

BİR OYUN TEORİSİ ÖRNEĞİ İLE LOBİCİLİK

Lobicilik kavramı, pek çok diğer ülkedekine benzer bir biçimde ülkemizde de genellikle olumsuz tınıya sahip bir kavram ve çalışma alanı olarak algılanmaktadır. Ancak lobicilik aslında kendi başına olumlu ya da olumsuz bir alan değil; iki yönde de kullanılabilir bir araç, karar süreçlerindeki zihinsel alet çantasının bir parçasıdır. Bu yaklaşım, basit bir alegori ile şöyle açıklanabilir: Lobicilik de tıpkı pek çok ilaç gibi doğru kullanımla yaşamı korur, güçlendirir ve destekler. Oysa yanlış ya da kötü amaçlı kullanımı sağlığa zarar verip hayatı tehdit edebilir. Dolayısıyla bu aracın olumlu ya da olumsuz sonuçlar doğurması iki ana kurguya bağlıdır: (1) Lobiciliğin, parçası olduğu ana mekanizmanın nasıl kurgulandığı ve (2) lobicilik çalışmalarının hangi amaçlar için kullanıldığı. Burada ilk kurgu aslında daha hayati bir zemin teşkil eder; zira doğru kurgulanan bir ana mekanizma lobiciliğin olası olumsuz etkilerini karşıt lobiler aracılığı ile bertaraf edebilmektedir.

Bu kurgunun tasarımında dikkatle geliştirilen Avrupa Birliği (AB) ve Amerika Birleşik Devletleri (ABD) modellerini incelemek anlamlı görünmektedir. Örneğin AB; lobicilik mekanizması ve paydaşlarla istişare konusunda çok sayıda araştırma ve resmi belge oluşturmuştur. Avrupa Komisyonu Tebliği'nin (2014) de işaret ettiği üzere kamu dışı paydaşlarla istişareler şeffaflığı arttırmakta ve "Akıllı Mevzuat" tasarımı açısından önemli faydalar sağlamaktadır. Keza konuyu demokrasi ve katılım ilişkisi çerçevesinde uluslararası örneklerle irdeleyen Akdağ'a (2014) göre "Sağlıklı bir demokrasi, vatandaşın birey ya da topluluk olarak politika belirleme ve karar alma süreçlerine katılımını gerektirir."

Anlaşılabileceği üzere doğru işleyen şeffaf bir sistem, çıkabilecek sorunların önceden incelenmesi yoluyla; gerek karar alıcıların, gerekse de bu kararlardan etkilenecek olanların konuyla ilgili daha çok bilgi ve sezgi sahibi olmalarına imkan tanımaktadır. Bu durum yönetimin daha demokratik ve katılımcı bir şekilde gerçekleşme-



ERAY AKDAĞ

Ankara Üniversitesi S.B.E.,
Avrupa Birliği ve Uluslararası
Ekonomik İlişkiler Anabilim Dalı
erayakdag@gmail.com



SERKAN KÜÇÜKŞENEL

Orta Doğu Teknik Üniversitesi,
İktisat Bölümü
kuserkan@metu.edu.tr



Ü. BARIŞ URHAN

Orta Doğu Teknik Üniversitesi,
İktisat Bölümü & iktisadiyat.com
barisurhan@gmail.com



EGEMENLİK KAYITSIZ SARTSIZ MİLLETİNDİR

ACIK
ÖYLAMA
22.11.2020
00:03:33

“İdare aygıtının uygulamaya koyduğu politikaların sivil toplum kuruluşları tarafından savunulması halinde, bu politikalar toplum tarafından daha kolay benimsenmektedir.”

sini de mümkün kılar. Aynı zamanda karar alıcılara birçok değerli ve pahalı araştırmanın ücretsiz olarak sunulması yoluyla önemli ek imkânlar da yaratır. Başka bir deyişle politika yapım sürecinin kalitesini artırır. Böylece bireylerin ve şirketlerin ya da bunların oluşturduğu sivil toplum kuruluşlarının lobi çalışmaları oldukça önemli katkılar yaratabilmektedir. Demokrasilerde toplumun kararları benimsemesinin önemi ve seçim kazandırmak ya da kaybettirmek gibi olası popülist etkileri de düşünüldüğünde lobıciliğin ve aktif bir sivil toplumun çok boyutlu önemi daha da artmaktadır. Örneğin Kabasakal'ın (2008) işaret ettiği gibi *“idare aygıtının uygulamaya koyduğu politikaların sivil toplum kuruluşları tarafından savunulması halinde, bu politikalar toplum tarafından daha kolay benimsenmektedir.”*

“Peki o zaman lobıcilik nedir?”, “Neler bu kavramın ve alanın içerisine girmektedir?” gibi sorular uzun yıllardır çok sayıda tartışmaya zemin teşkil etmiştir. Bu konu uzun uzun ele alınabilecek ve irdelenebilecek bir alandır. Ancak bu makalede giriş düzeyinde de olsa asıl irdelenmesi hedeflenen alan bu kavramdan ziyade; “sistem ve düşünsel alet” olarak lobıciliğin nasıl bir etkileşim silsilesini hayata geçirdiği olacaktır. Bunu daha açık ortaya koyabilmek için de oyun teorisi yaklaşımını benimseyerek kolay bir örnek ile konuyu ele alacağız.

