


Savaş Oyunlarının Tarihi ve Kullanımı Üzerine Bir İnceleme

An Analysis in the History and the Utility of Wargaming

Mehmet Fatih BAŞ¹ 

Araştırma Makalesi

¹ Öğretim Görevlisi – Milli Savunma Üniversitesi Kara Harp Okulu, Tarih Bölümü



ORCID: 0000-0001-7380-7102

Sorumlu yazar/Corresponding author:

Mehmet Fatih BAŞ

E-posta/E-mail:

mfbas@kho.edu.tr

Geliş tarihi/Received:

14 Temmuz 2020

Revizyon talebi/Revision Requested:

28 Ağustos 2020

Son revizyon /Last revision:

31 Ağustos 2020

Kabul tarihi/Accepted:

11 Eylül 2020

Atf/Citation:

Baş, Mehmet Fatih. “Savaş Oyunlarının Tarihi ve Kullanımı Üzerine bir Değerlendirme”. *Türk Savaş Çalışmaları Dergisi* 1, no. 2 (2020): 118-149.

Özet

Savaş temalı ilk oyunlar binlerce yıl önce ortaya çıkmış ve yüzyıllar içinde geçirdiği değişikliklerin ardından 19'uncu yüzyıl başlarında Prusya Ordusu tarafından kullanılmaya başlanan Kriegsspiel formunu alarak günümüzde profesyonel maksatla oynanan savaş oyunlarının temelini teşkil etmiştir. Prusya'nın askeri zaferleriyle birlikte dünyaya yayılan savaş oyunları 20'nci yüzyıla gelindiğinde dünya ordularında askeri eğitim ve harbe hazırlık faaliyetlerinin ayrılmaz bir parçası haline gelmiştir. İkinci Dünya Savaşı sonrası başta yöneylem araştırmaları olmak üzere uluslararası ilişkiler ve güvenlik çalışmaları gibi disiplinler için önem kazanan savaş oyunlarının tasarımı ve oynanış biçimleri de çeşitlenmeye başlamıştır. 1950'lerde ise profesyonel savaş oyunlarının daha az karmaşık olan hobi amaçlı benzerleri piyasaya çıkmış ve büyük ilgi görmüştür. Günümüzde savaş oyunlarına büyük önem veren Amerikan ve İngiliz Orduları, bu alanda kendi askeri literatürlerini oluşturmaya çaba sarf etmekte ve bu faaliyeti yeniden kurum kültürlerinin bir parçası haline getirmeye çalışmaktadırlar. Aynı şekilde üniversitelerin savaş çalışmaları bölümleri de öğretici bir faaliyet olarak savaş oyunlarını müfredatlarına entegre etmeye başlamışlardır. Bu çalışma, ülkemizde çok kısıtlı olan savaş oyunları literatürüne bir katkı sağlamayı ve farklı akademik alanlarda yapılan çalışmalarda faydası görülebilecek bu faaliyete dikkat çekmeyi amaçlamaktadır.

Anahtar Kelimeler: savaş oyunu, harp oyunu, Kriegsspiel, simülasyon

Abstract

Games that deal with war appeared thousands of years ago and constantly changed their form through centuries, finally culminating in the development of the Prussian Kriegsspiel, which became the basis of modern wargames. It spread to other armies around the world and was adopted as an indispensable method for officer training and for campaign planning process. After the Second World War, wargames became an important part of academic disciplines such as operations research, international relations and security studies, and new variations developed in terms of design and gameplay. In 1950s hobby wargaming took off with the introduction of commercial wargames that are much less complex than their professional counterparts. In present day, the US and the British armed forces are developing a wargaming literature and trying to reinvigorate wargaming as a part of their organizational culture. In academia, war studies departments have already started to integrate wargaming in their curriculum. This study aims to contribute to an almost non-existent Turkish literature on wargaming and attract attention to the subject, which would very well prove beneficial to studies in certain academic fields.

Key Words: wargame, game, Kriegsspiel, simulation

GİRİŞ

Günümüzde başta askerî kurumlar olmak üzere resmî kurumlar tarafından silahlı çatışmanın yahut politik-askerî krizlerin canlandırıldığı oyunlar oynanmaktadır. Bu oyunların daha sade ve daha dar kapsamlı olanları da askerî konulara meraklı siviller tarafından hobi amaçlı oynanmaktadır. Bu oyunların bütününe verilen isim olan savaş oyunu¹ tabirinin geniş kabul gören tek bir karşılığı yoktur. Dünya genelinde askerî eğitim ve harbe hazırlık amaçlı yapısal, sanal ve canlı simülasyonların hepsine birden savaş oyunu denilmesi gibi bir eğilime sıkça rastlanmaktadır. Ancak bu çalışmada ele alınacak savaş oyunları, gerçek kişilerin kontrolünde benzetilmiş kişiler ve benzetilmiş sistemlerin kullanıldığı yapısal simülasyonlardır.²

NATO'nun güncel terminolojisinde savaş oyunu, bir askerî harekâtın belirli kurallar, veriler, yöntemler ve prosedürler kullanılarak herhangi bir surette canlandırılmasıdır.³ Türk Silahlı Kuvvetleri'ndeki karşılığı ise şu şekildedir:

“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 karargâhı vasıtasıyla idare edilen tatbikatlardır. Tek taraflı veya iki taraflı olarak icra edilebilir.”⁴

Savaş oyunlarına dair en sade ve en kullanışlı tabir savaş oyunları uzmanı Peter Perla'dan gelmiştir: “İçinde gerçek askerî kuvvetlerin yer almadığı, muhasım tarafları temsil eden oyuncuların kararlarının ve olay akışının birbirlerini karşılıklı olarak etkilediği bir muharebe modeli yahut simülasyonudur.”⁵

Savaş oyunları tek taraflı, iki taraflı yahut çok taraflı bir biçimde elle (*manuel*) veya bilgisayarla oynanabilir. Kapsamı itibarıyla, sınırlı ve genel savaşta politik-askerî kriz yönetimini veya tek bir askerî bir harekâtın canlandırılmasında kullanılabilir. Kesin kurallar dâhilinde olasılık faktörüne yer verilmeden belirli modelde (*deterministik*) veya olasılık faktörünün temsil edildiği (*probabilistik*, *Monte Carlo modeli*) belirsiz bir modelde olabilir. Tarafların birbirleri hakkında istihbarat bilgilerine muharebe şartlarında olabildiği ölçüde erişime sahip oldukları kapalı biçimde, sürekli ve tam bilgiye sahip oldukları açık biçimde veya istihbaratın oyunculara kontrol grubu tarafından verildiği kontrollü biçimde oynanabilir. Oyun zamanındaki ilerleme olay atlamalı yahut zaman atlamalı olabilir.⁶ Bu özelliklerin ve biçimlerin hepsi binlerce yıllık bir süreç içinde şekillendiği gibi,

¹ Profesyonel amaçla oynanan oyunlara ülkemizde harp oyunu denilmektedir. Ancak hobi amaçlı oyunları harp oyunu olarak nitelemek, askerî amaçla kullanılan farklı harp oyunu biçimleriyle bir kavram kargaşası yaratabilir. Hem profesyonel hem akademik hem de hobi amaçlı oyunları ele alan bu çalışmada silahlı çatışmanın canlandırılmasını hedefleyen oyunların hepsi için “savaş oyunu” tabirinin kullanılması uygun görülmüştür.

² EDOKYY 406-2 *Simülasyon Sistemleri ve Eğitimde Kullanılması* (Ankara: K.K. Basımevi ve Basılı Evrak Depo Müdürlüğü, 1997), 3. Hurşit Hızlı, “Simülasyon ve Kara Kuvvetlerinde Eğitim Maksatlı Simülasyon Uygulamaları”, *Kara Kuvvetleri Dergisi* Sayı: 45 (Temmuz 2014), 40.

³ AAP-06 *NATO Glossary of Terms and Definitions* (Brüksel, NATO Standardization Office, 2019), 135.

⁴ MS 76 (A) *TSK Müşterek Askerî Terimler Sözlüğü* (Ankara: Genelkurmay Başkanlığı, 2011), 3.

⁵ John Curry ve Peter Perla, *Peter Perla's The Art of Wargaming: A Guide for Professionals and Hobbyists* (Raleigh: Lulu.com, 2012), bölüm 4.

⁶ *Kara Harp Akademisi Karargâh Subayı El Kitabı (Harekât Konuları)* (İstanbul: Harp Akademileri Basımevi, 2003), 10. Bölüm, 39-40.

günümüzde yeni çıkan bilimsel ve teknolojik gelişmeler doğrultusunda şekillenmeye devam etmektedir.

SAVAŞ TEMALİ OYUNLARININ ORTAYA ÇIKIŞI VE YAYILMASI

İnsanlık tarihinde oyun tahtasının muharebe meydanını ve piyonların da muhasım kuvvetleri temsil ettiği ilk savaş oyununun nerede, ne zaman veya hangi adla oynandığını bilinmiyor olsa da, kuralları genel olarak bilinen en eski savaş oyunu, günümüzde dünya genelinde oynanan *Go*'nun atası olarak kabul edilen *Weiçi* (çevirme, kuşatma) isimli Çin oyunudur.⁷ Oyundan bahseden eski Çin kaynakları, oyunun ortaya çıkışını 4000 yıl önce yaşamış efsanevi imparator Yao'ya kadar götürürler. Efsane niteliğindeki anlatıya göre imparator, devlet adamlığı vasfı taşımayan oğlunun eğitimi için bu oyunu icat etmiştir.⁸ 19'uncu yüzyıla kadar dünyanın farklı yerlerinde ortaya çıkan savaş oyunlarının büyük kısmı da tıpkı *Weiçi* gibi önce savaşın sevk ve idaresinden sorumlu başlıca kişiler olan hükümdarlar ve soylular için üretilmiş, sonra daha alt sosyal statüde bulunan kişiler tarafından eğlence amaçlı oynanmaya başlanmıştır. Eski devirlerde Çin'in dışında, Güney Asya'dan, Ortadoğu'ya, Afrika'dan Kuzey Avrupa'ya kadar hemen hemen her bölgede yaşayan halklar, doğrudan savaş simülasyonu olmasa da, rakibin hamlesini engelleme ve oyun tahtasının belli kısımlarını işgal etme temalı kendi oyunlarını geliştirmişlerdir. Bunlardan günümüzde kuralları hakkında en çok bilgi sahibi olunanlar, Eski Yunan'da oynanan *Petteia*; Eski Roma'da oynanan *Latrunculi* ve İskandinavya'da oynanan (ve oradan *tafl* adıyla Britanya adasına geçen) *Henfatafl* oyunlarıdır.⁹

Bu oyunlar arasında günümüze kadar popülerliğini koruyabilmiş başlıca oyun satrançtır. “Kralların oyunu” olarak anılan satrancın Hindistan'da ortaya çıkan atası *çaturanga* hakkında ilk yazılı bilgiye M.S. ilk bin yılın ortalarına tarihlenen *Nitisara* isimli siyasetname türü bir eserde rastlanılmıştır. Eski Hindistan'daki orduların başlıca dört muharip sınıfı olan piyade, süvari, fil ve savaş arabalarını temsil eden piyonlara sahip olan *çaturanga*, Sanskritçe'de “dört kısım” anlamına gelir. Ordunun komutanı olan hükümdar ve vezirini temsil eden piyonlar da oyun tahtasında yer alırlar. Söz konusu metinde bu dört muharip sınıfın oyunda ne surette kullanılması gerektiği bir askerî talimnamede anlatılır gibi anlatıldığı için *çaturanganın* hükümdarlar ve üst düzey devlet görevlileri için tasarlanmış bir savaş oyunu olduğu anlaşılmaktadır.¹⁰ Dört kişiyle oynanan *çaturanga* modern satranca dönüşmesi esnasında iki kişiyle oynanır hale gelmiş ve hamlelerin sonucunu tayin etmek için kullanılan zar kullanılmamaya başlamıştır.¹¹ Hindistan'dan çevre bölgelere yayılan

⁷ Curry ve Perla, *a.g.e.*, bölüm 1. Mısır'da yapılan kazılarda M.Ö. 3500 ila 4000 yıllarına tarihlenen oyun tahtaları bulunmuştur. Ayrıca tapınak duvarlarında bulunan ve M.Ö. 2500 yılına tarihlenen bazı çizimlerde oyun oynayan insanların tasviri mevcuttur. Ancak *Senet* adıyla anılan oyunun bir strateji oyunu olduğu düşünülse de kuralları hakkındaki bilgiler çok kısıtlıdır. H. J. R. Murray, *A History of Board Games other than Chess*, (Oxford: Clarendon Press, 1952), 12-19.

⁸ Lihui Yang, Deming An ve Jessica Parker, *Handbook of Chinese Mythology* (Santa Barbara: ABC Clio, 2016), s. 228. *Weiçi*'nin kökenleri konusunda savaş oyunları ile alakalı bazı çalışmalar oyunun 5000 yıl önce Sun Tzu tarafından icat edildiği bilgisini vermektedirler. Sun Tzu'nun M.Ö. 3'üncü yüzyılda yaşadığı düşünülünce bu bilginin hatalı olduğu aşikârdır. Bu bilgiyi veren başlıca kaynak için bkz. Curry ve Perla, *a.g.e.*, bölüm 1. Bu hatalı iddia için atf yapılan kaynak ve aynı zamanda bu iddianın muhtemel çıkış noktası için bkz. Abe Greenberg, “An Outline of Wargaming”, *Naval War College Review* 34/5 (1981), 93.

⁹ Murray, *a.g.e.*, 53-56.

¹⁰ Martin van Creveld, *Wargames: From Gladiators to Gigabytes* (New York: Cambridge University Press, 2013), 141.

¹¹ Curry ve Perla, *a.g.e.*, bölüm 1.

oyunun Sanskritçe ismi *çaturanga*, Orta Farsça'ya *çatrang* ve Arapça'ya da *şatranc* adıyla geçerek günümüzde kullandığımız ismini almıştır.¹²

Müslüman Araplar arasında popüler bir oyun olan satranç, onlar tarafından Batı Afrika üzerinden, muhtemelen Sicilya ve Endülüs yoluyla Avrupa'ya götürülmüştür.¹³ Böylece satranç çağlar boyunca doğuda ve batıda birçok büyük komutanın ve hükümdarın en sık oynadığı oyunlardan biri olmuştur. Satranç ustası hükümdarlar arasında şüphesiz en meşhuru Emir Timur'dur. Bir satranç oyunu sırasında şahıyla rok hamlesi yaparak rakibini zor durumda bıraktığı esnada oğlunun dünyaya geldiği haberini alınca, oğluna şah ve rok (rok hamlesi Farsça'da *ruh* şeklinde geçer) kelimelerinden mülhem Şahruh adını koymuştur.¹⁴ 1402'de Ankara Muharebesi'nde esir düşen Yıldırım Bayezid de, Timur'un otağına götürüldüğünde onu oğluyla satranç oynarken bulmuştur.¹⁵ Timur'un oynadığı satranç varyasyonunun, modern satrançtan daha geniş bir oyun tahtasında oynanan ve içinde deve, zürafa, *debbâbe*¹⁶ gibi farklı piyonların bulunduğu *şatranc-ül kebir* (büyük satranç) olduğu söylenir.¹⁷ Hükümdar ve komutanlar tarafından oynanan satrancın savaşa benzetilmesinin Avrupa'da bir hayli yaygın olduğu görülmektedir. 12'nci yüzyılda İspanya'da yaşamış Yahudi şair Abraham ben Ezra, satranç müsabakasını meydan muharebesi gibi tasvir eden bir şiir kaleme almıştır. İtalyan yazar Luigi Guicciardini de 16'ncı yüzyıl başlarında, "Savaşa Dair Önemli Eserler ile Satranç Oyununun Mukayesesi" başlıklı bir yazı yazmıştır.¹⁸

SATRANCIN YETERSİZLİĞİNİ AŞMA GİRİŞİMLERİ

Komutan ve devlet adamlarına stratejik karar alma ve problem çözme konusunda zihinlerini dinç tutmaları için yardımcı olmasına rağmen satranç, soyut ve deterministik bir oyun olduğu için birçok bileşene sahip silahlı çatışmayı canlandırmak açısından yetersiz bir simülasyondur. Oyun tahtası muharebe arazisini tam anlamıyla yansıtmaz ve muharip kuvvetleri temsil eden taşların hamle kabiliyetleri gerçek bir muharebedeki taktik olasılıkları canlandırabilmekten mahrumdur. Lojistik ve istihbarat gibi faktörlere oyunda yer verilmez. Askerî birlikleri temsil eden taşlara verilen emirler hiçbir gecikme veya kesintiye uğramadan derhal ifa edildiği için Clausewitz'in "sürtünme" adını verdiği faktör oyunda yer almaz.¹⁹ Kısmen bu sebepten ötürü 17'nci yüzyıldan itibaren satrancı daha işe yarar bir savaş oyunu haline getirmek için bazı çalışmalar yapılmıştır.

Satrancı ciddi bir savaş oyunu haline sokmak için ilk girişim 1644 yılında Ulm şehrinden Christoph Weickmann isimli bir tüccardan gelmişti. Weickmann'ın geliştirdiği *Neu-erfundenes Grosses Königs-Spiel* (Yeni İcat Edilmiş Büyük Kral Oyunu), kısaca *Königsspiel*, iki kişiden sekiz kişiye kadar oynanabilmekteydi. Weickmann, oyunun eğlence amaçlı olmaktan ziyade, temel askerî ve siyasî kaideler hakkında çok fazla kitap okumaya ihtiyaç duymadan genel bir fikir sunma amacı güttüğünü

¹² Murray, *a.g.e.*, 228.

¹³ H. J. R. Murray, *A History of Chess* (Oxford: Clarendon Press, 1913), 394-395.

¹⁴ Ahmed Ibn Arabshah, *Tamerlane or Timur the Great Amir*, çev. J. H. Sanders (Londra: Luzac & Co, 1936), 47.

