

# OYUN ALEGORİLERİ, RASYONALİTE VE ORTADOĞU

Doç. Dr. Bezen Balamir Coşkun

Gediz Üniversitesi, [bezenbalamir@gmail.com](mailto:bezenbalamir@gmail.com)

## ÖZET

ABD ve Avrupa menşeli bir disiplin olan uluslararası ilişkiler doğal olarak batının rasyonel ve pozitivist bilimsel yaklaşımlarından etkilenerek gelişmiştir. Kavramsal çerçevelerin ve teorik yaklaşımların Ortadoğu gibi farklı sosyal ve siyasi koşullara ve dinamiklere sahip bölgeleri açıklamakta yetersiz kaldığı ya da Ortadoğu'nun uluslararası ilişkiler yaklaşımları ile açıklanamayan bir istisna olduğu öne sürülmektedir. Soğuk Savaş'ın bitmesi ile süper güçlerin etki alanlarının zayıflaması ve 11 Eylül sonrasında bölgede devlet dışı aktörlerin baskın olarak uluslararası siyaset sahnesinde yer almasıyla bölgenin siyasi tablosu değişmiş, güvenlik gündemi farklılaşmıştır. Bölge dışı aktörlerin, özellikle Batılı aktörlerin bölgeye müdahaleleri bölgenin kompleks dinamiklerinin Batılı analiz çerçeveleriyle analiz edilerek yapıldığı için bölgedeki kaosu artmasına yol açmıştır. Bu eleştiri yazısında Ortadoğu ile ilgili ortaya atılan oyun alegorileri ve bölgeye yönelik yapılan rasyonelite bazlı analizler tartışılacaktır. Ortadoğu'nun dış politika analizinin daha isabetli yapılabilmesi için nasıl bir bakış açısı geliştirilmesi lazım? Hangi oyun alegorileri Ortadoğu'yu ifade etmemize yardımcı olur? Hali hazırdaki oyun teorileri ne dereceye kadar Ortadoğu dış politikasını anlamlandırmamıza yardımcı oluyor? Tüm bu soruların cevaplarının tartışılacağı bu çalışmanın aynı zamanda batı merkezli uluslararası ilişkiler çalışmalarına karşıt olarak yapılan batılı olmayan uluslararası ilişkiler yaklaşımlarının geliştirilebilmesi ile ilgili tartışmalara da katkıda bulunacağı düşünülmektedir.

**Anahtar kelimeler:** Oyun alegorileri, büyük oyun, domino teorisi, rasyonel seçim, Janra, Ortadoğu

## 1. Giriş

Batı menşeli bir disiplin olan uluslararası ilişkiler doğal olarak batının rasyonel ve pozitivist bilimsel yaklaşımlarından etkilenerek gelişmiştir. Kavramsal çerçevelerin ve teorik yaklaşımların Ortadoğu gibi farklı sosyal ve siyasi koşullara ve dinamiklere sahip bölgeleri açıklamakta yetersiz kaldığı ya da Ortadoğu'nun uluslararası ilişkiler yaklaşımları ile açıklanamayan bir istisna olduğu öne sürülmektedir. Soğuk Savaş'ın bitmesi ile süper güçlerin etki alanlarının zayıflaması ve 11 Eylül sonrasında bölgede devlet dışı aktörlerin baskın olarak uluslararası siyaset sahnesinde yer almasıyla bölgenin siyasi tablosu değişmiş, güvenlik gündemi farklılaşmıştır. Bölge dışı aktörlerin, özellikle Batılı aktörlerin bölgeye müdahaleleri bölgenin kompleks dinamiklerinin Batılı analiz çerçeveleriyle analiz edilerek yapıldığı için bölgedeki kaosu artmasına yol açmıştır. Bu eleştiri yazısında Ortadoğu ile ilgili ortaya atılan oyun alegorileri ve bölgeye yönelik yapılan rasyonelite bazlı analizler tartışılacaktır. Hali hazırdaki oyun alegorileri ne dereceye kadar Ortadoğu dış politikasını anlamlandırmamıza yardımcı oluyor? Ortadoğu'nun dış politika analizinin daha isabetli yapılabilmesi için rasyonel yaklaşıma alternatif nasıl bir bakış açısı geliştirilmesi lazım? Son dönemde popüler olan Taht Oyunları benzetmesinin sık sık yapıldığı Ortadoğu'nun kompleks ve kendine özgü dinamiklerini açıklayabilmek için alternatif oyun alegorileri mümkün müdür? Bu soruların cevaplarının tartışılacağı bu çalışmanın aynı zamanda batı merkezli uluslararası ilişkiler çalışmalarına karşıt olarak yapılan batılı olmayan uluslararası ilişkiler yaklaşımlarının geliştirilebilmesi ile ilgili tartışmalara da katkıda bulunacağı düşünülmektedir.

