Yerel Katılımda Engelleri Aşmak: Ciddi Masa Oyunu Deneyimi

Overcoming Barriers to Local Participation: Serious Board Game Experience

Gözde ATALAY[*]

Özet

Türkiye'de yerel katılım tartışmaları, çoğu zaman belediyelerin stratejik planları, politika belgeleri ve kurumsal katılım mekanizmaları etrafında şekillenmektedir. Bu tartışmaların, sahada vatandaş-politikacı ilişkisini, güven sorununu ve deneyimsel katılım pratiklerini ne ölçüde dönüştürdüğü sınırlı biçimde ele alınmaktadır. Yerel katılımın fiilî işleyişi, prosedürlerin varlığıyla birlikte vatandaşların katılım motivasyonuna, karar alıcılara duyulan güvene, bilgiye erişim imkânlarına ve aktörler arasındaki müzakere kapasitesine de bağlıdır. Etkisizlik duygusu, değişimin mümkün olmayacağı algısı, siyasete mesafe, yanlış anlaşılma ve yargılanma kaygısı gibi psikolojik ve siyasi kırılganlıklar; kurumsal kapasite eksiklikleri ve bilgi asimetrileriyle birleştiğinde yerel katılım süreçlerini zayıflatmaktadır. Bu çalışma, söz konusu engelleri görünür kılmayı ve ciddi masa oyunlarını yerel katılımda karşılıklı öğrenme, güven inşası, empati kurma ve uzlaşı üretme süreçlerini yapılandırabilecek yenilikçi bir araç olarak tartışmaktadır. Günümüzde ciddi masa oyunları, deneyimsel bir diyalog alanı açarak yerel katılım sürecindeki aktörlerin önceliklerini görünür kılan tamamlayıcı bir katılım aracı olarak deneyimlenmektedir. Bu çerçevede makale, ilgili literatürden ve Türkiye'deki sınırlı ciddi oyun deneyimlerinden hareketle, kentsel planlama süreçlerinde katılımcı müzakereyi desteklemek amacıyla kullanılan City Making 101 adlı ciddi masa oyununu "yeşil kamusal alan" senaryosu üzerinden betimleyici bir yaklaşımla incelemektedir. Çalışma, yerel katılımda yaşanan psiko-sosyal engellerin aşılmasında ciddi masa oyunlarının hem sahada kullanılabilecek tamamlayıcı bir politika aracı hem de nitel araştırmalarda konumlandırılabilecek deneyimsel bir yöntem olarak ele alınması gerektiğini vurgulamaktadır. Ayrıca ciddi oyun deneyimlerinin başarısının, katılımcı sayısı veya memnuniyet düzeyi gibi nomotetik göstergelerle birlikte kurumsal öğrenme, demokrasiyi içselleştirme, davranışsal değişim ve katılım deneyiminin niteliği gibi idiografik ölçütler üzerinden de tartışılması gerektiğini savunmaktadır. Bu doğrultuda makale, ciddi masa

[*] Dr, Bağımsız Araştırmacı, Aydın-Türkiye, gozdeatalay09@gmail.com, ORCID: 0000 0001 5488 3417

Geliş/Submitted: 17.02.2026 | **Kabul/Accepted:** 16.06.2026

Atıf/Cite: Atalay, G. (2026). Yerel Katılımda Engelleri Aşmak: Ciddi Masa Oyunu Deneyimi. *Publicus*, (5). 1-27.

oyunlarını yerel katılım sürecinde ortaya çıkan psiko-sosyal engellerin temel nedenlerini görünür kılabilecek, bu engelleri sahada tartışmaya açabilecek ve yerel demokrasi süreçlerine katkı sunabilecek deneyimsel bir araştırma aracı olarak değerlendirmektedir.

Anahtar Kelimeler: Yerel Politika, Yerel Katılım, Katılımcı Demokrasi, Ciddi Masa Oyunu, Politika Aracı

Abstract

In Türkiye, debates on local participation are often shaped around municipal strategic plans, policy documents, and institutional participation mechanisms. However, the extent to which these debates transform citizen-politician relations, trust dynamics, and experiential participation practices in the field has received limited scholarly attention. The actual functioning of local participation depends not only on the existence of procedures but also on citizens' motivation to participate, trust in decision-makers, access to information, and the deliberative capacity among actors. Psychological and political vulnerabilities such as a sense of ineffectiveness, the perception that change is not possible, distance from politics, and fears of being misunderstood or judged weaken local participation processes when combined with deficiencies in institutional capacity and information asymmetries. This study aims to make these barriers visible and discusses serious board games as an innovative tool that can structure processes of mutual learning, trust-building, empathy, and consensus-building in local participation. Today, serious board games are increasingly usedas complementary participation tools that create a space for experiential dialogue and make the priorities of actors in local participation processes visible. Within this framework, drawing on the relevant literature and limited serious game experiences in Türkiye, the article examines the serious board game City Making 101, which is used to support participatory deliberation in urban planning processes, through a "green public space" scenario with a descriptive approach. The study emphasizes that serious board games should be considered both as complementary policy tools that can be used in the field and as experiential methods that can be positioned within qualitative research in overcoming psycho-social barriers to local participation. It also argues that the success of serious game experiences should be discussed not only through nomothetic indicators such as the number of participants or satisfaction levels, but also through idiographic criteria such as institutional learning, the internalization of democracy, behavioral change, and the quality of the participation experience. In this regard, the article argues that serious board games can be evaluated as experiential research tools capable of revealing the underlying causes of psycho-social barriers emerging in local participation processes and contributing to local democracy processes by opening these barriers to discussion in the field.

Keywords: Local Politics, Local Participation, Participatory Democracy, Serious Board Game, Policy Tool

Giriş

Türkiye'de yerel katılım, belediyelerin stratejik planlarında, politika belgelerinde, yerel programlarında ve seçim vaatlerinde çoğu zaman güçlü bir demokratikleşme söylemi olarak yer almakta; görüş beyan etme, proje sunma ve karar süreçlerine dâhil olma gibi prosedürlerle görünür kılınmaktadır. Bununla birlikte, bu katılım iddiası her zaman sahada vatandaş ile politikacı arasındaki ilişkiyi güçlendiren, çok aktörlü ve deneyimsel bir sürece dönüşmemektedir. Yerel katılımın çoğu zaman belge ve söylem düzeyinde kalması, kamu hizmetlerinin belirlenmesinde açık planlama, paydaş temelli müzakere pratiklerine duyulan ihtiyacı artırmaktadır (Tekeli, 2023).

