



# Hilebaz Anlatı Kahramanlarına Türkçede Bütüncül Bir Adlandırma Önerisi: Oyunbaz\*

A Holistic Naming Proposal for Trickster Narrative  
Heroes in Turkish: Playful

Işıl Karatekgül\*\*

Aynur Koçak\*\*\*

## Öz

Türkçe literatürde sıklıkla hilebaz olarak adlandırılan anlatı kahramanları, farklı kültürlerin halk anlatılarında, Coyote, Ananse, Susa-No-o, Bauba, Sun Wukong, Keloğlan, Tastarakay örneklerinde olduğu gibi özel isimleri ile varlık gösterir. Bu anlatı kahramanlarına, uluslararası çalışmalarda genel bir adlandırma ile *trickster* ismi uygun görülmüştür ancak bu adlandırmanın yeterliliği de sorgulanmıştır. Türkçede ise figürü ifade etmek üzere hem çeviri metinlerde hem de özgün çalış-

Geliş tarihi (Received): 17-03-2024 Kabul tarihi (Accepted): 19-07-2024

\* Bu çalışma, Yıldız Teknik Üniversitesi Bilimsel Araştırmalar Projeleri Koordinatörlüğünde “SDK-2023-5874” numara ile desteklenen “Türk Halk Anlatılarında Oyunbaz Figürüne Yapısal Bir İnceleme” adlı proje kapsamında, *Türk Halk Anlatılarında Oyunbaz Figürüne Yapısal ve İşlevsel Bir İnceleme* adını taşıyan doktora tezinden üretilmiştir.

\*\* Doktora, Yıldız Teknik Üniversitesi Fen-Edebiyat Fakültesi Türk Dili ve Edebiyatı Bölümü. İstanbul-Türkiye/ Yıldız Technical University Faculty of Arts and Sciences Department of Turkish Language and Literature. isilaykaratekgul@gmail.com. ORCID ID: 0000-0002-5533-9664

\*\*\* Prof. Dr., Yıldız Teknik Üniversitesi Fen-Edebiyat Fakültesi Türk Dili ve Edebiyatı Bölümü. İstanbul-Türkiye/ Yıldız Technical University Faculty of Arts and Sciences Department of Turkish Language and Literature. aynurnazkocak@hotmail.com. ORCID ID: 0000-0002-9555-1088

malarda hilebaz, hilekâr ya da düzenbaz adlandırmaları kullanılmaktadır. Figür söz konusu olduğunda üzerinde durulması gereken en önemli nokta, onun iyi ve kötü çift yönlü doğaya sahip olmasıdır. Bu çalışmada, hilebaz, hilekâr ya da düzenbaz kelimelerinin figürün özelliklerini bütüncül şekilde ifade edip etmediğini farklı halk anlatıları üzerinden irdeledik. Onun çift yönlü doğasını vurgulamak üzere Türk dünyasından seçtiğimiz *Nohut Oğlan*, *Fatmacık*, *Köse*, *Behlül'ün Uykusu* ve *Maaday-Kara* gibi farklı anlatı türlerinin merkezindeki kahramanları ele aldık. *Nohut Oğlan* masalı dışında, seçilen dört anlatının da merkezindeki kahramanların bilge, kurtarıcı ve olumlu özellikler taşıdıklarını ortaya çıkardık. Hilebaz, hilekâr ya da düzenbaz kelimelerinin Türkçede sahtekârlık ya da dolandırıcılık gibi gayri-ahlaki anlamlara geldiğini yani figürün bir tek yönünü temsil edebileceğini belirterek Türkçede bütüncül ve ortak bir adlandırma önerisi olarak *oyunbaz* terimini sunduk. Bu önerinin gerekçelerini ise oyun kavramının Türk halk kültüründeki yeri ve oyun kuramları çerçevesinde temellendirdik.

**Anahtar sözcükler:** *halk anlatıları, trickster, oyunbaz, hilebaz, hilekâr*

### Abstract

Various cultures with distinct names such as Coyote, Ananse, Susa-No-o, Bauba, Sun Wukong, Keloğlan, and Tastarakay. While the term trickster has been broadly used to categorize these narrative heroes in international studies, its adequacy has been questioned. In Turkish, translated texts and original works alike employ terms like trickster, cheater, or deceiver to depict this character. A crucial aspect to consider regarding these figures is their dual nature, encompassing both positive and negative qualities. This study investigates whether the terms trickster, cheater, or deceiver comprehensively capture the essence of these characters across diverse folk narratives. To underscore their dualistic nature, we analyze protagonists from various narrative genres such as Chickpea Boy, Fatmacık, Köse, Behlül's Sleep, and Maaday-Kara, selected from Turkish cultures. Apart from the tale of The Chickpea Boy, our examination reveals that the central characters in all four narratives exhibit wisdom, benevolence, and positive traits. We argue that in Turkish, the terms trickster, cheater, or deceiver imply negative connotations such as fraud or deceit, thus potentially limiting their portrayal of these characters to only one aspect. Therefore, we propose the term "playful" as a comprehensive and culturally resonant alternative in Turkish. This suggestion is grounded in the significance of play within Turkish folk culture and game theories.

**Keywords:** *folk narratives, trickster, playful, cheater, deceiver*

### Extended summary

Narrative heroes, often called *hilebaz* (trickster) in Turkish literature, are known with their unique existences and names in the folk narratives of different cultures. These heroes are Coyote, Nanabush, Raven, Rabbit, Hare, Iktomi and Wakdjunkaga in North American mythology; Ananse in African mythology; Susa-No-o in Japanese

mythology; Hermes and Bauba in Greek mythology, Isis in Egyptian mythology, Sun Wukong in Chinese mythology, Krishna in Indian mythology; Loki in Norse mythology; Keloğlan and Tastarakay in Turkish folk narratives, as seen in the examples of it exists with its proper names. Researchers who want to examine the general structure and features of the figure find it appropriate to call the figure *trickster*, which is a common name, but they also question the adequacy of this naming. The most important point to focus on when it comes to the figure is that it has a dual nature, good and bad. For this reason, in this review, we first examined the origin of the name *trickster* and then discussed the opinions of different researchers from world literature on the naming of the figure. We found out that some researchers did not find the name *trickster* sufficient, some found the triple naming of the figure *trickster-transformer-culture hero* appropriate, and some suggested the name *picaresque*.

