

1996, *Türkiye Günlüğü*, No: 40, Mayıs-Haziran, s: 93-101.

1994 Nobel Ekonomi Ödülleri Harsanyi, Nash ve Selten tarafından paylaşıldı. Popüler yazın daha çok ödülü alanların milliyetlerini öne çıkarırken, asıl ilginç olan bir nokta gözden kaçırıyordu: Liberal ekonomi teorilerinin en çok eleştirilmiş olanlarından birisi "Oyun Teorisi" tozları alınmış ve ekonomik krizle başetmede sihirli bir değnek olarak önümüze sürülmüştü. Tam da bu sıralarda Buchanan'ın İradî Anayasalar tartışması bir kez daha gündeme geliyor ve postmodern dünyanın modern dünyaya eleştirisi olarak yerini alıyordu.

"OYUN TEORİSİ VE YENİ DÜNYA DÜZENİNDE TÜRKİYE'NİN YERİ "

"Oyun hoş
gitmeyen bir şeyi yapmaktan hiçbir kayıp ya da
zahmet olmaksızın kaçınabileceğin halde,
yine de devam edip onu yapmandır"

B. SUITS, Çekirge; Oyun, Yaşam ve Ütopya.

Dünyanın yeniden yapılanması olarak adlandırılan bir dönemdeyiz. Kimilerince neo-klasik liberalcilerin fazla cilalanmış bir başarısı olarak olumsuzlanan; kimilerince de tüm eski kuramların bir yeniden gözden geçirilme süreci olarak olumlanan "yeni dünya düzeni", kendi kurgularının içine giderek daha fazla hapsolüyor görünüyor. Bu çalışma YDD kurgulamasının en sağlam gözükten temellerinden birisini "Oyun teorisini" yani YDD'nin totolojik bir meşrulaştırmasını sorgulamak ve teorinin temellerini kapitalizmin çeşitli evreleriyle birlikte tartışmak hem de katılım(agreement) için en önemli çözüm olarak önerilen bu teorinin irrasyoneliteni nasıl yeniden kurguladığını araştırmak amacını taşıyor. * Katılımın hangi şartlarda ve nasıl oluşturabileceğini sorgulayan bir kuram olarak yeniden günışığına çıkarılan oyun teorisi, liberal bireycilik tartışmalarında yeni bir soluk olarak gündeme de gelmektedir. Bir diğer deyişle, liberal yeni-sağ kanat Hobbes'un kabusundan kaçınmak için devlete benzer bir kolektif eylem yaratmaya ihtiyacımız olmadığını

* Aslında bir yandan da İktisat ile Oyun Teorisi arasında büyük bir hızla uzatılan flört kurdelaşını, Sosyolojik bir bakışla makaslamayı da hedefliyor. İki bölüm olarak tasarlanan(Oyun teorisi ve ikinci kısım olarak da "Oyun"un kuralları ile oynayan esnek firmalarda iletişim ağları) bu çalışma bir parça kalın hatlarla ilk kez 4. Ulusal Sosyal Bilimler Kongresi'nde "Oyun Teorisi ve Yeni Dünya Düzeninde Türkiye'nin Yeri:Esnek Üretim Türkiye'de Ne Kadar Olanaklıdır?" başlıklı bir tebliğ ile tartışmaya sunuldu. Elinizdeki metin öncelikle "Oyun Teorisi" düzlemini tartışmaya yönelik olan ilk kısımdır. Çalışma daha sonra düzeltilerek "Türkiye Günlüğü" s:40' da yayınlanmıştır.

savunurken, oyun kuramı, tekrarlanan oyunlar önermesiyle, bu iddiayı hem yeniden kurgulamakta hem de sınamaktadır.**

Devlet müdahalesi olmaksızın ekonominin kendiliğinden işleyişinin etkinlik, istikrar, büyüme ve gelir dağılımı sorunlarını çözüp çözemeyeceği konusu politik iktisadın daima en güncel konuları arasında yer alır. Bugünlerde ise ideal rekabetçi koşullarda piyasa ekonomisinin çalışmasının devlet tarafından engellendiği ve devlet müdahalesi asgariye indirgenerek piyasanın daha sağlıklı işleyebileceğine ilişkin model önerileri fazlaca popüler. Devlet müdahalelerini ve geçmişteki yanlış iktisat politikalarını güncel ekonomik bunalımın tek nedeni sayan Neoklasik liberaller, müdahaleci politikanın piyasalarda görece fiyat yapısını bozduğunu, birikim ve yatırım koşullarını kötüleştirdiğini, bireysel tercihleri çarpıtarak ve piyasa değişmelerine hükmederek birey özgürlüğünü ortadan kaldırdığını ileri sürmüşler ve bu politikaların ekonomiyi iyileştirmek (üretimi artırmak, işsizliği azaltmak vb.) açısından hiçbir yararı olmadığını savunmuşlardır (Buchanan)¹

Tüm bu tartışmaların orta yerinde, 1994 Nobel Ekonomi Ödülünü "Oyun Teorisi"nin aldığını görmekteyiz. En genel tanımıyla Oyun teorisi çatışma ve işbirliği olanakları içeren durumlarda bilinçli karar vermenin bazı cephelerini inceleyen matematiksel bir yöntemdir.

"KİMİM? NE YAPIYORUM? DIŞERİNE İLİŞKİN BİLGİYİ NASIL EDİNİRİM?"