¹⁵ Dukas, *İstanbul'un Fetih: Dukas Kroniği (1341-1462)*, çev. V. Mirmiroğlu (İstanbul: Kabalcı Yayınevi, 2012), 59.

¹⁶ Kale kuşatmalarında surlara saldıranların ok, taş ve mızrak darbelerinden korunmak amacıyla içine girdikleri fiçıya benzer savaş aleti.

¹⁷ Murray, *a.g.e.*, 343-344.

¹⁸ Van Creveld, *a.g.e.*, 142.

¹⁹ Van Creveld, *a.g.e.*, 144. Sürtünme konusunda detaylı bilgi için bkz: Carl von Clausewitz, *Harp Üzerine*, çev. H. Fahri Çeliker (Ankara: Genelkurmay Basımevi, 1991), Birinci Kitap, 7'inci Bölüm.

söylemiştir.²⁰ 1710'dan 1774'e kadar Fransa tahtında bulunmuş XV. Louis devrinde de, subay adaylarına temel askerî konuların öğretilmesi için *Le Jeu de la Guerre* (Savaş Oyunu) ve *Le Jeu de la Fortification* (Tahkimat Oyunu) isimli iki ayrı kart oyunu kullanılmıştır.²¹

1770'de Prag'da Höchenberger isimli tasarımcı tarafından Weickmann'ın oyununun bir benzeri geliştirilmişti.²² 1780 yılına gelindiğinde Braunschweig Dükü'nün sarayında askerî eğitimden sorumlu Dr. C. L. Helwig tarafından bir başka satranç varyasyonu geliştirildi. Helwig'in bir hayli geniş oyun tahtasındaki 1,666 karenin hepsi farklı arazi şekillerini yansıtmak amacıyla renklendirilmişti: Kırmızı renkli kareler dağları, mavi kareler nehirler veya gölleri, açık yeşil kareler bataklıkları, siyah ve beyaz kareler açık araziye temsil ediyordu. Binaları gösteren karelerin ise yarısı kırmızıyla renklendirilmişti. Rakip taraflar yüz yirmişer piyona sahipti. Bunların her biri, piyade taburlarını, süvari bölüklerini, topçuyu veya istihkâm birliklerini temsil ediyorlardı. Oyunun amacı oyun tahtasının diğer ucundaki rakibin kalesini ele geçirmektir. "Savaş satrancı" ya da "askerî satranç" diye nitelenen Helwig'in oyunu Avusturya, Fransa ve İtalya'da da popüler olmuştu. Ancak oyun piyonların hamleleri satranca çok benzediği için oyun determinist bir karaktere sahipti ve satrancın kısıtlamalarından kurtulamamıştı.²³ Helwig, eğitiminden sorumlu olduğu gençlerin yeni bir oyun için detaylı kuralları öğrenmek zorunda kalmaları yerine, hâlihazırda hepsinin az çok bildiği satranç temelli bir oyun tasarlamasının daha makul olduğuna kanaat getirmişti. Oyununun kısa sürede uluslararası popülerlik kazanmasının temel sebebi de bu olmuştu.²⁴

Helwig'in çağdaşı olan ve yine Braunschweig Dükalığı emrinde görevli istihkâm subayı Georg Venturini 1798'de *Askerî Okullarda Kullanım Amaçlı Yeni Savaş Oyunu* adıyla bir başka "askerî satranç" geliştirdi. Venturini kendi döneminin az bilinen askerî düşünürlerindendi ve *Gerçek Savaşım Taktikleri ve Bilimi İçin Matematiksel Bir Sistem* adlı eserin sahibiydi. Oynanış biçimi Helwig'in oyununa oldukça benzeyen Venturini'nin oyununun 3,600 kareden oluşan oyun tahtası Fransa-Belçika sınır bölgesi temel alınarak hazırlanmıştı.²⁵ Oyun kurallarının 1804 yılındaki baskısında Venturini iddialı bir biçimde şöyle diyordu: "Subaylar için hazırlanmış bu eğitim aracı için *oyun* ifadesi kullanılmamalıdır."²⁶ Ancak 19'uncu yüzyıl askerî düşünürlerinin oyundan pek etkilendikleri söylenemezdi. Colmar von der Goltz çok sonraları şu değerlendirmede bulunmuştu: "İçinde birçok zorluk barındıran ve yeni bir şey sunmaktan aciz olan bu savaş oyunu, dönemin rafine askerî eğitiminin kötü bir ürünüdür."²⁷

Helwig ve Venturini'nin satranç temelli savaş oyunları askerî eğitim için kullanılmaktan çok subaylara boş zaman eğlencesi olmuş olsa da özellikle Helwig'in oyununun Fransa'da popüler hale gelmesinin ardından askerî okullarda kullanması için fikir beyan eden kişiler olmuştu. Napolyon'un generallerinden General Jean Victor Marie Moreau ve Mareşal Michel Ney bu fikri dillendiren

²⁰ Philipp von Hilgers, *War Games: A History of War on Paper*, çev. Ross Benjamin (Cambridge, Mass: The MIT Press, 2012), 19-21. Weickmann'ın oyunu hakkında bkz. Christoph Weickmann, *Neu-erfundenes Grosses Königs-Spiel* (Ulm: Balthasar Kühn, 1664).

²¹ John Young, *A Brief History of Wargaming. Reprinted from Unpublished Notes of the Author* (Arlington, VA: Operations Research Office, Johns Hopkins University, 1956), 3.

²² Farrand Sayre, *Map Maneuvers and Tactical Rides* (Kansas: The Army Service Schools Press, 1910), 5.

²³ Curry ve Perla, *a.g.e.*, bölüm 1, paragraf 12-18.

²⁴ H. O. S. Heistand (çev.), "Foreign War Games", *Selected Professional Papers Translated From European Military Publications* (Washington D.C.: Government Printing Office, 1898), 238.

²⁵ Von Hilgers, *a.g.e.*, 47. Curry ve Perla, *a.g.e.*, bölüm 1.

²⁶ Sayre, *a.g.e.*, 6.

²⁷ Sayre, *a.g.e.*, 7.

başlıca kişilerdi.²⁸ Aynı dönemlerde Giacometti (1793), Rohrbek (1804), Opitz (1806), Hoverbek (1806), Von Gloden (1817 —iki tarafın 128 piyona sahip olduğu dama benzeri bir oyun tasarlamıştı), Perhuhn (1818), Von Pilsach (1820 —bir kale kuşatma oyunu tasarlamıştı) ve Avusturya Ordusu’ndan bir teğmen olan Plannen (1822) gibi kişiler tarafından Helwig ve Venturini’nin oyunlarına benzer oyunlar tasarlanmışlardı.²⁹ Bu dönemde İskoçyalı John Clerk tahtadan gemi modelleriyle tarihteki büyük deniz muharebelerini canlandırmış, uyguladığı yöntemi ve elde ettiği sonuçları *Sistematik ve Tarihî Yönden Donanma Taktikleri Üzerine Deneme* başlıklı bir yazıda toplamıştı.³⁰

KRIEGSSPIEL: SATRANÇ SİSTEMİNDEN KOPUŞ

Savaş oyunlarının satrancın kısıtlamalarından kurtularak günümüzde profesyoneller tarafından icra edilen savaş oyunlarına veya meraklı sivillerin hobi olarak oynadığı oyunlara temel teşkil eden ilk örneği Prusya’da ortaya çıkmıştır. 1795 yılına gelindiğinde Prusya Ordusu’nun harekât planlama safhasında günümüz ordularının planın tahlil edilmesinde uyguladıkları “harp oyunlaması” yöntemine benzer tarzda bir yöntem, Prusya Genelkurmayı’nın teşkil edilmesinde büyük katkısı olan subay, askerî düşünür ve matematikçi Albay Christian von Massenbach tarafından hâlihazırda önerilmişti. Massenbach’ın önerisine göre, harekât planlama safhasında, harekât bölgesini iyi bilen, yüksek kabiliyetli iki subay görevlendirilerek birbirlerine karşı bir savaş oyunu icra edeceklerdi. İkisi de birbirlerinin planlarından haberdar olmayacaklar ve emirlerini verirken gerçek bir muharebede dikkat edilmesi gereken bütün hususlara dikkat edeceklerdi. Bu iki subaydan daha tecrübeli üçüncü bir subay da hakem olarak iki tarafın hareket tarzlarını inceleyecek, değerlendirecek ve genel bir sonuç çıkaracaktı. Massenbach bu sayede harekâtın daha sistematik bir biçimde planlanabileceği ve sonucunun da ihtimaller dâhilinde öngörülebileceğini düşünmüştü.³¹

İlk modern savaş oyunu *Kriegsspiel*’in ortaya çıkması ve gelişimi de Prusya Ordusu’nun profesyonel askerî eğitiminin kendine has özelliklerinden kaynaklanmıştı. Bu özelliklerin başında uygulamalı yöntem gelmekteydi. Prusya Askerî eğitiminde uygulamalı yöntem, 19’uncu yüzyıl başında açılan Prusya askerî okullarında eğitimin temel öğelerindendi ve Prusya Genelkurmayı’nın ilk başkanı Gerhard von Scharnhorst’un 1809 yılında askerî eğitime getirdiği yeniliklerden biriydi. Prusya Ordusu’nda Büyük Frederick zamanından beri arazi tatbikatları icra edilmekteydi. Scharnhorst bu tatbikatları askerî okulların dersliklerine taşıdı ve teorik eğitimin derslikte icra edilen uygulamalı faaliyetlerle de desteklenmesi geleneğini başlattı. Askerî okuldaki öğrenciler kum sandığı ve harita üzerinde birbirlerine karşı küçük çaplı manevralar icra etmekteydiler.³² Modern savaş oyunlarının Prusya Ordusu içinde ortaya çıkması ve sonraki yarım asırlık süre için vazgeçilmez bir kurumsal faaliyet halini almasının başlıca sebebi uygulamalı yöntemin verimini artırma çabası olmuştu.

1811 yılında Prusyalı askerî müşavir Baron Leopold von Reisswitz, Prusya prenslerine kum sandığında, tahtadan blokların askerî birlikleri temsil ettiği bir savaş oyunu oynatmaya başlamıştı.

²⁸ Heistand (çev.), a.g.m., 241.

²⁹ Sayre, a.g.e., 7.

³⁰ Curry ve Perla, a.g.e., bölüm 1.

³¹ “Christian Karl August Ludwig von Massenbach”, 1911 *Encyclopædia Britannica*, c. 17 (Cambridge/New York: The Encyclopædia Britannica Company 1911), 866. Arden Bucholz, *Moltke, Schlieffen and Prussian War Planning* (Oxford: Berg, 1991), 28-29.

³² Bucholz, a.g.e., 28-29.

Oyundan haberdar olan Kral III. Friedrich Wilhelm oyunu görmek istedi. Reisswitz, oyunu Kral'a takdim edebileceği bir hale getirmek için bir yıla yakın süre uğraştıktan sonra, *Taktisches Kriegsspiel* (Taktik Savaş Oyunu) adını verdiği oyununu 1812'de Kral'a sundu. Reisswitz kum sandığının yerine renklendirilmiş küçük kare levhalardan kabartma bir harita yapmıştı. Kare levhaların yerleri değiştirilerek farklı arazi şekilleri elde edilebiliyordu. Tahta blokların yerini porselen oyun parçaları almıştı. Oyundan çok etkilenen Kral, sonraki yıllarda cepheden ulaşan harp raporlarında tasvir edilen harekâtı oğulları, yaverleri ve diğer subaylarla beraber Reisswitz'in geliştirdiği sistemi kullanarak sık sık oynamıştı. Reisswitz, 1816 yılında, oyunu ile ilgili tüm belgelerini ve çalışmalarını topçu teğmeni olan oğlu Georg von Reisswitz'e devretti.³³

1819 yılında Stettin'den Berlin'e tayin olan oğul Reisswitz, emrinde görev yapan subaylar von Greisheim, von Herwarth, von Vincke ve von Dannhauer'le (bunlardan üçü sonradan generalliğe terfi edeceklerdi) beraber oyunda bir dizi değişiklik yaptı. Öncelikle kabartma haritanın yerini büyük ölçekli topoğrafya haritası aldı. Reisswitz iki tarafın piyonlarını kırmızı ve mavi olarak renklendirerek, günümüzde dost ve düşman kuvvetlerin haritada bu iki renkle gösterilmesinin temelini atan kişi oldu. Taraflar sırayla ikişer dakikalık hamle süreleri içinde birliklerini hareket ettirmekteydiler. Oyun bir hakem tarafından idare edilmekte, senaryo hakem tarafından hazırlanmakta ve oyun esnasında yaşanan anlaşmazlıklar da yine hakem tarafından çözülmekteydi. Aynı orduya mensup olan ama haritada birbirlerinden ayrı yerlerde konuşlu bulunan birliklerin komutanlarını temsil eden oyuncuların birbirleriyle konuşmaları yasaktı. Bu oyuncular sadece hakem aracılığıyla iletilen emirler ve mesajlar yoluyla birbirleriyle iletişime geçebiliyorlardı. Mesajların diğer oyuncuya ne kadar zamanda ulaşacağına hakem karar veriyordu. En önemli yeniliklerden biri, muharebede şans unsurunu temsil eden zarın kullanılmaya başlanmasıydı. Birbiriyle muharebeye giren iki düşman birliğin çatışması hakemin değerlendirmesiyle belirlenen bir oran üzerinden atılan zarlarla sonuca bağlanıyordu. Bu muharebede verilen zayıf da kurallar doğrultusunda hakem tarafından belirlenip kayıt altına alınıyordu.³⁴

Reisswitz'in oyunu babasının gibi Kral ve yakın çevresi tarafından oynanan bir boş zaman eğlencesi olmaktan çok daha öteye giderek Prusya Ordusu içinde kısmen kabul görmeyi başarmıştı. Reisswitz 1824 yılında oyununu tamamlayarak Prens Wilhelm'e takdim etti. Wilhelm oyunu denedikten sonra onu Prusya Genelkurmay Başkanı Karl von Müffling'e yönlendirdi. Reisswitz bir gösteri oyunu sergilemek için Genelkurmay Başkanlığı'na geldiğinde onu soğuk bir biçimde karşılayan Müffling, birkaç saat sonra oyun sona erdiğinde bunun alelade bir oyun değil, harbe hazırlık için ciddi bir talim aracı olduğunu söylemiş ve bu yeni buluşu bütün orduya tavsiye edeceğine söz vermişti. General sözünde durdu. Prusya Ordusu'nun yarı-resmî yayın organı olan *Militär-Wochenblatt*'ta oyunla ilgili övgü dolu bir yazı kaleme almıştı.³⁵ Reisswitz de oyunun 1824 yılında yayımlandığı kural kitabının önsözünde, desteklerinden ötürü Prens Wilhelm'in yanı sıra Müffling'e de teşekkür etmeyi ihmal etmeyecekti.³⁶

³³ Von Hilgers, *a.g.e.*, 43-44, 51.

³⁴ Andrew Wilson, *Andrew Wilson's The Bomb and the Computer: The History of Professional Wargaming 1780-1968*, haz. John Curry (Raleigh: Lulu.com, 2014), bölüm 1. B. von Reisswitz, *The von Reisswitz's Kriegsspiel: The Prussian Army Wargame*, çev. Bill Leeson (Londra, Too Fat Ladies, 2007), 7.

³⁵ Von Hilgers, *a.g.e.*, 52.

³⁶ B. von Reisswitz, *a.g.e.*, 3.

Ancak Reisswitz'in sergilediği gösteri onun yönlendirmesi altında yapıldığı için, Müffling ve orada bulunanlar, askerî harekâtın sevk ve idaresinden anlayan herkesin bu oyunu kolaylıkla öğrenip oynayabilecekleri gibi yanlış bir kanaate sahip olmuşlardı. Gerçekte ise oyunun kuralları bir hayli karmaşıktı ve düzgün bir biçimde oynanabilmesi için uzun zaman harcamak gerekiyordu. Bu yüzden Prusyalı subayların oyuna verdikleri ilk tepkiler Müffling'in tepkisi kadar olumlu olmadı. Yüzbaşılığa terfi eden Reisswitz'in lüzumsuz bir icat sayesinde Kraliyet ailesinin ve Genelkurmay Başkanı'nın övgüsüne mazhar olduğunu düşünen kişiler onu Berlin'den uzaklaştırmanın yollarını aramışlar ve nihayet Torgau'daki sınır kalesine tayin edilmesini sağlamışlardı. Berlin'deki çevresinden uzak kalan Reisswitz, oyununu daha da geliştirmenin artık mümkün olmayacağı kanaatine kapılarak depresyona girdi ve 1827'de intihar etti.³⁷

Reisswitz'in hazin sonuna rağmen oyunu Prusyalı subaylar arasında sadık bir müdavim kitlesine kavuşmuştu. Sonraki yarım asır içinde askerî birlikler ve Prusya Askerî Akademisi içinde onlarca ayrı savaş oyunu kulübü kurulacaktı. Savaş oyunları konusunda en hevesli genç subaylardan biri de ileride Prusya Genelkurmay Başkanı olacak ve büyük askerî reformlara imza atacak olan Yüzbaşı Helmuth von Moltke idi.³⁸ Savaş oyunlarına olan ilgi uzun bir süre bu topluluklar vasıtasıyla canlı tutuldu ve oyun kuralları geliştirilmeye devam etti. 1862 yılında Yüzbaşı Wilhelm von Tschischwitz, Reisswitz'in oyununun kurallarını biraz daha basitleştirerek yeni bir kural kitabı yayımladı.³⁹ Albay Thilo Wolf von Trotha'nın 1869'da yayımladığı kurallar ise oyunu gerçek muharebeye daha çok benzetmeye çalışırken daha karmaşık hale getirmişti.⁴⁰

Buna rağmen, 1870-1871 Fransa-Prusya Savaşı'nda alınan başarıda savaş oyunlarının da payı olduğuna dair ordu içinde bir kanaat oluşmuştu. Hohenlohe-Ingelfingen Prensi, General Kraft şöyle söylüyordu: "1870-1871 Fransa-Prusya Savaşı'nda subaylarımızın hızlı karar almalarında ve sorumluluk üstlenme konusunda büyük bir şevk göstermelerinde savaş oyunlarının katkısı yadsınamaz."⁴¹ Savaşın ardından Prusya ordusunda savaş oyunlarına ilgi daha da artmıştı. Ancak mevcut karmaşık ve uzun kurallarda uzmanlaşmış hakem subayların sayısı, talep edilen sayıda oyunu oynatmaya yeterli değildi. Ayrıca büyük kısmı muharebe tecrübesi kazanmış subaylar oyunda zar atılarak temsil edilen şans faktörü de dâhil olmak üzere birçok unsurun muharebeyi gerçekçi olarak yansıtamadığı fikrindeydiler. Reisswitz tarafından satrancın kısıtlamalarından azat edilmiş olan savaş simülasyonu, artık Reisswitz ve ardıllarının belirlediği kuralların esiri olmuştu. Kurallara sadık kalarak oynanan "katı" savaş oyunlarının 1870'lerin ortasında "serbest" savaş oyunlarına dönüşümü, kuralların ve şans faktörünün tamamen kaldırılıp, hakemin rolünün daha önemli hale getirilmesiyle mümkün oldu. Tarafların aldıkları kararların ne şekilde sonuçlanacağı, muharebelerdeki zayıt miktarı ve diğer meseleler kurallara göre değil, muharebe tecrübesi olan hakem subayın şahsî görüşlerine göre belirlenmeye başlamıştı.⁴²

³⁷ Curry ve Perla, *a.g.e.*, bölüm 1.