## 2. On dokuzuncu Yüzyıldan Günümüze Oyun Alegorileri ve Ortadoğu

Metaforlar çevremizde plan bitenleri anlamamıza yardımcı olur. Özellikle kompleks ve bilinmeyen durumları açıklarken metaforlardan ve alegorilerden faydalanırız (Chilton 1996:48). Alegori, bir fikrin, davranışın eylemin, duygunun, bir kavramın ya da bir nesnenin simgelerle, sembollerle ifade edilmesidir. Özellikle güzel sanatlarda ve edebiyatta kullanılan alegori uluslararası ilişkilerde de sıkça rastlanır. Uluslararası ilişkiler disiplininin düşünsel temelleri anlatılırken Thomas Hobbes'un Leviathan ismini verdiği bir canavara referans verilmesi, devlet davranışlarının insan doğası ile açıklanması veya devletlerin bilardo toplarına benzetilmesi devlet gibi soyut entiteler arasındaki ilişkileri açıklayan uluslararası ilişkiler gibi sistemik seviyede analizlerin yapıldığı bir alanı daha anlaşılır kılma amaçlıdır. Uluslararası ilişkilerde en çok başvurulan metafor ve alegoriler ise oyunlarla ilgilidir. Özellikle uluslararası sistemdeki aktörlerin rasyonel oldukları varsayımına dayalı rasyonel seçim yaklaşımların oyun teorilerini sıkça kullandığı görülür. Mahkumların ikilemi uluslararası

aktörlerin karar verme sürecini betimleyen oyun teorisi yaklaşımlarının başında gelir. Aynı şekilde Tavuk (ya da Güvercin-Şahin) oyunu iki rasyonel aktörün çatışma ve işbirliği kararlarını açıklamaya yardımcı olan oyun alegorileri olarak ele alınabilir.

Tarih boyunca uluslararası sisteme egemen güçlerin siyasi ve stratejik amaçlarını gerçekleştirmek için rekabet ettikleri bir coğrafya olan Ortadoğu söz konusu olduğunda karşımıza çıkan oyun alegorileri genelde Ortadoğu'daki aktörlerin değil bölgeye müdahil olan uluslararası güçlerin rekabetini ve stratejilerini açıklamaya yönelik metaforlardır. Günümüzde Büyük Ortadoğu olarak tanımlanan Ortadoğu ve Kuzey Afrika'ya Pakistan, Afganistan ve Orta Asya cumhuriyetlerinin de dahil olduğu coğrafya üzerinde her dönemin büyük güçleri arasında yaşanan mücadele farklı oyun alegorileri ile açıklanmıştır. Çalışmanın bu bölümünde büyük güçler arasındaki rekabeti açıklayan oyun alegorileri kısaca açıklanacaktır.