It is noteworthy that there is no translation unity in the translation of the universal naming of the figure as “trickster” into Turkish. In addition, there is no separate study on the naming of the figure in Turkish literature. In our analysis, we found that the figure is often called *hilebaz* (trickster), *hilekâr* (cheater) or *düzenbaz* (deceiver) in Turkish literature, both in translated works and in original studies, and we demonstrated it with examples. In the title of our study, “Different Faces of Trickster Narrative Heroes”, we tried to reveal the two different natures of the figure, good and evil, through five narratives we selected from Turkish folk narratives. We analyzed the psyche structures of the heroes at the center of the narratives *Chickpea Boy*, *Fatmacık*, *Köse*, *Behlül’s Sleep* and *Maaday-Kara* respectively. We showed that, except for the main hero of the *Chickpea Boy* tale, the other heroes have very wise characteristics. When we look at the characteristics of the main hero of the *Chickpea Boy* tale, we stated that he is clever, an actor, a thief, selfish and a liar, that is, he deserves to be described as bad. We stated that the name of the figure, such as *hilebaz* (trickster) or similar, which means immoral in Turkish, is appropriate for *Chickpea Boy*. However, we also explained that this naming is not sufficient when looking at the characteristics of the other four narrative heroes. The girl who is the hero of the *Fatmacık* tale; We have shown that he is smart, alert, has a developed foresight capacity, respects his rights and has analytical features. We stated that in the tale of *Köse*, the protagonist has wise characteristics, just like *Fatmacık*, and knows all the questions in advance and gives the most correct answers. In the *Behlül’s Sleep* narrative, which is shaped around *Behlül-ı Dâna*, we explained that the hero is both wise and can devise a game to do good, and wants to ensure justice by winning the game. Finally, we explained that *Kögüdey-Mergen*, the central hero of *Maaday-Kara*, one of the Turkish epics, deceived his enemies by changing his clothes in order to save his family and nation, set up a game and won the game. Thus, we have uncovered examples of the wisdom character of the figure, which we found to be neglected in previous studies, through different narratives.

In our review, we saw that researchers do not question the examples of the figure showing wise characteristics in the Turkish literature, and therefore they generally

use the terms *hilebaz* (trickster), *hilekâr* (cheater) or *düzenbaz* (deceiver) which can only express the bad side of the figure. Considering that *hilebaz* (trickster) or similar names only have immoral meanings in Turkish, we proposed a holistic naming of the figure in Turkish and introduced the term “playful”. We based the reasons for choosing the word playful in the light of both the equivalents of the word “game” in Turkish folk culture and various game theories.

The word game carries rich meanings such as “movement, dance, music” and “cheating, trickery, fraud” in the oldest Turkish texts. The word *oyunbaz* (playful), which is formed by adding the suffix *-baz* from Persian to the word *oyun* (game), can express both the meaning of playing nice games and the meaning of trickster and deceiver at the same time. For this reason, the name “playful” suits the dual nature and extraordinary characteristics of these heroes. For example, one of the names given to shamans among the Yakuts is *oyun* (game). In Turkestan, the word *oyun* is used for the entire shamanic ceremony. So much so that a shamanic ceremony is equivalent to the divine in the social perspective. In addition, it is noteworthy that shamans, who are thought to have knowledge of different layers of the universe, can heal, understand music and have high foresight, are called *oyun* (game) as the figure bears the characteristics emphasized by Carl Gustav Jung. The first reason why the word *oyunbaz* (playful), derived from the root *oyun* (game), was suggested for the figure in our study is due to its capacity to carry the oldest roots in Turkish folk culture and the most contemporary interpretations at the same time. When considered in terms of historical depth and semantic richness in Turkish folk culture, the term “playful” seems quite appropriate for the figure.

In addition, game theorists emphasize that the game had a spontaneous existence before civilization. Just as play shapes civilization, playful narrative heroes shape the narrative as master builders of the narrative. Play’s direct relationship with humor is found in the leaven of playful narrative heroes. The organic bond between imitation, competition and play also comes to the fore when it comes to the characteristics of playful narrative heroes. Some games are based entirely on luck, and playful heroes are the lucky ones of the narratives. As a result of all the reasons listed, it has been revealed that using the term playful in Turkish literature provides more holistic opportunities compared to the naming of *hilebaz* (trickster), *hilekâr* (cheater) or *düzenbaz* (deceiver). With the playful naming, the good and evil dual nature of the figure can be expressed in a holistic way.

## Giriş

Dünya literatüründe *hilebaz* kahramanlar, değişik kültür coğrafyalarının halk anlatılarında özgün kimlikleriyle özel bir konuma sahiptir. Onlar, mitolojik anlatılardan destanlara, masallardan efsanelere kadar pek çok edebi türde varlıkları ile araştırmacıların merakını cezbeder. Bu kahramanlar, Kuzey Amerika mitolojisinde Coyote, Nanabush, Raven, Rabit, Hare, Iktomi (Carroll, 1984:105-110) ve Wakdjunkaga (Babcock-Abrahams, 1975: 147); Afrika mitolojisinde Ananse, Japon mitolojisinde Susa- No-o (Hynes ve Doty, 1993: 106-147);

Yunan mitolojisinde Hermes ve Bauba, Mısır mitolojisinde İsis, Çin mitolojisinde Sun Wu-kong, Hint mitolojisinde Krişna (Hydie, 2019: 454-540); Nors mitolojisinde Loki'de (Daniels, 2014: 198) olduğu gibi özel adları ile bilinir. Ancak figürün genel yapısını ve özelliklerini ele alıp incelemek isteyen araştırmacılar, figüre yaygın bir kullanım ile İngilizce *trickster* adlandırmasını uygun görmüşlerdir.

*Trickster* adlandırmasında, figür üzerine yapılan ilk araştırmaların belirleyici olduğu söylenebilir. Anlatı kahramanları özelinde *trickster* adlandırması, ilk kez 19. yüzyılda, antropolog James Teit'in *Traditions of the Thompson River Indians* (1898) adlı eserinin ön sözünde Franz Boas tarafından kullanılmıştır (Teit, 1898: 10). Ayrıca meşhur hilebaz kahramanlardan bazılarının özel isimlerinin de ait oldukları dillerde *hile* kelimesiyle özdeşleştiği görülmektedir. Örneğin Hermes, Homeros Yunancasında *mechaniôta* diye adlandırılır ki bu terim *hilekâr* olarak tercüme edilmektedir ya da Batı Afrika hilekârı Legba ve Aflakete, "hile yaptım" demek iken Winnebago hilekârı, Wakdjunkaga ise "hilekâr, düzenbaz" gibi anlamlara gelir (Hyde, 2019: 22). Buradan figür üzerine yapılan ilk incelemelerde uygun görülen *trickster* adlandırmasının temellerinde, hilebaz kahramanların ait oldukları toplumdaki özel adlandırmalarının da payı olduğu anlaşılmaktadır.

*Trickster* kelimesinin anlatı kahramanları kapsamındaki kullanımını yaygın hale getiren çalışmaların başında, Paul Radin'in *The Trickster: A Study in American Indian Mythology* (1956) isimli eseri gelmektedir. Bu çalışmada Amerika kıtasının Kızılderili mitolojisinde yer alan hilebaz kahramanların eylemsel döngüleri ve özellikleri incelenmiştir. Hilebaz kahramanların -kurtarıcı ve yok edici- çift yönlü doğalarının birçok kez vurgulandığı eserde, hilebaz mitinin Winnebago halkı tarafından kutsal kabul edildiği ve sıradan insanlar tarafından, rastgele bir dinleyici kitlesine anlatılmadığı da belirtilir (Radin, 1956: 112-119). Radin, bu hilebazın mitolojik anlatılardaki dünyanın yaratıcısı ve kültürün kurucusu olarak da kabul edildiğinin altını çizer (1956: 125). İncelemede hilebazın başlangıçta bir Tanrı olup olmadığı da tartışmaya açıktır ve bazı kabilelerde gerçek bir Tanrı olarak kabul edildiği de belirtilir (Radin, 1956: 155).

