

40. Popüler kültür dizisi Squid Game'de oynanan "Mugunghwa Kkoci Pieotseumnida" adlı geleneksel çocuk oyununun Türk kültüründeki aynası: "Ebe Tura Bir İki Üç" oyunu ve etimolojisi

Sümeýra ALAN¹

APA: Alan, S. (2023). Popüler kültür dizisi Squid Game'de oynanan "Mugunghwa Kkoci Pieotseumnida" adlı geleneksel çocuk oyununun Türk kültüründeki aynası: "Ebe Tura Bir İki Üç" oyunu ve etimolojisi *RumeliDE Dil ve Edebiyat Araştırmaları Dergisi*, (34), 714-725. DOI: 10.29000/rumelide.1316217.

Öz

Gösterime girdiği günden bu yana kısa süre içinde son zamanların en popüler televizyon dizilerinden biri haline gelen Squid Game dizisinde oynanan ölümcül oyunlarda büyük bir para ödülü kazanma şansı için yarışan maddi açıdan çaresiz bir grup karakterin hikâyesi anlatılmaktadır. 9 bölümden oluşan dizide para için hayatları pahasına yarışan bireyler, ölümcül 6 adet çocuk oyunu oynamaktadır. Güney Kore'nin geleneksel çocuk oyunlarının hikâyeler üzerinden anlatıldığı filmdeki oyunların gerçek hayattaki karşılığında ölüm tehdidi bulunmamaktadır. Seong Gi-hun, borçlandığı kişilerden gördüğü şiddet ve tehdidin ardından borcunu ödeyemediği takdirde canından feragat edeceğine dair bir form imzalar. Vücudu kanlar içinde ve korkmuş bir halde metroya binmeyi beklerken yanına iyi giyimli ve nazik bir beyefendi oturur. Bu bey, Seong Gi-hun'u 딱지 Ttakji (Origami Oyunu) oynamaya davet eder ve Seong Gi-hun son oyuncu olarak oyuna dâhil olur. Filmin başında oynanan Ttakji oyununun ardından dizide oynanan ilk oyun Red Light Green Light (Kırmızı Işık Yeşil Işık) adıyla da bilinen Mugunghwa Kkoci Pieotseumnida oyunudur. Popüler kültürde farklı adlarla karşımıza çıkan Mugunghwa Kkoci Pieotseumnida (Ebe Tura Bir İki Üç) oyununun medya aracılığıyla izleyiciye sunulması, görsel hikâye anlatıcılığının ve kültür aktarımının da bir göstergesi olarak değerlendirilebilir. Bu bağlamda çalışma, uygulamalı halk bilimi açısından çocuk oyunlarının medya aracılığıyla nasıl aktarıldığı ve toplumların kültüründe hangi rolleri üstlendiği konusuna odaklanmasından önem arz etmektedir. Çalışmamızda literatür tarama yöntemiyle iki oyun irdelenilerek oyun adının etimolojisi üzerinde durulmuştur. Oyunun medya aracılığıyla tanıtımı ve kültürümüzde bilinen farklı isimleriyle birlikte oynanış biçimleri ve oyun arasındaki benzerlikler incelenmiştir.

Anahtar kelimeler: popüler kültür, oyun, Squid Game, Mugunghwa Kkoci Pieotseumnida, Ebe Tura Bir İki Üç

The traditional children's game "Mugunghwa Kkoci Pieotseumnida" played in the popular culture series Squid Game, its mirror in Turkish culture: "Ebe Tura One Two Three" and its etymology

Abstract

The Squid Game series, which has become one of the most popular television series of recent times in a short time since its debut, tells the story of a group of financially desperate characters competing for the chance to win a large prize money in deadly games. In the 9-part series, individuals competing

¹ Dr. Öğr. Üyesi, Erzurum Teknik Üniversitesi, Edebiyat Fakültesi, Türk Dili ve Edebiyatı ABD (Erzurum, Türkiye), sumeyra.alan@erzurum.edu.tr, ORCID ID: 0000-0002-4406-2022 [Araştırma makalesi, Makale kayıt tarihi: 10.04.2023-kabul tarihi: 20.06.2023; DOI: 10.29000/rumelide.1316217]

for money at the cost of their lives play 6 deadly children's games. In the film, where the traditional children's games of South Korea are told through stories, there is no threat of death in real life. Seong Gi-hun signs a form stating that he will give up his life if he cannot pay his debt after the violence and threats he receives from the people he owes money to. While waiting to board the subway, his body covered in blood and frightened, a well-dressed and kind gentleman sits next to him. This gentleman invites Seong Gi-hun to play 딱지 Ttakji (Origami Game) and Seong Gi-hun becomes the last player in the game. After the Ttakji game played at the beginning of the film, the first game played in the series is Mugunghwa Kkoci Pieotseumnida, also known as Red Light Green Light. The presentation of the Mugunghwa Kkoci Pieotseumnida (Ebe Tura One Two Three) game, which appears under different names in popular culture, to the audience through the media can be considered as an indicator of visual storytelling and cultural transmission. In this context, in terms of applied folklore, it is important in terms of focusing on how children's games are transmitted through the media and what roles they play in the culture of societies. In our study, two games were analysed with the literature review method and the etymology of the name of the game was emphasised. The promotion of the game through the media and the different names known in our culture, as well as the ways of playing and the similarities between the game were examined.

Keywords: popular culture, game, Squid Game, Mugunghwa Kkoci Pieotseumnida, Ebe Tura One Two Three