## 2.1. Büyük Oyun/Gölgelerin Turnuvası ve Domino Taşları

'Ne zaman herkes ölür, Büyük Oyun işte o zaman biter, Daha önce değil.'  
Rudyard Kipling, Kim (1901)

19. yüzyıl boyunca Ortadoğu, Rusya'nın Afganistan, İran ve diğer komşu bölgelere doğru yaptığı hamleler ve bu hamleleri engellemeye çalışan Britanya'nın stratejik, ekonomik ve siyasi çekişmeleri ile geçmiştir. Rusya ile Britanya arasındaki bu rekabete bir İngiliz istihbarat yetkilisi *Büyük Oyun* (Great Game) adını takmıştır. Ruslar ise aynı dönemi *Gölgelerin Turnuvası* (Tournament of Shadows/*Turniry Teney*) olarak tanımlamaktadır. Dönemin ünlü İngiliz yazarlarından Rudyard Kipling ise Kim isimli eserinde Büyük Oyun tabirini kullanarak yaygınlaşmasına yol açmıştır. Kipling Britanya İmparatorluğunun en ihtişamlı döneminde Hindistan'da melez bir yetim olan Kim'in bugünkü Afganistan ve Pakistan toprakları üzerindeki Rusya-Britanya arasında oynanan Büyük Oyun'un içine nasıl çekildiğini anlatır. Kurgu bir eser olmasına rağmen Kipling'in Kim'de betimlediği savaş ve siyasi rekabet dönemin gerçeklerini yansıtmaktadır. Kipling bu rekabeti siyasi üstünlük için verilen gölgelerin mücadelesi olarak tanımlar (Kipling 1901).

20. yüzyılın ilk yarısında Bolşevik Devrimi ile Rusya'da Çarlık düzeninin yıkılması ve aynı dönemde Britanya'nın sömürgelerinin tek tek bağımsızlıkları kazanması ile Rusya ve Britanya arasındaki rekabeti tanımlayan Büyük Oyun sona ermiştir. Soğuk Savaş döneminde ise bölge iki süper gücün mücadelesine sahne olmuştur. Soğuk Savaş boyunca Amerika'nın Sovyetler Birliği'ne karşı başta Uzakdoğu olmak üzere Asya'nın değişik bölgelerinde verdiği mücadelenin çıkış noktası domino oyunu olmuştur. ABD'nin Soğuk Savaş dönemindeki agresif anti-komünist yaklaşımını açıklamaya yarayan domino alegorisi özellikle ABD'nin Uzakdoğu ve Ortadoğu'ya yönelik stratejilerini açıklamak için kullanılmıştır.<sup>1</sup>

Soğuk Savaş sonrası dönem Büyük Ortadoğu coğrafyasındaki stratejik rekabet Yeni Büyük Oyun olarak betimlenmiştir. 2 Ocak 1996 yılında The New York Times'da yayınlanan editör makalesinde bölgenin yeniden kasvetli bir büyük oyuna sahne olduğunu iddia etmiştir. Özellikle Hazar Denizi ve Körfez'deki petrol ve doğalgaz zengini bölgeler bu yeni büyük oyunun yoğunlaştığı coğrafyalar olmuştur.<sup>2</sup> Zbigniew Brzezinski'nin *Dev Satranç Tahtası* (1997) ve Lutz Kleveman'ın *Yeni Büyük Oyun: Orta Asya'da Kan ve Petrol* (2004) kitaplarında olduğu gibi yeni dönem oyun alegorileri ile açıklanmış ve bu yeni büyük oyun bölgedeki doğal zenginlikler ile ilintilendirilmiştir. Bu dönemde ABD ve müttefiklerinin stratejileri 19. yüzyılda Rusya ve Britanya arasındaki Büyük Oyun stratejilerine benzetilmektedir. Bölgedeki askeri üsler ve enerji kaynaklarının kontrolü bu yeni büyük oyunun araçları olarak tanımlanmıştır.

2010 yılı sonlarında bölgeyi etkisi altına alan sosyal hareketler ise bazı Amerikan dış politika analistleri tarafından domino alegorisinin yeniden gündeme alınmasına yol açmıştır. Bölgedeki hareketliliğin İslami teokrasinin ya da liberal demokrasinin yaygınlaşmasını tetikleyebilecek bir domino etkisi yaratacağı tartışılmıştır.