Barbara Babcock-Abrahams ise *A Tolerated Margin of Mess: The Trickster and His Tales Reconsidered* (1975) isimli çalışmasında belirsiz, öngörülemez yapısından ötürü hilebaz kahramanları marjinal olarak konumlandırıp hilebaz kahramanların olumlu, olumsuz tüm olasılıkları somutlaştırarak birer paradoks haline geldiklerini ifade eder. Bu paradoksun yapısını ise Winnebago hilebazı Wakdjunkaga üzerinden ortaya çıkarmaya çalışır. Eserde yer alan önemli yaklaşımlarından biri de araştırmacının "Ne yazık ki hileci (*trickster*) terimi literatüre yerleşmiştir (...) bu tür masalları hem de kişilikleri pikaresk (*picaresque*) olarak adlandırmak belki daha iyi olacaktır (s.159)" görüşünde olması ve hilebaz kahramanlara yeni bir isim önerisi getirmesidir: Yazar, hilebaz kahramanların sosyal hiciv özelliği taşımaları, gezgin olmaları ve geleneği olumsuzlamaları sebebiyle *pikaresk* ismini daha çok hak ettiklerini ifade eder.

Hilebaz kahramanların adlandırılma meselesi üzerine görüş beyan eden araştırmacılarından biri de *Trickster Makes This World* (1998) isimli eserinde Lewis Hyde olur. Eser Türkçeye *Hilekârın Marifeti Bu Dünya* (2019) adıyla çevrilmiştir. Hyde, *trickster* adlandırmasının 19.

yüzyıl antropolojisinin bir icadı olduğunu iddia eden araştırmacıların fikirlerine katılmaz. Figürün hile yapma ile özdeşleşmesinin kökeninin Hermes ve Waktjungkaga özel adlandırılmalarının “hilekâr, hileci” gibi anlamlara gelmesinden kaynaklandığını izah ederek kendisi dâhil pek çok araştırmacının *trickster* adlandırmasını, yeterli bulmadığını da açıklar (Hyde, 2019: 21-22).

Hyde’in işaret ettiği çalışmalardan biri Mac Linscott Ricketts’in *The North American Indian Trickster* (1966) isimli incelemesidir. Ricketts, Kuzey Amerika yerlilerinin halk anlatılarındaki hilebaz figürünün çok yönlü doğasını ifade etmek üzere onu, *hilekâr-dönüştürücü-kültür kahramanı (trickster-transformer-culture hero)* şeklinde, üç isimle adlandırır. Bazen de kısaca *hilekâr-iş bitirici (trickster-fixer)* ikili adlandırmasını kullanır (1966: 327-332). Bu incelemede önemli nokta, araştırmacının hilekâr kelimesinin tek başına figürü karşılamaya yetmeyeceğini fark edip farklı özelliklerine uygun bir adlandırmaya ihtiyaç duymuş olmasıdır.

Dünya literatüründe, hilebaz anlatı kahramanları üzerine yazılan farklı eserler incelendiğinde *trickster* adlandırmasının ortak bir terminoloji yarattığı anlaşılmaktadır. Ancak aynı zamanda bu adlandırmanın yeterliliği üzerine de farklı görüşlerin bulunduğu ve figüre yeni isim önerilerinin getirildiği de görülmektedir.

*Trickster* olarak adlandırılan anlatı kahramanları, Türk anlatı dünyasında da mevcuttur. Türkçe hilebaz, hilekâr ya da düzenbaz olarak anılan bu figür, anlatılarda, Keloğlan, Köse, Kelce, Kelce-Külce, Külce, Kül Pepeleşkasi, Delice (Uçkun, 2018: 546), Tas, Tatarakay (Ergun 2004: 38), Daz, Dazlak, Taşşa, Tas-kul, Keçeli, Keçel (Ögel, 2014: 99-100), Onüç, Onüçler, Dirbo, Şıldır, Yarımcı (Sakaoğlu, 2003: 324-236) örneklerinde olduğu gibi özel isimleriyle karşımıza çıkmaktadır.

Figürün *trickster* şeklindeki evrensel adlandırmasının Türkçeleştirilmesinde, çeviri birliğinin bulunmadığı dikkat çekmektedir. Bu noktada hilebaz anlatı kahramanlarının kısa tanıtımı ve Türkçe adlandırması üzerine İlhan Başgöz’ün *Geçmişten Günümüze Nasrettin Hoca* (1999) adlı eserinden mutlaka bahsetmek gerekir. Başgöz, bu incelemede “Amerika ve Kuzey Afrika folklorunda görülen bir güldürü tipine *trikster*<sup>1</sup> (*tuzakçı, düzenbaz, dolapçı*) adını vermişlerdir (s.75).” şeklindeki açıklamasıyla hilebaz figürünü tanıtır. Yazar, incelemesinde figüre, Türkçede “tuzakçı, düzenbaz, dolapçı” çevirisini uygun bulmasına rağmen metin boyunca figürden *trikster* olarak söz eder. Başgöz’ün figürü karşılamak üzere bir tek kelimeyi yeterli görmediği anlaşılmaktadır. Figürü izah ederken tek kelimeyi yeterli görmeyen araştırmacılarından biri de Ömer Tecimer olur; Tecimer, *Sinema Modern Mitoloji* (2006) isimli eserinde figürü izah ederken *oyuncu-hileci* adlandırmasını kullanır (s.131).

Carl Gustav Jung’un *Dört Arketip* (2019) isimli eserinin çevirmeni, *trickster* kelimesinin çevirisi hakkında, figürün olumlu ve olumsuz anlamlarla yüklü olması sebebiyle tek bir kelime ile ifade edilmesinin güç olduğu üzerinde durur. Ayrıca figürün oyunbazlık, hilekârlık, çocuksuluk, alaycılık, dürtüsellik gibi sıfatlarla bezeli olduğuna vurgu yapıp metindeki anlam bütünlüğünü bozmamak ve ihtiyari bir tercih olarak *hilebaz* kelimesini seçtiğini ifade eder (Jung, 2019: 121). Türkçeye tercüme edilen farklı eserlerde de *trickster* adlandırmasının *hilekâr* (Hyde, 2019), *hilebaz* (Daniels, 2014: 198), *düzenbaz* (Leeming, 2020: 321) olarak çevrildiği görülmektedir.