³⁸ Wilson, *a.g.e.*, bölüm 1.

³⁹ Wilhelm von Tschischwitz, *The von Tschischwitz Kriegsspiel 1862: The Prussian Army Wargame of 1862*, çev. Bill Leeson (Londra, Too Fat Ladies, 2008), 3-4.

⁴⁰ Heistand (çev.), *a.g.m.*, 257.

⁴¹ Milan Vego, "German Wargaming", *Naval War College Review* 65/4 (2012), 110.

⁴² Heistand (çev.), *a.g.m.*, 257.

MODERN YA DA “SERBEST” SAVAŞ OYUNUNUN DOĞUŞU

Savaş oyununun günümüzdekine benzer bir hal alarak Prusya sefer ve harekât planlama süreci içine yerleşmesi, askerî eğitimdeki uygulamalı yöntemin getirdiği bir başka yenilik olan kurmay gezilerinin başlamasıyla oldu. Moltke'nin 1858 yılında Genelkurmay Başkanı olmasından itibaren her yıl düzenli olarak Berlin Harp Akademisi'ndeki kurmay adaylarının ve Genelkurmay'da görevli subayların katılımıyla gerçekleşen kurmay gezileri düzenlenmeye başladı. Bu gezilerde askerî tarih meseleleri ele alındığı gibi, Prusya'nın sınır bölgelerine yapılan seyahatlerde komşularla olası savaş senaryoları da incelenmekteydi. Moltke'nin bizzat katıldığı bu seyahatlerde kendisi tarafından genel bir fikir belirlenir ve bütün katılımcılardan bu fikre göre hareket tarzlarını hazırlamaları istenirdi. Planlar Moltke'ye arz edildikten sonra en düşük rütbeli subayın planından başlanarak bütün planlar mütalaa edilirdi ve herkesin hemfikir olduğu genel bir harekât planı geliştirilirdi. Ardından bu plan temel alınarak bütün subaylara rütbe sırasına göre görevler dağıtılır ve senaryodaki iki ordunun komuta heyeti vücuda getirilirdi. Ardından savaş oyunu icra edilir ve Moltke de oyuna hakemlik ederdi. Oyunun tamamlanmasının ardından, en yakındaki askerî birliğin komutanına emir gönderilip birkaç yüz askerini oyundaki araziye yollaması istenirdi. Böylece hem harita üzerinde yapılan tatbikatının ardından küçük çaplı bir arazi tatbikatı yapılmış olur, hem de savaş oyununda ele alınan birlik yürüyüş süreleri ve diğer detaylar test edilirdi. Sonra bu arazi tatbikatından elde edilen sonuçlar savaş oyunu planına işlenir ve oynanmış olan savaş oyunu, savaş halinde gerçek bir harekât planı olarak faydalanılmak üzere Genelkurmay'a gönderilirdi.⁴³

Özellikle 1871'den 1914'e kadar süren uzun barış döneminde savaş tecrübesinden mahrum kalan Prusya ordusu savaş oyunlarına daha fazla bel bağlar hale gelmişti.⁴⁴ Günümüzde tam birlik arazi tatbikatı öncesinde icra edilen harita çalışması, kum sandığı çalışması, plan çalışması, plan semineri, plan tatbikatı ve savaş oyunu gibi faaliyetlerin icra edilmiş biçimleri⁴⁵ göz önüne alınınca bunların tarihsel kökenlerinin Moltke'nin söz konusu uygulamaları olduğu düşünülebilir. Aynı şekilde günümüzde harekât planlama sürecinin tahlil safhasında hareket tarzlarının oyunlanması da Moltke'nin Prusya Genelkurmay Başkanı olduğu dönemde ortaya çıkmış gibi görünmektedir.⁴⁶

“Serbest” savaş oyununu liderlere yönelik sistemli bir eğitim vasıtası haline getirmek için ilk adım, 1875'de *Savaş Oyunu İçin İzahat* isimli çalışmasını yayımlayan Binbaşı Klemens Wilhelm Jacob von Meckel tarafından atılmıştı. Ancak sistemi oturtan kişi, 1876'da *Savaş Oyununa Katkı* isimli eseri yayımlayan Albay Julius von Verdy du Vernois oldu.⁴⁷ Verdy, Berlin'deki Harp Akademisi'nde öğretmenlik yapan bir piyade subayıydı. Scharnhorst zamanında ortaya atılan “uygulamalı yöntem” Verdy'nin çabasıyla profesyonel askerî eğitimin ayrılmaz bir parçası haline gelmişti. Günümüzde de askerî eğitim kurumlarında askerî harekâtın yönetimine dair derslerde bir öğretim vasıtası olarak kullanılan taktik mesele çözümleri onun zamanında bugünkü şeklini almıştı. Öğretmenler tarafından öğrencilere verilen taktik meselelerde kritik karar alma safhasına kadarki durum detaylı bir biçimde anlatılır, sonrasında öğrencilerden duruma uygun emirler yazmaları beklenirdi. Böylece

⁴³ Matthew B. Caffrey Jr, *On Wargaming: How Wargames Have Shaped History and How They May Shape the Future* (Newport, Naval War College Center for Warfare Studies, 2019), 18.

⁴⁴ Bucholz, a.g.e., 90.

⁴⁵ KKT 190-1 (B) *Tatbikatların Sevki ve İdaresi* (Ankara: KK Basımevi ve Basılı Evrak Depo Müdürlüğü, 2010), 3. Bölüm, 1-9.

⁴⁶ *The Staff Officers' Handbook (Land) (SOHB (L))* (UK Ministry of Defense, 2013), Kısım 3.10, 1-2. *FM 6-0 Commander and Staff Organization and Operations* (Washington D.C.: Headquarters, Department of Army, 2015), 9. Bölüm, 26-31.

⁴⁷ Vego, a.g.m., 111.

liderlik vasıfları ve taktik konulardaki bilgileri ölçülürdü. Sonradan Alman Genelkurmayı'nın askerî tarih şubesinin müdürlüğüne getirilen Verdy, öğrencilere çözmeleri için taktik meseleler verilirken hayalî senaryoların yanında askerî tarihten de faydalanma yoluna gitmişti. Bazı meselelerin çözümleri kâğıt üzerinde kalmaz, savaş oyunu olarak da oynanırdı.⁴⁸

Verdy'nin *Savaş Oyununa Katkı* isimli çalışması da uygulamalı yöntemi geliştirme arayışının bir ürünüydü. Verdy eserinin önsözünde Prusya Ordusu'nda savaş oyunlarının yaygınlaşmamasının sebebi olarak detaylı kuralların, ateş ve zayıat hesaplama cetvellerinin öğrenilememesi olduğunu vurgulamıştı ve şöyle söylemişti: “Bu eserimi, daha önceleri zarlara, zayıat cetvellerine ve kurallara karşı çekinceli davranmış olan subay kardeşlerim için kaleme almaktayım.”⁴⁹

Verdy'nin oyunu, birbirinden ayrı odalarda bulunan kırmızı ve mavi kuvvetlerin karargâhlarının, kontrol gruplarının ve hakem heyetinin teşkil edilmesiyle oynanmaktaydı. İki tarafın önünde durum haritaları bulunur ve harita üzerinde sadece kendi birlikleri ile keşif sonucu yerini tespit edebildikleri veya görüş mesafelerine giren düşman kuvvetlerini görebilirlerdi. Bütün karargâhlar haberleşmeyi hakem vasıtasıyla sağlarlar ve hakem de tarafların verdikleri emirleri kendi durum haritasına işleyerek muharebedeki bütün birliklerin hareketlerini takip ederdi. Oyunda iki tarafın harekâtı, hakemin her dakika için yürüttüğü şahsî muhakemesine göre aldığı kararlar doğrultusunda cereyan ederdi. Oyunun tamamlanmasının ardından tartışma ve değerlendirme safhası icra edilerek faaliyet sona ererdi.⁵⁰

Verdy'nin ortaya koyduğu, elle oynanan muharebe simülasyon modeliyle, günümüzde bilgisayar destekli icra edilen savaş oyunlarının veya bilgisayar destekli tatbikatların özünde pek farkı olmadığı görülür. En büyük farklılık, bilgisayarlar ve modern muhabere imkânları sayesinde faaliyetin icra edilmesinin daha zahmetsiz hale gelmiş olmasıdır.⁵¹

SAVAŞ OYUNLARININ DÜNYA ORDULARINA YAYILMASI

1870-1871 Fransa-Prusya Savaşı'nın ardından savaş oyunları dünya genelindeki orduların dikkatini çekmiş ve tedricen diğer ülkelerin silahlı kuvvetlerine yayılmaya başlamıştı. Prusyalıların savaş oyunlarını askerî bir sır olarak nitelendirmemeleri ve bu oyunların kural ve usullerinin ticarî amaçlı yayımlanması bu askerî bilgi aktarımını daha hızlı bir hale getirmişti. İsveç, Hollanda ve Rusya'da hâlihazırda konu hakkında genel bir bilgi mevcuttu. Daha önceden Prusyalı subaylar tarafından savaş oyunuyla tanıştırılan Avusturya Ordusu bu yönetime ilgi duymamıştı. 1866 yılında Prusya tarafından mağlup edildikten sonra onlar da savaş oyununu kullanmaya başladılar. Prusya'nın Fransa'yı mağlup etmesinin ardından ise savaş oyunu İtalya, İngiltere, ABD, Japonya ve Osmanlı silahlı kuvvetlerine yayılmıştı.⁵²

Amerika'da çıkan ilk savaş oyunu, 1882'de Binbaşı Livermore tarafından yayımlanan *The American Kriegsspiel* olmuştur. Verdy'nin çalışmasının İngilizce tercümesi ise İngiltere'de ilk kez

⁴⁸ Von Hilgers, *a.g.e.*, 72-74.

⁴⁹ John Curry, *Verdy's Free Kriegsspiel Including the Victorian Army's 1896 War Game* (Raleigh: Lulu.com, 2008), 14-18.

⁵⁰ Curry, *a.g.e.*, 9-10, 101

⁵¹ Bilgisayar destekli tatbikatların icra ediliş biçimi için bkz. Sabahattin Akkaya, “MUHSİMLEM Komutanlığının Görev ve Fonksiyonları”, *Kara Kuvvetleri Dergisi* Sayı: 5 (Ocak 2003), 54-57.

⁵² Caffrey Jr, *a.g.e.*, 20-22.

1884'te yayımlanmıştır.⁵³ Savaş oyununun Amerikan Ordusu'na girişi aslında çok daha erkendir. Amerikan İç Savaşı'ndan sadece iki yıl sonra, 1867'de Amerikan Kara Harp Okulu West Point'te ve bazı birliklerde savaş oyunu oynanmaya başlanmıştır. Ancak bu usulün orduda kalıcı hale gelmesi bir hayli zor olmuş ve savaş oyununun kurmay subay eğitiminin bir parçası haline gelmesi ancak 1904'te gerçekleşmiştir.⁵⁴ Bu zorluğun başlıca sebeplerinden biri ordunun yüksek komuta kademesinde savaş oyununun faydasız olduğuna dair dile getirilen kanaatlerdir. Amerikan Kara Kuvvetleri Kurmay Başkanı William T. Sherman, West Point 1869 devresinin mezuniyet töreninde yaptığı konuşmada şöyle demiştir:

Birçok iyi niyetli kişinin, ofisindeki sandalyesinde oturup, modern bilimin imkânları yardımıyla, küçük ahşap bloklar ve cebir sembolleri sayesinde savaş dediğimiz bu büyük oyunda uzmanlaşabileceğine samimi olarak inandığını biliyorum. Bu çok sinsi ve tehlikeli bir hatadır [...] Emrinizdeki adamları anlamanız gerek, zira bunu yapamazsanız önceden edindiğiniz tüm bilgiler boşa gitmiş olur.⁵⁵

Sherman'ın sözlerinde haklı olduğu aşikârdır. Ancak hem Kara Kuvvetleri'nin en kıdemli subayı hem de Amerikan İç Savaşı'nın muzaffer Federal Ordusu'nun en büyük generallerinden birinin savaş oyununu büsbütün faydasız hatta tehlikeli addetmesinin bu faaliyetin Amerika'daki gelişimine köstek olduğunu düşünmek pek de yanlış olmaz.

Throtha'nın yukarıda bahsi geçen çalışması 1873 yılında *Harita Üzerinde Manevra* adıyla İtalyancaya tercüme edilmiş subay eğitiminde kullanılmaya başlanmıştır. 1874 yılında Fransız Ordusu'nda kullanılmaya başlanan savaş oyunu, 1889'da Fransız Harp Akademisi'nde kurmay subay eğitiminin bir parçası haline getirilmiştir. Rusya'da 1876 yılında Savaş Bakanlığı'nın yazılı emirleri doğrultusunda savaş oyunları icra edilmeye başlanmış ancak uzun yıllar bu faaliyetten beklenen verim alınamamıştır. Meckel ve Verdy'nin çalışmalarının Japoncaya tercüme edilmesinin ardından savaş oyunu Japon Ordusu'nun eğitim ve planlama faaliyetlerinin ayrılmaz bir parçası haline gelmiştir.⁵⁶

Bu dönemde dünya genelindeki donanmalar da bahriyeli subay eğitimi ve harekât planlaması için bir vasıta olarak savaş oyununu kullanmaya başlamışlardır. İlk deniz savaşı oyununun 19'uncu yüzyılın en büyük deniz gücüne sahip olan İngiltere'de çıkması çok da şaşırtıcı değildir. 1878 yılında Kraliyet Donanması'ndan Albay Philip H. Colomb karşılıklı iki savaş gemisinin muharebesinin canlandırıldığı bir oyun geliştirmiştir. Ancak deniz savaşı oyunları İngiltere'deki bahriye subayları arasında çok ilgi görmemiştir.⁵⁷ Amerikan Deniz Kuvvetleri'nde ise durum tam tersi olmuştur. 1887 yılında Amerikan Deniz Harp Akademisi öğretmenlerinden Albay William McCarty Little'ın savaş oyunları üzerine verdiği altı bölümlük konferans serisiyle savaş oyunları Amerikan Deniz

⁵³ W. R. Livermore, *The American Kriegsspiel. A Game for Practicing the Art of War Upon a Topographical Map* (Boston: Houghton, Mifflin and Company, 1882). J. R. Macdonnell, *The Tactical War Game: A Translation of General v. Verdy du Vernois' "Beitrag zum Kriegsspiel"* (Londra: William Clowes and Sons Limited, 1884).

⁵⁴ Sayre, *a.g.e.*, 22.

⁵⁵ Caffrey Jr, *a.g.e.*, 22.

⁵⁶ Sayre, *a.g.e.*, 22-25.

⁵⁷ Curry ve Perla, *a.g.e.*, bölüm 1.

Kuvvetleri'nin eğitim ve planlama faaliyetlerinde kendisine yer bulmuş ve günümüze kadar önemini kesintisiz olarak muhafaza etmiştir.⁵⁸

SAVAŞ OYUNLARININ TÜRK ORDUSU'NA GİRİŞİ VE KULLANIMI

1870'ler ve 1880'lerde dünya orduları savaş oyunlarını denemeye ve benimsemeye başlarken Osmanlı Ordusu da bu duruma bir istisna teşkil etmemiştir. Aslında Osmanlıların daha öncesinde savaş oyunlarından pek de habersiz oldukları söylenemez. Osmanlı askerî modernleşmesi konusunda önemli işlere imza atmış Serasker Koca Hüsrev Paşa'nın savaş oyunlarından haberdar olduğu gibi, Avrupa'dan bir savaş oyunu takımı temin etmiş olduğunu, 1835-1839 yılları arasında Osmanlı Devleti hizmetinde bulunmuş olan Moltke'den öğrenmekteyiz. Hüsrev Paşa, Moltke'yle ilk görüşmesinde Prusya askerî sistemine duyduğu hayranlıktan bahsettiği gibi, elindeki savaş oyununun nasıl oynanacağı konusunda ondan yardım istemiştir. Moltke'nin nasıl oynanacağını kendisine öğretebileceğini söylemesi üzerine çok memnun olmuştur.⁵⁹ Moltke'nin hiç çekinmeden yardım teklifinde bulunmasından ötürü bu oyunun Reisswitz'in oyunu yahut onun bir türevi olması muhtemeldir. Ancak Prusya Ordusu'ndaki subayların bile detaylı kurallara ve hesaplara dayanan bu oyunu oynamaktan imtina ettiği bir dönemde, profesyonel askerî eğitimin henüz emekleme aşamasında olduğu Osmanlı Ordusu'nda savaş oyunlarının yaygınlaşması beklenemezdi.

