

QARABAĞDA ATÜSTÜ OYUNLAR VƏ ÇÖVKƏN

Ağaverdi Xəlil

filologiya üzrə fəlsəfə doktoru

AMEA Folklor İnstitutu

aqaverdi@ya.ru

Özət

Azərbaycan xalqının ənənəvi oyun mədəniyyəti qədim, zəngin, əhatəli və rəngarəngdir. Bu zəngin ənənəvi mədəniyyət müxtəlifliyi içərisində atüstündə oynanılan oyunların da xüsusi yeri vardır. Mövcud tədqiqatlarda Qarabağın atüstü oyunları Tərəkəmə oyunları adı altında təsnif olunmuşdur. Tərəkəmə oyunları adı altında “Papaq oyunu”, “Dəsmal oyunu”, “Keçipapaq oyunu”, “Çoban oyunu” və s. təqdim olunmuşdur. Atla oynanılan Çövkan oyunun da vətəni Qarabağdır.

Qarabağın atüstü oyunları ilk növbədə mədəni fenomen kimi götürülmüşdür. Bundan sonra atüstü oyunların stereotipləri araşdırılmışdır. Oyunun təşkilinin xüsusiyyətləri, oyun və digər davranış formaları, oyunun praqmatik istiqamətləri və funksiyaları aydınlaşdırılmışdır. Eyni zamanda oyun strukturunun tipologiyası təhlil olunmuş və iki aspektə xüsusi diqqət göstərilmişdir: 1. Məkan aspekti: özününkü və rəqib; 2. Kommunikativ aspekt: iştirakçılar. Bundan sonra oyunda dünyanın modelləşdirilməsi (semi-otikləşdirilməsi) və oyunun əməliyyat planı şərh olunmuşdur.

Açar sözlər: Qarabağ, atüstü oyunlar, çövkan, çoban oyunu, papaq oyunu, struktur, tipologiya.

Конные игры Карабаха и Човкан

Резюме

Традиционные народные игры Азербайджана имеют древнюю историю, разнообразию и большую масштабности. Среди таких традиционных культурных разнообразий так же имеет особое место конные игры. Существующих исследованиях конные игры Карабаха классифицируются под названием «Терекеминские игры». А под этим названием подразуме-

вается такие игры как «Папаг оюну» (игра в шапках), «Дэс-мал оюну» (игра в полотенцах), «Кэчипапаг оюну» (игра в козлиных шапочках), «Чобан оюну» (постухские игры) и т.д. Сюда так же относится конная игра «Човкан», родина которого является Карабах. Конные игры Карабаха взяты в первый очередь, как культурный феномен. Далее исследовались стереотипы конных игр Карабаха. Объяснились ряд вопросов, в том числе особенности организации игр, игры и другие поведенческие формы, прагматические аспекты и функции игр. Так же анализировались типологическая структура игр и акцентировались в двух аспектах: 1. Пространственный аспект: свой и соперник; 2. Коммуникативный аспект: участники. После этого комментировались моделирования мира (семиотизация) в игре и операционный план игры.

Ключевые слова: Карабах, конные игры, човкан, пасухская игра, игра в шапках, структура, типология.

Games with horses and Chovkan in Garabag (structural typological analysis)

Summary

The traditional game of Azerbaijan nation is old, rich, large and coloured. The games played with horses has the special place among these rich traditional culture varieties. In the investigations the horse games of Garabag are classified as “Terekeme” (cattle-breeding nomad) games. The games such as “Papag oyunu” (The game of cap), “Desmal oyunu” (The game of kerchief), “Kechipapaq oyunu” (The game of caps with goat skin), “Choban oyunu” (Shepherd’s game) and others are given as “Terekeme” games. The country of the other game played with the horse “Chovkan” is also Garabag region.

For the first time the games played with horses in Garabag have been taken as a cultural phenomena. Then the stereotypes of the games played with horses have been investigated. The formation characters of the game, the game and other behaviour forms, the pragmatial directions and functions of the game have

been cleared up. At the same time the structural typology of the game have been analysed and two aspects have been paid attention: 1. The place aspect: own and opponent; 2. Communicative aspect: participants. Then the modelizing of the world and the action plan of the game have been explained.

Key words: Garabag, games played with horses, Chovkan, Shepherd game, the game of the cap, structure, typology

Məsələnin qoyuluşu. Azərbaycan xalq oyunları ənənəvi mədəniyyətin mühüm bir hissəsini özündə ehtiva edir. Bu zəngin mədəniyyəti öyrənmək üçün ilk növbədə onu ardıcıl şəkildə müxtəlif bölgələrdə qeydə almaq, video çəkilişlərini həyata keçirmək, oyun folkloru resurslarını müəyyənləşdirmək lazımdır. Azərbaycanın Qarabağ bölgəsi oyun folklorunun rəngarəng nümunələri ilə zəngindir. Qarabağın atüstü oyunları özündə ən əski dövrlərin adət və ənənələrini qoruyaraq müasir dövrə qədər gətirib çıxarmışdır. Xalqımızın zəngin ənənəvi mədəniyyətini toplamaq, aktivləşdirmək, qorumaq və gələcək nəsillərə çatdırılmasını təmin etmək vacib olduğu kimi bu bölgənin zəngin atüstü oyunlarının öyrənilməsi də olduqca aktual problemdir.

İşin məqsədi. Tədqiqatda qarşıya qoyulmuş əsas məqsəd Qarabağın atüstü oyunlarını Azərbaycan oyun mədəniyyətinin bir hissəsi kimi lokal folklor-etnoqrafik səciyyəsinin aydınlaşdırılmasıdır.

Azərbaycan xalqının ənənəvi oyun mədəniyyəti qədim, zəngin, əhatəli və rəngarəngdir. Bu zəngin ənənəvi mədəniyyət müxtəlifliyi içərisində at üstündə oynanılan oyunların da xüsusi yeri vardır. Azərbaycan xalq oyunlarının bu hissəsi az öyrənilmiş və müasir tipli tədqiqatlardan kənarda qalmışdır. Əlimizdə olan nəticələr isə yalnız təsvir xarakterli toplama nümunələridir. Getdikcə unudulmağa doğru gedən və real oyun təcrübəsindən çıxmağa başlayan bu qrup oyunların öyrənilməsinə, qorunmasına və bərpasına mədəni müxtəlifliyimizi yaşatmaq, gələcəyə itkisiz və zədəsiz çatdırmaq baxımından ciddi ehtiyac duyulmaqdadır.

