

آینده پرونده هسته‌ای ایران تحلیل رمزگان عملیاتی ایران و گروه ۱+۵

مجید بهستانی^۱

استادیار گروه معارف سیاسی اسلام و انقلاب اسلامی دانشکده علوم اجتماعی و فرهنگی دانشگاه

جامع امام حسین (ع)

(تاریخ دریافت: ۹۲/۲/۹- تاریخ تصویب: ۹۲/۸/۱۳)

چکیده

دشمنان خارجی جمهوری اسلامی ایران در مواجهه جدید خود پس از وقوع انقلاب اسلامی، بر مسئله هسته‌ای ایران تمرکز کرده‌اند. تداوم دوازده‌ساله این پرونده، در کنار فرسایشی شدن آن و احتمال درگیری نظامی بین دو طرف، فهم رفتار کنونی بازیگران این پرونده و پیش‌بینی رفتارهای احتمالی ایشان در آینده را ضروری کرده است. در این مقاله، تلاش شده است با استفاده ترکیبی از روش‌های تحلیل رمزگان عملیاتی و نظریه بازی‌ها (نظریه حرکت و بازی فزایش) علاوه بر نوآوری‌های نظری آن، وضعیت احتمالی آینده پرونده هسته‌ای ایران در پرتو درگیری با گروه ۱+۵ بررسی شود. نتیجه این بررسی اینکه ایران در نظام بین‌الملل کنونی آموخته است که بدبینانه وضعیت فعلی خود را حفظ کند و کمتر خطرپذیری کند. رقیب نیز با برخورداری از چنین موضعی، باید ابتکار عمل را به‌دست گیرد و روند پرونده را از وضعیت کنونی بن‌بست به‌سوی وضعیت حل و فصل هدایت کند.

واژگان کلیدی

تحلیل رمزگان عملیاتی، پرونده هسته‌ای ایران، سیاست خارجی ایران، گروه ۱+۵، نظریه بازی‌ها

مقدمه

اگرچه پس از وقوع انقلاب اسلامی در ایران، بنابر موقعیت و رسالت فرهنگی و دینی متمایز یا حتی متضاد رویکرد انقلاب اسلامی با رویکرد تمدنی بلوک شرق و بلوک غرب، همواره منازعه‌ها و اختلاف‌های فکری- فرهنگی به صورت درگیری در سطوح مادی نظامی، سیاسی، امنیتی و اقتصادی، خود را بازتولید می‌کرد، مسئله پرونده هسته‌ای ایران (۱۳۸۱ تاکنون) به یکی از شدیدترین و دامنه‌دارترین منازعه‌های بین ایران و رقبای تبدیل شده است.

اینکه چرا وضعیت درگیری میان دو طرف بازی (ایران و مخالفان هسته‌ای شدن ایران) در حال حاضر به نوعی حالت بن‌بست و آماده‌باش نظامی رسیده است، اینکه آیا این امر ذاتی نظام بین‌الملل است و اینکه آیا زمینه صلح و حل و فصل میان دو طرف وجود دارد، مجموعه پرسش‌هایی است که پیش از پاسخگویی به مسئله اصلی این پژوهش - اینکه آینده احتمالی پرونده هسته‌ای ایران چه خواهد بود- به آنها پاسخ داده خواهد شد.

برای رسیدن به پاسخ این مسئله، طرف دعوی این پرونده، گروه ۱+۵ انتخاب شده است؛ به این دلیل که آخرین صورت از مجموعه مدعیان علیه ایران هسته‌ای که به طور تقریبی تمام ایشان را در بر گیرد، در درون این گروه جای دارد. گروه ۱+۵ شامل تمام پنج عضو دائمی شورای امنیت سازمان ملل متحد به همراه دولت آلمان است. شکل‌گیری چنین مجموعه‌ای، زمانی اتفاق افتاد که بنابر حکم شورای حکام سازمان بین‌المللی انرژی اتمی، پرونده ایران از دستورکار سازمان خارج (۲۰۰۵) و برای رسیدگی به شورای امنیت سازمان ملل ارجاع داده شد.

برای تحلیل رفتار خارجی این گروه، همچنین دولت ایران، در این مسئله، متن مصاحبه‌ها و بیانیه‌های رسمی نمایندگان اصلی دو طرف، تحلیل رمزگان عملیاتی شد؛ برای این منظور از مطالب خبری و نقل قول‌ها پرهیز و تنها به اصل گفتار این نمایندگان بسنده شد. برای پیش‌بینی رفتار آینده دو طرف نیز از نظریه بازی‌ها در چارچوب الگوهای پویا و توسعه‌یافته استفاده شد. در این مقاله پس از مروری اجمالی بر نظریه بازی‌ها و چارچوب نظری پژوهش، رفتار بالقوه دو طرف مبتنی بر نظام باورهای ایشان، نخست به شکل جداگانه و در نهایت، در ترکیب و تلاقی با یکدیگر تحلیل شده است.

۱. نظریه بازی‌ها^۱

نظریه بازی‌ها مجموعه‌ای از ابزارهای ریاضی برای الگوسازی تعامل و تقابل است. انگیزه‌های اولیه طرح این نظریه، ایجاد امکانی برای پیش‌بینی نتایج وضعیت‌های رقابتی بود؛ اما بعدها

1. Game Theory.

موقعیت‌های همکارانه را نیز در بر گرفت. نقطه قوت این نظریه این است که ذات راهبردی مسائل منفعت‌محور را به‌خوبی در حل مسئله لحاظ می‌کند. اصلی‌ترین فرض در نظریه بازی، فرض عقلانیت بازیگران است؛ به این شرح که هریک از بازیگران قادر به محاسبه سود و زیان خود است و در جهت حرکت می‌کند که سود خود را به بیشترین مقدار ممکن یا زیان خود را به کمترین حد برساند.

نظریه بازی‌ها برای هر بازیگر دو عامل را تعیین می‌کند: مجموعه اقدام‌ها یا راهبردهای بازیگر؛ مجموعه ارجحیت‌ها. مجموعه اول اشاره دارد به تمام اقدام‌هایی که هر بازیگر خاص، بالقوه می‌تواند انجام دهد و مجموعه دوم با امتیازدهی به گزینه‌های ممکن، گزینه/گزینه‌های مطلوب با بیشترین سود برای بازیگر را نشان می‌دهد.

بازی‌ها به‌گونه‌های مختلفی تقسیم‌بندی می‌شود که ساده‌ترین آنها بازی‌های راهبردی نام دارد. در این نوع بازی‌ها، فرض بر این است که هر بازیکن تنها در یک مرحله و مستقل از دیگر رقبا عمل می‌کند و همه بازیکنان به‌طور یکسان و کامل به اطلاعات بازی دسترسی دارند. نمونه کلاسیک این بازی در دنیای واقعی، مزایده است. برای الگو کردن این‌گونه بازی‌ها باید مجموعه بازیگران درگیر در بازی، مجموعه راهبردهای هر بازیگر و روابط ارجحیت هر بازیگر را مشخص کنیم.