Yapılan literatür taramasında figürün “adlandırma meselesi” üzerine Türkiye’de yapılmış müstakil bir çalışmaya rastlanmamıştır. Türkiye’deki akademik çalışmalarda figürün varsa Keloğlan, Köse (Boratav, 1992: 47), Çımbek (Harmancı, 2012: 72-80), Tas, Tastarakay (Ergun, 2004: 38) gibi özel isimlerle ele alındığı yoksa da çoğunlukla çevirilerde yer aldığı gibi genel bir izlek seçilerek hilebaz (Ölçer Özünel, 2005; Harmancı, 2010) olarak adlandırıldığı görülmektedir. Peki gerçekten çift yönlü özellikleriyle zengin olanaklar barından figürü, Türkçede -peşin bir kabulle- *hilekâr*, *hilebaz* ya da *düzenbaz* olarak adlandırmak, bu anlatı kahramanlarını kapsayıcı şekilde ifade etmede yeterli midir?

Sorunun cevabına ulaşmak için figürün iyi ve kötü, iki farklı yüzü Türk halk anlatılarından örneklerle incelenecektir. Figürün çift yönlü doğası, anlatıların yalnızca merkezindeki kahramanlar üzerinden ele alınacaktır. Bu doğrultuda öncelikle kötü ve gayriahlaki özellikleri taşıyan bir kahramanın merkezde olduğu anlatı *Nohut Oğlan* masalı değerlendirilecektir. Ardından bilge-kurtarıcı kahramanların merkezde olduğu dört anlatı örneği ele alınacaktır. Böylece adlandırma meselesinde, figürün ihmal edilen bilge ve kurtarıcı doğasının belirginleştirilmesi amaçlanmaktadır. Son olarak sıra dışı yapısına uygun düşeceği kanaatiyle figüre, yeni bir adlandırma önerisi getirilerek *oyunbaz* terimi sunulacak ve bu önerinin gerekçeleri temellendirilecektir.

### **Hilebaz anlatı kahramanlarının farklı yüzleri**

Hilebaz anlatı kahramanları, Türk halk anlatılarında farklı yüzleriyle bulunur. Doğaları gereği onları bir kalıba sokmak ya da belli sınırlar içinde ele almak oldukça güç olsa da farklı anlatılardaki değişik tutumları üzerinden çok yönlü özellik gösterebilen yapılarını izah etmek mümkündür. Carl Gustav Jung, figürün uygarlaşma süreci içerisindeki çevrimini değerlendirirken onun hayvansal- tanrısal çifte doğasından bahseder. Figürün muzip ve kötücül olan özellikleri kadar kurtarıcı kimliğini de taşıyabilmesi üzerinde durur (2019: 121-127). Türk halk anlatılarında figürün farklı özelliklerini taşıyan anlatı kahramanları mevcuttur. Bu anlatı kahramanlarından bazıları tıpkı *Nohut Oğlan* masalında olduğu gibi eylemlerinde ahlaki açıdan olumsuzluk; niyetlerinde ise kötülük taşırlar. *Nohut Oğlan* masalı özetle şu şekildedir:

Çocukları olmayan bir çift vardır. Kadın bir gün nohut kalburlarken nohutlar kadar çocukları olmasını diler ve nohutlar canlanır; hepsi kadından yemek ister. Bu nohut çocukları doyuramayan kadın, hepsini sıcak suda boğarak öldürür. Nohutlardan biri saklanarak hayatta kalır ve kadını, kendisini öldürmemeye ikna eder. Kadın, öğle vakti gelince Nohut Oğlan’a yemek verip babasına götürmesini ister, yemeği eşiğin semerine bağlar. Nohut Oğlan eşiğin kulağına girip oturur. Yolda karşılarına bir pekmezci çıkar. Pekmezci eşiği sahipsiz sanıp pilavı yer. Üçüncü lokmada Nohut Oğlan bağırınca korkudan düşer ölür. Nohut Oğlan, pekmezi de alıp babasına götürür. Babası yemeği yer, oğlanı da çift sürmeye yollar. Oğlan öküzün kulağına oturup çift sürerken oradan geçen bir padişah durumu anlar ve Nohut Oğlan’ı satın almak ister. Babası zor da olsa oğlunu satar. Nohut Oğlan, babası ile anlaşarak padişahın cebine girer ve cebi kesip paraları düşürür, babası da paraları toplar. Sarayda deveci olmayı seçen Nohut Oğlan bir oyun çevirerek padişahın tüm develeri kesmesini sağlar ve padişah bilmeden develerden birinin karaciğerinde olan Nohut Oğlan’ı yaşlı bir kadına vermiş olur.

Oğlan, yaşlı kadına da seslenir ve onu da kaçıır. Nohut Oğlan ciğerin içinden çıkar ve oradan geçen iki hırsıza yardım etmek ister. Beraber bir mandıraya girerler. Nohut Oğlan bağıarak çiftçiyi uyandırır, çiftçinin fenerinin üzerine oturup bağıarak onu korkutur ve hırsızlar bir kuzuyu alıp kaçar. Hırsızlar kebab yaparken Nohut Oğlan koskoca bir tulum su doldurup değnekle vurma sesi yaparak bağıır ve hırsızları kandırır. Hırsızlar her şeyi bırakıp kaçarlar, Nohut Oğlan da yer içer, keyfine bakar (Boratav, 2015: 272-276).

Bir masal kahramanı olarak Nohut Oğlan, toplumsal değerlerden, gelenek ve göreneklerden, kültür dairesindeki medeniyet kurallarından arınık bir portre çizmektedir. Nohut Oğlan'ın kahraman olarak macerası incelendiğinde anlatının başından sonuna kadar psişe<sup>2</sup> yapısının korunduğu ve değişim ya da dönüşüm geçirmediği anlaşılmaktadır. Anlatılardaki hilebaz kahramanların doğasını inceleyen Karl Kerényi, onların içsel değişimler geçirmediğini dile getirir (Radin, 1956: 184). Nohut Oğlan için *hilebaz* ve türevi adlandırılmaların kullanılması uygun görünmektedir çünkü sözlüğe bakıldığında *hilebaz* kelimesinin “hile yapan (kimse), hileci, hilekâr”<sup>3</sup> anlamına geldiği belirtilmektedir ve Nohut Oğlan, bahsi geçen bu özellikleri taşımaktadır. Bu noktada göz ardı edilmemesi gereken önemli bir husus vardır. O da kahramanın kendi amacı doğrultusunda zafere gitmek için “oyun” kurabildiği ve oyunu kazanmış olduğudur.