Söyləyicilərin məlumatlarından və oyun nümunələri üzərində müşahidələrdən aydın olur ki, Qarabağda atüstü oyunların zəngin resursları vardır. Təhlil nəticəsində Qarabağın atüstü oyunlarının eyni zamanda özündə arxaik ritual elementlərini də ehtiva etməsi üzə çıxır. Müxtəlif dövrlərin miqrasiya prosesləri Qarabağın atüstü oyunlarında izlərini saxlamışdır. Bu oyunlar həm qədim Albaniya dövrü Azərbaycan mədəniyyətini, həm orta əsrlər dövrünü, həm də müasir dövrdəki inteqrasiya və transformasiya proseslərini öyrənmək üçün material verir.

Mövcud tədqiqatlarda Qarabağın atüstü oyunları Tərəkəmə oyunları adı altında təsnif olunmuşdur. Tərəkəmə oyunları adı altında “Papaq oyunu”, “Dəsmal oyunu”, “Keçipapaq oyunu”, “Çoban oyunu” və s. təqdim olunmuşdur. Bizcə bu oyunlar öz xarakterinə görə Çoban oyunları qrupuna aid edilməlidir. Təsnifat sistemində isə atüstü oyunlar olaraq seçilməlidir. Çünki burada oyunun kollektivin sayından asılı olmayaraq əsas iki tip iştirakçısı var. Bunlardan biri adam (atlı), digəri isə atdır. Türk xalqlarının, o cümlədən azərbaycanlıların ənənəvi mədəniyyət tarixində atla oynanılan oyunların çox önəmli bir yeri vardır. Bu önəm özündə həm qədimliyi, həm zənginliyi, həm də rəngarəngliyi ehtiva etməkdədir. Azərbaycanda atla oynanılan oyunlar haqqında orta əsrlərə aid yazılı qaynaqlarda geniş məlumatlar öz əksini tapır. Buraya Mahmud Kaşqarlının “Divan”ını, Nizami Gəncəvinin “Xəmsə”sini, Firdovsinin “Şahnamə”sini, və s. aid etmək olar. Nizaminin “Xosrov və Şirin” əsərinə illüstrasiya olaraq çəkilmiş XVI əsrə aid miniatürdə “Çövkan” oyununun təsviri verilmişdir. Azərbaycanın Beyləqan royonu ərazisindən arxeoloji qazıntılar nəticəsində şirəli qablar üzərinə çəkilmiş atüstü oyun təsvirləri də bu qaynaqlar sırasına aid edilə bilər. Burada iki əsas məsələ aydınlaşır:

1. Atüstü oyunların tarixi qədimdir.
2. Atüstü oyunların qədim məkanlarından biri Azərbaycandır.

Atüstü oyun tarixinin zamanı və məkanı haqqında ümumi mülahizələrdən yola çıxdığımız zaman onun bu çərçivə daxilində

daha detallı şəkildə öyrənə bilməmişə imkan yaranır. Çünki ənənəvi mədəniyyət fenomeninin öyrənilməsində zaman və məkanın müəyyənləşdirilməsi çox vacibdir. Əlbəttə, atüstü oyunlar türk xalqlarının yaşadıkları bütün ölkələrdə və bölgələrdə mövcuddur. Bu tipli oyunlar bu və ya digər şəkildə başqa xalqlarda da müşahidə olunur. Amma türk xalqları dünya mədəniyyət tarixinə “Atlı mədəniyyəti”, “Bozkır mədəniyyəti” kimi xüsusi bir fenomen bəxş ediblər. Türk xalqlarının əski tarixində at üstündə doğulub, böyüyüb, elə at üstündə də ölmək kimi bir həyat təzi nümunəsi olmuşdur. At türkün həyatında və məişətində onunla tam vəhdət təşkil etmiş, onun ayrılmaz hissəsi, dominant elementi olmuşdur. İbtidai türk mədəniyyətində igid atı ilə birlikdə dəfn olunur. Arxaik ritualda at “o dünya”ya keçidi təmin edən vasitə kimi istifadə olunur. Əski epik məlumatda ad və at qoşalaşması müşahidə edirik. Belə ki, dastan qəhrəmanlarının adlarında ən intensiv müşahidə olunan məsələ onların atlarına görə tanınmasıdır. Yəni at adın epiteti olur və bu sistemli xarakter daşıyır. “Qədim türk lüğəti”ndə də “at” iki anlamı ifadə edir-ad və titul (17,64). M.Kaşqarlının “Divan”ında ayrıca “ad” sözü yoxdur; həm at (horse), həm də ad (name) anlamında “at” sözü verilmişdir. Bunlardan birinin (name) ilk səsinin uzun (a:) tələffüz olunması düşünülə də bunun türk dil sistemindəki diaxron prosesdə leksik-semantik differensiallaşmanın faktı kimi izah oluna bilər. Məlumdur ki, türk dastanlarında at mühüm bir obrazdır. Türkün həyatında atın oynadığı çox önəmli rol dastanlarda da özünü göstərir. Dastan qəhrəmanları atı təkcə dost deyil, həm də qardaş bilirlər (“At igidin qardaşdır”-Koroğlu dastanında). Qəhrəmanın atını oxşayaraq “əslim qara kişiydi, adımlı sən çıxardın, yürügüm” deməsi də ata münasibətin nə dərəcədə önəmli olduğunu göstərir. Dədə Qorqud boylarında da əsas rolu at oynayır, ər öyünür. Qazan deyir: “Hünər atınmıdır, ərinmidir?” “Xanım ərindir” dedilər. Xan “yox, at işləməsə ər öyünməz. Hünər atındır”. “At işlər, ər öyünər” (Dədə Qorqud). At haqqındakı eyni sözləri orta əsrlər türk dastanlarında da müşahidə edirik. XVIII əsrin tarixi qəhrəmanlarından olan Kötübar Batırın al atı da düşmənin

gəlməsini sahibinə xəbər verir. Bu məlumat “Ayman-Çolpan” lirik şeirində təsvir edilmişdir.

Altay-Yenisey dastanlarında qəhrəmanlar hər yerdə atları ilə birlikdə xatırlanır: Ağ atlı Ağ xan, Ağboz atlı Ağ molot, Qara atlı Qatay xan, Göy atlı Göy xan və s.(16).