اصلی‌ترین مفهوم در نظریه بازی‌ها، تعادل نش^۱ است. از آنجا که در بازی، هر بازیگر در پی افزایش سود خود است، بازی همواره در حال تغییر و تحول است و زمانی به تعادل می‌رسد که دیگر هیچ بازیکنی نتواند به سود بیشتری دست پیدا کند. تعادل نش بر چنین مفهومی استوار است. گفتنی است تعادل نش لزوماً همواره وجود ندارد و در صورت وجود، لزوماً یکتا نیست.

۱.۱. نظریه حرکت

تعادل نش بر اساس فرض عقلانیت ناب و ایستا بنا شده است؛ اما چنین فرضی غیرواقع‌بینانه و تا حدی انعطاف‌ناپذیر است. اقدامی که به‌طور خاص در حوزه روابط بین‌الملل به‌منظور حل این مشکل انجام گرفته است، عرضه نظریه‌ای به‌نام حرکت (TOM)^۲ است. اساس این نظریه بر این فرض استوار است که بازیگر برای برداشتن هر گام و ایجاد هر تغییر، تنها به پیامدهای همان تغییر بسنده نمی‌کند و مراحل بعدی را که محتمل است در پی آن تغییر بیاید نیز مد نظر قرار می‌دهد و اگر در نهایت این گام اولیه شرایط بهتری را برای بازیگر فراهم کرد، اقدام به

1. Nash Equilibrium.
2. Theory Of Move.

انجام دادن این تغییر (به احتمال زیاد همراه با خطرپذیری) می‌کند (Stone, 2001: 226-227; Brams, 1993: 570).

۲.۱. بازی‌های توسعه‌یافته^۱

شکلی از بازی که تا کنون بررسی کردیم، یعنی بازی راهبردی، دارای ویژگی‌هایی است از قبیل اینکه هر بازیگر تنها یک بار حق انتخاب دارد و باید محاسباتش را از پیش انجام داده، سپس انتخاب کند و دیگر اینکه هیچ‌کدام از بازیکنان از انتخاب یکدیگر مطلع نیستند مگر پس از رو شدن انتخاب‌ها و اتمام بازی.

اما شکل دیگری از بازی‌ها وجود دارد که بازی‌های توسعه‌یافته یا پویا (مانند بازی‌های شاخه‌درختی) نامیده می‌شود. در این بازی‌ها، برخلاف بازی‌های راهبردی که یک انتخاب برای همیشه بود، بازی به صورت دنباله‌ای و پویاست؛ برای نمونه می‌توان شطرنج را نام برد یا کشمکش‌های سیاسی که با کنش و واکنش‌های دو طرف درگیر ادامه پیدا می‌کند و در حقیقت، بسیاری از رقابت‌ها در دنیای واقعی از این نوع‌اند. در این نوع بازی، بازیگران می‌توانند با اشراف به گام‌های پیشین و پسین رقبا، انتخاب‌های خود را بسنجند (Turocy and Stengel, 2002).

همان‌طور که پیش‌تر گفتیم، یکی از تقسیم‌بندی‌های نظریه بازی‌ها، بازی با اطلاعات کامل و اطلاعات ناکامل است. این دسته‌بندی، برای بازی‌های توسعه‌یافته نیز قابل‌کاربرد است. در بازی‌های توسعه‌یافته با اطلاعات کامل، فرض بر این است که هر بازیکن به‌طور کامل از گذشته بازی و حرکت‌های مراحل گذشته آگاه است؛ اما در حالت با اطلاعات ناکامل، این فرض برقرار نیست. در این مقاله، از الگوی بازی‌های توسعه‌یافته با اطلاعات کامل استفاده شده است.

۲. تحلیل رمزگان عملیاتی^۲

تحلیل رمزگان عملیاتی، شاخه‌ای از روان‌شناسی سیاسی و روشی برای پژوهش در علوم سیاسی و تحلیل و پیش‌بینی رفتار رهبران سیاسی طی درگیری‌ها و منازعه‌های سیاسی آینده بر اساس باورها و اندیشه‌های ایشان است.^۳ اساس این روش بر این باور استوار است که

1. Extensive Games.

2. Operational Code Analysis.

۳. در نظریه‌های سنتی برای پیش‌بینی رفتار رهبران از روش‌هایی چون «تحلیل نظام‌مند بیوگرافی بر حسب سوابق مربوط به خاستگاه‌های اجتماعی، آموزشی، تحصیلی و ...» استفاده می‌شد؛ اما عیبی که این‌گونه روش‌ها داشتند این بود که این روش‌ها

تصمیم‌گیری‌ها و سیاستگذاری‌هایی که رهبران سیاسی در حوزه روابط بین‌الملل انجام می‌دهند، ریشه در نظام باورهای این افراد دارد. این نظریه در شاخه نظریه‌های «نخبگان»^۱ نیز می‌گنجد.

این روش را نخستین بار لیتس (Leites, 1951; 1953) برای تبیین تصمیم‌های رهبران شوروی سابق به کار برد. بعدها این روش را الکساندر جرج در ۱۹۶۹ کمی‌تر و پیچیده‌تر کرد؛ وی رمزگان عملیاتی رهبر را با دو دسته از عناصر مشخص کرد. یک دسته باورهای فلسفی که حوزه و چارچوبی است که فکر و ذهنیت رهبر سیاسی (طبیعت سیاست، جهان‌بینی، پیش‌بینی‌پذیری سیاست، اندازه کنترل بر امور و مقدار تأثیر بخت و اقبال) در آن می‌گنجد و دیگری باورهای عملی و ابزاری که مؤثرترین راهبردها و روش‌ها (بهترین راهبرد و اقدام، مقدار خطرپذیری، بهترین زمان‌بندی، مقدار تنوع ابزاری) را به‌منظور دستیابی به اهداف مشخص می‌کند (George, 1969: 201-216).

به‌منظور کمی کردن این روش، از «افعال در نظام زمینه»^۲ استفاده می‌شود تا بتوان به ده پرسش ذکرشده پاسخ داد. در این روش، سخنرانی‌ها، نامه‌ها و اظهار نظرهای عمومی و رسمی رهبران ملاک قرار داده می‌شود. تحلیل رمزگان عملیاتی با اصلاحاتی که جرج در آن اعمال کرد و سپس با ورود «افعال در نظام زمینه» به روشی کاملاً عملیاتی تبدیل شد که نسبت به روش‌های سنتی تحلیل محتوا و همچنین نظریه‌های مربوط به پیش‌بینی رفتار رهبران از مزیت نظام‌مندی و محاسبه‌پذیری برخوردار است.

