

# Savaş Dersliklere Taşımak: Akademide Savaş Oyunlarından Nasıl İstifade Edilebilir?

## Bringing War to the Classroom: How Can Wargames be Utilized in Academia?

Mehmet Fatih BAŞ\*

### Öz

*Savaş oyunları tarihin erken devirlerinden beri dünyanın farklı yerlerinde, farklı şekillerde ortaya çıkmış ve günümüzde kullanılan halini 19’uncu yüzyılın başlarında Prusya’da almıştır. 20’nci yüzyılın ortalarına kadar profesyonel askerî öğretimde ve orduların harbe hazırlık faaliyetlerinde kullanılan savaş oyunları, 1950’lerde askerî tarih temalı hobi oyunlarının yaygınlaşmasıyla akademide kendisini göstermeye başlamış, 1970’lerde akademik maksatlı analitik savaş oyunları oynanmaya başlamıştır. Özellikle 2000’li yıllardan itibaren akademide kısıtlı da olsa kendine yer bulan ve kürsülerde bir ders konusu haline gelen savaş oyunları günümüzde kendi başına bir akademik disiplin olmaya doğru ilerlemektedir. Bu oyunlar özellikle askerî tarih ve uluslararası ilişkiler alanında akademik maksatla git gide daha yoğun biçimde oynanmaktadır. Ancak Türk akademisi çeşitli sebeplerden ötürü savaş oyunlarına yabancı kalmıştır. Buna rağmen savaş oyunlarından Türk akademisinde de istifade edilmesi için girişimlerde bulunulmuş olup, denemesi halinde olumlu sonuç verebilecek belli yöntemler olduğu görülmüştür. Makalede bu yöntemlerden bahsedilecektir.*

**Anahtar Kelimeler:** Savaş Oyunları, Kriegsspiel, Serbest Savaş Oyunları, Matris Oyunları, Hobi Savaş Oyunları, Askerî Tarih.

### Abstract

*Wargames have been present in various parts of the world in different forms since the early periods of history. The version used today emerged in the early 19th century in Prussia. Until the mid-20th century, wargames were primarily used in professional military education and training. However, with the widespread popularity of hobby games having military history themes, wargames began to make their presence felt in academia in the 1950s and academic wargames began to be played for educational and analytic purposes in the 1970s. Especially from the 2000s onwards, wargames have found a limited but growing place in academia and have become a subject of study in classrooms, moving towards becoming an independent academic discipline.*

\* Dr. Öğr. Üyesi, Millî Savunma Üniversitesi, Kara Harp Okulu, Ankara, Türkiye, ORCID: 0000-0001-7380-7102, e-posta: [mfbas@kho.msu.edu.tr](mailto:mfbas@kho.msu.edu.tr)

Geliş Tarihi / Submitted: 26.06.2023

Kabul Tarihi / Accepted: 12.08.2023

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License.



*These games are increasingly played for academic purposes, particularly in the fields of military history and international relations. However, Turkish academia has remained somewhat distant from wargames for various reasons. Nevertheless, positive outcomes have been obtained by experimenting with wargames in Turkish academia. This article evaluates the potential methods for Turkish academics to make use of wargames for academic purposes.*

**Keywords:** *Wargames, Kriegsspiel, Free Kriegsspiel, Matrix Wargames, Hobby Wargames, Military History.*

### **Summary**

Traditionally, wargames had been a staple of military training and preparation. These games allowed military personnel to simulate various scenarios and test their strategies in a fail-to-safe environment. Since the appearance of *Kriegsspiel* in the early 19th century, military institutions relied on wargames to refine their tactics, making them an integral part of military education until the 20th century.

The adoption of wargames as an academic instrument came only after the revival of hobby wargaming in mid-20th century. Hobby wargaming had already appeared in 19th century Britain where military history enthusiasts published their own rulesets to play with miniature military figures. When Charles S. Roberts started his wargaming company Avalon Hill in mid-20th century and started publishing military history themed wargames, the hobby became widely known to military history enthusiasts around the world. But the implementation of wargames as an academic instrument was to come two decades later.

The turning point came in the 1970s when academics, many of whom were avid hobby gamers themselves, recognized the potential of wargames as a means of analysis and education. Paddy Griffith from the Royal Military Academy Sandhurst (RMAS) paved the way with his 1974 *Sealion Wargame*. Griffith's game was a professional wargame that financed by *Daily Telegraph* and facilitated by RMAS and the Staff College. With his wargame, where he explored a hypothetical scenario, which was one of the greatest what-ifs in military history. He successfully demonstrated that such games would produce a meaningful analysis in academic studies that deals with armed conflict.

Soon, academics followed Griffith's lead and began incorporating wargames into their teaching and analytic research, using them to explore historical battles, geopolitical scenarios, and complex strategic dilemmas. This shift marked the transformation of wargames from military tools to academic instruments. It must be emphasized that almost all these academics were hobby wargamers who were located in countries where the tradition of hobby wargaming was present.

Today, wargaming is considered as a valuable teaching and analytical tool in the European and American academic circles. Wargaming communities are being

formed in respected higher education institutions such as King's College London and Georgetown University. The activities of such communities transcended well beyond the walls of their institutions and started an active cooperation between academia and the military.

However, in the Turkish academic landscape, the adoption of wargames for educational purposes did not follow the same trajectory. One key reason for this divergence is the absence of a strong wargaming hobby culture in Türkiye. Unlike some countries where hobbyists regularly engage in tabletop wargames, miniature battles, and historical reenactments, Türkiye did not have a substantial community of hobby wargamers to fuel the integration of wargaming into academia.

Nonetheless, the potential to implement wargames in Turkish academic studies exists, and there are several methods to achieve this. The obvious first option is the hobby wargames. Despite the limited presence of hobby wargamers in Türkiye, efforts can be made to foster this community. Establishing clubs, organizing events, and promoting the hobby can help create a foundation for integrating wargames into academic settings.

Another method is playing matrix games. This type of game is a versatile and accessible form of wargaming that doesn't require an extensive hobbyist community. Turkish academics can leverage matrix games to explore various scenarios, simulate conflicts, and facilitate discussions in their classrooms.

The free *Kriegsspiel*, the traditional Prussian wargaming system, offers a structured approach to both strategic-level military/political crisis scenarios and tactical-level force-on-force scenarios. It is a useful tool to be used both in the fields of military history and international relations. It can be adapted and introduced by an instructor who gained a certain level of expertise in both playing wargames and designing them.

Another avenue for integrating wargames into Turkish academia is through game design courses. Students can learn to design and develop wargames themselves, gaining a deeper understanding of military strategy and the complexities of conflict. But this method requires a certain degree of knowledge in mathematical aspects of conflict modelling, which can be intimidating for people in the field of social sciences.

While the adoption of wargames in Turkish academia may face some challenges, such as the need to cultivate a hobbyist community, the benefits are well worth the effort. Wargames can provide valuable insights into military history, international relations, and strategic thinking, enriching academic studies in these fields.

## Giriş

Savaşın ve silahlı çatışmanın kökenleri, teorisi, sebepleri, icra ediliş biçimi, bilimum etkileri ve sonuçları konusundaki çalışmalar ağırlıklı olarak iki akademik disiplinin bünyesinde toplanmıştır: Askerî tarih ve uluslararası ilişkiler. Tarih biliminin bir alt dalı olan askerî tarih disiplini, tarihteki savaşlarla ve bu savaşları icra edenlerle ilgilenirken, uluslararası ilişkiler disiplini günümüz savaşlarının siyasî, diplomatik, ekonomik, sosyal sebep ve etkilerini incelemeyi hedefler. Diğer yandan, 20'inci yüzyılın ortalarından itibaren İngiltere'de ortaya çıkan ve görece daha yeni bir akademik disiplin olan savaş çalışmaları ise başta tarih ve uluslararası ilişkiler olmak üzere sosyal bilimlerin diğer disiplinlerinden istifade ederek disiplinlerarası bir yöntemle savaşın incelenmesini esas alır.

Diğer bilimlerde olduğu gibi sosyal bilimlerin araştırma yönteminin esasını da belirlenen bir araştırma sorusuna, elde mevcut verilerin objektif biçimde yorumlanması ve tartışılması yoluyla cevap aranması oluşturur. Sosyal bilimlerin savaşla ilgilenen disiplinlerinde ve bunların alt dallarında, verilerin yorumlanması ve tartışılması safhasında savaş oyunlarından ve farklı simülasyonlardan istifade edilmesi uygulaması da yarım asırdır dünyadaki farklı yükseköğretim kurumları veya araştırma enstitüleri tarafından uygulanan bir yöntemdir. Akademide savaş oyunlarından istifade edilmesi özellikle son 20 yıl içinde büyük bir gelişme göstermiştir.

Savaş oyunlarından yükseköğretimde hem bir öğretim bir aracı olarak istifade edilmesi hem de akademik çalışmalarda analitik bir araç olarak kullanılması konusunda zengin bir literatür olduğu söylenemez. Ancak dikkate değer bazı çalışmalar mevcuttur. Bu hususta ilk akla gelenler, Philip Sabin'in King's College'da verdiği derslerde edindiği tecrübelerle dayanarak yazdığı kitap ve makaleleridir ki bu çalışmanın hazırlanmasında Sabin'in kaleme aldığı eserler yönlendirici olmuştur.<sup>1</sup>

Savaş oyunlarının bir öğretim aracı olmasının yanında, askerî tarih araştırmalarında faydalı bir araç olarak kullanılabileceği konusunda dünyanın önde gelen askerî tarihçilerinden görüş beyan edenler de olmuştur.<sup>2</sup> Savaş oyunlarının sosyal bilimlerin genelinde ne şekilde kullanılabileceği konusunda farklı öneriler getiren akademik çalışmalara rastlanmaktadır.<sup>3</sup>

Türkiye'de ise savaş oyunları konusunda kaleme alınmış çalışmalar resmî askerî yayınlar kapsamında yayımlanan yönergeler ve talimnamelerden öteye

---

<sup>1</sup> Sabin'in bu alandaki yayınlarının bir listesi için bkz.; <https://www.kcl.ac.uk/people/professor-philip-sabin>, erişim 10.09.2023.

<sup>2</sup> Alman askerî tarihi konusunda dünyanın önde gelen uzmanlarından Robert M. Citino'nun, hobi savaş oyunlarının akademik askerî tarih araştırmalarında sağlayabileceği faydalara dair makalesi için bkz.; Robert M. Citino, "Lessons From the Hexagon: Wargames and the Military Historian", Pat Harrigan ve Matthew G. Kirschenbaum, (ed.), *Zones of Control*, The MIT Press, Cambridge, 2016, s. 439-445.

<sup>3</sup> Brandon Valeriano ve Benjamin Jensen, "Wargaming for Social Science", Sebastian J. Bae, (ed.), *Forging Wargamers: A Framework for Professional Military Education*, Marine Corps University Press, Quantico, 2022, s. 193-214.

gitmemiştir. Ancak son yıllarda Türk akademisinde savaş oyunlarının tarihi, kültürel boyutu ve kullanımına yönelik temel seviyede değerlendirmeler içeren yayınlar göze çarpmaktadır.<sup>4</sup> Buna rağmen savaş oyunları, Türk akademisi nezdinde pek bilinmeyen, yabancı bir konsepttir ve akademik çalışmaların niteliğini artırmak konusunda sunabileceği katkılara halihazırda şüpheyle yaklaşılmaktadır.

Bu çalışmada, ilk önce savaş oyunlarının ne olduğundan ve bir savaş oyununu meydana getiren başlıca unsurlardan bahsedilecektir. Ardından savaş oyunlarından dünya genelinde askerî tarih, uluslararası ilişkiler ve savaş çalışmaları disiplinlerinde ne şekilde kullanıldığı incelenecektir. Ardından dünyadaki trendin Türk akademisine girememiş olmasının sebepleri üzerinde durulacak ve Türk akademisinin savaş oyunlarından ne şekilde istifade edebileceğine dair dünya genelindeki kullanımı esas alan bazı önerilerde bulunulacaktır.