LOBİCİLİK NEDİR?

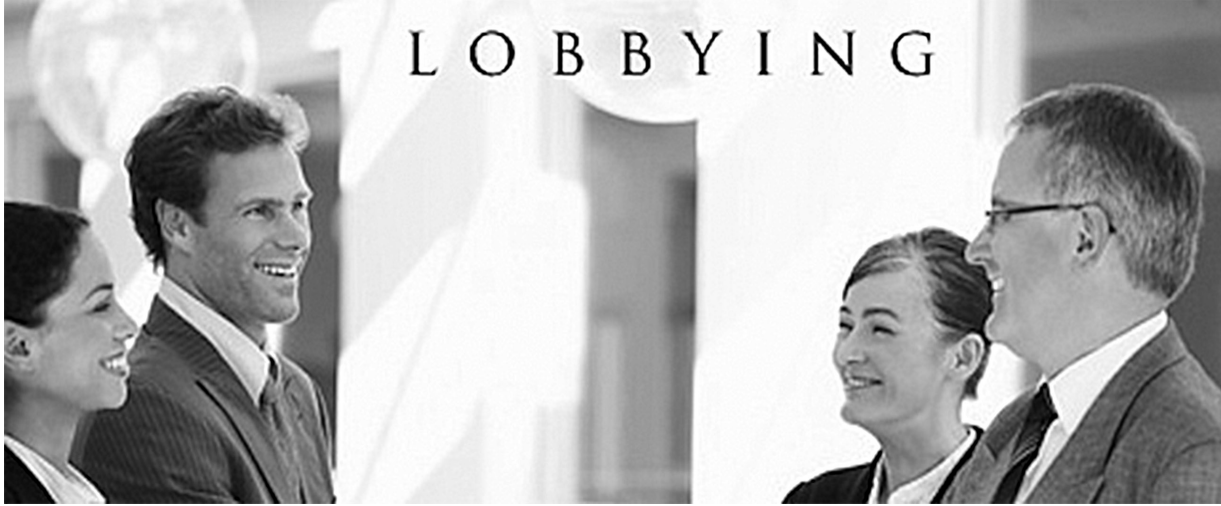
Bugüne kadar çok çeşitli zeminlerde yer verilen bu kavramı mümkün olan en geniş haliyle algılamak pek çok örnekte verimli bir başlangıç sağlamaktır. Geleneksel anlamıyla lobıcilik; siyasi karar alma süreçlerini etkilemek için çaba göstermek olarak algılanır. Oysa bundan çok daha katmanlı ve geniş bir anlama ve literatüre sahip olduğunu belirtmek gerekir. Bu konuda önemli farklar içeren ABD yaklaşımı için Drutman (2010) ve AB yaklaşımı için Coen ve Richardson (2009) kapsamlı bilgiler içermektedir. Oysa derin teknik ayrımları olsa da bu kavram hepimizin hayatının merkezinde yer almaktadır. Kullanıldığı alana, disipline ve amaca bağlı olarak anlamı değişebilen bu kavramı, arkadaşlarınızı izlemek istediğiniz sinema filmine ikna etmek için etkilemeye kadar günlük hayatın içerisinde bulmak mümkündür.

Kelimenin ilk defa icat edildiği ve siyasi olarak kullanıldığı yere ilişkin çok sayıda iddia bulunmaktadır. Bunlardan en yaygın olan anlatım;



bu kavramı 1869 – 1877 yılları arasında ABD Başkanlığı'nı yürüten Ulysses S. Grant dönemine atfeder. Bu anlatıma göre, kavram ilk kez Willard Oteli lobisinde bir şeyler içerek zihnini dinlendirmeyi seven Grant'e ulaşabilmek için otel lobisinde biriken kişiler için kullanılmıştır. Oysa konu biraz daha araştırılınca bu hikâyenin gerçeği yansıtmadığı ortaya çıkıyor. Daha eski bir tarihte Londra'da yayımlanan Cornhill dergisinin 1863 yılının Ocak-Haziran sayısında “Willard's” ve “National” otellerine değinerek lobıcilikten kısaca bahsedilmektedir. Hatta Oxford İngilizce Sözlüğü Editörü Jesse Sheidlower 2006 yılındaki bir radyo mülakatında; “lobi” kelimesinin topluluk anlamının “üyelerini resmi görevlerinde etkilemek üzere yasama meclisinin lobisini sıklıkla ziyaret eden kişiler” olarak 1808 yılına ait Oxford İngilizce Sözlüğü'nde dahi tanımladığını belirtmiştir. Dolayısıyla bu kavramın ABD değil, İngiltere menşeli olduğunu düşünmek daha anlamlı görünmektedir.