1. Giriř

TDK Türkçe Sözlükte “yetenek ve zekâ geliştirici, belirli kurallara sahip, güzel vakit geçirmeye yarayan eğlence, tiyatro, şaşkınlık uyandırıcı hüner, sinemada sanatçının rolünü yorumlama şekli vb.” anlamlarına gelecek şekilde açıklanan oyun², bireylerin kişiliklerini ve yeteneklerini geliřtirmelerine fırsat yaratarak kendilerini ifade etmelerine imkân sağlar. Hayalle gerçek arasında bir köprü vazifesi gören oyun, çocukların yaşamı öğrenmesinde büyük önem taşır. Çocuğun olduđu her yerde varlığını sürdüren oyun, bu özelliđi bakımından evrensel bir kavram olarak nitelendirilebilir. Oyun esnasında mutluluk, öfke, acı, korku, heyecan, kin vb. birçok duyguyu öğrenen çocuk, tepkilerinin tamamını parçası olduđu oyuna da yansıtır. Bu sayede, oyun içerisinde kendini tanıyıp tepkilerini kontrol etme becerisi geliřtirir (Koçyiđit vd., 2007: 324). Freud, oyunu çocuğun engellerden ve dıř yasaklardan özgürleşerek gerçek hayatta tehlikeli sayılabilecek (şiddet, darp vb.) duygu ve davranışlarının özgürce açığa vurulması biçiminde açıklamış; çocuğun gösterdiđi tekrarlanan davranışsal takıntıların korkularını yenmesinde önem arz ettiđini savunmuştur. Çevresinde gözlemlediđi durumları hayal dünyasıyla yođurarak oyuna yansıtan çocuđa, kuralları olan bir oyun tanıtılırken muhakkak kurallar açıklanmalı ve uygulama esnasında oyunun oynanış biçimi gösterilmelidir. Bununla birlikte oyunun süresi, oyuncuların yahut oyundaki karakterlerin görevleri de aynı şekilde çocuđa izah edilmelidir. Dâhil olduđu oyunla bütünleşen çocuk; oyun esnasında kurallara ve sınırlamalara saygı duyma, talimatları uygulama, kendini ifade etme gibi toplumsal norm ve davranışları da öğrenmiş olur. Çocuklar için birer öğrenme aracı olan oyun, popüler kùltürde de yerini almış; kitle iletişim aracı ve görsel bir anlatım biçimi olan medya, önceki yüzyılların cümbüş ve oyun anlayışından nemalanmıştır. Hem gerçek hem de gerçek dıřından beslenen medya; kùltürle ilgili kodların aktarıldığı, bu kodların belirtilerinin izlenebildiđi ve evrensel birer mitosa deđiřtiđi yapılarıdır (Tuna ve Akgün, 2022: 637).

² <https://sozluk.gov.tr/> (Eriřim Tarihi: 09.11.2022)

Popüler kültür mahsullerinin ortaya çıkması ve geniş kitlelere aktarımı açısından güçlü bir unsur olarak değerlendirilen kitle iletişim araçlarının kolay erişilebilir olması her yaştaki bireyin medyadan faydalanabilmesine olanak sağlamaktadır (Payzın ve İncil Tuncer, 2022: 117). Kolay erişilebilirliğinin de etkisiyle dijital yayıncılık platformu Netflix'te 1, 65 bin milyon saatlik izlenme süresiyle en çok izlenen dizilerden biri olan Squid Game, bu sayede popüler kültürün bir parçası haline gelmiştir. Dizide yer alan geleneksel çocuk oyunlarının hikâyeler aracılığıyla izleyiciye sunulması, görsel hikâye anlatıcılığının ve kültür aktarımının bir göstergesi olarak karşımıza çıkmaktadır. Çocuk oyunlarının medya aracılığıyla nasıl aktarıldığı ve toplumların kültüründe hangi rolleri üstlendiği uygulamalı halk bilimi açısından da önem arz etmektedir. 1950'lerde ilk defa Ralph Beals tarafından kullanılan "uygulamalı halk bilimi" terimiyle, halk kültür ve mirasının beğeni alanlarını genişletmek ve azınlık halde bulunan grupların değer kalıplarının beğenisini arttıracak materyallerin yaygınlaştırılması amaçlanmıştır (Baron, 2014: 181). Benjamin Botkin tarafından 1953 yılında kavramsallaştırılan kavram "halk biliminin üstlendiği vazifenin ötesinde kimi gayeler amacıyla kullanılması" şeklinde tanımlanmıştır (Gürçayır Teke, 2016: 94). Aral'ın kaleme aldığı *Uygulamalı Halk Bilimi Açısından Eğitim Sürecinde Dede Korkut* adlı makalede de sözlerin nesne dünyasına girebilmesi açısından uygulamalı halk bilimi çerçevesinde medya kullanımının önemi ve medyanın bu noktadaki kültür aktarımını rolünün ne olduğundan bahsedilmiştir (2015: 129). Çalışmamızda ise literatür tarama yöntemiyle elde edilen tüm veriler aracılığıyla popüler kültür dizisi olan Squid Game adlı dizide oynanan "Mugunghwa Kkoci Pieotseumnida" adlı geleneksel çocuk oyununa, oyunun oynanış şekline değinilecek, oyunun medya aracılığıyla tanıtımı ve kültürümüzde bilinen farklı isimleriyle birlikte oyun adının etimolojisi üzerinde durulacaktır.

1.1. Popüler Kültürün Medya Aracılığıyla Aktarımı: Squid Game Dizisi

Gösterime girdiği 17 Eylül tarihinden itibaren büyük bir ilgiyle karşılanan Squid Game adlı Netflix dizisi, sıra dışı hikâye kurgusu, takdire şayan oyuncu performansı ve kusursuz teknik yaratıcılığının yanı sıra bünyesinde taşıdığı korku ve şiddet unsurlarını açıkça sergilemesi nedeniyle de uzun süre gündemi meşgul etti. Ekonomik açıdan sıkıntı yaşayan 456 erişkinin çocuk oyunları oynayarak toplamda 45, 6 bin milyon won kazanması ve oyunu kaybeden kişinin bunu canı ile ödemesi dizinin konusunu oluşturmaktadır. Oyunu oynayan bireylerin uğradığı şiddet karşılığında paranın metalaştırıldığı, ölümler dahi paraya ulaşma arzusuyla burun buruna gelindiği dizinin yönetmen koltuğunda Hwang Dong-hyuk yer almaktadır. Güney Kore kültürüne mahsus geleneksel çocuk oyunlarının para karşılığında ölüm kalmı mücadelesine dönüştüğü Squid Game adlı Netflix dizisinin 1. sezonu Kırmızı Işık Yeşil Işık, Cehennem, Şemsiyeli Adam, Takıma Sadık Kal, Adil Bir Dünya, Kanka, VIP'ler, Gemi Aslanı, Şanslı Bir Gün adlı 9 bölümden oluşmaktadır. Bu bölümlerde Güney Kore'nin çocuk oyunları yetişkinlerin para kazanma hırısı, korku ve şiddete maruz kalmaları vasıtasıyla hikâyeler üzerinden anlatılmaktadır.