Kimim? Ne yapıyorum? ve Diğerine ilişkin bilgiyi nasıl edinirim? soruları üzerine kurgulu bir teori olan oyun teorisinin temelleri M.S.500 lü yıllara kadar gidiyor. Oyun teorisi, ilki ve üçüncüsü ontolojik, ikincisi ise epistemolojik olan bu sorulardan ontolojik olanlara cevap aramaktadır. 20.yy başından bu yana ekonometrik modellerle toplumsal düzenlemeler öneren iktisat anlayışlarının, son yirmi yıldır etiği daha öne çıkaran programları dikkate almaya başladıkları bir gerçektir. Oyun teorisi de bu arayışların tüm safhalarından belirgin bir biçimde etkilenen bir teoridir. İktisatta rasyonel davranışın açıklanması problemi davranışların iki türlü yapılabileceğini öngörür: Belirlilik altında ve belirsiz durumlarda, yani risk altında. Belirlilik altında rasyonel davranışı inceleyen kuramlar fayda kuramları, belirsizlik altındaki iktisadi davranışları inceleyenler ise karar kuramlarıdır. Dikkat edilecek nokta her iki durumda da -fayda ve karar kuramlarının her ikisinde de- bireylerin etkileşim içinde bulduklarının ihmal edilmesidir. Yani bireyler tamamiyle atomize yapılar olarak addedilmekte, etkileşimlerine ilişkin koşullar gözardı edilmektedir. "Öyleyse toplumsal koşullar altında akılcılık nasıl tanımlanır?" sorusuna ise Oyun teorisi ile yanıt gelmiştir. Bu anlamda oyun teorisi akılcı bireylerin bencil olsunlar ya da olmasınlar, kişisel çıkarlarını en çoklamaya çalıştıkları durumun yanıtını arar.

M.S 500'lü yıllarda Talmud'da Musevi dininin problemlerini çözmek için kullandığı bir metod olarak karşımıza çıkıyor Oyun Teorisi: 3 karısı olan bir adamın öldüğünde karılarına bırakacağı mirası "Oyun" şöyle hesaplıyor: eğer miras 100 ise eşit paylaşım, 300 ise oransal

* Her çalışma gibi bu araştırmanın da zor ve zahmetli bir mutfakı var ve aslında bu mutfak, yine her çalışmada olduğu gibi, çalışmanın özünü teşkil ediyor. Yaklaşık iki yıldır, 'Rağmen' toplantılarımızdan çıkan sonuçlar, biz aynı konular etrafında dönenen dört arkadaşın farklı boyutlarını zenginleştirebilmesine imkan verdi (Bunlardan birisi Bkz. Uzbay-Öğüt, M., (1995) "Güç İlişkileri ve Fayda", Birikim, 75, s:38-51. Görüşlerini kullanmama izin verdikleri, bitmez tükenmez dolambaçlı yolların arasında tartışarak konuyu zenginleştirdikleri için Meneviş Uzbay-Öğüt, Neşe Kumral ve Funda Barbaros'a sonsuz teşekkür ederim.

¹ Uzbay-Öğüt, M., (1995), age, s:38-51.

paylaşım(50,100,150)(rasyonel?) öngörülmüş. Ama miras 200 olduğunda öngörülen 50, 75 ve 75 dağılımının (irrasyonel?) hiçbir oransal ve mantıksal açıklaması bulunmamakta.

Oyun Teorisinin temelleri Waldegrave ve Cournot tarafından atılmış: “iki kişilik sıfır toplamlı oyun” minimax bir karışım stratejisi olarak adlandırılıyor. Çok daha sonraları ise Edgeworth matematiksel fizik alanında “bireyler arasında ticari problemleri aşmaya yarayacak olan kontratlar eğrisi” olarak adlandırdığı önermeyi geliştirmiş. İki kişilik sıfır toplamlı oyunda Zermelo’nun geliştirdiği ve kendi adıyla anılan teoreminde de “kazanan tek kişidir” mantığı sıkı sıkıya çizilmiştir(1927).

Daha sonraları Borel teoriye modern bir şekil vermiş ve iki kişilik oyunda 3 veya 5 olası strateji bulunabileceğini göstermiştir. (1927). 1927’de John Von Neuman teoride iki kişilik sıfır toplamlı oyunun son rötuşlarını oluşturuyor. Buna göre son derece belirli ve kısıtlı stratejilerle işleyen bir oyun söz konusudur. ¹ J.von Neumann poker oyununu model olarak, diğerlerinin sizin neler yapabileceğinize ilişkin düşüncelerine bağlı olarak, nasıl, nerede ve neler yapabileceğinizin olası sonuçlarını geliştirmeye çalışmıştır. Pokere benzer biçimde-tabii blöfün önemini de ihmal etmeden- Borel’in çalışmaları doğrultusunda oyun teorisinin temellerini atmıştır. ² Teori 1944 da her ikisi de Princeton Üniversitesi’nde matematikçi olan Otto van Neumann ve Oscar Mongestern tarafından yayınlanıyor ve 1947 de Nobel Ekonomi ödülünü alıyorlar. Bu kitap "toplamları sıfır olan ve işbirliğine dayanmayan(zero-sum-non-cooperative games) oyunlarla ilgiliydi. 1950’de Dresher ve M.Flood daha sonraları ‘tutuklunun açmazı’ olarak adlandırılacak olan önermeyi geliştiriyorlar. Matematik bir teori olarak oyun teorisi 1953’lerde Nash teoriyi yeniden ele alıncaya ve Nash dengesi problemini ortaya atıncaya dek, pek fazla uygulanmadan kalıyor.³ Nash pazarlıklar teorisi ve Non-Cooperative oyun teorisi adını verdiği önermeler zincirini geliştiriyor. Önermeler 1970’lerde MIT ve Cambridge de oligopol davranışlarına uygulanmış ve bu alanda çok büyük ilerlemeler kaydedilmiştir.