Belediyelerin stratejik planları incelendiğinde güçlü bir yerel demokrasi modeliyle karşılaşmak mümkün olsa da sahada vatandaş ile politikacı arasında görünmeyen psiko-sosyal ve siyasal sınırlılıklar varlığını sürdürmektedir. Nitel araştırmalardan elde edilen bulgulara göre vatandaşlar, yerel taleplerinin dikkate alınmayacağına dair genel bir inançsızlık, politikacıya karşı yaygın bir güvensizlik ve yanlış anlaşılma, yargılanma korkusu yaşamaktadır. Ayrıca, vatandaşlar yerel demokratik katılım mekanizmalarından uzak durmakta**;** "konuşursam zarar görür müyüm?", "fikirlerim aptalca mı algılanır?" gibi içsel sorgulamalarla yerel demokrasinin önündeki bariyerleri görünür hâle getirmektedir (Atalay, 2024)**.** Politikacılar açısından bakıldığında ise vatandaşların geri planda konumlanışı, ilgisizlikle ya da isteksizlikle bağdaştırılmaktadır. Bu durumda vatandaşın çekingenliği ile politikacının katılım talebini sınırlı görme eğilimi, birbirini besleyen bir mesafe üretmektedir. Aynı zamanda "siyaset şeytan işi" ya da "zaten hiçbir şey değişmez" gibi söylemler, vatandaşların yerel katılım süreçlerine dâhil olma iradesini bastırmakta (Atalay, 2024); yerel demokrasiyi içselleştirme ve ortak değer üretme kapasitesini zayıflatmaktadır. Yerel katılım yolları, bilgi eksikliği, sosyal-kültürel engeller, iletişim problemleri, hukuki ve

yapısal sınırlılıklar ile mali kaynak yetersizlikleri nedeniyle daralmakta, vatandaşlar, yerel yönetim kararları üzerinde herhangi bir etki sağlayamadıklarını düşünmektedir (Erdoğan, 2013; Eryiğit ve Bilgi, 2024). Söz konusu sınırlılıklar, yerel katılımın kurumsal prosedürler ya da temsil mekanizmalarına ek olarak deneyimsel ve müzakereci araçlar üzerinden de yeniden düşünülmesini gerekli kılmaktadır. Bu noktada *ciddi oyunlar*, salt eğlence amacı taşımayan; belirli bir kamusal sorun etrafında aktörleri bir araya getirerek öğrenme, tartışma, karar alma ve ortak çözüm geliştirme süreçlerini yapılandıran deneyimsel araçlar olarak öne çıkmaktadır. Bu oyunlar, vatandaş ile politikacı ya da farklı yerel paydaşlar arasında güvenli ve kurallı bir etkileşim alanı oluşturabilir; rol alma yoluyla empatiyi destekleyebilir; bilgi asimetrilerini azaltabilir ve aktörlerin önceliklerini görünür kılabilir. Ayrıca müzakere sürecini somut bir senaryo üzerinden izlenebilir hâle getirebilir (Kuo vd., 2023; Blokland vd., 2024; Radchuk vd., 2017).

Bu sebeple ciddi masa oyunları, yerel katılım sorunlarını görünür kılan tamamlayıcı bir katılım aracı olarak değerlendirilebilir. Bu çerçevede çalışmanın temel sorusu şudur: Ciddi masa oyunu deneyimleri, yerel katılım süreçlerinde vatandaş ile politikacı arasında ortaya çıkan psiko-sosyal ve siyasal engelleri görünür kılma, müzakereyi yapılandırma ve karşılıklı öğrenmeyi destekleme bakımından nasıl bir onarıcı potansiyel taşıyabilir? Bu çalışma, söz konusu araştırma sorusundan hareketle ciddi masa oyunlarının yerel katılım süreçlerine hangi mekanizmalar üzerinden katkı sunabileceğini tartışmaya açmaktadır. Bu tartışma ekseninde City Making 101 adlı ciddi masa oyunu, "yeşil kamusal alanlar"a yönelik bir senaryo üzerinden ele alınmakta; oyunun yerel katılımda aktörler arası ilişkisini, rol alma deneyimini, müzakere süreçlerini ve ortak sorun çözme arayışını nasıl yapılandırabileceği değerlendirilmektedir (City Making 101, 2025; Başkurt Sabaz, 2024).

Çalışma, ciddi masa oyunlarının sosyal bilimler ve kamu politikası araştırmalarında hem katılımı destekleyen bir uygulama aracı hem de saha deneyimleriyle geliştirilebilecek deneyimsel bir araştırma aracı olarak konumlandırılabileceğini savunmaktadır. Bu doğrultuda makale, ciddi masa oyunu temelli yerel katılım uygulamalarının gelecekte program geliştirme modeli, eylem araştırması ve deneyimsel araştırma yaklaşımları çerçevesinde incelenmesini önermektedir (Dolapçıoğlu, 2019; Sevim ve Ekşi, 2021).

Türkiye'de Yerel Katılımın Önündeki Engeller

Demokrasi kültürünün yeterince kurumsallaşmadığı yönetimlerde yerel katılımın önündeki başlıca engeller, sivil toplumun sınırlı etkisi, yoksulluk ve kurumsal altyapı eksikliği olarak temellendirilmektedir. Günlük yaşamın getirdiği ekonomik zorluklar, eğitim düzeyi gibi faktörler (Güneş, 2025), yurttaşların siyasal ve yönetsel açıdan kurumlara mesafeli bir duruş sergilemesine sebep olmaktadır. "Başıma bir şey gelir", "böyle gelmiş böyle gider" gibi ifadelerle vatandaş ve politikacı arasındaki güven ilişkilerinde edilgen bir yurttaşlık mirası bırakıldığı görülmektedir (Çukurçayır ve Gökçe, 2002).

Kamu kurumlarındaki istihdamın aile ve akrabalık ilişkisi çerçevesinde konumlandırılması, kamusal sorumluluk bilincinin gelişimini sınırlamakta; bu durum nepotizmin kurumsal yapıya sızmasına neden olmaktadır. Nepotizm, kısa vadede herhangi bir sorun oluşturmuyor gibi gözükse de; uzun vadede yurttaşların eşitlik temelli vatandaşlık bilinci geliştirmelerine engel olmaktadır (Bayhan, 2002). Bununla birlikte, seçmenler, siyasi liderin halkla iletişimine, samimiyetine çözüm odaklı yaklaşımına güvenerek yerel katılım konusunda motive olmakta; güven temelli etkileşime dayalı olarak vatandaş ve politikacı iletişimi onarılmaktadır (Yılmaz, 2024; Atalay, 2024).

Yerel katılım, dijital arayüzlere taşınsa da siyasal kutuplaşma ve dezenformasyon, yüz yüze ortamlarda olduğu gibi çevrimiçi katılım

süreçlerinde de etkisini sürdürmektedir. Dijital araçlar katılımı teknik olarak kolaylaştırsa bile, siyasetin psiko-politik etkileri; güvensizlik, yanlış anlaşılma kaygısı ve dışlanma korkusu gibi engeller yerel katılımın işleyişini belirlemeye devam etmektedir. Yerel katılımın önündeki temel sorun, siyasetin "insani değerler" temelinde yeterince anlamlandırılamaması ve vatandaşın kendini katılım sürecinin öznesi olarak görememesidir. Hizmet önceliklerinin belirlenmesinde ortaya çıkan asimetrik bilgi, vatandaş politikacı iletişiminin yüzeysel kalması ve yurttaşların yerel politikaya nasıl katılacaklarını yeterince bilmemesi; katılımı daha en başından zayıflatan temel sorunlar olarak görülmektedir. Buna, yanlış anlaşılma ve yargılanma kaygısı, sosyal baskı endişesi eklendiğinde yerel düzeyde bir suskunluk ve geri çekilme oluşmakta; siyasal kutuplaşma ve korku iklimi de kamusal alanı daraltarak yerel hizmetlere ideolojik gözle bakılmasına ve kimi zaman kamusal fayda üreten girişimlerin dahi sabote edilmesine zemin hazırlamaktadır. Siyasetin bir amaç değil, ortak iyiyi üretmeye yarayan bir araç olduğu fikrinin zayıflaması, bazı yurttaşların siyaseti "kirli" ve uzak durulması gereken bir alan olarak görmesine yol açarken; denetim ve kurallardan çok kişilere bağlı işleyen siyasal pratikler adalet, şeffaflık ve temsil ilkelerine duyulan güveni aşındırmaktadır. Sonuç olarak, bilgi eksikliği, yoksulluk ve kurumsal zayıflık gibi yapısal engeller; güvensizlik, dışlanma korkusu ve kutuplaşma gibi psikolojik bariyerlerle birleşerek yerel demokrasiyi kırılgan hale getirmektedir (Atalay, 2024).

