

Bilgisayar Oyunlarının Siyaset Bilimi ve Kamu Yönetimi Öğretiminde Kullanılabilirliği

Muhammed Tolga GEDİKKAYA*

Öz

Bu çalışmada, bilgisayar oyunlarının siyaset bilimi ve kamu yönetimi öğretiminde kullanılabilirliği örnek seçilen bilgisayar oyunları üzerinden irdelenmektedir. İncelemek üzere piyasada bilinirliği ve popülerliği olan oyunlar arasından 21 adet oyun seçilmiştir. Geniş bir yelpaze örneği sunabilmek için, 1998-2016 yılları arasında piyasaya sürülen, gerçek zamanlı veya sıra tabanlı oyun mekaniğine sahip strateji ve şehir planlama oyunları incelenmiştir. İncelemede, oyun mekaniği, coğrafya, dönem, kamu yönetimi nasıl kullanılabileceği gibi ölçütler esas alınmıştır. Sonuçta, söz konusu oyunların mekaniğinin oyuncuya aktif bir kamu yöneticisi olarak hareket etme imkânı tanıdığı, oyuncunun bağımsız karar alma ve uygulama imkânı bularak farklı yönetim tercihlerinde bulunma, bu tercihlerin (kamu politikalarının) etki ve sonuçlarını gözlemleme olanağı sağladığı söylenebilir. Oyunlar siyasi tarih bilgisinin verilmesinde kullanılabilir. Bununla birlikte söz konusu oyunlar, yönetsel teorik bilgi ve mevzuat uygulamaları alanında çok az bilgi sunmaktadır. Genel olarak lisans öğretiminin bilgisayar oyunları ile ikmal edilmesi mümkündür: Oyunlar, görsel yardım araçlarının gelişmiş bir adımı olarak yorumlanabilir ve bir rehber gzetiminde kullanılabilir.

Anahtar Kelimeler: Kamu Yönetimi, Öğrenim, Öğretim, Bilgisayar Oyunları, Simülasyonlar

Usability of Computer Games in Political Science and Public Administration Education

Abstract

In this study, the usability of computer games in political science and public administration teaching is examined through exemplary computer games. For review, 21 games were selected from among the popular games in the market. In order to present a wide range of examples, strategy and city planning games with real-time or turn-based game mechanics, released between 1998-2016, were examined. In the analysis, criteria such as game mechanics, geography, period, how it can be used in public administration were taken as basis. In conclusion, it can be said that the mechanics of the games in question allow the player to act as an active public manager, and the player has the opportunity to make independent decisions and make different management choices, and



Özgün Araştırma Makalesi (Original Research Article)

Geliş/Received: 10.10.2020

Kabul/Accepted: 21.08.2021

DOI: <https://dx.doi.org/10.17336/igusb.798407>

* İş Müfettişi. Aile, Çalışma ve Sosyal Hizmetler Bakanlığı, Rehberlik ve Teftiş Başkanlığı, Ankara, Türkiye. E-posta: muhammedtolga@hotmail.com ORCID <https://orcid.org/0000-0003-0476-2320>

to observe the effects and consequences of these choices (public policies). Games can be used to give information on political history. However, the games in question offer very little information on managerial theoretical knowledge and legislative applications. In general, it is possible to supplement undergraduate education with computer games: Games can be interpreted as an advanced step of visual aid tools and used under the guidance of a guide.

Keywords: Public Administration, Education, Instruction, PC Games, Simulations

Giriş

Wachowski kardeşlerin Matrix filmine (1999) konu ettiği, gelişmiş bir bilgisayar programının içinde yaşama olgusu, büyüleyici olduğu kadar bugün mümkün (Bostrom, 2003) addedilmektedir. Filmde pilotluk gibi uzun bir eğitim gerektiren meslek, insan beynine yüklenmek suretiyle birkaç saniyede öğretilabiliyordu. Bugün, eğitim-öğretimde bu seviyeye -henüz- ulaşılabilmemiş değildir. Günümüzde öğreticiler derslerinde slayt, film, video, bilgisayar simülasyonları ve oyunları gibi görsel öğeleri eğitim-öğretim aracı olarak kullanmaktadır. Bugün bilgisayar programları alanında hızlı ilerleyişine devam etmektedir. Özel işletmeler; sağlık, havacılık, mühendislik, mimarlık, silahlı kuvvetler gibi birçok alanda özel hazırlanmış bilgisayar simülasyonlarını üretilmekte ve pazarlanmaktadır. Modern "sertifikasyon merkezlerinde" (İllich, 2017) öğrenciler, meslekleri ve yetenekleri özel simülasyonlar aracılığıyla öğrenmektedir. Simülasyonlar bilişsel ve iletişimsel yapıya radikal bir yaklaşım sunmakta; statik labirentler olan literatüre alternatif olarak, aşağıdan yukarıya mantıksal kurallara dayalı girift bir sistem önermektedir (Aarseth, 2001). Bu simülasyonlar veya bunların basit modelleri, bilgisayar oyunu adı altında piyasaya sürülmektedir. Bugün bilgisayar oyunu piyasasında bulunan oyunların türleri oldukça çeşitlenmiştir ve bu oyunların bir kısmı özel olarak iktisadi ve idari bilimler ile ilişkilendirilebilir nitelikler taşımaktadır. Peki, bu oyunlar, kamu yönetimi öğretiminde kullanılabilir mi?

Bu çalışma bu araştırma sorusunu cevaplama amacını taşımaktadır. Diğer bir deyişle çalışmada kamu yönetimi öğretiminde bilgisayar oyunlarının kullanılabilirliği irdelenmektedir. Uygulamada, bilgisayar oyunlarına bakışın karşıt iki uçta olduğu söylenebilir: Bir yandan bu oyunlar derse yardımcı olarak kullanılacakları diğer yandan ders dışı nitelik taşıdıkları düşünülmektedir. Bu çalışmanın temel savunusu, kamu yönetimi öğretiminde bilgisayar oyunlarının kullanılmasının gerekli olduğudur. Bilgisayar oyunlarının eğitimde kullanılabilirliğine yönelik akademik çalışmaların büyük çoğunluğu, aşağıda literatür taraması bölümünde görüleceği üzere, bu yargıyı destekler niteliktedir. Ancak bu araştırmanın değerlendirme bölümünde karşıt görüş de, yani bunların sadece oyun olduğu eleştirisi de göz önünde bulundurulmuştur.

Araştırma sorusuna cevap vermek üzere, çalışmada iki bölüme yer verilmiştir. Birincisi bölümde kavramsal çerçeve oluşturmak üzere literatür taraması yapılmış, ikinci bölümde ise, "iyi oyunlar" (Laird, 2005) arasından bazı oyunlar seçilerek incelenmiş ve bunların kamu yönetimi öğretiminde nasıl kullanılacağı tartışılmıştır.

1. Bilgisayar Oyunlarının Öğretimde Kullanılabilirliğine İlişkin Literatür

Bu bölümde bilgisayar simülasyonlarının ve/veya oyunlarının öğretimde kullanılabilirliğine ilişkin literatür hakkında bilgi verilmiştir. Öncelikle şunu belirtmek gerekir ki, bilgisayar oyunlarının öğretimde kullanılabilirliğine ilişkin literatür fazlasıyla zengindir ve her geçen gün genişlemektedir. Bununla birlikte, kamu yönetimine ilişkin bu

çalışmada, gerek konu gerek yer sınırı nedeniyle farklı disiplinleri ilgilendiren söz konusu literatürün geneline başvurmak yerine, öne çıkan temel kaynaklara değinilmiştir.

Bilgisayar simülasyonlarının, özellikle yönetim disiplini anlamında üniversite düzeyi öğretimde kullanımı 1950'lere kadar uzanmaktadır (Dale&Klasson, 1964; Faria & Nulsen, 1996:22, Laird, 2005, Raia, 1966:339). Dolayısıyla, bugün itibariyle köklü ve yoğun bir yazın olduğu söylenebilir. Öyle ki, kapsamlı literatür taramaları ancak belirli ve sınırlı başlıklar altında bir inceleme sunabilmektedir (Kirriemuir & McFarlane, 2004; Alexander, Brunyé, Sidman & Weil, 2005; Wouters, Van der Spek & Van Oostendorp, 2009; Connolly, Boyle, MacArthur, Hainey, Wouters & Boyle, 2012).

