

الگویی برای تبیین بهینه رفتار اقتصادی کشورها در تقابلات نامتقارن قدرت با استفاده از نظریه بازیها و تئوری چشم انداز

مهدی گلدانی^۱

تاریخ ارسال: ۱۳۹۷/۰۱/۲۷

تاریخ پذیرش: ۱۳۹۷/۰۳/۲۷

چکیده

پس از آنکه کانمن و تورسکی در سال ۱۹۹۲ به بسط تئوری چشم انداز در چارچوب اقتصاد رفتاری پرداختند، این سؤال متوجه محافل آکادمیک و سیاست گذاری گردید که گویا نظریه ارزش گذاری انتظاری به تنهایی قادر به توضیح رفتار اقتصادی افراد و به تبع دولتها در شرایط مختلف تصمیم گیری نیست. این مطلب با مشاهده حقایقی از جنگ های ۵۰ سال اخیر میان عراق و ایالات متحده (۱۹۹۰) یا انگلستان و آرژانتین (۱۹۸۲) بیشتر در اذهان متبادر شد که چرا یک کشور با وجود اینکه خود را به لحاظ اقتصادی و دفاعی ضعیف تر از دیگری می داند باز هم تصمیم به جنگ رو در رو و مستقیم می گیرد. اقتصاددانان حوزه رفتاری سعی نمودند با استفاده از تئوری چشم انداز توضیح علمی در چرایی عکس العمل این کشورها بیابند که با استفاده از آن بتوان پیش بینی دقیق تری از رفتار بسیاری از دول در برابر کشورهای ثروتمند مخالف ارائه نمایند. در این میان استفاده از نظریه بازیها به دلیل قدرت مدل سازی بالا در خصوص بازیگران هوشمند و رفتار دینامیکی آنها، کاربرد گسترده ای برای ترکیب با نظریه چشم انداز یافت. در این مقاله سعی می کنیم ضمن ارائه نظریه چشم انداز و چگونگی ترکیب آن با تئوری بازیها، الگویی برای تبیین بهینه رفتار سیاسی - اقتصادی کشورمان در شرایط تحریم ارائه نماییم.

واژگان کلیدی: تئوری چشم انداز، نظریه بازیها، اقتصاد تحریم، تقابل نامتقارن.

^۱ استادیار دانشگاه حکیم سبزواری (m.goldani@hsu.ac.ir)

۱. مقدمه

مطالعه تقابلات بین‌المللی و جنگ‌های سیاسی، اقتصادی و حتی نظامی، از زمانی دور در محافل آکادمیک و مراکز نظامی دنیا انجام می‌گرفته است. هدف این مطالعات رسیدن به سطحی از مدیریت جمعی و دانش فردی بوده که بتواند هزینه‌های تقابل را کاهش داده و منافع احتمالی را بیشینه نماید؛ اما یکی از اصلی‌ترین موضوعاتی که در این مطالعات مطرح می‌گردد تقابلات نامتقارن - چه به لحاظ مالی، چه نظامی، چه اطلاعاتی، چه انسانی و... - است. تقابلات نامتقارن به رورویی‌هایی گفته می‌شود که یک طرف به لحاظ امکانات - چه مالی چه نظامی ... - خیلی متفاوت از دیگری باشد؛ و از مهم‌ترین سؤالاتی که در این شرایط مطرح می‌گردد این است که اینکه چرا یک کشور با بنیه ضعیف‌تر اقتصادی و دفاعی تصمیم به جنگ با کشور قوی‌تر می‌گیرد. این مطلب سؤالی است که کارشناسان مطالعات جنگ، پیش از گسترش ادبیات حوزه رفتاری (مانند اقتصاد رفتاری یا سیاست رفتاری)^۱ جواب‌های متعدد و مختلفی را برای هر جنگ می‌دادند و لذا نمی‌شد قانونمندی خاصی برای بسیاری از آنها در نظر گرفت. تئوری چشم‌انداز^۲ (که در مقابل تئوری ارزش انتظاری^۳ مطرح گردید) بدین مفهوم اشاره می‌کند که به لحاظ روانشناختی، میزان ریسک‌گریزی افراد (و به تبع دولتها) بسته به اینکه در چه موقعیتی هستند - یعنی به سمت سود بیشتر حرکت می‌کنند یا از زیان بیشتر گریزانند - متفاوت است. این تئوری مبنای این تفاوت را ویژگی‌های شخصیتی فردی ندانسته و عکس‌العمل فرد را وابسته به شرایطی می‌داند که آن فرد یا دولت در آن مجبور به تصمیم‌گیری شده‌اند (برخلاف تئوری تله جنگ که به ثبات عکس‌العمل‌های یک شخص در صورت ثبات شخصیت او معتقد است). به بیان دیگر با گذشت زمان و تحکیم ویژگی‌های شخصیتی، عکس‌العمل‌های فرد ممکن است نسبت به رفتار فردی دیگر - با وجود ثبات شخصیتی که پیدا شده است - برحسب شرایطی که آن رفتار در آن اتفاق می‌افتد فرق کند؛ اما اگر بخواهیم از این تئوری رفتاری در توضیح فرایند عمل و عکس‌العمل دولتها کمک بگیریم، نیاز داریم که بازیکنان موجود در بازی را هم شناخته و هم به صورت کمی رفتار آنها را مدل کنیم. ادبیات موجود در نظریه بازیها تا حد خوبی می‌تواند این قابلیت برای تحلیل‌های ما پدید آورد. بازیهای مشهوری هستند که بسته به نوع بازیکنان و اهدافی که در تقابل با یکدیگر دنبال می‌کنند می‌تواند در پیاده سازی فضای بازی به ما در بکارگیری نظریه چشم‌انداز کمک کند. از آنجا که سوال اساسی که ما در این پژوهش به دنبال آنیم تبیین یک الگوی تحلیلی با استفاده از نظریه چشم‌انداز برای تقابلات نامتقارن قدرت می‌باشد، بازی جوجه^۴ و بازی معمای زندانی‌ها^۵ دو بازی مناسب هستند که ابزارهای لازم برای بکارگیری چنین تحلیلی را به ما می‌دهند. در ادامه مقاله ابتدا مبانی نظری بکاررفته در تبیین چارچوب مفهومی هدف مقاله را معرفی نموده و بعد به بیان متدولوژی تحلیلی خود برای طراحی این چارچوب اشاره می‌کنیم و در انتها نتیجه‌گیری خود را برای نحوه بکارگیری این چارچوب ارائه می‌کنیم.

^۱ Behavioral Fields (Behavioral Economics or Behavioral Politics)

^۲ Prospect theory

^۳ Expected Value

^۴ The Chicken Game

^۵ Prisoners Dilemma

۲. مبانی نظری و پیشینه پژوهش

تحلیل‌های ارائه شده در این مقاله، حول سه مفهوم کلیدی می‌گردد، اول نظریه چشم‌انداز یا نظریه دورنما است که در حوزه اقتصاد رفتاری برای توضیح رفتارهای ظاهراً غیرمنطقی افراد و دول ارائه می‌گردد و دوم دو بازی جوجه (شاهین-قمری) و معمای زندانی است که در نظریه بازیها، برای تبیین رفتار کنشگرانه کشورهای متعارض با یکدیگر بکار می‌رود. در ادامه به ارائه این مفاهیم می‌پردازیم.