۳. تحلیل رمزگان عملیاتی، دروازه‌ای برای ورود نظریه بازی‌ها به عرصه روابط بین‌الملل

اصلی‌ترین مسئله برای به‌کارگیری روش‌های ریاضی در حوزه‌هایی چون روابط بین‌الملل و دیگر عرصه‌های علوم اجتماعی، مشکل تبدیل کیفیات به کمیات است. آنچه در حوزه‌های علوم اجتماعی بحث می‌شود، مسائلی از جنس کیفیات است؛ اما نظریه‌ها و الگوهای ریاضی به کمیات به‌مثابه اطلاعات ورودی الگو نیاز دارد و اگر این ورودی‌های مناسب برای ریاضیات

گرچه ممکن بود دلیل تشکیل گروه سیاسی‌ای را توضیح دهد، برای پیش‌بینی جهت‌گیری‌های آن در عرصه سیاست روز کارایی چندانی نداشت. اما «تحلیل رمزگان عملیاتی» می‌کوشد روشی عملیاتی را برای این منظور معرفی کند (George, 1969: 192; Schafer, 2006: 7; De Mesquita, 1992).

1. Elite Theory.

2. Verbs In Context Systems (VICS).

۳. برای اطلاع بیشتر ر.ک: Schafer, 2006: 25-51.

فراهم شود، آنچه به حوزه‌های علوم دیگر عرضه می‌دارد، دقت در محاسبات، استدلال‌ها و نتایج است. روش تحلیل رمزگان عملیاتی، کارکرد این مبدل را دارد.

یکی از نخستین گام‌ها برای تحلیل مسئله‌ای در قالب الگوی نظریه بازی‌ها، تعیین ارجحیت‌های دو طرف بازی است. در اینجا، کارکرد روش «تحلیل رمزگان عملیاتی» برجسته می‌شود؛ زیرا این روش با تحلیل ذهنیت رهبران، ارجحیت‌های آنان را در بین رفتارهای گوناگون سیاسی در جریان یک منازعه مشخص می‌کند و به این ترتیب، راه را برای ورود نظریه بازی به میدان تحلیل‌های سیاسی باز می‌کند.

بنابر گفته واکر و شیفر (۲۰۰۶)، دروازه ورود تحلیل رمزگان عملیاتی به نظریه بازی‌ها، الگوی هولستی است. آنها بر اساس ده پرسش جرج، تقسیم‌بندی‌ای از رهبران سیاسی عرضه کردند که شامل شش نوع A, B, C, D, E و F بود که بر مبنای نظر رهبران درباره طبیعت (موقتی یا دائمی) و منشأ درگیری‌ها (فردی، اجتماعی و نظام بین‌الملل) شکل می‌گرفت. عامل نخست را می‌توان ملاک تعیین‌کننده خوش‌بینی یا بدبینی رهبران در نظر گرفت. بعدها واکر این تقسیم‌بندی را اصلاح کرد (Walker, 1983; 1990) و آن را به صورت چهار نوع A, B, C و DEF درآورد (شکل ۱). او رهبران بدبین را، یعنی آنهایی که به دائمی بودن احتمال درگیری معتقدند، در گروه DEF قرار داد؛ فارغ از منشأیی که برای درگیری قایل‌اند.

در تشکیل این نوع‌شناسی، تنها به سه پرسش P-1, P-4 و I-1 از ده پرسش مذکور بسنده می‌شود. با پاسخ دادن به این پرسش‌ها، جایگاه رهبر سیاسی در این نوع‌شناسی مشخص می‌شود. به طور پیش‌فرض، در هر یک از این چهار نوع شخصیتی، ترتیبی از ارجحیت‌ها مشخص شده‌اند. بنابراین، با مشخص شدن جایگاه هر فرد در این نوع‌شناسی، اولویت‌های وی در درگیری مورد نظر مشخص می‌شود.

<p>تیپ A (P-1/I-1)</p> <p>درگیری موقتی است، به وسیله‌ی عامل انسانی ایجاد شده است، خوشبینی قابل پذیرش است، آینده نسبتاً قابل پیش بینی و اعمال کنترل بر آن ممکن است اهداف را بلند در چارچوب علائق مشترک اتخاذ کرد. اهداف را بلند به طور فزاینده و با استراتژی‌های انعطاف پذیر بطوری که باعث دامن زدن به تنش‌ها نشود دنبال کرد و همواره بلند مدت فرصت‌های مسالمت آمیز بود فرصت‌های مذاکره دنبال از دست نرود و استفاده از زور همیشه گزینه‌ی آخر است</p> <p>ترتیب ارجحیت‌ها: حل و فصل \ll غلبه \ll تسلیم</p>	<p>تیپ C</p> <p>درگیری موقتی است، نشانان بی‌نظمی موجود در سیستم (بین الملل) است که در آن عوامل بسیاری می‌تواند به بگ جنگ ختم شود. رفقا در طبیعت، اهداف و مسئولیتشان در قابل مصالحه و مخلصمه متغیروند. قابلیت پیش بینی و اعمال کنترل بر تحولات تاریخی پایین است اهداف بهینه را به صورت اسفوار در چارچوبی جامع اتخاذ کنید. اهداف مشترک را دنبال کنید و ریسک را بیشتر با اعمال کنترل بر ابزارها محدود کنید تا با تمرکز بر اهداف در موفقیت‌های مسالمت آمیز به سرعت عمل کنید.</p> <p>ترتیب ارجحیت‌ها: حل و فصل \ll غلبه \ll تسلیم</p>
(P-4)	
<p>تیپ DEF</p> <p>درگیری دائمی است. نشانان طبیعت انسانی (D)، ملی گرای (E)، یا بی‌نظمی بین الملل (F) است. عامل اصلی جنگ عدم موازنه‌ی قدرت است. رفقا ممکن است تخیر کنند و مسئولیت پذیری در قابل مصالحه و مخلصمه ناعلموم است. خوشبینی در دراز مدت رو به کاهش است و در کوتاه مدت بستگی به تصمیم رهبران و موازنه‌ی قدرت دارد. قابلیت پیش بینی و اعمال کنترل بر تحولات بسیار محدود است. به دنبال اهداف محدود با ابزارهای انعطاف پذیر باشید در صورت نیز استفاده از نیروی نظامی پیشنهاد میشود اما باز هم به عنوان گزینه‌ی نهایی.</p> <p>ترتیب ارجحیت‌ها: غلبه \ll حل و فصل \ll تسلیم</p>	<p>تیپ B</p> <p>درگیری موقتی است و توسط گروه‌های جنگ طلب ایجاد شده است. رفقا عاقل و قابل بارداشتن هستند. خوشبینی در مورد تحقق اهداف قابل پذیرش است. آینده‌ی سیاسی نسبتاً قابل پیش بینی است و اعمال کنترل بر تحولات امکانپذیر است. شخص بلند اهداف بهینه را با قوت و در چارچوبی جامع بجوید. ریسک‌ها را با محدود کردن ابزارها کنترل کنید. هر راهکاری می‌تواند مناسب باشد حتی بکارگیری زور هم در شرایطی که منجر به سودهای کلان با خطر کم شود نیز قابل تجویز است.</p> <p>ترتیب ارجحیت‌ها: غلبه \ll حل و فصل \ll تسلیم</p>

شکل ۱. نوع‌شناسی هالستی

در این شکل، P-1 و I-1 روی محور عمودی و P-4 روی محور افقی قرار دارد و ارجحیت‌ها عبارت‌اند از حل و فصل، بن‌بست، غلبه و تسلیم که در هرکدام از نوع‌های