Ötən əsrin birinci yarısında Altay-Yenisey türklərinin dastanları üzərində araşdırmalar aparan V. Titova görə, qəhrəmana ad, at aldığı gün verilir. Dədə Qorqud boylarında da qəhrəmanlıq göstərən Bamsı Beyrəyə Dədə Qorqud “bunun adı boz ayğırlı Bamsı Beyrək olsun” deyir. Salur Qazan da “Qonur atın sahibi” deyər xatırlanır. Gəncin yalnız qəhrəmanlıq göstərdikdən sonra at və ad alması dastan məlumatlarında təsdiqlənir. At və ad alan gənc artıq qəbilənin həqiqi üzvü olur. V. Titovun da qeyd etdiyi kimi, qəhrəman olmayan adi adamların adı yoxdur (16). Qeyd etdik ki, türk adlandırma sistemində atın xüsusi yeri vardır. Burada atla adlandırma sistemi qabiliyyət və əlamətlə adlandırma sisteminə doğru inkişaf edir. Bu zaman at adın yanında epitet olur. Beləliklə, adlandırma sistemi yeni bir mərhələyə keçmiş olur.

1. At adın epiteti olur. Bunu aşağıdakı paraleldə müşahidə edə bilərik:

Qonur atlı ----- Qazan
Təpəl qaşqa-----Tondaz
Gög bədəvi-----Qaragünə
Ağ bədəvi-----Şir Şəmsəddin
Boz ayğırlı ----- Beyrək
Turi --- ----- Yegnəg və s. (15,42)

Buradan görünür ki, atlar bəzi differensial əlamətlərlə təqdim olunur. Belə ki, atla yanaşı ayğır da işlədilir və onlar rənglərə görə çeşidləndirilir: Qonur, Gög (boz), Ağ, Boz, Turi (qırmızı) və s.

2. Atla bağlı qabiliyyətə görə fərqləndirmə. Bu aşağıdakı nümunədə müşahidə olunur:

Ayğırgözlü suyundan at yüzdürən.... İlək Qoca oğlu Alp Ərən;

Qalın Oğuz bəglərini bir-bir atından yıqıcı Qazlıq Qoca oğlu bəg Yegnəg (15, 49);

3. Atının bəzəyinə görə fərqləndirmə. Bunu aşağıdakı nümunədə müşahidə edirik:

Atı bəhri hotazlı Qarabudaq (15, 49) və s.

Oğuz bəyləri təqdim olunduğu zaman onların atları da burada yer alır. Yəni prezentativ formul kimin hansı ata sahib olduğunu da diqqətə çatdırır. Hər kəsin atı ilə təqdim olunduğu formulla “At ağızlı Aruz Qoca”nın atının adı çəkilmir (15,43). Əlbəttə, bütün strukturların kamil olduğu KDQ-də belə bir təsadüfə yer yoxdur. O zaman bunun izahı KDQ-nin poetik-semantik gerçəkliyi əsasında verilməlidir. Ola bilər ki, Aruz Qocanın adında “At ağızlı” təyini onu ayrıca olaraq atla təqdim olunmaqdan azad edir. Digər tərəfdən də poetik-üslubi baxımdan mətn yersiz təkrardan xilas olur. Bundan başqa, Aruz Qoca adında boyun totem mənsubiyyətini simvolizə edən boy bəyidir və ya şamandır. Bu səbəbdən də o, bütün sıralamalarda fərqli təqdim olunur. Qalın Oğuz bəylərinin Qazana yardıma gəldiyi sıralamada yeddinci yerdə təqdim olunan Aruz Qoca bütün bəylərin “ağam Qazan, yetdüm” dediyi yerdə də “bəgüm Qazan, yetdim” –deyir (15,66).

Nümunələrdən və eposda qorunmuş motivlərdən də aydın olur ki, adlandırmanın ritual əsasları mövcuddur. Əski cəmiyyətdə fərdlərə ad vermək üçün xüsusi törənlər təşkil olunmuşdur. Bu zaman əsas diqqət ad alacaq fərdlərin fiziki və zehni səviyyələrinin yoxlanmasına verilmişdir. Ritual sınaqlarında güləş, cıdır (at yarışı), oxatma, savaq (qılınc oynatma), ov məharəti və s. yoxlanılmışdır. Bütün bu ritual hərəkətlərinin əksəriyyəti atla birbaşa bağlıdır və heç şübhəsiz ki, atüstü onunların arxetipləri də bu rituallardan gəlir. Ənənəvi mədəniyyətdən gələn atın prototiplərindən biri də Qarabağ atıdır.

Qarabağın Azərbaycan atçılıq mədəniyyəti tarixində xüsusi bir yeri və mövqeyi vardır. Qarabağ həm də dünyada məşhur olan Azərbaycanın Qarabağ atının vətənidir. Qarabağ atı dünyada ən yaxşı oyun atıdır. Qarabağ atının əsas yayıldığı məkan Azərbaycanın Qarabağ zonası olmuşdur. Ən yaxşı atlar Şuşa, Ağdam və bu rayonlara yaxın ərazilərdə yayılmışdır”. Təsadüfi deyildir ki, atçılıqla bağlı bir çox peşə və ənənəvi sənətlər də məhz Qara-

bağda, o cümlədən Şuşada mərkəzləşmişdi. Sərraclıq sənətinin ənənəvi şəkildə yaşadığı yer də Şuşa şəhəri idi. Şuşada atçılıq təsərrüfatları da geniş yer tuturdu. Həm təbii-coğrafi, həm də tarixi-mədəni baxımdan Qarabağ atçılıq mədəniyyətində önəmli bir mövqeyə malik olmuşdur. Qarabağ atlarının oyunla bağlılığı həm də onunla səciyələnilir ki, “Qarabağ atları yüksək qaçış sürəti ilə seçilir. Rekord sürət Ağdam Atçılıq Zavodunda yetişdirilən Sumqanda adlı at tərəfindən 1600 metr məsafəni 1 dəqiqə 54 saniyəyə (50.52 km/saat), 2400 metr məsafəni isə 2 dəqiqə 52 saniyəyə (50.23 km/saat) qaçmaqla qeydə alınıb. Bu dünya rekordundan (70.76 km/saat) təqribən 20 km/saat azdır. Atın adı yerışı saatda 8 kilometrədən çoxdur. Eksteryer etibarilə Qarabağ atı tipik dağ minik atıdır. Bu atların əsas yerləş forması çaparaq yerışıdır, yerışı geniş və cəld, bütün hərəkətləri çevikdir. Qarabağ atı hündür, çevik, hərəkəti səlis, bədən quruluşu möhkəmdir. Minik atıdır. Alın və burun sümükləri yaxşı inkişaf edib, gözləri qabarıqdır. Boynu orta uzunluqda, hətta bir qədər də gödək və hündür duruşludur” (19).