¹1930’larda ABD’ye göç etmiş bir Macar olan John von Neumann, parlak bir matematikçi olarak, Manhattan Projesi’ne II.Dünya Savaşı boyunca çok önemli katkılarda bulunmuştur, ancak asıl tanındığı alan modern bilgisayar geliştirmiş olmasıdır. Yaşamının sonuna dek üyesi olduğu Atom Enerjisi Komisyonuna, ömrünün sonlarına doğru tekerlikle sandalyeyle katılması(kansere yakalanmıştı), Stanley Kubrick’in 1963’lerde Dr. Strangelove adlı filmine ilham kaynağı olmuştur.

² II.Dünya Savaşı’ndan sonra, Oyun teorisi Rand Oluşumu ile yeniden gündeme geliyor. Rand Oluşumu, savaş sonrası ABD Hava Kuvvetlerinin özel şirket haline dönüştürülmesi ile oluşturulmuştu ve asıl ilgi alanı, kıtalararası nükleer silahlanmanın çeşitli yönleri idi. Oyun teorisi, açıktır ki bu hedefle yakından ilgili olarak, von Neumann’ın danışmanlığında(sonralara da Duncan Luce, John Nash ve Howard Raiffa’nın) geliştirilen bir organizasyonun ideolojisini oluşturuyordu.

³Rand Projesi ve Dr. Strangelove imajı ile ilintilendirilerek salt bir "Savaş oyunu" olarak adlandırılması, belki de teoriden kaçılmasının temellerini oluşturmaktaydı. fiurası kesin ki 1950’ler boyunca oyun teorisi, bir gerileme yaşamıştır. Ne var ki, Oyun teorisinin bu dönemde gölgede kalmış görünümü yine de şüphe götürür. 1957’de Luce ve Raiffa, artık klasik sayılan kitaplarında teoriden beklentileri şöyle açıklıyorlar: "Pek çok Sosyal Bilimcinin oyun teorisi ile ilgili bir yanlış algılamaya yöneldiği tarihsel gerçeği ile karşı karşıyayız. Aslında, oyun teorisinin sayısız sosyolojik ve ekonomik problemin çözümünde sihirli bir değnek olduğuna ilişkin , hatta böyle bir çözümün hiç değilse bir kaç yıl içinde oluşabileceğine ilişkin görüşler gerçekten naivdirler. Bu olabilecek bir iş değildir" Luce & Raiffa,(1957), Games and Decisions, Wiley,s:10.

Oyun teorisi konusunda belli başlı isimler arasında Jean Pirol,(MIT), M. Shubik, J. Elster, D. Kreps, K.A. Binmore, Paul Crepman(MIT), 1994 Nobel Ekonomi ödülü'nü alanlar: John Harsanyi, Reinhard Selten ve John Nash sayılabilir.

GELİŞMELER, ÇEŞİTLEMELER

"Kovboylar kızılderilileri vurmak için saldırmalı ve kızılderililer kovboyları pusuya düşürmek için gizlenmeli ve her iki taraftan birisi vurulduğunda ya da kafa derisi yüzüldüğünde mümkün olduğunca gösterişli bir biçimde ölmelidir"

B.SUITS, Çekirge: Oyun, Yaşam ve Ütopya

Teorinin işleyiş mantığı son derece basittir ve bugünlerde iktisat öğrencilerine işin ABC'si olarak öğretilen önermelerden ibarettir. Kartlarla oynanan oyunları düşünelim. Oyunun gidişatına, diğer oyuncuların ne yaptıklarına ve hatta bunu neden ve nasıl yaptıklarına ilişkin genel bir kanı ve oyunun kendi yapısına ilişkin de bilgi edinmeniz gereklidir. Mesele basittir, ilk ihtiyacımız kuralları birilerinden öğrenmektir. İkinci ihtiyacımız ise oyundaki kişilerin ne zaman bir stratejiyi diğerlerine yeğlediğini öğrenebilmektir. İşte bu iki varsayım oyun teorisinin de temel önermeleri içindedir ve "İnsanlar **neden** ve **nasıl** bir eylemi seçerler? Neden bir stratejiyi diğerlerine yeğlerler?" soruları diğerine ilişkin bilgiyi rasyonalizasyon temelinde ele alır.*

Kuramın zaman içinde geliştirilen temel varsayımları şunlardır.:

- En az iki oyuncu gerekir
- Oyuncuların amaç ve hedefleri benzerdir.
- Oyuncuların oyun üzerinde denetimleri vardır.
- Oyuncular rasyonel davranan bireylerdir.
- Her oyuncunun amacı çok iyi tanımlanmıştır ve herbirisinin elinde bu amacı gerçekleştirmeye yönelik gerekli kaynaklar vardır.
- Oyun bir stratejiler toplamıdır.
- Oyun belli almasıklar arasında iradi bir seçimdir. Yani özetle, oyunun araçları araçsal olarak rasyoneldir*. Bu rasyonaliteye dayanan ortak bir bilgi vardır ve herkes oyunun kurallarını bilir.

* Adalet kavramı oyun teorisinin ayrılmaz bir parçasıdır. Ancak teorinin bu kavrama yanıtı hep gizil-verili olarak ve genellikle(!) sosyal bilimciler tarafından verilmiş bir problematik olarak karşımıza çıkar, genellikle ekonomistler tarafından değil!