Bununla birlikte isminin ne zaman konulduğundan bağımsız olarak aslında lobıcilik, yine en geniş anlamıyla, muhtemelen tarihin ilk günlerinden bu yana günlük hayatın kaçınılmazıdır. Dolayısıyla bunu geniş anlamıyla sosyal yaşamın başlangıcından itibaren yaşantımızın parçası olan bir psikolojik ve sosyolojik etkileşim unsuru olarak ifade etmek yerinde olacaktır. Tabii toplumun her kesimi lobi yeteneklerine eşit ölçüde erişmemekte ve bu etkileşimden farklı şekillerde etkilenmektedir (Zald, 2004). Bu konuda yapılması gereken ilginç bir vurgu da lobıcilikte kimi zaman kanıt dayalı iknanın, yani bilimsel ve akademik bilgilerin, kimi zaman ise duygusal yüklerin; sempati, kızgınlık, toplumsal baskı, merhamet, popülist yaklaşım gibi unsurların belirleyici olduğu üzerinedir. Bu



boyutlarıyla lobcilik siyaset, ekonomi, psikoloji, sosyoloji, felsefe, tarih, hukuk gibi pek çok nesnel bilim ve disiplin altında incelenebilmektedir.

Bu girişten sonra rahatça anlaşılabilceği üzere, lobcilik kavramı neredeyse kendi başına bir literatür oluşturmaya adaydır. Bununla birlikte elimizdeki konuyu rahatça irdelenebilmek amacıyla bu makalede lobcilik kavramının anlamını dar tutarak, münhasıran yasama ve yürütme odaklı karar alma faaliyetlerini “aktif ve doğrudan” etkileme girişimleri olarak tanımlıyor olacağız. Dolayısıyla yasama uhdesinde bulunan kanun ve içtüzük gibi birincil düzenlemeler ile yürütmenin uhdesinde bulunan yönetmelik ve genelge gibi ikincil düzenlemelerin yanı sıra, yaptırım gücü olan idari kararlar ve uluslararası anlaşma türü belgelerin müzakere ve kabulü konularını lobciliğin temel oyun alanı olarak tanımlamaktayız. Kısaca mevzuatı ve idari kararları doğrudan etkileme faaliyetlerini lobcilik olarak tanımlıyor olacağız.*

AKTÖRLERE BAKIŞ: KİM NEYİ ETKİLER?

Aktörleri tanımlarken en az ikili bir yaklaşım kullanmak faydalı olacaktır. Zira konuyu tanımlarken makro perspektifteki değerlendirmeler için daha kapsayıcı ve basite indirgenmiş yaklaşım değerli olmakla birlikte, oyunun aktörlerinin etkileşimlerini irdelerken daha mikro bir bakış gerekli olacaktır. Makro lensten bakıldığında üç temel aktör tanımlaması anlamlıdır: Devlet, Lobici ve Toplum. En yalın anlatımıyla bu etkileşim şöyle tanımlanabilir: Lobici devleti etkileyerek toplumsal sonuçlar yaratmayı hedeflemektedir.

Lobicilik faaliyetlerinin amacına uygun olarak gerçekleştirilebilmesi ve başarı ile sürdürülebil-

mesi için; politika yapıcıların istenilen yönde adım atmalarına katkı sağlayabilecek güvenilir ve doğrulanabilir bilginin üretilmesi çok önemlidir. Üretilen bu bilginin politika yapıcılara ve topluma yayılması da lobcilik faaliyetlerinin başarı ile gerçekleştirilmesi için gereklidir.

Öncelikle lobiler temsil ettikleri sektör veya topluluk hakkında çok detaylı bilgiye sahip olmalıdır. Bu bilgi sektörün ihtiyaçlarının belirlenmesi ve bu ihtiyaçların politika yapıcılara detaylı ve ikna edici olarak aktarılabilmesinde önemli rol oynamaktadır. Ek olarak, lobilerin temsil ettiği sektör veya topluluğun ekonomik önceliklerini belirlemek ve üyelerini, sektörü ilgilendiren gündemdeki kanun değişikliği önerileri hakkında fikir sahibi olmalarını sağlayabilmek için doğru ve etkin iletişim kanallarına ihtiyacı bulunmaktadır. Lobiler doğru ve detaylı bilgiye ulaşabilmek için şirket temsilcileri, danışmanlar ve akademisyenlerden destek alırlar ve ayrıca lobilerin kendi içlerindeki araştırma grupları da bu bilgi edinme sürecine katkıda bulunabilmektedirler. Temel olarak lobcilik faaliyetleri elde edilen bu bilginin politika yapıcılara detaylı ve düzenli olarak aktarılmasından ibarettir. Dolayısıyla, lobiler politika yapıcılar ve toplum için bir bilgi kaynağı olarak düşünülebilir.