Qaynaqlardan alınan məlumata görə “eramızdan əvvəl I minilliyə aid Manna dövlətinin mövcud olduğu dövrlərə aid mənbələrdə atlardan artıq geniş istifadə edildiyi göstərilir. Manna dövlətinin süqutundan sonra təşəkkül tapmış qədim Azərbaycan dövlətləri – Midiya, Adərbayqan (Atropatena) və Albaniyada da atçılıq geniş yayılmışdı. Herodot yazır ki, (e.ə. IV əsrə aid) Midiyada Neseş adlanan geniş ərazidə (Xəzərin cənub-qərbində yerləşən Neseş düzənliyinin adı ilə) daha iri, güclü və yaraşlıqlı atlar yetişdirilmişdir. Qarabağ atları öz mənbəyini ən qədim zamanlarda Azərbaycanda mövcud olmuş atlardan, əsas etibarilə, Neseş atlarından götürmüşdür. Tarixi təkamül nəticəsində Neseş atlarından əsas iki qol ayrılmış və inkişaf etmişdir ki, onlardan biri türkmən xalqının yetişdirdiyi Axaltəkə atları, digəri isə Azərbaycan xalqına məxsus olan Qarabağ atları olmuşdur” (19).

“K.A.Ditrixsin və başqa tədqiqatçıların əsərlərində XVIII-XIX əsrlərdə mövcud olmuş Qarabağ atlarının sadalanan tipiklik əlamətlərindən aşağıdakılar xüsusən diqqəti cəlb edir: “ilk

növbədə dağlıq mənşəli atlara xas olan bədənin bütün hissələrinin harmonik və sıx surətdə əlaqəli olması, başın boyuna nisbətən mütənasib olması ilə yanaşı peysər hissəsinin güclü olması, dırnaqların möhkəmliyi, belin düz olması və yəhər yerinin hiss olunması, boyun kiçik olması, hərəkətlərində ağırlıq mərkəzini çevik saxlamaq qabiliyyətinin olması və bununla ən sürətli qaçış zamanı belə ani olaraq korpusun vəziyyətini dəyişərək dayanmaq qabiliyyətinin olması” (19). Belə xüsusiyyətlər atın oyunda iştirakı üçün çox vacibdir. Atın da oyun üçün münasibliyi Qarabağın atüstü oyunların oynanıldığı əski ənənəvi məkanlardan biri olmasını şərtləndirir. Bu baxımdan da Qarabağ atla oynanılan oyunların ən əski məkanlarından biridir. Atla oynanılan Çövkan oyununun da vətəni Qarabağdır. Ona görə də Qarabağın atüstü oyunları (o cümlədən oyun xarakterli at yarışları) atlı mədəniyyəti (at sürmə sənəti, atın və atlının məharəti) və atın ənənəvi mədəniyyətdəki iştirakı, yeri və rolunun səciyyəvi cəhətlərini öyrənmək üçün zəngin qaynaq hesab oluna bilər. Atla oynanılan oyunlar bir tərəfdən oturaq mədəniyyətin köçəri variantlarını təşkil edir, digər tərəfdən də bu oyunlarla gəncləri zəruri həyat şərtləri üçün hazırlayırlar. Oyunların heyvanlarla birlikdə keçirilməsi qətiyyən təsadüfi deyildir. Oyunda iştirak edən heyvanlar o xalqın həyatında mühüm rol oynayır. Ona görə də at, uzunqulaq, dəvə, keçi kimi heyvanların türk mədəniyyətində önəmi nəzərə alınmalıdır. Məsələn, “Ənzəli” oyunu da ata (və ya eşşəyə) minmək vərdişlərini uşaqlara öyrədir. Oyunda keçinin rolu çox genişdir, lakin keçi ilə bağlı bir sıra oyunlar arxaikləşmişdir. Atın isə türk mədəniyyətindəki yeri olduqca önəmlidir. Çünki burada at gerçək mənada “igidin qardaşdır” və türk həyat tərzini atla birlikdədir, ondan ayrılmazdır. “Quş qanadıyla, adam atıyla” deyilir Kaşqarlıının “Divan”ında (6).

2012 və 2014-cü illərdə Qarabağda ezamiyyətdə olduğumuz zaman topladığımız folklor nümunələri içərisində xalq oyunları və onlar haqqında olan məlumatlar xüsusi yer tuturdu. Ezamiyyətdə olduğumuz zaman onu da öyrəndik ki bölgədə bir çox xalq oyunlarını – “Çövkan”, “Dirədöymə”, “Çiling ağac”, “Top al

qaç”, “Sərrast vur”, “Motal-motal”, “Qələndar, ay Qələndar”, “Əl üstə kimin əli”, “Bənövşə-bənövşəni” və s. indi də uşaqlar, həm də gənclər həvəslə oynayırlar. Qarabağ folklor nümunələrindən ibarət toplularda “Tərəkəmə oyunları” adı altında təsnif edilən “Papaq oyunu”, “Dəsmal oyunu”, “Keçipapaq oyunu”, “Çoban oyunu” (3, 171-172) və s. haqqında məlumatları da bölgə söyləyicilərindən aldığımız məlumatlarla genişləndirdik. Qaynaqlar Qarabağda həm atçılığın, həm də atla oynanılan oyunların tarixinin qədim olduğunu təsdiqləyir. At yarışları atüstü oyunların əsas komponenti, hətta onun bazasıdır. Çünki əksər atüstü oyunlar cıdır vəziyyətində gerçəkləşir. Burada əsas faktorlardan biri sürətli hərəkət və çevik manevrlərdir. Qarabağ atı bu xüsusiyyətlərə malik bir atdır. Kaşqarlı “Divanı”ndakı at yarışları haqqında məlumatlardan görünür ki, türk dünyasında belə yarışlar geniş yayılıb. Bu yarışların bir çoxunun oyun xarakterli olduğu müşahidə edilir. Məsələn, bu oyunlarda “dovşan qoyub at çapmaq” və ya “at qoyub at yarışmaq” ənənələri mövcud olmuşdur. Belə stimullaşdırıcı mükafatlar oyunun prinsipal keçməsinin əlaməti kimi diqqəti çəkir. “Divan”da verilən bir xalq şeiri örnəyində deyilir: “Tokız atın yarıştım, aydım emdi al utar”. Buradan aydın olur ki, oyunçulardan biri digərindən yarışaraq doqquz at udmuşdur və ona “acıq vermək” üçün “indi də al, öz atlarını otar” – deyir. Başqa deyilişlə, bu “öz uduzduğun atlara ilxıçılıq et” deməkdir (6). Təqdim edilən məlumatlar təkçə oyunu statik olaraq təsvir etmir, onun emosional effekti haqqında da təsəvvür yarada bilir. “Kitabi-Dədə Qorqud”da Bamsı Beyrək və Banu Çiçəyin qarşılaşmasında da at yarışı və əski mədəniyyətdəki rituallar müşahidə olunur. Hazırda bir çox türk xalqlarında, tatarlarda, başqırdlarda, çuvaşlarda, altaylarda, qazaxlarda, qırğızlarda və başqalarında bayram mərasimlərində atüstü oyunlar icra edilir. Qaynaqlardan aydın olur ki, uzun məsafəyə yarışlar (bayqa), at üstündə gülüş (sais, oodariş), keçi cəmdəyini əldə etmək uğrunda mübarizə (kökpar, koqkari, ulak), topla oyun (çövkan, quy bozi) və s. oyunlar müasir ənənədə davam etməkdədir. Bunların içində “kızkuu”, “çövkan”, “sürpapaq”, “isindi”, “papaq oyunu”, güc sı-