چهارگانه با ترتیب گوناگونی از آنها مواجهیم. برای هرکدام از پرسش‌های مورد نظر، بازه خاصی برای مثال از ۱- تا ۱ را در نظر می‌گیریم (این بازه، همان گستره از شدت تا ملایمت موضع مورد نظر است). آن‌گاه با تحلیل محتوای متون مورد نظر و بررسی افعالشان با استفاده از «افعال در نظام زمینه» به هر پرسش، عددی را در بازه مورد نظر به‌عنوان پاسخ نسبت می‌دهیم. پس از آن، با استفاده از دو عدد به‌دست‌آمده به‌ازای دو پرسش مورد نظر، نقطه‌ای را در صفحه به‌دست می‌آوریم؛ به این ترتیب که یکی از اعداد جایگاهی را در راستای عمودی مشخص می‌کند و دیگری جایگاهی را در راستای افقی و تلاقی این دو، جایگاهی یکتا را در این شکل مشخص می‌کند.

۴. پرونده هسته‌ای ایران (۱۳۸۴-۱۳۹۱)

برای تحلیل رمزگان عملیاتی دولت جمهوری اسلامی ایران، به سخنان و مواضع رهبر جمهوری اسلامی ایران، مقام معظم رهبری، و دبیران شورای عالی امنیت ملی، آقایان علی لاریجانی و سعید جلیلی از ۱۳۸۴ تا نیمه نخست ۱۳۹۱ ارجاع داده شده است. برای تحلیل رمزگان عملیاتی گروه ۱+۵، به سخنان و مواضع رسمی این گروه و نیز مسئول سیاسی اتحادیه اروپا و نماینده اصلی این گروه، آقای خاویر سولانا و خانم کاترین اشتون از ۲۰۰۴ تا نیمه نخست ۲۰۱۲ ارجاع داده شده است.

با اعمال تحلیل رمزگان عملیاتی و انجام دادن «افعال در نظام زمینه» در زمینه سیاست خارجی ایران، نوع‌شناسی «خود» و «دیگری» آن به‌شکل زیر مشخص می‌شود:

$$\text{DEF} = 1+5; C = \text{خود}; DEF = 1+5$$

بنابر این نوع‌شناسی، بازی ذهنی رهبران ایران به‌صورت شکل ۲ است:

		۱+۵	
		Co	Cf
ایران	Co	۴/۳	۱/۴
	Cf	۳/۱	۲/۲

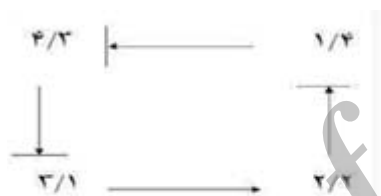
شکل ۲. بازی ذهنی رهبران ایران

۱. اگرچه گروه ۱+۵ از سال ۲۰۰۵ تشکیل شد، از آنجا که تنها مدت کوتاهی سخنگویی آن برعهده خاویر سولانا بود، به‌دلیل کمبود منابع رسمی از مصاحبه و بیانیه مربوط به وی در دوران نمایندگی این گروه و برای جلوگیری از تأثیر منفی آن بر نتایج آماری این پژوهش، مجبور شدیم مواضع وی را در زمانی که در جایگاه نماینده تروئیکای اروپا، طرف بازی ایران در پرونده هسته‌ای بود، بررسی کنیم که به‌لحاظ محتوا تمایز جدی با وضعیت وی در جایگاه نماینده گروه ۱+۵ نداشته است. از این‌رو، محدوده زمانی بررسی مواضع طرف بازی ایران، از سال ۲۰۰۴ آغاز می‌شود.

از آنجا که بر اساس ارجحیت‌های مشخص شده از نظریه تحلیل رمزگان عملیاتی، بن‌بست همزمان در اولویت سوم دو طرف قرار می‌گیرد و با توجه به اینکه در الگوی ماتریسی شکل ۲، وضعیت «نزاع- نزاع» معادل با همان گزینه بن‌بست در تحلیل رمزگان عملیاتی است، بنابراین هرکدام از بازیگران در این وضعیت، امتیاز «۲» را کسب می‌کنند. تعادل نش در این بازی، حالت نزاع- نزاع است و در نهایت، بازی به بن‌بست منتهی می‌شود.

۱.۴. تعادل نش ایران و گروه ۱+۵

در نظریه حرکت، بازی به شکل‌های ۳ و ۴ در می‌آید.



شکل ۳. وضعیت ایران در نظریه حرکت در بازی ذهنی خودش



شکل ۴. وضعیت گروه ۱+۵ در نظریه حرکت در بازی ذهنی ایران

بر اساس این نظریه، اگر بازی از حالت تعادل نش آغاز شود، «خود» عدم حرکت و «دیگری» حرکت را انتخاب می‌کند و دنباله حرکت‌هایی که به این نتیجه منجر خواهد شد به این ترتیب است که اگر هر دو بازیگر در وضعیت نزاع- نزاع باشند، «خود» (ایران) موقعیتش را در نوبت حرکتش تغییر نخواهد داد؛ چرا که با تغییر موقعیت (انتخاب) به حالت همکاری- نزاع منتقل خواهد شد که در آن «خود» یک امتیاز می‌گیرد که در مقایسه با حالت پیشین (دارای دو امتیاز) دچار کاهش امتیاز می‌شود و از آنجا که در وضعیت «همکاری- نزاع»، گروه ۱+۵ امتیاز بیشتری نسبت به گزینه همکاری به دست می‌آورد، تضمینی برای انتقال به وضعیت

«همکاری- همکاری» وجود ندارد؛ به بیان دیگر، در صورتی که ایران رویکرد منازعه‌آمیز خود رها کرده، دست همکاری دراز کند، هیچ تضمینی وجود نخواهد داشت که رقیب هم سیاست همکاری‌جویانه اتخاذ کند.

اما «دیگری» موقعیت خود را تغییر می‌دهد و بازی از وضعیت نزاع- نزاع به حالت نزاع- همکاری تغییر پیدا خواهد کرد. روند منتهی به این تغییر وضعیت را نیز می‌توان این‌گونه توضیح داد که اگرچه گروه ۱+۵ با این تغییر موقعیت از امتیاز «دو» که در حالت تعادل به خود اختصاص می‌داد، در گام نخست به امتیاز «یک» بسنده می‌کند؛ به این امید که زمینه قبول حرکت از سیاست تنازع به سیاست همکاری‌جویانه را برای رقیب فراهم آورد و وضعیت همکاری- همکاری شکل بگیرد. پشتوانه این امیدواری این است که زمانی که گروه ۱+۵ با تغییر انتخاب خود وضعیت بازی را به موقعیت نزاع- همکاری انتقال می‌دهد، این زمینه را برای ایران فراهم می‌کند که با تغییر سیاست خود از امتیاز سه به امتیاز چهار ارتقا پیدا کند؛ زیرا این تغییر سیاست برای ایران هم به امتیاز بیشتر برای او منجر می‌شود و هم از رفتار رقیب اطمینان خاطر به دست می‌آورد. توضیح بیشتر اینکه رقیب نیز با اتخاذ سیاست همکاری‌جویانه و دریافت نشانه‌های مثبت از ایران، تمایلی ندارد وضعیت جدید مثبت را به وضعیت نزاع‌آمیز پیشین بازگرداند؛ چرا که اگر گروه ۱+۵ پس از آنکه ایران سیاست همکاری‌جویانه اتخاذ کرد، بخواهد تغییر سیاست دهد و سیاست تنبیه و نزاع را در پیش گیرد، همواره این احتمال وجود خواهد داشت که ایران نیز به سیاست پیشین بازگردد و بار دیگر وضعیت نزاع- نزاع بازتولید شود.