Bu kırılganlıklar, yurttaşların siyasal süreçlerden bilinçli olarak uzak durmasına ve kendilerini edilgen bir çehrede konumlandırmasına neden olmaktadır. Literatürde yer alan siyasal engellerin günümüzde hâlâ geçerliliğini koruması, yerel demokrasiyi güçlendirecek güncel, deneyimsel ve müzakereci politika araçlarına duyulan ihtiyacı artırmaktadır.

Literatür

Etimolojik açıdan, "ciddi oyun" söylemi, her iki kavramın eşit bir anlam dizgesinde olmadığını gösterir; ciddi mi, oyun mu? Oyun pozitif, ciddiyet negatiftir. Ciddiyet oynamamaktır; ancak oyunun anlamı hiçbir şekilde onu ciddiyetsiz kılmaz. Oyun kavramı ciddiyetten daha yüksek bir konumdadır. Öyle ki oyun, tanımlanmış zaman ve mekân dâhilinde bağlayıcı kurallarla kendi içinde bir amaca sahip ve sıradan yaşamdan farklı bir deneyim sunan -heyecan ve eğlence hissi- gönüllü bir aktivite, meşguliyettir (Huizinga, 2021). Oyun ile ciddiyet arasındaki karşıtlığı tersyüz eden "ciddi oyun" yaklaşımı, 2000'li yıllarda kamusal sorunların çözümüne yönelik yeni bir araç olarak kavramsallaştırılmıştır.

"Ciddi oyun" kavramı, 2002 yılında Serious Games Initiative girişimi ile kullanılmaya başlanmıştır. Serious Games Initiative, kamu yönetiminde karşılaşılan sorunları paydaşları dâhil ederek çözümlemenin yollarını ciddi oyun deneyimleriyle aramıştır (Susi vd., 2007). Ciddi oyunlar, kamu politikasında bir katılım aracı olarak yönetim sorunlarına kalıcı çözümler sunmak amacıyla hem masa hem de dijital bir bağlamda kurgulanmakta ve salt eğlence amacı gütmeksizin birlikte öğrenme ve öğretme açısından "ciddi" hedeflere yönelmektedir. Ciddi masa oyunları, birden fazla oyuncunun katılımı ile bir masa etrafında sosyolojik ve toplumsal amaçlar taşıyan iş birliğine dayalı ve sosyal davranış değişikliği oluşturma amacıyla kurgulanmış bir çeşit dâhil etme (vatandaş katılım) yöntemi olarak tanımlanmıştır (Göbel, 2016; Breuer ve Bente, 2010; Demirel ve Alanyalı Aral, 2025).

Şemsiye bir terim olarak kullanılan ciddi oyun kavramı, vatandaş katılımını daha aktif hale getirerek; vatandaşların farklı bilgi türlerini paylaşmalarına olanak tanıyıp kent sorunları hakkında farkındalık sağladığı (Olejniczak vd., 2020), kamu hizmetlerinde şeffaflık ve teknik

bilgi gerektiren zor konulara açıklık getirerek vatandaşların bilgi eksikliklerini giderdiği, (Pflanzl vd., 2017), vatandaşları yerel katılım konusunda motive ettiği (Rehm vd., 2018), kentsel planlamada demokratik bir arena sunduğu (Poplin, 2014), beyin fırtınası aracı olarak olumlu bir algı yarattığı (De Classe, 2021a), hükümetler tarafından vatandaşların çevrimiçi hizmetlere katılımını artırmalarına yardımcı olduğu (Ahmed vd., 2015) bir uygulama olarak değerlendirilmiştir. Ayrıca, sivil katılımı teşvik ettiği (Kongeseri ve Coley, 2019), kamusal karar alma sürecinde kaynakların etkin kullanımını sağlama konusunda bir politika aracı olabileceği dolayısıyla katılımcı bütçe metodolojilerini geliştirerek kamusal hizmetlerde önceliklerin tespit edilmesini kolaylaştırdığı (Atalay ve Ertekin, 2024; Sousa, 2024), bilim iletişimi alanını açarak vatandaş katılımını kolaylaştırdığı (Radchuk vd., 2017), bununla birlikte kamu yönetimine şeffaflık kazandırdığı (De Classe, 2021b) vurgulanmaktadır.

Ciddi oyunlar, vatandaş ve politikacı arasındaki asimetrik bilgi sorunundan doğan belirsiz ve karmaşık problemlerin çözümlenmesinde kolaylaştırıcı bir kapasite yaratmaktadır. Katılımcıların oyuna dâhil olması, karmaşık konular hakkında daha iyi bir kavrayış geliştirmelerine, belirsizlikleri azaltmalarına ve farklı stratejileri öğrenmelerine katkı sunabilir. Bu yönüyle ciddi oyunlar, katılımcıları eğitmek için basit ve esnek bir araç olmanın yanında; kamu yöneticileri, özel sektör ve sivil toplum temsilcilerinin sorun çözme potansiyellerinden yararlanmayı mümkün kılan bir uygulama alanı sunmaktadır (Ampatzidou, 2020; Sousa, 2020). Nitekim, ciddi oyunlardaki kolektif öğrenme süreçleri, 'eğlence' deneyiminin içine gömülü olduğu için oyun grubu arasındaki iletişimi güçlendirme potansiyeli mevcuttur (Brandt vd., 2008). Pedagojik açıdan, ciddi masa oyunları, vatandaşlık eğitiminde “iyi davranışlı” vatandaşlar olmayı öğretme konusunda yardımcıdır (Kuo vd., 2023; Blokland vd., 2024).

Ciddi oyunlar, sosyal bilimlerde ve kamu politikası literatüründe ortak alanların etkin yönetimi ve çevresel kaynakların korunması gibi konularda yurttaşların karar alma davranışlarını araştırmaya imkân tanıyarak veri toplama süreçlerine yöntemsel bir çerçeve sunmaktadır. Kamu politikalarının potansiyel etkilerinin analizinde bir araç olarak değerlendirilen ciddi oyunlar, nitel ve nicel analiz tekniklerinin birlikte kullanılması sayesinde veri odaklı bir incelemeye imkân tanımaktadır (Olejniczak vd., 2020; De Classe vd., 2021a; Pflanzl vd., 2017; Sousa, 2024). Ayrıca, sosyal bilimlerde araştırma sorusu, hipotez, tasarım ve uygulama aşamalarında deneysel bir yöntem olarak kullanılmakta; bilimsel araştırma süreçlerine entegre edilmektedir (Mayer vd., 2014). Gerçek yaşam senaryolarını simüle ederek stratejik düşünme ve problem çözme becerilerini geliştiren ciddi oyunlar, yenilikçi bir araştırma metodolojisi sunmaktadır (Rana ve Singh, 2025).

Ciddi oyunlar, literatürdeki kazanımlarının yanında bazı zorluklar da barındırmaktadır; vatandaşlar bu tür oyunlara şüpheyle yaklaşabilir (De Classe vd., 2021a), oyuna rehberlik edecek ya da oyunları geliştirecek yeterli sayıda uzman eksikliği, bütçe kısıtlılıkları (Kongeseri ve Coley, 2019; Pueyo-Ros vd., 2023), idari ve iletişimsel problemler oyun tasarımı ve uygulaması konusunda devam eden zorluklar olarak belirtilmiştir (Dimitriadou vd., 2021). Uluslararası literatürde ciddi oyunlara yönelik deneyimlerden elde edilen bulgular bu uygulamaların yaygın bir şekilde kullanıldığını göstermekteyken (Sousa, 2024), Türkiye'de kamu politikası ve sürdürülebilir çevre yönetiminde ciddi oyun deneyimleri oldukça sınırlı sayıdadır.