### 1. Savaş Oyunu Nedir?

Türk akademisi gibi, savaş oyunları konusunda çok kısıtlı bilgi ve literatüre sahip bir mecrayı hedef alan böyle bir çalışmada öncelikle savaş oyunlarının ne olduğunu kısaca açıklamak gerekir.<sup>5</sup> Savaş oyunları bir simülasyon biçimidir. Simülasyonlar üçe ayrılır; sanal, canlı ve yapısal simülasyonlar. Uçak veya tank gibi silah platformlarının mürettebat eğitiminde kullanılan simülatörler sanal simülasyonlardır. Bu simülasyon tipinde platformlar veya sistemler sanaldır, onları kullanan kişiler gerçektir. Orduların bazı birliklerini araziye çıkararak yaptıkları tatbikatlar (örneğin Türk Silahlı Kuvvetleri'nin düzenli olarak icra ettiği Efes Tatbikatı gibi) ise canlı simülasyonlardır. Bu simülasyon tipinde gerçek platformları ve sistemleri gerçek kişiler kullanır. Yapısal simülasyonlarda ise hem platformlar ve sistemler hem de onları kullanan kişiler sanaldır.<sup>6</sup> Savaş oyunları, yapısal simülasyonlardır.

Savaş oyunu kavramının neyi ifade ettiği konusunda askerî ve akademik literatürde farklı görüşler olmakla beraber, hâlen en genel kabul gören açıklama Peter Perla'nın yaptığı tanımlamadır: "İçinde gerçek askerî kuvvetlerin yer almadığı, muhasım tarafları temsil eden oyuncuların kararlarının ve olay akışının birbirlerini

---

<sup>4</sup> Savaş oyunlarının tarihi, kullanım biçimleri ve kültürel boyutu konusunda bkz.; Mehmet Fatih Baş, "Savaş Çalışmaları Disiplininin Laboratuvarı: Savaş Oyunları", Mesut Uyar, (ed.), *Savaş Çalışmaları El Kitabı*, Kronik Kitap, İstanbul, 2022, s. 318-370; Günümüzde Türkiye'de savaş oyunları kültürünün olmaması, bu durumun nedenleri ve ne şekilde aşılabileceği konusunda bir değerlendirme için bkz.; Mehmet Fatih Baş, "Assessing Wargaming in Turkey", <https://divergentoptions.org/2021/06/21/assessing-wargaming-in-turkey/>, erişim 10.09.2023.; Savaş oyunlarının askerî maksatlı kullanımı, askerî kültüre ve askerî inovasyona yapabileceği katkılar konusunda bir değerlendirme için bkz. Şahin Ünsal Uysal, *Wargaming and Military Innovation: Preparing the Future Forces*, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Millî Savunma Üniversitesi, İstanbul, 2023.

<sup>5</sup> Bu çalışmada söz konusu faaliyetin yaygın askerî isimlendirmesi olan "harp oyunu" tabiri dar bir kapsama sahip olduğu için tercih edilmemiş, onun yerine "savaş oyunu" tabiri kullanılmıştır. Savaş oyunlarının tarihi ve kullanım biçimleri konusunda detaylı bilgi için bkz. Baş, "Savaş Çalışmaları Disiplininin Laboratuvarı: Savaş Oyunları", s. 318-370.

<sup>6</sup> Hurşit Hızlı, "Simülasyon ve Kara Kuvvetlerinde Eğitim Maksatlı Simülasyon Uygulamaları", *Kara Kuvvetleri Dergisi*, 45, 2014, s. 40.

karşılıklı olarak etkilediği bir muharebe modeli yahut simülasyonudur.”<sup>7</sup> Askerî tarih temalı çok sayıda oyun tasarlayan ve bir dönem savaş oyunu hobisinin önemli yayıncılarından olmuş *Simulations Publications Incorporated* (SPI) firmasının kurucusu James Dunnigan ise askerî tarih temalı oyunlar özelinde şöyle bir tasvir yapar: “Savaş oyunu denilen şey, oyunun, tarihin ve bilimin bir birleşimidir. Savaş oyunu, kâğıttan yapılmış bir zaman makinesidir.”<sup>8</sup>

Türkiye’de savaş oyunlarını, “harp oyunu” adı altında bir asırdan fazladır resmî yayınlarına dâhil eden, eğitim-öğretim faaliyetlerine belli oranda entegre eden ve günümüze kadar düzenli aralıklarla icra eden tek resmî kurum olan Türk Silahlı Kuvvetleri ise resmî yayınlarında şöyle bir tanım getirmiştir:

“Harita, tatbik krokisi veya simülasyon programı üzerinde askerî durumun ana hatlarıyla belirtildiği, içinde komutan ve/veya karargâh subayları sıfatıyla karar alınmasını, emirler verilmesini ve planlama yapılmasını gerektiren görevleri ihtiva eden ve bir kontrol karargâhu vasıtasıyla idare edilen tatbikatlardır. Tek taraflı veya iki taraflı olarak icra edilebilir.”<sup>9</sup>

Her iki tanımın da ortak noktası, söz konusu faaliyette gerçek askerî birliklerin yer almamasıdır. Buna rağmen uluslararası askerî literatürde arazi tatbikatlarının ve manevraların da savaş oyunu adıyla anılmasına sık sık rastlanmaktadır. Bunun da temel sebebi NATO’nun, askerî harekâtın canlandırılmasına yönelik bütün simülasyon türlerini savaş oyunu olarak nitelendirmesidir.<sup>10</sup>

Savaş oyunları millî güvenlik stratejisi seviyesindeki politik/askerî krizlerden küçük birlik harekâtına kadar her türlü çatışmayı canlandırabilir. Manuel bir algoritmanın veya -bilgisayar desteği varsa- yapay zekânın idare ettiği bir tarafa karşı, tek tarafı temsil eden oyuncuyla/oyuncularla oynanabildiği gibi farklı tarafları temsil eden oyuncu/oyuncularca birbirlerine karşı oynayabilirler. Oyun manuel (elle), bilgisayarla ya da hibrit bir şekilde oynanabilir. Çatışmanın çözümlenmesi kesin şartlarla belirlenmiş deterministik biçimde veya olasılık faktörünün esas alındığı probabilistik biçimde olabilir. Tarafların birbirleri hakkında istihbarat bilgilerine mevcut şartlar ölçüsünde erişime sahip oldukları kapalı biçimde; sürekli ve tam bilgiye sahip oldukları açık biçimde veya istihbaratın oyunculara kontrol

---

<sup>7</sup> John Curry ve Peter Perla, *Peter Perla’s The Art of Wargaming: A Guide for Professionals and Hobbyists*, Lulu, Raleigh, 2012, bölüm 4.

<sup>8</sup> James F. Dunnigan, *The Complete Wargames Handbook: How to Play, Design and Find Them*, Quill Publishing, New York, 1992, s. 13.

<sup>9</sup> MS 76 (A) TSK Müşterek Askerî Terimler Sözlüğü, Genelkurmay Basımevi, Ankara, 2011, s. 3.

<sup>10</sup> AAP-06 NATO Glossary of Terms and Definitions, NATO Standardization Office, Brüksel, 2019, s. 135; NATO’nun 2023 yılının Eylül ayında yayımladığı kitapçıkta savaş oyunları kesin biçimde bir yapısal simülasyon türü olarak ele alınmıştır. *NATO Wargaming Handbook*, Allied Command Transformation, Norfolk, 2023, s. 8.

grubu tarafından verildiği kontrollü biçimde oynanabilir. Oyunun ilerleyişi de olay atlamalı veya zaman atlamalı olabilir.<sup>11</sup>

## 2. Bir Savaş Oyununu Oluşturan Başlıca Unsurlar

Savaş oyunlarının en önemli özelliği, merkezlerinde insan tarafından verilen kararların olmasıdır. Oyunun gidişatı ve oyundan elde edilen sonuçlar da verilen kararlarla şekillenir. Geçmişte yaşanmış bir muharebeyi inceleme maksatlı da olsa gelecekte yaşanması muhtemel bir çatışmayı planlama maksatlı da olsa, bütün savaş oyunlarının değişmeyen bazı bileşenleri vardır. Her iki tür savaş oyunu da şu unsurlara sahip olmalıdır:<sup>12</sup>

- Maksat
- Senaryo veya Durum
- Veri tabanı
- Modeller
- Kurallar
- Oyuncular
- Analiz veya Alınan Dersler

Öncelikle oynanacak oyunda elde edilmesi beklenen maksat olabildiğince açık bir biçimde belirlenmelidir. Oyunu tasarlayan kişi de tasarımını bu maksadı gözeterek yapar. Eğer önceden tasarlanmış hazır bir oyun oynanacaksa, oyun bu maksada göre seçilir.<sup>13</sup> Askerî tarihçilerin maksadı tarihteki herhangi bir muharebenin incelenmesi veya bir savaşta stratejik seviyede alınan kararların sebeplerinin araştırılması olabilir. Uluslararası ilişkiler uzmanları mevcut bir siyasi gerilimin hangi merhalelerden geçebileceğini, sıcak bir çatışmaya dönüşüp dönüşmeyeceğini veya krizin yaşandığı bölgede ne gibi siyasî etkiler yaratabileceğini inceleme maksadı güdebilirler. Askerî kurumlar ise yeni silah sistemlerinin, doktrinlerin veya teşkilat yapılarının etkilerini görme maksadıyla savaş oyunları oynayabilirler. Oyunun maksadı ne olursa olsun, bu maksat en baştan açık şekilde ortaya konulmalıdır.

Senaryo, oyunculara oyun esnasında alacakları kararlar konusunda bir bağlam sunar. Oyuncuların kararlarına etki eden başlıca faktör senaryodur. Senaryolar detaylı bir biçimde hazırlanmalı, oyunun başındaki mevcut durumun hangi olaylarla ortaya çıktığı oyunculara açıklanmalı ve oyun esnasında alacakları kararları hangi şartları gözeterek almaları gerektiği oyunculara bildirilmelidir.<sup>14</sup> Örneğin Sakarya Meydan Muharebesi'nde icra edilen askerî harekâtı incelemek maksadıyla bir oyun oynadığımızı varsayalım. Senaryoda 1921 yılının Ağustos ayına kadar Anadolu'da cereyan eden askerî harekât hakkında bilgi verilmeli, mevcut

<sup>11</sup> Baş, "Savaş Çalışmaları Disiplininin Laboratuvarı", s. 319.

<sup>12</sup> Peter Perla, *The Art of Wargaming*, Naval Institute Press, Annapolis, 1990, s. 165.

<sup>13</sup> Shawn Burns, *War Gamer's Handbook: A Guide for Professional War Gamers*, Naval War College, Newport, 2015, s. 15-16.

<sup>14</sup> Perla, *The Art of Wargaming*, s. 165.

askerî durumla birlikte iç ve dış siyasî durum detaylı bir biçimde oyunculara bildirilmelidir. İyi hazırlanmış bir senaryoda, Yunan tarafını oynayan oyuncunun daha uygun savunma mevzilerine çekilip elindeki toprakları korumak yerine neden taarruz etmesi gerektiği ve Türk tarafının ise kesin sonuçlu bir muharebeyi Ankara'nın batısında kabul etmek zorunda olduğu oyuncular tarafından net bir şekilde anlaşılmalıdır.

Veri tabanı, oyuncuların karar alma sürecinde faydalanacakları bilgilerdir. Bu bilgilerin öne çıkanları dost ve düşman kuvvet durumu, tarafların imkân ve kabiliyetleri, arazi şartları, iklim ve çevresel faktörlerdir. Bunlar dışında diğer teknik hususlar da veri tabanı içerisinde yer alır. Karar alma süreci üzerinde önemli bir etkisi olduğu için, veri tabanında yer alan bilgiler olabildiğince detaylı ve gerçekçi olmalıdır.<sup>15</sup> Sakarya Muharebesi örneğinden devam edecek olursak, Türk ve Yunan ordularının piyade, süvari, top ve uçak mevcutları veri tabanında yer alır. Aynı şekilde muharebenin geçtiği dönemde Polatlı-Haymana kesimindeki iklim ve arazi şartları da veri tabanında yer almalıdır. Türk ve Yunan birliklerine komuta eden liderler ve bunların liderlik vasıflarına da veri tabanında yer verilebilir. Veri tabanında yer alacak bilgiler ne denli gerçekçi ve detaylı olursa simülasyonun sonuçları da gerçeğe o denli yakın olur.

