel Müdürlük/Başkanlık yetkilileri araştırmalara, gönüllülük esasına göre, katılımcı olarak destek verebileceklerdir. Buna göre;

a) Araştırma kapsamında veri toplama ile ilgili her türlü iş ve işlem ilgi (b) Genelge doğrultusunda araştırmacı(lar) tarafından yürütülecektir. Araştırmacı (lar) tarafından araştırmalarda elde edilen veri setlerinin uygulama tamamlandıktan sonra 30 (otuz) gün içerisinde Bakanlık tarafından istenilen formatta, araştırmaların sonuç raporlarının ise çalışma bitiminden itibaren 30 (otuz) gün içerisinde Eğitim, Araştırma ve Koordinasyon Genel Müdürlüğüne ulaştırılması, araştırma raporlarında kurumsal gizliliğin korunması, üretilen bildiri, tez, makale ve benzeri yayınlarda Bakanlık isminin verilmemesi gerekmektedir.

b) Araştırma sürecinin gözetim ve denetimi, ilgili Genel Müdürlük/Başkanlık tarafından gerçekleştirilecektir. Bu çerçevede; (1) örneklemedeki kişilerin reşit olmamaları durumunda velilerin yazılı izinlerinin alınması, (2) onay verilen araştırma faaliyetleri kapsamında hiçbir uygulama ve etkinlik yapılmaması, (3) araştırmanın uygulanması esnasında öncelikle birim faaliyetlerinin aksatılmaması, (4) tüm araştırma süreçlerine katılımda gönüllülüğün esas alınması, (5) Eğitim, Araştırma ve Koordinasyon Genel Müdürlüğü tarafından mühürlenmiş veri toplama araçları dışında bir araç ya da form kullanılmaması, (6) araştırmanın birimlerde uygulanmasından kaynaklanabilecek her türlü fiziksel zararın araştırmacı(lar) tarafından karşılanması, (7) araştırmada ticari amaç güdülmemesi ve katılımcılardan ücret talep edilmemesi ve (8) araştırmanın ilgi (b) Genelgeye uygun yürütülmesi hususlarında gerekli gözetim ve denetim, ilgili Genel Müdürlüğün/Başkanlığın yetki ve sorumluluğundadır.

Bilgilerinizi ve gereğini rica ederim.

Dr. Mehmet Ata ÖZTÜRK
Bakan a.
Genel Müdür

Bu belge, güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır.
Belge Doğrulama Kodu : ZQEUAXTU Belge Doğrulama Adresi: <https://www.turkiye.gov.tr/gsb-eimzali-belge-dogrulama>
Örnek Mahallesi Oruç Reis Caddesi No:13/A Altındağ/ANKARA Bilgi için: Rahime MERCAN
Telefon: 444 0 472 Faks No: (0 312) 517 67 99 SARI
İnternet Adresi: www.gsb.gov.tr Kep Adresi: genclikvesporbakanligi@hs01.kep.tr Sosyolog

Bu belge, 5070 sayılı Elektronik İmza Kanununa göre Güvenli Elektronik İmza ile imzalanmıştır.
Evrak sorgulaması <http://dogrulama.kku.edu.tr/envision.sorgula/belgedogrulama.aspx?eD=BS9BNDJ8C> adresinden yapılır

Ek: Kırıkkale Öğrenci Formu (Kısa Form) ve Sayısı: 06/04/2021-19294

Dağıtım:

Gereği:

Kırıkkale Üniversitesi Rektörlüğüne
(Öğrenci İşleri Daire Başkanlığı)

Sayın Ahmet ETCİ

Kuzey Yıldız Mah. Kırandağ Cad. Kırandağ Sitesi J
Blok No:6 Yenimahalle/ANKARA

Bilgi:

GSB Merkez Teşkilatı Birimlerine

Bu belge, güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır.
Belge Doğrulama Kodu : ZQEUAXTU Belge Doğrulama Adresi: <https://www.turkiye.gov.tr/gsb-eimzali-belge-dogrulama>
Örnek Mahallesi Oruç Reis Caddesi No:13/A Altındağ/ANKARA Bilgi için: Rahime MERCAN
Telefon: 444 0 472 Faks No: (0 312) 517 67 99 SARI
İnternet Adresi: www.gsb.gov.tr Kep Adresi: genclikvesporbakanligi@hs01.kep.tr Sosyolog



Bu belge, 5070 sayılı Elektronik İmza Kanununa göre Güvenli Elektronik İmza ile imzalanmıştır.
Evrak sorgulaması <http://dogrulama.kku.edu.tr/envision.sorgula/belgedogrulama.aspx?eD=BS9BNDDJ8C> adresinden yapılır