۲-۱. نظریه چشم‌انداز

منطق اساسی نظریه چشم‌انداز مبتنی بر دو مفهوم مرتبط به هم است: «موجهه با ریسک»^۱ و «اثرات پیرامونی» (Tversky & Kahneman, 1981, 1992).^۲ برای درک آسان‌تر نظریه چشم‌انداز، تصور کنید که به شخصی انتخاب دو گزینه داده می‌رود: الف-۱) یک درآمد مطمئن به مبلغ ۸۰,۰۰۰ دلار (مقدار ارزش انتظاری ۸۰,۰۰۰ دلار) و الف-۲) ۸۵٪ احتمال برنده شدن ۱۰۰ دلار و ۱۵٪ احتمال عدم برنده شدن (مقدار ارزش انتظاری ۸۵,۰۰۰ دلار). در اولی فرد مقدار ۸۰,۰۰۰ دلار با اطمینان ۱۰۰٪ به دست می‌آید و دومی ۱۰۰,۰۰۰ دلار با احتمال برنده شدن ۸۵٪. آزمایشات (Kahneman and Tversky, 1979; Tversky and Kahneman, 1981) نشان می‌دهد که اکثر افرادی که انتخاب این دو گزینه به آنها ارائه می‌شود، انتخاب مطمئن (۸۰ دلار: الف-۱) را به انتخاب ریسکی (۸۵ دلار: الف-۲) ترجیح می‌دهند. درحالی‌که انتخاب (الف-۲) دارای ارزش انتظاری بالاتری نسبت به (الف-۱) است. این نشان دهنده‌ی یک ویژگی مهم از اولویت‌های انسانی به نام ریسک‌پذیری است. اکثر مردم، به دست آوردن مقدار کم ولی با اطمینان را نسبت به مقدار بیشتری که امکان از دست رفتن دارد، (اگر دو مبلغ خیلی تفاوت معناداری با هم نداشته باشند) ترجیح می‌دهند.

نظریه چشم‌انداز همچنین بیان می‌کند که بسیاری از مردم در شرایط روبرویی با ضرر، ریسک‌پذیری بالاتری از خود نشان می‌دهند (بر خلاف قبول سود که از ریسک فرار می‌کردند). به بیان دیگر تصور کنید که شخصی مجبور است بین (ب-۱) ضرر قطعی ۸۰ دلار (ارزش انتظاری ۸۰,۰۰۰- دلار) و (ب-۲) ۸۵٪ احتمال از دست دادن ۱۰۰ دلار و ۱۵٪ احتمال از دست ندادن این مبلغ (ارزش انتظاری ۸۵,۰۰۰- دلار) یکی را انتخاب کند. در چنین شرایطی، اکثریت (ب-۲) را بر (ب-۱) ترجیح می‌دهند. بر اساس این آزمایشات، نظریه پردازان نتیجه می‌گیرند که هنگامی که مردم با دو حالت از ضررها مواجه می‌شوند ریسک‌پذیر عمل می‌نمایند و هنگامی که با دو حال از سود مواجه‌اند ریسک‌گریز می‌شوند.

یکی از ویژگی‌های مهم نظریه چشم‌انداز این است که انتخاب فرد به نگرش شخص نسبت به مقوله ریسک بستگی دارد. درواقع تصمیم‌گیرنده انتخاب خود را بر مبنای کسب بیشترین سود انجام نمی‌دهد بلکه به میزان ریسک‌پذیری که دارد عمل می‌نماید. به بیان دیگر، درحالی‌که نظریه انتظارات عقلانی^۳ بر حداکثر سازی ارزش تمرکز می‌کند، نظریه چشم‌انداز استدلال می‌کند که یک بازیگر تصمیماتش را مبتنی بر ریسکی

¹ Risk-attitude

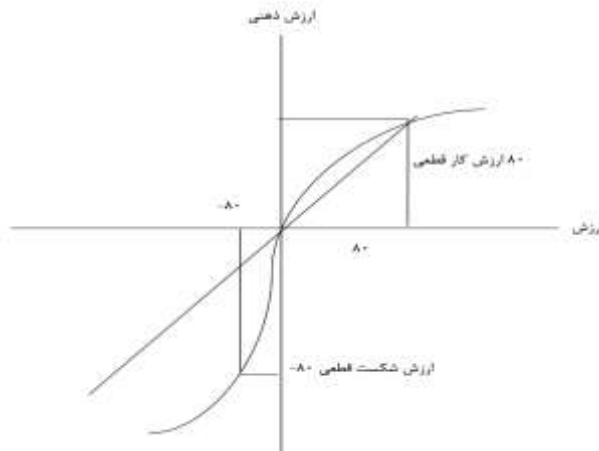
² Frame Effect

³ Rational Expectation

که با آن مواجه است اتخاذ می‌کند؛ و باز به بیان دیگر در حالی که نظریه انتخاب عقلانی (مطلوبیت انتظاری) تأثیر زمینه و فضای پیرامونی را نادیده می‌گیرد، نظریه چشم‌انداز به زمینه‌های خاص (اثرات پیرامونی) که ممکن است تأثیر قابل توجهی بر انتخاب بازیکن داشته باشد، متکی اس (Tversky and Kahneman, 1981)

در این میان تمرکز بر ریسک به علت مطالعه درگیری‌های بین‌المللی عامل مهم و حیاتی به شمار می‌آید (Vertzberger, 1998). نکته مهم در تبیین‌های بکار رفته در نظریه چشم‌انداز این است که در بررسی ریسک‌پذیری، نباید ویژگی شخصیت‌ها را ملاک ریسک‌پذیری یا ریسک‌گریزی دانست^۱ و باید آنها را وابسته به شرایط پیرامونی و عوامل زمینه (همان اثرات پیرامونی) نسبت داد. این رفتار متفاوت در نگرش به ریسک، تفاوت‌های زیادی را در مدل تحقیق ایجاد می‌کند. چراکه از آنجا که شخصیت فردی در طول یک دوره زمانی به سختی تغییر می‌کند، زمانی که شخصیت ایجاد شد، ما می‌توانیم آن مفهوم را به صورت دائمی بپذیریم؛ اما ما فرض می‌کنیم که یک بازیگر ریسک‌پذیر همیشه یک انتخاب ریسکی را ترجیح می‌دهد. نظریه چشم‌انداز استدلال می‌کند که نگرش فرد نسبت به ریسک ثابت نیست و ممکن است با توجه به اثرات پیرامونی متفاوت باشد. حتی یک بازیگر ریسک‌پذیر، ممکن است زمانیکه در شرایط یک تصمیم پر از ریسک قرار بگیرد، کاملاً ریسک‌گریز رفتار کند.

این تحلیل‌ها نمودار ریسک-ارزش نظریه‌ی چشم‌انداز را به جای شکل ساده خطی، به صورت منحنی S نشان می‌دهد. تابع ارزش برای سودهای مثبت مقعر است، چون هر دلار اضافی کسب شده کمتر به ارزش پیشین اضافه می‌کند. از سوی دیگر، تابع ارزش برای ضرر و زیان محدب است، به طوری که هر دلار اضافی ارزش بیشتری از مقدار قبلی اضافه می‌کند.



شکل شماره (۱) منحنی سودمندی نظریه چشم‌انداز
Source: Kahneman and Tversky, 1984

^۱ این نگاه عموماً در نظریه تله جنگ (war trap theory) وجود دارد.