Modeller oyuncuların verdikleri kararlar ile veri tabanında yer alan bilgilerin bir araya gelerek olaylara dönüşmesini sağlayan tablolar ve diğer matematik ifadelerdir. Oyunun mekanikleri olarak da adlandırabileceğimiz modeller, oyuncuların kararlarının neticelerini isabetli biçimde oyuna yansıtmalıdır.<sup>16</sup> Örneğin piyasadaki hobi savaş oyunlarında mekanikler çoğunlukla muharebe çözümleme tabloları şeklinde yer alırlar (Resim: 1). Taraflardan birinin emrindeki bir birliğin taarruz etmesi halinde taarruz eden ve savunmada durumunda olan birliklerin muharebe gücü, eğitim ve moral durumu, taarruz edilen bölgenin iklim ve arazi şartları, ateş desteği, birlik komutanlarının liderlik vasıfları gibi veri tabanından alınan bilgiler bir tablo üzerinde mukayese edilir ve taarruzun sonucu belirlenir. Sonucu elde etmek için çoğunlukla zar atılması usulü uygulanır. Böylece belirsizlik faktörü çözümlenmeye dâhil edilerek, Clausewitz'in sürtünme kavramı<sup>17</sup> da modellenmiş olur. Muharebe çözümlenmesine şans faktörünü dâhil etmeden, çözümlenmeyi daha deterministik biçimde yapan modeller de mevcuttur. Modelin ne şekilde olacağı oyun tasarımcısının kararına bağlıdır.

Kurallar ise modellerin nerede ve nasıl uygulanacağını belirler. Kurallar sayesinde oyundaki olayların akışı belli bir düzene konur, oyuncuların kararlarının

---

<sup>15</sup> Age, s. 166.

<sup>16</sup> *NATO Wargaming Handbook*, s. 33.

<sup>17</sup> Clausewitz, savaştaki belirsizlikleri ve şans faktörünü sürtünme kavramıyla açıklar. Daha detaylı bilgi için bkz.; Carl von Clausewitz, *Harp Üzerine*, Genelkurmay Basımevi, Ankara, 1991, Birinci Kitap, 7'inci Bölüm.



yaratacağı etki ve tepkiler açıklanır. Kurallar, oyun esnasında oyuncuların oyun mekaniklerine dair ihtiyaç duyacağı her türlü bilgiyi ihtiva etmek zorundadır. Savaşın belirsizliğini modellemek zor olsa da kurallarda mümkün olduğunca buna yönelik maddeler yer almalıdır.<sup>18</sup> Profesyonel maksatla oynanan oyunlarda bu daha kolaydır. Bu oyunlar genellikle bir hakem tarafından idare edildiği için hakemler belli aralıklarla oyuna beklenmedik ara durumlar enjekte edebilirler. Bilgisayar ortamında oynanan oyunlarda ise olay enjektisi tasarımcılar tarafından kodlanmıştır ve oyun esnasında belli şartlar gerçekleşince olay enjektisi oyun yazılımı tarafından gerçekleştirilebilmektedir.

Oyuncular bir savaş oyununun en önemli unsurudur zira oyuncular olmazsa ortada bir oyun olmaz. Günümüzde yapay zekâ teknolojisi gelişmiş olsa da savaş oyunlarında insan faktörünün yerini alabilecek seviyeye ulaşmamıştır. Hobi maksatlı bilgisayar oyunları oynayan savaş oyunu meraklılarının hâlen en çok şikâyet ettikleri hususu yapay zekânın yetersizliğidir. Oyuncular verdikleri kararlarla oyundaki olayların şekillenmesini sağlarlar. Oyuncuların oyunu şekillendirebilmeleri için onlara aktif bir rol verilmeli ve rollerini ifa edebilmeleri için kendilerine yeterli bilgi ve yetkilendirme sağlanmalıdır.<sup>19</sup> Örneğin Sakarya Muharebesi'yle ilgili bir oyunda, oyunculardan birine Uşak'taki Yunan alayının komutanı rolünün verilmesinin oyunun icrasına hiçbir anlamlı katkı sunması beklenemez.

**Resim: 1. Philip Sabin'in tasarladığı *Hell's Gate* isimli oyunun muharebe çözümleme tablosu.**

Die Roll	Attack Superiority							
	<1:1	1:1	3:2	2:1	3:1	4:1	6:1	8:1
1	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0	0/1	0/1	1/2
2	0/0	0/0	0/0	0/0	0/1	0/1	1/2	1/2
3	0/0	0/0	0/0	0/1	0/1	1/2	1/2	1/2
4	0/0	0/0	0/1	0/1	1/2	1/2	1/2	1/2
5	0/0	0/1	0/1	1/2	1/2	1/2	1/2	2/3
6	0/1	0/1	1/2	1/2	1/2	1/2	2/3	2/3

2 right if all defenders unsupplied  
 1 right if some defenders unsupplied  
 1 left if ground has turned to mud  
 1 left if attacking into woods  
 1 left if attacking across river  
 1 left if some attackers unsupplied  
 2 left if all attackers unsupplied

Kaynak: Philip Sabin, *Simulating War: Studying Conflict Through Simulation Games*, Continuum Books, London, 2012.

<sup>18</sup> Perla, *The Art of Wargaming*, s. 166.

<sup>19</sup> Development, Concepts and Doctrine Centre, *Wargaming Handbook*, Ministry of Defence, Swindon, 2017, s. 23.

Analiz veya alınan dersler, akademik veya askerî maksatla oynanan bir savaş oyunu için kritik önemi haizdir. Oynanan oyundan elde edilen neticenin açıkça ortaya konulması gerekmektedir. Bu sebeple oyun öncesi analiz yönteminin iyi planlanması ve veri toplayacak gözlemcilerin rollerinin iyi belirlenmesi gerekir. Askerî maksatlı oyunların ardından faaliyet sonu incelemesiyle oyun esnasında yapılan doğru ve yanlışlar ortaya konulur. Akademik maksatlı oyunlarda ise gözlemcilerin topladığı ham veri en başta belirlenen maksadına uygun bir biçimde tartışma ve kritiğe tabi tutularak oyunun bütüncül bir analizi yapılır.<sup>20</sup> Örneğin Sakarya Meydan Muharebesi oyunu sonrasında şimdiye dek muharebeye dair literatürde yer almayan tespitler ortaya sürülebilir veya muharebenin seyrini etkilediği anlatılagelen faktörlerin önem derecesi yeniden ele alınabilir; ya da Ukrayna-Rusya Savaşı hakkında oynanacak bir oyunun ardından tarafların ileride benimseyebileceği muhtemel hareket tarzları veya üçüncü tarafların savaşın seyrine ne derece müdahil olabilecekleri oyunda elde edilen veriler üzerinden tartışılabilir. Oyun sonrası ortaya anlamlı bir analiz çıkarılabiliyorsa oyunun maksadı hâsıl olmuş demektir.

### 3. Savaş Oyunlarının Akademik Maksatlı Kullanımı

İki oyuncunun birbirlerinin elindeki kuvvetleri imha etmek ya da oyun tahtası üzerindeki alanın büyük kısmını ele geçirmek maksadıyla oynadığı oyunlara ilk çağlardan beri rastlanmaktadır.<sup>21</sup> Ancak modern savaş oyunlarının atası Prusyalı Baron Leopold von Reisswitz tarafından 1811’de tasarlanıp 1812’de Prusya Kralı III. Friedrich Wilhelm’e sunulan *Kriegsspiel*’dir. Von Reisswitz’in topçu subayı olan oğlu Georg von Reisswitz, babasının hantal tasarımını topografik haritalardan istifade ederek daha pratik bir hale getirmiş ve *Kriegsspiel*, 1824 yılında Prusya Genelkurmayı tarafından bir eğitim materyali olarak kullanılmaya başlanmıştır<sup>22</sup>

*Kriegsspiel*, 1876’da Albay Verdy du Vernois’nın yaptığı değişiklikler sayesinde daha kolay oynanır hale gelince, 20’inci yüzyıl başlarına kadar dünya ordularının tamamı tarafından benimsendi ve yüzyılın sonlarına kadar, istisnalar hariç, sadece askerî maksatla kullanıldı.<sup>23</sup> *Kriegsspiel*’den ilham alan farklı simülasyon biçimleri

<sup>20</sup> Perla, *The Art of Wargaming*, s. 167.

<sup>21</sup> İlk çağlardan itibaren 19’uncu yüzyıla kadar askerler ve siviller tarafından oynanan savaş oyunları konusunda bkz. Baş, “Savaş Çalışmaları Disiplininin Laboratuvarı”, s. 320-326.

<sup>22</sup> Philipp von Hilgers, *War Games: A History of War on Paper*, The MIT Press, Cambridge, 2012, s. 33.

<sup>23</sup> Milan Vego, “German Wargaming”, *Naval War College Review*, 65, 2012, s. 111; Verdy du Vernois’nın oyun sistemi birkaç yıl içinde Türkçe de dâhil diğer dillere çevrildi ve dünya ordularında kullanılmaya başlandı. Türkçe tercümesi için bkz. Erkân-ı Harbiye Kolağası Ömer Kâmil [Menemenlizâde], “Harb Oyunu”, *Mecmua-i Fünûn-ı Askeriyye*, 3/13, 1883, s. 68-84; Amerika Birleşik Devletleri’nde yayımlanan tercümesi için bkz. William Roscoe Livermore, *The American Kriegsspiel. A Game for Practicing the Art of War Upon a Topographical Map*, Houghton, Mifflin and Company, Boston, 1882; İngiltere’de yayımlanan tercümesi için bkz. J. R. Macdonnell, *The Tactical War Game: A Translation of General v. Verdy du Vernois’ “Beitrag zum Kriegsspiel”*, William Clowes and Sons Limited, London, 1884.

de geçtiğimiz yüzyılda kendisini gösterdi. Bunlardan akademik mecrada kendisine yer bulan ilk simülasyon, 1954’de Herbet Goldhamer tarafından kaleme alınan *Toward a Cold War Game* (Bir Soğuk Savaş Oyununa Doğru) isimli eserde tanıtılan yeni bir oyun sistemiydi. Yeni yeni gelişmekte olan oyun teorisinden de faydalanan bu uluslararası ilişkiler oyunu, yöneylem araştırmacılarının strateji, diplomasi, ekonomi ve sosyal bilimleri birleştirerek tasarladıkları oyunların en önemli öncülü oldu. Amerika Birleşik Devletleri’ndeki bazı üniversitelerde, sınıftaki öğrencilerin farklı ülkeleri veya uluslararası örgütleri temsil ettiği oyunlar oynanmaya başlandı.<sup>24</sup>

Goldhamer’ın eserinin yayımlandığı sene ABD’de yaşanan bir başka gelişme savaş oyunlarının akademiye girişinde çok daha büyük bir rol oynadı. Charles S. Roberts tarafından tasarlanarak yayımlanan *Tactics* isimli savaş oyunu, 19’uncu yüzyılda ortaya çıkan ancak bir süre sonra popülerliğini yitiren savaş oyunu hobisini tekrar canlandırdı. Roberts ilerleyen yıllarda askerî tarihteki önemli muharebeleri canlandıran oyunlar yayımlamaya devam etti.<sup>25</sup> Özellikle ABD’de ve İngiltere’de popüler hale gelen hobinin müdavimleri arasında akademik askerî tarihçilerin olması da kaçınılmazdı. Bu akademisyenler sayesinde savaş oyunları hem bir öğretim hem de bir araştırma yöntemi olarak akademiye girmeye başladı.

