

Değnek Oyunlarında Ebe Seçimi

Gürcan Alp CİCİOĞLU, <https://orcid.org/0009-0005-7852-5960>¹



Gazi Üniversitesi Türk Dünyası
Geleneksel Oyun ve Sporları Dergisi
Cilt 1, Sayı 1, Nisan
2025, Sayfa 1-8
© Yazar(lar) 2025



Makale Yeniden Kullanım Yönergeleri

Doi: 10.63833/0.2025.1

Geliş Tarihi: 16.03.2025

Kabul Tarihi: 25.04.2025

Özet

Bu araştırmada, Türkiye’deki geleneksel çocuk oyunları arasında yer alan ve ebinin seçiminde değnek, tahta veya sopa gibi araçların kullanıldığı oyunlar incelenmiştir. Araştırmada nitel araştırma yöntemlerinden doküman analizi kullanılmıştır. Türkiye’nin farklı bölgelerinde oynanan geleneksel çocuk oyunları ile ilgili yapılan derlemeler ve folklor çalışmaları, veri toplama sürecinde önemli bir kaynak oluşturmuştur. Elde edilen bulgular doğrultusunda, ebinin değnek, tahta veya sopa gibi araçlarla belirlendiği 22 farklı oyun tespit edilerek detaylı bir şekilde incelenmiştir. Çalışmanın sonucunda değnek oyunlarında ebe seçim sürecinin oyun öncesi yapıldığı, farklı yöntemlerin kullanıldığı ve çocukların ebelikten kurtulmak için rekabet ettikleri, ayrıca, Türkiye'nin farklı bölgelerinde benzer seçim yöntemlerinin uygulandığı da belirlenmiştir.

Anahtar Kelimeler: Değnek Oyunları, Ebe Seçimi, Geleneksel Oyunlar

1. Gürcan Alp CİCİOĞLU, Gazi Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Beden Eğitimi ve Spor Anabilim Dalı, Ankara, Türkiye.

Sorumlu Yazar: Gürcan Alp CİCİOĞLU, Gazi Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Beden Eğitimi ve Spor Anabilim Dalı, Ankara, Türkiye.

E-posta: gurcanalp.cicioglu@gazi.edu.tr

Selection of “Ebe” In Stick Games

Abstract

This study examines traditional children’s games in Türkiye that involve the use of tools like sticks, boards, or rods in selecting the “ebe”. The research used qualitative methods, specifically document analysis. Compilations and folklore studies about traditional children’s games from different regions of Türkiye provided valuable resources during the data collection process. Based on the findings, 22 different games were identified in which the ebe is chosen using tools such as sticks, boards, or rods, and these games were examined in detail. The study concluded that in stick games, the process of selecting the “ebe” took place before the game started, with different methods being used, and children competed to avoid becoming “ebe”. Additionally, it was found that similar selection methods were applied in different regions of Türkiye.

Keywords: Stick Games, Ebe Selection, Traditional Games

Giriş

Oyun, eğlence ve vakit geçirme amacı güderek yapılan, kuralları genellikle basit olan etkinliklerdir. Oynandığı toplumun kültürel geçmişinden izler taşıyan oyunlar, çevre, iklim, cinsiyet, kültürel yapı ve mekân gibi pek çok faktörden etkilenir. Bu faktörler, oyunları farklı kategorilerde sınıflandırmaya olanak tanır. Örneğin, kadın ve erkek oyunları, bireysel veya takım oyunları gibi ayrımlar ortaya çıkabilir. Ayrıca oyunlar, açık alanda ya da kapalı mekânlarda, sözlü ya da sözsüz olarak farklı biçimlerde oynanabilir. Oynandığı coğrafyanın iklim koşulları da oyunların çeşitlenmesinde önemli bir rol oynar. Bu kadar geniş bir yelpazeye sahip olan oyunlar ve oyun araçları hakkında sayısız literatür bulunmaktadır (Demir, 2022). Ancak bu derleme makalesinde oyun aracının değnek olarak sınırlandırılması ve değnek oyunlarında ebe seçimine ilişkin örneklerinin değerlendirilmesi amaçlanmaktadır.