Bu bölümde kısaca özetlendiği üzere Ortadoğu ile ilgili oyun alegorileri daha ziyade Ortadoğu'ya müdahil olan büyük güçlerin stratejilerini açıklamak ya da müdahil olma yollarını meşrulaştırmak için kullanılan oyun alegorileridir. Bölgedeki aktörlerin uluslararası siyasetteki davranışlarını açıklayan/betimleyen oyun alegorilerine ise pek rastlanmamaktadır.

<sup>1</sup> ABD Başkanı Eisenhower'ın ünlü domino teorisi konuşması için: <http://www.history.com/this-day-in-history/eisenhower-gives-famous-domino-theory-speech>

<sup>2</sup> <http://www.nytimes.com/1996/01/02/opinion/the-new-great-game-in-asia.html>

### 3. Rasyonalite ve Ortadoğu

Bölgedeki aktörlerin uluslararası ilişkiler politikalarını genellikle irrasyonel ve kaotik olarak betimler. Carl Brown (1984) *Uluslararası Siyaset ve Ortadoğu: Eski Kurallar Tehlikeli Oyun* kitabında Ortadoğu siyasetini ve kendine has siyasi kültürünü Doğu Oyununun tarihsel devamlılığının bir sonucu olarak ele alır. Brown Ortadoğu'nun tarih boyunca sürekli olarak Batı güç sisteminin etkisi altında olmasından dolayı istisnai bir durumu olduğunu iddia etmekte ve bu durumu eski bir siyasi oyun olan Doğu Sorunu Oyunu olarak tanımlamaktadır. Brown'a göre zaman içinde çok taraflı güç siyasetinden iki kutuplu süper güç rekabetine geçiş gibi oyunun temel parametrelerinde değişiklikler olsa bile oyunun baki kaldığını ifade eder. Brown'ın perspektifinden bakıldığında Ortadoğu'nun uluslararası siyasetine hakim irrasyonelitenin sebebi sistemdeki büyük güçlerin Ortadoğu'ya rasyonel stratejilerle müdahaleleridir. Rasyonel aktörlerin bölgeye müdahaleleri bölgeden rasyonel olmayan tepkileri tetiklemektedir.

Arap Siyasetinde Diyaloglar isimli kitabında Michael Barnett (1998) Ortadoğu'da hakim olan irrasyoneliteyi sosyal inşacı bir yaklaşımla ele alır ve Arap siyasetini neden konvansiyonel oyun teorileri ile açıklayamadığımızı açıklar. Barnett'e göre konvansiyonel oyun teorileri devletlerin sistemin anarşik koşulları altında göreceli kazanımlarını maksimize etmek istedikleri varsayımına karşın bölgedeki yaklaşımın Arabizmin normlarını belirlemenin siyasi gücün ve sosyal kontrolün temel taşı olduğu gerçeğine dayalı olduğunu öne sürer. Burada normatif yapılar sosyal olarak belirlenmektedir ve neyin kabul edilebilir neyin kabul edilemez olduğu yani oyunun kuralları da aynı şekilde belirlenmektedir: Arap siyasetinde rekabet göreceli kazanımlar için değil Arabizmin normlarını ve meşru hareketin parametrelerini belirlemek için yapıldığından bir devletin askeri varlığı değil o devletin normları belirleyerek diğer rejimlerin çıkarlarına zarar verme kapasitesini artırmak için yapılmaktadır. Barnett'e göre ortak Arap kimliği ve bu kimlik ile ilgili normlara saygı çoğu dış politika konusunda Arap devletlerin egemenlik alanlarının önüne geçmiştir. Arap liderler için diğer Arap liderlerce sosyal kabul görmek çok daha önemli olmuştur. Barnett'e göre materyal kısıtlar kadar normatif kısıtlar da bölgedeki aktörlerin kimliklerini ve çıkarlarını belirlemiştir. Barnett'in tartışmasından yola çıkarsak Arap ve Müslüman kimliklerinin etrafında inşa edilen normatif yapılara uygun kararlar almanın rasyonelitenin önüne geçtiğini söyleyebiliriz. Arap aktörler arasındaki Arap dünyasının liderliği için yaşanan rekabet ise Arabizmin sembolleri yoluyla olmaktadır. Askeri rekabetin yanı sıra sembolik siyaset de bölgede güç, sosyal kontrol ve bölgenin egemenliği için kullanılmaktadır.