Literatürdeki bu genişleme Türkiye için de geçerlidir, Yeşilyurt'a (2018) göre, eğitim-öğretim alanında bilgisayar oyunları hakkında 2004 yılında yazılan ilk tezden, 2018 yılının sonuna kadar, 40'ı yüksek lisans ve 8'i doktora olmak üzere toplam 48 lisansüstü tez YÖK Kütüphanesi'nde yer almaktadır. Son zamanlarda yapılan akademik araştırmalar bu tezleri pekiştirmeye devam etmektedir.

Bu bakış açısıyla öğretimde bilgisayar oyunlarının kullanımının, ayrı bir bilim disiplini olduğu savunulabilir (Aarseth, 2001). Ayrı veya değil, bu tür çalışmaların çok boyutlu ve disiplinlerarası nitelikli olduğunu söylemekte yarar bulunmaktadır.

Çalışmanın başında yukarıda belirtilen literatürden de yararlanarak, bilgisayar oyunlarına ilişkin tanım ve kapsam açıklaması yapılması ve bu kapsamda bilgisayar programlarının; "öğretim materyali mi?" "simülasyon mu?", "yoksa oyun mu?" olduğu hususu incelenmiştir.

Wittgenstein, "oyun" kavramının anlamını verebilecek herhangi bir doğru tanım bulunmadığını öne sürmektedir. O'na göre, herhangi bir tanımlama girişi, zorunlu ve yeterli öğeleri karşılayamayacağı için başarısız olmaya mahkûmdur (Wittgenstein, 2009:). Diğer bir deyişle "oyun" tanımlaması yapan bir kişi, bu tanımlamanın sınırları nedeniyle, istemsizce, oyun olarak nitelendireceği bir olguyu bu tanımın dışında tutmuş, oyun olarak nitelendirmeyeceği bir olguyu ise bu tanımın kapsamına almış olacaktır. Oyun, kurallar ve eğlence ise kural içermeyen ve eğlenceli olmayan oyunlar ne olacaktır? Veya kuralları olan her eğlenceli olgu bir oyun mudur? Wittgenstein'in yaklaşımı tanım oluşturmak yerine, "bağlam"a odaklanmak şeklindedir ve içerik belirlemeden ayrılır (Arjoranta, 2014). Şu halde, bazı bilgisayar programlarının oyun mu yoksa öğretim materyali mi olarak adlandırılması gerektiğini de aynı şekilde "bağlam" belirler. Öğretim için kullanılan bir bilgisayar programı her ne kadar "oyun" olarak niteleniyorsa da, buradaki oyun adlandırması -ki bu bir söz oyunudur (Wittgenstein, 2009)- aslında öğretim materyalini nitelemektedir.

Literatürde benzer bir kullanım görülür: eğlendirici-öğretici bilgisayar programları, simülasyonlar dâhil, bilgisayar oyunları olarak nitelenmektedir. Bununla birlikte ikinci bir görüşün "oyun" ve "simülasyon" ayrımı yaptığı görülür. VanSickle, oyun kavramını, katılımcıların verili bir hedefe ulaşabilmek için karar verebildikleri, bu kararları uygulayabildikleri, kararlarının sonuçlarını alabildikleri bir çerçevede olarak tanımlamıştır. Bu öyle bir çerçevedir ki, içindeki kurallar katılımcılara sunulan karar ve kaynakları, katılımcıların eylem ve etkileşimlerini, katılımcının tercihleri ve sonuçları arasındaki ilişkileri, katılımcının tercihlerinin diğer katılımcılara etkilerini ve verili hedefe ulaşma koşullarını yönetir.¹ Bu kurallar, gerçekliğin ampirik bir modellemesi olduğu ölçüde, oyun "simülasyon" sayılacaktır (VanSickle 1978:413,414). Benzer bir

¹ VanSickle'in oyun tanımı Wittgenstein'i haklı çıkarır gibidir. Bir kişiye "katılımcıların verili bir hedefe ulaşabilmek için karar verebildikleri, bu kararları uygulayabildikleri, kararlarının sonuçlarını alabildikleri bir çerçeve nedir" sorusu yöneltildiğinde çok az kişiden -belki- "oyundur!" cevabı alabilirsiniz. Fakat bu tanım, bağlamı içerisinde kullanıldığında, zorunlu öğeleri barındırır gibidir.

tanımı McGuire kullanır (1973:3): Simülasyon, esasında, bireyin bir dizi sorguyu, kararı ve eylemi başlatmak ve yürütmek için aktif katılım gerektiren sorunlu bir durumla karşılaşacağı gerçekçi bir ortama yerleştirilmesinden ibarettir (McGuire, 1973:3). Her iki tanımlamada gerçeklik vurgusu bulunmaktadır.

Bugün profesyonel öğretim materyali olarak kullanılan bilgisayar programlarını üreten işletmelerin, bunları simülasyon olarak satışa sunmasının arkasında da aynı vurgu olduğu söylenebilir. Bu programların daha az profesyonel olanları (daha az detaylı ve daha kolay olanları) oyun piyasasında mevcuttur ve "simülasyon oyunu" olarak geçmektedir. Simülasyona benzeyen diğer türler ise "strateji", "rol yapma", "şehir inşa", "tarih" ve benzeri tür bilgisayar oyunlarıdır. Bugün oyunlar, "daha iyi" arayışında gerçekliğe, ve dolayısıyla VanSickle ve McGuire'in tanımlarına yaklaşmaktadır (bkz. Gee, 2003; Alexander vd., 2005).

Bu çalışmanın devamında, bilgisayar programı, bilgisayar oyunu, simülasyon oyunu, strateji oyunu gibi kavramlar birbiri yerine kullanıldı. Literatürde yer alan eğlence-için-oyun, öğrenmek-için-oyun, ciddi-oyun ayrımına girilmedi, bunun sebebi, "ciddi-oyunların" daha çok simülasyonlardan oluşması (Connolly vd., 2012:667) ve bu adları kullanan oyunların adlarından amaçlanan nitelikte uyumsuz olabilmeleridir (Wouters, vd. 2009:233). Kirriemuir & McFarlane (2004) oyunları eğlence-için-oyun ve öğrenmek-için-oyun olarak ayırırken üçüncü bir tür saymaz. Sonuçta yine Wittgenstein'in söz-oyunlarına varılmaktadır: adı oyun ya da değil, bir bilgisayar programı eğitim veya eğlence için kullanılabilir.

Bu aşamada iki temel soru ortaya çıkar, bilgisayar oyunlarını destekleyen ve buna karşı çıkan literatürün savunuları nelerdir?

Bugün yeni nesil, ebeveynlerinden çok farklı şekilde sosyalleşmektedir. Daha üniversiteden mezun olmadan, 10.000 saatin üzerinde bilgisayar oyunuyla, 10.000 saatten fazla dijital cep telefonuyla, 20.000 saatin üzerinde TV ile iştigal etmiş oluyorlar ve en fazla 5.000 saat kitap okuyorlar. Onlar "dijital yerli" öğrencilerdir (Pensky 2001:1). Pensky'e göre dijital yerlilerin beyinleri, yaşamları süresince maruz kaldıkları dijital girdiler sonucunda fiziksel değişime uğramaktadır -Pensky bunu nörobiyoloji, sosyal psikoloji ve akademik çalışmalarla ispat etmeye çalışmaktadır-, dolayısıyla dijital oyunlar aracılığıyla öğrenme, onlara kendi dillerinde ulaşmanın en iyi yoludur (Pensky 2001:1-6). Oyunlardan işbirliği, risk alma, strateji oluşturma ve yürütme, karmaşık ahlaki ve etik kararlar gibi önemli ve kendi geleceğine yönelik olguları öğrenirler, gelecekte başarılı birer kurumsal çalışan, girişimci, lider, doktor, avukat, bilim adamı olurlar (Pensky 2006). Pensky'e göre (2001b: 1-2) bilgisayar oyunları insanlık tarihindeki en ilgi çekici eğlencelerdir ve aşağıdaki on iki maddenin bir kombinasyonudur (vurgular Pensky'e aittir). Bunların hepsini başka hiçbir şey sağlamaz. Kitaplar ve filmler bu özelliklerin çoğuna sahiptir, ancak etkileşimli değildirler ve genellikle tek başlarına deneyimlenir:

- 1) Oyunlar bir *eğlence* türüdür. Bu bize *zevk ve haz* sağlar.
- 2) Oyunlar *oynamanın* bir türüdür. Bu bize *yoğun ve tutkulu bir katılım* sağlar.
- 3) Oyunların *kuralları* vardır. Bu bize *yapı* sağlar.
- 4) Oyunların *hedefleri* vardır. Bu bize *motivasyon* sağlar.
- 5) Oyunlar *etkileşimlidir*. Bu bize *gerçekleştirme* imkânı sağlar.
- 6) Oyunlar *uyarlanabilir*. Bu bize *akış* sağlar.
- 7) Oyunların *sonuçları ve geri bildirimleri* vardır. Bu bize *öğrenmeyi* sağlar.
- 8) Oyunlarda *kazanma* vardır. Bu bize *ego tatmini* sağlar.
- 9) Oyunlarda *çatışma/rekabet/meydan okuma/muhalefet* var. Bu bize *adrenalin* sağlar.
- 10) Oyunlarda *problem çözme* var. Bu bizim *yaratıcılığımızı* tetikler.
- 11) Oyunlarda etkileşim vardır. Bu bize *sosyal gruplar* sağlar.
- 12) Oyunlarda *temsil ve hikâye* vardır. Bu bize *duygu* (emotion) sağlar.