Birkaç erkek çocuğun Kalamar Oyunu oynadığı siyah beyaz bir sahneyle başlayan dizi, Seul'un getto mahallelerindeki gecekondu bölgesinden seçilen görüntülerle devam eder. Seong Gi-hun, borçlandığı kişilerden gördüğü şiddet ve tehdidin ardından borcunu ödeyemediği takdirde canından feragat edeceğine dair form imzalar. Korkmuş bir vaziyette ve yüzü kanlar içinde metroya binmeyi beklerken yanına şık giyimli ve kibar bir bey oturur. Bu bey, Seong Gi-hun'u 딱지 Ttakji (Origami Oyunu) oynamaya davet eder. Galibiyet elde ettiği her oyun için 100.000 won kazanacağını duyan Seong Gi-hun, oyun teklifini kabul eder. Bir süre yenilip kaybettiği para karşılığında tokat yiyen oyuncu, oyun neticesinde bir miktar para kazanınca gizemli beyin "Bayım bu oyunları birkaç gün oynayarak iyi para kazanabilirsiniz. Ne dersiniz?" diyerek kendisine uzattığı kartı geri çevirmeyerek alır. Bir gece yarısı annesi ve üvey babasıyla yaşayan kızının yurtdışına taşınma durumu ve tefecilere olan borcunun aklına gelmesinin ardından kartın üzerindeki numarayı arayarak adını ve doğum tarihini söylemesiyle birlikte

oyuna dâhil olur. Yaşam şartlarının zorluğu, maddi sıkıntılar ve benzer aile yapısı tıpkı Squid Game dizisinde olduğu gibi farklı kişilik özelliklerine sahip bireyleri “şiddet” noktasında bir araya getirmektedir. Squid Game’de primitif bir duygu bağlamında “cinsel şiddet” de insan bedeninin ticari eşyaya dönüştürülmesi üzerinden aktarılmaktadır. Ttakji oyununun ardından dizide oynanan ilk oyun Red Light Green Light (Kırmızı Işık Yeşil Işık) adıyla da bilinen Mugunghwa Kkoci Pietotseumnida oyunudur. Bu oyunun ardından oynanan oyunlar sırasıyla; Honeycomb (Dalgona) Challenge (Şeker Kalıbı Oyunu), Tug of War (Halat Çekme Oyunu), Marbles (Misket Oyunu), Glass Game (Cam Köprü Oyunu) ve Squid Game (Kalamar Oyunu)’dur. Güney Kore’nin geleneksel oyunları arasında Jwibulnori | 쥐불놀이, Yut Nori | 윷놀이, Hackysack diğer adıyla Jegichagi | 제기차기, Tuho | 투호, Biseokjigi | 비석지기, Neolttwigi | 널뛰기, Paengi Noli | 팽이 놀이, Gonggi Noli | 공기 놀이, Gomujul Noli | 고무줄 놀이, Yeonnalligi | 연날리기, Ssireum | 씨름, Gonu | 고누, Jultagi | 줄타기, Gulleongsui | 굴렁쇠, Chajeon Nori | 차전 놀이, Geunettwigi | 그네뛰기 gibi oyunlar da bulunmakta olup ilk sezonu çekilen Squid Game dizisinde -şimdilik- bu oyunlara yer verilmemiştir. Yeni sezonların çekilmesiyle birlikte seyircinin bu oyunlara tanık olması mümkün olabileceğinden oyun adlarına değinilmesi tarafımızca gerekli görülmüştür.

1.2. Mugunghwa Kochi Pietotseumnida Oyunu ve Oynanma Biçimi

Sayıdığımız oyunlar arasında çalışmamızın çerçevesini oluşturan ve dizinin ilk oyunu olan “Mugunghwa Kochi Pietotseumnida” Güney Kore’ye özgü geleneksel çocuk oyunlarından birisidir. Oyundaki diğer oyuncular, gözlerini kapatan ebeye yavaş yavaş ve gizlice yaklaştıktan sonra elleriyle hafifçe vurarak kaçarlar. Oyunun eski literatürde yer almadığı göz önünde bulundurulduğunda, Mugunghwa Kochi Pietotseumnida’nın Kırmızı Işık, Yeşil Işık oyununa benzeyen tarihi muhtemelen çok eski değildir. Bununla birlikte, oyunun icrası için bir hazırlık gerektirmemesi, aynı zamanda eğlenceli oluşu ve kolay oynanabilirliği nedeniyle farklı farklı isimlerle³ birçok ülkede yaygın biçimde oynandığına şahit olmaktadır.

Bağımsız biçimde oynanan ve kişi sayısı değişkenlik gösteren bu oyunda ebe, oyunculara sırtını döndükten yahut gözünü kapattıktan sonra “Mugunghwa kochi pietotseumnida (Mugunghwa çiçeği açtı)” diye bağırır. Bu cümle, Korece 10 karakterden oluştuğu için bağırarak birden ona kadar saymakla eşdeğerdir. Tipik oyun kuralları aşağıdaki gibidir. İlk olarak, oyuncular kimin “ebe” olacağını belirlemek için Gawi Bawi Bo⁴ yaparlar. Seçilen oyuncu (ebe), sırtı dönük bir vaziyette bir duvara, bir ağaca veya bir sütuna bakacak şekilde durur. Diğer oyuncular daha sonra yaklaşık 5-10 m uzaklıkta bir çizgi çizerek ebenin arkasında dururlar. Daha sonra, ebe olan oyuncu, “Mugunghwa kochi pietotseumnida” diye bağırır. Cümleyi söylediği sırada ebenin sırtı oyunculara dönük olmalıdır. Tüm karakterlerin veya hecelerin tamamı söylendikten sonra, ebe diğer oyunculara yüzünü döner. O anda herhangi bir kişiyi hareket ederken görürse, o oyuncu yakalanır.

Yakalananlar, ebe seçilen oyuncunun yanında durmalı, serçe parmaklarını birbirine kenetlemeli veya el ele tutuşmalıdır. Diğer oyuncular daha sonra, oyun ilerledikçe ve ebenin tekerlemeyi sırtı dönük

³ bkz. Alan, Sümeyra (2022). “Ebe Tura Bir İki Üç (Timbirtip).” Geleneksel Sporlar ve Oyunlar Ansiklopedisi, Dünya Etnospor Konfederasyonu. (URL: <https://encyclopedia.worldethnosport.org/spor-detay/ebe-tura>; Erişim Tarihi: 11.11.2022).

⁴ 가위 (gawi, “scissors”) + 바위 (bawi, “rock”) + 보 (bo, “wrapping cloth”). Kelimenin bizdeki karşılığı taş, kâğıt makastır. Taşa el yumruk şeklindedir. Kâğıtta el tamamen açık ve parmaklar birbirine yapışktır. Makasta ise elin işaret parmağı ve orta parmağı hariç bütün parmaklar avuç içine kıvrılmıştır, işaret parmağı ve orta parmak birbirinden ayrıktır. Taş, makası kırarak yener. Kâğıt, taşı sararak yener. Makas ise kâğıdı keserek yener.

söylediği her anda biraz ilerlemeye devam eder. Ne kadar fazla oyuncu yakalanırsa, çizgi o kadar uzar. Çizgiyi ebeye en yakın hale getiren oyuncu, bir araya getirilen parmaklara veya ellere vurarak yakalanan oyuncuların zincirini kırabilir. O anda, yakalananlar da dâhil olmak üzere diğer tüm oyuncular, ebeye fark edilmeden çizginin arkasındaki eski konumlarına geri dönmelidir. Ebe tarafından fark edilen oyuncu bir sonraki tur için ebe olur. Ancak herkes yakalanmadan güvenli bir dönüş yapmayı başarır, ebe olan mevcut oyuncu rolü bir sonraki turda koruyarak tekrar ebe olur. Ebe, hareket hâlindeki oyuncuları tespit etmek için sürekli olarak doğru anda geriye bakmaya çalışır. Bu sırada diğer oyuncular görünmeden ebeye yaklaşmaya çalışırlar. Bazen oyuncular, ebe döndüğü anda garip bir pozisyonda donup kalırlar. Bu durum oyuna ekstra bir eğlence katar.