Anlatı kahramanı hilebazların bir kısmı, tıpkı *Nohut Oğlan* masalında olduğu gibi istenmeyen, gayriahlaki eylemleri sürdürmekteyken bazıları da *Fatmacık* masalında olduğu gibi bilgeliği özellikleri taşıyabilmektedir. *Fatmacık* masalının özeti şu şekildedir:

Bir çiftçinin üç kızı vardır. Bir gün çiftçi, çift sürerken padişah oradan geçer ve çiftçiyi bilmece olarak “Sarı altın, ağır gümüş, has bakır, ham demir bu nedir?” (Boratav, 2001: 39) diye sorar. Çiftçiye, kırk gün içinde cevabı bilemezse boynunun vurulacağını da söyler. Çiftçi kara kara düşünür cevabı bulamaz, çift sürmeye de gidemez bunun üzerine önce büyük kızı sonra da ortanca kızı derdini sorarlar ama çare bulamadıkları gibi olayın ciddiyetini de idrak edemezler. Çiftçi son iki gün kala ümidini iyice kaybeder fakat bu kez küçük kızı Fatmacık babasının derdini sorar ve bilmeceyi hemen “İlahi babacığım onu bilmeyecek ne var. Sarı altın kendisi, ağır gümüş vezirleri, has bakır askerleri, ham demir de bizim gibi fakir insanlar (...)” (Boratav, 2001: 39) diyerek çözüverir. Çiftçi bilmeceyi cevabını padişaha söyler ve cevabı Fatmacık'ın bildiğini itiraf eder. Padişah, Fatmacık'a kırk kese ahça yollar, ahçaları getiren adam, ikisini çalar. Fatmacık bu hırsızlığı yine aynı adam aracılığı ile şifreli bir şekilde padişaha iletir. Padişah, çiftçinin üç kızına da saraya getirtir. Fatmacık arabalara binmeden iki ablasına da sorulan sorulara vermeleri gereken cevapları söyler. Saraya vardıklarında padişah Fatmacık'a “Gebe misin?” diye sorar. Fatmacık “Gebeyim.” der. Padişah “Aş ererken ne yersin?” diye sorar. Fatmacık “Terede tere, pamuktan şiş, demirden kebab yerim.” der. Padişah bu isteklerin hiçbirini anlamlı bulmayınca Fatmacık da “Kız oğlan kız, gebe mi olur ey padişahım?” der. Padişah bu akıllı çiftçi kızıyla evlenir (Boratav, 2001: 40).

Masalın merkezindeki kahraman Fatmacık'ın macerası incelendiğinde tıpkı *Nohut Oğlan* masalında olduğu gibi onun da yolculuğunda herhangi bir içsel değişim yahut dönüşümden geçmediği görülür. Kahraman, anlatının başından sonuna kadar aynı kararlılıkla kişilik özelliklerini sürdürür. Fakat Nohut Oğlan'dan farklı olarak Fatmacık; akıllı, yol yordam bilen,



öngörü kapasitesi gelişkin, hakkını gözeten ve analiz kabiliyeti yüksek olma gibi özellikleri taşımaktadır. Fatmacık, oyunu, oyun kurmak isteyenlerden daha iyi bilir; oyuna o yön verir ve koşulları kendi lehine çevirmiş olur. Hilebazın sözlük anlamı göz önünde bulundurularak değerlendirilirse bir anlatı kahramanı olarak Fatmacık, *hilebaz* adlandırması ve türevlerinden fazlasını hak etmemekte midir?

Bu sorunun cevabını, bilgelik özelliği gösteren başka anlatı kahramanları üzerinden açıklamak, adlandırma önerisini temellendirmeye yardımcı olacaktır. Örneğin *Köse* masalı, bilgelik özelliği gösteren hilebaz bir kahramanın macerası üzerine kuruludur. *Köse* masalının olay örgüsü şu şekildedir:

Bir padişah vardır. Vaiz hocasını çağırıp ona “İlimden bilmediğin var mı?” (Demir, 2018: 257) diye sorar. Yok, cevabını alınca da ilimin hepsi bilinemez düşüncesiyle vaiz hocasını kovar sonra vezirlerinden, bir tane kafası sarıklı hoca, bir tane saçı beyaz sakalı siyah adam ve bir tane de saçı sakalı olmayan köse olmak üzere üç kişi ister. Vezirler istenen özelliklerde üç adamı da bulup getirirler. Köse, sarıklı hocaya, “Padişah sana ilimden bilmediğin var mı dediğinde, padişahım ilim dediğin deryadır; ilimin arkasına yetişilmez. Bildiğimin âlimi, bilmediğimin talibiyim; bildiğimi söylerim bilmediğim bellerim dersin.” (Demir, 2018: 257) şeklinde tavsiye verir. Sarıklı hoca, bu sözleri aynı şekilde padişaha söyler ve padişah onu vaizlik görevine getirir. Köse; saçı beyaz, sakalı siyah olan adama “Padişah sana neden sakalının siyah saçının beyaz olduğunu sorarsa ona, saçım sakalımdan on beş yaş büyük; ben dünyaya gelince saçım vardı, sakalım on beş sene sonra oldu.” (Demir, 2018: 258) diye cevap vermesini salık verir. Saçı beyaz, sakalı siyah adamın padişaha cevabı da tıpkı Köse’nin dediği gibi olur. Padişah da onu veziri yapar. Sıra Köse’ye gelince ona da neden saçının sakalının olmadığını sorar. Köse: “Padişahım benim annem ile babamın çocuğu olmuyormuş anam bir gün ‘Ya Rabbim bana bir kız çocuğu ver de hizmetimi yapsın.’ diye dua etmiş. Aynı gün babam da ‘Ya Rabbim bana bir oğlan çocuğu ver.’ diye dua etmiş. İkisinin de duası kabul olmuş (...) Anamın duası kabul olduğu için saçım, sakalım olmamış. Babamın duası anamın duasına üstün geldiği için erkek olmuşum.” (Demir, 2018: 258) der. Padişah, Köse’yi birinci veziri yapar. Akıllı ve uyanık Köse sayesinde ülkede refah artar, “Köse Vezir” civarda nam salar (Demir, 2018: 257-258).

Köse masalındaki kahramanın özelliklerine bakıldığında hem tüm soruları önceden bildiği hem de en doğru cevapları verdiği/ verdirdiği görülür. Ayrıca bu kahramanların psişe yapılarında görülen anlatının başından sonuna kadar kişilik özelliklerini koruma özelliğini de taşımaktadır. Köse de tıpkı Fatmacık gibi zeki, uyanık, öngörülüdür. Ayrıca bilge bir anlatı figürü olarak kabul edilebilir. Bu yetenek, figürün özelliklerini taşıyan diğer kahramanlarda olduğu gibi onlara verilmiş bir çeşit lütuftur. Bilgelige sahip bu anlatı figürü yalnızca masallarda bulunmaz. Menkıbevi hayat hikâyelerinde de bilgelik yönüyle öne çıkan hilebaz kahramanlara sıkça rastlanır. Örneğin hakkındaki bilgilerin çoğu menkıbelere dayanan Ukalâ-yi Mecânin’den (deli görünüşlü akıllılar) Behlül-i Dâna etrafındaki anlatılarda -ki zamanla diğer Behlüllerin ya da meczupların anlatılarının da eklenmesiyle bu anlatılar genişlemiştir<sup>4</sup>- hem bilge hem de hilebaz kahramanların taşıdığı pek çok özellik mevcuttur. Bahsi geçen anlatılardan biri de *Behlül’ün Uykusu*’dur. Anlatı şu şekildedir:

