

## Yardım ederken kendimize benzeyenleri mi seçiyoruz? Transfer Kararlarında Homofili ve Grup içi Yanlılık



Fedakârlığın insan doğasında derin kökleri vardır çünkü işbirliği türümüzün hayatta kalmasını sağlar. Ancak tüm hayırsever davranışları fedakârlıkla açıklayamayız. Oyun teorisi, bireyler arasındaki işbirliği için **karşılıklılık** cevabını sunar. Her ne kadar hiç yardım yapılmaması da bir denge olarak var olsa da, ortak faydayı artıran ancak bireysel maliyeti olan yardımlar, diğer insanları gerektiğinde yardımsever davranmaya teşvik edebiliyorsa rasyonel bir davranış olarak ortaya çıkar. Fedakârlık, koşulsuz bir yükümlülüğü ifade ederken; karşılıklılık, ödül ve ceza mekanizması yoluyla şartlı bir yükümlülüğü ifade eder. Oyun teorisi, yardımın bir denge olarak ortaya

çıkabileceğini ileri sürse de, transfer oyunlarına deneysel yaklaşımlar çoğunlukla optimal yardım/transfer seviyelerinin ortaya çıkmadığını göstermektedir. Karşılıklılık yaratan ödül ve ceza mekanizması, optimal işbirliği için yeterli bir teşvik olarak görünmemektedir.

Sosyal etkileşimlerin doğasında olan ve bu etkileşimlerde bir dereceye kadar ayrımcılık içeren başka iki yaygın davranış olan homofili ve grup içi yanlılık bu durumun açıklanmasında yararlı olabilir. "**Homofili**", temelde benzerlerle etkileşimin benzer olmayanlarla etkileşime tercih edilmesidir. Etimolojik kökeni Platon'a kadar uzanan ve grup oluşumunda bir dereceye kadar ayrımcılığa neden olan bu eğilim, **ağ oluşumu** çalışmalarında bilimsel bir çerçeveye oturtulmuştur. "**Grup içi yanlılık**", bireylerin kendi grup üyelerine grubun dışındakilere göre daha olumlu davranmalarınıdır. Grup üyeliği varlığında, kişiler grup içi yanlılık nedeniyle gruplarının üyelerini **kayıрма** eğiliminde olabilir. Grup içi yanlılık günlük hayatta etnik köken, siyasi ideolojiler, dini inançlar ve coğrafi kimlikler gibi grup aidiyetleri altında karşımıza çıkar. Benzerlerle etkileşimin tercihi homofiliyken, grup içi yanlılık, benzer olmayanlara kıyasla benzerlere farklı davranma durumudur.

Bu tür tercihlerin işbirliği sonucunu ortaya çıkmasını ve sürdürülmesini etkileyip etkilemediğini test etmek için Galatasaray ve Boğaziçi Üniversitelerinden gönüllü öğrenciler ile bilgisayar başında bir deney gerçekleştirdik. Deneyde Hammond'un yoksulluk ve emeklilik oyunlarını kullanarak sosyal yardım ve emeklilik mekanizmalarıyla özel olarak ilgilendik. Diğerlerinin grup aidiyetleri davranışlarını etkilediğinde ve etkileşimde buldukları kişiler hakkındaki tercihlerini ifade etme şansı bulduklarında, kişilerin transferlerini nasıl değiştirdiğini bu şekilde görmeye çalıştık.

