



# Endüstrileşen Kültürde Kültür Aktarımı ve Anlatmaya Dayalı Kutu Oyunlarının Rolü: Tabu-OcaktaBul

## Culture Transmission in Industrializing Culture and the Role of Narrative-Based Board Games: Tabu-OcaktaBul

Rumeysa Meliha KANBER 

(Sorumlu Yazar-Corresponding Author)

Erzurum Teknik Üniversitesi, Edebiyat Fakültesi,  
Türk Dili ve Edebiyatı Bölümü, Erzurum, Türkiye

Department of Turkish Language and Literature,  
Erzurum Technical University, Faculty of Literature,  
Erzurum, Türkiye

rumeysa.gunay@erzurum.edu.tr



**Geliş Tarihi/Received** 23.05.2024  
**Revizyon/Revision** 13.08.2024  
**Kabul Tarihi/Accepted** 26.08.2024  
**Yayın Tarihi/Publication Date** 30.01.2025

### Atıf

Kanber, R. M. (2025). Endüstrileşen Kültürde Kültür Aktarımı ve Anlatmaya Dayalı Kutu Oyunlarının Rolü: Tabu-OcaktaBul. *Turcology Research*, 82, 23-31.

### Cite this article

Kanber, R. M. (2025). Culture Transmission in Industrializing Culture and the Role of Narrative-Based Board Games: Tabu-OcaktaBul. *Turcology Research*, 82, 23-31.

### Öz

Oyun kültürel hayatın en eski unsurlarındandır. Sosyal ve kültürel bir olgu olan oyun aynı zamanda ait olduğu toplumun ilk faaliyetleri olarak kabul edilir. Belirli kurallar çerçevesinde davranmayı öğreten oyunlar, yalnızca çocukların değil yetişkinlerin dünyasında da önemli bir yere sahiptir ve gerek fiziksel gerek zihinsel açıdan bireyin gelişimine katkı sağlar. Kültürel mirasın gelecek nesillere aktarılmasında da aktif rolü olan oyunlar, kültürden etkilendikleri ölçüde kültür üzerinde de etkilidir.

Türk toplumunun geçmişine bakıldığında göçebe yaşam şeklinin etkisiyle oyunların genellikle açık alanlarda, kolektif biçimde, üretken çizgide oynandığı görülmektedir. Günümüzde ise bireyin yaratıcılığıyla ortaya çıkan ve zenginleşen geleneksel oyunlar, bugün yaratıcılığı tehdit eden ve bireyselleşmeye yönlendiren endüstrileşme faaliyetleriyle karşı karşıyadır.

Teknolojinin ilerlemesiyle birlikte toplumsal yaşamda gerçekleşen değişimler ve gelişmelerden oyun ve oyuncaklar da etkilenmiş, tüketim odaklı bir oyun/oyuncak kültürü ortaya çıkmıştır. Endüstrileşen oyun ve oyuncak kültürü bugün yalnızca eğlenceyi değil hâkim kültürü de pazarlamaktadır. Kültürün oyunlar üzerinden pazarlanması noktasında etkin rol oynayan unsurlardan biri de dildir. Bu dikkatler doğrultusunda çalışmada oyun ve kültür ilişkisini açıklayabilmek adına anlatmaya dayalı kutu oyunlarından Tabu'ya rakip olarak üretilen OcaktaBul oyunu hakkında bilgi verilecektir.

**Anahtar Kelimeler:** Kültür, Kültür Aktarımı, Oyun Endüstrisi

### Abstract

Games are one of the oldest factors of cultural life. The game which is a social and cultural phenomenon is also considered as the first activities of the society to which it belongs. Games that teach to behave within the framework of certain rules have an important place not only in the world of children but also in the world of adults and contribute to the development of the individual both physically and mentally. Games that play an active role in transferring cultural heritage to future generations are also effective on culture to the extent that they are affected by culture.

When looking at the past of Turkish society it is seen that the games are generally played in range, collectively, and productively with the effect of the nomadic lifestyle. Today it is seen that traditional games that emerged and enriched with the creativity of the individual are faced with industrialization activities that threaten creativity and lead to individualization.

With the advancement of technology games and toys have also been affected by the changes and developments in social life and a consumption-oriented game/toy culture has emerged. The industrialized game and toy culture market not only entertainment but also the dominant culture today. One of the factors that games and active role in the marketing of culture through games in language. In line with these attentions to explain the relationship between game and culture information will be given about the game OcaktaBul which is produced as a competitor to Tabu one of the narrative-based board games.

**Keywords:** Culture, Game Industry, Board Games



## Giriş

Küreselleşme süreci ile tüm dünyada çok uluslu şirketler ortaya çıkmış, oyun ve oyuncak kültürü küresel sermayenin en çok faaliyet gösterdiği alanlardan biri hâline gelmiştir. Bunun sonucunda ortaya çıkan oyun ve oyuncak endüstrisi günden güne güç kazanmış, bir ürünün yanında bir kültürün de pazarlanmasına hizmet ederek küresel anlamda ekonomik ve kültürel çıkar sağlamayı hedeflemiştir.

*Kültürel yaratıcılığın bir ürünü olan oyun, en etkili öğrenme yollarından biridir. Oyunun gönüllü yapılan bir eylem olması öğrenme sürecini kolaylaştırmaktadır. Ancak bu öğrenme sürecinin sonunda elde edilen her çıktının olumlu etkiye sahip olmadığı unutulmamalıdır. Kültüre ait bir olgu olan oyun yine kültüre ait diğer unsurlardan beslenir, onları etkiler ve onlardan etkilenir. Oyun ile kültür ilişkisinde etkin rol oynayan bu unsurlardan biri de dildir. Bir toplumun sahip olduğu değerlerin özeti olan dil, oyunlar aracılığıyla kültürün taşınması noktasında önemli rol üstlenmektedir. Bunun bilincinde olan oyun sanayisi dil unsurunun aktif şekilde yer aldığı anlatmaya dayalı oyunlar üreterek genellikle hâkim kültürün dili aracılığıyla bu kültürün aktarımını amaçlar. Oyunlar aracılığıyla bir toplumun farklı kültürlere yönlendirilmesi, farklı kültürlerin tanıtılması önemlidir. Oyun araştırmaları, birbirinden çok uzak ülkelerde yaşayan ulusların aralarındaki kültür alışverişlerinin çok eski çağlardan başlayarak günümüze kadar gelmelerinde izledikleri yolları, yerden yere, çağdan çağa geçerken uğradıkları değişimleri öğrenmek bakımından değer taşır (Boratav 2016, s. 285).*

Ancak bu durum kültürel çeşitlilik bakımından olumlu bir çağrışım uyandırsa da hedefteki toplum ya da toplumların hâkim kültür etkisiyle kendi kültüründen uzaklaşması temelde önemli bir problemin varlığına işaret etmektedir. Çalışmada bu problemin çözülmesine yönelik bir çabaya örnek teşkil eden “Ocaktabul” adlı oyun ve bu oyunun kültürel değerlerin korunması ve aktarılmasındaki önemi üzerinde durulacaktır.