* Bu araçsal nedenselliğin etkileri ekonominin dışına uzanır. Neoklasikler, kendilerini bu 'rasyonel seçim' modeli yolu ile sosyal bilimlere ithal etmişlerdir, ithal araçları ise siyaset, evlilik, boşanma, intihar vs.yani 'rasyonel seçim ve ekonomi' modelleridir. Becker,G.(1976) The Economic Approach to Human Behaviour, Chicago:Chicago University Press.. Hatta 'rasyonel seçim' in bir Marxist versiyonu bile vardır. bkz.Elster,J.(1986a) Making Sense of Marx, Cambridge: Cambridge University Press ve yine Elster, J., (1986b) Rational Choice, Cambridge: Cambridge University Press. Aslında bu çaba diğer sosyal teorisyenlerce de ödüllendirilmiştir. Örneğin Max Weber ve Habermas'ın vurgulamaları. Ancak neoklasik ekonomistler salt araçsal nedensellik üzerine yoğunlaşırken, Weber ve Habermas gibileri diğer motivasyonları da dikkate alırlar.

Tüm bu stratejik kurgulama içinde "**diğerine ilişkin bilgi**" ye ait tek kurgu, karşıdakinin de oyununu kurallarını bildiği ve ödül-ceza ikileminde rasyonel davranmakta olduğunun varsayılmasıdır.

Oyun teorisinin dönemler boyunca geliştirilmiş üç varyasyonu vardır:

- 1)İkili sıfır toplamlı oyun(korkaklık oyunu-*Chicken game*)
- 2)İkili değişir toplamlı oyun(tutuklununu açmazı-*Prisoner's dilemma*)
- 3)n sayıda kişili değişir toplamlı oyun

1)Korkaklık oyunu: (İkili sıfır toplamlı oyun)

Oyunun ilk örneklerinden birisi, yarış arabaları örneğidir: Aynı süratle çok dar bir yolda birbirine zıt yönlerde karşılaşan iki sürücü anlık bir karar vermek zorundadırlar: Ya direksiyonu kırarak yoldan çıkmak, böylece diğer sürücünün canını kendininki pahasına kurtarmak, ya da hızını muhafaza edip diğeriyle çarpışmaya son hızla gitmek ve diğerinin kurtarma eylemini yapmasını beklemek!*

Bu oyunlarda ana fikir, taraflardan birisinin kaybı üzerine kuruludur. Ortaklaşa bir yarar yoktur, birisinin kaybı diğerinin kazancıdır. İşbirliği anlamsızdır. Burada Hobbsien bir mantık gündeme geliyor: insan insanın kurdudur.

Tabii ki oyunlar her zaman böylesi hayati önemde kayıp-kazanç ikilemi üzerine kurgulanmazlar. Hatta bir dönem sonra daha 'hoş' temalara dayanan kurgular ve bu '*pleasure*' temelli kurgunun yerini de giderek '*sürdürme*' temelli oyunlar (koordinasyon temelli oyunlar) almaya başlamıştır. (1950'ler). Buna göre "Önemli olan yapılan hareketlerin iyi, yani oyunun bitmesini değil sürmesini sağlayan hareketler olmasıdır"¹. Örneğin iki arkadaş sabah yürüyüşüne çıkmak için sözleşirler. Eğer her ikisi de yürüyüşe karar verirse birlikte yürür ve kazanırlar, İçlerinden birisi araba ile gezmeyi teklif eder ve diğeri yürümekte ısrar ederse, ikisi de etkinliklerini yalnız başlarına yapmak zorunda kalacaklardır. Eğer araba gezisi teklifi her ikisine de uygun gelirse yine ikisi de kazançlı çıkacak, birlikte hoşça vakit geçirmiş olacaklardır.

Bir diğer örnek şahin-güvercin oyunudur (*hawk-dove game*): Oyun 100\$'lık aslan payını kimin alacağı üzerine kuruludur. A ve B şahin veya güvercin hanelerine-birbirlerinden habersiz- oynarlar. Eller açılır, içlerinden birisi şahin'e diğeri güvercine oynamışsa güvercine oynayan tüm parayı alır, ikisi de güvercine oynamışlarsa parayı eşit olarak paylaşırlar. Ancak ikisi de şahine yatırım yapmışlarsa parayı kasa alacaktır².

* Ancak hemen farkedileceği gibi, oyun oynayan kişi için oyun kurallarının üzerine çıkan bir oyun dışı kuralın var olması daima olasıdır. Yine de serdengeçti sürücü örneğine bir bakmakta fayda var: Mario Stewart, Malezya'da yapılan yüzyılın en büyük otomobil yarışına girmiş favori bir yarışçıdır. Malezya rallisinde yarış yolundan ayrılmayı yarış dışı kalmakla cezalandıran bir kural vardır. Yarışın çok önemli bir anında bir çocuk emekleyerek Mario'nun arabasının önüne çıkarır. Çocuğu kurtarmak için Mario'nun yapabileceği tek şey, yolun dışına çıkmak ve elenmeye katlanmaktır. Mario çocuğu ezer ve yarışı tamamlar. Burada tartışılacak olan konu Mario'nun oynayıp oynamadığı değildir, Mario kurallara uygun olarak oynamıştır.

¹Suits,B.,(1995) Çekirge: Oyun Yaşam ve Ütopya,s:150.

²Hargreaves-Heap,S & Varoufakis,Y.,(1995) Game Theory, Routledge,s:114.

Burada ilginç olan soru şudur; " taraflar çatışmadan kaçınırlar mı? ve eğer öyleyse son 100\$ nasıl paylaşılır?"Yine de "tekrarlanan ve kooperatif oyunlar" önermesinin gündeme gelmesi epey zaman alacaktı.