Günlük hayatta, profesyonel işbirliğinden arkadaşlık, evlilik gibi samimi ilişkilere kadar birçok etkileşimde sosyal bağlar kurar ve bu etkileşimlerde tutum alırız. Kimlik terimi, ırk, cinsiyet ve inanç gibi benzerlik boyutlarına ek olarak dışsal **yapay gruplama** olarak da önerilebilir. Katılan öğrencileri bu nedenle bu kimliklerinden bağımsız sanal gruplara (A ve B grubu) ayırdık. Deneyde yoksulluk oyununda katılımcılar ikili gruplar halinde oyunu oynadılar. Her oyuncu, sosyal yardıma ihtiyaç duyduğu (yoksul) ve ihtiyaç duymadığı (zengin) iki durumda bulundu ve gelirinin yüksek olduğu dönemde yoksul tarafa transfer kararı alarak oyunu oynadı. Emeklilik oyununda ise karşılıklı oynamak yerine katılımcılar bir sıraya dizildi ve her oyuncu, sosyal yardıma ihtiyaç duymadığı (genç çalışan) ve ardından ihtiyaç duyduğu (yaşlı emekli) iki rolde, gelirinin yüksek olduğu çalışan rolünde transfer kararı alarak oyunu oynadı.

Deneysel sonuçlar, genel olarak katılımcıların transfer yapmayı tercih ettiklerini gösterdi. İlk oyunda transfer alma ve verme aynı kişiler arasında

gerçekleşirken, ikinci oyunda transfer verilen kişi ile alınan kişi farklıydı. Genel olarak bu eşleşme farkı sonuçlara da yansdı. Yoksulluk oyununda ilişki, emeklilik oyunundaki dolaylı ilişkilere göre daha direkt olduğu için daha fazla transfer yapıldı ve daha işlevsel bir ödül-ceza mekanizması ortaya çıktı. Transfer seviyesi burada çoğunlukla karşılıklılık ile açıklanır nitelikteydi. Emeklilik oyunundaki görece daha az karşılıklı davranış sonucu, kuşaklararası transfer sistemlerinin bir güvenilirlik probleminden açıkça zarar görebileceğini gösteriyor. Mevcut emeklileri finanse eden çalışan neslin emekli olduklarında gelecek nesiller tarafından finanse edilmesini sağlayacak bir güven mekanizmasına, bir sözleşmeye ihtiyaç duyuluyor.

Gruplama yaparken, homofiliyi gözlemleyebilmek için oyuncuların gruplara atanarak oyunu oynadıkları ve gruplara atandıktan sonra eşlerini etkileyebilecekleri bir tercih beyanı sonrası oyunu oynadıkları durumu karşılaştırdık. Bu iki eşleşme karşılaştırıldığında, rastgele eşleşmede ortalamada ortaya çıkan daha yüksek transfer seviyesini, tercihlerini açıklamış olmanın yarattığı baskının maliyeti ile açıklayabiliriz.

Deneylerde genel olarak homofili varlığına dair kanıt bulduk. **Herhangi bir getiri etkisi olmasa da benzer gruptan oyuncularla eşleşme isteği genel olarak görüldü.**

Ortalamada grup içi transfer seviyesi grup dışına yapılan transferlerden yüksek çıktı. Gruplamada bulduğumuz olumlu sonuçlar genellikle benzerlikle ilgili, ancak karşılıklılığın etkisine baktığımızda grup tercihi belirtildiğinde bir ödül ve ceza mekanizması olduğunu görüyoruz. Kişiler oyunu oynadıkları kişinin grubunu etkileyebildiklerinde (benzer bir grup olması yönünde) grup içi eşleşmelerde genel seviyeden çok daha yüksek transfer ve grup dışı transferlerde çok daha düşük transferler görüyoruz. Benzer olana yönelik bir tercih var ve benzer ve benzer olmayanlara yönelik farklı davranışlar gözlemliyoruz. Dahası, yapay gruplama, grup içi davranışlarda grup dışına göre daha güçlü karşılıklılık ile sonuçlandı.

**Bu sonuç, grup içinde olumlu davranışların daha fazla ödüllendirilmesi ama aynı zamanda olumsuz davranışların daha yüksek cezalandırıldığını da gösteriyor.** Emeklilik oyununda, yukarıda bahsettiğimiz yüksek ceza mekanizması transferlerin oyunu oynadıkça daha da azalmasına neden olduğunu söyleyebiliriz.

Resim: *Sadaka isteyen Belisarius (Bélisaire demandant l'aumône)* Jacques-Louis David