### Endüstrileşen Oyun Kültürü ve Kutu Oyunları

Oyun, “gündelik hayatta daha çok eğlence ve serbest zaman geçirme faaliyeti olarak görülse de oyun sürecine yalnızca eğlence unsurunun eşlik ettiğini düşünmek yanlıştır. Yetenek ve zekâ geliştirici, belli kuralları olan, iyi vakit geçirmeye yarayan eğlence; tiyatro veya sinemada sanatçının rolünü yorumlama biçimi; müzik eşliğinde yapılan hareketlerin bütünü; seslendirilmek veya sahnede oynamak için hazırlanmış eser, temsil, piyes; bedence ve kafaca yetenekleri geliştirmek amacıyla yapılan, çevikliğe dayanan her türlü yarışma; şaşkınlık uyandırıcı hüner; kumar...” (Türkçe Sözlük 2011) şeklinde çok sayıda tanımlı yapılan kavram yalnızca eğlence sınırları içinde değerlendirilmemelidir. Zira toplumbilimci için insanların toplum içinde dinlenme ve eğlence aracı olarak giriştikleri tüm eylemler oyun başlığı altında ele alınmalı (Boratav 2016, s. 283), oyunun toplumsallaşmayı sağlayan önemli bir araç olduğu unutulmamalıdır.

Oyun kültürel hayatımızda bir ritüel işlevini yerine getirmektedir. Ritüeller, toplumu bir arada tutan, ortak paydada buluşturan sembolik unsurlardır. Devamlılık olgusu, ortak bir bilinci yansıtmaya gibi özellikler ritüeller ve oyunları birbirine yaklaştırmaktadır. Oyunlar da ritüeller gibi katılımcı her bireyde bir grup bilincinin oluşmasına katkı sağlar. Bireyin toplum içindeki davranışlarını düzenleme, belirli kalıplar veya kurallar ortaya koyma ve belli bir grubu aynı amaç doğrultusunda bir araya getirme gibi özellikler oyunların ritüellerle temel benzerlikleridir. Oyunlar da düzenli ve tekrara dayalı davranışlardan, kurallardan ve bu kurallar doğrultusunda hareketlerini düzenleyen bir grup bireyden oluşmaktadır. Ritüellerin devamlılığı sağlamaları gibi oyunlar da kendi kuralları ekseninde belirli tekrarlara ve devamlılığa sahiptir. Kültürel açıdan yaklaşıldığında ritüellerin kültürel devamlılıktaki rolünü oyunlarla paylaştığı söylenebilir. Belli bir grubu ortak paydada buluşturma noktasında bir bakıma ritüellerin bir parçası olan oyunlar, kültür aktarımında da önemli bir işleve sahiptir. Özellikle milletlerin kendi kültürleri içinde meydana getirdikleri oyunlar, kültürel gelişimin önemli aktörleridir. Bir kültürün zamanla değişmesi durumunda dahi kültürün kalıntıları olan oyunlar anlamlarını yitirmemişlerdir. Ancak oyun ve oyuncak endüstrileşmesi, ekonomik ve ideolojik kaygılarla tüketim nesnelere dönüştürülmesi, oyunların kültür aktarımındaki rolleri göz önünde bulundurulduğunda geleneksel oyun ve oyuncak kültürün karşısında bir tehlike olarak durmaktadır.

Sanayi Devrimi birçok yeniliğin başlangıcı olduğu gibi oyuncak üretim anlayışında da önemli bir değişim ve dönüşümün önünü açarak oyun kültürünü etkisi altına almıştır. Toplumsal değişim ve dönüşümler oyunun anlam ve işlevini, bilimsel ve teknolojik gelişmeler ise oyuncakın şeklini ve niteliğini değiştirmiştir (Vatandaş 2020, s. 924). Bu değişimin en belirgin yansıması, kültürün bir parçası olan oyunun, günümüzde bir tüketim unsuruna dönüşmesi ve oyuncak endüstrisinin ortaya çıkmasıdır. Oyuncak endüstrisinin ortaya çıkmasıyla birlikte oyun/oyuncak kültürü geleneksel çizgisinden uzaklaşmış, özellikle bilgisayar ve internet oyunlarının yaygınlaşmasıyla, oyun kültürü tüketim zincirinin önemli bir halkası hâline gelmiştir. Geleneksel oyun kültürünün dinamikleri daha çok grup hâlinde, açık alanlarda, hareketli, yakın arkadaşlıkların kurulduğu kolektif ilişkilerden oluşmaktadır. Bu oyunlarda arkadaşlıkların yakınlığı ve iyi tanımlanmış sosyal ilişkilerin varlığı göze çarpar. Sosyal oyunların ön planda olduğu, bireyin kendi yaratıcılığını ortaya çıkardığı bu geleneksel oyun kültürü, endüstrileşme ile yerini tek tipleşmiş

modern oyun kültürüne bırakmıştır. Bu doğrultuda geleneksel toplumların iş birliği ve birleştirici yapısının aksine modern oyun kültürünün dinamiklerinin daha az grup oyunundan, iç mekânlarda oynanmaya dayalı oyunlardan, daha az ilişki ve bireyselleşmeden oluştuğu görülmektedir.

Makine üretimine geçiş, oyuncaklarda da seri üretimi beraberinde getirmiştir. Seri üretimin başlamasıyla birlikte birbirinin aynısı olan oyuncaklar üretilmeye başlanmış, önceleri her biri bir el emeğinin ürünü ve biricik olan oyuncaklar yerini metalaşan oyuncaklara bırakmıştır (Vatandaş, 2020, s. 925). Oyun ve oyuncakların seri üretimle birer metaya dönüşmesi, "lisanslı oyuncak" kavramını da ortaya çıkarmıştır. Sanayi Devrimi'yle birlikte ticarî bir metaya dönüşen oyuncak, lisans algısıyla bu dönüşümünü tescillemiştir (Vatandaş, 2020, s. 925). Değişen sistem içinde artık oyuncağın asıl sahibi lisans sahibidir ve bu durum lisans sahibine oyuncak üzerinden farklı kültürlerin, ideolojilerin aktarımı imkânı tanımaktadır. Bu süreçte yeni oyuncakların büyük ölçüde tek merkezden gönderilmeye başlamasıyla yerel oyuncak neredeyse tarihe karışmıştır.