Bilgisayar oyunlarının savunuculuğunu yapanlar genellikle bu on iki maddenin bir veya birkaç ögesine değinmektedir.

VanSickle (1978:414) öğretimde simülasyon oyunlarından beklenen iki alternatif fayda olduğunu belirtir: belirli bir modelin veya soyut gerçekliğin somutlaştırılarak sunulması, ikincisi öğrencilerin, bilişsel, duygusal ve psiko-motor beceriler geliştirmeleri. VanSickle, bu iki amacı gerçekleştirmeye yönelik bir simülasyonun aynı anda her iki amacı da yeterince iyi gerçekleştiremeyeceğini belirtir (1978:414). Bu yoruma daha sonra itiraz gelecektir.

Rosen (1979:133), oyunların faydalı doğası ile ilgili araştırma iddialarını sekiz kategoride toplamıştır: (1) öğrenme motivasyonunun artması, (2) soyut olguların daha iyi anlaşılması, artan bilişsel öğrenme ve eleştirel düşünme becerileri, (3) öğrenmenin başka durumlara aktarımı (4) çevrenin korunması gibi sosyal meselelere yönelik olumlu tutumların geliştirilmesi, (5) kendilerine karşı daha olumlu tutumların geliştirilmesi, (6) iletişim ve sosyal becerilerin geliştirilmesi, (7) sınıf iklimi ve karşılıklı ilişkilerde gelişme, (8) öğreticiler için artan esneklik ve kendi değerlerine daha fazla anlam yüklenmesi. Gee, 2003 yılında iyi bilgisayar oyunlarının sağladığı öğrenme faydalarını 36 başlık altında sayacaktır (Gee, 2003:1).

Kirriemuir & McFarlane (2004:13) bilgisayar oyunlarının, değerlendirenin niteliğine göre değerlendirildiğini belirtir. (1) davranışçı, (2) bilişselci, (3) insanlı ve (4) sosyal ve durumsal bakış açılarıyla; öğrenim süreci, öğrenim durumu ve öğrenim amacına göre bilgisayar oyunları incelenmektedir. Benzer şekilde Wouters vd. (2009:234), oyunların öğretim taksonomisini çıkarmıştır: (1) Bilişsel (Bilgi ve beceriler, problem çözme, karar verme, durum farkındalığı); (2) Motor becerileri (kazanım, derleme); (3) Duygusal (tutum, motivasyon); (4) İletişimsel (ortaklaşma, işbirliği, pazarlık). Bu yaklaşım, literatürde izlenen modellerden bir diğeridir.

Çalışmanın izleyen bölümünde bilgisayar oyunlarının kullanımına karşıt görüşe değinilmiştir:

Bilgisayar oyunlarının öğretim ve kişisel gelişim sağlamadığı, bilakis bunları yavaşlattığı ya da geriletmediği iddiaları birçok çalışmada yer bulmuştur. Wentworth & Levis (1973), piyasada yer alan bir simülasyon oyununun öğrenciler üzerinde -eğer varsa- çok az bir öğrenim sağladığını belirtir. Oyunların büyük çoğunluğunun "şiddet içerikli" karaktere sahip olduğu bir başka boyuttur (Dill, Gentile, Richter & Dill, 2005:117-118). Yine oyunların bireyci olduğu, katılımcılığa - grup çalışmasına elverişli olmadığı savunulmaktadır (Reinart & Poplin, 2014: 7). Son olarak oyunlar birer sanal dünyadır ve oyuncuyu gerçeklikten koparmaktadır (MacCallum-Stewart & Parsler, 2007:206).

Bunlardan en ciddi iddia, şiddetle ilgili olandır. Bu eleştiride "yanlışığa" vurgu yapılmaktadır ve bu vurgu etik ile ilgilidir. Sicart'ın (2011:4), bilgisayar oyunlarını etik nesnelere olarak, bilgisayar oyuncularını etik aktörler olarak ve bilgisayar oyunlarını ise "etik alanına ilişkin karmaşık sorumluluk ve görevler ağı" olarak tanımlaması, bu nedenle yerindedir. Gerçekten oyunlar, oyuncuların etik davranışlarını etkileyen kuralları ve etik değerleri barındırır. Ayrıca oyuncular oynarken etik düşüncelerini kullanmaktadır. Fakat burada oyuncuların etik olmayan içeriğe maruz kalan pasif canlılar değil ve fakat kendi etik zihniyetini yansıtan, ilişki kuran ve yaratan olduğunu belirtmek gerekir (Sicart, 2011:4). Bu durumda oyunlar, niteliğine bakılmaksızın, öğrencinin etkileşime geçtiği herhangi bir olgu gibi doğru veya yanlış öğeler barındırabilir,.

Açıktır ki, bir oyundan tüm katılımcıların eşit ölçüde fayda sağlayacağı söylenemez. Alan araştırmaları, farklı örneklem gruplarından oyun katılımcılarının, oyunlardan farklı oranda fayda sağladığını göstermektedir (Dekkers & Donatti, 1981; VanSickle, 1986).

Bilgisayar oyunlarının öğretimde kullanılmasını destekleyenlerin ve eleştirenlerin görüşleri bir araya getirildiğinde, iyi bir bilgisayar oyununun nasıl yapılacağı ve bu oyunun öğretimde nasıl kullanılacağı hakkında belirli bir birikim elde edilmiş olmaktadır. Buna ilaveten belirtilmesi gereken iki husus daha mevcuttur.

Birincisi, bilgisayar oyunu üreticileri oyunlarının daha çok kişi tarafından uzun süre oynanabilirliğini sağlayarak, piyasada kalmaya çalışmaktadır. Dolayısıyla öğrenilebilen ve üzerinde ustalaşılabilen "iyi" oyunlar yapmak zorundadırlar. Gee (2003), bu durumu, kapitalist güdümlü Darwinci "uygun olanın seçilimi" süreci olarak tanımlar. Oyunlar uzun ve karmaşık olabilir, fakat bu maliyet demektir. Kısa ve kolay olabilir, fakat bu tercih edilmeyen türden oyunlardır. Dolayısıyla oyunun tasarımı, yapımcıların yüzleştiği hayati bir olgudur. Daha iyi bir öğretim için bilgisayar oyunu kullanılacaksa, bu bilgisayar oyununun hem daha eğlenceli olması, hem de iyi bir eğitim vermeye yönelik olması gerekir. Dolayısıyla oyun tasarımı literatürün merceğinde derinden derine inceleme konusu olmuştur.

İkinci olarak, birçok öğretici, derslerindeki tematik düzene bağlı anlatımlara rağmen, öğrencilerin bütüncül ve tutarlı bir anlayış geliştirmeden mezun olabildiğini belirtmektedir (McMichael, 2007: 204). Dolayısıyla iyi bir oyunda, belirli bir modelin veya soyut gerçekliğin somutlaştırılarak anlatılması mümkün olmalıdır.