از سوی دیگر، در موقعیتی واقعی، علاوه بر ایران، لازم است که به فهم عمیق سیاست خارجی گروه ۱+۵ با این مسئله پرداخته شود که آنها زمینه بازی با ایران را چگونه در ذهن خود ترسیم می‌کنند. نتیجه تحلیل رمزگان عملیاتی برای رهبران گروه ۱+۵، نوع‌شناسی زیر است:

گروه ۱+۵: خود: C؛ ایران: A

و بازی ذهنی گروه ۱+۵ با ایران به صورت شکل ۵ درمی‌آید:

ایران

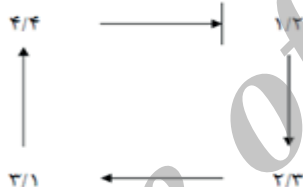
	Co	Cf
Co	$\frac{2}{3}$	$\frac{1}{3}$
Cf	$\frac{2}{1}$	$\frac{2}{3}$

شکل ۵. بازی ذهنی گروه ۱+۵

این بازی دارای دو تعادل نش است: یکی همکاری- همکاری و دیگری نزاع- نزاع. در حالت اول، رابطه این دو بازیگر به حل و فصل منجر می‌شود؛ اما در حالت دوم، بن‌بست به وجود می‌آید. بر اساس نظریه حرکت، در صورتی که بازیگران از نقطه نزاع- نزاع آغاز کنند، بازی طبق شکل‌های ۶ و ۷ پیش می‌رود:



شکل ۶. وضعیت گروه ۱+۵ در نظریه حرکت در بازی ذهنی خودش



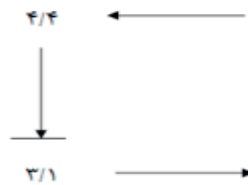
شکل ۷. وضعیت ایران در نظریه حرکت در بازی ذهنی گروه ۱+۵

با آغاز بازی، هر دو بازیگر تمایل دارند از حالت نزاع- نزاع حرکت کنند. اگر گروه ۱+۵ بازی را آغاز کند، رابطه از حالت نزاع- نزاع به حالت همکاری- نزاع منتقل می‌شود. انگیزه این تغییر سیاست هم این است که وقتی بازی به موقعیت نزاع- همکاری منتقل شود، این انگیزه برای ایران به وجود می‌آید که با تغییر انتخاب خود به سمت همکاری و کسب امتیاز بیشتر حرکت کند که همزمان منجر به افزایش امتیاز گروه ۱+۵ به بیشترین مقدار ممکن می‌شود. از این رو، با تغییر انتخاب ایران، بازی به همکاری- همکاری ختم می‌شود. در اینجا بازی متوقف می‌شود؛ زیرا گروه ۱+۵ در این وضعیت تمایل به حرکت ندارد؛ به این دلیل که در حالت همکاری- همکاری، بیشترین امتیاز ممکن را کسب می‌کند و هیچ انتخاب جدیدی امتیاز بیشتری را در پی ندارد. اگر ایران طراح تغییر وضعیت بازی باشد (حرکت به سوی همکاری مشترک)، احتمال آنکه گروه ۱+۵ تغییر سیاست دهد، بیشتر می‌شود؛ زیرا با رفتن به سمت همکاری و تغییر موقعیت بازی به حالت «نزاع- همکاری» از سوی ایران، این انگیزه در گروه ۱+۵ ایجاد می‌شود که به سمت همکاری برود و در حالت همکاری- همکاری بیشینه

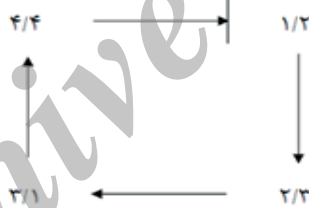
امتیاز ممکن را کسب کند. این تغییر سیاست از سوی گروه رقیب برای ایران نیز خوشایند است؛ زیرا بیشترین امتیاز ممکن در وضعیتی مثبت را به دست خواهد آورد.

همین‌طور درباره «دیگری» (ایران)، اگر دیگری با تغییر انتخابش بازی را به همکاری-همکاری منتقل کند، بازی همان‌جا متوقف می‌شود؛ زیرا در این حالت، ایران تمایلی به تغییر انتخابش ندارد؛ چرا که همان‌طور که گفته شد، بیشترین امتیاز برای دو طرف در حالت همکاری-همکاری مقدور می‌شود.

بنابراین، در بازی ذهنی گروه ۱+۵، بر اساس نظریه حرکت و با آغاز از حالت نزاع-نزاع، بازی به همکاری-همکاری یا همان حل و فصل منجر می‌شود.



شکل ۸. وضعیت گروه ۱+۵ در نظریه حرکت در بازی ذهنی خودش



شکل ۹. وضعیت ایران در نظریه حرکت در بازی ذهنی گروه ۱+۵

با آغاز از همکاری-همکاری، هیچ‌کدام از «خود» و «دیگری» تمایلی به حرکت و تغییر موضع ندارند؛ بنابراین بازی در همان وضعیت پیشین باقی می‌ماند و نتیجه نهایی بازی ذهنی گروه ۱+۵، «حل و فصل» (شکل‌های ۸ و ۹) است. چرایی این عدم تمایل به حرکت (اکتساب بیشترین امتیاز)، در توضیح شکل‌های ۵ و ۶ آورده شده است و به لحاظ منطقی تفاوتی ندارد.

۲.۴. رفتار احتمالی ایران و گروه ۱+۵

یکی از انواع اساسی در نظریه بازی‌ها، بازی‌های توسعه‌یافته^۱ است؛ این نوع از بازی‌ها برای

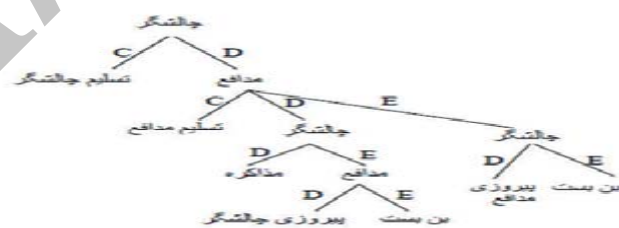
1. Extensive Games.