شکل S تابع دارای بخش ضرر و زیان‌ها (پایین محور افقی) دارای شیب تندتری نسبت به سودهاست (بالای محور افقی). این شکل نشان می‌دهد که اصولاً شرایط پیرامونی روی ریسک‌گریزی افراد اثر بالاتری دارد تا ریسک‌پذیری؛ اما جدا از بحث ریاضیاتی نمودار، اثرات پیرامونی شرایطی را برای انتخاب افراد ایجاد می‌کند که در فرایند افزایش سود، فرد یک انتخاب امن را به یک انتخاب مخاطره‌آمیز ترجیح می‌دهد؛ اما در فرایند ضرر و زیان، فرد یک انتخاب پر ریسک را ترجیح می‌دهد؛ زیرا انتخاب پر ریسک احتمال کمی برای به دست آوردن سود بالا نگه می‌دارد.

۲-۲. بازی معمای زندانی

بازی معمای زندانی یکی از مسائل پایه‌ای در نظریه بازی‌ها به شمار می‌آید که بسیاری از بازیها بر مبنای آن توسعه یافته‌اند. این بازی در واقع نشان می‌دهد که چطور دو نفر در یک شرایط کاری یا زندگی، برای این که خود به سود بیشتری برسند به خودشان ضرر وارد می‌کنند. این موضوع اولین بار توسط مریل فلود و ملوین درشر در سال ۱۹۵۰ مطرح شد و بعدها آلبرت دابلیوتاکر این مسئله را به عنوان یک معضل رسمی در اقتصاد با عنوان معمای زندانی‌ها به چاپ رساند. (poundston, 1992)

یک مثال کلاسیک از این بازی بدین شرح زیر می‌باشد: دو مظنون توسط پلیس دستگیر شده‌اند و پلیس باید شواهد کافی برای محکومیت مظنونین جمع‌آوری کند. برای این کار به صورت جداگانه از مظنونین بازجویی می‌کند. اگر یکی از مظنونین علیه دیگری شهادت دهد و مظنون دیگر سکوت کند، در این حالت مظنون اول آزاد و دیگری به حبس ابد محکوم می‌شود. اگر هر دو سکوت کنند هر دو زندانی تنها برای یک سال حبس خواهند کشید و اما اگر هر دو علیه دیگری شهادت دهند باید به مدت ۱۰ سال هر زندانی حبس بکشد. هر زندانی باید بین خیانت و سکوت یکی را انتخاب کند و هر کدام از آن‌ها نمی‌داند که دیگری کدام راه را انتخاب می‌کند.

سؤال اینجاست که انتخاب زندانیان چگونه خواهد بود؟ اگر ما فرض کنیم هر زندانی برای حداقل رساندن مدت حبس خود یکی از این دو راه را انتخاب کند، می‌توانیم فرض کنیم که این بازی یک بازی با مجموع غیر صفر است^۱ که هر دو ممکن است از دو گزینه همکاری یا خیانت استفاده کنند. در این بازی، مانند دیگر حالت‌های نظریه بازی‌ها نگرانی هر فرد تنها حداکثر کردن مطلوبیت خود است، بدون هیچ‌گونه نگرانی نسبت به نتیجه نهایی بازیکن دیگر و تعادل منحصربه‌فرد این بازی نیز این است که هر بازیکن لو دادن دیگری را انتخاب کند، هر چند پاداش فردی هر بازیکن در صورتی که همکاری را انتخاب کند بیشتر خواهد بود. ماتریس نشان دهنده انتخاب‌های این دو بازیکن به شرح زیر است.

¹ Non zero sum game

جدول شماره (۱) بازی معمای زندانی

		نفر دوم	
		نقض همکاری	همکاری
نفر اول	همکاری	۰ و حبس ابد	۱ و ۱
	نقض همکاری	۱۰ و ۱۰	حبس ابد و ۰

در علوم سیاسی، سناریوی معمای زندانی‌ها اغلب برای نشان دادن مشکل دو کشور درگیر مسابقه تسلیحاتی مورد استفاده قرار می‌گیرد. به این دلیل که هر یک ۲ انتخاب دارند که یکی افزایش هزینه‌های نظامی و دیگری توافق برای کاهش سلاح است. هر کدام از دولت‌ها از توسعه نظامی سود می‌برند، صرف‌نظر از آنچه که دولت‌های دیگر انجام می‌دهند، بنابراین آن‌ها هر دو با سرعت به سمت گسترش نظامی می‌روند. پارادوکس این است که همه دولت‌ها اقدامات خود را منطقی می‌دانند، اما در نتیجه متوجه می‌شوند که غیرمنطقی عمل کرده‌اند؛ و این ممکن است منجر به نظریه بازدارندگی^۱ شود. این نظریه در قسمت متدلوژی تحقیق بحث خواهد شد.

۳-۲. بازی جوجه (قمری-شاهین)

بازی جوجه که با نام شاهین-قمری نیز شناخته می‌شود، یک مدل برای بررسی مقابله‌های دو بازیکن در نظریه بازی‌ها است. در ساده‌ترین حالت نتیجه بازی این است که در شرایطی که دو بازیکن تمایلی به تسلیم شدن در مقابل دیگری ندارد، بدترین نتیجه این است که هیچ‌کدام تسلیم نشوند.

انتخاب واژه «جوجه» برای این بازی ریشه در یک بازی خیابانی دارد که در آن دو راننده به سمت هم در یک امتداد با سرعت زیاد حرکت می‌کنند و یکی باید از مسیر خارج شود وگرنه هر دو با هم برخورد می‌کنند و کشته می‌شوند. در حالتی که یکی از راننده‌ها خود را از مسیر خارج کند، آن راننده بازنده است و او را به خاطر ترسو بود «جوجه» خطاب می‌کنند! و راننده‌ای که در مسیر باقی‌مانده بود برنده اعلام می‌شود. از این واژه در توضیح مناسبات اقتصادی و سیاسی در جهان زیاد استفاده می‌شود. از این بازی در توصیف تخریب حتمی متقابل ناشی از جنگ‌های اتمی (به خصوص در بحران موشکی کوبا) بسیار استفاده شده است

بازی «جوجه» در تحقیقات مربوط به نظریه بازی‌ها توجهات زیادی را به خود جلب کرده است. نتایج هر دو نسخه از بازی در جداول ۲ و ۳ نشان داده شده‌اند: در جدول ۲ نتایج با لغات مشخص شده‌اند، هر بازیکن تمایلش به برنده شدن بیشتر از به تقسیم منابع و تمایلش به تقسیم منابع بیشتر از باختن و تمایلش به باختن بیشتر از تصادف کردن می‌باشد. در جدول ۳ مقادیر دلخواهی برای نتایج نشان داده شده‌است که به لحاظ نظری با نتایج بازی تطابق دارد. در اینجا امتیاز برد ۱، امتیاز باخت ۱- و امتیاز تصادف ۱۰- است.