2. Türkiye'de Siyaset Bilimi ve Kamu Yönetimi Dersleri

Bilgisayar oyunlarının Siyaset Bilimi ve Kamu Yönetimi öğretiminde kullanılabilirliğini irdelemeden önce, söz konusu disiplinin kısaca tanıtımının yapılması gerekmektedir. Belirtmek gerekir ki, söz konusu disiplinin "nesnesi" (Güler, 1994), Siyaset Bilimi/Kamu Yönetimi ikiliğinin (Woodrow, 1887) yapaylığı (Sabatier, 2014) gibi tartışmalar disiplinin uzun soluklu derin konularıdır ve bundan etkilenen metod ayrılıkları bu çalışmada irdelenmeyecektir. Bunun yerine, daha basit bir yöntemle, Türkiye'de örnek seçilen dört üniversitede ortak olan / öne çıkan Siyaset Bilimi ve Kamu Yönetimi bölümü dersleri sıralanacaktır (Seçilen Üniversiteler İstanbul Üniversitesi, Ankara Üniversitesi, Orta Doğu Teknik Üniversitesi, Anadolu Üniversitesi). İlk iki üniversite Türkiye'nin ilk üniversiteleri olması nedeniyle, üçüncüsü öğretimde İngilizce ağırlığı nedeniyle, sonuncusu ise en fazla öğrenciye sahip olması nedeniyle seçilmiştir). Disiplinin içinde bulunanlar zaten bu tanıtıma ihtiyaç duymayacakları, disipline yabancı olanların ise ayrıntılı tartışmalar yerine, ders isimlerine zihinlerinde disiplin hakkında bir görüş oluşturulabilecekleri değerlendirilmiştir. Seçilen üniversitelerde aynı ve benzer isimler taşıyan lisans düzeyi bazı dersler aşağıda verilmiştir:

Siyaset Bilimine Giriş, Siyasi Düşünceler Tarihi, Karşılaştırmalı Devlet, Medeniyet Tarihi, Siyasi Tarih, Türk Siyasi Tarihi, Hukukun Temel İlkeleri, Anayasa Hukuku, İdare Hukuku, Yönetim Bilimleri, Örgüt Teorisi, Türk İdari Sistemi, Personel Yönetimi, Kriz Yönetimi, Afet Yönetimi, Stratejik Yönetim, Kentleşme ve Konut Politikaları, Çevre Politikaları, Sosyal Politika, Maliye Politikası,

Toplum ve Kültür, Siyaset Sosyolojisi, Devlet ve Toplum İlişkileri, İktisat, Kamu Maliyesi, İstatistik, Muhasebe, İşletme, vb.

Ders başlıklarından görüldüğü üzere, disiplin, bireysel ve toplumsal alanların tümünde genel bir görüş sahibi olmayı zorunlu kılar. Gerek siyaset gerek kamu yönetimi bu girift yapıları etrafıca bilmeyi ve hesaba almayı gerektirmektedir. Derslerin çeşitliliği ve geniş alana yayılmış olması, disipline ilişkin güzellemelerin olduğu kadar eleştirilerin de kaynağını oluşturur. Siyaset, devlet, yönetim, kamu politikası gibi olguların doğası

genel ve giriftir. Derslerde öne çıkan bir başka husus, disiplinin tarih ve hukukla bütün olduğudur.

Aşağıda örnek bilgisayar oyunlarının siyaset bilimi ve kamu yönetimi öğretiminde kullanılabilirliği irdelenirken, söz konusu derslere ve özelliklere değinilerek karşılaştırma ve inceleme yapılacaktır.

3. Disiplinin Öğretiminde Kullanılabilecek Örnek Oyunlara İlişkin İnceleme

Bu bölümde, disiplinin öğretiminde kullanılabilecek bilgisayar oyunları için örnekler getirilecektir. Örnekler, piyasada bilinirliği (veya popülerliği) olan oyunlar arasından seçilmiştir. Geniş bir yelpaze örneği sunabilmek için, 1998-2016 yılları arasında piyasaya sürülen, gerçek zamanlı ve sıra tabanlı oyun mekaniğine sahip strateji ve şehir planlama oyunları arasından 21 adet oyun incelenmiştir. Seçilen oyunların adı, piyasaya sürüm tarihi ve üreticisi aşağıdaki tabloda verimştir:

Tablo 1: Örnek Oyunlar Tablosu

No	Oyun Adı	Tarihi	Üretim
1	Civilization III	2001	Fraxis Games
2	Civilization IV	2005	Fraxis Games
3	Civilization V	2010	Fraxis Games
4	Civilization VI	2016	Fraxis Games
5	Crusader Kings II,	2012	Paradox Development Studio
6	Europa Universalis IV	2013	Paradox Development Studio
7	Victoria II	2010	Paradox Development Studio
8	Hearts of Iron IV	2016	Paradox Development Studio
9	Age of Empires II	1999	Ensemble Studios
10	Total War: Shogun II	2011	The Creative Assembly
11	Total War: Shogun II F.o.t.S.	2012	The Creative Assembly
12	Total War: Rome II	2013	The Creative Assembly
13	Total War: Attila	2015	The Creative Assembly
14	Total War: Medieval II	2006	The Creative Assembly
15	Total War: Empire	2009	The Creative Assembly
16	Caesar III	1998	Impressions Games
17	Pharaoh	1999	Impressions Games
18	Zeus Master of Olympus	2000	Impressions Games
19	Emperor: Rise of the Middle Kingdom	2002	BreakAway Games
20	SimCity	2013	Maxis
21	City Skylines	2015	Colossal Order

Her oyun için en az 40 saat ayrılmış ve "oyunarak" program anlaşılmaya çalışılmıştır. İncelemede, oyun mekaniği, coğrafya, dönem, disiplinde nasıl kullanılabileceği gibi hususlara odaklanılmıştır.

Söz konusu oyunlar genel strateji – şehir inşa şeklinde ikili ayrıma tabi tutulabilir: birincisi "büyük strateji" (grand strategy games) oyunları, genellikle bir devletin yönetimine ilişkindir. "Şehir planlama-inşa" oyunlarında ise oyuncu, belirli bir zaman aralığındaki bu antik dönem olabildiği gibi modern dönem de olabilir, bir şehrin yönetimini üstlenir.

Bu oyunlar genelde bir harita üzerinde gerçekleşmektedir. Oyuncu harita üzerinde kararlarını verip uygulamaktadır. Bu oyunlarda "arayüz" olarak adlandırılabilir ekranlar kullanılır. Bu ekranlar oyunun niteliğine bağlı olarak devlet, şehir, hanedan, bürokrasi, ordu, üretim, hazine, din, dış politika, eğitim, teknoloji, kültür, sosyal politika gibi farklı alanlarda yönetim (karar alma, sonuçlarını izleme) imkânı sunar.

Oyunlar arasında gerçek zamanlı ve sıra tabanlı mekanikte oyunlar bulunmaktadır. Gerçek zamanlı strateji oyunları, belirli bir tarih aralığında ilerleyen, tarihin yavaşlatılabildiği, hızlandırılabilir veya durdurulabilir şekilde tasarlanmıştır. Diğer bir deyişle oyun süresince oyun takvimi yıl, ay, gün veya saat olarak işler, fakat bu sürenin ilerleyişi oyuncunun kontrolindedir. Oyuncu takvim devam ederken veya durdurulduğunda yönetime ilişkin kararlar alabilir veya bu kararları değiştirebilir. Kararların uygulanması takvimin işletilmeye başlaması ile gerçekleşir. Sıra tabanlı strateji oyunlarında ise, yine belirli bir ilerleyen takvim anlayışı bulunmakla birlikte, oyun satranç oyununda olduğu gibi sıralı olarak ilerler. Oyuncu kendi sırası geldiğinde karar verir, uygular ve kendi sırasını tamamladığında, kendisinden sonraki oyuncuya – ki bu gerçek kişi veya bilgisayar olabilir – devreder.