Bir gün Behlül yolda giderken ona bir kişi rast gelir ve altını olduğunu, sefere gideceğini söyler sonra da altınını kime emanet edeceği konusunda nasihat ister. Behlül de ona, altınını kör ya da topal/çolak birisine vermemesini söyler. Adam tavsiyeyi dinler fakat dikkatsizce altınını sakat bir tacire emanet etmiş olur sonra fark edip geri istediğinde tacir altınların kendisinde olmadığını söyleyip hemen adamı kovar. O da Behlül'e durumu anlatır. Behlül hemen bir plan kurar; planda Behlül tacirle konuşurken adamın her beş dakikada bir içeri girip altını istemesi söyler. Behlül, bu tacirin yanına gider ve sır vereceğini söyleyerek yedi küp altını olduğunu anlatmaya başlar. Yavaş yavaş anlatırken arada diğer adam içeri girerek altınını ister tacir de kovar. En son Behlül yedi küp altını emanet edeceği güvenilir birisini aradığını söyler ve diğer adam tekrar içeri girer. Tacir, Behlül'e kendisinin dürüst bir insan olduğunu ispatla-mak için hemen adama altınlarını geri verir. Adam altınları alıp çıkar ve Behlül de arkasından bütün bu anlattıklarını rüyasında gördüğünü söyleyip tacirden rüyayı yorumlamasını ister. tacir, Behlül'ü dükkânından kovar (İsmayilov, 2011: 24-27).

Behlül etrafındaki anlatıda, Behlül'ün maksadı iki insan arasındaki adaletsizliği gidermektir. Bu sebeple oyun kurar ve hilekâr bir taciri hedef alır. Behlül, hile yapan bir insanın kötü etkilerinden masum bir insanı korumak için oyuna başvurur. O; oyunu oynar, oynatır ve maksadına kavuşur. Merkezdeki kahraman olarak Behlül'ün de psişe yapısında anlatının başından sonunda kadar herhangi bir değişiklik meydana gelmez.

Hilebaz kahramanların farklı yüzlerinin örneklerine Türk destanlarında da rastlanır. Özellikle kurtarıcı figürler söz konusu olduğunda, kut anlayışının özelliklerini ifade etmesi açısından Altay destanlarındaki kahramanların Tastarakay'a dönüşümünden (Ergun, 2014) bahsetmek gerekir. Örneğin arkaik kahramanlık destanı *Maaday-Kara*'da merkezdeki kahraman Kögüdey-Mergen, tutsak anne ve babasının yanına giderken şekil değiştirip Tastarakay formuna bürünür. Bu formda, başında keçeden bir başlık ile kel görünmekteyken kıyafetleri de kirlili ve ketendendir (Bekki, 2020: 62-63). Kahraman, herkesi kandırmak için şarkılar söyler ve oyun çevirir. Böylece ailesini ve halkını zalim düşmanın elinden kurtarabilir. Destanda Kögüdey- Mergen birçok kılığa bürünür, eşi Altın Küskü de kendisi gibi şekil değiştirebilmektedir. Destanın sonunda Kögüdey- Mergen sayesinde halkı feraha çıkınca eşi de kendisi de yıldızlara dönüşüp göğe çıkarlar (Bekki, 2020: 113).

*Maaday-Kara* destanının merkezindeki kahraman Kögüdey- Mergen hem ailesini hem de halkını korumak ister. O, evrenin farklı katmanlarında bulunabilir; yer altına iner, gökyüzüne çıkar. Tastarakay formuna büründüğünde ise başarılı bir oyunculuk sergiler ancak bu oyunculuğun amacı ve sonuçları, toplumsal bakış açısında ahlaki açıdan olumsuzluk taşımaz. Eylemleri, kutsal bir görevi ifa etmek üzere epik dünyanın gereklerine göre şekillenmiştir. Bu özellik sadece Kögüdey- Mergen için geçerli değildir, destan kahramanlarının amaçları uğruna kılık değiştirerek gerçekliği ters yüz ettiği birçok anlatı vardır (Koçak, Uğurcan, 2021).

*Fatmacık, Köse, Behlül'ün Uykusu, Maaday-Kara* gibi farklı anlatı türlerinin merkezindeki kahramanlar üzerinden seçilen örneklerden anlaşılacağı üzere figürün doğası yalnızca kötülük, hırsızlık, düzenbazlık gibi ahlaki açıdan olumsuz özellikler barındırmaz. Figürün merkezinde bulunduğu birçok anlatı açık şekilde göstermektedir ki bilge, kurtarıcı, iyi, öngörülü, akıllı ve güven veren özelliklere sahip kahramanların sayısı da göz ardı edilemeyecek

kadar çoktur. Bu sebeple *hilebaz* adlandırması ya da türevleri figürün farklı yüzlerini, kapsayıcı şekilde ifade etmede yeterli değildir. Akademik incelemelerde, edebi ürünlerde yahut çeviri eserlerde, bütüncül bir adlandırmaya gidilmesi bu anlatı kahramanlarının hak ettiği konumlandırma açısından gereklidir.

### **Figüre bütüncül bir terim önerisi *Oyunbaz***

Türkiye’de çeviri eserlerde ya da özgün çalışmalarda bahsi geçen anlatı kahramanlarını ifade etmek üzere en çok kullanılan terimlerin *hilebaz*, *hilekâr* ve *düzenbaz* olduğu görülmüştür. Bir önceki bölümde, farklı halk anlatılarındaki kahramanlar üzerinden, figürün *hilebaz* olarak adlandırılmasının onun doğası gereği taşıdığı çift yönlülüğü ifade etmede yeterli olmadığı açıklanmıştır. *Oyunbaz* teriminin figürün genel yapısını ve özelliklerini bütüncül şekilde ifade ettiği kanaatine varılmıştır. Bu adlandırmanın gerekçeleri şöyle açıklanabilir.

Türkçede oyun kelimesi, en eski yazılı kaynaklardan itibaren *oyun* olarak geçer ve belli kuralları olan “eğlence, yarış, sıçramak” (Eren, 1999: 311); “raks, dans, musiki”; “hile, dalavere, sahtekârlık” gibi anlamlara gelir (And, 2022: 37). Oyun, kullanılış amacı itibarıyla hem bedensel hem zihinsel süreçleri kapsamaktadır. Farsça *-baz* eki ile yapılan *oyunbaz* sözcüğü hem ‘güzel’ oyunlar oynayan hem de ‘düzenli, hilekâr’ anlamlarına gelir (Ant, 2022: 36). *Oyunbaz* anlatı kahramanları da bu özelliklere sahiptir ve ihtiyaç duydukça özelliklerini en iyi şekilde kullanır. Bu durumda *oyunbaz* teriminin figürün farklı yüzlerini ifade edebilecek yeterlilikte olduğu iddia edilebilir.