Son zamanlarda, bu oyunun farklı versiyonları ortaya çıkmıştır. Ebe olan oyuncu, cümlelerin sonunda farklı bir fiil veya eylem kullanırsa, diğer oyuncuların çağrılan fiil veya eyleme göre hareket etmek zorundadırlar, aksi takdirde yakalanır. Örneğin ebe "Mugunghwa kochi chumeul chumnida (Mugunghwa çiçeği dans ediyor)" diye bağırır ve arkasını dönerse, diğer oyuncular o anda dans etmelidir ya da "Mugunghwa kochi noraehamnida (Mugunghwa çiçeği şarkı söylüyor)" dedikten sonra arkasını dönerse diğer oyuncular hemen şarkı söylemeye başlamalıdır. Ebe, "Halimi kochi pieotseumnida (Büyükanne çiçeği açmış)" diye bağırırdıktan sonra arkasını dönerse diğer oyuncular da bir büyükanneyi taklit etmek zorundadır. Ya da ifade ebe tarafından "Nanjangi kochi pieotseumnida (Cüce çiçek açtı)" olarak değiştirilirse, diğer oyuncular çömelmiş bir pozisyonda hareket etmelidir. Oyun, büyüklerden ziyade küçük çocuklar arasında daha popülerdir.

1.3. Ebe Tura Bir İki Üç Oyunu ve Etimolojik Tahlili

Bir malzemeye ihtiyaç duyulmadan, belirli kurallar çerçevesinde, açık mekânlarda ve kalabalık gruplarla oynanan bir oyun olan Ebe Tura Bir İki Üç oyunu, adını oynanış biçiminden almaktadır. Ebe sözcüğü oyunun oynanması için yüzünü duvara dönecek olan kişiyi yani ebeyi temsil ederken tura kelimesi *tur-* "durmak" fiiline eklenen zarf fiil ekinin birleşimiyle oluşmuş bir kelimedir. Sırasıyla bir iki üç rakamları ise ebenin sayma şeklinin ifadesidir. Ende Tura Bir İki Üç adıyla da rastladığımız bu oyunda *tura* kelimesi dikkatimizi çekmektedir. Kelime, TDK Türkçe Sözlükte "bazı oyunlarda, vurmak için kullanılan düğümlemiş mendil"⁵ anlamına gelecek şekilde açıklanmıştır. O halde, adını oyunda kullanılan mendilden alabileceğini düşünebileceğimiz Ebe Tura Bir İki Üç oyununda mendil gibi bir materyal kullanılmamaktadır. Ancak isim olarak benzerlik gösteren ve adını oyunda kullanılan mendilden alan Tura adında başka bir oyun bulunmaktadır. Oynanış şekli tamamen farklı olan bu oyunda ebe herkesin ortasında bulunur. Seçilen bir mendilin ucuna düğüm atılır. Oyuncuların biri *tura* denilen elinde tuttuğu mendili ebeye göstermeden bacalarının arasından geçirerek yanındaki diğer oyuncuya verir, o da yanındaki diğer oyuncuya... Mendil hızla bacak aralarından elden ele geçerken ebe mendilin hangi oyuncuda olduğunu bulmaya çalışır (Bakırcı, 2007: 204). *Tura* kelimesi hakkında diğer düşüncemiz ise Fransızcada yer alan sayılarla alakalıdır. Fransızcada bir || *un* (ön), iki || *deux* (dö), üç || *trois* (*trua*) biçimindedir. Bundan dolayı oyunun adının *Ön Dö Trua* > *Ende Tura* formuyla dilimizde yaygınlık kazanmış olabileceği söylenebilir.

Tumbirtip kelimesini incelediğimizde ise *tumbır* kelimesinin "çok gergin" (DS X 3813) anlamına geldiğini görmekteyiz. Oyunun oynanış şekli göz önünde bulundurulduğunda yüzünü duvar, ağaç vb. sert bir zemine yaslayarak sayma işlemine başlayan ebe "bir iki üç" dediğinde herkes olduğu yerde, aldığı vaziyet neyse o biçimde ve gerginlikte kıpırdamadan kalmak durumundadır. Oyunculardan biri kıpırdadığı - gerginliğini bozup hareket ettiği- vakit ceza alarak ebe olur. *Tip* kelimesi ise burada susmayı,

⁵ <https://sozluk.gov.tr/> (Erişim Tarihi: 09.11.2022)

konuşmamayı ve öylece kalmayı ifade etmektedir. *Tımbırtıp* kelimesiyle alakalı ikinci düşüncemiz yansıma sözcük olan *dim dim* yahut *tm tm* “herhangi bir sıvının damla damla akması”⁶ anlamına gelmektedir. Yine *tm* kelimesinin anlamını tek başına “deniz”⁷ biçiminde de görmekteyiz. Akıcı (süreklili) bir nitelik arz eden *dim~tm* kelimesi ve birdiren bir (1) rakamı ile oluşturulan *tımbır* sözü akışta/eylemde olan bir şeye eklenen sayı kelimesinden oluşmaktadır. Bu ifadenin peşine eklenen *tip* sözcüğüyle akıcılığın yahut eylemdeki o akışın son bulması düşünülebilir. Üçüncü düşüncemiz ise *tıptırtı/tımbırtı* kelimesiyle alakalı. “Tıptır tıptır diye çıkan ayak sesi, tıptırdayan şeyin çıkardığı ses” anlamına gelen *tıptırtı*⁸ kelimesinde yer alan +tI/+tU ekiyle ilgili Korkmaz “+tI/+tU ekinin belirli olan asıl işlevinin ses yansımaları köklere +Il/+Ul, +Ir/+Ur ekleri getirilerek elde edilen ikincil köklerden adlar türetmektir.” açıklamasını yapmış; *dırlıtlı, fıkrıtlı, kumultı* gibi örnekler vermiştir (2009: 66). Öyleyse *tıptırtı* kelimesini <*tıptır*+*tı* biçiminde tahlil edebiliriz. Aynı şekilde *tımbırtıp* kelimesindeki *tımbır* <*tip*(*p*)*ır* biçiminde olabilir. *Tımbır* kelimesi için Nişanyan’a başvurulduğunda *tip*’ sözcüğüne göndererek açıklamasını “ayak sesi, damla sesi” ses yansımaları sözcüğüdür”⁹ biçiminde açıklamaktadır. Benzer sözcükler için ise az önce bahsini de ettiğimiz *tımbır, tımbırdamak, tımbırtı, tıptır, tıptırdamak, tıptırtı, tıptış* kelimelerini vermektedir. Ayak sesi ya da ikinci görüşümüzde üzerinde durduğumuz damla sesi ifade eden *tımbır* <*tm*+(*m*)*ır*; /m/ > /b/, *dımbır* <*dm*+(*m*)*ır*; /m/ > /b/ kelimelerine eklenen *tip* kelimesi yine ayak sesi bildiren bir kelime olarak yinelenmiş olabilir yahut ayak sesine son veren -eylem sonlandırıcı- bitirici sözcük niteliğindeki *tip* ifadesi olabilir.