Bu alanda öncü rolü üstlenen kişi Paddy Griffith oldu. İngiltere Kraliyet Askerî Akademisi Sandhurst’teki Savaş Çalışmaları Bölümü öğretim üyesi Griffith, 1974 yılında Deniz Aslanı Harekâtı savaş oyununu planlayıp icra ederek savaş oyunlarının akademik maksatlı kullanımının ilk örneğini sergiledi. Griffith’in oyunu İkinci Dünya Savaşı’nda Almanların Britanya’yı işgal etmek için planladıkları ancak hava ve deniz üstünlüğünü elde edemedikleri için rafa kaldırdıkları harekât planınının 22 Eylül 1940 günü uygulanması halinde başarı şansının olup olmadığı sorusuna yanıt aramıştı.<sup>26</sup>

Kraliyet Askerî Akademisi’nin ve Kraliyet Kurmay Koleji’nin ortaklaşa destek verdiği ve *Daily Telegraph* gazetesinin finansal destek sağladığı oyun 19-20 Ocak 1974 günü Kurmay Koleji’nin harp oyunu salonunda oynandı. Oyunda görev alacak hakem heyetinin bir kısmı Almanya’dan davet edildi ve aralarında Adolf Galland, Friedrich Ruge ve Heinrich Trettner gibi İkinci Dünya Savaşı’nda görev yapmış Alman generalleri vardı. Oyunda Alman kuvvetleri de yine Almanya’dan davet edilen uzmanlar ve subaylar tarafından oynandı. İngiliz hakemler arasında o yıl emekliye ayrılan hava kuvvetleri komutanı Sir Christopher Foxely-Norris ve amfibi harekât konusunda uzman Tümamiral Teddy Gueritz vardı. İngiliz birlikleri de yine İngiliz subaylar tarafından oynandı.<sup>27</sup>

<sup>24</sup> Jon Peterson, “A Game Out of All Proportions”, *Zones of Control*, Harrigan and Kirschenbaum, (ed.), s. 14.

<sup>25</sup> Nicholas Palmer, *The Comprehensive Guide to Board Wargaming*, Sphere Books, London, 1980, s. 18.

<sup>26</sup> Paddy Griffith, *Saprawling Wargames: Multiplayer Wargaming*, Lulu, Raleigh, 2009, s. 203-211.

<sup>27</sup> John Curry, *Paddy Griffith’s Wargaming Operation Sealion: The Game that Launched Academic Wargaming*, (Kindle Edition), Loc 424

10-11 Aralık 1973 günü Sandhurst'te bilgisayarlar yardımıyla oynanan Britanya Hava Muharebesi oyununda elde edilen sonuçlarla senaryoya son şeklinin verilmesinin ardından 19 Ocak günü Kurmay Koleji'nin oyun salonunda zemine hazırlanan ve İngiltere'nin güney sahillerini gösteren büyük bir harita üzerinde oyuna başlandı. Hakemler bu salonda harita başında harekâtı takip etmekteydiler. Alman ve İngiliz takımları salona bağlı iki ayrı odadaydılar. Takımlar emirlerini telefonla veya yazılı olarak oyun salonuna iletmekteydiler. Burada alt hakem heyeti tarafından muharebenin çözümlenmesi yapılmakta ve sonuç taraflara telefonla veya yazılı olarak bildirilmekteydi. Uzman görüşüne ihtiyaç duyulduğu durumlarda emekli generallerden oluşan üst hakem heyetinin görüşü alınmaktaydı.<sup>28</sup>

Oyun iki gün boyunca oynandı ve toplam 16 saat sürdü. Bu iki günlük süre zarfında 22-28 Eylül 1940 tarihleri arasında yaşanan muharebeler simüle edildi. Almanlar 22 Eylül günü İngiltere'nin güney sahillerine havadan ve denizden 90.000 kadar asker çıkardılar. İngiliz karşı taarruzları yüzünden 23 Eylül akşamına kadar mevcutlarının üçte birini kaybettiler ve Kraliyet Donanması'nın Manş Denizi'ne ulaşmasıyla ikmal faaliyetleri durma noktasına geldi. Başarı şanslarının kalmadığını anlayan Almanlar 24 Eylül de birliklerini tahliye etmeye başladılar ve sadece 15.000 askerlerini tahliye edebildiler. Kalanlar direnmeye devam etti ve 28 Eylül günü 32.000 Alman askerinin teslim olmasıyla harekât sona erdi.<sup>29</sup>

Oyunun ardından yapılan değerlendirmeler bir rapor haline getirildi ve sonradan *Daily Telegraph* gazetesinin Pazar ekinde yayımlanan yazıda rapora atıflar yapıldığı gibi Richard Cox tarafından da *Sea Lion* isimli kitap kaleme alındı.<sup>30</sup> Almanların 1940 yılında büyük umutlar besledikleri Alman Hava Kuvvetleri'nin, Manş üzerinde hava üstünlüğünü elde etmesinin ardından bile Kraliyet Donanması karşısında beklenen etkiyi gösteremeyeceği ve ikmal yollarının emniyetini sağlayamayacağı ortaya çıkmıştı. Bu durum tek başına bütün operasyonu başarısızlığa mahkûm etmekteydi. Oyundan elde edilen neticelere göre Almanlar her 10 denemenin 8'inde başarısızlığa uğrayacaklardı.<sup>31</sup> Böylece askerî tarihin en meşhur karşı-olgusal sorularından birine savaş oyunları sayesinde belli ölçüde net bir cevap alınabilmişti.

Griffith, edindiği tecrübeler ışığında, savaş oyunlarının askerî tarih araştırmalarında kullanımından elde edilebilecek fayda hakkında şunları söylemiştir:

“Bir savaş oyunu oynadığınızda hem zaman hem de mekân olarak muharebe meydanından uzakta yorum yapan tarihçilerin sormadıkları soruları sormak mecburiyetinde kalırsınız. Bu sorular, muharebeye katılanların bıraktığı anlatılarda yer almayan teknik detayları anlamanızda yardımcı olur. Muharebede alınan bazı kararların neden

<sup>28</sup> Age, Loc 665.

<sup>29</sup> Richard Cox, “The Invaders Reach Berkshire”, *The Daily Telegraph Magazine*, 497, 1974, s. 14-21.

<sup>30</sup> Richard Cox, *Operation Sealion*, Presidio Press, San Rafael, 1977.

<sup>31</sup> John Curry, *Paddy Griffith's Wargaming Operation Sealion*, Loc 505.

alındığını yahut uygulanan taktiklerin neden uygulandığını bu sorular sayesinde yeni bir bakış açısıyla ele alabilirsiniz. (...) Bu sorular sayesinde, doğru soruları sormayan kişiler tarafından sürekli tekrar edilen birçok efsaneye son verilebilir.”<sup>32</sup>

Griffith’in 1974’te düzenlediği devasa organizasyonunun bir benzeri bir daha gerçekleştirilemedi. Ancak onun bu girişimi, savaş oyunlarının askerî tarih çalışmalarında kullanılabileceğini akademik camiaya göstermiş oldu. Ancak akademinin bu yöntemi benimsemesi hiçbir zaman umulan seviyeye ulaşmadı. Bu hususta ikinci atılım 2000’lerin başlarında yaşandı. Londra’daki King’s College’ın Güvenlik Çalışmaları Okulu’ndaki Savaş Çalışmaları Bölümü öğretim üyelerinden askerî tarihçi Philip Sabin, lisans ve yüksek lisans derslerinde savaş oyunlarından istifade etmeye karar verdi. Sonradan yüksek lisans seviyesinde *Conflict Simulation* (Çatışmanın Simülasyonu) dersini vermeye başladı.<sup>33</sup>

Sabin’in çalışmaları özellikle askerî tarih alanında savaş oyunlarından iki farklı biçimde istifade edilebileceğini ortaya koydu. Herhangi bir silahlı çatışmanın simüle edilmesini öğretici bir biçimde kullandığı gibi, çatışmayı simüle eden bir oyun tasarlamasının da son derece faydalı bir akademik yöntem olduğunu ispatladı.<sup>34</sup>

Sabin’in akademik maksatlı savaş oyunlarının kullanımını konusunda verdiği eserler akademide bu yönetime olan ilgiyi artırdı ve 2017’de üniversite bünyesindeki akademik birimlerin savaş oyunlarından daha yoğun istifade etmesini sağlamak ve ilgili personeli bir araya getirmek için *Wargaming Network* (Savaş Oyunları Ağı) isimli birim kuruldu. Bu birim 2021 yılında doğrudan savaş oyunları öğretimini hedefleyen bir yüksek lisans modülü geliştirdi ve belli yüksek lisans programlarının müfredatına bu modülü dâhil etti.<sup>35</sup> 2020 yılında benzer bir oluşum da Georgetown Üniversitesi’nde kuruldu. Georgetown *University Wargaming Society* (Georgetown Üniversitesi Savaş Oyunları Cemiyeti) akademik maksatlı savaş oyunlarının yanında millî güvenlikten sorumlu kurumlarının oynadığı profesyonel maksatlı savaş oyunları konusunda bilimsel toplantılar düzenlemekte ve savaş oyunlarının akademik maksatlı kullanımına dair bilgilendirici faaliyetler yürütmektedir.<sup>36</sup>

Sivil akademide savaş oyunlarının kullanılmasının İngiltere ve ABD’de yaygınlaşması, hobi maksatlı savaş oyunlarının bu ülkelerde yoğun biçimde oynanmasının doğrudan bir sonucudur. Zira Paddy Griffith’ten bu yana, her iki ülkede de bu yöntemi akademiye taşıyan kişiler bu hobinin müdavimleri arasından çıkmıştır. Bu hobinin zayıf olduğu Türkiye gibi ülkelerin akademisine savaş

<sup>32</sup> Paddy Griffith, “Conventional Wargames”, <http://myweb.tiscali.co.uk/paddygriffith/wargames.htm>, erişim 10.09.2023.

<sup>33</sup> Professor Philip Sabin, <https://www.kcl.ac.uk/people/professor-philip-sabin>, erişim 10.09.2023.

<sup>34</sup> Philip Sabin, “Wargaming in Higher Education: Contributions and Challenges”, *Arts and Humanities in Higher Education*, 14:4, 2015, s. 338-339.

<sup>35</sup> “Wargaming Network”, <https://www.kcl.ac.uk/research/wargaming-network>, erişim 10.09.2023.

<sup>36</sup> “GU Wargaming Society”, <https://www.guwargaming.org/>, erişim 10.09.2023.

oyunlarının girmesi ve bir savaş oyunları kültürünün ortaya çıkması da doğal olarak mümkün olmamıştır.

Türkiye’de de sosyal bilimler alanındaki akademik faaliyetlerde savaş oyunlarından ve simülasyonlardan istifade edilmesi, Model Birleşmiş Milletler ve benzeri bazı uygulamalar haricinde pek rastlanan bir husus değildir. Ders müfredatına bu usulün dâhil edilmesine yönelik girişimler olsa da bunlar teorik bilgi aktarımıyla sınırlı kalmış ve uygulama kısmı yetersiz kalmıştır.<sup>37</sup> Bu konuda önemli bir istisna Millî Savunma Üniversitesi Kara Harp Okulu’nda Uluslararası İlişkiler Bölümü tarafından lisans seviyesinde açılan “Savaş Araştırmaları ve Harp Oyunu” isimli ders olmuştur.<sup>38</sup>

Bu çalışmanın yazarı tarafından verilen dersin ilk 3 haftasını savaş oyunları hakkında teorik eğitim teşkil etmekte ve kalan 10 hafta uygulamaya ayrılmaktadır. Dersin maksadı, öğrencilerde savaş oyunları, oyun mekanikleri ve bu oyunların meslekî kullanımını konusunda farkındalık oluşturmaktır. “Muharebe Modelleme ve Simülasyon” dersi kapsamında JCATS (*Joint Conflict and Tactical Simulation*) yazılımı üzerinden uygulamalı eğitim almış öğrencilere bu ders vasıtasıyla manuel savaş oyunları oynatılması öngörülmüştür. Askerî tarih dersleri sayesinde ön bilgi sahibi oldukları savaşlar ve muharebelere ait, dersin maksadına uygun hobi oyunları dönem boyunca derslerde oynatılmıştır. Ders süresi kısıtlı olduğundan, mümkün mertebe öğrenme eğrisi çok dik olmayan, kural seti iki sayfayı aşmayan küçük çaplı oyunlar seçilmiştir. (Resim: 2.) Dönem sonunda öğrencilerden ders hakkında olumlu geri dönüşler alındığı gibi bazı öğrencilerin derste oynadıkları oyunların mekaniklerini esas alarak kendi savaş oyunlarını tasarlamaya çalıştıkları görülmüştür.

---

<sup>37</sup> 2021-2022 öğretim yılında Kara Harp Okulu Alparslan Savunma Bilimleri Enstitüsü’nde, İstihbarat Çalışmaları Ana Bilim Dalı yüksek lisans programı kapsamında açılan “İstihbarat ve Harp Oyunu” isimli dersin tamamı teorik eğitime ayrılmıştır.