Prusya'nın (1871'den itibaren Almanya) Kıta Avrupası'nda askerî üstünlüğünü tesis etmesinin ardından Osmanlı Ordusu da dönemin paradigma ordusu olarak kabul edilen Alman Ordusu'nun talim ve terbiye esaslarını benimseme yolunda önemli bir adım atmıştı. Albay Otto Kaehler liderliğindeki askerî yardım heyeti 1882 yılında İstanbul'a gelerek Osmanlı Ordusu'nu yeniden yapılandırmak üzere göreve başladı.⁶⁰ Bu yeni başlangıç, Prusya tipi savaş oyunlarının Osmanlı Ordusu'nda kurumsal olarak incelenip, nihayet bir eğitim vasıtası olarak kabul edilmesinin önünü açtı. Kaehler Heyeti'nin gelişiyile aynı yıl, Verdy'nin savaş oyunu da ilk kez Türkçeye çevrilmişti. Kurmay Kolağası Ömer Kâmil Efendi (Menemenlizâde Ömer Kâmil Paşa) tarafından 1882 yılında yayımlanan Verdy'nin eserinin tercümesi, savaş oyunlarına dair Türk askerî literatüründe yer alan ilk yayın olma özelliği taşımaktadır. Kendisi de çevirisinin başında şu açıklamada bulunur:

Harb oyunu, kavaid-i harbiyenin harita başında ve alât-ı hususiyeyle tatbikinden ibâret nazarî ve gâyet müfid bir tâlim olub, şimdiye kadar matbuat-ı askeriyemiz meyânında buna dâir bir risale görülemediğinden, idrâkiyle müftehir bulunduğumuz şu asr-ı terakki-i hazret-i pâdişâhîde maarif-i askeriyemize âcizane bir hizmette bulunmak maksadına mebnî olarak meşâhir-i erbâb-ı tâbiyeden Ceneral Verdi du Vernua'nın harb oyununa dâir basit bir surette tertib ettiği risâleyi lisânımıza tercüme ve harb oyunu unvânıyla suret-i icrâsına dâir risâle-i sâireden iktibas eylediğim mevâd-ı müfideyi dahi mukaddime tarzında risâle-i mütercemeye zam ve ilâve eyledim [...]⁶¹

⁵⁸ Greenberg, *a.g.m.*, 98.

⁵⁹ Feldmareşal Helmuth von Moltke, *Moltke'nin Türkiye Mektupları*, çev. Hayrullah Örs (İstanbul: Remzi Kitabevi, 1969), 29.

⁶⁰ Jehuda Wallach, *Bir Askerî Yardımın Anatomisi*, çev. Fahri Çeliker (Ankara: Genelkurmay Basımevi, 1985), 33.

⁶¹ Ekmeleddin İhsanoğlu ve diğerleri (haz.), *Osmanlı Askerlik Literatürü Tarihi, I. Cilt*, (İstanbul: İslam Tarih, Sanat ve Kültür Araştırma Merkezi, 2004), 195.

Ömer Kâmil Efendi ayrıca, *Mecmua-i Fünûn-ı Askeriyye*'nin Mart 1883 sayısından başlayarak yedi ay boyunca *Harb Oyunu* adıyla bir makaleler dizisi yayımlayıp Prusya usulü savaş oyununun ne olduğunu ve ne şekilde oynandığını anlatmıştır.⁶² 20'nci yüzyılın başına gelindiğinde savaş oyunu artık Osmanlı Ordusu'nun *Hidemât-ı Seferiyye Nizamnâmesi*'nde (Seferî Hizmetler Yönergesi) kendisine yer bulmuş haldeydi. 1900 yılı *Hidemât-ı Seferiyye Nizamnâmesi*'nin 11'nci maddesinde şu ifade mevcuttur:

[...] Bunlarla beraber zabitanın mâlumat-ı nazariyelerinin tevsii ve ikmalî için harb oyunu ve piyade ve süvari zabitan seyahatleri dahi yaptırılmalıdır. Mahirâne tevcih ve idare olunan bir harb oyunu, talimnâme ile tâbiyenin amelî ve nazari cihetlerine müteallik birçok mesaili hallettireceği gibi zâbitanı seri karar îtâsına alıştıtır.⁶³

Kara kuvvetlerinin oldukça erken tanıştığı savaş oyunu Osmanlı Donanması'na daha geç girmiştir. William McCarty Little'ın Amerikan Deniz Harp Akademisi'nde verdiği konferansları 1916 yılında Kıdemli Yüzbaşı Nail Bey tarafından tercüme edilmiş ve *Sevkiülceyşî Harb Oyunu Yahud Harita Manevrası* adıyla yayımlanmıştır.⁶⁴ Alman Ordusu'nun eğitim modelini benimseyen Osmanlı Ordusu'nun 20'nci yüzyıl başlarındaki kurmay subay eğitiminde Alman subaylar nezaretinde savaş oyunlarından istifade edilmekteydi.⁶⁵ Harp Akademisi ders programında tâbiye (taktik) derslerinin işlenmesi sırasında ve son sene düzenlenen kurmay gezilerinde harita üzerinde tatbikatlar icra edilmekteydi.⁶⁶ 1915 yılı *Hidemât-ı Erkânıharbiye Talimatnâmesi*'nde (Kurmay Hizmetleri Talimatnamesi) kurmay subaylara yıl içinde savaş oyunu oynatılmasının ve arazi tatbikatları öncesi savaş oyunu icra edilmesinin önemine vurgu yapılmıştır.⁶⁷ Balkan Savaşı'ndan İstiklal Harbi'nin sonuna kadar süren on yıllık savaş döneminde askerî eğitim sekteye uğramış olsa da, savaş oyunu, harekât planlama sürecinde planın tahlili konusunda halen önemli bir vasıtaydı ve işini iyi yapan komutanların başvurdukları bir yöntemdi. Buna en meşhur örneklerden biri şüphesiz Mustafa Kemal Paşa'nın Büyük Taarruz'dan günler önce Batı Cephesi Komutanı ile 1'inci ve 2'nci Ordu komutanlarına taarruz planını bir savaş oyunu şeklinde izah etmesidir.⁶⁸

Savaşın kazanılmasından hemen sonra ordunun ilk yaptığı işlerden biri de mevcut savunma planlarını gözden geçirmek ve güncellemek için bir savaş oyunu düzenlemek olmuştu. TSK'nın Cumhuriyet tarihinde gerçekleştirdiği geniş çaplı ilk savaş oyunu 15-22 Şubat 1924 tarihinde İzmir Sarıklı'da icra edilmiştir. Oyunun hazırlıkları için gereken emir 10 Ocak 1924 günü verilmişti. Bütün ordu ve kolordu komutanlarının yanında Cumhurbaşkanı Mustafa Kemal Paşa (Atatürk), Başbakan İsmet Paşa (İnönü), Genelkurmay Başkanı Fevzi Paşa (Çakmak) ve Milli Savunma Bakanı Kazım Paşa'nın (Özalp) katılımıyla düzenlenen oyundan bir gün önce İzmir Orduvi'nde iki tarafın

⁶² Erkân-ı Harbiye Kolağası Ömer Kâmil, "Harb Oyunu", *Mecmua-i Fünûn-ı Askeriyye* 3/13 (1883), 68-84. Aynı başlıkla yayımladığı diğer makalelerin sayı ver yer bilgileri için bkz. Mahmut Sami Mert, "Mecmua-i Fünûn-ı Askeriyye Dergisinin Analitik İncelemesi (1882-1914)" (Yüksek Lisans tezi, İstanbul Üniversitesi, 2016), 141-144.

⁶³ *Hidemât-ı Seferiyye Nizamnâme-i Hümayunu* (İstanbul: Daire-i Askeriyye Matbaası, R 1316/M 1900), 6.

⁶⁴ Kıdemli Yüzbaşı Nail, "Sevkiülceyşî Harb Oyunu Yahud Harita Manevrası", *Risâle-i Mevkute-i Bahriye* 2/6 (1916), 273-288.

⁶⁵ Mustafa Kemal Atatürk, *Zabit ve Kumandanla Hasbihal* (İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları, 2006), 31.

⁶⁶ Muharrem Mazlum İskora, *Harp Akademileri Tarihçesi 1846-1965 1'inci Cilt* (Ankara: Genelkurmay Basımevi, 1966), 60, 63.

⁶⁷ Muharrem Mazlum İskora, *Türk Ordusu Kurmaylık (Erkânıharbiye) Tarihçesi* (Ankara: Harp Akademisi Matbaası, 1944), 57.

⁶⁸ Mustafa Kemal Atatürk, *Nutuk* (İstanbul: Yapı Kredi Yayınları, 2019), 582.

komuta heyeti belirlenmiş, Fevzi Paşa hakem görevini üstlenmiş ve ertesi güne kadar çözülmesi gereken meseleler taraflara dağıtılmıştı.

Oyunda jenerik bir senaryo yerine, dönemin siyasî atmosferi göz önüne alınarak, İtalya ve Yunanistan'ın ittifak halinde Türkiye'ye karşı saldırıya geçtikleri bir senaryo oynanmıştı. İtalya'nın İzmir ve Antalya arasındaki bölgeye denizden taarruz edeceği, Yunanistan'ın da Doğu Trakya'ya saldıracağı fikri üzerine kurgulanan oyunda mavi kuvvetlere (düşman kuvvetler)⁶⁹ ilk gün Cevat Paşa (Çobanlı) komuta etmiş, ikinci günden itibaren komutayı Ali Fuat Paşa devralmıştı. Kırmızı kuvvetlere (dost kuvvetler) ise Kazım Paşa komuta etmişti. Oyunda iki düşman unsurun ayrı ayrı harekete geçmeleri halinde mağlup edilebilecekleri ancak bir arada hareket etmeleri halinde başarılı olabilecekleri sonucuna varılmıştı. Savaş oyununun sona ermesinin ardından 2'nci Ordu Müfettişi Ali Fuat Paşa ve kurmay heyeti İzmir civarına yapılacak olası bir düşman saldırısına karşı savunma planlarını yeniden gözden geçirmek üzere yirmi gün süren bir arazi gezisi düzenlemişlerdi.⁷⁰

Cumhuriyet döneminde kurmay subay eğitiminde de savaş oyunundan vazgeçilmemişti. 1923 yılındaki Harp Akademisi Talimatı'nda, tâbiye derslerinde “lüzumu kadar tahriri mesele îtâ ve harp oyunu tertip olunur” diye bildiriliyordu.⁷¹ Bursalı Mehmed Nihad Bey'in 1925'de kurmay subaylar için kaleme aldığı *Zabitin Harb Çantası* eserinin üçüncü kısmında, talim ve terbiye konusunda savaş oyunlarından faydalanılması ayrı bir bölümde anlatılmıştır. Mehmed Nihad Bey'in tasvir ettiği savaş oyunu, oyunu idare eden bir “müdür” (hakem) gözetiminde büyük ölçekli (1:6250) bir harita üzerinde, askerî birlikleri temsil eden “berriyûn” adı verilen piyonlarla icra edilen “serbest” bir savaş oyunudur.⁷²

Harp Akademisi'nin 1929 yılı talimatında tâbiye derslerinin işlenmesinden bahsederken şöyle denilmiştir: “Dershane meseleleri talebeden muayyen ve mahdut bir zamanda seri karar ve aynı zamanda müteallimlerin ehliyetlerini takdire yarar. Harp oyunları bu maksadı en iyi bir surette istihsal edeceklerinden dershane daha ziyade harp oyunu ‘harita üzerinde tetkikat’ yapmağa ehemmiyet verilmelidir”.⁷³ 1931 yılı başında Almanya'dan 260 takım oyun piyonu siparişi verilmesi bu dönemde savaş oyunu faaliyetinin icra ediliş biçimine özen gösterilmesinin yanında hala Alman usulünün takip edilmekte olduğunun da bir işaretidir.⁷⁴ 1930'larda Deniz ve Hava Harp Akademileri'nin açılmasıyla savaş oyunları bu kuvvetlerin de kurmay adaylarının eğitiminde kullanılmaya başlanmıştır.⁷⁵ Kara Harp Akademisi'nde 1951-1952 eğitim ve öğretim yılında savaş oyunu müstakil bir ders olarak müfredatta yer almıştır. 1954 yılında açılan Müsterek Harp Akademisi'nin (günümüzde Müsterek Harp Enstitüsü) eğitime başladığı yılın 102 saati müsterek savaş oyununa ayrılmıştır.⁷⁶

⁶⁹ Osmanlı döneminde ve Cumhuriyet'in ilk yıllarında krokilerde ve tatbikatlarda kırmızı renk dost kuvvetleri, mavi renk ise düşman kuvvetleri temsil etmekteydi. Bkz. Mehmed Nihad, *Zabitin Harb Çantası Üçüncü Cüz'ü* (İstanbul: Matbaa-i Askerî, 1925), 190.

⁷⁰ Fatih Özkurt, *Gazi Mustafa Kemal Atatürk ve Askerî Manevra ve Tatbikatlar (1909-1938)* (Ankara: Genelkurmay Basımevi, 2017), 71-81.

⁷¹ İskora, *Harp Akademileri ... I. Cilt*, 80.

⁷² Mehmed Nihad, *a.g.e.*, 183-185.

⁷³ İskora, *a.g.e.*, 125.

⁷⁴ BCA, Kararlar Daire Başkanlığı (30-18-1-2), Kutu: 25 Gömlek: 6 Sıra: 12.

⁷⁵ İskora, *Harp Akademileri ... II. Cilt*, 12, 50.

⁷⁶ İskora, *Harp Akademileri ... II. Cilt*, 76-77, 88.

Günümüzde TSK, Mili Savunma Üniversitesi Yenilevent yerleşkesi içinde yer alan Atatürk Harp Oyunu ve Kültür Merkezi'nde düzenli olarak savaş oyunları icra etmektedir. Kara Kuvvetleri Eğitim ve Doktrin Komutanlığı'na (EDOK) bağlı Muharebe Simülasyon ve Lider Eğitim Merkezi (MUHSİMLEM) ile bazı birliklerin bünyesinde, harp okulları ve sınıf okullarında bulunan muharebe simülasyon dersanelerinde de (MUHSİMDER) bilgisayar destekli tatbikat faaliyetleri sürdürülmektedir.⁷⁷

DÜNYA SAVAŞLARINDAN GÜNÜMÜZE SAVAŞ OYUNLARI

Birinci Dünya Savaşı'nda İttifak ve İtilaf Devletleri'nin başını çeken iki ülke olan Almanya ve İngiltere savaş planlarını hazırlarken savaş oyunlarından istifade etmişler ve teknolojiyi de savaş oyunlarıyla bütünleştirmişlerdi. Alman seferberlik planları için büyük öneme sahip demiryolu ulaşımını denemek amacıyla Alman Genelkurmayı'nın Demiryolu Şubesi tarafından 1906 yılında Magdeburg'da icra edilen savaş oyununa birlikler karargâhlarından telefon ve telgraflarla katılmışlardı.⁷⁸

1892-1906 yılları arasında Alman Genelkurmay Başkanı olarak görev yapan Kont Alfred von Schlieffen de savaş oyunlarına büyük önem vermişti. Almanya'nın iki cepheli bir savaşta öncelikle Batı Cephesi'nde hızlı bir zafer kazanması gerektiğini dikkate alarak geliştirdiği Schlieffen Planı son halini alana dek defalarca savaş oyunu şeklinde oynanmıştı. Schlieffen Fransa'ya karşı geliştirdiği planının 1897 yılından itibaren oynanan savaş oyunları çoğunlukla Fransız Ordusu'nun kuşatılmasıyla sona ermişti. Ancak oyunların üzerinde durduğu başlıca nokta askerî harekât olduğu için Belçika'nın tarafsızlığının ihlal edilmesinin yaratacağı siyasî ve ekonomik sonuçlar göz ardı edilmişti.⁷⁹ Belçika'nın direnmeden teslim olacağı varsayıldığı gibi, İngilizlerin Belçika'yı savunmak için savaşa müdahil olacakları ihtimaline de ehemmiyet verilmemişti. Diğer yandan makineli tüfek ve seri atışlı 75 mm'lik topların yıkıcı etkisiyle dikenli tellerin ilerlemeyi yavaşlatan etkisi öngörülememişti.⁸⁰

İngiltere de yaklaşan dünya savaşına kendi savaş oyunlarını oynayarak hazırlanmıştı. Ancak Almanların aksine onlar oyunlarından elde ettikleri sonuçlarla planlarını olumlu yönde geliştirme imkânı bulmuşlardı. 1905 yılında Tümgeneral J.M. Grierson tarafından planlanan ve idare edilen geniş çaplı savaş oyununda Almanya ve Fransa arasında olası bir savaşın sonuçları tahmin edilmeye çalışılmıştı. Oyunun ilerleyen safhalarında Schlieffen Planı İngilizler tarafından öngörülebilmiş ve İngiltere'nin Belçika'ya asker göndermesi gerekeceği anlaşılmıştı. Oyunun sonunda İngilizlerin Kıta'ya asker çıkarmak için ihtiyaç duydukları nakliye vasıtalarının yetersizliği ortaya çıkmış ve Almanlar galip gelmişti. Oyunun sonuçları Parlamento'ya sunulmuş, İngiliz seferberlik planları ve Avrupa'ya birlik sevk etmek için hazırlanan planlar tamamen gözden geçirilmişti. Fransa'yla müşterek planlama yapılmasına da önem verilmişti. Bu oyundan alınan dersler sayesinde yapılan değişikliklerle İngiliz Ordusu'nun Kıta'ya hızlı bir biçimde asker sevk etmesi mümkün olmuş ve Almanlar Batı Cephesi'nde istedikleri erken başarıyı elde edememişlerdi.⁸¹

⁷⁷ Akkaya, a.g.m., 54-57.