### 4. Sonuç Yerine: Ortadoğu için Alternatif bir Oyun Alegorisi Önerisi

Burada Uluslararası ilişkilerin temel varsayımı olan uluslararası aktörlerin rasyonel davrandığı varsayımı ve bu varsayım üzerine inşa edilen oyun teorileri ve oyun alegorilerinin Ortadoğu'daki uluslararası siyasette karar mekanizmalarını yansıtmadığı ve bunun nedenleri kısaca tartışılmıştır. Ortadoğu'nun karmaşık siyasi ve toplumsal yapısı, toplum devlet ilişkileri ve Ortadoğu'ya hakim olan Arap/Müslüman kimlikleri bu yetersizliğin bölge kaynaklı açıklamalarıdır. Bunun yanı sıra uluslararası sistemdeki egemen güçlerin bölgeye müdahalesi bölge dinamiklerini daha da karmaşıklaştırmıştır. Büyük güçlerin bölgedeki müdahaleleri ve bölge üzerindeki mücadeleleri rasyonalite varsayımına dayalı çeşitli oyun alegorileri ile açıklanmıştır. Bölge dışı güçlerin mücadelesi ve müdahalesi ile ilgili alegori zenginliği bölgedeki aktörlerin uluslararası siyaset analizlerinde görülmez.

Bu çalışmanın amaçlarından biri de bölgesel aktörlerin dış politika kararlarının analizi için alternatif bir oyun alegorisi önermektir. Bu bağlamda bölgenin kaotik ve irrasyonel karakterine uygun olarak bölge aktörlerinin davranışlarını en iyi açıklayabileceğimiz oyunlardan biri Jenga'dır. Jenga fiziksel ve mental uzmanlık gerektiren bir oyundur. Oyun 54 tahta bloktan oluşur. Her katta 3 blok olmak üzere 18 katlık bir kule oluşturulur. Oyuncular sırayla bu on sekiz katlık kuleden bir bloğu çeker ve kulenin üstüne yine başlangıçtaki gibi dizmeye başlarlar. Böylece gittikçe yükselen ama dengesi bozulan bir kule ortaya çıkar. Yalnız oyuncular dokundukları bloğu çekmeli bunu yaparken de tek ellerini kullanmak zorundadırlar. Kule devrilmeden önce son bloğu kim çekmişse oyunu kaybeder.

Bölge ve bölge dışından devlet ve devlet dışı pek çok aktörün girift bir biçimde etkileşim halinde olduğu Ortadoğu'da yapılan her hamle Jenga oyunundaki hamleler gibi o hamleyi yaptığınız anda birden fazla reaksiyonu tetikleyecektir. The Economist, The Slate gibi dergilerde değişik sembollerle ifade edilen Ortadoğu'nun grafik ilişkiler ağı şemalarından<sup>3</sup> da görüldüğü üzere herhangi bir dış politika kararının ya da güvenlik bağlamı hamlenin ucu sadece bir noktaya dokunmuyor, vücudumuzdaki sinir sistemi misali hiç

<sup>3</sup> [http://www.slate.com/blogs/the\\_world\\_/2014/07/17/the\\_middle\\_east\\_friendship\\_chart.html](http://www.slate.com/blogs/the_world_/2014/07/17/the_middle_east_friendship_chart.html)  
<http://www.economist.com/blogs/graphicdetail/2014/09/daily-chart-11>