Yakutlarda şamanlara verilen adlardan biri “oyun”dur. Türkistan’da ise şaman töreninin tamamı için *oyun* kelimesi kullanılır (And, 2022: 37). Bir şaman töreni, toplumsal bakış açısında ilahi olan ile eş değerdir. Ayrıca evrenin farklı katmanlarının bilgisine vakıf olduğu düşünülen, şifa verebilen, musikiden anlayan ve öngörüsü yüksek şamanlara, “oyun” denmesi de figürün Jung tarafından vurgulanan özelliklerini taşıması açısından kayda değerdir. Oyun kökünden türetilmiş *oyunbaz* kelimesinin figürün barındırdığı farklı özellikleri karşılayabileceğini göstermektedir.

Johan Huizinga’ya göre insanların bütün yapıp etmelerinin temelinde bulunan oyun, insan uygarlığının da temelinde yer alır ve kültür öncesinde bir bizatihiliktir (2006: 20); oyun, mizah içererek eğlenceli olabileceği gibi oldukça ciddi de olabilir (2006: 22) ve alışılmış hayattan başka türlü olmalıdır (2006: 50); oyunun bilmeceler üzerinden bilgelik ile ilişkisi vardır, farklı kültürlerde ibadetlere ilişkin yarışmaların felsefesi, kutsal bir oyunun bağrından doğar böylece bizzat kutsal gelenek, oyuna katılır (2006: 143). *Oyunbaz* kahramanların anlatı dünyasındaki konumları göz önünde bulundurulsa kültür öncesi dönemin düşünüş ve davranış özelliklerini barındırabildikleri hatırlanacaktır. Onlar kültür kahramanı olarak geleneği yıkıp yeni bir düzen kurabildikleri gibi farklı kahraman yapılarıyla hem gülünç hem bilge özellikleri taşıyabilecek zenginliktedir. Bu özellikler, oyunun yapısı ve işlevi ile örtüştüğünden *oyunbaz* adlandırmasının figürü ifade etmek için uygun olacağı söylenebilir.

*Oyunbaz* anlatı kahramanlarının mizahi tarafları ile oyun arasında sıkı bir ilişki vardır. Oyun; şaka, komiklik, matraklık ve gülme ile akrabadır (Huizinga, 2006: 23) ve güldürü aslında hayatı taklit eden bir oyundur (Bergson, 2014: 48) Figüre *oyunbaz* adlandırmasının

layık görülmesinin gerekçelerinden biri de oyun ve mizah ilişkisinin figürde doğal bir karşılığının olmasıdır. Ayrıca Huizinga, oyunun genel karakteristiğinde, “gerilim ve sonucun belli olmayışının” yer aldığını da vurgular (2006: 72). Oyunbaz kahramanların merkezinde yer aldığı anlatılarda, bu iki özelliği taşıyan örnekler mevcuttur. Örneğin kahramanın hüneri (oyunu) sonradan öğrendiği ve ustasına yem olmaktan son anda kurtulduğu “Alicengiz Oyunu” (Alangu, 2017: 238-247) masalının çözüm bölümünde, sonuç netleşinceye dek belirsizlik mevcuttur. Anlatının gerilim boyutu ise hüneri bilme ve oyun kurma üzerinden işlerlik kazanır. Bu sebeple figürün gerilim ve sürprizlere açıklığını taşıması açısından da oyunbaz adlandırması kapsayıcı bir olanak sağlamaktadır.

Roger Caillois, *Man, Play and Game* (2001) isimli çalışmasında, oyunları sınıflandırır ve dört oyun tipini “agon, alea, mimicry, ilinx” adıyla tanımlar (s.14-26). Sırasıyla bu adlandırmaların karşılıkları “yarışma, şans, taklit ve vertigo” şeklinde çevrilebilir. Bu sınıflandırmada alea (şans) başlığı, figürün, oyunbaz olarak adlandırması açısından dayanak oluşturmaktadır. Alea, zaferin tek zanaatkârının kader olduğu yani şansın belirleyici olduğu oyunların ifade edildiği başlıktır (Caillois, 2002: 17). Oyunda şans faktörünün doğrudan etkili olduğu bir durum söz konusudur. Oyunbaz kahramanlar üzerine yapılmış birçok incelemede dikkat çeken ifadelerden biri, onların çoğu zaman doğuştan şanslı oldukları yönündedir.<sup>5</sup> Bu sebeple bazen hiçbir şey yapmadıkları halde, onlar için olmazlar olur; imkânsızlar kolaylıkla mümkün hale gelir. Oyunun şans faktörünü barındırması figürün doğası ile örtüştüğünden onun özelliklerini ifade etmede *oyunbaz* adlandırmasının kullanılması kapsayıcılığı da arttırmaktadır. Ayrıca Caillois, oyunda sahtekârlık yapmanın oyunu bozmadığı görüşüne katılır (2001: 7). Bu fikir de figürün çift yönlü yapısındaki hileci taraflarını ifade etmede *oyunbaz* adlandırmasının uygun olacağını gösterir niteliktedir.

## Sonuç

İnceleme göstermektedir ki anlatı kahramanları özelinde *trickster* adlandırmasını Türkçeye aktarırken *hilekâr*, *hilebaz* ya da *düzenbaz* kelimeleri tercih edilmektedir. Aynı durum telif eserler söz konusu olduğunda da geçerlidir. Türk anlatı dünyasından seçilen *Nohut Oğlan*, *Fatmacık*, *Köse*, *Behlül’ün Uykusu* ve *Maaday-Kara* gibi halk anlatılarından, figürün “iyi, bilge, kurtarıcı” ve “kötü, tahrip edici, yok edici” tabiatı ortaya çıkarılmıştır. Bu anlatı kahramanlarının doğası çift yönlü özellik gösterir ve hilebaz, hilekâr ya da düzenbaz kelimelerinin taşıdığı gayriahlaki özelliklerden ve tutumlardan fazlasını barındırmaktadır.

Türkçe literatürde figürün çift yönlü doğasına uygun düşecek ve Türk halk kültürü daireesinde zengin imkânlar sağlayacak bütüncül bir adlandırmaya ihtiyaç duyulmaktadır. En eski Türkçe metinlerde “raks, dans, musiki” ve “hile, dalavere, sahtekârlık” anlamlarına gelen oyun kelimesine, Farsçadan *-baz* ekinin gelmesi ile oluşan *oyunbaz* sözcüğü hem güzel oyunlar oynayan hem de düzenli, hilekâr anlamlarına sahiptir. Bu sebeple *oyunbaz* adlandırması, bu kahramanların çift yönlü yapısına ve sıra dışı özelliklerine uygundur.

Oyunun medeniyet öncesinde olması ve medeniyeti şekillendirmesi gibi oyunbaz anlatı kahramanları da anlatının yapı ustası konumunda anlatıyı şekillendirir. Oyunun mizahla olan

doğrudan ilişkisi, oyunbaz anlatı kahramanlarının mayasında bulunur. Taklit ve yarışma ile oyun arasındaki organik bağ, oyunbaz anlatı kahramanlarının özellikleri söz konusu olduğunda da ön plana çıkar. Bazı oyunlar tamamen şansa dayalıdır ve oyunbaz kahramanlar da anlatıların şanslılarıdır. Sıralanan tüm gerekçeler neticesinde, sınır çizmenin ve kategorize etmenin oldukça güç olduğu bu anlatı kahramanlarını ifade etmek üzere kullanılacak *oyunbaz* adlandırmasının *hilekâr*, *hilebaz* yahut *düzenbaz* adlandırmalarına kıyasla daha bütüncül imkânlar sağladığı ortaya konmuştur.