Oyunlar, özgürce katılım sağlanan aksi takdirde hemen cazibesini, hem de eğlenceli doğasını kaybeden, önceden belirlenmiş bir süreçte sınırlandırılmış yer ve zamanda gerçekleşen, sonucunun önceden tahmin edilmesinin mümkün olmadığı ve katılımcılara kurallar çerçevesinde özgürce hareket etme imkânı sunan, mal, servet ya da yeni bir unsurun üretilmediği, gündelik yaşamdaki yasaların yerini oyunun doğru bir şekilde oynanmasını sağlayan kuralların aldığı ve ikincil bir gerçekliğin ya da özgür bir hayal dünyasının farkındalığının eşlik ettiği etkinliklerdir. (Caillois, 2001).

Diğer bir tanıma göre ise oyunlar, “çocukların ve daha öz ölçüde de yetişkinlerin boş zamanlarında, herhangi bir üretim çabasını ya da bir çeşit hizmet zorunluluğunu içermeyen, yalnızca eğlenme yolu ile dinlenmelerini sağlayan eylemlerdir” (Boratav, 1984). Çünkü dinlenmek sadece hareketsiz kalarak fizyolojik olarak bedenin rahatlaması ile sınırlı olamaz. Ruhsal dinginlikte sağlık açısından önemlidir. Yazar, bu ruhsal rahatlamamanın öneminden de bahsetmektedir. Oyun oynayarak insan hareket eder ve daha da önemlisi zevk aldığı bir aktivite içerisinde yer alırken, mutluluk hormonlarından biri olan serotonin salgılanmasını da artırır ki bu ruh halinin dengelenmesinde önemli bir yere sahiptir.

Değnek oyunları değnek, sopa veya tahta gibi bir malzeme kullanılarak Türkiye’nin çoğunlukla ormanlık bölgelerinde olmak üzere kırsal bölgelerinde de çocukların sıklıkla

oynadığı bir oyun çeşididir. Doğal olarak bu kırsal bölgelerde toprak, taş ya da kaya ve ağaç en çok kullanılan materyallerin ham maddesini oluşturur. Çünkü doğada en çok ve kolay olarak bunlar bulunur. Oyun araçları bu maddelerden elde edilir, şekillendirilir ve amaca uygun hale getirilir. Doğal olarak ve çoğunlukla her oyuncu kendi oyun aracını kendi yapar. Söz konusu değnek ise bu daha çok kişiye özel olmalıdır. Değnek oyunlarında çoğunlukla oynayan kişiler kendi özelliklerini, boylarını ve belki tutma, kavrama yeteneklerine göre oyun araçlarını şekillendirmektedirler. Bu durum oyunu daha özel kılmaktadır. Bahsi geçen kriterler oyunun performansını doğrudan ilgilendirmektedir. Oyuncular deneyim ile ve zamanla ergonomik yönden kendilerine en uygun olan malzemeyi oluşturmayı başarırlar.

Diğer taraftan en önemli unsur ebedir. Çoğunlukla oyunlarda ebe cezalı oyuncu olarak gözüke de değnek oyunlarında üstün bir beceri gerektirdiği gözlenmektedir. Bu da ebeyi diğer oyunculara nazaran üstün kılmaktadır. Öyle ki bazen kendine güvenen biri ebe seçimine gerek kalmadan gönüllü olarak bu görevi üstlenebilir. Anlaşılmaktadır ki ebe de diğer oyuncular da o ortamda bulunmaktan keyif almaktadırlar.

Büşükçü, girici, güdekçi, güdetçi, güdülük, mapçı, yenci (Söz Derleme Dergisi'nden aktaran And, 2022) ve çoban (Acıpayamlı, 1977) gibi farklı isimlerle de bilinen ebe: “çocuk oyunlarında gruptan ayrı durumda oynayan çocuk” (Tietze, 2002) olarak tanımlanır. Başka bir tanımda olduğu gibi “genellikle çocuk oyunlarında baş olan, diğer çocuklara veya gruba karşı cezasını çekmek ve bundan kurtulmak için tek başına bütün sorumluluğu üzerine alan çocuk” (Türk Dil Kurumu [TDK], 2024) olarak da ifade edilmektedir. Çoğunlukla ebe bütün öteki oyunculara karşı oynamak durumundadır (And, 2022).