Beklendiği üzere politika yapıcıların ve lobilerin öncelikleri farklılaşabilmektedir. Lobiler genellikle ilk olarak temsil ettikleri grubun üyelerinin önceliklerini düşünmektedirler. Bu öncelikler politika yapıcıların öncelikleri ile örtüşebilir veya farklılaşmalar gözlenebilir. Bu olası farklılaşmaların temel sebepleri politika yapıcıların başka bir lobi tarafından bilgilendirilmiş olması ya da lobinin faaliyet alanının kapsadığı gruptan daha büyük bir kitlenin refahı ile sorumlu olmasından kaynaklanmaktadır.

Bununla birlikte aslında ana teoriden uzaklaşıp gerçek hayat uygulamalarına yaklaşıldığında bu üç aktör arasındaki geçişlilik ve aktör farklarını yansıtamayan sınırlamalar biraz daha geniş bir tasnifi gerekli kılmaktadır. Son kertede lobici ve toplum aslında iç içe olduğu gibi, devlet de birbiri ile etkileşen pek çok birimden oluşmaktadır. Belki de daha da önemlisi demokrasilerde toplumdan kopuk bir devlet yönetimi tahayyül edilemeyeceği için; devlet de gerek toplumu etkilemek ve yönlendirmek, gerekse toplumdan gelen mesajları dinlemek amacıyla lobi çalışmalarının parçası olmak zorundadır.

Bu doğrultuda mikro lensler kullanmaya başladığımızda örneğin şöyle bir tasnif ile yeni ve daha da detaylandırılacak aktörler tanımlamak mümkündür:

Devlet yerine: Parlamento, Bürokrasi ve Yargı (Yargı dış etkilere açık olmasa da kararları itibarı diğer iki aktörün kararlarını etkileyerek bozabilmekte ve diğer başlıklardaki aktörler tarafından harekete geçirilebilmektedir. Ayrıca çekişen tarafların avukatları ve savundukları savları, aslında lobiciler ve aktardıkları bilgi ve görüşler olarak da düşünülebilir.)

Lobici yerine: Baskı Grupları, Sivil Toplum Kuruluşları, Meslek Örgütleri, Ortak İlgi Toplulukları, Şirket Temsilcileri, Danışmanlık Şirketleri, Medya, hatta Vatandaş...

Toplum yerine: Vatandaş/Birey, Etnik Gruplar, Dini Gruplar ve Sosyal Gruplar, Şirketler, Şirket Ortakları, Profesyonel Çalışanlar, Bürokratlar, Toplumsal Sınıflar ya da Çeşitli Toplumsal Kesim ve Katmanlar...

Aktif oyun ve etkileşim tasarımlarında daha etkili bir mikro lense geçerek Parlamento'yu cari durumda Türkiye için kritik alt başlıklara bölmek kaçınılmaz ve diğer taraftan da hayati ayrımlara güzel bir örnek olacaktır. Örneğin: TBMM Başkanı, Hükümet (Kabine Üyeleri), TBMM İhtisas Komisyonu Başkanları, İktidar Partisi Milletvekilleri, Ana Muhalefet Partisi Milletvekilleri, TBMM'de parti grubu bulunan diğer iki muhalefet partisinin Muhalefet Partisi Milletvekilleri, bu partilerin TBMM Grup Başkanvekilleri, TBMM Bürokrasisi.

Alanlar açısından bakıldığında ise bu aktörlerin tamamının belirli ve zaman zaman diğer aktörlerle iç içe geçen etki ve güç alanları olduğuna dikkat etmek gerekir. Örneğin bir kanunun görüşülerek onaylanması parlamentonun yetki alanındadır. Bununla birlikte kanun tasarısını bürokrasi hazırlar ve bu konuda parlamento üzerinde en büyük etkilerden birisini oluşturur. Kanunun "adil" bir kanun olup olmadığı ile ilgili algı ise kamuoyunun (vatandaşlar ve menfaat sahipleri) zihninde oluşur. Bu algının oluşturulmasında önemli bir etki ve güce