2) İkili değişir toplamlı oyun: Tutuklunun açmazı

Kriminal Olayları Soruşturma Masası ekipleri Frank ile Jesse'yi gözaltına aldılar. Yetkililerin emin oldukları tek şey var: büyük suçu bu ikisi işlediler. Ancak delil yetersizliği nedeniyle 24 saat içinde serbest bırakılmaları kaçınılmaz olan bu iki azılıyı yargı önüne çıkarabilmelerinin tek bir yolu olduğunun da farkındalar: İtiraf. Jesse ve Frank'a bir teklif yapılıyor:"Arkadaşın yandaki hücrede ve şu anda aynı teklifi ona da yapıyoruz" başlangıcından sonra ekipler her ikisine de iki seçenek sunuyorlar : ya suçlarını itiraf edecek ya da inkar ederek kurtulma yolunu seçeceklerdir. Ancak eğer her iki tutuklu da suçlarını inkar ederse çok hafif bir ceza ile çabucak serbest kalabileceklerken, tutuklulardan birisinin suçunu kabullenmesi kendisini kurtaracak öte yandan arkadaşının çok ağır cezalandırılmasına yol açacaktır. Tutuklulara aynı anda suçlarını itiraf ederlerse yine çok hafif bir ceza ile kurtulabilecekleri bildiriliyor.

	<u>Jesse</u>	
	<u>itiraf ediyor</u>	<u>itiraf etmiyor</u>
<u>Frank</u>	<u>itiraf ediyor</u> 3 yıl, 3 yıl	özgür,20 yıl
	<u>İtiraf etmiyor</u> 20 yıl, özgür	1 yıl,1 yıl

Oyunun Oyun Teorisince tercümesi şöyledir: Her iki oyuncu da özgür seçim hakkına sahiptir; işbirliği yapmak ya da yapmamak* . Tüm oyuncuların çatışma ile elde edecekleri kazanç, işbirliği ile elde edecekleri kazançtan çok daha az gözükmektedir.

Bu noktada teorinin siyasi çözümlenmelerde kullanılmaya başladığını görmekteyiz. Teorinin anahtar sözcükleri **işbirliği**, **rasyonalite** ve **bireysel irade ile toplamın refahına hizmet** olmuştur. "Eğer kimse vergi ödemezse kazanç çok düşüktür. Vergi işbirliği ile ödenirse kazanç çok yüksektir."

Ancak tutuklunun açmazı tekli durumlarda çalışmakta, tekrarlanan oyunlarda ise son elde işbirliğinden kaçınma en kârlı gözükmektedir. Zira buradaki araçsal rasyonalitenin gereği ister istemez rasyonel bir kararsızlıktır. Tekrarlanan oyun örneklerinde 'Soğuk Savaş Açmazı' ilginç bir örnektir: NATO ülkeleri, Varşova Paktı ülkelerinin Batı Avrupa'ya yönelik olası kötü emellerinden dolayı son derece rahatsızdılar. Böylece tüm dünyanın mahvı ile sonuçlanacak potansiyel bir nükleer silah tehdidi geliştirmişlerdir. Varşova Paktı'nın iki yolu var gibi gözükmektedir: sessiz kalmak ve böylece hem dünyayı hem de kendilerini kurtarmak ya da aynı türden bir potansiyel saldırı mesajı vermek.

* Matematiksel modellerle sosyal alan açıklamaları çabası içindeki ekonomi teorisyenlerinin, iradi seçim ve rasyonel insan konusuna verdikleri bu örnek ilginçtir. Oyun Teorisyenleri toplam bir almasıklar zinciri olarak gördükleri dünyanın özgür iradeli aktörlerini 'tutuklu' kimliği ile yorumlarken, oyunun aşamaları içinde, seçeneklerin kendilerince nasıl hayati bir öneme sahip olduğunu herhalde daha iyi bir örnekle açıklayamazlardı. Benzer çabaları Malthus ve Ricardo'nun 'Yoksulluğu Önleme Yasası'nı mecliste engellemeye çalıştıkları zamanlarda da görebiliriz.

Oysa tekrarlanan non-koperatif oyunda, kayıplar bir süre sonra kazanca dönüşmekte, kazanç haneleri de kayıp olarak belirmektedir; nükleer silaha harcanan onca para, dünyayı tümünden yoketme tehdidinin uzun süre sürdürülemeyeceğini çok iyi bilen taraflar... Böylece sessiz kalarak oyunun seçeneklerinden birisini-oyuna katılmamayı seçen- tarafın her zaman kazançlı çıkmasına yol açmaktadır.

“En son elde işbirliği yapmayan taraf kazançlı çıkıyorsa, neden işbirliğine gidilmesi gereksin?” sorusu Nash tarafından ortaya atılan Nash dengesi önermesi ile tartışmayı bir süre ertelemiştir. Oyun teorisinin son şekli böylece şu hale dönüşmüştür:

A'nın Seçimi	A'nın kazancı	B'nin seçimi	B'nin Kazancı	Ortalama Kazanç
1	+1\$	1	+1\$	+1\$
0	+2\$	1	-2\$	0
1	-2\$	0	+2\$	0
0	-1\$	0	-1\$	-1\$

Her bir kişi diğerinin seçiminin ve hamlesinin ne olduğunu bilmeksizin kendi rasyonel seçimini yapar. A eğer 1 i seçerse B nin de tercihinine bağlı olarak 1\$ kazanır veya 2\$ kaybeder. Tersine A eğer 0 ı seçerse bu kez ya 2\$ kazanır veya 1\$ kaybeder. Açıkçası A nın 0 ı oynaması kendisi için daha kazançlı görünmektedir¹. Yani uzun dönemde riski alan ve oynayan, oyunu zararla kapatmaktadır². Bu oyun simetriktir ve B nin optimum seçimi de bu yüzden 0 olacaktır. Böylece tüm oyuncular oyunu optimal oynar ve sonuçta her birisi 1\$ kazanırlar. Bu durum Nash sabiti olarak anılır³.