⁷⁸ Bucholz, a.g.e., 231.

⁷⁹ Vego, a.g.m., 112.

⁸⁰ Wilson, a.g.e., bölüm 2.

⁸¹ Development, Concepts and Doctrine Center, *Wargaming Handbook* (Swindon: Ministry of Defense, 2017), 1-2.

İki dünya savaşı arası dönemde dünya orduları savaş oyunları oynamaya devam etmişlerdi. Versay Anlaşması'nın getirdiği kısıtlamalar yüzünden eğitim faaliyetleri aksayan Alman Ordusu savaş oyunlarına büyük önem vermişti. Almanların bu dönemde yaptığı önemli yeniliklerden biri askerî okullarda ve kıtada eğitim maksatlı oynanan savaş oyunlarıdır, mevcut planları ve konsepti denemek için oynanan savaş oyunlarını birbirinden kesin olarak ayırmaları olmuştu.⁸² Ayrıca oyunlarda siyasî ve ekonomik faktörler de dikkate alınmaya başlanmıştı. 1929 yılında genç General Erich von Manstein (İkinci Dünya Savaşı sırasında Mareşal olacaktı) tarafından tertip edilen ve Polonya'yla yaşanan diplomatik bir kriz varsayımına dayanan savaş oyununa Alman Dışişleri Bakanlığı'ndan diplomatlar davet edilmişler ve oyuna iştirak etmişlerdi. Bu oyun günümüzde sivil kurumların katılımıyla icra edilen müşterek savaş oyunlarının ilk örneğiydi.⁸³

Almanlar eğitim maksatlı oynanan savaş oyunlarının oynanma biçimlerini de geliştirmişlerdi. Senaryoları belirleyen ve oyunlara nezaret eden hakemler artık oyun esnasında çeşitli kritik olayları da oyuna enjekte ediyorlardı. Böylece subayların beklenmedik durumlarda hızlı karar alma becerileri geliştirilmeye çalışılıyordu. Örneğin oyundan bir gün önce taraflar belirlenip meseleler dağıtıldıktan sonra tüm gün oyuna hazırlanan bir subay oyunun başında komuta yerine isabet eden bir top mermisiyle ölmüş kabul edilip oyun dışı kalabiliyor ve takımın diğer üyelerinden bu duruma anında tepki vermeleri bekleniyordu. Yahut dağıtılan meselelerle birlikte taraflara düşman kuvvet hakkında bir yığın istihbarat raporu veriliyor, bunlardan hangisinin gerçek hangisinin yanlış olduğunu değerlendirmek zorunda bırakılıyorlar ve muhakeme yetenekleri ölçülüyordu.⁸⁴ Almanlar, arazi tatbikatı imkânlarının kısıtlı olduğu bu dönemde “Yıldırım Harbi” (*Blitzkrieg*) adıyla bilinen mekanize muharebe doktrinlerini savaş oyunları sayesinde etkin bir biçimde deneme ve geliştirme imkânı bulmuşlardır.⁸⁵

Almanlar tarafından savaş zamanı icra edilmiş olması muhtemel en dikkat çekici savaş oyunu 1944 sonbaharı başlarında Ardenler'deki B Ordular Grubu Komutanı Mareşal Walter Model'in gözetiminde 5'inci Ordu karargâhında icra edilmişti. 6'ncı ve 7'nci Orduların birleşme noktasına gelebilecek olası bir Amerikan taarruzuna karşı benimsenecek hareket tarzını değerlendirmek için diğer ordu komutanlarının katılımıyla oynanan oyun esnasında Amerikan taarruzunun başladığı haberi gelmişti. Model sakin bir şekilde ordu komutanlarından oyuna devam etmelerini istedi. Cepheden gelen raporlar kırmızı tarafın hareketleri şeklinde oyun haritasına işlendi ve oyunda mavi kuvvetlere verilen emirler doğrudan cephedeki ilgili birlik karargâhına iletildi. Karşı taarruz için ihtiyat kuvvetinin muharebeye girmesine karar verildiğinde Model, birliğin komutanını harita başına çağırdı, bizzat bilgilendirdi ve emirlerini vererek birliğin başına gönderdi. Amerikan taarruzu kısa sürede durdurulmuştu.⁸⁶

Sovyetler Birliği de savaş öncesi savunma planlarını ve yüksek komuta kademesinin harbe hazırlığını değerlendirmek için savaş oyunlarına başvurmuştu. 1940 yılı sonunda Moskova'da

⁸² Vego, a.g.m., 119.

⁸³ Wilson, a.g.e., bölüm 2.

⁸⁴ Jörg Muth, *Command Culture: Officer Education in the U.S. Army and the German Armed Forces, 1901-1940, and the Consequences for World War II* (Denton: University of North Texas Press, 2011), 165-166.

⁸⁵ Development, Concepts and Doctrine Center, a.g.e., 26-27. Almanların mekanize muharebe doktrinlerini geliştirmeleri sürecinde kısıtlı arazi tatbikatı imkânlarını Sovyetler Birliği'yle yapılan gizli askerî işbirliği sayesinde bir nebze de olsa aşmışlardı. Bu konuda bkz. Robert M. Citino, *Path to Blitzkrieg: Doctrine and Training in the German Army, 1920-39* (Mechanicsburg: Stackpole Books, 2008)

⁸⁶ Caffrey Jr, a.g.e., 59.

toplanan askerî konferansta Almanya'dan gelebilecek bir saldırı senaryosu üzerine kurulu iki ayrı savaş oyunu oynanmıştı. Senaryo Alman işgalinden iki hafta sonra başlıyor ve ilk Alman taarruzlarının püskürtüldüğü fikrini temel alıyordu. Hâlbuki yedi ay sonra başlayacak Alman saldırısı baskın şeklinde gerçekleşecekti. Buna rağmen düşman kuvvetlere komuta eden General Georgi Jukov oyunların birinde Kızıl Ordu'yu kesin surette yenilgiye uğratmayı başarmıştı. Oyunun sonunda Sovyet savunma planlarının zafiyeti ve Genelkurmay Başkanı Kirill Merestkov'un yetersizliği ortaya çıkmıştı. Meretskov 1941 yılı başında Stalin tarafından görevinden azledildi ve yerine Jukov getirildi.⁸⁷ Savaş oyunlarında elde edilen sonucun ardından Kızıl Ordu'nun en üst kademesinde yapılan bu değişiklik Sovyetler Birliği'nde 20'nci yüzyıl boyunca savaş oyunlarına verilecek ehemmiyete bir örnek teşkil etmektedir.

İkinci Dünya Savaşı'ndan önce savaş oyununu en etkin biçimde kullanan bir başka kurum da Amerikan Donanması oldu. Amerikan Deniz Harp Akademisi'nde 1919 yılından 1941 yılına kadar Amerika ve Japonya arasında Pasifik'te bir savaş başlaması fikrine dayanan 126 ayrı savaş oyunu oynanmıştı.⁸⁸ Amerikalılar uçak gemisi harekâtı ve amfibi harekât taktiklerini savaş oyunlarıyla geliştirmiş ve denemişlerdi.⁸⁹ İkinci Dünya Savaşı'ndaki Amerikan Pasifik Donanması Komutanı Amiral Chester W. Nimitz, 10 Ekim 1960 günü akademide yaptığı bir konuşmada bu oyunlardan elde edilen faydayı şu sözlerle açıklamıştı:

Japonya'yla yaşanan savaş buradaki savaş oyunu salonlarında o kadar çok kişi tarafından o kadar farklı şekillerde canlandırılmıştı ki, savaş zamanı yaşanan -savaşın sonlarına doğru ortaya çıkan kamikaze taktikleri hariç; onu ön görememiştik- kesinlikle hiçbir şey bizim için beklenmedik değildi.⁹⁰

Nimitz'in konuşmasında atladığı bir diğer beklenmedik olay da şüphesiz Pearl Harbor Baskını idi. Japonlar Pearl Harbor Baskını planlarını defalarca savaş oyununda denemişler ve eksikliklerini büyük oranda gidererek plana nihai şeklini vermişlerdi. Ancak bir yıl sonra Midway Muharebesi öncesi icra edilen savaş oyunları, icra esnasında sergilenen özensizlik sebebiyle faydadan çok zarar getirmişti. Planın tahlili esnasında oynanan oyunda, bir görüşe göre, oyunu idare eden Amiral Matome Ugaki'nin Japon filosunun verdiği kayıpları hesaplayan hakem kararını geçersiz sayması, bir diğer görüşe göre ise Amerikan Donanması'nın olası hareket tarzının oyuna ciddi bir şekilde yansıtılmaması harekât planlamasında bir zafiyet doğurmuştu.⁹¹ Her hâlükârda Japonlar bu savaş oyununda elde etmeleri muhtemel sonuçları değil, elde etmeyi umdukları sonucu almışlardı. Pearl Harbor Baskını'ndaki ilk taarruz dalgasına komuta eden ve Midway'de batan Japon uçak gemisi *Akagi*'de konuşlu uçak filosunun komutanı olan Albay Mitsuo Fuchida sonradan şöyle yazmıştı: “Düşüncesizce ve aptalca sergilenen kibir konusunda, Midway Harekâtı öncesinde oynanan savaş oyununu etkisi altına alan kibirden daha canlı bir örnek göstermek zordur.”⁹²

Savaşın sona ermesinin ardından Almanya ve Japonya'da her türlü askerî faaliyet büsbütün durduğu gibi, dünya ordularında savaş oyunu faaliyetlerinde gözle görülür bir düşüş yaşanmıştı.

⁸⁷ David M. Glantz, *When Titans Clashed: How the Red Army Stopped Hitler* (Lawrence: University Press of Kansas, 2015), 24-25.

⁸⁸ Thomas D. Morgan, “Wargames: Training for War”, *Army History* No. 19 (Yaz 1991), 32.

⁸⁹ Development, Concepts and Doctrine Center, *a.g.e.*, 4.

⁹⁰ Greenberg, *a.g.m.*, 94.

⁹¹ Caffrey Jr, *a.g.e.*, 59-60.

⁹² Greenberg, *a.g.m.*, 95.

Bunun muhtemelen yegâne istisnası Sovyetler Birliği olmuştur. Sovyetler Birliği'nde savaş oyunu faaliyetleri daha da arttığı ve çok daha büyük ciddiyet kazandığı görülmektedir.⁹³ Amerika'nın ardından Sovyetler Birliği'nin de artık nükleer silahlara sahip olması topyekûn savaşın sadece konvansiyonel usulle yapılması ihtimalini ortadan kaldırmıştı. Dünya savaşlarının ne denli yıkıcı olduğu konusunda siyasî karar alıcıların hepsi hemfikir. İkinci Dünya Savaşı'nın yıkımı altı yıllık bir zaman dilimine yayılmıştı ama artık nükleer silahlar yüzünden daha büyük bir yıkım saatler içerisinde gerçekleşebilirdi. Harekât planlamasında yapılacak ufak bir hata artık sadece bölgesel bir yıkıma değil, dünya genelinde milyonlarca insanın ölümüne sebep olabilirdi. Bu sebeple savaş oyunlarında askerî harekât kadar diplomatik, siyasî ve ekonomik faktörlerin temsil edilmesi de önem kazanmıştı.⁹⁴

İkinci Dünya Savaşı başlarında İngiltere'de ortaya çıkan ve gelişen yöneylem araştırması disiplini askerî planlama için vazgeçilmez bir unsur haline gelmiş ve savaş oyunlarını artan bir biçimde kullanmaya başlamıştı. Bilgisayar teknolojisinin gelişmesiyle yöneylem araştırma grupları çok sayıda askerî personele ihtiyaç duymadan oyunlama yapabilme imkânına kavuşmuşlardı.⁹⁵ Soğuk Savaş zamanı ihtiyaç duyulan yeni oyunlarla sadece askerî personelin eğitimi yahut planların tahlil edilmesi hedeflenmiyordu. Yeni fikirler üretmek, mevcut durumu kavramak ve geleceğe yönelik tahminlerde bulunmak oyunların amaçları arasına girmişti. Artık oyunlar sadece askerî çevreler tarafından değil, ulusal güvenlikle alakalı her kurum tarafından oynanır hale gelmişti. Bu oyunlarda farklı akademik disiplinlerin uzmanlarına duyulan ihtiyaç yüzünden akademik çevreler de oyunlara aktif olarak iştirak etmeye başlamışlardı. Yöneylem araştırmalarından faydalanan iş dünyası da ticarî rekabet ve kurumsal etkinliğini test etmek için kendi oyunlarını geliştirmeye başlamıştı.⁹⁶

1954'de Herbet Goldhamer tarafından yazılan *Yeni Bir Soğuk Savaş Oyununa Doğru* isimli eserde yeni bir oyun sistemini tanıtılmıştı. Yeni yeni gelişmekte olan oyun teorisinden de faydalanan bu uluslararası ilişkiler oyunu, yöneylem araştırmacılarının stratejiyle, diplomasi, ekonomi ve sosyal bilimleri birleştirerek tasarladıkları oyunların en önemli öncülü olmuştur. Oyun sistemi kısa sürede MIT ve Stanford gibi üniversiteler tarafından benimsenmiş ve sınıftaki öğrencilerin farklı ülkeleri veya Birleşmiş Milletler gibi örgütleri temsil ettiği oyunlar oynanmaya başlanmıştı.⁹⁷ Dünya genelinde orta ve yükseköğretim kurumlarının öğrencileri tarafından icra edilen ve kökenleri 1920'lerde Milletler Cemiyeti'nin kurulmasına kadar giden *Model Birleşmiş Milletler* faaliyetleri de bu oyunların bir örneğidir.⁹⁸

Soğuk Savaş döneminde ABD, politik-askerî savaş oyunları konusunda dünya lideriydi. Amerika'nın bu alandaki ihtiyacını karşılayan başlıca kuruluş *RAND Corporation* olmuştur. Kurum bünyesinde savaş oyunları geliştirme amaçlı Sierra Projesi kod adlı bir birim kurulmuş ve 1954'de ilk kez topyekûn nükleer savaş senaryosunu oynamışlardı. 1960'lar ve 1970'ler boyunca Amerikan Ordusu'nun farklı birimleri tarafından *HUTSPIEL*, *TEMPER*, *BIGSTICK* ve *TACSPIEL* gibi çoğunlukla taktik ve nükleer silahların kullanılmasının denendiği elle ve bilgisayarla oynanan savaş

⁹³ Caffrey Jr, *a.g.e.*, 73.

⁹⁴ Roger C. Mason, "Wargaming: Its History and Future", *The International Journal of Intelligence, Security, and Public Affairs*, 20/2 (2018), 88.

⁹⁵ Caffrey Jr, *a.g.e.*, 72.

⁹⁶ Wilson, *a.g.e.*, bölüm 3.

⁹⁷ Peterson, *a.g.e.*, 14.

⁹⁸ James P. Muldoon Jr, "The Model United Nations Revisited", *Simulation and Gaming* 26/1 (1995), 27-28.

oyunu sistemleri geliştirilmişti. 1965-1968 yılları arasında kullanılan *TACSPIEL* özellikle ayaklanmaya karşı koyma harekâtı konusunda yeni çözümler üretmek için kullanılmış ve Vietnam’da helikopterlerle uygulanan hava hücumu taktiklerinin gelişiminde büyük fayda sağlamıştı.⁹⁹ Amerikan Ordusu dünya genelinde yaşanan savaşlardan ders çıkarmak için de savaş oyunlarından faydalanmıştı. Örneğin 1982 ilkbaharında yaşanan Falkland Savaşı’ndan dört yıl sonra Amerikan Kara Kuvvetleri Konsept Analiz Dairesi’nin emriyle Falkland Savaşı’nın bir savaş oyunu tasarlanmış ve oynatılmıştı.¹⁰⁰

Soğuk Savaş dönemi ve sonrasında askerî kurumlar tarafından oynanan profesyonel savaş oyunlarının teması nadiren askerî tarih olmuştur. Bu az sayıdaki oyundan en dikkat çeken, İngiltere’deki Sandhurst Kraliyet Askerî Akademisi’ndeki savaş çalışmaları bölümünden Dr. Paddy Griffith tarafından 1974 yılında tertiplenen Deniz Aslanı Harekâtı savaş oyunudur. 1940 yılında İngiliz ve Alman Ordusu’nda görevde bulunmuş emekli kurmay subayların katılımıyla, Almanya’nın 1940’da niyetlenip sonradan vazgeçtiği Britanya’yı işgal planı oynanmıştır. Oyun, İngiltere’nin güneyine denizden çıkan ve havadan inen Alman birliklerinin ikmal hatlarının kesilmesi sonrası mağlup edilmeleriyle sonuçlanmıştır. Tarihsel bir senaryo çerçevesinde, profesyonel bir biçimde, geniş katımlı ve basına açık icra edilmiş bu faaliyetin bir eşi daha yoktur.¹⁰¹

Soğuk Savaş esnasında Sovyetler Birliği’nin savaş oyunlarına verdiği ehemmiyetin bir sonucu olarak Doğu Bloğunda da savaş oyunları yaygın olarak icra edilmekteydi. Kızıl Ordu’da savaş oyunlarına öyle büyük önem verilmekteydi ki, bazı subaylar savaş oyunlarında sergiledikleri performansa göre terfi edebiliyor yahut rütbe tenziline uğrayabiliyordu.¹⁰² Savaş oyunu Sovyet askerî eğitim müfredatının önemli bir parçasıydı ve bu sayede Sovyet tipi savaş oyunları Sovyet askerî okullarında eğitim gören yabancı subaylar vasıtasıyla diğer ülkelere yayılmıştı. Örneğin Kuzey Vietnamlı subaylar Vietnam Savaşı sırasında harekât planlaması yaparken savaş oyunlarının büyük faydasını görmüşlerdi. Komünist ülkeler arasında sadece Çin bu konuda istisna teşkil etmekteydi. Çinli subaylar Sovyet askerî okullarına davet edilmemişlerdi. Çin’deki askerî okullar Çin Halk Kurtuluş Ordusu’nun ihtiyaçlarını karşılamaya yetse de, ordunun giderek profesyonelleşmesi sonucu partinin denetiminden çıkmasından tedirgin olan Mao 1966 yılında askerî okulların kapatılmasını emretmişti. Çin’de askerî eğitimin aldığı bu darbe sonucu savaş oyunu faaliyetleri 1990’lı yıllara kadar sekteye uğramıştı.¹⁰³ Çin Halk Kurtuluş Ordusu günümüzde savaş oyunu kapasitesini artırma konusunda dünyada en çok emek sarf eden silahlı kuvvetlerden biridir. Personel, askerî okuldaki eğitimlerinden itibaren düzenli olarak savaş oyunları oynamaya alıştırılmaktadır.¹⁰⁴

20’nci yüzyılın sonlarında ani gelişmeler karşısında mevcut durumu savaş oyunu oynayarak tahlil etmek artık Pentagon’da bir gelenek haline gelmişti. Buna en çarpıcı örnek Irak’ın Kuveyt’i işgaliyle başlayan Birinci Körfez Savaşı’na Pentagon’da verilen ilk tepkidir. 2 Ağustos 1990 günü sabahı Irak Ordusu’nun Kuveyt’i işgal ettiği haberi geldiğinde Pentagon yetkilileri gelişen durumu

⁹⁹ Mason, a.g.m., 90.