Endüstriyel üretim ihtiyaç olarak sunduğu ürünleri sorgulamadan satın alacak, kabullenecek bireyler arayışındadır. Bu arayış son dönemdeki küresel süreçlerle birlikte hızlanmış, endüstriyel oyuncaklar Batı kaynaklı rekabetin hız kazanmasına öncülük etmiştir. Bu rekabet yalnızca ekonomik değil, üretim gücünü elde bulunduran ülkelerin sosyal ve kültürel boyutlarını da içermektedir. Batılı değerlerin, yaşayış tarzlarının ve tüketim kültürünün farklı kültürlerle sızdırılarak bir kültür emperyalizmi oluşturma çabaları, gündelik yaşamın içindeki birçok alanda kendini göstermektedir. Oyunların bugün genellikle endüstriyel gücü ellerinde tutan Batı menşeli şirketler tarafından üretilmesi yerel kültürler için uzun vadede tehlike oluşturmaktadır.

Günümüzde bir çizgi filmin piyasaya sürülmesinin ardından hızlı bir şekilde "o çizgi filmdeki yığınlarca ürün de piyasaya sunulmaktadır. ABD gibi emperyalist ülkelerin kültür endüstrisi X-Man, Spiderman, Pokemon, Terminatör gibi sanal kahramanları ve küresel bir neoliberal çocukluk kültürünü saldırgan formlar içinde yeniden üretmektedir ki bu tür bir örnekte, ABD'nin tüm dünyaya hâkim olmak için açtığı savaşların gerekçelerine denk düşmektedir (İnal, 2007, s. 111). Bu anlamda günümüzde Hollywood filmleri aracılığıyla yaratılan uluslararası bir çocuk kültüründen ve çocuk oyunlarının yabancılaşmasından söz edilebilir. Bunun sonucunda çocukların kendi kültürü, yetişkinlerin çocuklar için yarattığı bir kültüre dönüşmüştür." (Şener, 2007, s. 13). Gelineen noktada geleneksel çocuk oyunlarının yaratıcılığının yerini endüstrileşen oyun ve oyuncağın hızla tüketme mantığına bıraktığı açıktır.

Oyun ve oyuncakların pazarlanmasında sadece çocukların değil yetişkinlerin de hedef kitle olarak seçilmesi oyun ve oyuncak sanayisini dünyanın en önemli sektörlerinden biri hâline getirmiştir. Oyun her şeyden önce isteğe bağlı, gönüllü bir eylemdir (And 2012, s. 2). Oyunun bu özelliği hedef olarak seçilen toplumun hâkim kültürünün de gönüllü bir şekilde benimsemesini sağlar. Yetişkinler tarafından da en fazla tercih edilen ve kültür endüstrisinin oyun sektöründeki hedeflerini en iyi yansıtan oyunlardan biri de kutu oyunlarıdır. Kutu oyunu (board game), parçalarının bir kutunun içinde olduğu, genelde bir oyun tahtası, oyun taşları ya da pulları bulunan belli bir kural sistemine göre oynanan oyundur (Kuran, 2020, s. 1). Oldukça eski olan kutu oyunları son 20-30 yılda büyük bir ivme kazanarak popüler hâle gelmiştir. 90'lı yıllarda büyümesini hızlandıran yeni nesil kutu oyunları 90'lı yılların ikinci yarısı ve 2000'lerin ilk yarısında büyük bir sektör hâlini almıştır (Kuran, 2020, s. 3).

Endüstri eliyle aktarılmaya çalışılan hâkim kültür; etki etmek istediği hedef kültürlerin farklılıklarını yok saymadan tüketime sunacağı ürünleri dil, din, tarih, felsefe, edebiyat gibi unsurlardan oluşan kültürel bir alt yapıya dayandırır. Bu unsurlardan en etkili olanı insan iletişiminin temelini oluşturan ve kültürün taşıyıcısı olan dildir. Kutu oyunları içinde yer alan anlatmaya dayalı oyunlarda ise dilin kullanımı kaçınılmazdır. Bu durum hâkim kültürler için etkilemek istedikleri hedef kültüre oyun ve eğlence endüstrisi açısından yaklaşmak noktasında büyük önem taşır. Kutu oyunları grup hâlinde oynanması bakımından grup içi iş birliğine dayalı bir bilinç oluşturmaktadır. Bu bağlamda kutu oyunlarının sosyalleşme bağlamında önemli bir rol üstlendiği açıktır. İnsanın içinde bulunulan çevreye uyum sürecinde bireyin belirli bir gruba dair aidiyet duygusunu geliştirmesi için kültürel yapıyı benimsemesi önemlidir. Kültürel yapının öğrenilmesi, toplumsal rol ve statü algılarının benimsenmesi, kültürün içselleştirmesinde ise oyun ve oyuncakların payı büyüktür. Çünkü her oyuncak üretildiği çağın ve yerin belli izlerini taşır. Üretilen oyuncaklar ait oldukları toplumun dünya görüşlerini, zevklerini ve teknolojilerini yansıtır. Bu bilinçle yola çıkan Ülkü Ocakları Eğitim Kültür Vakfı da Türk kültürel yaşamını ve tarihini bir oyun üzerinden yeni nesillere öğretmeyi hedeflemiş, "Ocaktabul" adlı bir kutu oyunu tasarlamıştır.

### **Tabu Oyununa Karşılık OcaktaBul Oyunu: Oyunun Türk Kültürü ve Değerler Aktarımındaki Rolü**

Kültürümüz içerisinde binlerce yıldır sayısız oyun üretilmiştir. Son yıllarda ise daha çok yurt dışından ithal edilen, masa başı oyunları, kutu oyunları tercih edilmektedir. Kentleşmenin artmasıyla oyun alanlarının daralması, güvenlik sorunları, eğitim açısından sağladığı yararlar dolayısıyla tercih edilen kutu oyunlarından biri de lisansı 1984'ten beri Türkiye'de faaliyet gösteren global bir oyun ve oyuncak üreticisi firma olan Hasbro'ya ait *Tabu* oyunudur.