^۱ Deterrence Theory

جدول شماره (۲) نتایج بازی جوجه به صورت توصیفی

		نفر دوم	
		منحرف نشدن	منحرف شدن
نفر اول	منحرف شدن	برد، باخت	نصف، نصف
	منحرف نشدن	تصادف، تصادف	باخت، برد

جدول شماره (۳) نتایج بازی جوجه به صورت کمی

		نفر دوم	
		منحرف نشدن	منحرف شدن
نفر اول	منحرف شدن	۱+ و ۱-	۰ و ۰
	منحرف نشدن	۱۰- و ۱۰-	۱+ و ۱-

بازی «جوجه» از جمله بازی‌های غیرهماهنگ^۱ هستند که در آن به نفع هر دو بازیکن است که از استراتژی‌های متفاوت استفاده کنند. منظور از غیرهماهنگ این است که برخلاف بقیه بازی‌ها که معمولاً در آن‌ها یک روش نسبت به بقیه روش‌ها برتری خاصی دارد، در این بازی نمی‌توان یک استراتژی را به عنوان استراتژی غالب^۲ انتخاب کرد. ایده پایه‌ای این است که بازیکنان بر سر یک منبع مشترک رقابت می‌کنند. در بازی‌های هماهنگ به اشتراک‌گذاری منابع باعث افزایش سود هر بازیکن می‌شود، بر سر منابع رقابتی نیست و تقسیم منابع نتایج بهتری خواهد داشت. در بازی‌های غیرهماهنگ بر سر منابع رقابت است و به اشتراک‌گذاری باعث ضرر می‌شود.

در خصوص بازی جوجه، چون از دست دادن امتیاز منحرف شدن از جاده، بسیار کمتر از تصادف است، تصمیم منطقی که به ذهن می‌رسد این است که هر وقت احتمال تصادف بالا رفت باید از جاده منحرف شد؛ اما در همین حال می‌توان راننده مقابل را منطقی تصور کرد و فرض کرد که او نیز کسی است که تصمیم منطقی را می‌گیرد و به هنگام بالا رفتن احتمال تصادف خود را از جاده منحرف می‌کند.

۳. روش‌شناسی پژوهش

در این پژوهش جهت طراحی الگوی برای تبیین بهینه رفتار اقتصادی کشورها در تقابلات نامتقارن قدرت از روش نظریه بازیها و تئوری چشم انداز استفاده شده است.

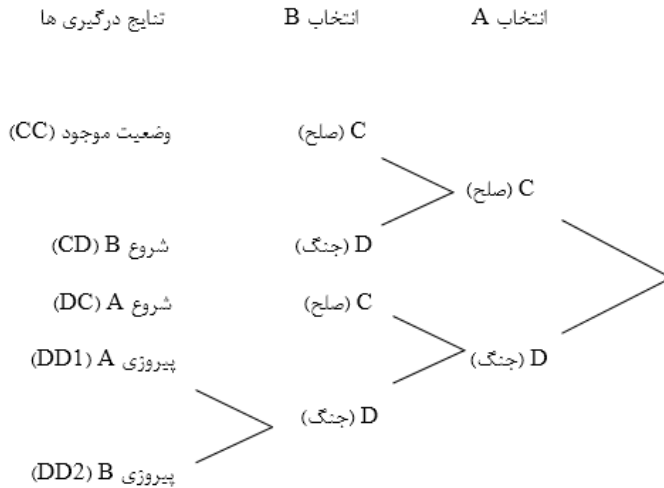
۴. یافته‌ها و تجزیه و تحلیل داده‌ها

همانند سایر اختلافات بین‌المللی، منازعات نامتقارن (نامتقارن به لحاظ توازن قدرت) از طریق خصومت طی چند مرحله‌ی مستمر ایجاد می‌شود؛ که مبادله‌ی تهدیدات نظامی شدید، آخرین مرحله قبل از درگیری نظامی است. در این خصوص، فرض می‌شود که بازیگران تنها دو گزینه دارند: همکاری (صلح) و نابودی (جنگ). همانطور که در شکل ۲ نشان داده شده است، قبل از شروع جنگ، ممکن است پنج نتیجه در یک بحران

^۱ Incorporation Games

^۲ Dominant Strategy

بین‌المللی وجود داشته باشد. تخریب متقابل (DD) که به دو نتیجه تقسیم می‌شود: یکی این که در آن دولت A در جنگ پیروز می‌شود (DD1) و دیگری این که دولت B برنده جنگ می‌شود (DD2). دولت‌های قوی به دلیل تفوق نظامی یا اقتصادی معمولاً این توانایی را دارند که دولت‌های ضعیف را مجبور به رفتاری کنند که آنها می‌خواهند. به بیان دیگر، دولت‌های قوی‌تر، دولت‌های ضعیف را مجبور کنند که منافع حیاتی کشورهای قوی را نتوانند به چالش بکشند.



شکل شماره (۲) تصمیم‌گیری در درون منازعات بین‌المللی نظامی

۴-۱. اولویت استراتژیک رفتاری برای دولت‌های قوی

در درگیری‌های نامتقارن، هدف دولت‌های قوی، مجبور کردن دولت‌های ضعیف به همکاری است. در دیپلماسی اجباری که در آن دولت‌های ضعیف اقداماتی را علیه دولت قوی‌تر آغاز می‌کنند، هدف دولت‌های قوی بازگرداندن دولت‌های ضعیف به وضعیت آتش بس است. هدف دولت‌های قوی از ترساندن دولت‌های ضعیف به چالش کشیدن آنها نیست بلکه هدف، حفظ وضعیت موجود است. در این راستا، DC (حمله شگفت‌انگیز دولت‌های قوی هنگامی که دولت‌های ضعیف قصد دارند راه‌حل مسالمت‌آمیز را دنبال کنند) نتیجه‌ای است که اتفاق نمی‌افتد و فقط به صورت نظری وجود دارد. این بهترین نتیجه برای دولت‌های قوی است؛ زیرا کشورهای قوی، بدون پرداخت هزینه‌های بالا، خسارات ویرانگری را به دولت‌های ضعیف تحمیل می‌کنند که در آینده نزدیک آنها را به چالش نمی‌کشد.

CC ادامه وضعیت بازدارندگی یا عقب‌نشینی صلح‌آمیز دولت ضعیف در دیپلماسی اجباری است. این نتیجه‌ای است که دولت‌های قوی در درگیری‌های نامتقارن انتظار دارند. دولت قوی باید هزینه‌های اجرایی (در مورد دیپلماسی اجباری) و یا حفظ هزینه‌ها (در صورت بازدارندگی) و یا هزینه‌های صرفه‌جویی در هزینه

در صورت مذاکره) را بپردازد. هزینه‌های نسبی DC و CC به هزینه‌های حمله‌ی شگفت‌انگیز دولت‌های قوی‌تر بستگی دارد. توانایی نظامی یکی از عوامل مهم در تعیین هزینه نسبی DC و CC است. در بیان دیگر، اختلاف در قدرت نسبی بین دو کشور، به اندازه‌ای بزرگ است که دولت‌های قوی ممکن است در مقابل کشورهای ضعیف بدون داشتن هزینه‌های بالا در یک درگیری نظامی، پیروز شوند.