Ebe seçimi oyuna başlamadan önce hazırlık aşamasında gerçekleşir. Aslında ebe seçimi bile başlı başına bir oyundur ki bu seçim çoğunlukla oyun aracı olan değnek üzerinden kurgulanır. Oynanan oyuna göre çeşitli yöntemlerle ebe seçimi gerçekleştirilebilir. Bu nitel çalışmada değnek oyunlarında değnek, sopa veya tahta kullanılarak ebenin belirlendiği seçim yöntemleri üzerinde durulacaktır.

Yöntem

Çalışmada nitel araştırma yöntemlerinden doküman analizi kullanılmıştır. Doküman analizi, yazılı belgelerin içeriğini titiz ve sistematik bir şekilde analiz etmek için kullanılan bir araştırma yöntemidir (Wach ve Ward, 2013).

Bu çalışmada çeşitli kütüphanelerden ve veri tabanlarından ulaşabildiğimiz geleneksel çocuk oyunlarını görece derinlemesine ele alarak derleyen kitaplar, folklor çalışmaları ve ilgili eserler incelenmiştir. Bu kaynaklarda değnek oyunlarında değnek, sopa veya tahta kullanılarak ebenin belirlendiği içerikler (örneğin uygulanış biçimleri, seçim yöntemleri) belirlenerek incelenmiştir.

Araştırmada, literatür sınırlı olmakla beraber değnek oyunlarına ilişkin Anadolu'nun farklı bölgelerindeki çalışmalar değerlendirmeye dahil edilmiştir. Farklı bölgelerde değneğin nasıl kullanıldığı, cinsi, ebatları ve var ise başka rolleri açıklanmaya çalışılmıştır.

Bulgular

Değnek Oyunlarında Ebenin Belirlenmesi

Oyun aracının, yani değnek, sopa veya tahtanın atış yapılarak, saydırılarak, dikilerek, fırlatılarak veya kapılarak ebe belirleme yöntemi olarak kullanıldığı, Türkiye'nin çeşitli yerlerinde oynanan pek çok değnek oyunu bulunmuştur. Bunlardan birisi Coş oyunudur;

Çorum'da oynanan Coş oyununda çocuklardan birisi bütün oyuncuların değneklerini eline alır, iki eliyle tutarak başından arkaya doğru atar. Daha sonrasında gözlerini kapatır, ayaklarını yere sürterek arkaya doğru yürür ve değneklerden birisine rastlar. Değneğine rastlanan çocuk ebe olmaktan kurtulurken en sona kalan değneğin sahibi çocuk ise ebe olur (Oğuz ve Beden, 2006).

Sivas'ta oynanan Dut oyununda oyuncular içlerinden birisini seçer ve tüm değnekleri ona verir. Değnekleri alan oyuncu her birini arkasına fırlatır. Yüzünü çevirmeden geri geri yürüyerek attığı değneklere basar. Değneğine basılan kişi hemen değneğini yerden alır, en sona kalan değneğin sahibi ebe olur (Aşkun, 1942'den aktaran Onur ve Güney, 2002).

Muğla ilçesi Ula'da oynanan İmam Kunduz oyununda da oyuncular ellerindeki değnekleri içlerinden birisine teslim eder. Teslim alan kişi değnekleri toplu olarak iki yanından elleriyle tutup başı üstünden arkasına atar. Yere düşen değneklerden her kimin değneği üste gelmişse o kişi ebelikten kurtulur (Demircioğlu, 1934'ten aktaran Onur ve Güney, 2002).

Çankırı'da oynanan Dana oyununda oyuna başlamadan önce, iki nokta belirlenerek 10 metre uzunluğunda kireç tozu ile uzun bir çizgi çizilir ve dananın (konserve kutusu) dikileceği ufak bir yuvarlak yapılır. Ebenin seçilmesi için hedefe belli bir mesafeden atış yapılır. Hedefi vuran ve uzaklara gönderen oyuncu ebelikten kurtulurken yakına düşüren ebe olur. Manisa/Salihli'de oynanan Dana oyununda oyuncular, ebeyi seçmek için çomaklarını (tahta sopa) dikerler. Kimin çomağı daha küçükse o kişi ebe olur (Oğuz ve Ersoy, 2007).