1989 yılında piyasaya sürülen oyun, bir oyuncunun seçtiği bir karttan çıkan kelimeyi yasaklı kelimeleri kullanmadan anlatması ve takımındaki diğer oyuncuların da anlatılan kelimeyi tahmin etmesi prensibine dayanır. Ülkemizde özellikle son 15-

20 yıllık dönemde popülerlik kazanan tabu, arkadaş toplantılarında, yılbaşı gecelerinde, birlikte geçirilen zamanlarda ya da bu oyunu oynamak için özellikle bir araya gelinen etkinliklerde oynanır. Oyuna adını veren tabu “*Kutsal sayılan bazı insanlara, hayvanlara, nesnelere dokunulmasını, kullanılmasını yasaklayan, aksi yapıldığında zararı dokunacağı düşünülen dinî inanç*” (Türkçe Sözlük, 2011) anlamına gelir ve oyunun içerdiği yasaklı kelimeleri kullanmama prensibi oyuna verilen adı açıklar niteliktedir.

Oyun, 2 grup hâlinde oynanmaktadır ve “yasaklı kelimeleri kullanmadan konuşarak anlatma, çizerek anlatma, 15 ipucu kullanarak mümkün oldukça fazla kelime anlatma ve kuklayla anlatma bölümlerinden oluşmaktadır. Yasaklı kelimeleri kullanmadan anlatmaya dayalı bölümde verilen kısa süre içinde kartta yazan kelimeleri takım arkadaşlarına “tabu” sayılan, dokunulmazlığı olan kelimeleri kullanmadan anlatma, hızlı düşünmeyi, zamanı iyi değerlendirmeyi öğretmesinin yanı sıra kullanamayacağı kelimelerin yerine başka kelimeler kullanabilme, öğrenebilme imkânı da tanınması bakımından dil-zekâ koordinasyonunu güçlendirmektedir. *Tabu Çizgi* olarak tanımlanan, çizerek anlatmaya dayalı kısım, oyuncuların kurgulama dünyasını, çizim yeteneğini ön plana çıkarmaktadır. Burada oyuncu çizerek anlatmak durumunda olduğu kelime veya kelime gruplarını önce zihninde görselleştirir daha sonra kâğıda aktarır. Hem çocuklar hem yetişkinler için tasarlanan oyun her iki grubun da zihinsel gelişimine katkı sağlamaktadır. 15 ipucu ile en fazla kelimeyi anlatma bölümünde ise süre 2 dakikadır ve ipuçlarını harcamamak için anlatması gereken kelimeyi çağrıştıracak en doğru kelimeyi bulmak durumundadır. Burada geniş bir kelime dağarcığına sahip olma ve bu becerileri kullanabilme yetisi önem taşır. Kukla ile anlatma kısmı ise kelimeyi anlatacak oyuncunun kuklayı yönlendirebilmesine yani teatral yeteneğine bağlıdır. Kuklayı doğru kullanabilen bir oyuncu, grup arkadaşına kelimeyi rahatlıkla anlatabilir. Son yıllarda popüler kültürün önemli bir parçası hâline gelen Tabu, İrlanda menşeli bir oyundur. %64 oranında İngilizce konuşulan ülkenin ürettiği bu oyun, yaygın olarak kullanılan dile bağlı kalınarak hazırlanmış, genellikle Batı dillerine ait kelimelerden oluşturulmuştur.

Her kültürün temelinde geçmişle bağlantı ve süreklilik vardır. Her millet dilini ve kültürünü yüzyıllar boyunca yoğurur (Kaplan, 2016, s. 155). Ortak beklenti ve çabanın ürünü olan bu süreklilik insanları bir arada tutmaya yarayan bağlayıcı bir güce sahiptir. Bu güç, dil yardımıyla önemli deneyim ve anıları canlı tutmayı, yaşatmayı sağlamakta, geçmiş ile bugünü birleştirmektedir. Kültür ve dil ilişkisine bu dikkatle yaklaşıldığı zaman anlamlı bir ilişkinin varlığı göze çarpar. Tabu ile aynı prensip üzerine temellendirilmiş Ocaktabul adlı oyun da (Resim 1) dil ve kültür ilişkisini açıkça ortaya koymaktadır. Ülkü ocaklarından çıkan oyun, özellikle çocuklara ve gençlere Türk milletinin tarihini öğretmek ve Türk dünyasını daha yakından tanıtmak için tasarlanmıştır. Oyunu oynayanların Türk coğrafyasına hâkim olacağı, soydaşlarını tanıyacağı vaat edilmektedir. Hem konuşma becerisinin hem bilgi düzeyinin artmasına yardımcı olacak oyun Türk gençliğinin kendini geliştirmesi için bir yapı taşı niteliğindedir.<sup>1</sup>



Resim 1. Ocaktabul oyun kutusu görseli

[www.dr.com.tr/hobi-oyuncak/ocaktabul-kutu-oyunu/kutu-oyunlari/cocuk-oyunlari/cocuk-kutu-oyunlari/urunno=0001908655001](http://www.dr.com.tr/hobi-oyuncak/ocaktabul-kutu-oyunu/kutu-oyunlari/cocuk-oyunlari/cocuk-kutu-oyunlari/urunno=0001908655001) [ET: 22.05.2024]

“Ocaktabul”, Türk kültürünü Türk dili ve tarihi üzerinden aktarmayı amaçlamaktadır. Dile sahip çıkmanın kültür açısından önemi dikkate alındığında oyunun misyonu anlam kazanmaktadır. Ocaktabul oyunu işleyiş prensibi (Resim 2) bakımından Tabuya benzemektedir. “*Bilgi paylaştıkça çoğalır.*” sloganıyla yola çıkan oyunun içinde 200 adet oyun kartı (Resim 3), OcaktaBul

<sup>1</sup> <https://ocaktabul.com/#takdim>

sözlüğü (Resim 4), 3 adet poster, Türk Lehçeleri haritası, 2 adet yapboz (Resim 5) ve kum saati bulunmaktadır. Tabuyla aynı oyun prensibine dayanan oyunun amacı kelime bilgisini ve sınırlı sürede ifade yeteneğini artırmak, yasak kelimelerini kullanmadan soru kelimesini anlatmak, kazanmak için 24 parçalı yapbozu rakip takımdan önce tamamlamak<sup>2</sup> şeklinde belirtilmiştir. Oyunun tabudan temel farkları içinde bir yapbozun, Türk dünyası haritasının bulunması ve yalnızca Türk dili ve kültürüne ait kelimelerden oluşmasıdır.