nama oyunları “kökpar”, “oodariş”, at yarışları “bayqa” və başqa oyunlar vardır. Atla oynanılan oyunlar fərdi və kollektiv şəkildə olur. Bu oyunlarda qaliblər üçün mükafatlar da nəzərdə tutulur. Belə mükafatlandırma müasirliklə bağlı olmayıb, ənənədən gələn bir hadisədir. Bu oyunlarda oyunun zamanı və məkanı müəyyən-ləşdirilir. Oyun hakim tərəfindən idarə olunur. Belə yarışlarda müxtəlif cinslərdən olan atlar iştirak edirlər. Yarışa daxil olan atların, yəhəri, yüyəni, tapqırı, üzəngisi, quşqunu yerində olmalı-dır və bunlar yarış öncəsi yoxlanılır. Atla oyunların bir xüsusi-yəti də ondan ibarətdir ki, bu oyunlarda iştirak edən atlar minik atları olmalıdır. Xüsusilə, yük yabılarının bu oyunda iştirakı məq-sədəuyğun deyildir.

İgidlik (Cigitlik) adlı atüstü oyunlarda at sürənin (atlının) at sürmə məharəti nümayiş etdirilir. Bu oyunda atlı at üstün-də müxtəlif akrobatik hərəkətləri yerinə yetirir. Məsələn, sürətlə gedən atın üstündə, yəhərin üstündə ayaq üstə durur, (hətta bizim söyləyicilərdən biri yəhərdə başı üstə durub at çapan adam haqqında danışdı), atın qarnının altından keçir, yerdən müxtəlif əşyalar götürür və s. tryukları yerinə yetirir. Belə oyunlar üçün təxminən 300 metr məsafəlik bir cıdır nəzərdə tutulur. Bu oyunların yerinə yetirilməsi zamanı atın büdrəməsi, dayanması və ya atlının yerə yığılması məğlu-biyyət sayılır.

Yerdən dəsmal (pul) götürmə. Bu oyuna qazax və qırğızlar “tənqəli” də deyirlər. Bu da pul mənasında olan “tənqə” sözü ilə əlaqəlidir. Çünki oyunun əsas komponentini yerdən götü-rüləcək “tənqə” təşkil etməkdədir. Bu oyun atlıya yəhərdə oturarkən yüksək manevr etmə imkanı qazandırır. Atı idarə etmək üçün də cəld hərəkətlər formalaşdırır. Oyun Azərbay-canda, o cümlədən Qarabağda geniş yayılmış oyunlardan biridir. Komanda şəklində oynandıqda hər komandada üç atlı iştirak edir. Hər bir uğurlu hərəkət (dəsmalı götürmə) müsbət xal, hər bir uğursuz hərəkət (dəsmalı götürə bilmə-mək) mənfi xal qazandırır, yəni xal itkisinə səbəb olur. Beləliklə, oyun yarış xarakterini qoruyur və oyunda udan və

uduzan komandalar olur.

Papaq götürmə (papaq oyunu). Azərbaycanın digər bölgələri üçün də xarakterik olan bu komik oyun Qarabağ tərkəmələri arasında da geniş yayılmış oyunlardan biridir. Bu oyunun əsas məqsədi başındakı papağı qorumaq və rəqibin papağını götürməkdir. Oyunda beş oğlan və bir qız atlı iştirak edir. Oyunun qaydasına görə qız atlı oğlanların papağını götürə bilər, oğlanlar isə qızın baş geyimini, yaylığını götürə bilməzlər. Oyun 200 metrlik cıdır meydanında icra olunur. Oyunun müddəti təxminən 10 dəqiqədir. Oyunun sonunda başında papağını qoruya bilməyən atlıların atı əllərindən alınır və özləri də papaqla döyülərək meydandan qovulurlar. Oyun zamanı atı itələmək, papağın yerdən qaldırılmasına mane olmaq olmaz. Oyunun dinamikliyini təmin etmək üçün atla yavaş hərəkət etmək də qadağandır.

Sürpapaq oyunu (papaq götürmə). Bu oyun 150-200 metr uzununu və 60-120 metr eni olan meydançada oynanılır. Meydanın hər iki başında 3m hündürlüyündə dirək və onun da üzərində 50 sm halqa olur. Qoyun dərisindən olan üstü yunlu və içi taxta yonqarı ilə doldurulmuş papaqla bu oyun oynanılır. Oyuna hər ikisi 6 nəfərdən ibarət iki komanda iştirak edir. Onlardan 4-ü hücumçu, 2-si isə müdafiəçi olur. Oyun 10 dəqiqəlik iki taymdan və aradakı 10 dəqiqəlik fasilədən ibarətdir. Oyunda papağı oyunçular bir-birinə ötürərək nəhayət, onu dirəyin başındakı halqadan keçirməyə çalışırlar. Bu həndbol oyununa bənzər bir oyundur. Oyunda meydançadan çıxmaq, papağı oradan atmaq, papağı əlində 4 saniyədən artıq saxlamaq, papağı atmadan əldən-ələ vermək, rəqib oyunçunu və ya atını vurmaq qadağandır. Qaydaların pozulması halında cərimə zərbəsi təyin edilir və ya qayda pozan oyunçu oyundan çıxarılır.