DD1 (برنده شدن در جنگ مقابل دولت‌های ضعیف) یک انتخاب گران‌تر از نظر هزینه‌های انسانی و مادی است که در جنگ نظامی مورد نیاز است؛ اما DD1 انتخاب خوبی نسبت به CD و DD2 است؛ زیرا به وسیله‌ی آن، دولت‌های قوی‌تر آنچه را که می‌خواهند، می‌گیرند. CD موردی است که در آن دولت‌های ضعیف موفق به بازدارندگی دولت‌های قوی می‌شوند. در این خصوص دو مورد وجود دارد: یکی اینکه آغازگر ضعیف، برتری اولیه در درگیری نظامی داشته باشد (مانند اشغال جزایر فالکلند آرژانتین در بحران فالکلند) و این برتری را حفظ می‌کند (اشغال مداوم جزایر فالکلند آرژانتین در بحران فالکلند). مورد دیگر این است که دولت‌های ضعیف، هنگامی دولت‌های قدرتمند را تهدید می‌کنند که آنها برای مجازات دولت‌های ضعیف آماده نیستند. DD2 و CD نتیجه مشابهی دارند و آن این است که چالش دولت‌های ضعیف به نفع آنها تمام می‌شود؛ اما DD2 نسبت به CD نتیجه‌ی بدی برای دولت‌های قوی است، زیرا دولت‌های قوی باید هزینه‌های انسانی و مادی را بدون دستیابی به چیزی بپردازند. در درگیری‌های نامتقارن، به دلیل اینکه دولت‌های قوی در توانایی حیاتی برای نتیجه نهایی جنگ برتری‌های بزرگی دارند، بعید است که DD2 (شکست نظامی دولت قوی) اتفاق بیفتد. با این معنی، منطقی است که مورد DD2 را حذف کنیم. در نهایت، اولویت دولت‌های قوی به صورت $DC > CC > DD > CD$ خلاصه می‌شود. ترتیب اولویت دولت‌های قوی‌تر در جدول ۴ داده می‌شود.

جدول شماره (۴) ترتیب اولویت دولت قوی

انتخاب دولت ضعیف	انتخاب دولت قوی	عواقب	ترتیب اولویت
دنبال کردن یک راه‌حل صلح‌آمیز	حمله به دولت ضعیف	DC	بهترین
دنبال کردن یک‌راه حل صلح‌آمیز	دنبال کردن یک‌راه حل صلح‌آمیز	CC	بهترین دوم
جنگ اما شکست	جنگ و پیروزی	DD1	بهترین سوم
قصد جنگیدن	دنبال کردن یک‌راه حل صلح‌آمیز	CD	بدترین دوم
جنگ و پیروزی	جنگ اما شکست	DD2	بدترین

۴-۲. اولویت‌بندی استراتژیکی برای دولت‌های ضعیف

در حالی که دولت‌های قوی ترتیب اولویت مشابه بازی معمای زندانی^۱ را دارند، دولت‌های ضعیف ترتیب اولویت بازی جوجه را دارند. جدول ۵ ترتیب اولویت دولت‌های ضعیف در جنگ نظامی با دولت‌های قوی را نشان می‌دهد. ترتیب ترجیحی کشورهای ضعیف به صورت $DC > DD2 > CC > CD > DD1$ خلاصه می‌شود.

¹ Prisoners Delima

DC بهترین نتیجه برای دولت‌های ضعیف است. این به معنی موفقیت چالش دولت‌های ضعیف با هزینه‌های انسانی و مادی است. کشورهای ضعیف با اینکه هزینه‌های زیادی را پرداخت نمی‌کنند، به آنچه می‌خواهند، دست می‌یابند. DD2 (پیروزی نظامی در کشورهای قوی) دومین حالت است که دولت‌های ضعیف باید برای پیروزی بزرگ، هزینه‌های انسانی و مادی فراوانی بپردازند. CC (همکاری متقابل) نتیجه‌ای است که دولت‌های قوی می‌خواهند و اتفاقاً کشورهای ضعیف هم به دنبال حالتی که دولت‌های قوی می‌خواهند، هستند؛ اما می‌توانند در مذاکره یا با حفظ وضعیت فعلی، بدون پرداخت هزینه‌های سنگین دولت‌های قوی، سود کسب کنند. CD (حمله‌ی دولت قوی هنگامی که دولت ضعیف مایل به همکاری است) تنها به لحاظ نظری وجود دارد. در این حالت نتیجه‌ی CD بدتر از CC است. به دلیل اینکه دولت‌های ضعیف نمی‌توانند در مذاکره (در مورد دیپلماسی اجباری) چیزی دریافت کنند. DD1 بدترین نتیجه ممکن است، زیرا دولت‌های ضعیف هیچ چیزی دریافت نمی‌کنند و حتی هزینه‌های بالای جنگ علیه کشورهای قوی را نیز پرداخت می‌کنند. استفاده از DD2 در واقعیت دشوار است، ترتیب اولویت دولت‌های ضعیف در درگیری‌های نامتقارن $DD1 > CD > CC > DC$ است. این ترتیب اولویت در بازی جوجه است، درحالی که کشورهای ضعیف تمایل به همکاری دارند.

جدول شماره (۵) ترتیب اولویت دولت‌های ضعیف

ترتیب اولویت	عواقب	انتخاب دولت ضعیف	انتخاب دولت قوی
بهترین	DC	شروع یک جنگ	به دنبال راه حل صلح آمیز
بهترین دوم	DD2	جنگ و پیروزی	جنگ اما شکست
بهترین سوم	CC	راه حل صلح آمیز	راه حل صلح آمیز
بدترین دوم	CD	راه حل صلح آمیز	شروع یک جنگ
بدترین	DD1	جنگ اما شکست	جنگ و پیروزی

بر اساس جدول ۴ و جدول ۵، ساختار بازی درگیری‌های نامتقارن شکل ۳ می‌باشد. ارزش‌های نسبت داده شده در جدول بر پایه مطالعه رپاپورت (۱۹۶۷) و راپورپورت و چماه (۱۹۶۵) هستند. آنها اینگونه استدلال می‌کنند که میزان همکاری در ساختار بازی بستگی به توانایی روابط میان نتیجه‌ی بازی‌ها و روابط ترتیبی (ساختار کلی بازی) دارد. در واقع درگیری‌های نامتقارن با درگیری‌های دیگر متفاوت است، زیرا دولت قوی قدرت کافی برای برنده شدن در جنگ را دارد؛ و احتمال بردن دولت قوی در جنگ علیه دولت ضعیف بالا است. البته محاسبه‌ی این احتمال دشوار است؛ اما آمار تاریخی نشان می‌دهد که در جنگ‌های نامتقارن به صورت کلی دولت قوی‌تر بیش از ۶۰ درصد احتمال پیروزی در جنگ را دارد و احتمال آن با اختلاف ظرفیت نظامی افزایش می‌یابد (Arreguin-Toft 2001؛ Lindley 2003).

احتمال بالای پیروزی در جنگ، دولت‌های قوی را ترغیب می‌کند که DD (جنگ با دولت‌های ضعیف) را به CD (امتیاز گرفتن با تهدید کشورهای ضعیف) تبدیل نمایند. یک توازن قدرت نامتقارن، ساختار بازی نامتقارن را ایجاد می‌کند که در آن هر بازیکن دارای اولویت‌های متفاوت است.