İstanbul'daki[1] ciddi masa oyunu deneyimleri, Türkiye'de öncü deneyimler olarak değerlendirilebilir. Türkiye'nin ilk "mega" ciddi oyunu olarak anılan "Play Marmara Sea", Marmara Denizi'nde müsilajın ortaya çıkardığı dışsallıkların giderilmesi için yerel yöneticileri, merkezi idareyi, sivil toplum kuruluşlarını, akademisyenleri ve özel sektörü aynı problem çerçevesinde buluşturarak, çözüm arayışlarını verimli, adil ve çevre dostu biçimde yeniden kurgulamayı amaçlayan bir karar destek ve uzlaşı aracı olarak tasarlanmıştır (Play Marmara "Sea" Report, 2022; Play Marmara Gıda Oyunu, 2023; Atalay ve Ertekin, 2024; Play Marmara Denizi, 2025).

İzmir'de "Mobilite Oyunu: İzmir Fuarı 2023", dijital oyun kampüsü etkinliğinden doğan değerler ve çözüm önerileri üzerinden İzmir Fuarı'nın sürdürülebilir ve kapsayıcı geleceğini tartışmaya açan oyun temelli bir çalışmadır. Bir diğer güncel örnek olan "Play Accessible Community Game" ise Gaziemir ana ulaşım düğümü çevresinde gençleri ve üniversite öğrencilerini bir araya getirerek paylaşımlı bisiklet, e-scooter, yaya bağlantıları ve güvenli buluşma alanlarını içeren bir kamusal alan tasarımının birlikte geliştirilmesini hedeflemiştir (Highlights Report, 2025; Game Reports, 2026; Play Accessible Communities, 2025).

Türkiye'de ciddi oyun deneyimlerini tematik açıdan değerlendirdiğimizde çevre, rekreasyon, ulaşım konuları ön plandayken küresel ciddi oyun deneyimlerinde[2] temel konular; konut

[1] İstanbul'da ciddi oyun deneyimlerine bakıldığında; "Play Marmara 2019", "Play Marmara Sea 2021", "Climate Game Beyoglu 2022", "Climate Game Gazhane 2021" oyunları örneklendirilebilir (Game Reports, 2026).

[2] Helsinki "OmaStadi Game", Hollanda "Civic Action Game and Poruch 2025", Amsterdam "Affordable Housing, Ams 2018", Dublin, "Affordable Housing Dublin 2018" vd. (Game Reports, 2026).

krizinin çözümlenmesi, doğal afetlere hazırlık, şehir planlaması, göç ve kültürel adaptasyon, ulaşım, sanayi bölgelerinin iyileştirilmesi, nehir kıyılarının rekreasyonu olarak çeşitlenmektedir (Game Reports, 2026).

Ciddi Masa Oyunu Deneyimi: City Making 101

Bu çalışmada incelenen City Making 101 Game, SANALarc tarafından geliştirilmiş; kent mekânlarını yeniden düşünmeye yönelik düşünsel bir çerçeve sunan ciddi masa oyunlarından biridir (SANALarc, 2025). Oyun, katılımcıları ortak bir kentsel senaryo etrafında bir araya getirerek, mekânsal kararların nasıl alındığını deneyimsel ve etkileşimli biçimde tartışmaya açmaktadır. Bu yönüyle City Making 101, "kent tasarımı"nı farklı aktörlerin önceliklerinin, ihtiyaçlarının ve çatışmalarının müzakere edildiği bir yönetişim problemi olarak ele almayı sağlamaktadır. Söz konusu oyun, *Hey Community Edition (Hey City 101)*[3] MARUF 2023 kapsamında, mimar ve kent tasarımcısı Alexis Şanal'ın rehberliğinde gerçekleştirilen yönetişim odaklı bir atölyede deneyimlenmiştir (Marmara Urban Forum, 2023). Oyuna yönelik tüm adımların açıklandığı *City Making 101 Card Topics with Urban Design Guidelines* adlı rehber, bu çalışma kapsamında temel bir kaynak oluşturmaktadır.

Senaryo

Bu bölümde, "A mahallesindeki yeşil kamusal alanları yeniden düşünme" teması üzerinden kurgulanan ciddi masa oyunu senaryosunun, çevresel ve katılımcı kamu politikalarının tasarımında nasıl bir araç olarak kullanılabileceği açıklanmaktadır. Senaryo, yerel düzeyde karşılaşılan somut bir ihtiyacı başlangıç noktası alır ve

[3] Söz konusu oyun, Maruf 2023'te gerçekleştirilen *Kent Atölyesi: Şehir Oluşturma 101 – Dayanıklı Kamusal Mekânı Oyunla Planla* başlıklı etkinlikte deneyimlenmiştir (Kent Atölyesi, 2023).

katılımcıların bu ihtiyaca yönelik politika seçeneklerini birlikte tartışmasını hedefler. Bu amaçla oyun kartlarının "ekoloji" kategorisinden üç kart seçilmiştir: "Ağaçlar", "Doğaya Erişim" ve "Bitki Örtüsü Çeşitliliği". Senaryo şu problem çerçevesinde ilerlemektedir: A Mahallesi'nden gelen "yeşil kamusal alan" talebi, yerel yönetim açısından hangi adımlarla karşılanabilir? Bu soru, çalışmada geliştirilen ciddi masa oyunu prototipi aracılığıyla tartışmaya açılmakta; katılımcılar kartların yönlendirdiği başlıklar üzerinden sorunu tanımlama, öncelikleri belirleme ve politika adımları üretme sürecine dâhil edilmektedir.

Oyunun Bileşenleri ve Tasarımı

Oyun panosu: City Making 101 oyununun merkezinde yer alan ortak karar alma ve uzlaşma platformudur. Temel işlevi, kartların fiziksel olarak yerleştirildiği bir yüzey olmasının ötesinde, katılımcıların fikirlerini birlikte üretmeleri, yapılandırmaları ve öncelik sırasına koymaları için paylaşılan bir düşünme alanı sunmaktır. Bu pano sayesinde tartışmalar sözlü düzeyde kalmaz; öneriler ve gerekçeler görselleştirilerek müzakerenin yönü, ağırlık merkezleri ve olası uzlaşma noktaları görünür hâle gelir. Oyun sırasında katılımcılar, tartıştıkları kartları pano üzerinde üç temel konuma yerleştirir: "önemli" (important), "önemsiz" (not important) ve "potansiyel fikir" (wish).