Papaq oyunu (tımak). Bu oyun qazax və qırğız türklərində qalmışdır. Onlar oyunu belə oynayırlar: yerə at hündürlüyündə bir dirək basdırılır və onun başına bir papaq keçirilir. Atlı oyunçunun gözünü dəsmalla bağlayıb yerində bir neçə dəfə dolandırdıqdan sonara onu buraxırlar ki, gedib dirəyin başındakı pa-

pağı qırmancla vursun. Əgər atlı oyunçu bu tapşırığı yerinə yetirə bilirsə qalib olur, əgər yerinə yetirə bilmirsə məğlub olur və oyunun şərti nədirsə onu etməli olur. Təbii ki, bu oyunun atsız variantları da olmuşdur. Xüsusilə, “gözübağlı” bir işi yerinə yetirə bilmək üçün gəncləri fiziki baxımdan diqqətlə hazırlayan belə oyunlar çox olmuşdur. Atlı həyat tərzinin mövcud olduğu mühitlərdə isə bunun bəzi variantları qorunmuşdur.

Qızqovma oyunu (kızkuu, kızkumay). **Bu oyun Orta Asiyada, Qazaxstanda və Qırğızstanda geniş yayılıb. Digər türk ölkələrinin oyun ənənəsində də bu oyuna rast gəlinir. Oyunda bir neçə cütlük iştirak edir. Burada atlı oğlanlar və qızlar iştirak edirlər. Atlı qız öndə getməli, atlı oğlan isə ona çatmalıdır. Əgər oğlan ona 300-400 metrlik cıdır məsafəsində çata bilməsə, geriyyə doğru qız oğlana çatmalıdır. Əgər qız ona çatarsa o zaman onu əlindəki qamçı ilə vurur. Bu oyunun variantları çoxdur. Bir variantda oğlan qıza çatıb onun əlindəki dəsmalı almalıdır. Oyun komanda ilə oynanılır. Hər komandadan 2-3 cütlük bu oyunda iştirak edir. Atlı qız üçün iki at boyu qədər ara məsafə verilir ki, o öndə getsin. Oyunda at sürmək məharəti, geyim, oyunçu rolunun mahir ifası, atın görünüşü, ara məsafəsində çevik hərəkətlər və s. qiymətləndirilir.**

Boz qurd oyunu (kokpar). **Orta Asiya türklərində atüstü oyunlardan biridir. Oyun olduqca qədimdir və özündə arxaik ritual rudimentləri daşıyır. Hazırkı vəziyyətində o, atsürmə vərdişlərinin gücləndirilməsinə xidmət edir. 50-60 metr məsafədə bir ağacdan bir keçi cəmdəyi asırlar və bir dəstə atlı o cəmdəyi götürmək uğrunda yarışır. Kim cəmdəyi götürürsə o, qalib olur.**

Audarsıpak oyunu at sürərkən bir-birinə mane olmaq, onun yolunu kəsməkdən ibarət olub, daha güclü və daha çevik at seçiminə imkan verir.

Kume alu oyununda atla çaparaq yerdən pulları yığmaq lazımdır. Yarışda kim çox pul yığsa, o da qalib sayılır.

Alaman bayqa oyununda da əsas məsələ at seçimidir. Bu oyun uzun məsafəli at yarışdır. Məsafə uzun olduğu üçün hər at bu yarışa davam gətirə bilmir. Ona görə də bu oyunda həm ənənəvi atlı-köçəri mədəniyyətinin adətləri qorunur, həm də uzaq məsafə üçün davamlı at seçimi həyata keçirilir. Belə oyunlar əlamətdar günlərdə, böyük bayramlarda təşkil olunur.

Çövkan və ya quy bozi adlı oyun Şərqdə məşhurlaşmış və hətta Avropaya da “at polo”su adı ilə gedib çıxıb. Çövkan oyununun qaydası belədir: 150-200 m uzununda və 60-120 m enində meydança seçilir. Qapının eni 3m. Oyun çomağa bənzər “çövkan” adlı ucu əyri ağaclarla oynanılır. “Çövkan” sözü leksik-semantik baxımdan “çomaq” və “çubuq” sözlərinə yaxın görünür. Funksional baxımdan da bu yaxınlıq özünü təsdiq edir. Bizə görə “çövkan” sözü o tərəf-bu tərəfə sürətlə hərəkət etmək mənasını bildirən “çoumaq” felindən olmalıdır. Belə hərəkət edən adama “çouyan”/çouqan” deyilir. Bəzən də adamdan soruşurlar: “nə çouyursan?”-yəni, nə o yan-bu yana qaçırsan. Bu sözün Şirvan royanlarının dialektlərində qorunduğunu bilirəm. Oyunun xarakteri də bu sözdə ifadə olunan mənaya uyğundur. Oyun atüstündə oynanılan futbolu xatırladır. Oyunda istifadə olunan top ağacdan olur. Oyun iki komanda arasında oynanılır. Hər komandada 6 oyunçu, 4 hücumçu və 2 müdafiəçi olur. Oyunçuların hər biri rəqib komandanın qapısından top keçirməyə çalışır. Hər dəfə

qapıdan top keçəndə oyun mərkəzdən başlanır. Oyunçulara oyun xəttindən kənara çıxmaq, oradan top vurmaq, atı və ya oyunçunu vurmaq qadağandır. Oyun iki hissədən ibarət olur, hər hissə 15 dəqiqə, aradakı fasilə 10 dəqiqə olaraq müəyyənləşdirilir. Qaydaları pozan oyunçuya görə cərimə zərbələri təyin edilir və ya oyun qaydalarını pozan oyunçu meydançadan çıxarılır. “Komanda oyun növü olan çovqan yarışları eramızın birinci minilliyinin ortalarında formalaşmış, yüzillər ərzində Azərbaycanda, Orta Asiyada, İranda, Türkiyədə, İraqda və qonşu ölkələrdə məşhur olmuşdur. Mənbələr XII əsrdə İslam dünyasının mədəni mərkəzlərindən olan Bağdadda, Orta Şərq ölkələrinin atçaparları arasında tarixdə ilk beynəlxalq çovqan yarışlarının keçirildiyini göstərir (7). “Çovqan yarışlarının Azərbaycanda çox qədimdən məşhur olduğu faktlarla təsdiqlənir. Örnəqalada aparılmış arxeoloji qazıntılar zamanı tapılan şirli qab üzərində çövkən oyununun təsvir edildiyi rəsm bu oyunun IX əsrdə Beyləqan şəhərində yayıldığını əyani sübut edir. “XIX əsrdə Hindistandan İngiltərəyə gətirilən bu oyun getdikcə inkişaf etdirilmiş, yeni qaydalar əsasında Amerika və Avropa ölkələrində yayılmağa başlamışdır”. “Məhz ingilislərin təşəbbüsü ilə bu oyun “polo” adı altında ilk dəfə 1900-cü ildə Parisdə keçirilən II Olimpiya Oyunlarının proqramına daxil edilmiş, beləliklə, Qərb sivilizasiyasında bu ad təsbit edilmişdir. Parisdə üç ölkənin 5 polo komandası iştirak etmişdir” (12;13;14).