<sup>38</sup> 2022-2023 yılında açılan bu ders Türkiye’de bir yükseköğretim kurumunda sosyal bilimler alanında savaş oyunlarından istifade edilen ve dönemlik toplam ders saatinin %80’i savaş oyunu uygulamasına ayrılmış ilk ders olma niteliği taşımaktadır.

**Resim: 2. MSÜ Kara Harp Okulu'nda 2022-2023 yılı bahar döneminde verilen "Savaş Araştırmaları ve Harp Oyunu" dersinin uygulama safhası. Öğrenciler İngiltere Kraliyet Askerî Akademisi Sandhurst'te öğrenim gören askerî öğrencilere oynatılan "Take That Hill" isimli oyunun Türkçeye tercüme edilmiş versiyonunu oynuyorlar.**



Lisans seviyesinde işlenen bu dersten elde edilen tecrübeler sonucunda, savaş oyunlarının öğrencilerin ilgisini çeken ve aktif katılım göstermeye istekli oldukları faydalı bir eğitim-öğretim aracı olarak kullanılabileceği kanaatine varılmıştır. Buna rağmen, Türkiye'de yükseköğretim kurumlarındaki derslerinde savaş oyunlarından faydalanmak isteyen bir akademisyenin karşısına çıkacak bazı sorunlar da saptanmıştır.

Türkiye'de akademik öğretimde savaş oyunlarından istifade konusunda başlıca üç ana zorluk mevcuttur ve bunlar dünyada karşılaşılan zorluklarla hemen hemen aynıdır; zaman, uzmanlık ve kaynak. Ortalama iki saat olan ders saatleri veya konferans süreleri savaş oyunu oynanması ve ardından analizinin yapılması için çoğu zaman yeterli değildir. Akademisyenler derslerde savaş oyunlarından istifade etmek isteseler de bu oyunlarla ilk kez karşılaşan öğrenciler için bu oyunlar karmaşık görülebilir ve oyunların öğrenme eğrisi bazen oldukça dik olabilir. Kural setlerinin ve oyun malzemelerinin çoğunlukla İngilizce olması da yabancı dil becerisi yetersiz öğrenci gruplarıyla bu faaliyetin yürütülmesinden büyük sorun teşkil eder. Zaman ve uzmanlık eksikliği yüzünden öğrenciler faaliyete alışana kadar çok basit oyunlarla yetinilmek zorunda kalınacaktır. Ayrıca her yıl çok fazla sayıda savaş oyunu piyasaya sürülse de bunların üniversiteler tarafından temin edilmesi çoğunlukla mümkün olmamaktadır ve dersin hocası maliyetini bizzat karşılayarak bu oyunları

kendi kendine temin etmek mecburiyetinde kalır. Eğer oyunların baskıya hazır versiyonlarını bulabilirse bunların baskı masraflarını yine öğretim elemanı karşılamak zorunda kalacaktır.<sup>39</sup>

#### **4. Lisans ve Lisansüstü Sosyal Bilimler Programlarında Uygulanabilecek Yöntemler**

Yukarıda bahsedilen zorlukları aşmayı başarıp, savaş oyunlarını derslerine entegre eden veya akademik maksatla oynayan akademisyenlerin dünya genelinde uyguladıkları yöntemler çoğunlukla birbirinin benzeridir. Herhangi bir yöntemin uygulanabilmesi için öncelikli şart dersi veren kişinin savaş oyunları konusunda belli bir kavrayışa ve uzmanlığa sahip olmasıdır. Bu uzmanlık, akademik savaş oyunları konusundaki mevcut literatürün incelenmesiyle ve tabii ki savaş oyunlarını akademik bir maksat gözeterek oynanmasıyla elde edilebilir.

Öncelikle şunu belirtmek gerekir ki akademik maksatlı savaş oyunları analitik oyunlardır. Yani askerî maksatla oynanan oyunlar gibi katılımcıların askerî becerilerini geliştirmek için değil, belli bir olgunun daha derinlikli biçimde anlaşılmasını sağlamak ve söz konusu olgu hakkında anlamlı veri üretebilmektir.<sup>40</sup> Akademiye savaş oyunlarından bu maksatla istifade etmek için uygulanabilecek farklı yöntemleri başlıklar altında incelemek yerinde olur.

##### **4.1. Hobi Oyunlarından Faydalanma**

Türkiye’de savaş oyunlarının akademiye girememesinde karşılaşılan temel sorun oyun hobisinin pek yaygın olmamasıdır. Akademik camiada azımsanmayacak sayıda kişi dijital veya masaüstü strateji oyunları oynasa da akademik maksatla kullanılacak oyunları oynayan veya bunlardan haberdar olan kişilerin sayısı bir hayli azdır. Bu az sayıda kişi de -istisnalar hariç- oynadıkları oyunları derslerine ne şekilde entegre edebileceklerinden veya entegre etmeleri halinde elde edebilecekleri faydalardan haberdar değildir.<sup>41</sup> Hobi oyunları akademik mecrada savaş oyunlarının kullanılmasında uygulanabilecek yöntemlerden ilkidir ve bu uygulamanın genelleşmesi için önemli bir giriş kapısı niteliğindedir. Kara Harp Okulu’ndaki lisans dersinde de bu oyunlar kullanılmış ve olumlu netice alınmıştır (Resim: 3.).

---

<sup>39</sup> Sabin, “Wargaming in Higher Education”, s. 337-338;

<sup>40</sup> Valeriano and Jensen, “Wargaming for Social Science”, *Forging Wargamers*, Bae, (ed.), s. 194.

<sup>41</sup> Bu duruma istisna teşkil eden bir örnek, Abdullah Gül Üniversitesi İnsan ve Toplum Bilimleri Fakültesi, Siyaset Bilimi ve Uluslararası İlişkiler Bölümü’nden Dr. Öğr. Üyesi Çağlar Kurç’un çalışmalarıdır. Çağlar Kurç, uluslararası ilişkiler ve silahlı çatışmaya dair temel kavram ve teorileri savaş oyunlarından faydalanarak açıkladığı *GamIR* isimli bir video serisi hazırlamaktadır. <https://www.youtube.com/@GamIR-POLS>, erişim 10.09.2023.



**Resim: 3. Kara Harp Okulu'ndaki derste hobi oyunlarından sıklıkla faydalanıldı. Hobi savaş oyunu klasiklerinden olan *Diplomacy* bunlardan biriydi.**



1950'lerden bu yana aktif biçimde varlığını sürdüren hobi savaş oyunları sektöründe, tarihte yaşanmış –veya yaşanmamış- hemen hemen bütün savaşların ve muharebelerin oyunları tasarlanarak piyasaya sürülmüştür. Kural setleri, harita ve oyun pulları gibi malzemeleri hazır biçimde sunulan bu oyunlar, hiçbir ön hazırlığa ihtiyaç duyulmaksızın derslik ortamında kullanılabilir. Neredeyse tamamı İngilizce hazırlanmış bu oyunlar, dil engelinin aşılması halinde, giriş seviyesindeki örneklerinden başlayıp öğrenciler mekanikleri kavramaya başladıkça daha kompleks türevlerine geçilerek derslerde oynatılabilir. Hobi oyunları özellikle askerî tarih alanında savaş oyunlarından istifade etmek isteyenlere faydalı bir başlangıç noktası teşkil edecektir.

Bilgisayar ortamında oynanan oyunlardan ziyade manuel oyunların kullanılması sayesinde herhangi bir ciddi ön hazırlığa veya oyuncuların hepsine birer bilgisayar tahsis edilmesine ihtiyaç kalmaz. Bilgisayar ortamında oynanan dijital oyunlarda oyuncuların karşılıklı teması kısıtlı olmakla birlikte, oyunu idare eden kişinin oyun esnasında girdi yapması da zordur. Sıra tabanlı oyunlar bu faaliyet için bir nebze daha uygun olsa da oyunu takip edecek diğer kişiler için de ayrıca bir izleme ortamı hazırlanması ihtiyacı söz konusudur.<sup>42</sup>

Ancak bu durum, dijital oyunların bu faaliyetler için kesinlikle uygun olmadığı anlamına gelmez. Dijital bilgisayar oyunlarında oyun sisteminin bir nevi hakem görevi gördüğü ve oyuncuların kararlarını manuel ortamda verdikleri hibrit kullanımlar da mevcuttur. Ancak bu tip uygulamaların verimli icra edilebilmesi

<sup>42</sup> Bilgisayarda oynana savaş oyunlarının manuel oyunlarla mukayese edildiğinde gösterdikleri kısıtlar konusunda detaylı bir analiz için bkz. Sabin, *Simulating War*, s. 22-30.

için belli bir ön hazırlık gerekmektedir ve zamanın kısıtlı olduğu derslik ortamında uygulanması güçtür.<sup>43</sup>

Şunu belirtmek gerekir ki hobi maksatlı oyunların öncelikli amacı oyunculara eğlenceli zaman geçirtmek olduğu için oyun mekanikleri çoğu zaman gerçekçi olmayan bir hal almakta veya oyunun veri tabanında kritik önemi haiz bilgilere yer verilmeyebilmektedir. Özellikle profesyonel maksatlı oyunlar oynamaya alışık bir kitle için bu oyunlar fazla yüzeysel kalabilir.<sup>44</sup> Burada oyunu idare eden kişiye düşen görev, bu oyunları hobi maksadıyla oynayan birçok oyuncunun yaptığı gibi “house rules” adı verilen kendi kural düzenlemelerini yapmaktır. Bu sayede oyundan elde edilecek neticelerin gerçekçiliği bir nebze de olsa artırılabilir ve oyun kullanım maksadına uygun hale getirilebilir. Bu duruma özellikle hobi oyunlarının askerî maksatla kullanılmasında sıklıkla rastlanır. Dünyadaki farklı ülkelerin silahlı kuvvetleri, piyasada satılan dijital oyunların, hizmete özel profesyonel sürümlerini tasarlatmakta ve personel eğitiminde bunlardan faydalanmaktadır.<sup>45</sup>

#### 4.2. *Matris Oyunlarından Faydalanma*

Derslik ortamında en rahat biçimde faydalanılabilecek savaş oyunu türü matris oyunlarıdır. Matris oyunları 1988 yılında Amerikalı psikiyatr Chris Engle tarafından icat edilmiş bir oyun türüdür. Engle bu oyunu icat ettiğinde silahlı çatışmanın veya askerî/politik krizlerin simüle edilmesinden ziyade, başta aile içi çatışmalar olmak üzere, sosyal çatışmaların simüle edilmesini hedeflemişti. Ancak sonraki yıllarda oyunun kullanım alanı bir hayli genişledi. Matris oyunları, günümüzde birçok ülkenin silahlı kuvvetlerinde, NATO bünyesindeki farklı birimlerde, uluslararası örgütlerde ve bazı büyük şirketlerde bir planlama aracı olarak kullanılmaktadır.<sup>46</sup>

Son 35 yıldır, anlaşmazlık yaşayan evli çiftlerin terapilerinde, sosyal buluşmalarda eğlenceli vakit geçirmek isteyen insanların “katil kim” temalı oyunlarında, COVID-19 salgınında hastanelerin vereceği reaksiyonu ölçmek için sağlık bakanlıkları tarafından oynanan oyunlarda veya bölgesel çatışmaların gidişatını değerlendirmek için uluslararası örgütler bünyesinde yapılan simülasyonlarda

---

<sup>43</sup> Marine Corps University bünyesinde faaliyet gösteren Krulak Center’da *Flashpoint Campaigns* gibi dijital savaş oyunları hibrit biçimde kullanılarak bilgisayar destekli komuta yeri tatbikatları icra edilmektedir. “Wargaming”, *Krulak Center Newsletter*, 14, 2022, <https://www.usmcm.edu/Portals/218/Krulak%20Newsletter%20-%20Issue%2014.pdf>, erişim 10.09.2023.

<sup>44</sup> Sabin, *Simulating War*, s. 21.