# İpuçları

## OCAKTABUL

### 1. OYUN KUTUSUNDA YER ALANLAR

- Oyun Kartları (201 Adet)
- Kum Saati - Yapboz
- Renk Kartları (4 Adet)

### 2. OYUNA HAZIRLIK

- 2 takım oluşturun.
- Ocaktabul kartlarını karıştırın.
- Kelime anlatmak için bir renk kartı seçin (Renkler kelimelerin zorluk seviyesini belirtmez). Bir sonraki oyunda aynı kelimeler anlatmamanız için farklı renkler ve renk kartları bulunmaktadır.
- Renk kartlarından seçtiğiniz rengi, kartlar içerisinde aynı yöne bakacak şekilde desteleyin.

### 3. OYUNUN AMACI

- Kelime bilgisini ve sınırlı sürede ifade yeteneğini arttırmak,
- Yasak kelimeleri kullanmadan soru kelimesini anlatmak,
- Kazanmak için 24 parçalı yapbozu rakip takımdan önce tamamlamak!

Not: 24 parçalı yapboz oyunun amacı dışına çıkmaması ve sürenin gereğinden fazla uzamaması için kazananı belirlemede puan sistemi yerine düşünülmüştür.

Soru kelimesi

OCAKTABUL  
Oluşturulan  
Hedef  
Türk Diliği  
Zira Gözlem

Yasak kelimeler


OCAKTABUL  
OCAKTABUL  
OCAKTABUL

### 4. NASIL OYNANIR

- Soru kelimelerini anlatacak olan takım anlatıcı seçer. Sırayla tüm takım üyeleri anlatıcı olmalıdır.
- Anlatıcı, aynı renkteki kart destesini soru kelimelerini takım arkadaşlarına anlatmak suretiyle elinde tutar.
- Rakip takım kum saatiyle anlatıcının süresini ve anlatıcının yasak kelimelerini takip eder.
- Takım, kelimeyi doğru tahmin ettiğinde kullanılan kelime kartı bir kenara konulur ve sonra gelen kart ile süre doluncaya kadar en fazla sayıda kelime anlatılmaya çalışılır.
- Her turda anlatıcının 3 pas hakkı vardır. Pas denilen kartlar anlatıcının tuttuğu destenin en altına koyulur.
- Kum saatinde süre tamamlandığında anlatıcının süresi dolar.
- Doğru bilinen her kart için takım kendi yapbozuna bir parça ekler.
- İlk önce yapbozu tamamlayan takım oyunu kazanır.
- Yasak kelime kullanılan ya da kural dışı anlatım yapılan kart sayısı kadar doğru bilinen kart sayısı silinir.

### 5. EĞLECELİ BİR OYUN İÇİN DİKKAT EDİLMESİ GEREKEN KURALLAR

- Kelimeler, bölünerek anlatılmaz. Örneğin; Kadıköy kelimesi "Kadı" ve "Köy" şeklinde anlatılmaz.
- Kelimeler, türetilerek anlatılmaz. Örneğin; "Uçak" kelimesi "Uçan" veya "Uçmak" şeklinde anlatılmaz.
- Kelimeler, eş anlamlarıyla anlatılmaz. Örneğin; "Vatan" kelimesi "Yurt" şeklinde anlatılmaz.
- Kelimeler, telaffuzu yakın olan bir başka kelimelerle anlatılmaz. Örneğin; "Badem" kelimesi "Madem" şeklinde anlatılmaz.
- Kelimeler, kısaltmalarla anlatılmaz. Örneğin "Necip Fazıl Kısakürek" "NFK" şeklinde anlatılmaz.
- Kelimeler, yabancı dil kullanılarak anlatılmaz. Örneğin; "Kapı" kelimesi "Door" şeklinde anlatılmaz.
- Kelimeler, bağlantılı olduğu marka veya modellerle anlatılmaz. Örneğin: "Araba" kelimesi "Toros" şeklinde anlatılmaz.
- Kelimeler; şarkı söyleyerek, mırıldanarak ya da işaret diliyle anlatılmaz.



www.ulkuocaklari.org.tr

Resim 2. Kutu içeriği ve oyun talimatları

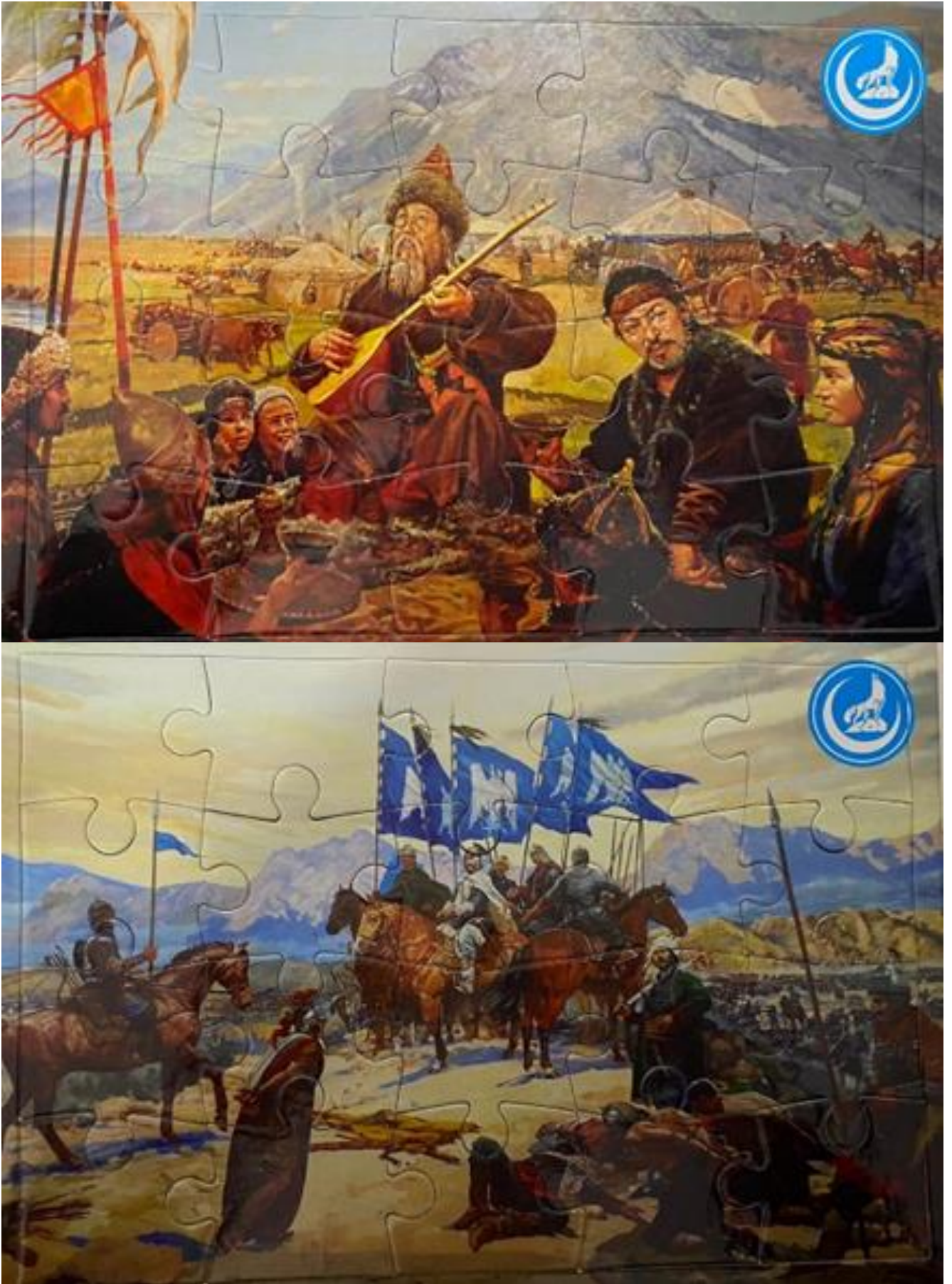
<sup>2</sup> <https://ocaktabul.com/#kurallar>