الگو کردن شرایطی به کار می‌رود که در آن روابط دو طرف بازی، شکلی پویا و دنباله‌دار دارد. الگوی بازی فزایشی این‌گونه است. این الگو را زاگاره و کیل گور (۲۰۰۰) برای تحلیل مسائل مطرح در حوزه روابط بین‌الملل طراحی کردند. اساس کار در این الگو بر این استوار است که ارجحیت‌های دو طرف درگیر در بازی مشخص می‌شود و بر مبنای آن، امتیازدهی‌های نهایی در هرکدام از شاخه‌های بازی صورت می‌گیرد و در نهایت، با استفاده از روش‌هایی که در بازی‌های توسعه‌یافته برای یافتن تعادل مطرح است، تعادل بازی به دست می‌آید.

دولن (۲۰۱۰) از این الگو برای تحلیل مسئله مناقشه ایران و آمریکا در پرونده هسته‌ای استفاده کرد؛ با این ویژگی که وی ارجحیت‌های آمریکا را با استفاده از تحلیل رمزگان عملیاتی سیاست خارجی ایران مشخص کرد و سپس ارجحیت‌های ایران را با توجه به شرایط ایدئولوژیکی و منابع و امکانات مادی‌اش تعیین کرد و اطلاعات به دست آمده را داده‌های ورودی الگوی بازی فزایشی در نظر گرفت. با این توضیح که در تحلیل وی، رفتار آمریکا ریاضی‌وار و از منظر ایران طراحی شده است؛ ولی رفتار ایران با کمک داده‌های کیفی و مبتنی بر واقعیت‌ها و حوادث بیرونی توصیف شده است.

در واکنش به این ایراد، نویسندگان این مقاله برای آنکه به دنیای ذهنی دو طرف در زمین مشترک بازی نزدیک شوند، بازی ذهنی هر دو بازیگر را با کمک تحلیل رمزگان عملیاتی ترسیم کردند. به این ترتیب، با استخراج کامل داده‌های ورودی از فضای ذهنی بازیگران و استفاده از آن در الگوی فزایشی، با تشابه منبع داده‌های دو طرف، مقایسه و طراحی بازی برای آنها منطقی‌تر و مطمئن‌تر به نظر می‌آید.

در بازی فزایشی^۱، مطابق با نوع «خود» هرکدام از دو طرف که از تحلیل رمزگان عملیاتی به دست آمده است ترتیب ارجحیت‌ها را تعیین می‌کنیم. این الگو مبتنی بر مفهوم چالش و دفاع است (شکل ۱۰)؛ به این صورت که یکی از بازیکنان، رقیب خود را به چالش می‌کشد و دیگری از موقعیت خود دفاع می‌کند.



شکل ۱۰. الگوی کلی نظریه فزایش

1. Escalation Game.

در اینجا شش نتیجه مختلف ممکن است به دست آید که عبارت‌اند از: پیروزی به‌چالش‌کشنده؛ تسلیم به‌چالش‌کشنده؛ پیروزی مدافع؛ تسلیم مدافع؛ مذاکره؛ بن‌بست. اما نتیجه ممکن در نوع‌شناسی پیشنهادشده در تحلیل رمزگان عملیاتی، چهار حالت دارد: حل و فصل؛ غلبه؛ تسلیم؛ بن‌بست.

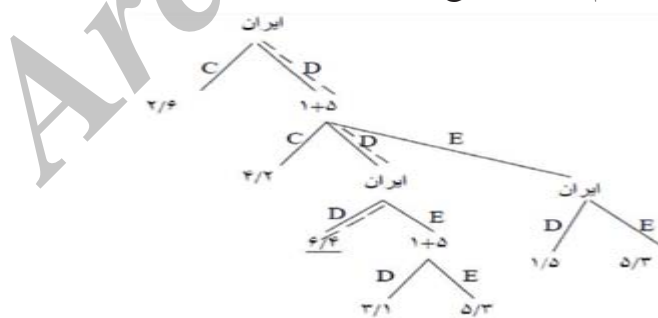
به‌منظور تطبیق این دو دسته، به این ترتیب عمل می‌کنیم که حل و فصل را معادل مذاکره می‌گیریم و برای غلبه و تسلیم هم در ارتباط با هر کدام از بازیکنان به‌نحو ذیل عمل می‌کنیم:

به‌چالش‌کشنده:

غلبه: تسلیم شدن مدافع < پیروزی به‌چالش‌کشنده
تسلیم: تسلیم شدن به‌چالش‌کشنده < پیروزی مدافع
مدافع:

غلبه: تسلیم شدن به‌چالش‌کشنده < پیروزی مدافع
تسلیم: تسلیم شدن مدافع < پیروزی به‌چالش‌کشنده

برای مثال، حالت غلبه در رابطه با به‌چالش‌کشنده توضیح داده می‌شود. تسلیم شدن مدافع و پیروزی به‌چالش‌کشنده هر دو به غلبه به‌چالش‌کشنده منجر می‌شوند؛ اما در رده‌بندی ارجحیت‌ها، تسلیم شدن مدافع برای به‌چالش‌کشنده بر پیروزی به‌چالش‌کشنده نسبت به مدافع ارجح است؛ زیرا تسلیم شدن مدافع به‌معنای غلبه به‌چالش‌کشنده است با هزینه کمتر. در اینجا، این الگو را بر روی گونه رفتار خارجی دولت ایران و گروه ۱+۵ در تعامل با یکدیگر در وضعیت «خود-خود» (برداشت ایران از خود در برابر برداشت گروه ۱+۵ از خود) اعمال کردیم که الگوهای رفتاری زیر از آن منتزع شد. این الگو یک بار با چالشگری ایران (شکل ۱۱) و در طراحی دیگر بر اساس چالشگری گروه ۱+۵ (شکل ۱۲) سنجش می‌شود. در این الگو، ایران و ۱+۵ هرکدام خود را در نوع C تعریف کرده‌اند.



شکل ۱۱. بازی ایران در وضعیت «دیگری-دیگری» با چالشگری ایران

1. Challenging.

اگر در بازی افزایش، برداشت‌های هریک از بازیگران در مقابل هم قرار گیرد (وضعیت خود-خود)، سلسله رفتارهای قابل پیش‌بینی برای ایران، به‌ترتیب زیر خواهد بود:

ایران: مذاکره < تسلیم شدن مدافع < پیروزی به‌چالش‌کشنده < بن‌بست < تسلیم شدن به‌چالش‌کشنده < پیروزی مدافع

بر همین منوال، برای گروه ۱+۵ سلسله رفتارهای قابل پیش‌بینی به‌ترتیب زیر خواهد بود:

گروه ۱+۵: مذاکره < تسلیم شدن به‌چالش‌کشنده < پیروزی مدافع < بن‌بست < تسلیم شدن مدافع < پیروزی به‌چالش‌کشنده

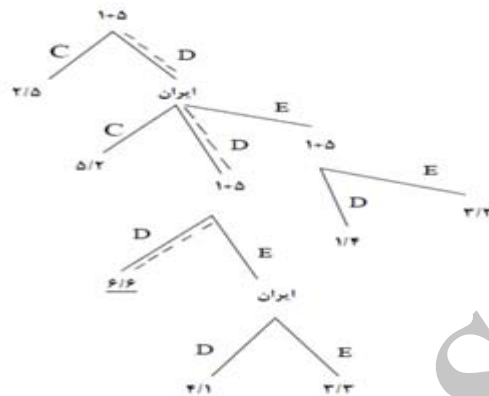
با توجه به اولویت‌های ایران که شش مورد مختلف ممکن است، به‌هر کدام به‌ترتیب اولویت، عددی از ۶ تا ۱ اختصاص می‌یابد که در صورت تحقق هرکدام از آن اولویت‌ها، امتیاز نمادین به ایران (همچنین گروه ۱+۵) تعلق می‌گیرد.