Örnek seçilen oyunların mekaniği ve türü aşağıdaki tabloda verildi:

Tablo 2: Oyun Mekaniği ve Türü

No	Oyun Adı	Oyun Mekaniği	Tür
1	Civilization III	Sıra Tabanlı	Strateji
2	Civilization IV		
3	Civilization V		
4	Civilization VI		
5	Crusader Kings II	Gerçek Zamanlı	
6	Europa Universalis IV		
7	Victoria II		
8	Hearts of Iron IV		
9	Age of Empires II		
10	Total War: Shogun II	Sıra Tabanlı	
11	Total War: Shogun II F.o.t.S.		
12	Total War: Rome II		
13	Total War: Attila		
14	Total War: Medieval II		
15	Total War: Empire		
16	Caesar III	Gerçek Zamanlı	Şehir Planlama
17	Pharaoh		
18	Zeus Master of Olympus		
19	Emperor: R. o.t. Middle Kingdom		
20	SimCity		
21	City Skylines		

Söz konusu oyunlar açık-tabanlı "sandbox" türüne uygun hazırlanmıştır. Diğer bir deyişle, oyunlarda kısıtlı bir amaç bulunmaz. Oyuncu, oyunun amacını kendi tayin edebilir. Daha açık bir ifade ile siyasi, dini, iktisadi, askeri, diplomatik, kültürel, sosyal, teknolojik ve benzeri galibiyet türlerinden hepsini, birkaçını veya birini seçebildiği gibi, bunlardan tamamen bağımsız kendi amaçlarını belirleyebilir. Belirlediği amaç ve hedeflere ilişkin farklı yöntem ve araçları tayin edebilir. Bu açık karar alma ve uygulama sistemi, oyuncunun / öğrenciye oyun başında geçirdiği süre içerisinde, farklı amaçları

taahhüt etme, farklı araçları kullanma, farklı tercihlerde bulunma imkânını tanıyarak; dolayısıyla yönetimin etkilerini gözlemleme, doğrudan tecrübe etme ve içselleştirmesini sağlar.

Örnek olarak seçilen oyunların karmaşık bir mekaniğe ve kompleks bir mantık sistemine bağlı olduğu söylenebilir. Dolayısıyla gerek oyun öncesi gerek oyun sırasında öğrenmeyi sağlayan ve "tutorial" olarak adlandırılan bölüm, yazı veya videolar oyunlara eklidir. Bu bölümler ve görseller, oyunun niteliğine bağlı olarak bazen özet halde fakat çoğunlukla uzun ve ayrıntılı olarak, oyunun kurgulandığı zaman, alan veya yönetim düzleminin anlatımını içermektedir. Bilgisayar oyunları ile uzun süredir ilgilenenler veya aynı oyunun önceki versiyonlarını oynayanların dahi, o oyunun mekaniğini kavraması için belirli bir çalışma ve öğrenme süreci gerekmektedir. Bu süreç oyuncuya oyunun sistematüğını gösterirken, aslında oyunda kullanılacak yönetimin belirli amaç, usul ve aşamalarını öğretme özelliğini taşır. Oyunlarda, oyunun niteliği kadar, oyunun geçtiği zamanın şartları, siyasi, iktisadi, teknolojik, kültürel ve sosyal öğeler göz önüne alındığından, oyuncu, oyun sistemiyle birlikte bu sistemin dayandığı yönetim anlayışını da öğrenmektedir.

Belirtilen oyunların tümünde oyun öncesi ve oyun sırasında öğrenmeyi sağlayacak materyalin ekli olduğu görülmüştür.

Oyunlar ilerlemeci ve determinist bir tarih felsefesine göre hazırlanmıştır. Oyunların mekaniğinde seçkisizlik (rastgele olma hali) bulunmakla birlikte, bu seçkisizlik aynı deterministik varsayımlara bağlıdır. Bu şu demektir: oyunlar oyuncunun aldığı kararların sebep ve sonuçlarını gösterecek şekilde tasarlanmıştır. Bu kararlar üzerinde dönem ve coğrafya etkili olmaktadır, yani oyuncu, içinde bulunduğu dönem ve coğrafyanın kendi kararları üzerinde oluşturduğu sınırlandırmayı görebilmektedir. Oyun mekaniği sebep-sonuç-sebebi-sonuç şeklinde ilerlediğinden, olasılıkların sonsuzluğuna rağmen her zaman belirli bir gelişim izlenmektedir. Burada sınırsız hamlelerin ancak üç sonuca ulaştığı (kazanma, kaybetme, beraberlik) doğrudur, fakat aynı zamanda bu süreç içinde sürekli bir gelişme hali bulunmaktadır. Oyunlardaki bu gelişme süreci deneyimleme ve dolayısıyla öğrenmeye olanak sağlamaktadır, oyun kazanılsın veya kaybedilsin.

Oyunların tarih ve coğrafya kapsamaları aşağıdaki tabloda verildi:

Tablo 3: Oyunların kapsadığı dönem ve coğrafya

No	Oyun Adı	Dönem	Coğrafya
1	Civilization III	Tüm Tarih	Seçkisiz harita
2	Civilization IV	Tüm Tarih	Seçkisiz harita
3	Civilization V	Tüm Tarih	Seçkisiz harita
4	Civilization VI	Tüm Tarih	Seçkisiz harita
5	Crusader Kings II	769-1453	Avrupa, Kısmen Afrika-Asya
6	Europa Universalis IV	1444-1821	Dünya
7	Victoria II	1836-1936	Dünya
8	Hearts of Iron IV	1936-1948	Dünya
9	Age of Empires II	Rönesans öncesi bin yıl	Seçkisiz harita
10	Total War: Shogun II	16. YY.	Japonya büyük adaları
11	Total War: Shogun II	1864 sonrası	Japonya büyük adaları
12	Total War: Rome II	MÖ.272-28	Avrupa, Kısmen Afrika-Asya
13	Total War: Attila	395-	Avrupa, Kısmen Afrika-Asya
14	Total War: Medieval II	1080-1530	Avrupa, Kısmen Afrika-Asya
15	Total War: Empire	1701-1799	Dünya

16	Caesar III	Antik Roma	Seçkisiz harita
17	Pharaoh	Antik Mısır	Seçkisiz harita
18	Zeus MoO	Antik Yunan	Seçkisiz harita
19	Emperor: R. o.t. M.K.	Antik Çin	Seçkisiz harita
20	SimCity	Modern	Seçkisiz harita
21	City Skylines	Modern	Seçkisiz harita

Bu oyunlar aşağıda ayrı ayrı incelenmiştir:

Civilization serisi, oyuncunun bir ulusun antik çağlardan modern çağa kadarki kaderini belirleme oyunudur. Oyun "zaman hızlandırması" yoluyla, yani uzun çağların bir oyuna sığdırılması ile siyasi bir tercihin toplumun tüm alanlarına zamanla nasıl etki ettiğini göstermektedir (Kirriemuir, 2002:11). Oyunda amaç, rakiplerden daha iyi bir ülke kurmaktır. Burada "iyi"nin tanımı tamamen oyuncuya bağlıdır. Bu "iyi" oyuncu tarafından daha kültürel bir ülke, daha dindar bir ülke, daha geniş bir ülke, daha teknolojik bir ülke, daha diplomatik bir ülke ve benzeri şekillerde tanımlanabilir. Oyunun ilk serilerinde iktisadi ve askeri güç birikimine odaklanırken, serinin ilerleyen sürümlerinde sosyal ve kültürel birikime de vurgu artmıştır (Reinart & Poplin, 2014: 4). Oyun siyaset, iktisat ve coğrafya ilişkisinin gösterilmesi gibi amaçlarla (Tyack & Wyeth, 2016:2) sınıflarda kullanılmıştır (Squire, 2004: 4). Civilization serisine ekli oyun içi "civilopedia" gerçek hayata ilişkin bilgi sunan önemli bir araçtır (Mozelius, Fagerström, & Söderquist, 2017: 347). Tüm Civilisation serisi, bütüncül siyasi tarih ve politika tercihi öğretimi için kullanılabilir gibi, farklı politika tercihi mekaniklere sahip Civilisation 4-5-6 sürümlerinin, kamu politikalarının öğretiminde kullanılabilir nitelik arzettiği değerlendirilmektedir.