sahip olan bir araç ise medyadır. Medyanın kullandığı haberler, veriler ve yorumlar ise ekseriyetle siyasetçilerden, bürokrasiden ve paydaşlardan gelir. Başa döndüğümüzde parlamento bürokrasiden gelen tasarımı görüşür ama bu tasarımı neredeyse baştan sona değiştirebilir. Tabii görüşmeleri sırasında Hükümetin görüş, yönlendirme ve tavsiyelerini esas alma eğilimindedir. Bunları ise bürokrasi etkiler. Hükümet ve Parlamento arasındaki ilişki çok iç içe olduğunda Parlatentonun Hükümetten talimat alması bile olasılık dahilindedir. Bununla birlikte sağlıklı demokrasilerde güçler ayrılığı ilkesi doğrultusunda burada talimatı engelleyen güçlü bir ayırım bulunmaktadır. Buna karşın İhtisas Komisyonu'ndaki siyasi parti dağılımı oy oranlarını belirlerken, Komisyon Başkanı görüşmelerin akışını şekillendirir ve yönlendirir. Bu esnada komisyon üyelerinin, parçası oldukları siyasi parti grubunun yönetiminden telkinler alacağını da unutmamak gerekir.

Bu noktada zaten bir ölçüde karışık görünen bu sistemi etkilemek üzere lobiler devreye girer. Dolayısıyla sade bir oyun tasarlamak için aktörleri basite indirgemek gerekir. Böylece elimizde oldukça basitleştirerek kısaltılmış şekliyle aşağıdaki gibi bir akış şeması ortaya çıkar.

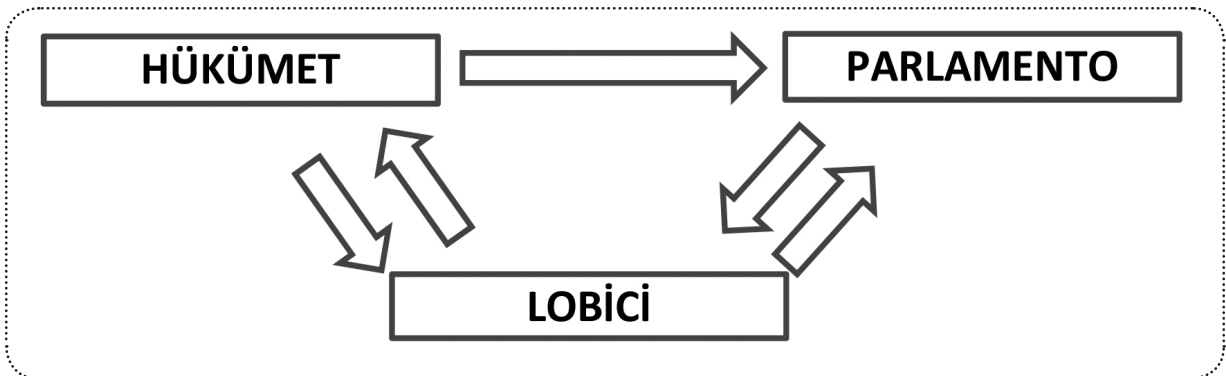
Bu şemadan da takip edilebileceği üzere hükümetin sunduğu kanun önerisi parlamentoda karara bağlanmaktadır. Dolayısıyla hükümet parlamento üzerinde belirli bir etki sahibidir. Lobiler ise iki aşamada da sürece dahildir. Öncelikle hükümetin önerisinin şekillenme sürecini etkilemeyi hedeflemektedir. İkinci olarak ise kanuna parlatentonun vereceği son şekli etkilemeyi hedeflemektedir. Burada lobiler ile diğer iki aktör arasında gözlemlenen iki yönlü etkiler ise hükümetin ve parlatentonun kararlarına göre lobilerin strateji değiştirerek yeni

öneriler getirebilir yapısını simgelemektedir. Zira diğer aktörlerin tutum ve kararlarına göre lobiler ikincil ve üçüncül stratejiler tasarlayabilmekte, etkide bulunabilmek için önerilerini daha az tercih ettiği modellere göre revize edebilmektedir. Bu oyun dinamiğinde aktörlerin güçleri ise kurulan devlet yönetimi mekaniğine ve toplumun siyasi-kültürel dinamiklerine bağlı olarak belirlenmektedir.

Örnek Bir Oyun: Tek Taraflı Eksik Bilgi (One Sided-Incomplete Information) Lobiler Oyunu

Lobiler ve politika yapımcıları arasındaki bilgi akışını anlayabilmek ve stratejik interaksyonu modelleyebilmek için oyun teorisi araçları kullanılmaktadır. Temel bulgular lobiler ve politika yapımcıları arasında ne zaman doğru bilgi akışının ve iletişimin olabileceği üzerinedir. Genellikle çift taraflı bilgi akışı modellerinde lobilerin olması gereken politika hakkında yaptıkları araştırmalar sonucu tam bilgiye sahip oldukları fakat politika yapımcılarının olması gereken veya ideal politika hakkında eksik bilgiye sahip oldukları farz edilir. Bu iki taraf arasındaki öncelik farklılıklarından bahsedebilmek için lobinin temsil ettiği sektör için en uygun politikanın olması gereken politikadan farklılaştığı varsayılmaktadır. Bu varsayım genel olarak tutarlıdır çünkü bu iki grup arasında herhangi bir ideal politika tercih farkı olmaması durumunda lobiler faaliyetlerine gerek kalmamaktadır. Lobi politika kararlarını etkileyebilmek için ideal politika hakkında bir bilgiyi politika yapımcılarına göndermektedir. Tahmin edilebileceği üzere her durum için lobi doğru bilgiyi politika yapımcılara göndermek istemeyebilir ve stratejik olarak politika yapımcılar da bu durumun farkındadırlar. Bu iki grup arasında bilgi akışının olabilmesi ve dolayısıyla politika