Resim 3. Oyun kartlarından bazıları



Resim 4. Oyun kartlarında yazan kelimelerin sözlüğü



*Resim 5. Kutu içeriğinde yer alan yapboz örnekleri*

Millî hafızanın nesilden nesile aktarımı bir iletişim sistemi içinde gerçekleşmektedir. Bu iletişim sistemi de aktarılan kültürün içeriğine uygun bir dil aracılığıyla oluşturulur. Bunun bilincinde olan Ülkü Ocakları, Tabu oyunundan hareketle, Ocaktabul adlı bir oyun geliştirerek Türk kültürünü özellikle gençlere keyifli bir oyun üzerinden aktarmayı hedeflemiştir. Oyunun amacı web sitesinde şu şekilde aktarılmaktadır:

*“Türk dünyasını evinize getiren, evinizi bir otağa çeviren OcaktaBul ile yeni bilgiler öğreneceksiniz. Kutuyu açtığınızda Türk Dünyası’nda yolculuğa çıkacak, ulu bozkırların kesiştiği ufukları seyredecek kelimelerle binlerce yıllık Türk Tarihi’ni keşfedeceksiniz. Dede Korkut’tan nasihat alacak, Hoca Ahmet Yesevi ile tanışacak, Süyümbike ile Türk kadını tanıyacak, Mağcan Cumabay’ın mısralarında soydaşlarımızla kucaklaşacak, İsmail Gaspıralı’dan Dilde, Fikirde, İşte Birliği hatırlayacak, Tonyukuk’tan bilgeliği öğreneceksiniz. OcaktaBul ile Atayurtlarımızın ruhunu hissedecek, Tanrı Dağları’ndan inip Issık Göl’de soluklanacak, Balkanlar’da Sarı Saltuk’un Türklüğe hizmetini, İtalya’da bir Türk köyü olduğunu, Tatar Türk’ü Abdürreşid İbrahim’in Japonya’daki hatıralarını, Uluğ Bey’in dünya bilimine katkılarını öğreneceksiniz.”<sup>3</sup>*

Türk kültürünü aktarma amacıyla yola çıkan oyun, kelime bilgisini ve sınırlı sürede ifade yeteneğini artırma noktasında da önemli bir işleve sahiptir. Oyunun amacı ve önemi, oyun kartlarında yer alan ve tanıtılması, öğretilmesi hedeflenen kelimelerden açıkça anlaşılmaktadır. Bu nedenle kartlarda yer alan Türk kültürü içinde önemli yeri olan tarihî, menkıbevi, sanatçı ve ilmî kişiliklere, tarihî olaylara, Türk coğrafyasına dair kelimelerden örnekler vermek yerinde olacaktır.

### **Türk Dünyasının Tarihî-Menkıbevi, Edebî ve İlmî Şahsiyetleri**

Abdürreşid İbrahim, Afrasyab, Ahi Evran, Akşemseddin, Ali Şîr Nevai, Alparslan, Alpaslan Türkeş, Arif Nihat Asya, Atatürk, Attila, Aziz Sancar, Barış Manço, Birünî, Cengiz Aytmatov, Çaka Bey, Dadaloğlu, Edip Ahmet Yükneki, Emir Timur, Ertuğrul, Evliya Çelebi, Farabi, Fuat Köprülü, Fatih Sultan Mehmet, Gazneli Mahmut, Geyikli Baba, Hacı Bektaş-ı Veli, Hezarfen Ahmet Çelebi, Hoca Ahmet Yesevi, Hüseyin Nihal Atsız, Hz. Ali, Hz. Ebubekir, Hz. Osman, Hz. Ömer, İbn-i Batuta, İbn-i Haldun, İbn-i Sina, İlbilge Hatun, İmam Gazali, İmam Maturidî, İsmail Gaspıralı, Kanuni Sultan Süleyman, Karacaoğlu, Kaşgarlı Mahmud, Keloğlu, Korkut Ata, Köroğlu, Kültigin, Lokman Hekim, Mehmet Emin Yurdakul, Mimar Sinan, Naim Süleymanoğlu, Nasreddin Hoca, Oktay Sinanoğlu, Osman Bey, Osman Kocaoğlu, Piri Reis, Selahaddin Eyyubi, Selçuk Bey, Seyyid Ahmet Arvasi, Sütçü İmam, Tabduk Emre, Tomris Hatun, Tonyukuk, Tuğrul Bey, Yavuz Sultan Selim, Yıldırım Bayezid, Yusuf Akçura, Yusuf Has Hacib, Yunus Emre, Ziya Gökalp.