Crusader Kings II, Europa Universalis IV, Victoria II, Hearts of Iron IV türü oyunlar, her ne kadar iktisadi ve askeri güç rekabeti üzerine kurulu bulunsalar da, oyunun geçtiği tarihi dönemin siyasi, iktisadi, kültürel koşullarını göstermek açısından önemlidir. Bu tür oyunlar, oyuncuların oyun içinde yaşadığı tecrübelerin gerçek hayatta nasıl gerçekleştiğine yönelik merak uyandırarak, araştırmaya yönlendirmektedir (Mozelius, Fagerström, & Söderquist, 2017: 347). Söz gelimi, Crusader Kings II oyunu feodalizmi hiçbir kitabın anlatamayacağı bir derinlikle tecrübe imkânı sunar: oyun veritabanında yaklaşık 100.000 tarihi karakter keşfedilmeyi beklemektedir (Houghton, 2018:24). Bu haliyle karmaşık ve ayrıntılı dünyasıyla soyut bir ortaçağ toplumunun geleneksel akademik yaklaşımlardan farklı şekillerde tam olarak keşfedilmesine izin verir (Houghton, 2018:25). Europa Universalis IV oyununda orta çağdan aydınlanma çağının sonuna gelişmeler ayrıntılı tasvir edilmiştir. Oyuncular diplomasi, ticaret, hükümet biçimleri, teknoloji ve savaş biçimlerini üst düzeyde ayrıntılı bir şekilde (örneğin; istikrar, prestij, tahtlara ilişkin yasal iddialar, ticaret merkezleri ve ulusal fikirler/politikalar) ele almalıdırlar (Lundgren & Björk, 2012:117)². Victoria II Viktoryen çağın, Hearts of Iron IV ikinci dünya savaşı döneminin siyasi gelişme ve tercihlerinin iyi bir illüstrasyonudur. Bu oyunlarda yer alan simülasyonların mekaniği, oyuncuyu oyunun oynadığı dönemin ideolojik ve politik biçimlerini yeniden oluşturmaya ve birleştirmeye zorlamakta bu şekilde oyunlar soyut ve teorik anlatımı somutlaştırma ve gerçekleşmesine imkânına kavuşturmaktadır (Lucat & Haahr, 2015:5). Paragrafın başında sayılan bu dört oyun birbirine bağlanabilmektedir. Yani bir kişi sekizinci yüzyıldan günümüze kadar süreyi oynayabilir (Winnerling, 2014:154). Bu oyun serisinin, oyun mekaniği açısından kaliteyi,

² Lundgren & Björk, Osmanlı İmparatorluğu'nun Kuzey Amerika'nın büyük çoğunluğunu kontrol ettiği alternatif bir 18 inci yüzyıl örneğini vermektedir. Bu abartılı örnek, farklı kamusal kararların farklı sonuçlar doğuracağına ilişkin iyi bir örnektir.

oyuncular açısından başarı sağlamasının nedeni ise, oyuncular tarafından getirilen öneri ve eleştirilerle oyunların şekillendirilmesine bağlanmaktadır (Apperley, 2018).

Strateji oyunlarının gelişimi daha çok askeri fetih ve savaşlar üzerine kuruludur (Bassiouni, 2003:88). Age of Empires II ve Total War serisi, bunun en güzel örneklerini oluşturur. Tarih oyunları en çok savaş meraklıları tarafından tüketildiğinden (Clark, 2006:11-12), Age of Empires ve Total War serisi türü oyunlar çok talep edilen oyunlar arasında yer almaktadır. Her ne kadar sosyal ve iktisadi yönleri az bulunan ve daha çok askeri güç kullanımı ile ilişkilendirilmiş simülasyonlar olsa da kendi dönemlerine ilişkin tecrübeler sunmaktadır. Ayrıca farklı dönemlerdeki farklı devletlerin siyasi ve sosyal sistemlerini anlamaya yönelik bilgi depolarıdır (Bassiouni, 2003:88). Özellikle Age of Empires II, sadece üniversitede değil, lise ve altı düzeyde kullanılan oyunlardan biri olmuştur (McFarlane, Sparrowhawk, & Heald, 2002) ve bugün Türkiye’de en gözde oyunlar arasındaki yerini korumaktadır.

“Caesar III” oyunu antik Roma, “Pharaoh” oyunu antik Mısır, “Zeus Master of Olympus” oyunu antik Yunan, “Emperor: Rise of the Middle Kingdom” oyunu ise eski Çin dönemi şehir inşa oyunlarıdır. SimCity ve City Skylines ise yirminci yüzyıl mekaniğine göre oluşturulmuş şehir inşa oyunlarıdır. Bu oyunlarda bir vali, ya da belediye başkanının görevlerini üstlenen oyuncu, imar planlamasından kaynak yönetimine, personel planlamasından enerji yönetimine kadar farklı alanlarda fikir sahibi olabilmektedir. Antik şehir inşa oyunları daha çok tarihsel sosyolojik ve kültürel öğeleri (ve bunların öğretimini) göz önüne getirirken (Watrall, 2002; Christesen & Machado, 2010); modern dönem şehir inşa oyunları daha çok trafik ve çevre kirliliği gibi sorunları ön plana çıkarmaktadır. Bugünün şehir planları kadar kamu yönetimi öğrencilerinin şehir planlaması öğretiminde kullanılması literatürde sıklıkla dile getirilmiştir (Adams, 1998; Friedman, 1999; Gaber, 2007; Devisch, 2008; Tanes & Cemalci, 2010).

İncelenen bilgisayar oyunlarında, siyasi, iktisadi, idari, diplomatik modellere yer verilmektedir. Bu modellerin öğrenci tarafından seçilmesi ve uygulanması basit oyunların ötesinde karmaşık bir programlama kurgusu içermektedir.

Bu oyunları oynama sürecine başlamadan veya oyunun oynanması süresinde ‘oyunun nasıl oynandığını öğrenme’ süreci, aslında başlı başına ‘yönetime ilişkin temel konuları öğrenme süreci’ olarak tanımlanabilir. Diğer bir deyişle oyuncu, oyunu öğrenirken, aslında disiplinde öğretilen esasları da öğrenmektedir: Oynamak için öğrenmeye zorlanmaktadır. Gee’ye göre, çoğu zaman oyunun ilk seviyeleri gerçekte gizli derslerdir. Oyun ilerledikçe oyuncular yine bilgiye ihtiyaç duyar ve bu bilgileri oyun içinden veya dışından edinerek uygular. Oyunlar oyunculara tüketme değil üretme imkânı sunar (Gee, 2003:2).

İkinci olarak, programlar oyuncuya aktif bir kamu yöneticisi olarak hareket etme imkânı tanımaktadır. Oyuncuya, gerçek hayatta yaşanan ve yaşanması muhtemel vakalar sunulmaktadır. Siyasi, iktisadi, sosyal, askeri, diplomatik, kültürel, teknolojik, kültürel, dinî ve benzeri alanlardaki olgular, neden ve sonuç ilişkisi içinde, tarihsel arka planını içerir bilgilerle birlikte oyuncunun sevk ve idaresine sunulmaktadır. Oyuncu kamu yönetimi disiplininde irdelenen konulara ilişkin bilgi sahibi olmakla kalmamakta, ayrıca tatbik ederek öğrenir ve öğrendiğini tatbik edebilmektedir.

Üçüncü olarak, programların açık-uçlu (sandbox) niteliği, oyuncuya oyunun amacını ve bu amaca ulaşmak için kullanabileceği araçları geniş bir serbestlik içinde belirleme imkânı tanımaktadır. Bağımsız karar alma ve uygulama imkânı oyuncuya; farklı yönetim tercihlerinde bulunma, bu tercihlerin etki ve sonuçlarını gözlemlene olanağı sağlar. Oyuncu farklı oyunlarda ‘farklı yönetimler’ tecrübe edebilir.

Bu özellikler, siyaset bilimi ve kamu yönetimi disiplinin öğrenciyi vermek istediği temel kıstasları karşılar mı? Bu soruya “evet” cevabı verilecekse bile önemli çekinceler koyulmalıdır. Örneğin, söz konusu bilgisayar oyunlarında bilimsel teori ve tartışmalar

özet olarak veya kısmen sunulmaktadır. Dahası, hukuk bağlantısı açısından, bu oyunların her hangi bir mevzuat içermediği ortadadır. Bu oyunlarda ideoloji ve hukuk felsefesine yönelik eğilimlere işaret edildiği söylenebilir ki, bu da eksiktir.

Bununla birlikte Tarih öğretimi açısından, oyunların etkili bir öğretim materyali olduğu savunulabilir. Bir önceki bölümde yer verildiği üzere, tarih öğretiminde oyunların kullanımını yaygınlaştırmaktadır. Bazı oyunlarda Türkiye'nin tarihten aldığı siyasi ve yönetsel geleneklere işaretler vardır. Crusader Kings, Empire Total War gibi oyunlarda bunlar daha çok izlenebilirken, Civilisation, Age of Empires gibi oyunlarda ise gizlidir.