1.4. Ebe Tura Bir İki Üç Oyunu ve Oynanma Biçimi

Tımbırtıp, Ende Tura, Önden Tura, Enden Tura, Elden Tura, Önde Durma Bana Vurma, Davul Zurna, Davul Zurna Bana Vurma, Davul Zurna Buz Gibi Dondurma, Önde Turna Davul Zurna, Elde Davul Zurna, Elde Turna Davul Zurna adlarıyla da bilinen Ebe Tura oyununda ebe seçilirken çeşitli tekerlemeler içeren bir sayışma yapılır. Sayışma sonucunda oyuncular arasından biri ebe seçilir. Seçilen ebe, ağaç yahut duvar gibi sert bir zemine yüzünü döner. Diğer oyuncular, sekiz-on metre kadar bir mesafede ebenin arkasında dağınık şekilde yerlerini alırlar. Ebe, ellerini duvara vurarak yüksek sesle “Ebe tura bir iki üç” diye bağırır. Ebe, tekerlemeyi söylediği esnada ebenin arkasında konumlanmış diğer oyuncular sakin ve dikkatli bir biçimde ebeye doğru yaklaşmaya çalışırlar. Tekerleme bittiğinde çocuklar heykel gibi oldukları yerde dona kalırlar. Ebe, oyunculara yüzünü döndüğünde herhangi bir oyuncuyu hareket ederken görürse yeni ebe o oyuncu olur. Ebe, yüzünü döndüğünde kimse yerinden kımlıdayamaz. Ebe, tekerlemeyi yeniden söylemeye başladığında ebeye görünmeden yaklaşıp dokunmaya çalışırlar. Ebeye dokunan oyuncular kaçışmaya başlarlar; ebe de kaçan oyuncuların tümünü kovalar. Kimi yakalarsa sıradaki o kişi olur (Aşçı vd., 2011: 51). Aynı zamanda, kalabalık bir grupta kız ve erkek çocukları tarafından karışık oynanan oyun “Ali Baba Saat Kaç?” adıyla da en az dört kişi ile oynanır. Ebeye “Ali baba saat kaç?” diye sorulur. Ebe saati kaç olarak söylerse o sayı adedince adım atılır, ebe sobelenip kaçar. Sobelenen kişi yeni ebe olur (Demir, 2015: 157).

Davul Zurna Buz Gibi Dondurma oyununda ise yapılan sayışmalarla yeni ebe belirlendikten sonra ebe duvara, ağaca vb. gibi sert bir zemine yüzünü dönerek başını yaslar. Oyundaki diğer oyuncular da üç dört adım ötede dağınık bir biçimde ebenin arkasında dururlar. Ebe, “Davul zurna, bana vurma, buz gibi dondurma” tekerlemesini söyledikten sonra yüzünü oyunculara döner. Ebe, sırtı oyunculara dönük bir biçimde bu tekerlemeyi söylediği vakit diğer oyuncular ebenin sırtına vurmaya çabalarlar. Ebe,

⁶ <https://sozce.com/nedir/91449-dim-dim> (Erişim Tarihi: 11.11.2022)

⁷ <https://www.nedirnedemek.com/t%C4%B1m-ne-demek> (Erişim Tarihi: 12.11.2022)

⁸ <https://sozluk.gov.tr/> (Erişim Tarihi: 19.05.2023)

⁹ <https://www.nisanyansozluk.com/kelime/t%C4%B1mb%C4%B1r>

oyunculara yüzünü döndükten sonra oyundakilerin tamamı bulunduğu yerde hareketsiz bir biçimde kalmak zorundadır. Eğer oyuncuların hiçbiri hareket etmezse ebe sırtını oyunculara tekrar döner ve "Davul zurna, bana vurma, buz gibi dondurma" tekerlemesini söyler. Ebe yüzünü oyunculara yeniden döndüğünde herhangi bir kimsenin hareket ettiğini görürse gördüğü kişi ebe olur. Oyun bu şekilde devam eder (Demir, 2015: 156).

Dört kişiden fazla oyuncuyla kız-erkek karışık oynanan Enden Tura oyununda yine aynı şekilde bir ebe tayin edilir. Ebe yüzünü duvar, ağaç gibi sert bir yüzeye döndükten sonra "ennem tura, davul zurna bir iki üç" diyerek elini zemine üç defa vurur. Ebenin arkasında yer alan oyuncular, ebenin tekerlemeyi her tekrar edişinde biraz daha ebeye yaklaştıktan sonra ebeye vurup kaçmaya çalışırlar (Demir, 2015: 156).

8-10 arası oyuncuyla kızlı erkekli karışık oynanan Önden Tura oyununda seçilen ebe sırtını oyunculara dönerek başını sert bir zemine yaslar. Diğer oyuncular da ebenin üç metre arkasında yan yana sıralanırlar. Ebe "Önden Tura" dedikten sonra yüzünü diğer oyunculara döner. Kimi adım atarken yahut hareket ederken yakalarsa o kişi elenir. Oyuncuların tamamı yanana kadar oyun aynı biçimde tekrar eder (Demir, 2015: 156).