3) n Sayıda Kişili Değişir Toplamlı Oyunlar (Cooperative Games)

1966 'da J.Harsanyi, “A General Theory of Rational Behaviour in Game Situations” adlı çalışmasında, işbirlikçi olan ve olmayan oyunlar arasındaki farklılığı ayırt etmenin en genel biçimini verir: Eğer oyundaki katılımlar -onay, sözleşme ve gözdağı- sıkı bağlar ve uygulanabilirlik içeriyorsa bu oyun işbirlikçi (cooperative), eğer katılımlar uygulanabilirlik

¹Tekrarlanan non-kooperatif oyun örnekleri için bkz.Hargreaves-Heap,S & Varoufakis,Y., (1995) age.

²Açıkçası sorulması gereken sorulardan birisi de şudur: bir genel seçimde %4 oy alarak parlamento dışı kalmayı seçmek bir siyasi partinin ve taraftarlarının "özgür iradeleriyle katıldıkları" bir oyunu mu göstermektedir? Acaba bu parti ve taraftarları oyunun içinde "kazanç" hanesinde yer almayı aslında hiç arzu etmedikleri için mi "daima" marjinal/alternatif olmayı seçmektedirler. Oysa taraftarlar ve Parti oyunu kurallarına göre oynamış gözükmektedirler. Öyleyse sürekli kaybeden taraf olma seçeneğini sürekli olarak seçmeye ne kadar süre devam edeceklerdir?

³"Eğer hepimize oturacak yer varsa neden ayakta duruyoruz?" Sorun diğerleri otururken siz ayaktaysanız ve oturma hakkınızın olduğunu *biliyorsanız* çıkıyor. Tüm olası durumların en kötüsü ise sizin oturmanız ve ayakta kalan birilerinin olduğunu *bilmeniz*. Ancak başta da belirttiğimiz gibi iktisat ile adalet arasındaki yolda adalet hep dışardan bir veri olarak iş görmüştür. Pareto optimum'u hatırlamakta yarar var!

içermiyorsa oyun işbirlikçi olmayan oyundur (non-cooperative-non-transferable utilities)¹. Harsanyi daha sonra 1967-8 de “Eksik Bilgilenmeler Temelinde Oyun” önermesini ortaya atmış ve bu da oyun teorisinin ve ekonominin en önemli temalarından birisi olmuştur.

Bu sonuçlar 1980 den itibaren yeni tür soruların ortaya atılmasına neden oluyor: Axelrod “**Ne gibi koşullar altında merkezi otoritenin bulunmadığı bir benciller dünyasında işbirliği oluşabilir?**”² sorusunu gündeme getiriyor. Bu sonuca varmak için yapılan çalışmalar içerisinde 1994 Nobel Ekonomi Ödülünü kazanan Selten-Nash-Harsanyi çalışması da yer alıyor. Bilgisayar düzeyinde matematiksel çözüm önerileriyle maksimum kazanç stratejileri çizilmeye çalışılıyor. Bu konuda kaydedilen en önemli aşama ise: “Rakibin işbirliğini bozuncaya dek işbirliğine devam et” stratejisi. Egoistler arasında kooperasyon stratejisi adı verilen bu çalışma, bir süre sonra yerini şöyle bir öneriye terk ediyor: karşı taraf bir kez işbirliğine karşı bir davranışta bulunursa, işbirliğini sürdür, ancak ikinci kez işbirliğini bozarsa işbirliğine son ver...(Tan ve Verlag)

Böylece çok basit bir strateji (standard of behaviour) izlenerek, yani tamamiyle birey gibi hareket ederek hiçbir merkezi otoritenin varlığı olmaksızın bencil bireylerin de işbirliğine girebilecekleri sonucuna varılmaktadır. 1988'de geline nokta; benzer durumların tekrarı halinde, çeşitli ajanların etkileşimi olarak stratejiyi-standard of behaviour- izlemektir. Bu halde yine oyun teorisinin önkabulu karşımıza çıkıyor: "Kabul edilen ve bilinen strateji nasıl *saptanır* ? ve Çeşitli ajanlar eşitliği nasıl *öğrenirler* ?"

ELEŞTİRİLER VE ELEŞTİRİLER: Post-Fordist Yapılanmanın "Bible"ı Olarak Oyun Teorisi"

"Is the prisoner's dilemma all of Sociology?"
A. Stinchcombe, 1978³

Teoriye yönelik eleştiriler içinde en dikkat çekici olanlar, Yanis Varoufakis, Elster ve Kreps'in eleştirileridir: Oyun teorileri ‘Liberal iktisadi sistemlerin birey anlayışını siyasi mekanizmalara taşımaktadırlar’.⁴ Sosyal olayların açıklamaları matematiksel hesaplarla yapılmakta ve açıklama postmodern bir kritik olarak sunulmaktadır. “Problem kendi kurgusal yapısından dolayı Humean, Hegelian ve postmoderndir” diyor Varoufakis⁵. “Sorun teorisinin kendindedir” diyor Kitschelt⁶. Teori aslında günlük ve tekil aktiviteleri açıklamada, diğerinin davranışına ilişkin primitif bilgilenmede yararlı olabileceken, örneğin Przeworski, teoriyi demokratization için bir model olarak önermekte. Przeworski Oyun Teorisini demokrasinin

¹Bütün bu çıkmazlara bir 'zap' yapma zamanı gelmişti. Varoufakis Oyun Teorisi içinde üzerinde en çok tartışılmış gibi görünen, ancak en ustaca es geçilen önermenin Nash dengesi olduğunu söyler., bkz. Varoufakis, Y.,(1992-3) “Freedom Within Reason: From Axioms to Marxian Praxis”, Science and Society, 56, 4, Win., p:440-466.