Belirtmek gerekir ki incelenen bilgisayar oyunlarının asla bir ders yerine geçmeyeceği açıkça ortadadır. Bununla birlikte öğrencide merak oluşturabileceği, okumaya ve derse teşvik edeceği savunulabilir. Yani ders içi veya ders dışı yardımcı materyal olarak kullanılabilir, interaktif (etkileşimli) öğretim ve öğrenime dayalı seçmeli bir ders olarak gösterilebilir, öğrenci topluluklarını öğretime teşvik için yararlanılabilir.

İlave öneri olarak, oyuncuların oyunlarda edindikleri bilgileri tecrübeli bir öğretici rehberliğinde analiz etmeleri, diğer bir deyişle yapılandırılmış bir tartışmanın öğrenmeyi kolaylaştıracağı belirtilmelidir.

Bunun dışında, söz konusu bilgisayar oyunlarının sağdece Siyaset bilimi ve kamu yönetimi öğrencilerine değil, lise ve lisans düzeyi tüm öğrencilere önemli miktarda entellektüel birikim sağlayabileceği söylenebilir.

Sonuç

Oyun, bilgiye ulaşmanın bir yoludur. Oyunlaştırma bilginin aktarımını kolaylaştırır. Bilgi oyunlar ile pekiştirilebilir. Bu çalışmada, bilgisayar oyunlarının siyaset bilimi ve kamu yönetimi öğretiminde kullanılabilirliğini irdelemek üzere, 21 örnek oyun incelenmiştir. Bu oyunlar, tecrübe edilen eğlenceyi artırmak üzere, oyunun gerçek hayata yakınlığını en çoklarken, teorik yönetsel bilginin kendisini kullanmaktadır. Dolayısıyla yönetsel sürecin gerçeğe yakın haritaları ve simülasyonlarıdır.

Oyuncu diğer bir deyişle öğrenci, gerçekliği artırılmış oyunu oynarken ve nasıl oynanacağını öğrenirken, aslında başlı başına yönetime ilişkin temel konuları öğrenmektedir. Civilization serisini oynayanlar, medeniyetlerin gelişmesine farklı açılardan deneyimle imkân bulur, Crusader Kings II, Europa Universalis IV, Victoria II, Hearts of Iron IV oynayanlar siyasi tarihi deneyimleyerek kavrar, Age of Empires II veya Total War serisi oynayanlar askeri tarihle bağdaşık yönetsel gelişimi gözleyebilir, Caesar III, Pharaoh, Zeus Master of Olympus, Emperor: Rise of the Middle Kingdom oyunlarını oynayanlar antik kültürlerin farklılıklarını, yönetsel eğilimlerini, şehirlerin dönüşümünü izleyerek öğrenir, SimCity ve City Skylines oynayanlar güncel belediyeçilik sorunları hakkında bilgi edinir. Öğrenci diğer bir deyişle oyuncu, öğrenirken eğlenmektedir.

Söz konusu oyunların mekaniklerinin oyuncunun aktif bir kamu yöneticisi olarak hareket etmesine olanak sağladığı, oyuncunun bağımsız kararlar alma, farklı yönetim tercihleri yapma ve bu seçimlerin etki ve sonuçlarını gözlemlene olanağına sahip olduğu söylenebilir.

Sonuçta bilgisayar oyunlarının yalnızca eğlence aracı olarak değil, fakat karmaşık ve çok yönlü yüzleriyle daha iyi öğrenme araçları olarak kullanılması halinde öğrenciler, bilgisayar oyunlarında "tatbik ederek öğrenme" olanağına kavuşabilir. Kendi oyunlarında, siyasi, yönetsel, iktisadi seçeneklerin sebeplerini, süreçlerini, çıktılarını ve sonuçlarını izleyebilir. Simülasyonlar, öğrencilerin günlük siyasi, sosyal, iktisadi olaylar hakkında ve bunların geçmişle bağlantısına ilişkin eleştirel düşüncelerine yardımcı olabilir.

Bu oyunların, teorik bilgi ve mevzuat sunumunda önemli eksiklikleri olduğu görülmüştür. Ancak bu oyunların; siyasi tarih öğretimi, kamu politikalarının izlenmesi, yönetsel işleyişin kavranması, devlet yönetiminin genelliği ve giriftliğine yönelik genel bir

bakış açısı sunması, stratejik yönetim veya kriz yönetimi gibi alanlarda uygulamalı öğrenme imkânı sunması gibi özellikleri olduğu savunulabilir.

Savunu, lisans öğretiminin bilgisayar oyunları ile ikame edilmesi değil, ikmal edilmesidir. Diğer bir deyişle, öğretimde kitap ve dersleri bilgisayar oyunları ile yer değiştirmeyi değil, bunların oyunlarla desteklenmesi önerilmektedir. Oyunlar, eğitimde kullanılan görsel yardım araçlarının gelişmiş bir adımı olarak yorumlanmalı ve kullanılmalıdır.

Oyunlar, bu oyunları incelemiş bir öğreti ile eğitsel bir nitelik taşıyabilir.

Wainwright (2014) "Special Topics: History in Video Games" dersi için bir müfredat (syllabus) ve örnek sınav çalışma klavuzu hazırlamıştır. Ders müfredatında oyunlara ve videolara, okuma metinleri kadar çok yer vermektedir. Örnek çalışma klavuzu politik ve felsefi olduğu kadar pratik ve bilişsel tartışmalara da kapı aralamaktadır.

Bu çalışmanın savunusunu doğrulayacak / yanlışlayacak bir alan araştırması, diğer bir deyişle, üniversite ortamında öğrenciler üzerinde yapılacak bir araştırma, Türkiye'de siyaset bilimi ve kamu yönetimi bilgisayar oyunlarının kullanılabilirliğini daha iyi ortaya çıkartacaktır. Temennimiz, bu tür ders yöntemlerinin Türkiye'de denenmesi ve etkili sonuç alınıyor ise yaygınlaşmasıdır.

KAYNAKÇA

- AARSETH, E. (2001). Computer game studies, year one. *Game studies*, 1(1), 1-15.
- ADAMS, P. C. (1998). Teaching and learning with SimCity 2000. *Journal of geography*, 97(2), 47-55.
- ALEXANDER, A. L., BRUNYÉ, T., SIDMAN, J., & WEIL, S. A. (2005). "From gaming to training: A review of studies on fidelity, immersion, presence, and buy-in and their effects on transfer in pc-based simulations and games." *DARWARS Training Impact Group*, 5, 1-14.
- APPERLEY, T. (2018). Counterfactual communities: Strategy games, paratexts and the player's experience of history. *Open Library of Humanities*, 4(1).
- ARJORANTA, J. (2014) "Game definitions: A Wittgensteinian approach." *Game Studies: the international journal of computer game research* 14.
- BASSIOUNI, D. H. (2013). "Children's experiences of video game consumption: development, socialisation and identity." *Doktora tezi*. Royal Holloway University of London.
- GÜLER, B. A. (1994). "Nesnesini Arayan Disiplin: Kamu Yönetimi" *Amme İdaresi Dergisi*, 27(4), 3-19.
- BOSTROM, N. (2003) "Are We Living in a Computer Simulation?" *Philosophical Quarterly*, 53(211), 243-255.
- CHRISTESEN, P., & MACHADO, D. (2010). "Video games and classical antiquity." *Classical World*, 104(1), 107-110.
- CLARK, D. (2006). "Games and e-learning." *Caspian learning*.
- CONNOLLY, T. M., BOYLE, E. A., MACARTHUR, E., HAINEY, T., & BOYLE, J. M. (2012). "A systematic literature review of empirical evidence on computer games and serious games." *Computers & education*, 59(2), 661-686.
- DALE, A. G. & KLASSON, C. R. (1964). *Business gaming: A survey of American collegiate schools of business*. Bureau of Business Research, University of Texas.
- DEKKERS, J. & DONATTI S. (1981) "The integration of research studies on the use of simulation as an instructional strategy." *The Journal of Educational Research* 74(6), 424-432.