Bu sınıflandırma, soyut fikirlerin somut bir düzen içinde karşılaştırılmasını sağlar; hangi başlıkların önceliklendirildiği, hangi başlıkların ertelendiği ve hangi önerilerin koşullu olarak gündemde tutulduğu açıkça izlenebilir. Böylece pano, hem farklı aktörlerin bakış açılarını aynı düzlemde buluşturur hem de uzlaşmanın hangi argümanlar üzerinden kurulduğunu izlenebilir kılar. Tartışmalar sonunda oluşan kart yerleşimleri, oyunun çıktısı olarak değerlendirilir ve sürecin kapanışında bir "tasarım rehberi"ne dönüştürülmek üzere

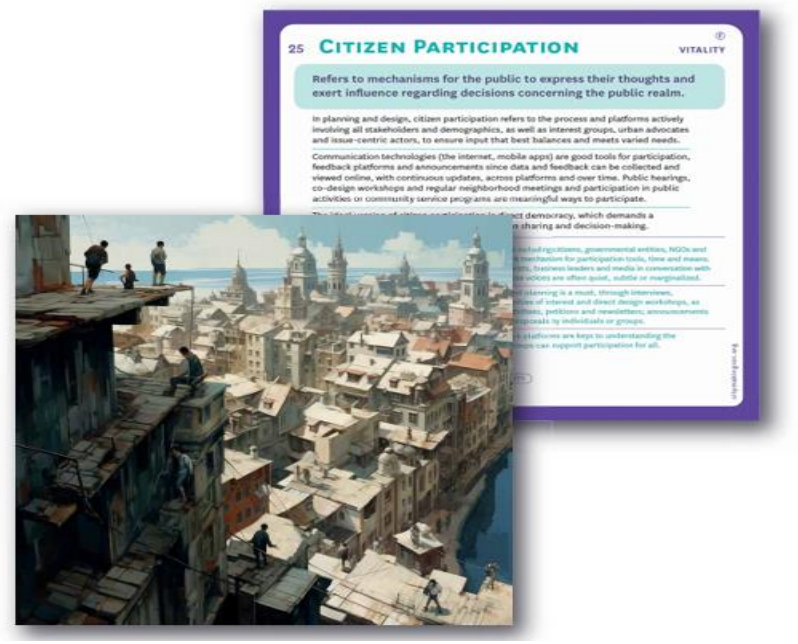
fotoğraflanır ya da başka yollarla kayıt altına alınabilir (City Making 101, 2025).

Görsel 1. City Making 101 Oyun Panosu
Kaynak: City Making 101 Card Topics with Urban Design Guidelines



Oyun Kartları: City Making 101'de kullanılan oyun kartları toplam 101 adettir ve içerikleri altı temel kategori altında sınıflandırılmıştır. Bu kategoriler, kent mekânına ilişkin tartışmayı farklı boyutlarıyla kurmak üzere tasarlanmıştır: Fiziksel Unsurlar, Ekoloji, Teknoloji ve Yenilik, Sosyal Ekonomi, Yönetişim ve Canlılık (City Making 101, 2025). Böylece katılımcılar, tek bir tema üzerinde müzakerede bulunsalar bile çevresel etkiler, toplumsal ihtiyaçlar, yönetişim süreçleri ve kentsel yaşamın dinamiklerini birlikte değerlendirebilmektedir.

Görsel 2. City Making 101 Oyun Kartı
Kaynak: City Making 101, 2025



Rol Kartları: Rol kartları, oyunculara farklı aktör kimlikleri tanımlayarak sürece çok yönlü bakış açılarının dâhil edilmesini sağlar. Oyuncular, oyun boyunca belirli bir aktörün önceliklerini, sorumluluklarını ve sınırlılıklarını temsil eden roller üstlenir. Bu roller; Belediyeler, Yatırımcılar, Kent Sakinleri, Sivil Toplum Kuruluşları ve Uzmanlar olarak sınıflandırılmıştır (City Making 101, 2025). Oyuncular, kentlileşme döngüsü içinde "başkasının yerine kendini koyma" pratiğini deneyimleyerek empati geliştirme, çıkar çatışmalarını anlama ve uzlaşı üretme konusunda fırsat yakalayabilir.

Kolaylaştırıcı: Kolaylaştırıcı, oyun sürecinin hem hazırlık hem de uygulama aşamalarında kritik bir role sahiptir. Oyun başlamadan önce kuralları açıklar, rol kartlarını dağıtır ve katılımcıların üstlendikleri rollerin mantığını anlatarak bu rollerle özdeşleşmelerini ister. Müzakere boyunca tarafsız bir tutumla farklı görüşlerin oyun panosunda görünür hale gelmesine yardımcı olur; fikirlerin "Önemli",

"Önemsiz" ve "Potansiyel Fikir" kategorilerine yerleştirilmesi sürecini yönetir. Uzlaşmazlık durumlarında katılımcıları yapıcı çözüm arayışına teşvik ederek ortak zeminin oluşmasını destekler. Oyun sonunda ise üretilen çıktılar katılımcılarla birlikte değerlendirilir ve kart yerleşimlerinden hareketle "tasarım rehberi"nin oluşturulduğu kapanış süreci kolaylaştırılır (City Making 101, 2025).

Oyun Süreci

Oyun süreci, 4 ila 6 kişilik gruplarla yaklaşık 90–120 dakika sürmektedir. Katılımcıların farklı roller üstlenerek ortak bir kentsel sorun üzerine müzakere yürütmesi hedeflenmektedir. Her katılımcı, üstlendiği role ait bakış açısıyla özdeşleşerek görüş ve önerilerini bu çerçevede dile getirir; diğer aktörlerin öncelikleriyle kendi rolünün önceliklerini karşılaştırarak tartışır ve uzlaşma arayışına katkı sunar (City Making 101, 2025);

Rol kartlarının dağıtımı: oyunun başlangıcında katılımcılara rol kartları dağıtılır ya da her oyuncudan bir rol kartı seçmesi istenir. Kartlar dağıtıldıktan sonra, katılımcıların kartlarında tanımlanan karakteri anlaması ve role "girebilmesi" için kısa bir hazırlık süresi tanınır. Rol kartları, oyuncuların oyuna hangi bakış açısıyla katılacağını belirler; oyuncular yaş, meslek, kişilik özellikleri ve topluluk içindeki konum gibi unsurlarla tanımlanan bir karakteri temsil eder. Oyun boyunca her katılımcı, üstlendiği karakterin perspektifinden konuşur; görüşlerini, ihtiyaçlarını ve önerilerini bu rolün önceliklerine göre ifade eder.

Oyun kartlarının dağıtımı; Rol kartlarıyla "yeni kimlik"ler belirlendikten sonra, her oyuncu müzakere sürecinde geliştirmek istediği düşünce ve önerilere uygun olan oyun kartlarını seçer. Bu seçim, oyuncunun üstlendiği rolün öncelikleri ve çıkarları doğrultusunda yapılır; böylece katılımcı, temsil ettiği aktörün perspektifinden hangi temaların öne çıkarılacağını ve hangi

politika/tasarım fikirlerinin savunulacağını oyun kartları üzerinden somutlaştırır.

Birinci ve ikinci tur; Her turda oyuncular sırayla bir oyun kartı seçer ve seçtiği kartın neden "önemli" olduğunu, kart üzerindeki yönergeleri referans alarak gerekçelendirir. Bu aşamada oyuncular, kartın neden önemli olduğuna ilişkin argümanlarını diğer katılımcılara sunar. Diğer oyuncular bu gerekçeye katılabilir, katkı ekleyebilir ya da itiraz ederek karşı argüman geliştirebilir. Kartın pano üzerindeki konumu, grup içi müzakere sonucunda belirlenir. Eğer kart, oy birliğiyle kabul ediliyorsa panodaki "Önemli" alanına yerleştirilir. Tartışma uzar ve oy birliği sağlanamazsa, kart daha sonra yeniden ele alınmak üzere ara alana (middle zone) bırakılır.