“Heydər Əliyev Fondunun dəstəyi ilə Qarabağ atı ilə oynanan çövkən oyunu milli Azərbaycan oyunu kimi UNESCO-nun qeyri-maddi mədəni irs siyahısına daxil edilmişdir”(12;14).

Qarabağın atüstü oyunlarına ümumtürk kontekstində baxdıqımız zaman bu oyunların vahid bir oyun mədəniyyətinin tərkib hissəsi olduğunu görürük. Bunlar eyni bir etnik-mədəni sistemin elementləri olaraq biri-birini tamamlayır, açır və izahına yardım edir. Belə tipoloji yaxınlıq genetik əsaslarla şərtlənir. Çünki bu oyunlar ortaq başlanğıcdan, ümumi arxetipdən gəlir, təbii-coğrafi şəraitə və sosial-mədəni mühitə görə müxtəliflik qazanır, şəkillənir və varinatlaşır. Bu proses onun daxili inkişaf qanunauyğun-

luğundan qaynaqlanır və oyunlar yeniləşən mədəniyyətin içində transformasiya olunurlar.

Atüstü oyunlar da digər oyunlar kimi ritual mənşəlidir. Belə oyunların ritual-mifoloji semantikasını ilkin kosmoqoniya ilə izah olunur. Xüsusilə, ilkin kosmoqoniyada at dünya modelinin zəruri elementlərindən biri kimi iştirak edir. At özündə kosmoqoniya üçün zəruri olan hərəkəti və sürəti rəmzləşdirir. Atın dünya modelindəki mifoloji mənasını dünyanın yaranmasını sürətləndirməkdir. Bu fikrin izahını biz folklorda tapa bilirik. İlkin kosmoqoniyanın astral elementləri (göy, gün, ay, ulduz) folklorda atla mifoloji rəbitəsini qoruyur. Məsələn, “Gün çıx, gün çıx, kəhər atı min çıx” deyildiyi zaman at günəşi çıxaran, başqa deyilənlə, onu yaradan əsas vasitə rolunda çıxış etmiş olur. Günəşin dalınca at gedir və at günəşi gətirir. Günəş üçün mifoloji dünya modeli atı ona görə göndərir ki, o sürətlə və tez gələ bilsin. Nümunənin davamı da kosmoqoniyayı qadın başlanğıcı (saçlı qız) ilə təsdiqləmiş olur.

Atüstü oyunlar dünyanı atla oynanılan oyunun nümunəsində modelləşdirir. Məsələn, at yarışları yaradılışın əsas elementi olan hərəkəti özündə simvolizə edir. At kosmosla xaos arasında hərəkət edir. Atın hərəkəti hər iki tərəfdir: o həm kosmosdan xaosa, həm xaosdan kosmosa hərəkət edə bilər. Çünki yarışda at (və atlı) müəyyən bir yerə gedib gəlir. Bu yürüş “o dünya”ya səfəri rəmzləşdirir. Burada “o dünya” xaos və kosmos ola bilər. At adamı xaosa apardığı kimi, xaosdan çıxara bilər. At oyunlarının nümunəsində biz bunları aydın görür və ritual mətnini oxuya bilirik.

At üstündə yerdən əşya qaldıran atlı atla birlikdə dünyanın qurulmasında öz rəmzi iştirakını gerçəkləşdirir. Yerdəki əşyaların itkisiz toplanması dünyanın tamlığını təmin etmək üçün edilir. Bu hərəkətlər gözü bağlı edildiyi zaman dünya xaosdan çıxarılır. Məsələn, ağac başından asılmış papağı atüstündə gözübağlı dola-naraq gedib qırmanclamaq xaosa (qaranlıq dünyaya) səfərdir. Papağın qırmanclanması isə bəd ruhların, cinlərin qovulması deməkdir. Bu arxaik ritual şaman praktikasına daxil olaraq şaman ənənəsini yaşadan türk xalqlarında qalmışdır.

Papaq oyunlarında papağın itirilməsi, papaq sahibin “o dünya”ya göndərilməsi deməkdir. O dünyaya getmək istəməyən hər kəs papağını qorumağa çalışır. Həyatın və ritual ölümün qaydaları belədir ki, mütləq kimsə “o dünya” ya yola salınmalıdır. Yola salınan adam papağını başında saxlaya bilməyən adam olur. Papaq başı, baş adamı rəmzləşdirir, ona görə də “o dünya”ya gedən adamın papağı boş qalır. Özündən öncə papağının artıq kaos dünyasına göndərilib boş qalmaması üçün mifoloji dünya modeli papaq sahibini də xaosa səfərə hazırlamış olur. Ritual-mifoloji dünya modelinə görə xaosa gedən papaq sahibini də ardınca gətirəcəkdir. Ritual-mifoloji hərəkətlər rəmzi xarakter daşıyır, amma bu rəmzlər mifoloji dünya modelində gerçəkliklə enilənmiş və ya ona bərabər şəkildə anlaşılır.

Komanda şəklində oynanılan oyunlarda da dünya kaos və kosmos olaraq iki hissəli şəkildə modelləşdirilir. Buradakı oyun xaosdan kosmosa və ya əksinə hərəkəti modelləşdirir. Arxaik ritual oyunda oynanılan “top”un (və ya onu əvəz edən əşyanın) qapıdan keçirilməsi (məsələn, çövkanda), halqadan keçirilməsi (məsələn, sürpapaqda) ilə “o dünya” ya göndərməni simvolizə etməkdədir. Orta Asiya türklərində qorunan “qızqovma” (kızkuu) tipli oyunlar da ibtidai mədəniyyət dövrünü arxaik rituallarını özündə əks etdirir və özündə ibtidai evlənmə adətlərinin elementlərini (məsələn, qız seçimini) qoruyur.