<sup>45</sup> Taktik seviyede modern kara muharebelerinin üç boyutlu ortamda canlandırıldığı *Combat Mission* oyununun profesyonel sürümü dünyadaki birçok ordu tarafından kullanılmaktadır. <https://pro.matrixgames.com/game/combat-mission-professional-edition>, erişim 10.09.2023.; Modern deniz ve hava muharebelerini simüle eden *Command: Modern Operations* isimli oyunun profesyonel sürümü de başta Amerikan Hava Kuvvetleri ve Alman Hava Kuvvetleri olmak üzere, aralarında Yunan Deniz Kuvvetleri’nin de bulunduğu birçok askerî ve sivil kurum tarafından eğitim maksatlı kullanılmaktadır. <https://pro.matrixgames.com/game/command-professional-edition>, erişim 10.09.2023.

<sup>46</sup> John Curry and Tim Price, *Matrix Games for Modern Wargaming, Developments in Professional and Educational Wargames Innovations in Wargaming Volume 2*, Lulu, Raleigh, 2014, Section 1.

kullanılan matris oyunları, anlatı temelli oyunlardır.<sup>47</sup> Bu oyunlar doğrudan taktik veya operatif seviyede silahlı çatışmayı (*force-on-force*) merkeze alan durumları simüle etmeye çok uygun değildir. Bu gibi durumlarda *Kriegsspiel* türü serbest bir savaş oyunu oynanması yerinde olacaktır. Ancak genel bir savaşın veya politik/askerî bir krizin stratejik seviyede simüle edilmesinde matris oyunları faydalı bir araçtır.<sup>48</sup> (Resim:4.)

**Resim: 4. Akademik maksatla oynanan matris savaş oyunlarına bir örnek. İŞİD terör örgütünün yükselişini ve bölge ülkelerinin reaksiyonlarını incelemek için tasarlanan *ISIS Crisis*.**



Kaynak: <https://paxsims.wordpress.com/2015/10/>, erişim 10.09.2023

Oyunun oynanabilmesi için öncelikle incelenecek bir problem sahası belirlenir. Oyun konuya vakıf bir hakem -veya hakem heyeti- tarafından idare edilir. Oyuncuların sayısında bir sınırlama yoktur. Ancak her oyuncuya, alacağı kararların gidişata etki edeceği anlamlı bir rol verilmesi elzemdir. Mevcut durum yahut senaryo oyunculara tebliğ edildikten sonra oyuncuların canlandıracakları kişi veya kurumlar hakkında bilgi veren roller dağıtılır. Oyuncular oyunun başlamasından itibaren kendilerine verilen rolü oynamakla mükelleftirler.<sup>49</sup>

<sup>47</sup> John Curry, Chris Engle and Peter Perla, *The Matrix Games Handbook: Professional Applications from Education to Analysis and Wargaming*, Lulu, Raleigh, 2018, Section 2.

<sup>48</sup> Pete Pellegrino, "Introduction to Matrix Games", <https://www.youtube.com/watch?v=YLiQWnfzG1E>, erişim 10.09.2023.

<sup>49</sup> Tom Mouat, *Practical Advice on Matrix Games*, s. 4-6, <http://www.mapsyms.com/PracticalAdviceOnMatrixGames.pdf>, erişim 10.09.2023.

Bütün oyuncular senaryoyu inceleyip rollerini özümledikten sonra hakem oyunu başlatır. Oyuna ilk turda hangi oyuncunun başlayacağına senaryo metni uyarınca hakem karar verir. Oyuncular öncesinde kendi aralarında konuşup işbirliğine gidebilir ve farklı hususlarda anlaşmaya varabilirler. Ardından ilk oyuncu o turda yapmak istediği hareketi beyan eder ve bunu neden yapabileceğine dair argümanlar sunar. En yaygın uygulamada oyuncudan, beyan ettiği durumun gerçekleşeceğine dair geçerli argümanlar sunması istenir. Ardından diğer oyuncular bunun neden gerçekleşmeyeceğine dair karşı argümanlar sunarlar. Hakem zayıf ve temelsiz gördüğü herhangi bir argümanı geçersiz kılma yetkisine sahiptir. İlk oyuncunun geçerli argümanlarının sayısından diğer oyuncuların geçerli argümanlarının sayısı çıkarılır. Karşı argümanların sayısı daha fazlaysa negatif bir sayı da elde edilebilir. Bu sayı olayın gerçekleşme ihtimalini etkileyecek faktör olarak kayıt altına alınır. Ardından hareketin gerçekleşip gerçekleşmediğini tespit etmek için zar atılır. Normal şartlarda bir olayın gerçekleşmesi veya gerçekleşmemesi ihtimali yüzde 50'ye yüzde 50'dir. Oyuncu 3 adet altılı zarla toplamda 10 ve fazlasını atmak zorundadır ki bu tam olarak yüzde 50 ihtimale denk gelir. Argüman sayıları arasındaki fark da bu zar toplamına eklenir. Eğer elde edilen değer hâlâ 10 ve üzeri ise olay gerçekleşmiş demektir. Hareket sırası ikinci oyuncuya geçer ve aynı usulle oyun devam eder.<sup>50</sup>

Örneğin İstiklâl Harbi'yle ilgili bir matris oyununda, İstanbul Hükümeti'ni canlandıran oyuncu, Konya'da TBMM karşıtı bir ayaklanma başlatarak şehri ele geçireceğini söyleyebilir. Konya'da TBMM otoritesinin henüz tesis edilemediği, bölgedeki yerli halkın padişaha sadık olduğu, ayaklanmacılara İstanbul'dan para ve silah yardımı yapabileceği argümanlarını öne sürebilir. Eğer hareketini açıklamadan önce İngiliz oyuncu ile anlaşmışsa ayaklanmaya İngilizlerin de destek vereceğini öne sürebilir. Böylece 4 argüman öne sürmüş olur. TBMM Hükümeti'ni canlandıran oyuncu ise isyanı bastırmak üzere bölgeye yakın Kuvâ-yı Millîye birliklerinin bulunduğunu ve bölgeye TBMM'den nasihat heyeti gönderileceğini söyleyerek 2 karşı argüman öne sürmüş olur. Hakem tüm argümanları geçerli kabul ederse, İstanbul hükümeti oyuncusu +2 avantajla zar atar. 3 adet altılı zar attığında toplamın 8 ve üzeri geldiği her durumda Konya'da ayaklanma başlamış olur.

Matris oyunlarında oyuncuların argümanları, karşı argümanlar ve hakemin argümanlara dair getirdiği yorumlar ve değerlendirmeler bu oyun türünü oldukça öğretici bir hale getirir. Konuya vakıf bir hakemin idaresinde oynanan matris oyunu oyunculara konu hakkında çok şey öğretecektir. Oyuncuların konuya vakıf olmaları şart değildir ama onların da konu hakkında temel bilgiye sahip olmaları özellikle güncel politik/askerî krizleri değerlendirme maksatlı oyunlarda, krizin gelişimine dair çok daha farklı fikirlerin ve ihtimallerin ortaya konmasını sağlar.

<sup>50</sup> John Curry and Tim Price, *Matrix Games for Modern Wargaming*, Section 1.

Hakemler oyun esnasında ara durumlar enjekte edip oyunun gidişatını etkileme yetkisine de sahip olabilirler. Oyunu tekdüzelikten kurtarmak ve oyuncuların anlık gelişmelere reaksiyon vermelerini sağlamak için hakemlerin ara durum enjekte etmesi veya rastgele çekilen ara durum/olay kartları sık başvurulan bir yöntemdir.<sup>51</sup>

Matris oyunlarının oynanmasında kâğıt ve kalem dışında hiçbir ek malzemeye gerek yoktur. Ancak oyuncuların karar alma sürecini kolaylaştırmak ve görsel destek sağlamak için ortada bir harita bulunabilir. Harita üzerindeki belli bölgelerle ilgili alınan kararların kaydını tutabilmek adına farklı eylemleri temsil eden pullar da kullanılabilir. Bunların imal edilmesi için özel bir çabaya gerek yoktur ve basılmaya hazır kalıpları internet ortamında da mevcuttur.<sup>52</sup>

### 4.3. *Kriegsspiel veya Serbest Savaş Oyunlarından Faydalanma*

Eğer oyuncular hobi savaş oyunlarında ve matris oyunlarında yeterince tecrübe kazanmışlarsa, iyi bir hakem veya hakem heyeti mevcutsa ve oyunun oynanabileceği mekân da uygunsa *Kriegsspiel* veya serbest savaş oyunu ideal bir faaliyet olarak düşünülebilir. Bu oyun türü yukarıda bahsettiğimiz, Paddy Griffith'in organize ettiği oyun türüdür. Hem taktik ve operatif seviyede askerî harekât hem de stratejik seviyede politik/askerî kriz senaryoları bu usulle simüle edilebilir.

Uluslararası güvenlik örgütleri veya askerî kurumlar tarafından kapalı savaş oyunları sıklıkla tercih edilir.<sup>53</sup> Bu oyun türü için iki taraf oyuncularının birbirlerini görmeden ve sadece oyunu idare eden kontrol grubunun kendilerine verdiği sınırlı bilgilerle karar alacakları ayrı birer oda veya bölüm lazımdır. Ayrıca kontrol grubu ve hakem heyetinin oyunu takip edecekleri ayrı bir mekâna da ihtiyaç vardır. Tarafların birbirleriyle veya hakem heyetiyle haberleşmeleri yazılı olarak gerçekleşeceği için her salon arasında mesajları taşıyıp aracılık yapacak habercilere de ihtiyaç vardır.<sup>54</sup> (Resim: 5.)

Bu tür oyunlar, 19'uncu yüzyılda bir meydan muharebesini de yakın gelecekte ortaya çıkabilecek bir politik/askerî krizi de simüle etmeyi mümkün kıldığından oldukça kullanışlıdır. Akademik faaliyetler için de oldukça verimli bir öğretim ve analiz yöntemidir. Ancak organizasyonu ve idaresi yukarıda bahsedilen oyun türlerinden daha meşakkatlidir. Küçük bir grupla oynansa dahi oyundan önce detaylı bir ön hazırlık gerekir. Oyunun tasarlanmasının yanında test edilmesi (playtesting)

<sup>51</sup> Tom Mouat, *Practical Advice on Matrix Games*, s. 32-33.

<sup>52</sup> Tarihî ve güncel senaryolara sahip, açık erişimden indirilebilen matris oyunlarını içeren bir kaynak için bkz.; <http://www.mapsyms.com/wdmatrix1.html>, erişim 10.09.2023.

<sup>53</sup> Yakın zamanda Londra'da oynanan ve Rusya'nın Finlandiya'ya yönelik saldırgan bir siyaset belirlemesi halinde doğacak askerî/politik bir krizi canlandıran büyük çaplı bir savaş oyununa katılan bir gözlemcinin yazısı için bkz.; <https://www.theguardian.com/politics/2023/sep/30/what-would-happen-if-russia-invaded-finland-i-went-to-a-giant-war-game-in-london-to-find-out>, erişim 10.09.2023.

<sup>54</sup> "Sandhurst-Free Kriegsspiel", <https://www.professionalwargaming.co.uk/160604-KriegsspielDSNotes-Mouat-O.pdf>, erişim 10.09.2023.

başlı başına zaman alıcı ve yoğun çaba isteyen bir süreçtir. Ayrıca oyunun idare edilmesi için uzman bir hakem veya hakem heyetine ihtiyaç duyulur.<sup>55</sup>

Taktik seviyede askerî harekâtı simüle etmek için kullanılan *Kriegsspiel* çeşitlerinin 19'uncu yüzyıldan günümüze kadarki muharebe biçimlerini yansıtan kural setlerine veya oyun malzemelerinin kalıplarına internet üzerinden kolaylıkla erişilebilmektedir.<sup>56</sup> Her ne kadar kural setleri ve diğer malzemeler erişilebilir olsa da bu oyunların faydalı olması için en önemli unsur tasarımdır ki oyun tasarlamak da aslında faydalı bir akademik faaliyet olarak öne çıkmaktadır.

**Resim: 5. Paddy Griffith'in organize ettiği Deniz Aslanı oyununda hakem heyetinin oyunu takip ettiği ana salondan bir görünüm. Oyuncular bu salona bitişik ve ayrı odalarda bulunmaktaydılar. Emirler ve diğer mesajlar telefonla veya habercilerle gönderilmekteydi.**



Kaynak: John Curry, *Paddy Griffith's Wargaming Operation Sealion*, Loc 975.

<sup>55</sup> Sabin, *Simulating War*, s. 31-33.