Üçüncü tur; Bu turda katılımcılar, oyun panosunda "Önemli", "Önemsiz" ve "Potansiyel Fikir" alanlarında yer alan kartları yeniden ele alarak müzakereye devam eder. Amaç, önceki turlarda ortaya çıkan görüş ayrılıklarını açmak, kartların gerekçelerini derinleştirmek ve mümkün olduğunda ortak bir değerlendirme zemini oluşturmaktır. Örneğin A Mahallesi'nde kurak bir araziye ağaç dikilmesini savunan STK rolündeki katılımcı, bölgenin yangın riski taşıması nedeniyle daha dayanıklı ve yerel ekosisteme uygun türlerin dikilmesini önerebilir. Buna karşılık yatırımcı rolündeki katılımcı, yangına dayanıklı yerel türlerin büyüme süresinin uzun olmasının kısa vadede alanın cazibesini azaltacağını savunarak itiraz edebilir. Yatırımcı, yeşil alanların hızlı biçimde estetik bir görünüme kavuşmasının yatırım değerini artıracağını öne sürerek daha hızlı büyüyen, ancak ekolojik uyumu zayıf türlerin tercih edilmesini önerebilir.

Ayrıca düşük bakım maliyeti ve görsel çekiciliğin kısa sürede sağlanması, yatırımcı açısından öncelikli gerekçeler olarak tartışmaya dâhil edilebilir. Bu tür karşıt öneriler, oyunun bu aşamasında STK, yatırımcı, belediye, kent sakinleri ve uzman rollerinin her birinin kendi

perspektifinden sunduğu argümanlarla birlikte değerlendirilir. Oyunun sonuna doğru, müzakere sonucunda değerlendirilmiş tüm kartlar, oyun panosunda bir araya getirilir. Bu aşamada "Önemsiz" olarak sınıflandırılan kartlar panodan çıkarılır; "Önemli" kartlar ile "Potansiyel Fikir" kartları ise yan yana hizalanarak birlikte okunabilecek bir düzen oluşturulur. Ardından tüm katılımcılar, panoda kalan kartları topluca inceleyerek öncelikleri tespit eder. Böylece oyun, tartışma sırasında ortaya çıkan argümanları somut bir çıktıya dönüştüren kapanış aşamasına geçer.

Örneğin bu çalışma kapsamında kurgulanan senaryoda, "Önemli" kartların içeriklerinden şu tür sonuçlar üretilebilir: Yeşil kamusal alanların korunmasına yönelik olarak yangın tampon bölgelerinin oluşturulması, damla sulama ve yağmur suyu toplama sistemlerinin devreye alınması gibi çevresel uyum önlemleri önceliklendirilebilir. Buna ek olarak, yeşil alanlarda konum takibi yapan cihazlar, hareket sensörleri, akıllı aydınlatma sistemleri ve gece görüş kameraları gibi dijital teknolojilerin kullanımıyla bitki örtüsü ve orman alanlarının korunmasına ilişkin bir yönetişim yaklaşımı da vurgulanmış olabilir. Bununla birlikte, sabotaj, kontrolsüz ateş yakma ve gece vandalizmi gibi riskleri azaltmaya dönük bazı önleyici güvenlik tedbirleri, kamusal alanların sürekli ve eşit erişime açık olması gerektiği ilkesini zedeleyebileceği gerekçesiyle tartışmalı bulunabilir. Bu nedenle, yangın öncesi alınabilecek bu tür önlemler, oyunun çıktısında "Potansiyel Fikir" alanında tutulabilir; yani uygulanabilirliği bulunan fakat hak temelli erişim ilkeleriyle gerilim üreten bir öneri seti olarak işaretlenebilir.

Bu senaryo üzerinden ciddi masa oyunu süreci, STK, yatırımcı, belediye, kent sakini ve uzman rollerinin aynı kamusal sorun etrafında karşılaşması, yeşil kamusal alan talebinin yalnızca teknik bir planlama meselesi olmadığını; ekolojik duyarlılık, güvenlik, erişilebilirlik, ekonomik beklenti ve kamusal fayda arasında kurulması gereken

dengeli bir müzakere süreci olduğunu göstermektedir. Bu süreçte katılımcılar, kendi rollerinin önceliklerini savunurken diğer aktörlerin gerekçelerini dinlemekte, itirazlarla karşılaşmakta ve ortak bir karar zeminine ulaşmak için argümanlarını yeniden düşünmektedir. Böylece oyun, yerel demokrasiyi destekleyen empati kurma, farklı görüşleri meşru görme, gerekçeli konuşma, ortak faydayı gözetme, uzlaşı arama ve sorumluluk alma gibi davranışsal değerlerin deneyimlenmesine katkı sunabilir.

Dolayısıyla ciddi masa oyunlarının psiko-sosyal onarıma yönelik etkisi, katılımcıların doğrudan ikna edilmesinden ya da güven sorunlarının bir anda çözülmesinden yana değil; güvenli ve kurallı bir oyun ortamında birbirlerinin gerekçelerini deneyimlemelerinden doğmaktadır. Oyun süreci, vatandaşın "fikrim dikkate alınmaz", "yanlış anlaşılırım", "yargılanırım" ya da "zaten hiçbir şey değişmez" gibi içsel bariyerlerini dolaylı biçimde yumuşatabilir. Çünkü katılımcı gerçek kimliğiyle değil, belirli bir rol üzerinden konuşur; bu durum, ifade etme kaygısını azaltırken farklı aktörlerin sınırlılıklarını, sorumluluklarını ve karar gerekçelerini görünür kılabilir. Böylece politikacıya ya da kuruma yönelik mutlak güvensizlik, oyun ortamında daha tartışılabilir ve müzakere edilebilir bir hâle gelebilir.

Her uygulamanın doğasında olduğu gibi bu uygulamanın da doğasında birtakım sınırlılıklar bulunmaktadır; oyuna katılan kişiler, her zaman yerel toplumun bütün kesimlerini temsil etmeyebilir, kolaylaştırıcının yetersizliği, oyunun güvenli diyalog alanı olma işlevini zayıflatabilir, oyun güçlü bir müzakere zemini sunsa bile, çıktılar kurumsal karar alma mekanizmalarına bağlanmazsa katılımcılarda yeniden etkisizlik duygusu oluşabilir. Ayrıca deneyim sonrasında başarısızlıkları gizlemek de bir sınırlılık olabilir (Macklin ve Sharp, 2016; Ampatzidou vd., 2018; Kongeseri ve Coley, 2019; Pueyo-Ros vd., 2023; Dimitriadou vd., 2021; Mulac, 1971). Nitekim ciddi masa oyunları deneyimlerinde yaşanan zorluklar ve tıkanıklıklar, yerel

katılım sürecinde hangi psiko-sosyal ve siyasal engellerin devam ettiğini anlamak ve sonraki uygulamalar için daha kapsayıcı çözümler geliştirmek bakımından ilerlemenin bir adımı olarak görülebilir.

Sonuç

Modern toplumsal yaşamda kamusal meseleler "ciddi" kabul edildikçe oyun gündelik hayatın dışına itilmiş, sıradan yaşamdan uzamsal ve sembolik olarak ayrıştırılmıştır. Oysa oyun, müsabakanın, karşılaşmanın ve müzakerenin de temel biçimlerinden biridir; aslında kültürden de eski bir ilişki biçimidir. Bu açıdan oyun, sadece fizyolojik bir olguya ya da reflekse indirgenememelidir (Huizinga, 2021). Ciddi masa oyunları, yerel katılımın önünde yer alan korku, çekingenlik, yargılanma kaygısı, siyasal zıtlaşma ve güvensizlik gibi engelleri doğrudan ortadan kaldıran araçlar olmasa bile; bu engelleri oyun alanının güvenli, kurallı ve temsilî yapısı içinde yumuşatarak tartışmaya açan ara zeminler olarak değerlendirilebilir. Bu yönüyle oyun, vatandaşların gündelik siyasette ifade etmekten kaçındıkları kaygıları, rol ve senaryo aracılığıyla görünür kılmalarına; farklı aktörlerle karşılaşarak dinleme, gerekçelendirme ve uzlaşma pratiklerini deneyimlemelerine katkı sunabilir.