در شکل ۱۱، امتیازها با همین منطق به دو طرف در گره‌های مختلف اختصاص داده شده است. یافتن نقطه تعادل در این بازی، همان‌طور که پیش‌تر گفته شد، با استفاده از روش استقرای معکوس صورت می‌گیرد. برای اجرای این روش از آخرین گره‌ها آغاز می‌کنیم؛ جایی که گروه ۱+۵ باید از میان دو گزینه D و E یکی را برگزیند. اگر گزینه D را انتخاب کند، بازی به پیروزی ایران ختم می‌شود که در آن، ایران ۴ امتیاز و رقیب ۱ امتیاز به‌دست می‌آورد. در حالت دیگر، بازی به بن‌بست ختم می‌شود که در آن، هر دو طرف ۳ امتیاز خواهند گرفت؛ بنابراین گروه ۱+۵ گزینه E را ترجیح می‌دهد.

در مرحله ماقبل آخر که نوبت تصمیم‌گیری ایران است، ایران در دو شاخه مختلف ممکن است قرار بگیرد که در هرکدام از آنها دو امتیاز دارد. در شاخه سمت چپ، ایران در صورت انتخاب گزینه D شش امتیاز می‌گیرد و در صورت انتخاب گزینه E از آنجا که می‌داند این گزینه گروه ۱+۵ را به انتخاب احتمالی حرکت E در مرحله بعد ترغیب می‌کند، بنابراین از این انتخاب تنها ۳ امتیاز خواهد گرفت. در این روش، منطق یافتن تعادل نش بر اساس انتخاب گزینه‌ای با امتیاز بیشتر و با توجه به انتخاب رقیب است. در باقی مراحل نیز روش کار بر همین منوال خواهد بود.

نتیجه نهایی اجرای این الگوریتم برای این بازی خاص، یافتن حالت مذاکره به‌مثابه نتیجه نهایی و تعادلی بازی است. این منطق با منطق دیپلماسی همساز دارد. بنابر نظر مورگنتا (1948: 563)، در فرایند دیپلماتیک، رقبا باید در کنار توجه به منافع ملی کشور خود، منافع ملی کشور رقیب را نیز مد نظر قرار دهند؛ زیرا این مسئله با هدف دیپلماسی برای ایجاد صلح و امنیت و کسب امتیاز در نظام دولت‌ها همخوانی دارد. در غیر این صورت، هر توافق دیپلماتیکی محکوم به شکست و شکست خواهد بود.

از تلاقی این برداشت‌ها در حوزه عمل سیاست خارجی بازی فزایشی در حالت خود-خود با چالشگری گروه ۱+۵، الگوی رفتاری زیر (شکل ۱۲) قابل تصور است:



شکل ۱۲. بازی ایران در وضعیت «خود-خود» با چالشگری گروه ۱+۵

از مقایسه الگوی رفتاری ارائه شده در شکل‌های ۱۰ و ۱۱، معلوم می‌شود که امتیازهای برابری در گره‌های مشابه میان بازیگران با وجود تفاوت در بازیگر به چالش‌کشنده توزیع می‌شود؛ به این دلیل که هریک از بازیگران خویش را بر اساس شخصیتی واحد (C) توصیف می‌کند. بنابراین، در نهایت نتایج واحدی به دست خواهد آمد.

در گام بعدی، این الگو بر روی گونه رفتار خارجی دولت ایران و گروه ۱+۵ در تعامل با یکدیگر اما این بار در وضعیت «دیگری-دیگری» (برداشت ایران از دیگری در برابر برداشت گروه ۱+۵ از ایران) اعمال می‌شود که الگوهای رفتاری زیر از آن منتزع می‌شود. این الگو یک بار با چالشگری ایران (شکل ۱۳) و در طراحی دیگر بر اساس چالشگری گروه ۱+۵ (شکل ۱۴) سنجیده می‌شود. نوع شخصیتی ایران در این الگو، A و نوع شخصیتی گروه ۱+۵، DEF تعریف شده است.

سلسله اولویت‌های رفتار خارجی نوع A به ترتیب زیر خواهد بود:

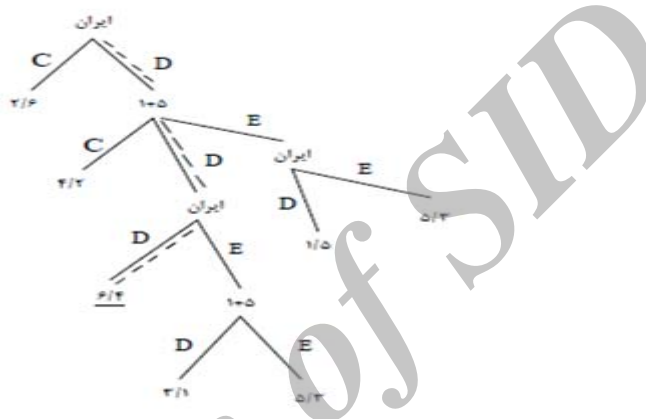
حل و فصل < بن بست < سلطه < تسلیم

سلسله اولویت‌های رفتار خارجی نوع DEF به ترتیب زیر خواهد بود:

سلطه < حل و فصل < بن بست < تسلیم

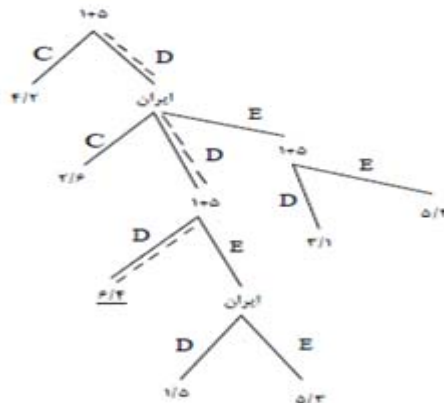
در صورتی که ایران به چالش‌کشنده باشد و با چنان نوع شخصیتی مواجه شود، هم برای ایران و هم برای رقیب او سلسله اولویت‌های رفتاری زیر پیش‌بینی می‌شود:

ایران: مذاکره < بن‌بست > تسلیم شدن مدافع < پیروزی به‌چالش‌کشنده > تسلیم شدن به‌چالش‌کشنده < پیروزی مدافع >
 گروه ۱+۵: تسلیم شدن به‌چالش‌کشنده < پیروزی مدافع > مذاکره < بن‌بست > تسلیم شدن مدافع < پیروزی به‌چالش‌کشنده >
 به این ترتیب، از تلاقی رفتارهای احتمالی این دو بازیگر، الگوی رفتاری احتمالی این دو بر سر مسئله هسته‌ای، مطابق شکل ۱۳ قابل تخمین است.