■ Şema: Yasamada Lobi İlişkilerine Makro Bakış





yapıcıların ideal politika hakkında doğru olarak bilgilendirilmesi için iki taraf arasındaki en çok tercih edilen politika farklılaşmasının çok fazla olmaması gerekliliği Grossman ve Helpman (2001) tarafından gösterilmiştir. Bu sonucun temel mantığı lobi ve politika yapıcıların tercihleri belli bir seviyenin üzerinde farklılıklar gösterir ise lobi bilgi aktarımını manipüle etmeye çalışacak ve elinde bulunan bilgiyi tam doğru olarak politika yapıcılara iletmek istemeyebilecektir. Bu tarz bilgi aktarımı oyunlarında doğru bilgi aktarımının olmadığı ve politika yapıcıların olması gereken politikayı öğrenemediği bir “boş lakırtı” dengesi de bulunmaktadır. Bu dengede politika yapıcılar lobiler tarafından gönderilen bilginin doğru olmayabileceğini tahmin ederek değerlendirmeye almamakta ve bunun farkında olan lobiler rasgele doğru olmayabilecek bir bilgiyi politika yapıcılara göndermektedirler. Bu tarz lobi ve politika yapıcılar arasında faydalı bir bilgi akışının olmadığı dengeden kaçınabilmek için lobcilik maliyetlerinin yüksek olması gerektiği Grossman ve Helpman (2001) tarafından ispatlanmıştır. Lobcilik maliyetlerinin

yüksek olması politika yapıcılara gelen bilginin tutarlı olması ihtimalini arttırdığı için doğru bilgi aktarımına ve dolayısıyla bu iki grup arasındaki istikrarlı bir iletişimin kurulmasına katkı sağlamaktadır. Bu aşamada örneği karmaşıktırmamak adına tek taraflı bilgi akışı kısıtı altında bir örnekle oyun teorisinden nasıl istifade edilebileceğine dair aşağıdaki örneği verebiliriz:

Bir lobici ve hükümetin bir konu üzerinde Meclis’i ikna etmek için karşı karşıya geldiğini varsayalım. Teknik açıdan, iki tarafın da Meclis üzerinde lobcilik yaptığını düşünerek oyunu daha da basitleştirebiliriz. Lobici “güçlü” ve “zayıf” durumlardan sadece 1 tanesine sahipken hükümet lobicinin x olasılıkla güçlü, $1-x$ olasılıkla zayıf olduğunu düşünsün. Yani lobici kendi durumundan; dolayısıyla güçlü mü, güçsüz mü olduğunun farkındayken, hükümet lobicinin gücüyle ilgili olarak olasılıksal bir dağılım bilgisine sahiptir. Bu durumda karşımıza lobicinin türüne göre değişen iki oyun çıkıyor. Oyunda kullanılacak örnek değerleri şöyle tanımlayabiliriz:



Hükümet tarafı:

Yüksek çabanın maliyeti: 2TL

Düşük çabanın maliyeti: 1TL

Hükümetin yüksek çaba ile lobcilik kazanımı eğer lobici güçlü ve lobi yapmazsa: 3TL

Hükümetin yüksek çaba ile lobcilik kazanımı eğer lobici güçlü ve lobi yaparsa: 1TL

Hükümetin yüksek çaba ile lobcilik kazanımı eğer lobici zayıf ise: 3TL

Hükümetin düşük çaba ile lobcilik kazanımı: 1,5 TL

Lobici tarafı:

Lobiciliğin Maliyeti: 1 TL

Lobi Yapmamanın Maliyeti: 0TL

Güçlü lobcinin lobi yapma kazancı: 2 TL

Zayıf lobcinin yüksek çaba gösteren hükümet karşısında lobi yapma kazancı: 0 TL

Zayıf lobcinin düşük çaba gösteren hükümet karşısında lobi yapma kazancı: 2 TL

Şimdi yukarıdaki açıklamaları oyun matrislerimize yerleştirelim:

a. Eğer Lobici Güçlüyse

■ Tablo 1: Lobcinin güçlü olduğu durumda oyun matrisi

		LOBICI	
		Lobi Yap	Lobi Yapma
HÜKÜMET	Yüksek Çaba	-1,1	1,0
	Düşük Çaba	0,5, 1	0,5,0