Kızlı erkekli karışık ve grup halinde oynanan Tımbırtıp oyununda yüzünü duvara dönmüş olan ebe yüzünü ağaç, duvar gibi sert bir zemine yasladıktan sonra "tımbırtıp" diye bağırır. Bağırıldığı anda hızlıca arkasını döner. O sırada oyundaki diğer oyuncular hareketsiz kalmak zorundadır. Ebe, oyunculardan birini kımıldarken yakalarsa yakaladığı oyuncu yanarak oyundan çıkar. Oyunda iki üç kişi kalana kadar oyun tekrar eder. Sona kalan üç kişi, yanarak oyundan çıkan oyuncuların üzerinde bulunan kıymetli eşyalarını saklayarak onları cezalandırır. Cezalı oyuncular, saklanan kıymetli eşyasını bulana kadar eşyasına olan yakınlık uzaklık mesafesine göre ritmik alkış tutulur (Demir, 2015: 157).

Bunlar dışında Nakamura vd.'nin kaleme aldığı *Universal Game Based on Traditional Children's Outdoor Games* (2011) adlı çalışmada Darumasan ga koronda "Kırmızı Işık, Yeşil Işık" oyununa benzer Daruma adında bir oyun geliştirilmiştir. Bu oyunda, bir sistem Oni¹⁰ rolünü oynar ve oyuncular da sensörler giyerler. Oyun esnasında önceden kaydedilmiş ve farklı çalma hızlarına sahip birçok ses (Darumasan ga: on örnek, koronda: on örnek, toplam: 100 örnek) rastgele çalınır. Oyuncu, yalnızca sesleri duyduğunda hareket edebilir. Eğer oyuncu hareket etmemesi gerektiği halde hareket ederse bir ses ("Hareket ettin!") çalınır ve oyuncu oyunu kaybeder. Oyunun başında, oyuncu ve Oni arasında 100 metre bir mesafe bulunur. Oyuncu, sesleri duyduğunda koşarak Oni'ye yaklaşır. Sensörler tarafından elde edilen değerdeki değişim ve ayarlanan eşğin üzerindeki zamanlar, yaklaşma kararı için değişken sayı olarak verilmiştir. Bu oyunun amacı bir oyuncunun Oni'ye ulaşması ve bir esiri serbest bırakmasıdır.

Kızlı erkekli karışık gruplar halinde oynandığını söylediğimiz bu oyun, yukarıda verilen bilgide görüldüğü üzere bir sistem aracılığıyla da test edilmiştir. Bunun dışında oyun Sakai vd.'nin kaleme aldığı *Playing with a Robot: Realization of "Red Light, Green Light" using a Laser Range Finder* (2015) adlı makalede mobil bir robotla da oynanmıştır. Yapılan çalışmanın amacı, çocuk oyunu Darumasan ga koronda "Kırmızı Işık, Yeşil Işık" oyununu bir mobil robot ve insan aracılığıyla oynamaktır. Bu yazıda robot ebedir, insan ise diğer oyuncudur. Robotun oyunu oynamasını mümkün kılmak için "oyuncuyu tanıma", "out/dışarı yargılama" ve "oyuncuyu takip etme" olmak üzere üç işleve ihtiyaç vardır. Bu yazıda, esas olarak bir "out/dışarı yargılama" yöntemi tanımlanmıştır. Mobil robotun üzerine lazer mesafe bulucu (LRF) yerleştirilip oyuncunun pozisyonu ölçülmüştür. Robot, oyuncunun hareket edip

¹⁰ yakalamaca oyununda kovalayan kişi "trigger".

etmediđini deęerlendirmek için insanın gemiř ve mevcut konumları arasındaki mesafeyi hesaplamıř; mesafe eřikten fazlaysa, robot oyuncuyu out/dıřarı olarak deęerlendirmiřtir. Oyunun simùlasyonu ilgili iki farklı kořul eřiđi 40 mm ve 80 mm belirlenerek iki farklı deney yapılmıřtır. Bu deney neticesinde geliřtirilen robotun oyunu oynayabildiđi fiilen dođrulanmıřtır.

2. Popùler Kùltürde Ebe Tura Bir İki Üç Oyunu

Ebe Tura Bir İki Üç diđer adıyla Tımbırtıp oyunu farklı isimlerle popüler kùltürde de karřımıza çıkmaktadır.

- 2005’te yeniden bařlatılan *Doctor Who* adlı bilim kurgu dizisinin yùrütücü yapımcısı Russell T Davies, modern seride yeni uzaylı olarak tasarladığı yaratıklardan biri olan Weeping Angel (Ađlayan Melek) heykelinin sahip olduđu popùlarityi *Grandmother’s Footsteps* (Bùykannenin Ayak Sesleri) adıyla bilinen çocuk oyununa ve her heykelin kılık deđiřtirmiř bir Ađlayan Melek olabileceđi dùřüncesine bađlamaktadır.
- Demiryolu Serisi hikâyelerinden *Percy and the Trousers* adlı hikâyede Percy, antrenörlerle *Grandmother’s Footsteps* (Bùykannenin Ayak Sesleri) oyununu oynamaya alıřır, ancak bir el arabası pantolonuna arpar.
- Halk müziđi üçlüsü Peter, Paul ve Mary, bu oyunu 1963’te ıkardıkları *In the Wind* albùmlerinde yer alan “Rocky Road” adlı bir řarkıya uyarlamıřlardır.
- Japonya’nın en popüler YouTuber’ı Hajime Syacho ve toplam 740 katılımcı ile 24 Ekim 2015 tarihinde Kanazawa-ku, Yokohama, Kanagawa Eyaleti’nde bulunan Sanayi Geliřtirme Merkezi’nde *Daruma-san ga koronda* oynayarak Guinness Dùnya Rekorlar Kitabı’na girmiřtir.
- 1942 *Merrie Melodies* kısa filminde The Case of the Missing Hare, Ala Bahma Bugs’a onu öldürmek için hücum ederken Bugs, sihirbaz üzerinde bir *Statue* (Heykel) oyunu oynamıřtır.
- 1987 yapımı *RoboCop* filminde, bir film içi haber raporu sırasında gösterilen görüntülerde, bařkarakter ilkokul çocuklarıyla oyun oynarken görùlmektedir.
- Japon mangası *As the Gods Will* adlı filminin 2014 yılı uyarlamasında öğrenciler, kendilerini kaybetmenin cezasının ölümlle sonulandıđı bir *Daruma-san ga koronda* oyununun içinde bulurlar.
- 2018 yılında Le Kyu-Bin’in yönetmenliđini yaptıđı Güney Kore kısa metraj filmi *Mu-Goon-Hwa-Co-Chi-Pi-Et-Seom-Ni-Da* (Red Light Green Light)’da kız çocukları “Kırmızı Iřık Yeřil Iřık” oyununu oynamaktadırlar.
- 2020 yılında Duke Dumont ile Shaun Ross’un birlikte seslendirdiđi *Red Light Green Light* adlı řarkının sözleri ise řu řekildedir:

Duke, uh, can you turn that beat up a little bit? (Duke, řu ritmi biraz aar mısın?)