¹⁰⁰ Strategy, Concepts and Plans Directorate, *The Falklands Wargame* (Bethesda: US Army Concepts Analysis Agency, 1986), 3.

¹⁰¹ Paddy Griffith, *Saprawling Wargames: Multiplayer Wargaming* (Raleigh: Lulu.com, 2009), 203-211.

¹⁰² John F. Sloan ve diğerleri, *Soviet Style Wargames* (Washington, DC: Science Applications, 1986), 5.

¹⁰³ Caffrey Jr, a.g.e., 85-86.

¹⁰⁴ John Curry, “Professional Wargaming: A Flawed but Useful Tool”, *Simulation and Gaming* (Nisan 2020), 2-3.

bir savaş oyunu üzerinde takip etme ihtiyacı hissetmişlerdi. Ancak bilgisayarla oynanan savaş oyunlarına mevcut durum hakkında veri girişi ve oyunun hazırlanması zaman alacağı için 1983 yılında piyasaya çıkmış hobi amaçlı bir savaş oyunu olan ve İran-İrak Savaşı'nın Körfez ülkelerine sıçraması üzerine Amerika'nın askerî müdahalede bulunması senaryosunu ele alan *Gulf Strike*'in kullanılmasına karar verilmişti. Oyunu tasarlayan Mark Herman Pentagon'a çağrılmış ve kendisinden gelişmekte olan durum hakkında profesyonel kullanıma yönelik bir oyun tasarlaması istenmiş ve aynı gün kendisiyle sözleşme imzalanmıştı.¹⁰⁵ Herman kendisine verilen gizlilik dereceli bilgiler sayesinde öğleden sonraya kadar oyununu güncellemiş ve öğleden sonra oyun oynamaya başlanmıştı. Amerikan Müşterek Kurmay Başkanlığı ay sonuna kadar kendi *TACWAR* oyun sisteminde gelişmeleri oyunlamaya başlamış ve Mart 1991'e kadar oyunu sürdürmüştü.¹⁰⁶

Bugün dünya genelinde ordular eğitim ve planlama faaliyetleri için çok sayıda farklı oyun sistemi kullanılmaktadır. Bu oyunların bazıları elle bazıları bilgisayar destekli oynanmaktadır. Bunlar bölük seviyesinden, tümen seviyesine kadar farklı birliklerin hareketâtının canlandırıldığı oyunlardır. Örneğin TSK'nın hâlihazırda faydalandığı *JANUS* ve *JCATS* yazılımları takım seviyesinden ve tugay seviyesine kadar bilgisayar destekli tatbikatlarda ve barış için ortaklık (BİO) tatbikatlarında kullanılmaktadır.¹⁰⁷

Günümüzde dünya genelinde analiz ve karar alma konusunda sivil ve askerî kurumlarda en yaygın biçimde icra edilen iki tip oyun mevcuttur: Politik-Askerî oyunlar ve normal form oyunları (*matrix oyunları*). Politik-askerî oyunlar adından da anlaşılacağı üzere, askerî meselelerin yanında siyasî, diplomatik ve ekonomik etkenler de göz önüne alınarak tasarlanan ve icra edilen oyunlardır. Hakem gözetiminde serbest biçimde icra edilir ve NATO üyesi ülkelerin müşterek savaş oyunlarının temel modelini teşkil eder. Normal form oyunları ise içinde bir dizi mesele içeren bir senaryoya dayanarak oynanır. Oyuncular meseleleri çözmek için hareket tarzlarını geçerli sebeplerle sözlü olarak izah ederler. Tarafların hepsi hareket tarzlarını hakeme sunduktan sonra hakem oyuncuların hareket tarzlarının ne şekilde sonuçlanacağına karar verir ve bunları harita üzerine işler. Ayrıca küresel ticarî şirketler de politik-askerî oyunların benzerlerini kendi yöneticilerini eğitmek için kullanmaktadır. Bazı büyük firmaların, oyun faaliyetlerini yürütme amaçlı senaryo planlama birimleri mevcuttur.¹⁰⁸

Askerî kurumlarda savaş oyunu kültürünün canlandırılması konusunda yakın zamanda en önemli adım İngiltere Savunma Bakanlığı tarafından atılmıştır. Bakanlık tarafından 2017'de yayımlanan *Savaş Oyunu El Kitabı*'nda savaş oyunlarının tarihi, türleri, amacı, kapsamı ve ne surette icra edileceğine dair giriş babında bilgi verilmiştir. Dönemin İngiltere Genelkurmay İkinci Başkanı General Sir Gordon Messenger kitaba yazdığı önsözde İngiliz Ordusu'nun tarihte savaş oyunlarını çok etkin biçimde oynarken sonradan bu kültürün unutulduğunu söyler ve beklentisini şu şekilde açıklar: “Savunma Bakanlığı içinde savaş oyunlarını tekrar canlandırmayı ve bu faaliyeti yeniden DNA'mızın bir parçası haline getirmek istiyorum [...] Ordunun her seviyesinde ve her kısmındaki asker ve sivil personelimize bu kültürü ve gerektirdiği becerileri kazandırmayı hedeflemeliyiz.”¹⁰⁹

¹⁰⁵ James F. Dunnigan, *The Complete Wargames Handbook* (New York: William Morrow, 1997), 246.

¹⁰⁶ Caffrey Jr, *a.g.e.*, 131-132.

¹⁰⁷ Mustafa Akın, “Kara Kuvvetlerinde Simülasyon Sistemlerinin Eğitimdeki Rolü”, *Kara Kuvvetleri Dergisi* Sayı: 9 (Ocak 2004), 16.

¹⁰⁸ Mason, *a.g.m.*, 92-94.

¹⁰⁹ Development, Concepts and Doctrine Center, *a.g.e.*, iii.

Amerikan Savunma Bakanlığı da 2015 yılı başlarında bütün bağlı birimlerine *Savaş Oyunları ve Yenilik* başlıklı bir muhtıra göndererek savaş oyunlarının öneminden bahsetmiş ve bu tip faaliyetlere önem verilmesini istemiştir.¹¹⁰ İngiltere ve Amerika’da *Connections* adıyla birbirinden ayrı olarak faaliyet gösteren gruplar her yıl asker ve sivil çevrelerin katılımıyla profesyonel savaş oyunlarının geliştirilmesi ve daha verimli uygulanması konusunda konferanslar düzenlemektedirler.¹¹¹

HOBİ AMAÇLI SAVAŞ OYUNLARI

Profesyoneller tarafından oynanan savaş oyunlarının siviller tarafından hobi amaçlı oynanmaya başlaması savaş oyunlarının tarihinde önemli bir dönüm noktası teşkil etmiştir. Bu sayede savaş oyunları salt askerî bir faaliyet olmaktan çıkmış askerî meselelere merak duyan siviller tarafından meraklarını gidermek ve aynı zamanda eğlenmek amacıyla oynanmaya başlanmıştır. Eğlence amaçlı savaş oyunlarının İkinci Dünya Savaşı sonrası özellikle Amerika’da ve ardından İngiltere’de yaygın bir hobi haline gelmesi, bu ülkelerde sonraları askerî tarih, uluslararası ilişkiler, savaş çalışmaları ve yönelem araştırmaları, işletme gibi akademik disiplinlerde savaş oyunlarından faydalanma alışkanlığını daha da pekiştirmiştir.

Savaş oyunlarının meraklı siviller tarafından ilk oynandığı yer İngiltere olmuştur. 1870-1871 Fransa-Prusya Savaşı’nda Prusya’nın kazandığı zaferden sonra diğer dillere tercüme edilen savaş oyunu kuralları ticarî yayınevleri tarafından yayımlandığı için savaşa ilgi duyan siviller de bunlara erişebilmiş ve kendi savaş oyunu denemelerini yapmışlardı. 1873 yılında Oxford Üniversitesi’nde hocalar ve öğrenciler tarafından *Savaş Oyunu Cemiyeti* adıyla bir kulüp kurulmuştu. Kulüp üyeleri, oyunu Reisswitz’in kurallarına göre oynuyorlardı. Ancak önceden de bahsedildiği üzere bu kurallar subaylar için bile bir hayli karışık olduğundan, çok fazla sayıda oyuncuya ihtiyaç duyulduğundan ve oynayanların amacı savaşa hazırlıktan ziyade eğlenmek olduğundan ötürü oyunun kurallarının belli kısımları zaman içinde eğlenceyi artırmak uğruna feda edilmişti.

1880’lere gelindiğinde Robert Louis Stevenson kurşun asker figürleriyle oynanan bir oyun sistemi geliştirmişti. Oyununun kuralları ise 1898’de oğlu tarafından yayımlanmıştı. 20’nci yüzyıla gelindiğinde üretim maliyetinin düşmesiyle kurşun asker figürleri artık birçok orta gelirli ailenin çocuklarına aldıkları en popüler oyuncaklardan biri haline gelmişti. Çok fazla sayıda satılan bu figürlerin savaş oyunlarında kullanılması kaçınılmazdı ve 1908 yılına gelindiğinde bu figürlerle bir muharebenin nasıl canlandırılabileceğini anlatan *Küçükler ve Büyükler İçin Büyük Savaş Oyunu* adıyla bir broşür yayımlanmıştı.¹¹²

Hobi amaçlı savaş oyunlarının geniş kitlelere ulaşmasındaki ilk önemli atılım, günümüzde daha çok bilim kurgu yazarı kimliğiyle tanınan H. G. Wells’in 1913 yılında yayımladığı *Küçük Savaşlar* (Kitabın tam adı *Küçük Savaşlar: On İki Yaşından Yüz Elli Yaşına Kadar Olan Oğlanlar ve Oğlanların Oyunlarını ve Kitaplarını Seven Daha Akıllı Kızlar İçin Bir Oyun* idi) kitabında anlattığı oyun sistemiyle yaşanmıştı. Wells’in oyunu kurşun askerlerle, maket evler ve ağaçlardan oluşan bir arazi üzerinde

¹¹⁰ “Memorandum for the Secretaries of the Military Departments”, 9 Şubat 2015, http://www.professionalwargaming.co.uk/WARGAMING_INNOVATION_9FEB2015.pdf (Erişim tarihi: 02.06.2020).

¹¹¹ Connections ABD için bkz. <https://connections-wargaming.com/>. Connections İngiltere için bkz. <http://www.professionalwargaming.co.uk>

¹¹² Jon Peterson, “A Game Out of All Proportions”, *Zones of Control*, haz. Pat Harrigan ve Matthew G. Kirschenbaum (Cambirdge/Londra: The MIT Press, 2016), 10-11.

oyunuyordu.¹¹³ Wells birliklerin ilerleyişi ve muharebelerin sonuçlarının ne şekilde neticelendirileceğini detaylı bir biçimde açıkladığı ve Birinci Dünya Savaşı arifesinde yayımladığı kitabını savaş karşıtı bir beyanla sonlandırmıştı: “Bu küçük sevimli şey gerçeğinden ne kadar da güzel!”¹¹⁴ Kitabının sonuna eklediği yazıda oyununun *Kriegsspiel*’le sadece uzaktan ilişkili olduğunu söylüyordu. İngiliz ordusunun subay eğitiminde savaş oyunundan faydalandığını ama ordunun oynadığı profesyonel oyunun, her anının hakemin kararlarıyla şekillenen sıkıcı ve hayal gücünü geliştirmekten uzak bir faaliyet olduğunu yazmıştı. Albay Mark Sykes’ın (Sykes-Picot Anlaşması’nın iki isim babasından biri) oyununu daha da geliştirip genç subayların eğitiminde kullanılabilecek eğlenceli bir araç hale getirilmesi konusunda tavsiyelerde bulunduğunu da eklemiştir.¹¹⁵

Ancak Wells’in oyunu bu hobinin tam anlamıyla kök salmasını sağlayamamıştı. Savaş oyunlarının yaygın bir hobi haline gelmesi İkinci Dünya Savaşı sonrası Amerika’da gerçekleşti. 1954 yılında Charles S. Roberts tarafından tasarlanıp yayımlanan *Tactics* isimli oyun günümüzdeki savaş temalı kutu oyunlarının atası kabul edilir. *Tactics* görünümü itibarıyla Venturini yahut Helwig’in oyunlarını andırırsa da askerî birlikleri temsil eden parçaları piyonlar şeklinde değil, günümüzde hemen hemen bütün hobi amaçlı savaş oyunlarında olduğu gibi küçük karton kareler şeklinde tasarlanmıştı. Muharebelerin sonuçlarını belirlemek için zar atılırdı. Zardan elde edilen rakamın karşılığı muharebe çözümleme tablosunda kontrol edilir ve muharebenin sonucu elde edilirdi. Bu özellikler günümüzde hobi oyunlarında sıkça kullanılan muharebe çözümleme sisteminin ilk örneğidir. Roberts’in çığır açan oyunu amatör tasarımı ve aynı biçimde amatör pazarlama yöntemine rağmen büyük ilgi görmüş ve 2,000 kopya satmıştı. Bunun üzerine Roberts 1958’de hobi amaçlı savaş oyunu tasarımını profesyonel bir şekilde yapmak üzere *Avalon Hill* firmasını kurdu.¹¹⁶

Aynı yıl yayımlanan ilk tarihsel savaş oyunu olan *Gettysburg* büyük bir ticarî başarı elde etti. *Gettysburg*’ün 1961 yılındaki ikinci baskısı, günümüzde savaş temalı kutu oyunlarının tamamına yakınının belirgin özelliği olan altıgenlere bölünmüş oyun haritasının ilk örneğine sahipti.¹¹⁷ Roberts’in harita tasarımında altıgen kullanımına geçmesi *RAND Corporation*’ın kendisiyle temasa geçmesinden sonra olmuştu. *RAND*’ın Roberts’la temasa geçmesinin sebebi, *Tactics*’te kullanılan muharebe çözümleme tablosunda hesaplanan zayıt oranlarının *RAND*’ın kendi profesyonel oyunlarında çok daha karmaşık hesaplamalarla elde ettiği zayıt oranlarına şüphe uyandırıcı biçimde benzemesiydi. İşin iç yüzü ise çok basitti. Roberts kendi tablosunu saldıran tarafın üçe bir üstünlüğe sahip olması yönündeki genelgeçer bilgiye dayanarak on beş dakikada hazırlamıştı. Bu görüşmenin ardından Roberts *RAND*’ın faaliyetlerini takip etmeye başladı. *RAND*’ın savaş oyunu salonlarından birinin fotoğrafında, oyun haritalarının altıgen peteklere bölünmüş olduğunu görmüş ve aynı usulü kendi tasarımlarında kullanmaya başlamıştı.¹¹⁸ *Gettysburg* ilk beş yıl içinde 140,000 kopya satmıştı ki bu rakam firmanın bütün satış rakamlarının beşte birine tekabül ediyordu.¹¹⁹ Böylece bu yeni hobi Amerika’da geniş kitlelerde karşılık bulmuştu. Savaş oyunu hobisinin banisi kabul edilen Roberts’in

¹¹³ H. G. Wells, *Little Wars* (Londra: Frank Palmer, 2013), 16-17, 61-62.

¹¹⁴ Wells, *a.g.e.*, 97.

¹¹⁵ Wells, *a.g.e.*, 101.

¹¹⁶ Nicholas Palmer, *The Comprehensive Guide to Board Wargaming*, (Londra: Sphere Books, 1980), 18.

¹¹⁷ Peterson, *a.g.e.*, 15.

¹¹⁸ Curry ve Perla, *a.g.e.*, bölüm 3.