- DEVISCH, O. (2008). Should planners start playing computer games? Arguments from SimCity and Second Life. *Planning Theory & Practice*, 9(2), 209-226.
- DILL, K. E., GENTILE, D. A., RICHTER, W. A., & DILL, J. C. (2005). "Violence, sex, race and age in popular video games: A content analysis." *Featuring females: Feminist analyses of the media*, 115-130.
- FARIA, A. J. & NULSEN, R. O. (1996) "Business simulation games: current usage levels. A ten year update." *Developments in Business Simulation and Experiential Learning: Proceedings of the Annual ABSEL conference*. 23, 22-28
- FRIEDMAN, T. (1999). The semiotics of SimCity. *First Monday*, 4(4).
- GABER, J. (2007). Simulating planning: SimCity as a pedagogical tool. *Journal of Planning Education and Research*, 27(2), 113-121.
- GEE, J. P. (2003). "What video games have to teach us about learning and literacy." *Computers in Entertainment (CIE)*, 1(1), 1-4.
- HOUGHTON, R. (2018). "World, Structure and Play: A Framework for Games as Historical Research Outputs, Tools, and Processes". *Práticas da História*, (7).
- ILLICH, I. (2017). *Okulsuz Toplum*. Şule Yayınları.
- KIRRIEMUIR, J. (2002). The relevance of video games and gaming consoles to the higher and further education learning experience. *Techwatch report TSW*, 2
- KIRRIEMUIR, J., & MCFARLANE, A. (2004). Literature review in games and learning. *Futurelab Series*, 1-35.
- LAIRD, J. E. (2005). History of computer games. EECS Department, 9(7).
- LUCAT, B., & HAAHR, M. (2015). "Ideological Narratives of Play in Tropicó 4 and Crusader Kings II." *In DiGRA Conference*.
- LUNDGREN, S., & BJÖRK, S. (2012, May). "Neither playing nor gaming: Pottering in games." *In Proceedings of the international conference on the foundations of digital games*. 113-120
- MACCALLUM-STEWART, E. & PARSLER, J. (2007) "Controversies: Historicising the Computer Game Situated Play", *Proceedings of DiGRA 2007 Conference Tokyo: The University of Tokyo*, September, 2007, 203-210
- MCGUIRE, C. (1973) "Simulation Technique in the Teaching and Testing of Problem-Solving Skills." *Occasional Paper Series-Science Paper 8. Columbus Ohio State University Center for Science and Mathematics Education*.
<https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED091152.pdf>
- MCMICHAEL A. (2007) "PC Games and the Teaching of History" *The History Teacher*, 40(2), 203-218
- MOZELIUS, P., FAGERSTRÖM, A., & SÖDERQUİST, M. (2017). "Motivating factors and tangential learning for knowledge acquisition in educational games." *Electronic Journal of e-Learning*, 15(4), 343-354.
- PRENSKY, M. (2001). "Fun, play and games: What makes games engaging." *Digital game-based learning*, 5(1), 5-31.
- PRENSKY, M. (2006). *Don't bother me, Mom, I'm learning! How computer and video games are preparing your kids for 21st century success and how*. St. Paul: Paragon House.
- PRENSKY, M. & BERRY, B. D. (2001). "Do they really think differently." *On the horizon*, 9(6), 1-9.
- RAIA, A. (1966) "A study of the educational value of management games." *Journal of Business*, 39, 339-352.
- REINART, B., & POPLIN, A. (2014). "Games in urban planning—a comparative study". *Real Corp*, 1-10.
- ROSEN, G. (1979). "The effectiveness of the use of games as a revision technique in junior high school science." *Research in Science Education*, 9(1), 133-143.

- SABATIER, P. A. & WEIBLE, C. M. eds. *Theories of the policy process*. Westview Press, 2014.
- SICART, M. (2011). *The ethics of computer games*. MIT press.
- SQUIRE, K. D. (2004). *Replaying History: Learning World History Through Playing Civilization III*, Doktora Tezi, Indiana University.
- TANES, Z., & CEMALCILAR, Z. (2010). Learning from SimCity: An empirical study of Turkish adolescents. *Journal of adolescence*, 33(5), 731-739.
- TYACK, A., & WYETH, P. (2016). Reflective experiences in videogame play. <https://eprints.qut.edu.au/114893/1/DiGRAA%202016%20-%20upload.pdf>
- VANSICKLE, R. L. (1978) "Designing simulation games to teach decision-making skills." *Small Group Behavior*. 9(4). 413-428.
- VANSICKLE, R. L. (1986). "A quantitative review of research on instructional simulation gaming: A twenty-year perspective." *Theory & Research in Social Education*, 14(3), 245-264.
- WAINWRIGHT, A. M. (2014). Teaching historical theory through video games. *The History Teacher*, 47(4), 579-612.
- WATRALL, E. (2002) "Digital pharaoh: Archaeology, public education and interactive entertainment." *Public Archaeology* 2.3: 163-169.
- WENTWORTH, D. R. & DARRELL R. L. (1973) "An evaluation of a simulation game for teaching introductory economics in junior colleges." *The Journal of Experimental Education* 42, 87-96.
- WINNERLING, T. (2014). "The eternal recurrence of all bits: how historicizing video game series transform factual history into affective historicity." *Eludamos. Journal for Computer Game Culture*, 8(1), 151-170.
- WITTGENSTEIN, L. (2009) *Philosophical investigations*. (çev.) G. E. M. Anscombe, P. M. S. Hacker ve Joachim Schulte; (ed.) P. M. S. Hacker and Joachim Schulte, John Wiley & Sons, UK.
- WOODROW, W. "The study of administration." *Political Science Quarterly* 2.2 (1887): 197-222.
- WOUTERS, P., VAN DER SPEK, E. D., & VAN OOSTENDORP, H. (2009). "Current practices in serious game research: A review from a learning outcomes perspective." *Games-based learning advancements for multi-sensory human computer interfaces: techniques and effective practices*. IGI Global, 232-250.
- YEŞİLYURT, F. "Türkiye’de Eğitim-Öğretim Alanında Yapılan Bilgisayar Oyunları Konulu Lisansüstü Tezlerin İncelenmesi." *OPUS Uluslararası Toplum Araştırmaları Dergisi*, 9(16), 1506-1524.

Summary

In this study, the usability of computer games in political science and public administration teaching is examined through exemplary computer games. For review, 21 games were selected from among the popular games in the market. In order to present a wide range of examples, strategy and city planning games with real-time or turn-based game mechanics, released between 1998-2016, were examined. In the analysis, criteria such as game mechanics, geography, period, how it can be used in public administration were taken as basis. Some evaluation of these games are as follows:

1- The entire Civilization series can be used for holistic teaching of political history and policy choice, while Civilization 4-5-6 versions with different policy-choice mechanics can be used in teaching public policies.

2- *Crusader Kings II*, *Europa Universalis IV*, *Victoria II*, *Hearts of Iron IV* games, although they are based on economic and military power competition, are important in terms of showing the political, economic and cultural conditions of the historical period in which the game took place. These types of games lead the player to wonder about how the experiences of the players in the game take place in real life and direct them to research.

3- *Age of Empires II* and *Total War* series, although there are simulations with few social and economic aspects and are mostly associated with the military, they offer experiences of their own times.

4- "*Caesar III*" game (ancient Rome), "*Pharaoh*" game (ancient Egypt), "*Zeus Master of Olympus*" game (ancient Greek), "*Emperor: Rise of the Middle Kingdom*" game (ancient Chinese period) are historical city building games as well as *SimCity* and *City Skylines* (twentieth century mechanics). In these games, player takes on the duties of a mayor. Player can have an idea in different areas from development planning to resource management, from human planning to energy management.

The process of 'learning how to play the game' can be defined as 'the process of learning the basic issues related to management' in itself before the process of playing these games or during the playing of the game. Secondly, the programs allow the player to act as an active public administrator. Real life and probable cases are presented to the player. Thirdly, the open-ended (sandbox) nature of the programs allows the player to freely determine the purpose of the game and the tools they can use to achieve this goal. Independent decision making and implementation capability allows the player the opportunity to make different management preferences and to observe the effects and results of these choices. The player can experience "different managements" in different games.

However, in terms of giving theoretical background to the student, games are inefficient. In terms of legal connection, it is clear that these games do not contain any detailed legislative materials. At best, it can be said that there are indications of tendencies towards ideology and jurisprudence, which is also lacking.

It can be said that the mechanics of the games in question allow the player to act as an active public manager, and the player has the opportunity to make independent decisions and make different management choices, and to observe the effects and consequences of these choices (public policies). Games can be used to give information on political history. However, the games in question offer very little information on managerial theoretical knowledge and legislative applications. In general, it is possible to supplement undergraduate education with computer games: Games can be interpreted as an advanced step of visual aid tools and used under the guidance of a guide.