<sup>56</sup> Uluslararası *Kriegsspiel* Cemiyeti'nin farklı tip uygulamalar için geçerli kurallara yönelik bağlantılar için bkz.; <https://kriegsspiel.org/rules/>, erişim 10.09.2023; Würzburg Üniversitesi'nde akademik maksatla oynatılan ve *Kriegsspiel*'in hakem bağımlılığı kısmen azaltılmış bir versiyonu olan *Pluie de Balles* isimli sisteme dair bilgilendirici bir açıklama için bkz.; <https://analoggamestudies.org/2018/09/pluie-de-balles-complex-wargames-in-the-classroom/>, erişim 10.09.2023.

#### 4.4. Oyun Tasarlama

Yaşanmış bir askerî harekâtı veya savaşı anlamak konusunda en iyi yöntemlerden biri de söz konusu harekâtın veya savaşın oyununu tasarlamaktır. Bu usul Philip Sabin tarafından King's College'daki *Conflict Simulation* dersinde uzun yıllar uygulanmıştır. Onun emekliliği sonrası da aynı derste bu usule devam edilmektedir.<sup>57</sup> Aynı ders, McGill Üniversitesi'nde Rex Brynen tarafından da verilmekte ve bu usul orada da uygulanmaktadır.<sup>58</sup>

Sabin'e göre oyun tasarımı, askerî tarih çalışmalarında, araştırmacının sorması gereken şu sorulara daha net cevaplar bulmasını sağlayabilir: Muharebe sahası ve etrafındaki bölgenin stratejik ve siyasî coğrafyası nasıldı? Kuvvetlerin tertiplenmesi veya yığınaklanması nasıldı ve başka türlü olabilir miydi? Hasım tarafların askerî ve siyasî hedefleri nelerdi? Kuvvetlerin miktarı ve niteliğinin yanında, moral, liderlik, kültür, istihbarat, lojistik, arazi, iklim ve zaman faktörlerinin harekâta etkisi ne şekilde olmuştu? Harekâta farklı bir sonuç ortaya çıkabilir miydi, eğer çıkabilirse buna hangi etken sebep olabilirdi?<sup>59</sup>

Savaş oyunlarını oynayarak farklı oyun mekaniklerini kavrayan öğrenci grubuna oyun tasarımı yaptırmak oldukça faydalı neticeler verebilecek bir uygulamadır. Yaşanmış veya yaşanması muhtemel bir muharebe hakkında savaş oyunu tasarlamak isteyen bir sosyal bilimci oyunun senaryosunun veya veri tabanının hazırlanmasında herhangi bir zorluk çekmeyecektir. Asıl zorluğu modelleme konusunda yaşaması muhtemeldir. Kuralları da modellere göre yazması gerektiği için muharebenin modellenmesi konusunda en azından temel seviyede teorik bilgiye sahip olması gerekir. Oyunlarda zayıt, zaman ve lojistik gibi faktörlerin modellenmesinin temelinde matematik hesaplar yatar ki savaş oyunlarıyla ilgilenen ve bu faaliyetten istifade etmek isteyen sosyal bilimcinin, bu hesapların temel mantığını anlayacak kadar matematikle alakadar olması önemlidir.<sup>60</sup>

Normalde modern savaş oyunlarını icat eden Prusyalılar, Clausewitzçi bir bakış açısına sahip olduklarından savaşı matematik determinizme indirgenmeyerek zaman, zayıt ve hasar hesaplamalarını muharebe tecrübesi olan hakemlerin denetimine bırakmışlardı. Ancak Birinci Dünya Savaşı yıllarında ortaya çıkan Lanchester Denklemleri muharebenin, özellikle de zayıtın modellenmesinde önemli bir dönüm noktası teşkil etti.<sup>61</sup> İkinci Dünya Savaşı yıllarında ortaya çıkan

<sup>57</sup> Ders geçtiğimiz yıl yüksek lisans seviyesinde "7SSWM144 Conflict Simulation" adıyla açılmış ve Dr. David Banks tarafından verilmiştir. <https://www.kcl.ac.uk/people/david-banks>, erişim 10.09.2023.

<sup>58</sup> Brynen'in dersinin konu kapsamı için bkz. [https://www.mcgill.ca/politicalscience/files/politicalscience/poli\\_452-brynen-w22-course\\_outline.pdf](https://www.mcgill.ca/politicalscience/files/politicalscience/poli_452-brynen-w22-course_outline.pdf), erişim. 10.09.2023.

<sup>59</sup> Philip Sabin, "Wargames as an Academic Instrument", Harrigan ve Kirschenbaum, (ed.), *Zones of Control*, s. 424.

<sup>60</sup> Peter Perla, "Operations Research, System Analysis, and Wargaming: Riding the Cycle of Research", Harrigan ve Kirschenbaum, (ed.), *Zones of Control*, s. 159.

<sup>61</sup> Lanchester denklemleri için bkz. Frederick William Lanchester, *Aircraft in Warfare: The Dawn of the Fourth Arm*, Constable and Company Limited, London, 1916, Chapter V ve VI;

yöneylem arařtırmaları modelleme konusunda yeni bir atılım yarattı ve savařtan sonra kendi bařına bir akademik disiplin halini aldı. 20'nci Yüzyılın ikinci yarısında Trevor Dupuy'un "Ölçülebilir Muhakeme Modeli" ve Stephen Biddle'in çalışmalarında ortaya koyduđu model gibi doğrudan geçmiş muharebelerin analitik incelemesiyle geliştirilen modeller de ortaya çıktı.<sup>62</sup> Geçtiđimiz yüz yıl içinde bu ve benzeri çalışmalarla, muharebenin modellenmesi bařlı bařına bir bilimsel araştırma alanı haline geldi. Bir sosyal bilimci için matematik modellerin ve denklemlerin göz korkutucu olduđu muhakkaktır. Ancak bu konularda temel bilgi sahibi olunması oyun tasarımında daha gerçekçi bir model ortaya konmasını sağlayacaktır.

Savaş oyunlarında modellerin farklı çeřitleri vardır. Bunların öne çıkanları; fizikî ortam, kinematik, istihbaratın toplanması ve tevzii, komuta-kontrol ve muhabere, silah sistemleri ve lojistikdir. Bir savaş oyununun modelleri ne şekilde veya hangi çeřitte belirlenmiş olursa olsun, iyi hazırlanmış modellerin bazı ortak özellikleri vardır. İyi hazırlanmış modeller oyuncuların kararları için en çok önem arz eden faktörleri doğru biçimde yansıtırlar; beklenmedik kararlara karşılık verebilecek esnekliğe sahip olurlar; veri tabanında deđişikliklere uyum gösterebilirler; gerçeklik ne kadar stokastik ise o oranda stokastik olurlar; altında yatan varsayımları ve algoritmaları oyuncuların anlayabileceđi biçimde belgelendirmiş olurlar.<sup>63</sup>

Savaş oyunları tasarımının detayları ve metodolojisi bu çalışmanın kapsamı dışındadır. Ne kadar karmaşık gözükürse gözüksün bu usul sosyal bilimciler tarafından uzun yıllardır başarıyla uygulanmaktadır ve alandaki profesyoneller konu hakkında çeřitli eserler kaleme almışlardır.<sup>64</sup>

## Sonuç

Dünyanın çođu ülkesinde bařta silahlı kuvvetler ve millî güvenlikle sorumlu kurumlar tarafından icra edilen savaş oyunlarının akademik maksatla kullanılabilceđi ilk kez 1974 yılında Paddy Griffith'in İngiliz Kurmay Koleji'nde organize ettiđi oyunla ortaya çıkmıştı. Ancak bu oyun, kapsamı ve katılımcıları itibariyle tekrar edilmesi oldukça zor olan bir örnek teşkil etti. Yine de askerî maksatlarla oynanan savaş oyunlarının askerî tarih arařtırmalarında ne şekilde kullanılabilceđine yönelik bir örnek olarak önemini korumaktadır.

2000'li yılların bařlarından itibaren bařta İngiltere olmak üzere Amerika Birleşik Devletleri'nde ve diđer ülkelerde askerî tarih ve uluslararası ilişkiler alanında çalışan

---

<sup>62</sup> Dupuy'un ölçülebilir muhakeme modeli için bkz. Trevor N. Dupuy, *Numbers, Predictions and War: Using History to Evaluate Combat Factors and Predict the Outcome of Battles*, Hero Books, Fairfax, 1985; Biddle'in modeli için bkz. Stephen D. Biddle, *Military Power: Explaining Victory and Defeat in Modern Battle*, Princeton University Press, Oxford, 2004.

<sup>63</sup> Perla, *The Art of Wargaming*, s. 215.

<sup>64</sup> Oyun tasarımı konusunda bařlangıç teşkil etmesi için tek bir eser belirtmek gerekirse bu şüphesiz Philip Sabin'in bu çalışmada da sıkça atıf yapılan eseri *Simulating War* olacaktır. Philip Sabin, *Simulating War: Studying Conflict Through Simulation Games*, Continuum Books, London, 2012.



akademisyenler, farklı tip savaş oyunlarını derslerine entegre etmeye başladılar. Savaş oyunlarının akademide boy göstermeye başlamasında, bu oyunları hobi maksadıyla oynayan akademisyenlerin payı büyüktü.

Kısıtlı zamanın, kısıtlı kaynakların ve savaş oyunlarına yabancı bir kitlenin ortaya çıkardığı zorlukları aşabilmek için akademiye öncelikle hobi oyunları girdi. Bu sayede konuya ilgili ve bu faaliyetin faydası konusunda farkındalık kazanmış kişiler yetiştirildi. Ardından matris oyunlarından ve serbest savaş oyunlarından da istifade edildi. Şunu söylemek gerekir ki akademide şu anda savaş oyunlarından en çok istifade eden alanların başında uluslararası ilişkilerin genellikle alakalı alt disiplinleri gelmektedir.

Türkiye’de ise savaş oyunları salt askerî bir faaliyet olarak kalmıştır. Bir hobi olarak bile varlık gösterememiştir. Bilgisayarda strateji oyunları oynayan geniş bir kitle olsa da daha gerçekçi savaş simülasyonlarına yeterli ilgi hiçbir zaman olmamıştır. Bunun temel sebebi, ister manuel ister bilgisayar ortamında olsun, bu tip simülasyonların dil bağımlı karakteridir. Onlarca sayfalık detaylı İngilizce kural kitapçıkları, ortalama bir Türk oyuncusunun bu oyunlardan uzak durması için yeterlidir.

Bu konuda akademi içinde belli kişiler tarafından sınırlı girişimler sergilenmektedir ancak bu girişimlerden, hobi kültürünün olmadığı bir ortamda ne ölçüde sonuç alınabileceğini zaman gösterecektir. Buna rağmen, savaş oyunlarından akademik maksatlı istifade etmek isteyen bir akademisyenin önünde uygulayabileceği belli opsiyonları vardır.

Hobi oyunları, dünyada olduğu gibi Türkiye’de de ilk seçenek olarak kendini göstermektedir. Binlerce oyun arasından dersin maksadına uygun birçok oyun bulunabilecektir. Bu oyunların derslerde oynatılmasında zaman, uzmanlık ve kaynak kısıtlarını aşmak için dersin hocası, hızlı oynanabilen bir oyun seçip, kurallarını Türkçeye çevirmek ve oyunu da kendisi temin etmek zorundadır. Bu opsiyon Kara Harp Okulu’nda, kısıtlı imkânlarla uygulanmış ve olumlu neticeler elde edilmiştir.

Bir başka kullanışlı yöntem matris oyunlarıdır ki bu tip bir oyun dersin hocası tarafından kısa sürede hazırlanıp yine kısa sürede oynatılabilir. Hatta belki hobi oyunlarından bile daha kolay uygulanabilir bir oyun türüdür. Ancak matris oyunlarının dezavantajı taktik ve operatif seviyedeki askerî harekâtı simüle etme konusundaki yetersizliğidir.