Ciddi masa oyunlarının yerel katılım süreçlerine katkısı, literatürle uyumlu biçimde birkaç mekanizma üzerinden açıklanabilir. İlk olarak, oyun ortamı katılımcılara güvenli ve kurallı bir etkileşim alanı sunarak görüşlerini rol ve senaryo aracılığıyla ifade edebilmelerine imkân tanır. İkincisi, rol edinme yoluyla yürütülen müzakereler, katılımcıların farklı sosyal konumların çıkarlarını ve kaygılarını anlamalarına yardımcı olarak empati, karşılıklı anlayış ve uzlaşı arayışını destekleyebilir. Üçüncüsü, oyun kartları, pano, senaryo ve kolaylaştırıcı desteği gibi unsurlar; bilgi asimetrilerinin azaltılmasına, aktör önceliklerinin görünür kılınmasına ve tartışmanın ortak gerekçeler üzerinden yapılandırılmasına katkı sunabilir. Bununla

birlikte, bu katkıların kendiliğinden ortaya çıkmadığı; oyunun tasarımına, kolaylaştırıcı niteliğine, temsil edilen grupların çeşitliliğine, karar alma biçimlerine ve oyun sonrasında yapılan değerlendirme süreçlerine bağlı olduğu unutulmamalıdır (Squire, 2005; Delgado, 2021).

Çalışma, ciddi masa oyunlarını Türkiye'de yerel demokrasi, açık planlama ve yerel katılım tartışmalarıyla ilişkilendirmektedir. Bu bağlamda ulusal ölçekte sınırlı sayıdaki ciddi masa oyunu deneyiminin, farklı belediye ölçeklerinde ya da farklı yerel yönetim birimlerinde karşılaşılan sorunları tartışmaya açmak ve çözüm üretme kapasitesini güçlendirmek amacıyla yaygınlaştırılabileceği yönünde bir öneri sunmaktadır. Özellikle yerel katılımın önündeki psiko-sosyal ve siyasal engelleri aşmaya yönelik deneyim temelli bu yönetişim modelini görünür kılmak, çalışmanın temel katkılarından biri olarak değerlendirilebilir.

Gelecek çalışmalar, yerel katılımın önündeki engelleri aşma konusunda ciddi masa oyunu uygulamalarının ne ölçüde işlevsel olabileceğini program geliştirme modeli, eylem araştırması gibi yöntemlerle derinlemesine inceleyebilir. Ayrıca mevcut ciddi oyun deneyimleri referans alınarak araştırma problemine özgü yeni oyun kurguları tasarlanabilir ve bu kurgular farklı yerel katılım sorunları üzerinden saha araştırmalarına uyarlanabilir. Böylece ciddi oyun deneyimleri, sosyal bilimlerde deneyimsel bir araştırma aracı olarak kullanılabileceği gibi, politika süreçlerinde de katılımı yapılandırmaya katkı sunabilecek tamamlayıcı bir uygulama olarak düşünülebilir (Stewart, 2007).

Kaynakça

Ahmed, A. M., Mehdi, Q. H., Moreton, R., ve Elmaghraby, A. (2015). Serious Games Providing Opportunities To Empower Citizen Engagement And Participation in E-Government Services. In *2015 Computer Games: AI, Animation, Mobile, Multimedia, Educational and Serious Games (CGAMES),* 138-142, IEEE.

Ampatzidou, C. (2020). Lessons About Learning from Serious Games: The Learning Potential of Co-creation and Gameplay in Participatory Urban Planning Processes. *Strategies for Urban Network Learning: International Practices and Theoretical Reflections*, 281-305.

Ampatzidou, C., Gugerell, K., Constantinescu, T., Devisch, O., Jauschneg, M., ve Berger, M. (2018). All Work and No Play? Facilitating Serious Games and Gamified Applications in Participatory Urban Planning and Governance. *Urban Planning*, *3*(1), 34-46. https://doi.org/10.17645/up.v3i1.1261

Atalay, G. (2024). Türkiye'de Dijital Katılımcı Bütçenin Uygulanabilirliği: Kırşehir Belediyesi Örneği, (Yayımlanmamış Doktora Tezi), Aydın Adnan Menderes Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Atalay, G., ve Ertekin, Ş. (2024). *Evaluation Of The Play Marmara "Sea Of Marmara" Serious Game İn The Solution Of Externalities in Perspective Of Public Finance*, Conference Presentation, Antalya, Türkiye.

Başkurt Sabaz, M (2024) . Dünya Görüşü Fenomeninin Bağlantısallık Yaklaşımıyla Yorumlanması. *Felsefe Arkivi*, (60), 1-14. https://doi.org/10.26650/arcp.1377692.

Bayhan, V. (2002). Demokrasi ve Sivil Toplum Örgütlerinin Engelleri: Patronaj Ve Nepotizm. *CÜ Sosyal Bilimler Dergisi*, *26*(1), 1-13.

Blokland, E., Cullinan, C., Mulder, D., Overman, W., Visscher, M., Zaidi, A., ve Bidarra, R. (2024). A Serious Game Exploring Diversity Of Perspectives In Citizenship Education. *J. Interact. Narrative Res*, *1*(1).

Brandt, E., Messeter, J., ve Binder, T. (2008). Formatting Design Dialogues Games And Participation. *Co-Design*, *4*(1), 51-64.

Breuer, J., ve Bente, G. (2010). Why So Serious? On The Relation Of Serious Games And Learning. *Journal For Computer Game Culture*, *4*, 7-24.

City Making 101, Card Topics with Urban Design Guidelines, "Look Inside", https://issuu.com/oro_editions/docs/city-making_card_game_look, Oro Editions, Erişim: 13.07.2025.

Çukurçayır, M. A., ve Gökçe, G. (2002). Yerel Siyaset vee Katılma Davranışı: Konya'da Katılım Eğilimleri. *Sosyal Ekonomik Araştırmalar Dergisi*, *2*(3), 126-146.

De Classe, T. M., De Araujo, R. M., Xexéo, G. B., ve Siqueira, S. W. M. (2021a). Public Processes Are Open For Play. *Digital Government: Research and Practice*, *2*(4), 1-18.

De Classe, T. M., Janssen, F., ve Araujo, R. (2021b). Vapbr: Values in Digital Games For Public Service in Brazil. *International Journal of Serious Games*, *8*(4), 25-48.

Delgado, A. (2021). Designing original position, a collaborative civic board game for teaching distributive justice. School of Arts, Design and Architecture, (Master's thesis). Aalto University.

Demirel, A. E., ve Alanyalı Aral, E. (2025). Board Game as a Participatory Design Technique for Urban Spaces: A Ludological Analysis. *Simulation & Gaming*, *56*0(5). https://doi.org/10.1177/10468781251338439

Dimitriadou, A., Djafarova, N., Turetken, O., Verkuyl, M., ve Ferworn, A. (2021). Challenges in Serious Game Design And Development: Educators' Experiences. *Simulation & Gaming*, *52*(2), 132-152.

Dolapçıoğlu, S. (2019). Eylem Araştırmasında: Yöntem, Yaklaşım, Modeller ve Planlama. İçinde Saracaloğlu, A.S. ve Eranıl, A. K (Ed.), *Eğitimde Eylem Araştırmaları* (ss. 279-309). Ankara: Nobel Yayıncılık.