### **Türk Dünyasında Gerçekleşen Tarihî Olaylar ve Bu Olaylarla İlgili Kavramlar**

Ahıska Türkleri, Aksakallılar, Altunköprü Katliamı, Avarlar, Balkan Savaşları, Barış Pınarı Harekâtı, Bozoklar, Candaroğulları, Cedit Harekâtı, Çanakkale Savaşı, Dandanakan Savaşı, Duha Türkleri, Fırat Kalkanı, Göktürkler, Hazar Türkleri, Hocalı Katliamı, Karahanlılar, Karakoyunlular, Kazan Hanlığı, Kıbrıs Barış Harekâtı, Korbaşı Hareketi, Kurtuluş Savaşı, Malazgirt Savaşı, Memlûklüer, Moğol Hanlığı, Oğuzlar, Osmanlı Devleti, Peçenekler, Saka Türkleri, Selçuklular, Sevr Antlaşması, Sınır Hattı, Soykırım, Suriye Türkmenleri, Sümerler, Talas Savaşı, Tatar Türkleri, Türkiye Selçukluları, Uygur Türkleri, Yakut/Saha Türkleri, Yücel Hareketi, Zeytin Dalı.

### **Türk Dünyası Coğrafyasından Yer Adları**

Akmescit, Altay Dağları, Amuderya, Ani Harabeleri, Astana, Balkan Yarımadası, Balkarya, Bişkek, Ceyhun Nehri, Çeçenistan, Çimpe Kalesi, Çin Seddi, Doğu Türkistan, Ergenekon, Gagavuzya, Gobi Çölü, Güney Türkistan, Horasan, Issık Göl, İpek Yolu, Kosova, Maveraünnehir, Meriç Nehri, Musul, Ötüken, Özbekistan, Sakarya Nehri, Salda Gölü, Semerkand, Seyhun Nehri, Sırderya, Sibiryay, Sivastopol, Sultanahmet, Tacikistan, Taşkent, Trakya, Ürgüp.

### **Türk Edebiyatının Önemli Eserleri ve Tür Adları**

Ağıt, Atabetü’l Hakayık, destan, Divân-ı Hikmet, Divanü Lügati’t-Türk, efsane, gölge oyunu, İstiklal Marşı, Kutadgu Bilig, Manas Destanı, Nutuk, Orhun Abideleri, Sagu, Siyasetname, Türeyiş Destanı, Yenisey Yazıtları.

### **Türk Dünyasının İnanç Hayatına Yönelik Kavramlar**

Adak, ağaç, akın, allı turna, alperen, Anka Kuşu, Asena, aş, aşık oyunu, at, Ayaz Ata, balbal, bengü taş, binicilik, boy, bozkurt, börk, budun, buyruk, cura, çolpan, dokuz ışık, dombra, divan, efe, gaza, gelenek, geyik, gök kubbe, han, hatun, hayat ağacı, kam, kama, kayın ağacı, kılıç, kırmızı, kına, Kızıl elma, kopuz, kök börü, kurt, kut, mangala, mehteran, mızrak, miğfer, mühür, oba, ocak, ok, okçuluk, otağ, post, pusat, Ramazan, sancak, saz, sedir, sema, tamga, tandır, töre, tuğ, tuğra, tulpar, turan, uhrevî, ulak, Umay Ana, Ülgen, yabgu, yay.

<sup>3</sup> <https://ocaktabul.com/#takdim>



## Sonuç

Kültür kavramı yalnızca Türk toplumu için değil dünyadaki tüm toplumlar açısından önemlidir. Bu nedenle kültür aktarımında oyun ve oyuncakların eğitimdeki rolü dikkate alınarak kültür endüstrisi eliyle aktarılması hedeflenen hâkim kültürün karşısına Türk kültürünü yansıtan yerel oyun ve oyuncaklar çıkarılmalıdır.

Küreselleşmenin oyun ve oyuncakları da metalaştırdığı günümüzde küreselleşme karşıtı hamlelerin geliştirilmesi gerekmektedir. Bu hamlelerin ilki kültürel oyunların sayısının artırılarak, alternatif oyunlar üreterek kültürel bir bilinç oluşturmaktır.

Oyun ve oyuncaklar, kültürün bir parçası olmaları sebebiyle aynı zamanda bir ideolojinin de aktarım aracıdır. Küreselleşmenin ekonomik ve politik boyutu incelendiğinde oyun ve oyuncakların kurumsallaştığı, ticarileştiği, endüstrileştiği ve sanallaştığı açıktır. Küreselleşmeye kültürel açıdan bakıldığında ise oyun ve oyuncakların bireyselleştiği ve çocuklara özgü oyun ve oyuncakların amaçlarından uzaklaştığı, yabancılaştığı dikkat çekmektedir. Ocaktabul oyunu da bu yabancılaşmanın karşısında Türk kültürünü gelecek nesillere aktarmada bir araç işlevi görmesi bakımından önem taşımakta, örnek teşkil etmektedir.

Oyunun kelime kartlarında yer alan kavramların sınıflandırılması sonucu en fazla kelimenin *Türk Dünyasının Tarihî-Menkıbevi, Edebî ve İlmî Şahsiyetleri*, en az kelimenin ise *Türk Edebiyatının Önemli Eserleri ve Tür Adları* başlıkları altında yer aldığı tespit edilmiştir. Edebî eserlere ve türlere yönelik kavram sayısının daha az olmasının gerekçesi olarak oyunun +12 yaş grubuna hitap etmesi, bu yaş grubunun ilköğretim döneminde verilen edebiyat dersleri aracılığıyla zaten edebî anlamda bir bilgi birikimine sahip oldukları düşüncesi gösterilebilir. Ocaktabul, öğretici oyun kategorisinde bulunan ve eğitim amacı taşıyan bir kutu oyunudur. Bu sebeple oyun içeriğinde genç kuşağın daha az bilgi sahibi olduğu ya da hiç bilmedikleri varsayılan yer, olay ve kişilere dair kavramlara daha fazla yer verilmiştir.

Oyundaki kelimelerin, hedef oyuncu kitlesinin yaş aralığı göz önünde bulundurulduğunda, seviye bakımından zorlayıcı olduğunu söylemek mümkündür. Ancak oyun içeriğine bu kelimelerin tanımlarının bulunduğu bir sözlüğün de eklenmesi, oyunun bir eğitim ve kültür aktarımına hizmet ettiği, öğretici nitelik taşıdığı fikrini desteklemektedir.