Yeah, just like that, perfect (Evet, aynen böyle, mükemmel)

There’s two instructions I need you to follow (Takip etmen gereken iki talimat var)

When I say red light, I need you to stop (Kırmızı ıřık dediđimde, durmana ihtiyacım var)

When I say green light, I need you to go (Yeřil ıřık dediđimde gitmene ihtiyacım var)

Red light (kırmızı ıřık) Green light (Yeřil ıřık)

The traditional children's game "Mugunghwa Kkoci Pieotseumnida" played in the popular culture series Squid Game, its mirror in Turkish culture: "Ebe Tura One Two Three" and its etymology / Alan, S.

Now when the strobe light hits, I want you to move like this (Şimdi flaş ışığı vurduğunda, böyle hareket etmeni istiyorum)

Now when the strobe light hits, I want you to move like this (Şimdi flaş ışığı vurduğunda, böyle hareket etmeni istiyorum)

Hit the strobe, hit the strobe (Flaşa vur, flaşa vur) x 3

Now, now, now, now, now (Şimdi, şimdi, şimdi, şimdi, şimdi)

We know we've all been through kindergarten, people (Hepimizin anaokulundan geçtiğimizi biliyoruz, millet)

So we know what a red light and a green light is (Böylece kırmızı ışığın ve yeşil ışığın ne olduğunu biliyoruz)

So when I say red light, stop (Yani kırmızı ışık dediğimde dur)

Red light (kırmızı ışık) Green light (Yeşil ışık)

Now when the strobe light hits, I want you to move like this (Şimdi flaş ışığı vurduğunda, böyle hareket etmeni istiyorum)

Now when the strobe light hits, I want you to move like this (Şimdi flaş ışığı vurduğunda, böyle hareket etmeni istiyorum)

Hit the strobe, hit the strobe (Flaşa vur, flaşa vur) x 3

Green light (Yeşil ışık)

Yeah, just like that, perfect (Evet, aynen böyle, mükemmel)

I'm just floating, I'm, I'm filling in for the groove (Ben sadece yüzüyorum, ben, oluğu dolduruyorum)

Keep a loop in (Bir döngü tutun)

Red light (kırmızı ışık)

- 2021 Netflix drama dizisi *Squid Game*'de ilk defa oyunun yarışma biçimi düzenlenmiştir. Yarışmacılar, oyunu Kore kitap serisinden genç bir kız olan Young-hee'ye benzeyen büyük bir bebekle oynamışlardır. Oyunu oynayan 456 oyuncu, para ödülünü kazanmak adına altı çocuk oyunundan oluşan bir dizi oynamak için hayatlarını riske atmışlardır. Bu oyundaki oyuncuların amacı, zamanlayıcı bitmeden bitiş çizgisini geçmektir ve bir oyuncak bebek 'green light (yeşil ışık)' diye bağırdıktan sonra oyuncuların ilerlemesine izin verilir ve 'red light (kırmızı ışık)' diye bağırdığında oyuncuların durması gerekir. Duramayarak bir milim dahi hareket eden tüm oyuncular bebek tarafından vurularak öldürülür.
- 2021 oyunu *Crab Game*'de, küratörle yüz yüze geldiklerinde oyuncuların hareket etmeleri veya zamanın sonuna ulaşamamaları durumunda patladıkları bir mini oyun bulunmaktadır.

- 2022 oyunu *Poppy Playtime: Chapter 2 - Fly in a Web*’de, oyuncunun sırasıyla oynadığı “Musical Memory”, “Wack-a-Wuggy” ve “Statues” adlarında üç tane oyun bulunmaktadır. Bu oyunlardan sonuncusu olan “Statues” oyunu engelli parkura benzer bir oyundur. Işık yandığında oyuncuların durması, ışık tekrar sönene kadar hiçbir oyuncunun hareket etmemesi gerekir.

Tüm dünyada bilinen ve çok yaygın bir biçimde oynanan Ebe Tura Bir İki Üç (Timbirtıp) oyunu, bireylerin büyük ve küçük kas gelişimlerinin, konsantrasyonlarının sağlanmasına katkıda bulunarak koordinasyonlarının geliştirilmesini amaçlamaktadır. Oyunu oynayan bireylerin;

- Nesne, durum ya da olayı bir süre sonra yeniden tekrarladıkları için algılama ve hatırd tutma kabiliyetlerinin gelişmesi,
- Şiir, öykü ve tekerlemedeki uyağı söyledikleri için ses bilgisi farkındalıklarının gelişmesi,
- Kendi ülkesinin kùltürüne ait özellikleri ve farklı kùltürel özelliklerini açıklayabilmeleri,
- Yönergeler doğrultusunda yürüyerek yer deęiştirme hareketlerini yapabilmeleri,
- Atlama, konma, başlama, durma ile ilgili denge hareketlerini yapabilmeleri,
- Sosyal olarak gelişmeleri ve arkadaşlık duygularının pekişmesi,
- Yarışma bilinçlerinin oluşması,
- Hızlı bir şekilde düşünme yeteneęi geliştirebilmeleri,
- Başarmak için mücadele etmeleri gerektiğini ve rekabeti öğrenmeleri,
- Dikkat ve yoğunlaşma yetilerinin artması,
- Grup içerisinde hareket etmeyi ve bir grubun parçası olmayı öğrenmesi,

gibi nitelikleri elde etmeleri oyunun eğitsel kazanımları arasında sayılabilmektedir. Ebe Tura Bir İki Üç (Timbirtıp) oyunu hareketli bir oyun olması sebebiyle bireylerin bedensel gelişimlerine de katkıda bulunması beklenebilir.

3. Sonuç

17 Eylül tarihinde eleştirel beęeni ve uluslararası ilgi için piyasaya sürülen Squid Game, Netflix’in dünya çapında en çok izlenen dizisi haline gelerek 142 milyondan fazla üyeyi kendisine çekmiştir. Lansmanından sonraki ilk dört haftasında 1,65 milyar izlenme oranına ulaşarak en çok izlenen dizi unvanı alan Bridgerton dizisini geride bırakmıştır.

Dizide; yaşlı annesiyle birlikte yaşayan, boşanmış, bir baba ve kumar borcu olan bir birey olarak karşımıza çıkan Seong Gi-hun, büyük bir para ödülü kazanmak gayesiyle metroda rastladığı bir bey tarafından bir dizi çocuk oyunu oynamaya davet edilir. Teklifi kabul ederek, kendisi gibi maddi sıkıntı içerisindeki 455 oyuncuyla birlikte nerede bulunduğunu bilmediği bir yere götürülür. Oyunculara yeşil eşofman giydirilir ve pembe tulumlu maskeli korumalar tarafından oyuncular daima gözetim altında tutulur. Oyunlar, siyah maske ve siyah üniforma giyen adamlar tarafından denetlenir. Oyuncular, oynadıkları ilk oyunun ardından bir oyunu kaybetmenin ölümle sonuçlandığını farkına varırlar.