¹¹⁹ Peterson, *a.g.e.*, 18.

anısına günümüzde her yıl oyun tasarımında başarı gösterenlere *Charles S. Roberts Ödülleri* verilmektedir.¹²⁰

1969 yılında eski bir *Avalon Hill* oyun tasarımcısı olan James Dunnigan, *Simulations Publications Incorporated* (SPI) firmasını kurdu. 1975 yılına gelindiğinde SPI'nin yıllık satış rakamları 350,000'i aşmıştı. Amerika'da hobi amaçlı savaş oyunlarının kendi piyasasını oluşturmasını, firmaların kendi süreli yayınlarını önce bülten biçiminde, sonra da dergi halinde yayımlamaları takip etti. İletişim imkânlarının kısıtlı olduğu bu dönemde aynı oyuna sahip iki oyuncu dergilerde paylaşılan iletişim bilgileri vasıtasıyla birbirleriyle temasa geçerek, posta yoluyla birbirlerine hamleler yollayıp karşılıklı oyun oynayabilmekteydiler. *Play-by-mail* denilen bu yöntem internet çağı ve dijital oyunlarla birlikte *play-by-email* haline gelecekti. SPI'nin 1970'lerde yayımlamaya başladığı *Strategy and Tactics Magazine* günümüzde hala savaş oyunları, güncel askerî meseleler ve askerî tarih alanında detaylı yazıların yayımlandığı popüler bir dergi olarak yayın hayatına devam etmektedir.¹²¹ Amerika'da bu hobi sivil bir kimliğe sahip olsa da, siviller için üretilen oyunlar sık sık askerî eğitim amacıyla da kullanılmış, birçok subay da kendi oyun tasarımlarını yaparak piyasaya sürmüştür.¹²² Yani bu sivil hobi Amerika'da profesyonel askerlerin dahliyle ve ilgisiyle daha da güçlenmiştir. Aynı şekilde bu hobi, profesyonel subayların meslekî hayatlarında savaş oyunlarından düzenli olarak istifade etme alışkanlığı kazanmalarına da yardımcı olmuştur.

İngiltere'de ise hobinin büyük kısmını, Wells'in temelini attığı minyatür figürlerle oynanan savaş oyunları oluşturmaktaydı. İkinci Dünya Savaşı gazisi Donald Featherstone tarafından yayımlanan *War Games* isimli kural seti İngiltere'de bir hayli popüler olmuştu. Featherstone da Amerikalı oyun tasarımcıları gibi kendi bültenini yayımlamaya başlayarak bu hobiyile ilgilenenler arasında bir iletişim kanalı oluşturmuştu. İngiltere'de ve Amerika'daki bu hobi kısa sürede diğer İngilizce konuşan ülkelere yayılmıştı. İngilizce konuşmayan ülkelerin ise çok azında bu oyunlar piyasaya çıkmış veya sadık bir takipçi kitlesi kazanabilmişti.¹²³

Günümüzde minyatür figürlerle oynanan savaş oyunlarında dünya lideri İngiltere'dir. Ülkedeki onlarca firmadan sadece biri olan *Games Workshop* isimli minyatür savaş oyunu firmasının 2015 yılındaki ihracat cirosu 125 milyon doları bulmuştur.¹²⁴ İletişim kanallarının artması sonucu bu hobi dünya genelinde, başta Avrupa olmak üzere birçok ülkeye yayılmıştır ancak maalesef Türkiye bu ülkeler arasında değildir. 2000'li yılların başında çok kısıtlı çevrelerde *Warhammer* gibi fantezi temalı minyatür savaş oyunları oynansa da bu faaliyet geniş çaplı bir hobi haline gelemediği gibi, fantezi temasının dışına pek çıkamamıştır. Birinci Dünya Savaşı'nda Osmanlı cepheleri ve hatta Türk İstiklal Harbi bile Amerikalı oyun tasarımcıları tarafından incelenip, modellenip, oyun haline getirilmiş ve hobi meraklıları tarafından ilgiyle karşılanmıştır. Ancak Türkiye'de bu oyunlardan haberdar olanların sayısı bir hayli azdır. Oynayanların sayısı ise daha da azdır.¹²⁵

¹²⁰ "Charles S. Roberts Award Charter", <https://charlieawards.wordpress.com/charter/> (Erişim Tarihi: 10.06.2020)

¹²¹ Palmer, *a.g.e.*, 19. Curry ve Perla, *a.g.e.*, bölüm 3.

¹²² Dunnigan, *a.g.e.*, 231-233.

¹²³ Caffrey Jr, *a.g.e.*, 86.

¹²⁴ Caffrey Jr, *a.g.e.*, 248.

¹²⁵ Birinci Dünya Savaşı'nda Osmanlı cepheleri ve İstiklal Harbi hakkında piyasada mevcut oyunlardan bazıları: *Pursuit of Glory*, *Gallipoli 1915: Churchill's Greatest Gamble*, *Osmanli Harbi The Ottoman Fronts: 1914 to 1918*, *Ottoman Sunset: The Great War in the Near East 1914-1918*, *Suez 1916: The Ottomans Strike*, *Bloodbath at the Sakarya*, *Bir Büyük Türk Saldırı*.

1980'lerden itibaren kişisel bilgisayarların yaygınlaşması savaş oyunlarını dijital ortama taşımıştı. Dijital ortama aktarılan ilk oyunlar, önceleri fiziksel olarak oynanan kutu oyunları ve minyatür savaş oyunları olmuştu.¹²⁶ Masaüstü savaş oyunları endüstrisi hala aktif bir biçimde varlığını sürdürse de dünya üzerinde savaş oyunlarının ağırlık merkezi bilgisayar ortamına kaymıştır. Kendi başına bir hobi olan bilgisayar oyunları sektörü 2020 yılında dünya genelinde 34 milyar dolarlık bir ciro beklemektedir.¹²⁷ Bunun çok az bir kısmını gerçekçi savaş simülasyonlarının teşkil ettiğini söylemek pek de yanlış olmaz. Burada savaş simülasyonlarından kasıt, askerî kullanım amaçlı savaş oyunu geleneğini sürdüren ve ana akım oyun piyasasında görünürlüğü bir hayli düşük olan oyunlardır ki zaten bunların birçoğu dünya genelinde savunma bakanlıklarına eğitim amaçlı simülasyonlar tasarlayan firmalar tarafından üretilmektedir.

Günümüzde piyasadaki en gerçekçi savaş simülasyonlarından biri olan ve dünya üzerindeki güncel diplomatik gerilimleri düzenli olarak çatışma senaryosu haline getirip kullanıcılara sunan *Command: Modern Operations* isimli oyunu üreten *Warfare Sims* firması bu oyunun profesyonel eğitim amaçlı versiyonlarını geliştirmek üzere ABD, İngiltere, Almanya gibi ülkelerin savunma bakanlıklarıyla, savunma sanayii firmalarıyla ve bazı yükseköğrenim kurumlarıyla sözleşme yapmıştır.¹²⁸

Ancak oyunun piyasada genel erişime açık olan versiyonunun satış rakamları strateji oyunları arasında bile bir hayli düşüktür. Strateji oyunlarını sevenler arasında popüler olan İkinci Dünya Savaşı oyunu *Hearts of Iron IV*'ün sadece video oyunu platformu *Steam* üzerindeki kullanıcı sayısı hâlihazırda 2 milyondan fazlayken, *Command: Modern Operations*'ın kullanıcı sayısı 20,000'den daha azdır.¹²⁹ *Steam* üzerinde gün içinde en çok oynanan yüz oyun listesine *Hearts of Iron*, *Europa Universalis*, *Age of Empires*, *Civilization*, *Company of Heroes* veya *Total War* gibi strateji oyunları sık sık girse de, daha üst düzey gerçekçiliğe sahip savaş simülasyonlarının bu listeye girmeleri mümkün olmamaktadır.¹³⁰ Bu oyunların Türkiye'de ne surette oynandığı konusunda istatistikî bir veri mevcut değilse de, benzer bir eğilim sergilediği çıkarımında bulunulabilir. Hatta İngilizce yazılmış hacimli kural kitaplarına sık sık başvurmadan oynanması pek mümkün olmayan gerçekçi savaş simülasyonlarının Türkiye'de bilinirliğinin çok daha kısıtlı olduğunu söyleyebiliriz.

AKADEMİK FAALİYETLER VE SAVAŞ OYUNLARI

Profesyoneller tarafından oynanan savaş oyunlarının sivil eğlence sektöründe bir hobi şeklinde tezahür etmesi uzun vadede bu faaliyetin sivil akademiye girişinin de önünü açmıştır. Önceleri özellikle yöneylem araştırmalarında salt askerî ve siyasî amaçlarla kendisine yer bulan savaş oyunları, günümüzde başta savaş çalışmaları olmak üzere farklı akademik disiplinlerde eğitim ve araştırmaya yardımcı bir akademik faaliyet olarak kullanılmaya başlamıştır. King's College London'da Sosyal Bilimler ve Kamu Siyaseti Fakültesi bünyesinde bulunan Savunma Çalışmaları Okulu bünyesinde kurulan *Wargaming Network* sayesinde Savaş Çalışmaları ve Savunma Çalışmaları

¹²⁶ Peterson, *a.g.e.*, 25-28.

¹²⁷ Tom Wijman, "The World's 2.7 Billion Gamers Will Spend \$159.3 Billion on Games in 2020; The Market Will Surpass \$200 Billion by 2023", 8 Mayıs 2020, <https://newzoo.com/insights/articles/newzoo-games-market-numbers-revenues-and-audience-2020-2023/> (Erişim tarihi: 12.06.2020).

¹²⁸ "Command Professional Edition", https://www.warfaresims.com/?page_id=3822 (Erişim tarihi: 12.06.2020).

¹²⁹ "Hearts of Iron IV", <https://steamdb.info/app/394360/graphs/> (Erişim tarihi: 12.06.2020). "Command: Modern Operations", <https://steamdb.info/app/1076160/graphs/> (Erişim tarihi: 12.06.2020).

¹³⁰ "Steam and Game Stats", <https://store.steampowered.com/stats/> (Erişim tarihi: 10-15.06.2020).

bölmelerinin akademik faaliyetleri kapsamında icra ettikleri savaş oyunlarının koordinasyonu sağlanmıştır.¹³¹

Kanada Sosyal ve İnsanî Bilimler Araştırma Konseyi'nin fonuyla faaliyet gösteren *PAXsims* isimli internet sitesi savaş oyunlarının silahlı çatışmaya dair bilimsel çalışmalarda simülasyonlardan etkin biçimde faydalanılması hakkında yürütülen araştırmaları yayımlamaktadır.¹³² Madrid'deki Juan Carlos Üniversitesi'nde istihbarat lisansüstü programında savaş oyunlarından bir eğitim vasıtası olarak faydalanılmaktadır. İngiltere'deki Bath Spa Üniversitesi'nden Profesör John Curry öncülüğünde yürütülen *History of Wargaming Project* (Savaş Oyunları Tarihi Projesi) tarihten günümüze savaş oyunları hakkında unutulmaya yüz tutmuş literatürü gün yüzüne çıkarıp, bir araya getirmek için faaliyet göstermektedir.¹³³

King's College Savaş Çalışmaları bölümünde askerî tarih derslerinde savaş oyunlarının kullanılmasının öncülerinden olan Profesör Philip Sabin, akademik faaliyetlerde çoğunlukla piyasada mevcut hobi amaçlı oyunları ve hobi oyunlarının süreli yayınlar vasıtasıyla oluşturduğu literatürü kullandığını yazar. Bu faaliyeti profesyonel olarak icra eden kurumların oyun sistemleri yerine hobi oyunlarının kullanılmasının iki önemli avantajından bahsetmiştir. Bunlardan ilki bu oyunlara erişimin oldukça kolay olmasıdır. Diğer yandan, profesyonellerin oynadıkları oyunlar çoğunlukla hizmete özel gizlilik derecesine sahiptir. İkinci önemli avantajı ise hobi oyunlarının çoğunlukla geçmiş savaşları ele almasından ötürü askerî tarih alanında faydalanmak için daha müsait olmalarıdır.¹³⁴

Aslında küçük ölçekli hobi oyunları bile eğitim aracı olarak büyük faydalar sunabilmektedir. Oyun tasarımcılarının büyük kısmı askerî tarihle alakalı güncel literatürü ve dünyadaki askerî gelişmeleri yakından takip edip bunları oyunlarına yansıtmaktadırlar.¹³⁵ Sabin, bölümde sadece savaş oyunu oynatmanın yanında savaş oyunu tasarımı dersi de vermektedir. Askerî tarihteki herhangi bir askerî harekâtın, tarihte neticelendiği biçime yakın şekilde neticelenecek bir simülasyonunu tasarlamak, konunun derinlemesine öğrenilmesini sağlayacak oldukça verimli bir yöntemdir.¹³⁶

Profesör Sabin, savaş oyunlarının tarihte yaşanmış bir askerî harekât hakkında okuyup yazarken gözden kaçabilecek detayların göz önüne çıkmasına yaradığını söyler. Savaş oyunları harekâtın tarihte ne şekilde geliştiğinden ziyade, altında yatan dinamiklerle ilgilenir. Savaş oyunları sayesinde harekâtın kavranması için önem arz eden temel meseleler hakkındaki sorulara cevap aranabilir: Muharebe sahasının etrafındaki bölgenin stratejik ve siyasî coğrafyası nasıldı? Kuvvetlerin tertiplenmesi veya yığılması nasıldı ve başka türlü olabilir miydi? Muhasımların askerî ve siyasî hedefleri nelerdi? Kuvvetlerin miktarı ve niteliğinin yanında, moral, liderlik, kültür, istihbarat, lojistik, arazi, hava ve zaman faktörlerinin harekâta etkisi ne şekilde olmuştu? Harekâta farklı bir sonuç ortaya çıkabilir miydi, eğer çıkabilirse buna hangi etken sebep olabilirdi?¹³⁷

¹³¹ "Wargaming Network", <https://www.kcl.ac.uk/research/wargaming-network> (Erişim tarihi: 30.06.2020).

¹³² "About PAXsims", <https://paxsims.wordpress.com/about/> (Erişim tarihi: 30.06.2020).

¹³³ Mason, a.g.m., 95. History of Wargaming Project resmî sitesi için bkz. <http://www.wargaming.co/>

¹³⁴ Philip Sabin, *Simulating War: Studying Conflict Through Simulation Games* (Londra: Bloomsbury, 2012), Giriş.

¹³⁵ Stephen P. Glick ve L. Ian Charters, "War, Games and Military History", *Journal of Contemporary History* 18/4 (1983), 571.

¹³⁶ Caffrey Jr, a.g.e., 356.

¹³⁷ Philip Sabin, "Wargames as an Academic Instrument", (haz.) Harrigan ve Kirschenbaum, a.g.e., 424.

Bu şekilde ele alındığında savaş oyunlarının askerî tarihin incelenmesi konusunda sadece okuma yapılarak yahut derslikte anlatılanı dinleyerek kazanılacak kavrayıştan çok daha derin bir kavrayış sunma potansiyeli ortadadır. Bir askerî eğitim ve planlama aracı olarak kullanılan savaş oyunlarının uzun yıllar askerî tarihçiler tarafından görmezden gelinmesinin temel nedeni profesyonel savaş oyunlarının karmaşıklığı ve oynanması için çok sayıda kişiye ihtiyaç duyuluyor olmasıdır.¹³⁸ Ancak bu engel hobi amaçlı oyunların kullanılmasıyla aşılmış görünmektedir. Savaş oyunlarının eğitim maksatlı kullanımında yeni oyunların tasarlanması da akademik bir faaliyet olarak yürütüldüğü için, bu faaliyetleri yürüten eğitim kurumlarında hobi amaçlı oyunlara olan bağımlılığın da ileride tedricen azalacak olması muhtemeldir.

SONUÇ

Savaş oyunları, General Messenger'ın, İngiliz Savunma Bakanlığı'nın yayımladığı doktrinin önsözünde de dediği gibi bir kültür meselesidir. İngiliz doktrini, savaş oyunlarının kurum içinde bir kültür haline gelmesinin, askerî personelin kariyerlerinin başlarında savaş oyunları ile tanışmasıyla mümkün olabileceğini söyler.¹³⁹ Bu, asker veya sivil resmî kurumların tek başlarına ve sadece profesyonel faaliyetlerle yaşatabileceği bir kültür değildir. Dördüncü nesil savaşın çok yönlü karmaşık ortamını oyun salonlarında canlandırabilmek için disiplinlerarası bir yaklaşım elzemdir.

Savaş oyunlarını yoğun biçimde icra edip, bunlardan etkin biçimde faydalanan Batı'da savaş oyunu kültürünün tarihsel olarak üç ana dayanağı olduğu görülmektedir. Bu kültürün ilk dayanağı savaş oyunlarının asıl hedef kitlesi olan silahlı kuvvetler ve ulusal güvenlikten sorumlu diğer devlet kurumlarıdır. İkinci dayanak yöneylem araştırması, savaş çalışmaları, tarih, uluslararası ilişkiler, sosyal bilimler gibi alanlardaki uzmanlıklarını oyunlara yansıtan akademik çevrelerdir. Üçüncü dayanağı ise çoğunlukla askerî konulara meraklı sivillerin ayakta tuttuğu hobi kültürüdür. Bu üç unsur birbirleriyle ayrılmaz bir etkileşim içindedirler. Savaş oyunlarını alelade bir harbe hazırlık faaliyeti olan tatbikatlardan ayırıp, bir kültür haline getiren şey bu üç unsurun kesintisiz etkileşimidir. Aniden ortaya çıkan siyasî gelişmeler ve krizlerde Batılı ulusal güvenlik uzmanlarının önlerini görebilmek için öncelikle mevcut durumu ele alan bir savaş oyunu tertip etme yolunu seçmeleri veya subayların meslekî faaliyetler haricinde de kendi inisiyatifleriyle savaş oyunları oynamaları bahsettiğimiz bu kültürün bir tezahürüdür.