Denizli, Çal'a bağlı Mahmutgazi köyünde oynanan Dana Kaçırma oyununda ise oyunun orta yerine küçük bir çukur kazılır ve çukurdan beş adım öteye yumurta büyüklüğünde, dana ismi verilen yuvarlak bir taş konur. Oyuncular ellerindeki değneklerle uzaktan taş kaydırma yöntemiyle ebe seçimini gerçekleştirir (Tuğrul, 1978).

Ankara, Kızılcahamam'da oynanan Ebe Koşturmaca oyununda oyuncular aynı hizada olacak şekilde yere otururlar. Her oyuncu, kendisine ait olan sopayı ayakkabılarının kenarlarına vurarak en uzağa atmaya çalışır. Sopası geride kalan oyuncu ebe olur (Oğuz ve Ersoy, 2007). Benzer şekilde Denizli, Acıpayam'da oynanan Dilbant oyununda tüm oyuncular çömelmiş bir durumda yere otururlar ve 1 metre kadar uzunlukta, düz bir ağaç parçası olan dilbantlarını sağ ayaklarının uç kısmına vurarak ileri fırlatırlar. Dilbantı geride kalan oyuncu ebe olur (Acıpayamlı, 1977).

Tokat, Zile'de oynanan Fora oyununda ebe seçimi yapılırken "fora" adı verilen 15-20 cm boyutundaki tahta parçası bir yere dikilir. Oyuncular, foraya belli bir mesafeden atış yapar. Vuramayan oyuncu ebe olur. Benzer şekilde Artvin, Şavşat'da oynanan Gocoy oyununda da 10-15 cm boyutunda silindirik şeklindeki tahta parçası fazla derin kazılmamış bir çukurun başına

dikilir ve oyuncular ellerindeki sopalarla atış yapar. Vuramayan oyuncu ebe olur (Oğuz ve Ersoy, 2007).

Mersin, Silifke’de oynanan Gömme Çelik veya Gömü oyununda oyuncular, oyuncu sayısına göre kare veya daire şeklinde, her oyuncunun arasında 3-4 metre olacak biçimde sıralanırlar. Ebe seçimi yapılırken bir oyuncu çeliği (kısa tahta çubuk) tek eline alır. Elindeki çeliği sıradaki oyuncuya atar. Atılan çeliği sıradaki oyuncu yerini terk etmeden ve ayağını kaldırmadan tek elle tutmak zorundadır. Eğer tutamazsa o oyuncu ebe olur. Eğer atılan çeliği uygun şekilde tutabilirse saat yönünde kendisinden sonra gelen oyuncuya atar. Ebe seçilinceye kadar bu döngü devam eder (Oğuz ve Ersoy, 2007).

Konya, Ilgın’da oynanan Met oyununun bir türü olan Gömme Çelik oyununda ebe seçimi için tüm oyuncular bir alan üzerinde daire oluştururlar ve birbirinden ikişer metre ara ile bir sopanın ucu girecek kadar “mene” adı verilen bir çukur kazarlar. Bu menelerin başında duran oyuncular, meti elleriyle birbirlerine atarak dolaştırırlar. Met, bu sırada hangi oyuncu tarafından yere düşürülürse o oyuncu ebe olur (Çaylı, 1950). Benzer şekilde Denizli, Çal’a bağlı Mahmutgazi köyünde oynanan Yer Kazman oyununda da oyuncular üç adım aralıkla halka biçiminde dizilirler ve bulundukları yeri azıcık oyarak belli ederler. Oyuncular, oyunda kullanılmak üzere hazırlanmış olan çeliği birbirine atıp tutma yöntemiyle ebe seçimini gerçekleştirir (Tuğrul, 1978).

Trabzon, Of’ta oynanan Madiga oyununa başlamadan önce ebeyi belirlemek için her oyuncu kendi sopasıyla iki ucu sivri küçük bir tahta parçası olan “madigayı” saydırır ve en az saydıran ebe olur (Oğuz ve Ersoy, 2007). Benzer şekilde Ankara, Çubuk’ta oynanan Çelik Çomak oyununda çomakla çeliği havada en çok saydıran ebe olurken (Demir, 2022) Bayburt’ta oynanan Yuvarlak Kazmaca oyununda da ebe seçiminin sopanın üzerinde küçük bir çitanın saydırılması yoluyla gerçekleştiği görülmektedir (Oğuz ve Ersoy, 2007).