دولت قوی		
جنگ	راه حل صلح آمیز	
D	C	
(۳- و ۴)	(۱- و ۱)	اقامت C دولت ضعیف
(-۱ و -۴)	(۱ و -۳)	چالش D

شکل شماره (۳) ساختار بازی از درگیری‌های نامتقارن

توضیحات: (X و Y) = (بازپرداخت به دولت ضعیف، بازپرداخت به دولت قوی)
 شماره اشاره به معنی دار بودن ارزش است
 عدد منفی اشاره به سود منفی است
 تحت تأکید نتیجه واقعی نیست

قابلیت تحکم نظامی دولت قدرتمند، اعتبار مجازات و هزینه دفاع متقابل را برای شکست یکجانبه دولت ضعیف افزایش می‌دهد. درگیری متقابل دولت قوی با دولت ضعیف مسئله‌ی مهمی است و بر مبنای آن دولت قوی سعی می‌کند اولویت بازی جوجه را به دولت ضعیف‌تر تحمیل کند؛ به عبارت دیگر، دولت قوی، دولت ضعیف را مجبور می‌کند که یک راه‌حل را انتخاب نکند و رفتار خود را به صورت واکنشی و دفاعی طراحی کند. به عنوان مثالی در این باره می‌توان به جنگ خلیج فارس بین عراق و نیروهای ائتلاف سازمان ملل متحد اشاره کرد که پس از حمله غافلگیرانه عراق به کویت، این ائتلاف سازمان ملل متحد بود که تحریم‌های اقتصادی و تهدیدهای ضمنی برای عراق را شروع کرد و عراق را مجبور به تهدیدهای تدافعی نمود.

تفاوت بالای قدرت نظامی بین دو دولت باعث می‌شود که هزینه دفاع متقابل برای دولت ضعیف‌تر به اندازه‌ای بالا برود که مانع از تخطی یکجانبه دولت ضعیف (به صورت حمله ناگهانی به عنوان آغازگر جنگ) شود؛ زیرا جنگ با یک دولت قوی موجب فاجعه‌ای بزرگ برای دولت‌های ضعیف می‌شود. در نظر گرفتن اولویت بازی جوجه توسط یک دولت قوی برای یک کشور ضعیف، منجر به درگیری‌های نامتقارن می‌شود. تلاش‌های جدی در درگیری‌های متقابل می‌تواند به عنوان یک تصادف (بازی) اشتباه گرفته شود، زیرا هزینه تعلیق متقابل برای همه شرکت‌کنندگان بسیار عظیم است. با این حال، در درگیری‌های نامتقارن، هزینه اختلافات متقابل به دلیل شکاف قدرت برای دولت ضعیف بسیار بالاتر است. هنگامی که تهدیدات

نظامی شدید مبادله می‌شود، تقریباً برای دولت‌های ضعیف غیرممکن است که ساختار بازی را نادیده بگیرند. چون هزینه‌ها بسیار زیاد است و دولت‌های ضعیف بازی جوجه را با حریف قوی‌تر مجبورند با ترتیب اولویت بازی معمای زندانی که به آنها تحمیل می‌شود عمل کنند.

در دنیای واقعی در صورت وجود اختلافات نامتقارن بین قدرت‌ها، انتظار می‌رود، دولت‌های قوی که ترتیب اولویت معمای زندانی را دارند، تمایل خود را برای انتخاب مجازات دولت‌های ضعیف نشان دهند. در چنین شرایطی هشدارهای آنها حتی توسط یک تصمیم‌گیرنده سطح پایین دولتی در کشور ضعیف نیز به رسمیت شناخته می‌رود. در شرایط واقعی، برخی موارد وجود دارد که ساختار بازی جوجه در مراحل اولیه درگیری مشخص نیست؛ اما همانطور که روند درگیری شدت می‌یابد، اعمال ترتیب اولویت جوجه توسط قدرت‌های بزرگ آشکار می‌رود. به عنوان مثال، دولت بریتانیا از هیچ فعالیت نظامی مشخص و یا تهدیدی برای جلوگیری از نظامیان آرژانتینی برای اشغال جزیره فالکلند در سال ۱۹۸۲ استفاده نکرد. در واقع قطعنامه انگلیس پس از تهاجم نظامی آرژانتین، وضعیت قبلی خود را حفظ کرد و در این شرایط آرژانتین تنها دو گزینه داشت، خروج نظامی (همکاری) یا جنگ با بریتانیا (تخریب) که البته به راحتی همکاری را انتخاب کرد.

۳-۴. تحلیلی بر ضرر و زیان کشورهای ضعیف‌تر

همانطور که در شکل ۳ نشان داده شده است، دولت‌های قوی ترتیب اولویت رفتاری که بازی معضل زندانی به آنها پیشنهاد می‌کند را دارند که در آن تخریب، یک استراتژی غالب^۱ محسوب می‌رود. این امر نشان می‌دهد که کشورهای قوی آماده آغاز جنگ با دولت‌های ضعیف هستند تا دولت‌های ضعیف را مجبور به همکاری کنند. در واقع آمادگی و تمایل دولت‌ها برای پرداخت هزینه دفاع متقابل (DD: war)، برای آنها اعتبار ایجاد می‌کند. در مقابل کشورهای قوی، کشورهای ضعیف ترجیح می‌دهند که اولویت‌های تجویزی از بازی جوجه را در نظر بگیرند. انتخاب منطقی در این بازی (شکل ۴) همکاری است، زیرا انتخاب تخریب ممکن است منجر به فاجعه‌ای غیرقابل قبول به لحاظ تخریب متقابل (DD) شود. به عنوان مثال زمانیکه دو راننده در تقابل با هم قرار می‌گیرند، هزینه‌های ناشی از برخورد باعث می‌رود که هر کدام راه خود را بروند. از آنجایی که هزینه‌ی این برخورد در بازی جوجه بسیار زیاد است، همکاری بهترین انتخاب در این بازی به شمار می‌رود زیرا هزینه‌ی تخریب متقابل بسیار بالاتر از همکاری یکجانبه است.

البته باید توجه نمود که در تئوری بازی، بازیگران نمی‌توانند به صورت یک‌طرفه بین CC، CD، DC و DD تصمیمات نهایی بگیرند. نتیجه‌ی نهایی به‌وسیله‌ی تعامل برای انتخاب دیگر بازیگران تعیین می‌شود؛ و در این میان تنها بازیگران هستند که می‌توانند همکاری یا نابودی را انتخاب کنند.

^۱ Dominant Strategy

		راننده A	
		D	C
راننده B	C	(۳ و ۳)	(۴ و ۲)
	D	(۲ و ۴)	(۱ و ۱)

شکل شماره (۴) ساختار بازی مرغ

توضیحات: $(y \text{ و } x) =$ (بازده به راننده B، بازده به راننده A)
 ۴ = بهترین؛ ۳ = بهترین دوم؛ ۲ = بدترین دوم؛ ۱ = بدترین