Serbest savaş oyunları veya *Kriegsspiel* ise her türlü senaryoyu oynamak için uygun bir oyun türüdür ancak bu oyunlardan faydalanmak isteyen akademisyenin oyun tasarımı, oyunun organize edilmesi ve idare edilmesi konusunda yeterli uzmanlığa erişmiş olması gerekir. Bu oyun araştırma merkezleri ve araştırma enstitülerinde, detaylı bir planlama ve hazırlıktan sonra, çok sayıda katılımcıyla icra edilmeye uygundur. Uzman bir hakem heyeti desteği sağlanabilirse oldukça faydalı bir faaliyet olabilir.

Savaş oyunlarını oynama ve oynatma konusunda yeterince tecrübe kazanmış bir akademisyen, oyun tasarımı da ders müfredatının bir parçası haline getirebilir. Oyun tasarlamak da en az oyun oynamak kadar öğretici bir faaliyettir. Ama bundan verim alınabilmesi için özellikle modelleme konusunda temel bilgiye sahip olunması gerekmektedir. Bu gereklilik özellikle sosyal bilimler alanında çalışan akademisyen veya öğrenciler için zorlayıcı bir faktör olabilir. Fakat modelleme konusunda temel bilgilere sahip olan kişi, oyun tasarımı konusundaki temel eserleri inceledikten sonra kolaylıkla kendi savaş oyunlarını tasarlayabilecektir. Özellikle bir akademisyenin kendi oyunlarını tasarlayabilmesi, ona, istediği konuda, istediği ölçekte ve istediği mekaniklere sahip oyunları tasarlayıp derslerinde ve araştırmalarında kullanma imkânı sunacaktır.

Bu çalışmada Türk akademisinde bu yöntemden istifade etmeyi düşünebilecek bir akademisyen için dünyada güncelliğini koruyan yöntem öneriler sunulmuştur. Ancak bu yöntemlerin uygulanmasının belli zorlukları mevcuttur. Çalışma içinde sıkça vurgulandığı üzere, hobi kültürünün olmadığı bir ortamda savaş oyunları kültürü de gelişmemiş ve bu oyunlar akademiye dâhil olamamışlardır. Akademisyenlerin birçoğu da yeterli uzmanlığa sahip değildir. Bu sebepten ötürü Türk akademisinin önceliği bu oyunları derslere entegre etmekten ziyade konuya ilgili akademisyenleri bir araya getirecek ve katılımcılarla düzenli faaliyetler icra edecek bir sosyal ağ tesis etmektir. Bu sosyal ağ kurumsal bir yapının şemsiyesi altında olabileceği gibi bağımsız bir savaş oyunları cemiyeti şeklinde olabilir. Burada teşvik edici yönlendirme ve uygulamalarla akademi içinde savaş oyunları konusunda farkındalık artırılabilir ve Türkiye’de hiç var olmamış bu kültürün temelleri atılabilir.

Bu kültürü özümsemiş öğretim elemanlarının gözetiminde, askerî tarih, uluslararası ilişkiler alanlarındaki ve askerî okullar özelinde askerî bilimler alanlarındaki derslerin nazari kısımlarından sonra gerekli zaman ayrılarak bu oyunların oynatılması öğrencilerde kalıcı öğrenmeyi destekleyecektir. Eğitimde gelinen noktada öğrencinin pasif alıcı konumunda olduğu biçimde gerçekleştirilen eğitim öğretim faaliyetlerinin etkisizliği kabul edilmektedir. Bu sebeple modern kurs ve eğitimlerin tamamında uygulamaya, senaryoya dayalı durum mahkemeleri dahi olsa simülasyonlara yer verilmektedir.

Diğer yandan uluslararası kriz ve çatışmaları takip eden enstitülerin ve araştırma merkezlerinin bu kültüre sahip akademisyenlerin gözetiminde tertip edecekler savaş oyunlarını araştırmalarında analitik bir yöntem olarak kullanmalarının önü açılacaktır. Böylece, bu tip kurumların düzenli olarak yayımladıkları ve küresel gelişmelere dair değerlendirmeler içeren yazı ve bültenlerin niteliğinde de önemli bir gelişme yaşanacağı düşünülmektedir.

### ***Çatışma Beyanı:***

*Araştırmanın yazarı olarak herhangi bir çıkar çatışma beyanım bulunmamaktadır.*

## Kaynakça

### Basılı Eserler

- BAŞ Mehmet Fatih (2022). “Savaş Çalışmaları Disiplininin Laboratuvarı: Savaş Oyunları”, (ed.) Mesut Uyar, *Savaş Çalışmaları El Kitabı*, Kronik Kitap, İstanbul, 318-370.
- BIDDLE Stephen D. (2004). *Military Power: Explaining Victory and Defeat in Modern Battle*, Princeton University Press, Oxford.
- BURNS Shawn (2015). *War Gamer’s Handbook: A Guide for Professional War Gamers*, Naval War College, Newport.
- CITINO Robert M. (2016). “Lessons From the Hexagon: Wargames and the Military Historian”, (ed.) Pat Harrigan ve Matthew G. Kirschenbaum, *Zones of Control*, The MIT Press, Cambridge, 2016, s. 439-445.
- COX Richard (1974). “The Invaders Reach Berkshire”, *The Daily Telegraph Magazine*, 497, 14-21.
- COX Richard (1977). *Operation Sealion*, Presidio Press, San Rafael.
- CURRY John (2021). *Paddy Griffith’s Wargaming Operation Sealion: The Game that Launched Academic Wargaming*, (Kindle Edition).
- CURRY John ve PERLA Peter (2012). *Peter Perla’s The Art of Wargaming: A Guide for Professionals and Hobbyists*, Lulu, Raleigh.
- CURRY John ve PRICE Tim (2014). *Matrix Games for Modern Wargaming, Developments in Professional and Educational Wargames Innovations in Wargaming Volume 2*, Lulu, Raleigh.
- CURRY John ENGLE Chris ve PERLA Peter (2018). *The Matrix Games Handbook: Professional Applications from Education to Analysis and Wargaming*, Lulu, Raleigh.
- Development, Concepts and Doctrine Centre (2017). *Wargaming Handbook*, Ministry of Defence, Swindon.
- DUNNIGAN James F. (1992). *The Complete Wargames Handbook: How to Play, Design and Find Them*, Quill Publishing, New York.
- DUPUY Trevor N. (1985). *Numbers, Predictions and War: Using History to Evaluate Combat Factors and Predict the Outcome of Battles*, Hero Books, Fairfax.
- Genelkurmay Başkanlığı (2011). *MS 76 (A) TSK Müşterek Askeri Terimler Sözlüğü*, Genelkurmay Basımevi, Ankara.
- GRIFFITH Paddy (2009). *Saprawling Wargames: Multiplayer Wargaming*, Lulu, Raleigh.
- HIZLI Hürşit (2014). “Simülasyon ve Kara Kuvvetlerinde Eğitim Maksatlı Simülasyon Uygulamaları”, *Kara Kuvvetleri Dergisi*, 45, 38-44.
- LANCHESTER Frederick William (1916). *Aircraft in Warfare: The Dawn of the Fourth Arm*, Constable and Company Limited, London.
- LIVERMORE William Roscoe (1882). *The American Kriegsspiel. A Game for Practicing the Art of War Upon a Topographical Map*, Houghton, Mifflin and Company, Boston.
- MACDONNELL J. R. (1884). *The Tactical War Game: A Translation of General v. Verdy du Vernois’ ‘Beitrag zum Kriegsspiel’*, William Clowes and Sons Limited, London.
- NATO (2019). *AAP-06 NATO Glossary of Terms and Definitions*, NATO Standardization Office, Brussels.
- NATO (2023). *NATO Wargaming Handbook*, Allied Command Transformation, Norfolk.

- Ömer Kâmil (1883). “Harb Oyunu”, *Mecmua-i Fünûn-ı Askeriyye*, 3/13, 68-84.
- PALMER Nicholas (1980). *The Comprehensive Guide to Board Wargaming*, Sphere Books, London.
- PERLA Peter (1990). *The Art of Wargaming*, Naval Institute Press, Annapolis.
- PERLA Peter (2016). “Operations Research, System Analysis, and Wargaming: Riding the Cycle of Research”, (ed.) Pat Harrigan ve Matthew G. Kirschenbaum, *Zones of Control*, The MIT Press, Cambridge.
- PETERSON Jon Peterson (2016). “A Game Out of All Proportions”, (ed.) Pat Harrigan ve Matthew G. Kirschenbaum, *Zones of Control*, The MIT Press, Cambridge.
- SABIN Philip (2012). *Simulating War: Studying Conflict Through Simulation Games*, Continuum Books, London.
- SABIN Philip (2015). “Wargaming in Higher Education: Contributions and Challenges”, *Arts and Humanities in Higher Education*, 14:4, 329-348.
- SABIN Philip (2016). “Wargames as an Academic Instrument”, (ed.) Pat Harrigan ve Matthew G. Kirschenbaum, *Zones of Control*, The MIT Press, Cambridge.
- UYSAL, Şahin Ünsal (2023). *Wargaming and Military Innovation: Preparing the Future Forces*, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Millî Savunma Üniversitesi, İstanbul.
- VALERIANO Brandon ve JENSEN Benjamin (2022). “Wargaming for Social Science”, (ed.) Sebastian J. Bae, *Forging Wargamers: A Framework for Professional Military Education*, Marine Corps University Press, Quantico, 193-214.
- VEGO Milan (2012). “German Wargaming”, *Naval War College Review*, 65, 106-147.
- Von HILGERS Philipp (2012). *War Games: A History of War on Paper*, The MIT Press, Cambridge.
- İnternet Kaynakları**
- “Combat Mission Professional Edition”, [https://pro.matrixgames.com/game/ combat-mission-professional-edition](https://pro.matrixgames.com/game/combat-mission-professional-edition), erişim 10.09.2023.
- “Command Professional Edition”, <https://pro.matrixgames.com/game/command-professional-edition>, erişim 10.09.2023.
- “Conventional Wargames”, <http://myweb.tiscali.co.uk/paddygriffith/wargames.htm>, erişim 10.09.2023.
- Çağlar Kurç, GamIR, <https://www.youtube.com/@GamIR-POLS>, erişim 10.09.2023.
- Dr. David Banks, <https://www.kcl.ac.uk/people/david-banks>, erişim 10.09.2023.
- “GU Wargaming Society”, <https://www.guwargaming.org/>, erişim 10.09.2023.
- “Introduction to Matrix Games”, <https://www.youtube.com/watch?v=YLiQWnfzG1E>, erişim 10.09.2023.
- “Matrix Games Download Page”, <http://www.mapsymbols.com/wdmatrix1.html>, erişim 10.09.2023.
- Mehmet Fatih Baş, “Assessing Wargaming in Turkey”, <https://divergentoptions.org/2021/06/21/assessing-wargaming-in-turkey/>, erişim 10.09.2023.
- “Pluie De Balles – Complex Wargames in the Classroom”, <https://analoggamestudies.org/2018/09/pluie-de-balles-complex-wargames-in-the-classroom/>, erişim 10.09.2023.
- “POLI452 Conflict Simulation”, [https://www.mcgill.ca/politicalscience/files/politicalscience/poli\\_452-brynen-w22-course\\_outline.pdf](https://www.mcgill.ca/politicalscience/files/politicalscience/poli_452-brynen-w22-course_outline.pdf), erişim 10.09.2023.
- Professor Philip Sabin, <https://www.kcl.ac.uk/people/professor-philip-sabin>, erişim 10.09.2023.

- “Rules”, <https://kriegsspiel.org/rules/>, erişim 10.09.2023.
- “Sandhurst-Free Kriegsspiel”, <https://www.professionalwargaming.co.uk/160604-KriegsspielDSNotes-Mouat-O.pdf>, erişim 10.09.2023.
- Tom Lamont (30.09.2023), <https://www.theguardian.com/politics/2023/sep/30/what-would-happen-if-russia-invaded-finland-i-went-to-a-giant-war-game-in-london-to-find-out>, erişim 30.09.2023.
- Tom Mouat, *Practical Advice on Matrix Games*, <http://www.mapsyms.com/PracticalAdviceOnMatrixGames.pdf>, erişim 10.09.2023.
- “Wargaming Network”, <https://www.kcl.ac.uk/research/wargaming-network>, erişim 10.09.2023.
- “Wargaming”, Krulak Center Newsletter, 14, 2022, <https://www.usmcu.edu/Portals/218/Krulak%20Newsletter%20-%20Issue%2014.pdf>, erişim 10.09.2023.