²Buchanan'ın İrادی Anayasalar önermesi burada gündeme geliyor. bkz. Uzbay-Öğüt,M., yage, 1995, s:38-51.

³Stinchcombe, A.,(1978)"Is the prisoner's dilemma all of sociology?", Inquiry, 23,p:187-92.

⁴Thernborn, G.,(1990) "Are Sociologist Supposed to Explain Something, If So, How?", Sociologisk-Forskning, 27, 3, 35-46.

⁵Varoufakis, Y.,(1992-3), yage, p:440-466.

⁶Kitschelt,H.,(1993) “Comperative Historical Research and Rational Choice Theory: The Case of Transitions to Democracy”, Theory and Society,22:413-427.

ortaya çıkışını analiz etmek için kullanırken, karşılaştırmalı tarihsel metodu da stratejilerin kuruluşundaki cognitiviteyi de gözardı ediyor. Ona göre komünist çöküşün temel nedenlerinden birisi, parti bürokratlarının rejimi savunabilecek bir dili kaybetmeleridir. Bu nedenle rejimi ayakta tutabilen tek destek olan kavramsal çerçeve yıkılmış ve rejim bürokratların günlük hırslarına kurban edilmiştir¹

Oyun teorisinin temelinde en azından bir grubun kararlı bir şekilde irrasyonel davranması yatar. Bu anlamda da aktörün seçimi sorunu tekrar gündeme geliyor. Bu anlamda sorulması gereken sorulardan birisi de neden ve ne zaman aktörlerin özellikle cognitif bir plan uyguladıkları olmalıdır. Neden demokrasi ve liberalizasyon yerine diktatörlük veya statüko seçilmemektedir? Burada Przeworski elitin seçimini de gündeme getiriyor gözükmemektedir².

Oyun teorisi ve iktisadi anayasa önerileri ile yeni dünya düzeninin iktisadi ve politik yapılanmasının kalıpları çizilirken, ad hoc lardan birisi de post-Fordist yapılanma ve birikim rejimidir. Post-Fordist yeniden yapılanma önerileri dünyada yeni bir işbölümü ve yeni otonom oluşumlar tartışmaları ile de atbaşı gitmektedir.

“Birikim rejimi”, “esnek birikim” ve “esnek uzmanlaşma” deyimleri ile de anılan post-Fordist rejimin doğası esneklik düşüncesine yakınlama eğilimindedir. Esneklik dört farklı tipte ortaya çıkıyor:

1)Emek süreciyle ilgili olarak ortaya çıkan esneklik. Yani işgücünün esnek kullanımı, esnekliğin kavramlaştırılması ve yeni örgütsel biçim ve amaçlar için kullanılan esneklik

2)İşgücü piyasalarındaki esneklik.Bu anlamda işgücünün merkez ve çevresel olarak firma içi ve firmalar arası dolanımı sözkonusudur.

3)Bölgesel olan ve coğrafi hareketlilikle atbaşı giden esneklik. Bu düzeyde evde çalışma, büro tipi örgütlenmenin ortadan kalkması ve bölgelerarası işgücü akışının artışı sayılabilir. Yine bu düzeyde sermayenin hiper hareketliliği de sayılmalıdır.

4)Esnekliğin merkezinde devlet politikaları sorunu vardır. Yani devletin kurum ve kuruluşları verdiği desteğin azaltılması, devletin ‘küçültülmesi’, özelleştirme ve düzenleme politikalarında azalmalar(deregulation), hem sermayenin bir sektörden diğerine akışını hızlandırabilir, hem de sermayenin girişimci kapasitesini daha özgürce kullanmasına yardımcı olabilir³

Özellikle ele almak istediğimiz esneklik anlayışı da budur. Küçülen ve üretimde esneklik sağlayan firmaların, üretim, yatırım ve pazar ilişkilerinde “iradi” olarak anlaşacakları ve “oyunun kendi kurallarının geçerli olacağı” bir dünyada devletin sadece hizmetleri düzenleyen bir kurum olarak kalması gerektiğine olan inanç, bu tür esnekliğin temel kurgusudur. Çoklu piyasa hareketlerinin küçük firmalar arasında gerçekleştirildiği bir piyasada, firmalar(taraflar) birbirleri ile rekabet düzeyinde anlaşmaya çalışırken, ihtiyaçları

¹Kitschelt,H.,(1993) age.

² Bu konu üzerinde daha ayrıntılı olarak bu çalışmanın ikinci bölümünde durulacaktır.

³Esneklik tanımları için bkz. Pollert A.,(1991) "The Ortodoxy of Flexibility" Farewell to Flexibility, Basil Blackwell, p:3,32; ve Burrows, R, & Loader, B.,(eds) (1994) Towards a Post-Fordist Welfare State, Routledge.

denetim ve genele duyulacak sorumluluk değil, sadece kârlılığın yolunu kesmeyecek ve altyapıyı donatacak bir devlet anlayışıdır. Bu çerçevede devletin rolü; değerın özgürce aktarımını (artık ulusal hükümetler düzeyinden de çıkmıştır) ve firmaların farklı alanlarda serbestçe genişlemesini sağlayıcı önlemler almak olabilir. Artık iktidarlar, halkın değil sermaye sahiplerinin ve şirketlerinin arkasında olmak zorunda olduklarını bu şekilde açıkça beyan edebileceklerdir.