**Etik Komite Onayı:** Etik kurul onay belgesi gerektirmemektedir.

**Hakem Değerlendirmesi:** Dış bağımsız.

**Çıkar Çatışması:** Yazar, çıkar çatışması olmadığını beyan etmiştir.

**Finansal Destek:** Yazar, bu çalışma için finansal destek almadığını beyan etmiştir.

**Ethics Committee Approval:** Ethics committee approval is not required.

**Peer-review:** Externally peer-reviewed.

**Conflict of Interest:** The author has no conflicts of interest to declare.

**Financial Disclosure:** The author declared that this study has received no financial support.

## Kaynaklar

And, M. (2012). *Oyun ve Bugü: Türk kültüründe oyun kavramı*. Yapı Kredi Yayınları.

Boratav, P. N. (2016). *100 soruda Türk folkloru*. Bilge Su Yayıncılık.

İnal, K. (2007). *Çocuğun örselenen dünyası*. Sobil Yayınları.

Kaplan, M. (2016). *Kültür ve dil*. Dergâh Yayınları.

Kuran, M. Ş. (2020). Yeni nesil kutu oyunların ve Eurogame'in Türkiye macerası. In E. Süngü & B. Bostan (Eds.), *Türkiye'de ve Türkiye'den oyun çalışmaları* (ss. 231-245). Nobel Yayıncılık.

Şener, T. (2007). *Çocukların kültürel etkinlikleri*. Sobil Yayınları.

Türk Dil Kurumu. (2011). *Türkçe sözlük*. Türk Dil Kurumu Yayınları.

Vatandaş, S. (2020). Oyun ve oyuncak: Teknolojik ve toplumsal dönüşüm sürecinde oyun ve oyuncakların anlamsal ve işlevsel değişimi. *Vizyoner Dergisi*, 11(28), 913-930.

## Elektronik Kaynaklar

Ocak Tabul. (n.d.). Ocaktabul. Retrieved from <https://ocaktabul.com/#takdim>

DR. (n.d.). Ocaktabul kutu oyunu. Retrieved from <https://www.dr.com.tr/hobi-oyuncak/ocaktabul-kutu-oyunu/kutu-oyunlari/cocuk-oyunlari/cocuk-kutu-oyunlari/urunno=0001908655001>

### Structured Abstract

*Culture transmission is the process of transferring the values, beliefs, periodical knowledge and experiences of a community or society from one generation to another. In this process, many elements such as art, language, literature, traditions and architecture play an important role. However, today, it is observed that board games are also a significant mediator in the transfer of culture. While board games provide individuals to have a pleasant time, they also serve for the transfer of social values and cultural elements. Board games can reflect many characteristics of the society in which they are played. The themes they use in their designs, the stories and rules within the game often express the history, mythology, conflict areas or social structure of a community. These games give clues about the martial arts and leadership skills of the period in which they were played by emphasizing strategic thinking and mental discipline. Modern board games, on the other hand, have more story-based structures and thus include cultural elements more intensely. A game based on a historical event has the potential to convey the social structure and values of that period to the players.*

*In order for a board game to be effective in cultural transmission, it is important that it thematically contains cultural elements. These themes draw players into the game while at the same time allowing them to experience cultural elements without realizing it. Thematic elements also encourage players to recognize cultural diversity. This allows individuals from different cultures to better understand and empathize with each other. Historical characters, local artefacts or traditions specific to a particular region create awareness by equipping players with knowledge of that culture. Board games can be used effectively in the field of education as well as cultural transmission. In history lessons or cultural awareness activities, board games allow participants to be actively involved in the information. In a simulation game, while experiencing a historical war or an economic system, players play an active role in this knowledge rather than just receiving passive information. Educationally designed board games support children to learn cultural values and embrace cultural diversity while developing problem-solving skills.*

*These games also strengthen social bonds by bringing individuals together. Families, groups of friends or communities come together through board games and share a common cultural experience. This situation supports intergenerational dialogue and prepares the ground for different generations to come together and share their experiences. Especially traditional board games allow family elders to pass on their knowledge and experience. The stories told during these games, stories about old times and cultural memories become an important part of oral historiography. Although the role of board games has changed in the digital age, they are still a powerful means of cultural transmission. Board games offered on online platforms facilitate the coming together of individuals from different cultures and accelerate cultural exchange. However, the face-to-face interaction and social bonding provided by physical board games is an important factor that distinguishes them from digital games. Ocaktabul game, which was released by "Ülkü Ocakları", has also emerged as a powerful cultural transfer tool. The map of the Turkish world in the game content, the place, person, event names and dates in the game cards reveal the mission of culture transfer.*

*Games and toys are not only a means of entertainment, but also one of the powerful tools of education and cultural transmission. The commodification, individualization and de-localization of games and toys in global culture constitute a critical problem in the protection of social existence and the right direction for young generations. In this context, games, which reflect Turkish culture and ensure the transfer of these values to future generations, are of vital importance in the survival of cultural use. Educational board games such as "Ocaktabul" can be considered as an important tool for cultural transmission. The concepts related to Turkish style, literature, myths and important personalities in the game contribute to the formation of cultural awareness by providing players with both an entertaining and instructive experience. The fact that the game is designed in accordance with its target audience and that the words in its content are indicated with a glossary containing their definitions shows a presentation that strengthens the distribution of educational and cultural publications. With these features, "Ocaktabul" is not only a game, but also an important tool for transferring knowledge to young generations.*

*As a result of the classification of the vocabulary cards in the game, it was observed that while Turkish historical world and literary figures were given more space, conceptual information about literary works and genres was less. In this case, it shows that the focus is on the subject that young people have less knowledge about and aims to increase their cultural awareness. However, the fact that literary works and genres were included more in such games provided a more developed structure of the game content. It is of great importance to develop and support local games and toys against the cultural homogenization effect of globalization. Considering that games and toys can carry an ideological content, the development of Turkish culture and the characteristics of games can show a local resistance against global products. For this purpose, the diversity of cultural games should be increased and the content should be enriched to appeal to different ages. Such games not only display cultural values but also create a cultural solidarity and identity consciousness in individuals.*

*In conclusion, games and toys have a unique potential in terms of reproduction, preservation and reconstruction. These tools, which combine education and culture distribution, have a structure that can be created to keep Turkish culture alive against the uniformizing effects of globalization. The release and dissemination of games that transmit Turkish culture creates social solidarity by increasing the cultural awareness of young generations. However, protecting our cultural production and playing more games with the budget distributed to future generations and using these games effectively in educational departments is an important step to be taken in the process of creating a sustainable cultural identity.*