Burada koyu ile yazılmış (her kutucukta soldaki) değerler hükümetin getirileri iken açık siyah olarak yazılmış değerler lobicinin değerleridir. Matrisi şöyle okuyabiliriz:

Hükümet “yüksek çaba” gösterir ve lobici de “lobi yap”mayı tercih ederse, bu tercihlerin sonunda hükümetin lobicinin güçlü olduğu ve lobi yaptığı durumdaki getirisi 1, bu durumdaki yüksek çabasının maliyeti 2 olduğu için $1-2=-1$ alır. Lobici güçlü durumdayken lobi yapmasının getirisi 2, maliyeti 1 olduğu için $2-1=1$ alır. Dolayısıyla lobicinin güçlü olduğu durumda {yüksek çaba, lobi yap} strateji profiline oyuncuları için getirisi $\{-1,1\}$ olur.

b. Eğer Lobici Zayıfsa

- Tablo 2: Lobicinin zayıf olduğu durumda oyun matrisi

		LOBİCİ	
		Lobi Yap	Lobi Yapma
HÜKÜMET	Yüksek Çaba	1,-1	1,0
	Düşük Çaba	0,5,1	0,5,0

Oyunun çözümü:

Burada oyunun çözümünü ve hükümetin hangi koşulda nasıl davranacağını bulmak için öncelikle hükümetin beklenen getirisini hesaplayalım:

Hükümetin yüksek çaba göstermesi durumundaki beklenen getirisi

$$E(\text{Yüksek Çaba}) = x[\text{Prob}(LYap | G) \times (-1) + (1 - \text{Prob}(LYap | G)) \times (1)] + (1-x)[\text{Prob}(LYap | Z) \times (1) + (1 - \text{Prob}(LYap | Z)) \times (0)] = 1 - 2x \text{Prob}(LYap | G) = 1 - 2x$$

olur. Bu çözüm, sadece hükümetin gözünde lobicinin güçlü olması olasılığına, x , bağlı olacaktır, çünkü güçlü lobici için lobi yapmak baskın stratejidir ($\text{Prob}(LYap | G) = 1$). Buna karşılık hükümet lobicinin durumu hakkında net bir bilgiye sahip değildir ve güçlü olmasına ve zayıf olmasına birer olasılık atar ve ona göre hareket eder.

Yukarıdaki çözümün nasıl okunacağını örneklemek için ilk kısmı birlikte okuyalım:

$$x[\text{Prob}(LYap | G) \times (-1) + (1 - \text{Prob}(LYap | G)) \times (1)]$$

x yani “hükümetin, lobicinin güçlü olma olasılığına atadığı değer, olasılık değeri” çarpı, lobici güçlüyken (G), lobicinin lobi yapma olasılığı $\text{Prob}(LYap | G)$ çarpı, hükümetin

bu durumda elde edeceği getiri yani (-1) ; artı $(1 - \text{Prob}(LYap | G))$ yani lobicinin güçlü olduğu durumda lobi yapmama ihtimali çarpı, bu durumda hükümetin yüksek çaba gösterdiği durum itibarıyla getiri yani 1.

Hükümetin düşük çaba göstermesi durumunda beklenen getirisi 0,5 olarak kolayca görülebilir çünkü lobicinin türü ve stratejilerinden bağımsız olarak hükümet her durumda 0,5 kazancını elde edecektir. Hükümet beklenen getirisini en çoklaştırmaya (maksimize etmeye) çalıştığı için yüksek çaba göstermenin beklenen getirisi, düşük çaba göstermenin beklenen getirisinden yüksek ise hükümet yüksek çaba stratejisini seçecektir ($1 - 2x > 0,5$). Bu durumda eğer lobicinin güçlü olma olasılığı 0,25 değerinden küçük ise hükümet yüksek çaba gösterecektir. Hükümet için düşük çaba göstermenin beklenen getirisi yüksek çaba göstermenin beklenen getirisinden yüksek ise bu sefer hükümet düşük çaba gösterecektir ($0,5 > 1 - 2x$). Dolayısıyla, eğer lobicinin güçlü olma olasılığı 0,25 değerinden büyük ise hükümet düşük çaba gösterir. Bu noktada zayıf lobici için lobi yapmanın beklenen getirisi

$$E(LYap | Z) = \text{Prob}(YÇ) \times (-1) + (1 - \text{Prob}(YÇ)) \times (1)$$

ve lobi yapmamının beklenen getirisi de



$$E(LYapma | Z) = Prob(YÇ) \times (0) + (1 - Prob(YÇ)) \times (0) = 0$$

olur. Zayıf lobici için lobi yapmanın beklenen getirisi, lobi yapmanın beklenen getirisinden yüksek ise $(1 - 2Prob(YÇ) > 0)$ lobi yapmak ve diğer durumlarda $(1 - 2Prob(YÇ) < 0)$ lobi yapmamak beklenen getiriye en-çoklaştıracaktır. Buda demek oluyorki hükümetin yüksek çaba gösterme olasılığı 0,5 değerinin üzerinde ise lobi yapmamak ve diğer durumlarda lobi yapmak zayıf lobici için en iyi cevap olacaktır. Eğer hükümet kesin olarak yüksek çaba gösteriyor ise zayıf lobici için en iyi cevap “lobi yapmamak” iken; hükümet kesin olarak düşük çaba gösteriyor ise zayıf lobici için en iyi cevap durumunda “lobi yap” olacaktır.