Bu kısa-dönem ve esnek üretim yapan çok sayıda küçük firmanın anlaşma/pazarlık ve rekabet düzenleri nasıl sağlanacaktır? "İradi anayasalar" tartışması burada gündeme gelmektedir. Çok sayıda ve "oyunu" kuralları ile oynayan esnek firmanın kendi aralarında mutabakata varabilme erkleri olduğu varsayılmaktadır. İradi olarak pazarlık gücünü gösteren firma, irrasyonel davrandığında oyunun kurallarına göre piyasadan zaten silinmektedir. Dolayısı ile rasyonalite ve bireysel davranabilme erki, firma sahibini 'toplumun' yararına davranmaya zorlayacaktır.

Burada durup oyun teorisinin sınırlarının neden bu denli zorlandığını ve rasyonaliteye ilişkin, geçmişte kalmış ve artık aşılmış kurgulanımlarının neden tozlarının alınıp piyasaya çıkarıldığını sorgulamak yerinde olacaktır: "Consensus"un mutlaka sınıflar arasında olması gerektiğine ilişkin arkaik ve meşrulaştırıcı düşünce dizgesi, diğerlerinin de rasyonel davranacağına ilişkin inançla atbaşı gitmektedir. Görünen odur ki, kapitalizm, arkakik ideolojisi ile, üretim zincirini tek başına politik bir düzlem olarak ortaya koyuşu ile, kendisini bir kez daha cilalamakta ve yalnız bilinci yerleştirmeye çalışmaktadır.

Oysa **pazarlıklar teorisi ve toplamları sıfır olmayan oyun** düzlemleri ile sınıf içi açmazlarda **oyun teorisi** pekala kullanılabilir bir zemin oluşturabilmektedir. Bu bağlamda esnek üretim yapan firma organizasyonlarında oyunun irrasyonel kurallara göre işleyip işlemediğine bakmak, teorisinin asıl kullanım alanını, sağlam bir zeminde yani pazarlığın atfedildiği bir üst kurum zemininde tazeleyebilmemiz anlamına gelecektir.

Bu bakışın özellikle girişimci kategorisinde düğümlenmesi, iki açıdan çözüm sağlayıcıdır: ilki girişimci kimliğinin kendisinin tüm handikaplara rağmen, çoklu rekabet piyasasında uzun soluklu bir kavram olarak karşımıza çıkması, ikincisi ise bu bağlamda eşitleştirici bir içeriğe uygun zemin hazırlayabilmesidir.

Böylesi kurgulamaların ve dünyayı yeniden düzenlemeye ilişkin legalizasyonların postmodernizm ve postmodernite ile yakından ilgisi bir gerçektir. "Postmodern düşüncenin ilgimizi çekmesini sağladığı söylem ve imge üretimi, tüm sosyal alanın dönüşümü ve yeniden üretiminin önemli bir boyutudur. Geçici imgelere, icat edilmiş her türlü miras ve geleneklere ve kültürel üretimin daima yenilenmesine postmodern sarılışın anlaşılması gerekir....Estetik ve kültürel pratikler önemlidir ve bunların üretim ve tüketim koşullarına yakın ilgi göstermek gerekir."¹ Öte yandan postmodernizm tartışması dahilinde neden ve nasıldan tartışması hala sürmektedir. Postmodernizm zaman ve mekanların nasıl toplumsal yapılar olduğunu ve bu yapıların yayılma alanlarının nasıl toplumsal eylem biçimleri oluşturduğunu gösterdi. Ancak Postmodernizmin konularının çoğu düşünce içermemeleri, ve tepkisel ticari olmaları hesabıyla pek çok kaosu da barındırmaktadır.

Oysa özellikle mekana ve zamansal yeniden yapılanmalara bağlı olarak post-Fordist yeniden yapılanma öncelikle sosyal bilimcilerin üzerinde durması gereken bir konudur. Mekanın ve algısının hızlı değişirliği ve işgücü bölünmeleri, beraberinde esnek birikimin desteklenmesini

¹Harvey,D.,(1989) The Condition of Postmodernity, Blackwell.p:146.

de getirmektedir. Postmodern yaklaşımlar burada hem yerelin yüceltilmesinden dolayı neden, hem de Postmodern durumun kendi yeniden yapılanmasından dolayı da sonuç olarak gözükmektedir. Şöyle ki bir yanda otorite ve iktidarın merkezi kaynağına olan neredeyse tüm mücadeleler postmodern başlığı ile toplanmaktadır. Eski retoriğe çevreci, anti ırkçı, feminist, vb. tüm başkaldırıları üstüne modernist yapıya ait tüm eleştiriler de postmodern olarak nitelenmeye başladılar. Bu anlamda postmodernin demokratikleşme ile bir anlamda özdeşleştiğini söyleyebiliriz. Ancak tüm bu eleştirilerin içerik olarak anti modernite ile de özdeşleştirilmesi; bir yandan da postmodern sayılan her durum ve yapının yüceltilmesi gibi totolojik bir mantığı da beraberinde getirmektedir. Bu nedenle lokalitenin yüceltilmesi ve beraberinde temel demokrasi mücadelelerinden vazgeçilmesi vb. sonuçlar da postmodern kimliğe sığınarak haklılaştırılmaktadır. Harvey postmodern yeni açıklamanın içinde Sosyalistlerin de kendilerini gerçekleştirebilecekleri çok fazla alan olduğunu iddia ediyor.¹

¹Harvey, D.,(1989),age, p:201.