Çorum’da oynanan Oğlak Geldi oyununda oyuncuların her biri ellerindeki “çelik” adı verilen yaklaşık 10-15 cm. uzunluğundaki çubuk ve “çomak” adı verilen yaklaşık 50 cm. uzunluğundaki sopalar ile sıraya dizilirler. Tüm oyuncular aynı anda ellerindeki çelikleri havaya fırlatırlar ve çomaklarının yardımıyla çeliklerini atabildikleri kadar uzağa atmaya çalışırlar. Oyuncuların bulunduğu hizaya çeliği en yakın düşen oyuncu ebe seçilir (Oğuz ve Ersoy, 2007).

Kastamonu, Araç’a bağlı Kavacık köyünde oynanan Dikinci oyununda ebe seçimi için belirleme atışı yapılır. Çocuklar sırayla “dikinci” denilen 1-1,5 metre uzunluğundaki ucu ince başı kalın sopalarının ince ucunu toprağa vurup dikincilerini zıplatarak atarlar. Dikincisi en geride kalan çocuk ebe olur (Tan, 1990’dan aktaran Onur ve Güney, 2002). Bolu ilçesi Gerede’de erkeklerin oynadığı Hot oyununda da esnek ağaçlardan yapılan 1,5 metre uzunluğundaki sopasını en yakına düşüren oyuncu ebe olur (Oğuz ve Ersoy, 2007).

Gaziantep’te oynanan benzer oyunlardan Hacey’de değnek kullanılarak ebe seçimi yapılır. Bütün oyuncular yere çizilen bir çizginin (merre) gerisinde sıralanırlar. Oyuncular ellerindeki değneklerinin bir ucunu bir ayaklarının üstünde yerleştirir, diğer ucunu ise bir eliyle tutarlar. Ayakları ile iyi bir tekmeleme hareketi ile değneği ileriye doğru fırlatırlar. Değneği en geriye düşen oyuncu nefesini kesmeden “zazaaa” diye bağırarak bütün değnekleri toplayıp

merrenin gerisine geçebilir ise ebe olmaktan kurtulur. Ebe seçimi aynı şekilde tekrarlanır. En kısa atışı yapıp tek nefeste değnekleri toplayamayan oyuncu ebe olarak seçilmiş olur (Tuzcuoğulları, 2012).

Yozgat'ta oynanan Çot oyununda ve Mersin, Tarsus'ta oynanan Çırakman oyununda ebeyi belirlemek için tüm oyuncular sopalardan bir tanesinin üzerine ellerini üst üste koyar. Eli en üste gelen oyuncu ebe olur (Oğuz ve Ersoy, 2007).

Sonuç

Türkiye'nin farklı yörelerinde oynanan değnek oyunlarında, ebe seçimi sırasında değnek, sopa ya da tahtanın çeşitli şekillerde kullanıldığı görülmektedir. Ancak genel olarak, bu oyunlarda ebenin belirlenmesinde değneğin atış yapılması (Oğuz ve Ersoy, 2007), saydırılması (Oğuz ve Ersoy, 2007; Demir, 2022) ya da fırlatılması (Acıpayamlı, 1977; Tuzcuoğulları, 2012) gibi yöntemlerin kullanıldığı tespit edilmiştir. Ebe seçim aşamasının kendi başına bir rekabet unsuru taşıdığı görülmektedir. Bu bağlamda oyuncuların becerisi, ebelikten kurtulmak adına önemli bir rol oynamaktadır.

Oyunların adları ve oynandıkları yöreler farklı olsa da oynanış biçimlerindeki benzerlikler, benzer ebe seçme yöntemlerinin başka değnek oyunlarında da kullanıldığını düşündürmektedir. Farklı yörelerde oynanan oyunlardaki ayrışmalar değneğin bir güç sembolü olması, onu ceza verici bir araca döndürmesiyle açıklanabilir. Bu gibi farklılıklar, toplumsal yapının sosyokültürel özelliklerinden kaynaklanmakla birlikte, oyunların şekillenmesinde çevresel faktörlerin de etkisi büyüktür. Yaşanılan bölge, coğrafi şartlar ve iklim, oyun aracının kullanımını ve kurallarını belirleyen unsurlar arasında yer alır. Dahası değnek bir ceza aracı, belki bir savaş aracı, yerden güç almak için kullanılan bir dayanak ve güç sembolü bir asa olarak geçmiş kültürde önemli bir yere sahiptir. Böylesine farklı amaçlar için kullanılan bu maddi kültür ögesi oyunlarda da önemli bir araç ve kültürel motiftir.