Erdoğan, M. (2013). *Yerel Yönetimlerde Toplumsal Sermaye, Teori ve Katılımcı Pratikler.* İstanbul: Legal Yayınevi.

Eryiğit, B. H., ve Bilgi, B. (2024). Kent Yönetiminde Yerel Katılım, *Politika Notları: 61*, İstanbul: İlke Yayınları, DOI: http://dx.doi.org/10.26414/ pn061

Game Reports, (2026). Play the City, https://www.playthecity.eu/gamereports, Erişim: 03.02.2026.

Göbel, S. (2016). Serious Games Application Examples. *Serious Games: Foundations, Concepts and Practice*, 319-405.

Güneş, V. (2025). Siyasal Karar Alma Sürecinde Vatandaş Katılımı: Araçlar ve Katılımı Sınırlayan Unsurlar. *Journal of Politics Economy and Management*, *8*(1), 31-46.

Highlights Report, (2025). Mobility For More Liveable Urban Spaces, Urban Mobility, eiturbanmobility.eu Erişim: 03.02.2026.

Huizinga, J. (2021). *Homo Ludens: Oyunun Kültürel İşlevi Üzerine Bir İnceleme*. (İlker, Mutlu, Çev). Eskişehir: Dorlion Yayınları.

Kent Atölyesi, (2023). Şehir Oluşturma 101: Dayanıklı Kamusal Mekânı Oyunla Planla, 05 Ekim 2023 11:30 - 12:30, Maruf 2023, https://maruf23.marmaraurbanforum.org/etkinlik/sehir-olusturma-101-dayanikli-kamusal-mekni-oyunla-planla Erişim: 28.08.2025.

Kongeseri, S., ve Coley, C. (2019). Design of a Collaborative Tabletop Game For Civic Engagement: Serious Games in Rural India. *In International Conference on Videogame Sciences and Arts,* 86-98. Cham: Springer International Publishing.

Kuo, H. C., Weng, T. L., Chang, C. C., ve Chang, C. Y. (2023). Designing Our Own Board Games In The Playful Space: Improving High School Student's Citizenship Competencies And Creativity Through Game-Based Learning. *Sustainability*, *15*(4), 2968.

Macklin, C., ve Sharp, J. (2016). *Games, Design and Play: A detailed approach to iterative game design*. Addison-Wesley Professional.

Marmara Urban Forum, (2023), "Şehirler Çözüm Geliştiriyor" (Katılımcı-Gözlemci), City Making 101: Play to Plan a Resilient Public Space https://www.marmara.gov.tr/uploads/maruf23-gazetesi.pdf Erişim: 23.08.2025.

Play Marmara Denizi, (2025). Marmara Urban Forum, https://marmaraurbanforum.org/event/play-marmara-denizi-belediye-baskanlari-167 Erişim: 03.02.2026.

Mayer, I., Bekebrede, G., Harteveld, C., Warmelink, H., Zhou, Q., Van Ruijven, T., & Wenzler, I. (2014). The Research And Evaluation Of Serious Games: Toward A Comprehensive Methodology. *British Journal Of Educational Technology*, *45*(3), 502-527.

Mulac, M. E. (1971). *Educational Games For Fun*. Harper & Row, Publishers: First Edition:06-013099-7, ABD.

Olejniczak, K., Newcomer, K. E., ve Meijer, S. A. (2020). Advancing Evaluation Practice With Serious Games. *American Journal of Evaluation*, *41*(3), 339-366.

Pflanzl, N., Classe, T., Araujo, R., ve Vossen, G. (2017). Designing Serious Games For Citizen Engagement in Public Service Processes. In *Business Process Management Workshops: BPM 2016 International Workshops, Rio de Janeiro, Brazil, 2016, Revised Papers 14*,180-191 Springer International Publishing.

Play Accessible Communities (PAC) İzmir, (2025). "Projects" https://www.playthecity.eu/playprojects/play-accessible-communities-(pac)-i%CC%87zmir Erişim: 23.07.2025.

Play Marmara "Sea" Report, (2022). https://www.marmara.gov.tr/en/play-marmara-sea-report-is-now-available Erişim: 23.07.2025.

Play Marmara Gıda Oyunu, (2023). Marmara Belediyeler Birliği, https://www.marmara.gov.tr/tr/play-marmara-gida Erişim: 23.07.2025.

Poplin, A. (2014). Digital Serious Game For Urban Planning: "B3—Design Your Marketplace!". *Environment and Planning B: Planning and Design*, *41*(3), 493-511.

Pueyo-Ros, J., Comas, J., Säumel, I., Castellar, J. A., Popartan, L. A., Acuña, V., ve Corominas, L. (2023). Design of a Serious Game For Participatory Planning of Nature-Based Solutions: The Experience of The Edible City Game. *Nature-Based Solutions*, *3*.

Radchuk, O., Kerbe, W., ve Schmidt, M. (2017). Homo Politicus meets Homo Ludens: Public Participation in Serious Life Science Games. *Public Understanding of Science*, *26*(5), 531-546.

Rana, V., ve Singh, V. (2025). From Play To Research: A Framework For Developing Board Game-Based Simulation Testbeds For Research Purposes. ın A. Chakrabarti, V. Singh, P. S. Onkar, ve M. Shahid (Eds.), *Responsible and resilient design for society, volume 9: ICoRD 2025* (pp. 69–82). Springer.

Rehm, S., Foth, M., ve Mitchell, P. (2018). DoGood: Examining Gamification, Civic Engagement, And Collective Intelligence. *AI & SOCIETY*, *33*, 27-37.

SANALarc, (2025), Reflective Practice, https://sanalarc.com/projects Erişim: 11.07.2025.

Sevim, E., ve Ekşi, H. (2021). *Nitel Desenler: Eylem araştırması*. EDAM Yayınları.

Sousa, M. (2020). A Planning Game Over A Map: Playing Cards And Moving Bits To Collaboratively Plan A City. *Frontiers in Computer Science*, *2*, 37.

Sousa, M. (2024). Moving Pieces and Allocating Budget Together: A Framework for Using Analog Serious Games in Sustainable Collaborative Planning. *Sustainability*, *16*(19), 8348.

Squire, K. (2005). Changing The Game: What Happens When Video Games Enter The Classroom?, *Innovate, Journal of Online Education*, *1(*6), Article 5.

Stewart, K. (2007). Write The Rules And Win: Understanding Citizen Participation Game Dynamics. *Public Administration Review*, 67(6), 1067-1076.

Susi, T., Johannesson, M., ve Backlund, P. (2007). *Serious Games: An Overview*. School of Humanities and Informatics, University of Skövde: Skövde, Sweden.

Tekeli, İ. (2023). *Açık Planlamaya Doğru*. İdealKent Yayınları.

Yılmaz, H. (2024). Yerel Yönetimlerde Siyasal Katılıma Yön Veren Faktörler ve Belediye Seçmen İlişkisi: Beşikdüzü Belediyesi Araştırması. *Çağdaş Yerel Yönetimler Dergisi*, *33*(2), 33-72.

YAZAR BEYANI

Araştırma ve Yayın Etiği Beyanı

Bu çalışma bilimsel araştırma ve yayın etiği kurallarına uygun olarak hazırlanmıştır.

Etik Kurul Onayı

Teorik bir çalışma olduğu için Etik Kurul Onayı alınmamıştır.

Yazar Katkıları

Gözde ATALAY: %100

Çıkar Çatışması

Yazarlar açısından ya da üçüncü taraflar açısından çalışmadan kaynaklı çıkar çatışması bulunmamaktadır.