Dizide tüm oyuncuların birlikte oynadığı ilk oyun olan Mugunghwa Kkoci Pieotseumnida (Kırmızı Işık Yeşil Işık) oyununun bizim ülkemizdeki karşılığı Timbirtıp, Ende Tura, Önden Tura, Enden Tura, Elden Tura, Önde Durma Bana Vurma, Davul Zurna, Davul Zurna Bana Vurma, Davul Zurna Buz Gibi Dondurma, Önde Turna Davul Zurna, Elde Davul Zurna, Elde Turna Davul Zurna adlarıyla da bilinen Ebe Tura Bir İki Üç oyunudur.

The traditional children's game "Mugunghwa Kkoci Pietotseumnida" played in the popular culture series Squid Game, its mirror in Turkish culture: "Ebe Tura One Two Three" and its etymology / Alan, S.

Squid Game dizisi aracılığıyla tanıtılan çocuk oyunlarından biri olan Mugunghwa Kkoci Pietotseumnida, popüler kültür ve medya vasıtasıyla milyonlarca insan tarafından öğrenilmiş; medyanın hikâye anlatıcılığı vasfı ve kültür aktarım aracı vazifesi doğrulanmıştır. Bunun yanı sıra Kore'nin geleneksel çocuk oyunu Mugunghwa Kkoci Pietotseumnida'nın ülkemizdeki yansıması olan Ebe Tura Bir İki Üç oyunuyla olan benzerliği oyun kavramının evrenselliğine dikkat çekmektedir.

Çalışmamızda Mugunghwa Kkoci Pietotseumnida oyunu tanıtılmış; Ebe Tura Bir İki Üç oyunu ve etimolojisi hakkında bilgi verilerek iki oyunun popüler kültürdeki yerinden bahsedilmiştir. Çalışma neticesinde uygulamalı halk bilimi açısından çocuk oyunlarının medya aracılığıyla ne şekilde aktarıldığı ve toplumların kültüründe hangi rolleri üstlendiği okuyucuya sunulmuştur. Son olarak, dünyada geniş çapta oynanan oyunun yaygınlığı ve bilinirliği aşağıda verilen Resim 1 vasıtasıyla tekrar gözden geçirilebilir.



Resim 1¹¹

¹¹ <https://i.redd.it/iw78qoylnsv71.jpg/> (Erişim Tarihi: 12.11.2022)

Kaynakça

- Aral, Ahmet Erman (2015). “Uygulamalı Halk Bilimi Açısından Eğitim Sürecinde Dede Korkut.” Türk Dünyası İncelemeleri Dergisi, 15 (2): 123-138.
- Aşçı, Mine Civelek-Özgür, Serpil Çavdar, Ummahan Selimođlu, İlker (2011). Çocuk Oyunları. MEB Devlet Kitapları Döner Sermaye İşletmesi Müdürlüğü, Ankara.
- Bakırcı, Nedim (2007). “Niğde Folklorunda Çocuk Oyunları.” Millî Folklor, 19 (76): 202-209.
- Baron, Robert (2014). “Amerikan Kamusal Halk Bilimi –Tarihi, Sorunları ve Zorlukları.” (Çev. İmran Gündüz Alptürker). Uygulamalı Halk Bilimi (Ed. M. Öcal Oğuz vd.) Ankara: Geleneksel Yayıncılık.
- Demir, İlknur (2015). Niğde Geleneksel Çocuk Oyunları ve Halkbilimsel İncelemesi. Yüksek Lisans Tezi, Niğde: Niğde Üniversitesi.
- Gürçayır Teke, Selcan (2016). “Uygulamalı Halk Bilimi ve Âşıklık Geleneğinin Geleceğı.” Karadeniz Uluslararası Bilimsel Dergi, 31 (31): 91-100.
- Koçyiğit, Sinan Tuğluk, Mehmet Nur Kök, Mehmet (2007). “Çocuğun Gelişim Sürecinde Eğitsel Bir Etkinlik Olarak Oyun.” KKEDF, 16: 324-342.
- Korkmaz, Zeynep (2009). Türkiye Türkçesi Grameri (Şekil Bilgisi). Türk Dil Kurumu, Ankara.
- Nakamura, Teruhisa Munekata, Nagisa Nakamura, Fumihiko Ono, Tetsuo and Matsubara, Hitoshi (2011). “Universal Game Based on Traditional Children’s Outdoor Games.” in Proc. 10th International Conference on Entertainment Computing, 59-64.
- Payzın, Serkan ve İncil Tuncer, Aslı (2022). “Popüler Kùltürün Anlattıkları: Squid Game Dizisi Üzerine Bir İnceleme.” MEDIAJ, 5: 108-127.
- Sakai, Keisuke Hiroi, Yutaka Ito, Akinori (2015). “Playing with a Robot: Realization of “Red Light, Green Light” using a Laser Range Finder.” ROBOMECH Journal, 5: 1-15.
- Tuna, Sinem ve Akgün, Cem (2022). ““Squid Game” Dizisinin Korku ve Şiddet Temaları Bağlamında Ruhsal Çözümleme Yöntemiyle İncelenmesi.” IGUSABDER, 17: 636-647.
- Türkçe Sözlük (1998). Cilt 2, Ankara.
- Türkiye’de Halk Ağzından Derleme Sözlüğü (1993). I-XII, Türk Dil Kurumu, Ankara (→DS).

Elektronik Kaynaklar

- Alan, Sümeyra (2022). “Ebe Tura Bir İki Üç (Timbırtıp).” Geleneksel Sporlar ve Oyunlar Ansiklopedisi, Dünya Etnospor Konfederasyonu. (URL: <https://encyclopedia.worldethnosport.org/spor-detay/ebe-tura>; Erişim Tarihi: 11.11.2022)
- <https://i.redd.it/iw78qoylnsv71.jpg/> (Erişim Tarihi: 12.11.2022)
- <https://sozluk.gov.tr/> (Erişim Tarihi: 09.11.2022)
- <https://sozce.com/nedir/91449-dim-dim> (Erişim Tarihi: 11.11.2022)
- <https://www.nedirnedemek.com/t%C4%B1m-ne-demek> (Erişim Tarihi: 12.11.2022)
- <https://sozluk.gov.tr/> (Erişim Tarihi: 19.05.2023)
- <https://www.nisanyansozluk.com/kelime/t%C4%B1mb%C4%B1r> (Erişim Tarihi: 19.05.2023)