Bu tarz eksik bilgi oyunları için yaygın olarak kullanılan çözüm kavramı Bayezci Nash dengesidir. Bu dengede bütün oyuncular ve bu oyuncuların değişik türleri için aynı anda en iyi beklenen faydayı sağlayan strateji profilleri ele alınmaktadır. Bu çözüm kavramı Nash dengesinin eksik bilgi ortamlarına her bir oyuncu türüne ayrı bir oyuncu gibi davranılarak direk olarak genişletilmesi sonucu ortaya çıkmıştır. Bu oyun için iki tane Bayezci saf strateji Nash dengesi bulunmaktadır:

1. Eğer hükümet lobicinin düşük bir olasılıkla güçlü olabileceğine inanıyor ise $(x < 0,25)$, hükümet “yüksek çaba” gösterecek, güçlü lobici türü “lobi yap” stratejisini seçecek ve zayıf lobici türü “lobi yapma” stratejisini seçecektir.
2. Eğer hükümet lobicinin büyük bir olasılıkla güçlü olabileceğine inanıyor ise $(x > 0,25)$, hükümet “düşük çaba” gösterecek, güçlü lobici

türü “lobi yap” stratejisini seçecek ve zayıf lobici türü “lobi yap” stratejisini seçecek.

Sonuç olarak, hükümet kabaca lobicinin güçlü olduğuna inanır ise düşük çaba gösterecek çünkü güçlü lobici her durumda lobi yapacaktır, ve diğer durumlarda yüksek çaba gösterecektir çünkü zayıf lobici lobi yapmamayı tercih edecektir.

*: Lobicilik incelenirken ülkemizde daha az bilinen Savunuculuk (Advocacy) kavramına da en azından değinmek gerekir. Çok farklı tanımlamaları bulunmakla birlikte; bu kavramı lobiciliği de içeren ama daha geniş bir üst kavram olarak değerlendirmek gerekir. Özetle; köklendirme (grassroots), ortak görüşler çerçevesinde topluluk yaratma (community building) ve kesimlerin hak ve duygularının kitlelere anlatılması dahil her türlü fikir savunma ve seslendirme eylemi savunuculuk uygulamaları arasında yer almaktadır.

Kaynakça

- [1] Avrupa Komisyonu Tebliği, (2014) Regulatory Fitness and Performance Programme (REFIT): State of Play and Outlook, “COM(2014) 368 final” ve eşlik eden Çalışma Dokümanı {SWD(2014) 192 final}
- [2] Akdağ, E. (2014), “Vatandaşın Devlet Yönetiminde Hesap Sorabilme Gücü”, TÜSİAD Tartışma Makaleleri Dizini “Fikir Üreten Fabrika’dan” Serisi. İnternet Bağlantısı: bitly.com/hesapsorma
- [3] Coen, D. ve Richardson, J. (2009), Lobbying in the European Union: Institutions, Actors and Issues. New York: Oxford University Press.
- [4] Drutman, L. J., (2010), The Business of America is Lobbying: The Expansion of Corporate Political Activity and the Future of American Pluralism, University of California Doktora Tezi.
- [5] Grossman, G. M., ve E. Helpman (2001) Special Interest Politics, Cambridge MA ve London UK: The MIT Press.
- [6] Kabasakal, M. (2008) Sivil Toplum ve Demokrasi, T.C. İçişleri Bakanlığı Denetçi Yeterlilik Tezi.
- [7] The Cornhill Magazine (1863), Londra: Smith, Elder & Co., Sayfa 96. İnternet Bağlantısı: bit.ly/cornhill863
- [8] Sheidlower J. (2006) Oxford İngilizce Sözlüğü Editörüyle NPR Radyo Mülakatı. İnternet Bağlantısı: <https://bitly.com/nproed808>
- [9] Zald, M. N. (2004), “Culture, Ideology, and Strategic Framing”, Comparative Perspectives on Social Movements: Political Opportunities, Mobilizing Structures, and Cultural Framings, ed. D. McAdam, J. D. McCarthy ve M. N. Zald, sayfa: 261-274 (İlk baskı 1996) Cambridge University Press