در بازی جوجه نتیجه ایده‌آل همکاری متقابل، می‌تواند مجبور کردن حریف به انتخابی نادرست باشد. راه‌های حفظ همکاری‌های متقابل شامل تعهد معتبر برای مجازات تخطی یک‌جانبه (CD) و اعمال هزینه‌های سنگین از تخلف متقابل (DD) است. میزان بازدارندگی تخریب یک‌جانبه، به طور مستقیم با در نظر گرفتن مجازات و اختلاف قدرت دوجانبه ارتباط دارد؛ به عبارت دیگر تا زمانی که هزینه‌ی متقابل و اعتبار مجازات به اندازه کافی بالا باشد، وسوسه‌ی نقص تضعیف می‌شود و لذا پارادوکس جوجه در اینجا رفع می‌شود. به‌منظور حفظ همکاری متقابل (CC)، هزینه تخریب متقابل (DD) باید به‌اندازه کافی بالا باشد تا از تخریب یک‌جانبه (CD یا DC) جلوگیری شود. به‌منظور حفظ صلح، اعتبار مجازات و هزینه جنگ باید تا حد ممکن افزایش یابد؛ بنابراین، بازیگرانی که هزینه‌های عظیمی برای دفاع متقابل (DD) قائل‌اند، تمایلی به انتخاب استراتژی تخریب ندارند. این مطلب همان منطق بازدارندگی عقلانی^۱ است (1991, Nalebuf). بر اساس این منطق، دولت‌های ضعیفی که بر مبنای بازی جوجه عمل می‌کنند، باید در درگیری با دولت‌های قدرتمند به عنوان یک استراتژی غالب همکاری کنند. همکاری که در فضای نامتقارن قدرت رخ می‌دهد، هم به دنبال یک راه‌حل صلح‌آمیز است و هم منافع دولت‌های قوی را به چالش نمی‌کشد. در این مرحله به‌منظور استفاده از مفاهیم نظریه چشم‌انداز، بهتر است ابتدا انتخاب پر ریسک را تعریف کنیم. انتخاب پر ریسک بنابر تعاریف عملیاتی، به معنای انتخابی است که دارای بیشترین واریانس چه در مرحله ارزش‌گذاری و چه در مرحله طرح گزینه‌های جایگزین باشد (Koopman, 1998:39). این واریانس به دو متغیر بستگی دارد: مقادیر نتیجه (دلخواه یا ناخواسته) و احتمال هرکدام از نتایج (Vertzberger, 1998:22). همان‌طور که در قسمت مبانی نظری هنگام توضیح روش نظریه چشم‌انداز نشان داده شد، انتخاب (الف-۲) و (ب-۲) خطرناک‌تر از (الف-۱) و (ب-۱) است؛ زیرا دومی دارای واریانس بیشتری است.

¹ Rational Deterrence

بر اساس این تعریف، انتخاب همکاری با دولت‌های ضعیف دارای ریسک پایینی است زیرا واریانس آن کم است. شکل ۳ این ساختار بازی را نشان می‌دهد که در آن نتیجه‌ی نهایی «۱-» (در شکل ۳) حاصل می‌شود. همان‌طور که در بالا ذکر شد، CD (انتخاب دولت ضعیف برای جنگ زمانی که دولت‌های قوی تصمیم به کوتاه آمدن می‌گیرند) یک انتخاب نظری است، نه واقعی؛ همچنین درحالی‌که همکاری انتخابی مطمئن در بازی مرغ است، تخریب به علت واریانس بالا، ریسکی بزرگ است. تخریب دولت‌های ضعیف با توجه به پاسخ دولت‌های قوی می‌تواند دو نتیجه را ایجاد کند: DC (موفقیت دولت‌های ضعیف، زمانی که دولت‌های قوی نمی‌توانند تلافی کنند) و DD (جنگ، زمانی که دولت‌های قوی تلافی می‌کنند). هنگامی که یک دولت قوی نمی‌تواند اقدامات تلافی‌جویانه‌ای را انجام دهد، یک دولت ضعیف می‌تواند بالاترین سود نقض یک‌جانبه را به دست آورد (نتیجه نهایی "۱" در شکل ۳)؛ اما شانس دولت‌های ضعیف برای کسب نتیجه‌ی نهایی DC ("۴" در شکل ۳) بسیار کم است، زیرا دولت‌های قوی با اولویت بازی معمای زندانی، آماده اعمال مجازات هستند. حتی اگر یک کشور قوی در برابر گزینه (DD) مقاومت کند، یک دولت ضعیف هنوز فرصت کمی برای پیروزی در جنگ (DD2) دارد. با این حال، با در نظر گرفتن شکاف بزرگ قدرت نظامی، این شانس بسیار پایین‌تر از نتیجه‌ی آن است که آنها را برای جلوگیری از بازدارندگی قدرت‌های بزرگ و تمایل به جنگ علیه کشورهای قوی آماده می‌کند؛ اما آنچه دلیلی برای یک دولت ضعیف در بازی در فضای انتخاب ریسکی است بیشترین بازده‌ای است که حالت‌های DC و DD2 می‌تواند برای او داشته باشد.

در بازی جوجه، انتخاب همکاری یک گزینه غالب^۱ برای دولت ضعیف است. تئوری بازی بر این عقیده است که بازیکنان اطلاعات کامل دارند. با این اطلاعات کامل شرکت‌کنندگان تشخیص می‌دهند که چه نوع بازی‌ای را انجام دهند. دولت‌های ضعیف این را می‌دانند که قدرتمندان در معمای زندانی بازی می‌کنند و معتقد به نقض صلح هستند (جنگ را آغاز می‌کنند). آنها همچنین می‌دانند که هدف دولت‌های قوی این است که آنها را مجبور به همکاری کنند؛ بنابراین تا زمانی که دولت ضعیف تصمیم به همکاری می‌گیرد، می‌توانند از جنگ علیه یک دولت قوی اجتناب کنند. علاوه بر این، دولت‌های ضعیف می‌دانند که در رفع یک‌جانبه بهتر عمل می‌کنند؛ اما، تحت تهدید آشکار یک حرکت نظامی و تخریب یک‌جانبه، این احتمال را برای تلافی دولت قدرتمند فراهم می‌کنند. نابودی دوجانبه در یک درگیری نامتقارن، برای یک دولت ضعیف بیشتر از یک کشور قوی است.

از منظر نظریه چشم‌انداز، زمانی که بحث سود و منفعت به میان می‌آید، دولت‌ها بازی معمای زندانی را انتخاب می‌کنند و در چنین شرایطی این نظریه، رویکرد بازدارندگی منطقی را در توجیه رفتار دو طرف پیشنهاد می‌کند. بر مبنای این رویکرد (که توضیح آن گذشت) دولت‌های ضعیف زمانی که در یک سوی تقابل قرار دارند، انتخابی جز همکاری نخواهند داشت؛ اما زمانی که از منظر ضرر و زیان به این جنگ و تقابل می‌نگریم، نظریه چشم‌انداز به نتایج بسیار متفاوتی دست می‌یابد. در چنین شرایطی در واقع بازی جوجه توضیح دهنده رفتار طرفین می‌گردد. بر این مبنای بازیگران به خاطر امید به دست آوردن مزایای زیاد، متمایل

¹ Dominant

به قمار هستند. در بازی جوجه همکاری یک انتخاب مطمئن برای دولت ضعیف است و جنگ یک انتخاب پر ریسک. با در نظر گرفتن شرایط پیرامونی، این امکان فراهم می‌شود که دولت‌های ضعیف به علت نگرش تلاش برای زیان کمتر با امید به دستیابی به مزایای زیاد از تخریب استقبال کنند.