İncelenen çalışmalarda, değnek oyunlarında ebe seçim sürecinin oyunun başlangıcından önce yapıldığı, farklı yöntemlerin kullanıldığı ve çocukların ebelikten kurtulmak için becerilerini kullanarak rekabet ettikleri gözlemlenmiştir. Ayrıca, Türkiye'nin çeşitli yörelerinde benzer seçim yöntemlerinin uygulandığı belirlenmiştir. Gelecek araştırmalar, ebe seçimi ve çocukların bu süreçteki rollerinin, kültürel farklılıklar ve yerel gelenekler doğrultusunda nasıl şekillendiğini anlamak için daha geniş bir coğrafi kapsama sahip karşılaştırmalı çalışmalara odaklanabilir.

Beyanlar

Teşekkür

Sayın Danışmanım Prof. Dr. Muhsin Hazar'a, çalışmam boyunca değerli katkıları, rehberliği ve destekleri için en içten teşekkürlerimi sunarım.

Çıkar Çatışması

Kişiler ve kurumlar arası çıkar çatışması bulunmamaktadır.

Mali Destek

Herhangi bir kişi ya da kuruluştan mali destek alınmamıştır.

Etik Kurul Kararı

Etik kurul kararı gerekmemektedir.

Katılımcı Rızası

Katılımcı rızası gerekmemektedir.

Kaynaklar

- Acıpayamlı, O. (1977). Acıpayam folklorunda çocuk oyunları. *Antropoloji*, (10), 45-52.
- And, M. (2022). *Oyun ve bugü: Türk kültüründe oyun kavramı* (6. Baskı). Yapı Kredi Yayınları.
- Boratav, P. N. (1984). *100 soruda Türk folkloru* (2. Baskı) İstanbul: Gerçek Yayınevi.
- Caillois, R. (2001). *Man, play and games*. University of Illinois Press.
- Çaylı, F. (1950). İlgin çocuk oyunları: Met “Çelik-Çomak” oyunu (2). *Türk Folklor Araştırmaları*, (14), 219-220.
- Demir, N. (2022). *Geleneksel Türk çocuk oyunları* (1. Baskı, 2. ve 8. Cilt). Altınordu Yayınları.
- Oğuz, M. Ö., ve Beden, D. (2006). *2005 yılında Çorum’da yaşayan geleneksel çocuk oyunları*. Hitit Üniversitesi Fen Edebiyat Fakültesi Türk Halkbilimi Topluluğu Yayınları: 7.
- Oğuz, M. Ö., ve Ersoy, P. (2007). *Türkiye’de 2004 Yılında Yaşayan Geleneksel Çocuk Oyunları* (2. Baskı). Gazi Üniversitesi Türk Halkbilimi Araştırma ve Uygulama Merkezi Yayınları: 4.
- Onur, B. ve Güney, N. (2002). *Türkiye’de çocuk oyunları: Derlemeler*. Ankara Üniversitesi Çocuk Kültürü Araştırma ve Uygulama Merkezi Yayınları: 10.
- Tietze, A. (2002). *Tarihi ve etimolojik Türkiye Türkçesi lugatı* (1. Baskı, 1. Cilt / A-E). Simurg Kitapçılık, Yayıncılık ve Dağıtım.
- Tuzcuoğulları, Ö. T. (2012). *Geleneksel Sporlar dersi ders notları*. Gaziantep Üniversitesi Spor Bilimleri Fakültesi, Gaziantep.
- Tuğrul, M. (1978). Mahmutgazi köyünden derlenmiş oyunlar: 2. *Türk Folklor Araştırmaları*, (348), 8387-8390.

Türk Dil Kurumu [TDK]. Ebe. *Türk Dil Kurumu Sözlükleri, Güncel Türkçe Sözlük*. 21 Ekim 2024 tarihinde <https://sozluk.gov.tr/?ara=ebe> adresinden alındı.

Wach, E. & Ward, R. (2013). *Learning about qualitative document analysis*. The Institute of Development Studies and Partner Organisations. <https://hdl.handle.net/20.500.12413/2989>