Beləliklə, Qarabağın atüstü oyunları üzərində müşahidələrdən belə qənaətə gəlirik ki, bu oyunlar ibtidai mədəniyyət dövrünün arxaik rituallarından gələn çox qədim ənənəvi mədəniyyət nümunələrini ehtiva etməkdədir. Bu nümunələr üzərində təhlillərlə əski ənənəvi mədəniyyətimizin bir sıra aspektlərini öyrənə bilərik. Oyun nümunələrinin bu və ya digər şəkildə türk xalqlarında da mövcudluğu onların genetik əlaqələrindən, ortaq arxetiplərindən bəhs etməyə imkan verir. Türk xalqları ilə ortaq mədəniyyətimizi öyrənmək baxımından da atüstü oyunların tədqiqinin çox önəmli bir yeri vardır.

Əsas məsələ ondan ibarətdir ki, atüstü oyunlarımız milli-mədəni müxtəlifliyimizi, ənənəvi mədəniyyətimizin rəngarəngli-

yini yaşatmaq, gələcəyə itkisiz və zədəsiz çatdırmaq baxımından qorunsun. Respublikamızın Mədəniyyət Nazirliyinin bu istiqamətdə uğurlu addımlar atdığını bilirik. Xüsusilə, atüstü oyunların festivallarını keçirmək artıq bir ənənə halını almışdır. Hesab edirik ki, bu tipli fəaliyyətlər gələcəkdə daha da genişləndirilməli və intensiv xarakter daşmalıdır.

İşin elmi nəticəsi. Aparılmış araşdırmalardan aşağıdakı nəticələr əldə edilmişdir:

1. Qarabağın atüstü oyunlarının müasir vəziyyəti haqqında konkret təsvür yaranmışdır.

2. Müasir dövrdə atüstü oyunların praktik aspektləri müəyyənləşdirilmişdir.

3. Qarabağ bölgələrinin ümumi folklor-etnoqrafik xüsusiyyətləri ilə yanaşı lokal səciyyəsinin də aydın nəzəri mənzərəsi yaranmışdır.

İşin elmi yeniliyi. Qarabağın oyun folkloru və onun çox önəmli bir hissəsi olan atüstü oyunlar ilk dəfə real müşahidələr əsasında folklor-etnoqrafik komplekdə müstəqil araşdırmaya cəlb edilmiş, regional və lokal xüsusiyyətlərinin aydınlaşdırılmasına təşəbbüs göstərilmişdir. Qarabağın atüstü oyunlarının lokal xüsusiyyətlərinin öyrənilməsi üçün əlverişli şərait yaradılmış, oyun nümunələri ümumtürk kontekstində və ritualşünaslıq aspektində izah edilmişdir.

İşin tətbiqi əhəmiyyəti. Tədqiqat əsasında əldə edilən nəticələr Azərbaycan folklorunun ümumi tendensiyalarını, qloballaşma, elmi-texniki tərəqqi şəraitində mühafizəkarlığın, müqavimətin və təkamül prosesinin, xalq mədəniyyətinin inkişafında yerini və rolunu, qeyri-maddi sərvətin qorunmasının optimal yollarının tapılmasını, milli mədəniyyətlə dünya mədəni nümunələrinin qarşılıqlı əlaqələrini ifadə edən nəzəri və praktiki tədbirlər kompleksinin hazırlanmasında yararlı olacaqdır. Məqalə nəzəri və praktik əhəmiyyətə malikdir. Burada əldə edilmiş qənaətlərdən ali məktəblərin humanitar fakültələrində əski mədəniyyətin öyrənilməsi, xalq yaradıcılığının müxtəlif məsələlərinin tədrisi zamanı istifadə oluna bilər.

Qaynaqlar

1. Xəlil A. Qarabağ folkloru:yazılı və şifahi ənənədə. “Qarabağ folkloru: problemlər və perspektivlər” mövzusunda Respublika konfransının materialları. Bakı, 21 dekabr, 2012.
2. Azərbaycan folkloru antologiyası. V cild, Qarabağ folkloru. Bakı, “Səda”, 2000.
3. Qarabağ: folklor da bir tarixdir. II kitab, (Ağcabədi və Bərdə rayon sakinlərindən toplanmış folklor örnəkləri)Bakı, “Elm və təhsil”, 2012.
4. Qarabağ: folklor da bir tarixdir. III kitab, (Ağdam, Füzuli, Cəbrayıl, Tərtər, Qubadlı, Zəngilan. Kəlbəcər, Laçın və Şuşa rayonu sakinlərindən toplanmış folklor örnəkləri)Bakı, “Elm və təhsil”, 2012.
5. Xəlil A. Qarabağın mərasim folkloru: problemləri və perspektivləri // Qarabağ folkloru:problemlər və perspektivlər. Ağcabədi, 2014.
6. Xəlil A. Mahmud Kaşqarlıının “Türk dillərinin divanı kitabı”nda ədəbi mətnlər. Bakı, 2001.
7. Orucov T. Qarabağda xalq oyunları// Qarabağ folkloru: problemlər və perspektivlər. Bakı, 2012.
8. Toporov V.N. Konnie sostyazaniya na poxoronax// Toporov V.N. İssledovaniya po etimoloqii i semantike.M., Yazıki slavyanskoy kulturu, 2004. T.I; Teoriya i nekotorie çastnie eyo priloeniya.s. 550.
9. Petruşin V.Ya. Mifi o sootvorenii mira. M., Astrel, 2005, s. 227.
10. Sitnikova S.A. Tverskiy obryadoviy masleniçnyy tekst: relikti drevnix miforitualnix predstavleniy. M., 2012.
11. Azərbaycan Sovet Ensiklopediyası. 10-cu tom. S. 377.
12. *Chovqan, a traditional Karabakh horse-riding game in the Republic of Azerbaijan.* unesco.org (ing.)
13. <http://az.wikipedia.org/wiki/%C3%87%C3%B6vk%C9%99n>
14. <http://portal.azertag.az/node/1217#.VEzv4yKsUgc>
15. Kitabi Dədə Qorqud. B., 1988.

16. Donuk Abdulkadir. Türk Destanları.
17. Drevnetyurkskiy slovar. L., Nauka, 1969.
18. Bayat Füzuli. Oğuz epik ənənəsi və Oğuz Kağan dastanı. Bakı, 1993.
19. Vikipediya, açıq ensiklopediya.



Qarabağ atı (XIX) əsr.



Qarabağ atı (müasir dövr)



Çövkan oyunu (orta əsrlərə
aid miniatür)



Papaq oyunun Orta Asiya variantı (Tımak oyunu)