برای استفاده از نظریه چشم‌انداز در تحلیل نتایج، مسئله چگونگی تعریف شرایط پیرامونی (چارچوب عملیاتی) میزان ضرر را توضیح می‌دهد. شرایط پیرامونی که توضیح آن در بخش مبانی نظری گذشت، این نکته را یادآور می‌شود که اینکه تصمیم‌گیرندگان وضعیت خود را به عنوان یک چارچوب «ضرر و زیان» در نظر می‌گیرند یا «سود منفعت»، یک تصور روانشناختی است. در این مقاله، چارچوب ضرر و زیان به عنوان ادراک ما «اعمال، نتایج و احتمالات مرتبط با یک انتخاب خاص» تعریف می‌شود (Tversky and Kahneman, 1981:453). منظور ما از «به دست آوردن» یا «از دست دادن»، به دست آورده یا از دست دادن نسبت به یک نقطه مرجع است. به این ترتیب شناسایی نقطه مرجع، کلید استفاده از نظریه چشم‌انداز در واقعیت است. (O'Neill, 2001:632). نظریه‌پردازان چشم‌انداز (Health, Larck, and Opez and Oden, 1999) روی اینکه یک نقطه مرجع می‌تواند منعکس‌کننده وضعیت موجود یا وضعیت مورد نظر باشد، با یکدیگر هم عقیده‌اند و به جای تجزیه و تحلیل فرایند روانشناسی ذهنی، این سؤال را به‌وسیله‌ی چارچوب «هدف» و با تمرکز بر تغییرات وضعیت موجود، مورد توجه قرار می‌دهند (Berejikian, 2002; McDermott, 2001)

۵. نتیجه‌گیری

در این مقاله با استفاده از نظریه «چشم‌انداز» در حوزه اقتصاد رفتاری و بازیهای «جوجه» و «معمای زندانی» در حوزه نظریه بازی‌ها سعی گردید الگوی مفهومی برای عملکرد بهینه کشورهای با بنیه اقتصادی و دفاعی ضعیف‌تر در مقابل کشورهای قوی‌تر ارائه گردد. سؤالی که مشخصاً در متن به آن پرداخته شد این بود که چرا دولت‌های ضعیف‌تر تصمیم می‌گیرند به مقابله نظامی با دول قوی‌تر تن در دهند؟ به بیان دیگر راه حل بهینه برای هر کدام از دو گروه متخاصم برای پرهیز از هزینه‌های احتمالی جنگ نظامی از یک سو و به دست آوردن بیشترین منفعت در تقابل رخ داده کدام است؟ برای این منظور ابتدا به انتخاب نوع بازی‌ای کردیم که هر کدام از دولت‌ها تمایل دارند طرف مقابل را مجبور به بازی در آن کنند. با تحلیل‌های انجام شده دریافتیم که بازی مورد نظر دولت قوی‌تر از الگوی بازی معمای زندانی تبعیت می‌کند و بازی مورد نظر دولت ضعیف‌تر از الگوی بازی جوجه. در چنین شرایطی هر کدام از دولت‌ها که بتوانند طرف مقابل را وادار به عکس‌العمل در بازی که خود انتخاب کرده‌اند نمایند، ضمن اینکه توانسته‌اند از هزینه‌های احتمالی جنگ مستقیم نظامی بگریزند، بالاترین منفعت‌ها را در فرایند چانه‌زنی کسب نموده است. در ادامه نیز این‌گونه استدلال گردید که بنا بر منطق تئوری چشم‌انداز در توضیح نحوه بازی هر کدام از دولت‌ها، هر یک سعی می‌کنند ضمن اینکه برای به دست آوردن منفعت احتمالی کاملاً ریسک‌گریز (تصمیم با ضمانت اجرایی بالا یا واریانس پیاده‌سازی پایین) عمل کنند، این تفکر را به طرف مقابل القا کنند که در صورت تقابل مستقیم یا پرداخت هزینه، کاملاً ریسک‌پذیر (آماده انجام هر عمل پرهزینه و به‌ظاهر غیر عقلایی) خواهند کرد.

کشور ما نیز در شرایط کنونی تحریم نظام بین‌الملل که از یک سو ایالات‌متحده به صورت کاملاً عملگرا و مستقیم و اروپا به صورت آزمون‌وخطا و غیرمستقیم در حال فشار آوردن و راستی‌آزمایی ادعاهای ایران در خصوص توسعه صنایع دفاعی و راه‌اندازی مجدد نیروگاه‌های اتمی است، بهتر است ابتکار عمل را به دست گرفته و بجای محک غرب و انتظار برای سیاست‌های آتی آن، خود صحنه‌گردان این بازی سیاسی و اقتصادی شده و آنها را مجبور به بازی در زمین ایران و انجام بازی جوجه‌نماید و بدین ترتیب بهترین استراتژی را برای آنها مامشات و صبر در برابر توسعه اقتصادی و سیاسی ایران قرار دهد. در غیر این صورت ایران مجبور است معمای زندانی را در زمین غرب بازی کرده و بنا بر منطق تئوری چشم‌انداز، علاوه بر اینکه هر لحظه منتظر فشار بیشتر و تحکم از بالای آنها باشد، هزینه‌گزافی را برای اتخاذ عکس‌العمل مناسب در برابر جدیدترین فشار اعمال شده بپردازد.

منابع و مأخذ

- Arreguin-Toft, Ivan. (2001). "How the Weak Win Wars: A Theory of Asymmetric Conflict." *International Security* 26(1): 93-128.
- Berejikian, Jeffrey D. (2002). "Model Building with Prospect Theory: A Cognitive Approach to International Relations Political Psychology." *Political Psychology* 23(4): 759-786.
- Health, Chip, Richard P. Larrick, and George Wu. (1999). "Goals as Reference Points." *Cognitive Psychology* 38(1): 79-109.
- Kahneman, Daniel and Amos Tversky. (1979). "Prospect Theory: An Analysis of Decision under Risk." *Econometrica* 47(2): 263-272.
- Koopman, Cheryl, Shiraev, Eric, McDermott, Rose, Jervis, Robert, Snyder, Jack Beliefs. (1998). international security and change in 1992 among Russian and American national security elites. *Peace and Conflict: Journal of Peace Psychology*. 4 (1) : 35-57
- Lindley, Dan. (2003). "Is War Rational? The Extent of Miscalculation and Misperception as Causes of War." Paper Presented at the American Political Science Association Conference, Philadelphia, PA.
- McDermott, Rose. (2001). *Risk Taking in International Politics: Prospect Theory in American Foreign Policy*. (Ann Arbor: The University of Michigan Press).
- Nalebuff, Barry. (1991). "Rational Deterrence in an Imperfect World." *World Politics* 43(3): 313-335.
- O'Neill, Barry. (2001). "Risk Aversion in International Relations Theory." *International Studies Quarterly* 45(4): 617-640.
- Park, Sang Hyun. (2004). "Cognitive Theory of War: Why Do Weak States Choose War against Stronger States?." PhD diss., University of Tennessee.
- Poundstone, W. (1992) *Prisoner's Dilemma* Doubleday, NY.
- Rapoport, Arotol and Albert M. Chammah. 1965. *Prisoner's Dilemma: A Study in Conflict and Cooperation*. (Ann Arbor: University of Michigan Press).
- Rapoport, Arotol. (1967). "A Note on the 'Index of Cooperation' for Prisoner's Dilemma." *Journal of Conflict Resolution* 11(1): 101-103.
- Tversky, Amos and Daniel Kahneman. (1981). "The Framing of Decisions and the Psychology of Choice." *Science* 211: 453-458.
- Tversky, Amos and Daniel Kahneman. 1992. "Advances in Prospect Theory: Cumulative
- Vertzberger, Yaacov Y. I. (1998). *Risk Taking and Decisionmaking: Foreign Military Intervention Decisions*. (Stanford: Stanford University Press). Representation of Uncertainty." *Journal of Risk and Uncertainty* 5(4): 297-32