ummadığımız bir sinir ucunu tetikleyebiliyor. Hele hele bölge içi ve dışı aktörlerce Ortadoğu Jenga Kulesinden çekilen her parça çekildiği anda kulenin dengesini sarsmasa bile üst üste konduğunda kuleyi iyice kırılğan hale getiriyor. Bölgedeki devletlerin önemli bir kısmının başarısız ya da zayıf devletler klasmanında oldukları düşünülürse Ortadoğu Jenga kulesine yapılan her müdahalenin kuleyi biraz daha kırılğan hale getirmesi doğaldır. Jenga oyununda olduğu gibi ancak ve ancak çok dikkatli bir planlama ve bu planın maharetli bir biçimde uygulanması ile kulenin çökmesi engellenebilir. Ne yazık ki Jenga çoğu zaman birden fazla oyuncunun oynadığı bir oyundur ve oyuncuların sayısı arttıkça oyuncular ve yaptıkları hamleler arasındaki koordinasyon gitgide zayıflar. Ortadoğu'da da bölge siyasetine dahil olan aktör ve müdahale sayısı arttıkça Jenga kulesinin dengesi bozulur.

Bölge dışı aktörlerin mücadele ve müdahalelerini açıklayan oyun alegorileri ya da uluslararası sistemdeki aktörlerin rasyonel olduğu varsayımına dayalı oyun teorileri ile kıyaslandığında Jenga oyunu hem bölge içi hem de bölge dışı aktörlerin dış politika kararlarının ne kadar karmaşık ve girift bir siyasi zeminde alındığını sembolize eden bir oyundur. Oyunun belli bir sayıda oyuncu ile oynanmaması ve oyuna katılan her oyuncunun oyunu biraz daha zorlaştırması, oyun sırasında yaptığınız hamleyi ne kadar iyi hesaplıyorsanız hesaplayın diğer oyuncuların hamleleri ile yakından ilintili olması vb. gibi konular Jenga'yı Ortadoğu siyasetini en iyi sembolize eden oyunlardan biri haline getirir.

Son olarak, burada kısaca Batının bakış açısıyla Ortadoğu siyaseti açıklarken bırakın kavramsal ve teorik çerçeveleri kullanılan oyun alegorilerinin bile yetersiz kaldığını tartıştık. Burada sıralanan şimdiye kadar bölge ile ilgili olarak üretilmiş ve bölgeyi açıklamakta yetersiz kalan oyun alegorileri yerine Ortadoğu'nun girift sosyal ve siyasi ilişkiler ağı dahilinde dış politika kararlarını ne kadar karmaşık parametreleri dikkate alarak vermek zorunda olma durumlarını açıklayan alternatif Jenga kulesi metaforu kullanıldı. Ortadoğu'yu daha iyi kavrayıp açıklamamıza yardımcı olan alternatif oyun alegorileri veya metaforlar bulunabildiğine göre bölgeyi daha iyi kavrayıp analiz etmemize yardımcı olacak kavramsal ve analitik çerçeveler de geliştirilebilir.

## Kaynakça

- Barnett, Michael (1998). *Dialogues in Arab Politics Negotiations in Regional Order*, New York: Columbia University Press
- Brown, Carl (1984) *International Politics and the Middle East: Old Rules, Dangerous Game*, Princeton: Princeton University Press
- Brzezinski, Zbigniew (1997) *The Grand Chessboard: American Primacy And Its Geostrategic Imperatives*, New York: Basic Books
- Chilton, Paul A (1996) *Security Metaphors, Cold War Discourse from Containment to Common House*, New York, Bern, Frankfurt/M.: Peter Lang
- Keating, Joshua ve Kirk, Chris (2014) 'The Middle East Friendship Chart', *Slate*, 17 Temmuz, [http://www.slate.com/blogs/the\\_world\\_/2014/07/17/the\\_middle\\_east\\_friendship\\_chart.html](http://www.slate.com/blogs/the_world_/2014/07/17/the_middle_east_friendship_chart.html) , Erişim Tarihi: 1 Nisan 2016
- Kipling, Rudyard (1981) *Kim*, Penguin Classics
- Kleveman, Lutz (2004) *Yeni Büyük Oyun-Orta Asya'da Kan ve Petrol*, İstanbul: Everest Yayınları
- The Economist. *Jihadist friends and foes*, 15 Eylül 2014 <http://www.economist.com/blogs/graphicdetail/2014/09/daily-chart-11> , Erişim Tarihi: 1 Nisan 2016