## Notlar

- 1 Eserde trickster kelimesi “trikster” şeklinde yazılmıştır (s.75-77).
- 2 Psişe analitik psikolojide, bilinç dışı kadar bilinçli de olan psişik süreçlerin tamamıdır (Jung, 2016: 54).
- 3 Bk. Kubbealtı Lugatı “Hilebaz”.
- 4 Bk. “Behlül-i Dâna”, TDV İslâm Ansiklopedisi.
- 5 Hyde, Hilekârın Marifeti Bu Dünya (2019) eserinde şans konusuna özel bir bölüm ayırır (s. 213- 250); Radin’in Trickster (1956) eserinde Karl Kerényi tarafından yazılan dördüncü bölümde, figürün şansa ilişkisinden bahsedilir (s.185).

**Araştırma ve yayın etiği beyanı:** Bu makale tamamıyla özgün bir araştırma olarak planlanmış, yürütülmüş ve sonuçları ile raporlaştırıldıktan sonra ilgili dergiye gönderilmiştir. Araştırma herhangi bir sempozyum, kongre vb. sunulmamıştır. Başka bir dergiye değerlendirilmek üzere gönderilmiş ancak süreç arzu edildiği gibi ilerlemediği için geri çekilmiştir.

**Yazarların katkı düzeyleri:** Birinci yazar %50, ikinci yazar %50.

**Etik Komite Onayı:** Çalışmada etik kurul iznine gerek yoktur.

**Finansal Destek:** Çalışmada finansal destek alınmamıştır.

**Çıkar Çatışması:** Çalışmada potansiyel çıkar çatışması bulunmamaktadır.

**Research and publication ethics statement:** This article was planned, conducted and sent to the relevant journal after being reported with the results as a completely original research. The research has not been presented at any symposiums, congresses, etc. It was sent to another journal for evaluation, but it was withdrawn because the process did not proceed as desired.

**Contribution Rates of Authors to the Article:** First author %50, second author %50.

**Ethics Committee Approval:** Ethics committee approval is not required for the study.

**Support Statement (Optional):** No financial support was received for the study.

**Statement of Interest:** There is no conflict of interest between the authors of this article.

## Kaynakça

- And, M. (2022). *Oyun ve bugün*. Yapı Kredi.
- Alangu, T. (2017). *Billur köşk masalları*. Yapı Kredi.
- Babcock-Abrahams, B. (Mar., 1975) A Tolerated margin of mess: the trickster and his tales Reconsidered. *Journal of the Folklore Institute*, 11 (3), 147-186.
- Başgöz, İ. (1999). *Geçmişten günümüze Nasreddin Hoca*. Pan.
- Bekki, S. (2007). *Maaday-Kara Altay kahramanlık destanı*. Ötüken.
- Bergson, H. (2014). *Gülme* (D. Çetinkasap, Çev.) Türkiye İş Bankası Kültür.

- Boratav, P. N. (1992). *Zaman zaman içinde*. Adam.
- Boratav, P. N. (2001). *Uçar leyli*. Tarih Vakfı.
- Boratav, P. N. (2015). *Az gittik uz gittik*. İmge kitabevi.
- Caillois, R. (2001). *Man play and games*. University of Illinois Press.
- Carroll, M. P. (1984). The trickster as selfish-buffoon and culture hero. *Ethos*, 12 (2) 105-131.
- Daniels, M. (2014). *Bir nefeste dünya mitolojisi* (P. Üstel, Çev.) Maya.
- Demir, N. (2018). *Anadolu Türk masallarından derlemeler*. Ötüken.
- Eren, H. (1999). *Türk dilinin etimolojik sözlüğü*. Bizim Büro.
- Ergun, P. (2004). Altay destanlarında ve Anadolu Türk masallarında Tastarakay-Keloğlan. *Türk Dünyası Dil ve Edebiyat Dergisi*, 18, 37-45.
- Harmancı, M. (2010). Keloğlan'ın hilebazlığı. *Dil ve Edebiyat Araştırmaları Dergisi*, 1(2).
- Harmancı, M. (2012). Keloğlan'ın mitik aynadaki görüntüsü. *Milli Folklor*, 94, 72-80.
- Huizinga, J. (2006). *Homo ludens*. (M. A. Kılıçbay, Çev.) Ayrıntı.
- Hyde, L. (2019). *Hilekârın marifeti bu dünya*. (E. Ayhan, Çev.) Alfa.
- Hynes, W. J. ve William G. D. (1993). *Mythical trickster figures*. University of Alabama Press.
- İsmayilov, R. (2011). *Bəhlul danəndə lətifələri*. Altun Kitap.
- Jung, C. G. (2016). *Analitik psikoloji sözlüğü*. (N. Nirven, Çev.) Pinhan.
- Jung, C. G. (2019). *Dört arketip*. (Z. A. Yılmaz, Çev.) Metis.
- Koçak, A. ve Fatma Zehra, U. (2021). Gerçekleri ters yüz eden aykırı kahramanlar. *Milli Folklor*, 131, 87-96.
- Leeming, D. A. (2020). *A'dan z'ye dünya mitolojisi* (N. Soysal, Çev.) Say.
- Ögel, B. (2014). *Türk mitolojisi II*. Türk Tarih Kurumu.
- Ölçer Özünel, E. (2005). Kel Ata'dan Keloğlan'a 'hilebaz' dönüşüm. *Milli Folklor*, 67, 47-52.
- Radin, P. (1956). *The trickster: a study in American Indian mythology*. Philosophical Library.
- Ricketts, M. L. (1966). "The north American Indian trickster". *History of Religions*, 5 (2), 327-350.
- Sakaoğlu, S. (2003). *Masal araştırmaları*. Akçağ.
- Tecimer, Ö. (2006). *Sinema modern mitoloji*. Plan B.
- Teit, J. (1898). *Traditions of the Thompson River Indians of British Columbia*. Houghton Mifflin.
- Uçkun, R. (2018). Keloğlan tipinin Gagauz masallarındaki yansımaları. *Türk Dünyası İncelemeleri Dergisi*, 18 (2), 542-569.

### Elektronik Kaynaklar

- Kubbealtı Lugatı*. Erişim adresi: <https://www.lugatim.com/s/hilebaz> (Erişim Tarihi: 06.04.2024).
- Uludağ, S. *TDV İslâm Ansiklopedisi*. Erişim adresi: <https://islamansiklopedisi.org.tr/behlul-i-dana> (Erişim Tarihi: 06.04.2024).



Bu eser Creative Commons Atıf 4.0 Uluslararası Lisansı ile lisanslanmıştır.

(This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License).