Bu üç unsurun etkileşimine rağmen, nihayetinde savaş oyunlarından faydalanacak asıl kurum silahlı kuvvetler ve stratejik seviyede karar alıcı konumunda bulunan diğer resmî kurumlardır. Tarihî sürece bakıldığında orduların savaş oyunlarını askerî eğitimde ve planlama faaliyetlerinde etkin bir şekilde kullanımı, personelin savaş oyunlarına şahsî ilgisine bağlı olduğu görülmektedir. Örneğin Prusya'da savaş oyunlarının kurum kültürünün bir parçası haline gelmesi ve fevkalade verimli bir biçimde kullanılması sadece Kral'ın veya genelkurmay başkanının tavsiyeleri veya yayımladığı emirler sayesinde olmamıştır. Moltke ve Prusya ordusundaki çoğu subay bu oyunlara şahsen ilgi gösterip bunu meslekî bir faaliyet gibi değil, bir subayın fizikî kondisyonunu dinç tutması için gerekli olan günlük beden egzersizleri gibi görmüşler ve komutanlık vasıflarını diri tutmaları için, herhangi bir talimata ihtiyaç duymadan düzenli olarak bu oyunları oynamışlardır. Daha da önemlisi bunu keyif alarak yapmışlardır. Görev yaptıkları birliklerin bünyesinde kurdukları

¹³⁸ Glick ve Charters, a.g.m., 569.

¹³⁹ Development, Concepts and Doctrine Center, *a.g.e.*, 27.

kulüpler bunun en önemli örneğidir. Schlieffen'in Alman Genelkurmay Başkanı olduğu yıllarda, her Noel arifesinde karargâh personelinin evlerine hediye olarak harita üzerinde savaş oyunu şeklinde oynayıp çözmeleri için bir taktik mesele gönderdiği bilinmektedir.¹⁴⁰ Savaş oyunları bu sayede Alman Ordusu içinde köklü bir gelenek haline gelmiş ve bu gelenekten fayda sağlanmıştır. Savaş oyunlarından verim almayı başaran diğer ordularda da benzer süreçler yaşandığı muhakkaktır.

TSK yüz yıldan uzun bir süredir askerî eğitim ve harbe hazırlık faaliyetlerinde savaş oyunlarından faydalanmaktadır. Yerli kurumlar tarafından bu ihtiyaca yönelik çözümler üretilmekte, Harp Akademileri'nde oynanan müşterek savaş oyunlarına TSK dışındaki resmî kurumlardan sivil yetkililer de iştirak etmektedir. Buna rağmen, askerî yayınlarda uzun aralıklarla tek tük yer alan az sayıda çeviri yazı ve genel değerlendirme yazıları dışında savaş oyunlarına dair bir askerî literatür TSK içerisinde hiç gelişmediği görülmektedir. Konu hakkında yayımlanmış gizlilik dereceli askerî yayınlar bile bir hayli kısıtlıdır. Türkiye'de savaş oyunlarının bir kültürden çok, TSK'nın belli aralıklarla, farklı birlik seviyelerinde, büyük hazırlıkların ardından icra ettiği salt meslekî bir faaliyet olarak kaldığı anlaşılmaktadır. Bu konudaki Türkçe literatür çok kısıtlı olduğu için subayların büyük kısmı bu faaliyetin meslekî alandaki potansiyel faydalarından veya karmaşık bilgisayar yazılımlarına ihtiyaç duymadan daha basit yöntemlerle oynanabilecek savaş oyunlarından haberdar olamamaktadır. Bu sebeple ordu komutanlıklarının icra ettiği oyunlar veya daha alt seviyede karargâhların icra ettiği bilgisayar destekli tatbikatlar dışında savaş oyunlarından istifade edilememektedir.

Diğer yandan, savaş oyunlarını profesyonel askerî eğitimin bir parçası haline getiren ordular askerî okul öğrencilerini küçük birlik muharebelerini canlandıran simülasyonlarla tanıştırmakta, bu faaliyetin faydasını ve önemini kavramasını sağlamaktadır. Bu şekilde yetiştirilen subaylar savaş oyunlarını kendi meslek yaşamlarında düzenli bir biçimde ve çoğunlukla keyif alarak yaptıkları bir faaliyet olarak icra etmektedirler. Bunda şüphesiz savaş oyunlarının sivil ayağı olan hobi faaliyetlerinin de payı büyüktür. Muvazzaf askerlerin birçoğu hobi amaçlı savaş oyunları da oynamalarının yanında kendileri de hobi amaçlı oyunlar tasarlamaktadırlar. Savaş oyunlarının hobi ayağının Türkiye'de var olmamasının bu faaliyetin diğer alanlarda yerleşik bir kültür haline gelememesindeki etkisi yadsınamaz. Örneğin sivil kimlikle faaliyet gösteren stratejik araştırma merkezleri yahut enstitülerin güncel gelişmeleri güvenlik uzmanları katılımıyla savaş oyunları oynayarak tahlil ettikleri vaki değildir. Aynı eksiklik sivil akademide de kendisini gösterir.

Batılı akademik çevrelerde savaş oyunlarının en büyük müşterisi olan operasyonel askerî tarih, Türk akademisinde kendisine yeni yeni yer bulabilmektedirler. Savaş oyunlarından istifade eden diğer başlıca disiplin olan savaş çalışmaları ise Türk akademisinde oldukça yeni bir alandır. Türkiye'de bir savaş oyunu kültürü oluşacaksa bunun yolu öncelikle bu iki disiplinin sağlam bir şekilde akademiye yerleşmesinden ve savaş oyunlarını bir eğitim yöntemi olarak benimsemesinden geçmektedir. Savaş oyunu faaliyetlerinin akademi içinde icra edilmesiyle doğacak ilginin akademi dışında bir hobi olarak kendisini göstermesi kuvvetle muhtemeldir. Savaş oyunlarının harp okullarında eğitim öğretim faaliyetleri içine dâhil edilmesi de personelde bu faaliyete ve faydalarına dair bir farkındalık oluşturabilir. Savaş oyunlarından aktif biçimde faydalanan akademik çevrelerin ve savaş oyunlarını her seviyede düzenli olarak icra eden askerî personelin işbirliğiyle TSK'nın eğitim ve planlama kapasitesinin ve niteliğinin büyük oranda artırılması mümkün olabilecektir.

¹⁴⁰ Curry ve Perla, *a.g.e.*, bölüm 2.

Böylece dünya ordularının kurum kültürüne daha sağlam bir biçimde yerleşmesini arzu ettikleri savaş oyunu kültürü ülkemizde belki de ilk kez kendisini gerçek manasıyla gösterebilecektir.

KAYNAKÇA

Arşiv Belgeleri

BCA, Kararlar Daire Başkanlığı (30-18-1-2), Kutu: 25 Gömlek: 6 Sıra: 12.

Telif Eserler

AAP-06 NATO Glossary of Terms and Definitions (Brüksel, NATO Standardization Office, 2019)

Akın, Mustafa, “Kara Kuvvetlerinde Simülasyon Sistemlerinin Eğitimdeki Rolü”, *Kara Kuvvetleri Dergisi* Sayı: 9 (Ocak 2004), 13-19.

Akkaya, Sabahattin, “MUHSİMLEM Komutanlığının Görev ve Fonksiyonları”, *Kara Kuvvetleri Dergisi* Sayı: 5 (Ocak 2003), 54-57.

Atatürk, Mustafa Kemal, *Nutuk*. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları, 2019.

Atatürk, Mustafa Kemal, *Zabit ve Kumandanla Hasbihal*. İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları, 2006.

Bucholz, Arden, *Moltke, Schlieffen and Prussian War Planning*. Oxford: Berg, 1991.

Caffrey Jr, Matthew B., *On Wargaming: How Wargames Have Shaped History and How They May Shape the Future*. Newport, Naval War College Center for Warfare Studies, 2019.

Clausewitz, Carl von, *Harp Üzerine*. Çev. H. Fahri Çeliker. Ankara: Genelkurmay Basımevi, 1991.

Creveld, Martin van, *Wargames: From Gladiators to Gigabytes*. New York: Cambridge University Press, 2013.

Curry, John, *Verdy's Free Kriegsspiel Including the Victorian Army's 1896 War Game*. Raleigh: Lulu.com, 2008.

Curry, John ve Perla, Peter, *Peter Perla's The Art of Wargaming: A Guide for Professionals and Hobbyists*. Raleigh: Lulu.com, 2012. (Epub versiyonu)

Curry, John, “Professional Wargaming: A Flawed but Useful Tool”, *Simulation and Gaming* (Nisan 2020), 1-20.

Development, Concepts and Doctrine Center, *Wargaming Handbook*. Swindon: Ministry of Defense, 2017.

Dukas, *İstanbul'un Fethi: Dukas Kroniği (1341-1462)*. Çev. V. Mirmiroğlu. İstanbul: Kabalcı Yayınevi, 2012).

Dunnigan, James F., *The Complete Wargames Handbook*. New York: William Morrow, 1997.

EDOKYY 406-2 *Simülasyon Sistemleri ve Eğitimde Kullanılması*. Ankara: K.K. Basımevi ve Basılı Evrak Depo Müdürlüğü, 1997.

FM 6-0 *Commander and Staff Organization and Operations*. Washington D.C.: Headquarters, Department of Army, 2015.

Glantz, David M., *When Titans Clashed: How the Red Army Stopped Hitler*. Lawrence: University Press of Kansas, 2015

- Glick, Stephen P. ve Charters, L. Ian, “War, Games and Military History”, *Journal of Contemporary History* 18/4 (1983), 567-582.
- Greenberg, Abe, “An Outline of Wargaming”, *Naval War College Review* 34/5 (1981), 93-97.
- Griffith, Paddy, *Saprawling Wargames: Multiplayer Wargaming*. Raleigh: Lulu.com, 2009.
- Heistand, H. O. S. (çev.), “Foreign War Games”, *Selected Professional Papers Translated From European Military Publications*. Washington D.C.: Government Printing Office, 1898.
- Hızlı, Hurşit, “Simülasyon ve Kara Kuvvetlerinde Eğitim Maksatlı Simülasyon Uygulamaları”, *Kara Kuvvetleri Dergisi* Sayı: 45 (Temmuz 2014), 38-44.
- Hidemât-ı Seferiyye Nizamnâme-i Hümayunu*. İstanbul: Daire-i Askeriyye Matbaası, 1900.
- Hilgers, Philipp von, *War Games: A History of War on Paper*. Çev. Ross Benjamin. Cambridge, Mass: The MIT Press, 2012.
- Ibn Arabshah, Ahmed, *Tamerlane or Timur the Great Amir*. Çev. J. H. Sanders. Londra: Luzac & Co, 1936.
- İhsanoğlu, Ekmeleddin ve diğerleri (haz.), *Osmanlı Askerlik Literatürü Tarihi, I. Cilt*. İstanbul: İslam Tarih, Sanat ve Kültür Araştırma Merkezi, 2004.
- İskora, Muharrem Mazlum, *Harp Akademileri Tarihi 1846-1965 (2 Cilt)*. Ankara: Genelkurmay Basımevi, 1966.
- İskora, Muharrem Mazlum, *Türk Ordusu Kurmaylık (Erkanharbiye) Tarihi*. Ankara: Harp Akademisi Matbaası, 1944.
- Kara Harp Akademisi Karargâh Subayı El Kitabı (Harekât Konuları)*. İstanbul: Harp Akademileri Basımevi, 2003.
- KKT 190-1 (B) Tatbikatların Sevke ve İdaresi*. Ankara: KK Basımevi ve Basılı Evrak Depo Müdürlüğü, 2010.
- Livermore, W. R., *The American Kriegsspiel. A Game for Practicing the Art of War Upon a Topographical Map*. Boston: Houghton, Mifflin and Company, 1882.
- Macdonnell, J. R., *The Tactical War Game: A Translation of General v. Verdy du Vernois' "Beitrag zum Kriegsspiel"*. Londra: William Clowes and Sons Limited, 1884.
- Mason, Roger C., “Wargaming: Its History and Future”, *The International Journal of Intelligence, Security, and Public Affairs*, 20/2 (2018), 77-101.
- Mehmed Nihad, *Zabitin Harb Çantası Üçüncü Cüz'ü*. İstanbul: Matbaa-i Askerî, 1925.
- Mert, Mahmut Sami, “Mecmua-i Fünûn-ı Askeriyye Dergisinin Analitik İncelemesi (1882-1914)”. Yüksek lisans tezi, İstanbul Üniversitesi, 2016.
- Moltke, Helmuth von, *Moltke'nin Türkiye Mektupları*. Çev. Hayrullah Örs. İstanbul: Remzi Kitabevi, 1969.
- Morgan, Thomas D., “Wargames: Training for War”, *Army History* No. 19 (Yaz 1991), 32-35.
- MS 76 (A) TSK Müşterek Askeri Terimler Sözlüğü*. Ankara: Genelkurmay Başkanlığı, 2011.

- Muldoon Jr, James P., “The Model United Nations Revisited”, *Simulation and Gaming* 26/1 (1995), 27-35.
- Murray, H. J. R., *A History of Chess*. Oxford: Clarendon Press, 1913.
- Murray, H. J. R., *A History of Board Games other than Chess*. Oxford: Clarendon Press, 1952.
- Muth, Jörg, *Command Culture: Officer Education in the U.S. Army and the German Armed Forces, 1901-1940, and the Consequences for World War II*. Denton: University of North Texas Press, 2011.
- Nail, “Sevkülceyi Harb Oyunu Yahud Harita Manevrası”, *Risâle-i Mevkute-i Bahriye* 2/6 (1916), 273-288.
- Ömer Kâmil, “Harb Oyunu”, *Mecmua-i Fünûn-ı Askeriyye* 3/13 (1883), 68-84.
- Özkurt, Fatih, *Gazi Mustafa Kemal Atatürk ve Askerî Manevra ve Tatbikatlar (1909-1938)*. Ankara: Genelkurmay Basımevi, 2017.
- Peterson, Jon, “A Game Out of All Proportions”, *Zones of Control*. Haz. Pat Harrigan ve Matthew G. Kirschenbaum Cambridge/Londra: The MIT Press, 2016.
- Nicholas Palmer, *The Comprehensive Guide to Board Wargaming*. Londra: Sphere Books, 1980.
- Reisswitz, B. von, *The von Reisswitz Kriegsspiel: The Prussian Army Wargame*. Çev. Bill Leeson. Londra, Too Fat Lardies, 2007.
- Sabin, Philip, “Wargames as an Academic Instrument”, *Zones of Control*. Haz. Pat Harrigan ve Matthew G. Kirschenbaum Cambridge/Londra: The MIT Press, 2016.
- Sabin, Philip, *Simulating War: Studying Conflict Through Simulation Games*. Londra: Bloomsbury, 2012. (Epub versiyonu)
- Sayre, Farrand, *Map Maneuvers and Tactical Rides*. Kansas: The Army Service Schools Press, 1910.
- Sloan, John F. ve diğerleri, *Soviet Style Wargames*. Washington, DC: Science Applications, 1986.
- Strategy, Concepts and Plans Directorate, *The Falklands Wargame*. Bethesda: US Army Concepts Analysis Agency, 1986.
- The Staff Officers' Handbook (Land) (SOHB (L))*. UK Ministry of Defense, 2013.
- Tschischwitz, Wilhelm von, *The von Tschischwitz Kriegsspiel 1862: The Prussian Army Wargame of 1862*. Çev. Bill Leeson. Londra, Too Fat Lardies, 2008.
- Vego, Milan, “German Wargaming”, *Naval War College Review* 65/4 (2012), 106-147.
- Wallach, Jehuda, *Bir Askerî Yardımın Anatomisi*. Çev. Fahri Çeliker. Ankara: Genelkurmay Basımevi, 1985.
- Weickmann, Christoph, *Neu-erfundenes Grosses Königs-Spiel*. Ulm: Balthasar Kühn, 1664.
- Wells, H. G., *Little Wars*. Londra: Frank Palmer, 1913.
- Wilson, Andrew, *Andrew Wilson's The Bomb and the Computer: The History of Professional Wargaming 1780-1968*. Haz. John Curry. Raleigh: Lulu.com, 2014. (Epub versiyonu)
- Yang, Lihui, An, Deming ve Parker, Jessica, *Handbook of Chinese Mythology*. Santa Barbara: ABC Clio, 2016.

Young, John, *A Brief History of Wargaming. Reprinted from Unpublished Notes of the Author*. Arlington, VA: Operations Research Office, Johns Hopkins University, 1956.

İnternet Kaynakları

“About PAXsims”, <https://paxsims.wordpress.com/about/> (Erişim tarihi: 30.06.2020).

“Charles S. Roberts Award Charter”, <https://charlieawards.wordpress.com/charter/> (Erişim Tarihi: 10.06.2020)

“Command: Modern Operations”, <https://steamdb.info/app/1076160/graphs/> (Erişim tarihi: 12.06.2020).

“Command Professional Edition”, https://www.warfaresims.com/?page_id=3822 (Erişim tarihi: 12.06.2020).

Connections USA. <https://connections-wargaming.com/>. (Erişim tarihi: 30.06.2020).

Connections UK. <http://www.professionalwargaming.co.uk>. (Erişim tarihi: 30.06.2020).

“Hearts of Iron IV”, <https://steamdb.info/app/394360/graphs/> (Erişim tarihi: 12.06.2020).

History of Wargaming Project. <http://www.wargaming.co/>. (Erişim tarihi: 30.06.2020).

“Memorandum for the Secretaries of the Military Departments”, 9 Şubat 2015, http://www.professionalwargaming.co.uk/WARGAMING_INNOVATION_9FEB2015.pdf (Erişim tarihi: 02.06.2020).

“Steam and Game Stats”, <https://store.steampowered.com/stats/> (Erişim tarihi: 10-15.06.2020).

“Wargaming Network”, <https://www.kcl.ac.uk/research/wargaming-network> (Erişim tarihi: 30.06.2020).

Wijman, Tom, “The World’s 2.7 Billion Gamers Will Spend \$159.3 Billion on Games in 2020; The Market Will Surpass \$200 Billion by 2023”, 8 Mayıs 2020, <https://newzoo.com/insights/articles/newzoo-games-market-numbers-revenues-and-audience-2020-2023/> (Erişim tarihi: 12.06.2020).