شکل ۱۳. بازی گروه ۱+۵ در وضعیت «دیگری-دیگری» با چالشگری ایران

در عین حال، اگر چالشگری و محوریت بازی در اختیار گروه ۱+۵ قرار بگیرد، سلسله رفتارهای خارجی احتمالی برای گروه ۱+۵ در این الگو به‌نحو زیر خواهد بود:
 تسلیم شدن مدافع < پیروزی به‌چالش‌کشنده > مذاکره < بن‌بست > تسلیم شدن به‌چالش‌کشنده < پیروزی مدافع >
 برای ایران در جایگاه مدافع، ترتیب زیر تخمین زده می‌شود:
 مذاکره < بن‌بست > تسلیم شدن به‌چالش‌کشنده < پیروزی مدافع > تسلیم شدن مدافع < پیروزی به‌چالش‌کشنده >
 حال در وضعیت احتمالی از تلاقی برداشته‌های هر دو بازیگر، الگوی احتمالی زیر مشاهده خواهد شد:



شکل ۱۴. بازی گروه ۱+۵ در وضعیت «دیگری-دیگری» با چالشگری خودش

از تحلیل این دو الگو از رفتارهای تعاملی بازیگری ایران و گروه ۱+۵، در حالی که از منظر گروه ۱+۵ به تداوم بازی نگریسته می‌شود، این نتیجه استنباط می‌شود که در نهایت، بازیگران به نتیجه‌ای بهتر از گزینه مذاکره دست نخواهند یافت. روش یافتن نقطه تعادل که همان نتیجه نهایی بازی است، مانند بازی پیشین با استفاده از روش استقرای معکوس صورت می‌گیرد. آنچه در اینجا تغییر می‌کند، امتیازهایی است که بازیگران در شرایط مختلف می‌گیرند و آن هم به دلیل تغییر در شخصیت آنهاست.

نتیجه

اگرچه نظریه بازی‌ها در الگوهای اولیه خود از منطق و قابلیت بازنمایی واقعیت امر سیاسی بسیار دور بود، تحولات بعدی آن، به‌ویژه در الگوهای بازی‌های پویا، تا حدودی نقص آن را بر طرف کند. مهم‌ترین قابلیت این نظریه که پژوهشگران علوم سیاسی و روابط بین‌الملل را به کارگیری آن در تحلیل آینده وضعیت سیاسی خاص ترغیب می‌کند، توانایی آن در مد نظر قرار دادن تعداد معتدلهایی عوامل مختلف در یک الگوریتم است که هرکدام به شکل نماد ریاضی درآمده‌اند. اگرچه الگوی نظریه بازی‌های به‌کاررفته در این پژوهش از آخرین تحولات آن در این رشته محسوب می‌شود، نویسندگان این مقاله معتقدند که امر نوآورانه تلفیق تحلیل رمزگان عملیاتی و نظریه بازی‌ها، همچنان قابلیت توسعه مفهومی و عملیاتی را دارد.

این بازی که برای فهم رفتار کنونی و رفتار مطلوب آینده بازیگران پرونده هسته‌ای ایران طراحی شده است، به بررسی این پرونده از سال ۲۰۰۴ تاکنون می‌پردازد. البته مطابق با منطق تحلیل رمزگان و نظریه بازی‌ها، نیاز چندانی به توجه به جزئیات حوادث و تحولات این دوره

وجود ندارد. آنچه در رتبه نخست اهمیت جای می‌گیرد، توجه به منطبق رفتاری دو طرف بازی است؛ چرا که با توجه به گزاره‌های پیشینی بازیگران که در مجموع، نظام باورهای ایشان را شکل می‌دهد، باید رفتاری که آنها در آینده بروز خواهند داد، تخمین زده، ارزیابی شود. برای این منظور، مجموعه سخنرانی‌ها و مواضع رسمی مقام معظم رهبری، حضرت آیت‌الله خامنه‌ای، علی لاریجانی و سعید جلیلی که اثرگذارترین مسئولان مرتبط با پرونده هسته‌ای ایران‌اند، از یک سو و مجموعه سخنرانی‌ها و مواضع رسمی خاویر سولانا و کاترین اشتون به نمایندگی از گروه ۱+۵ منتشر شده در تارنماهای رسمی ایشان یا خبرگزاری‌ها، از سوی دیگر تحلیل شود.

بر اساس رمزگان عملیاتی بازیگران این پرونده، هریک از بازیگران خود را در نوع شخصیتی C تصویر/بازنمایی می‌کند. براساس این نوع، بی‌نظمی موجود در نظام بین‌الملل ناشی از ساختار آن است و نه بازیگران آن. اگرچه باید به اصلاح آن امیدوار بود، هرگز فضا قابل اطمینان نیست. به جای توجه به اهداف، لازم است تمرکز اصلی بر ابزارها باشد. از این رو، بازیگر به خودش نگاه خوش‌بینانه‌ای دارد؛ اما نسبت به دیگران و محیط بدبین است. در نتیجه، تعادل این بازی در وضعیت «نزاع- نزاع» تثبیت می‌شود؛ چنین حالتی بن‌بست خوانده می‌شود که عبور از آن به خطرپذیری و ابتکار عمل یکی از دو طرف احتیاج دارد.

پس از فهم رمزگان عملیاتی و تعیین نوع شخصیت هرکدام در سیاست خارجی، برای فهم رفتار آینده ایشان در منطقی پویا و واقع‌نماتر، داده‌های به‌دست‌آمده در دو نوع الگوی پیشرفته از نظریه بازی‌ها به کار بسته شد. الگوهای پویای نظریه بازی‌ها کمک می‌کند که به بازیگران پویا و منطقی غیرجوهرین امر سیاسی، پاسخی ثابت و ایستا داده نشود.

در الگوی اول (نظریه حرکت) که شکل‌های ۲ تا ۸ آنها را بازنمایی می‌کند، معلوم شد که ایران قابلیت تحرک کمی (به دلیل بدبینی شدید) دارد و وابسته به تحرک بازیگر رقیب است. از منظر ایران، تجربه بیش از سه دهه درگیری تحمیلی و مستقیم با دشمنان، او را به این نتیجه رسانده است که «نشان دادن چراغ سبز»، «امتیاز/باج دادن» و «مماشات در اصول و ارزش‌ها» هیچ‌گاه خصومت ذاتی غرب/شرق (ایدئولوژیک) را نسبت به جمهوری اسلامی ایران، به وضعیت همکاری‌جویانه تبدیل نمی‌کند (برای نمونه رک: بیانات رهبری در www.khamenei.ir).

۱۳۸۰/۸/۱۲، ۱۳۸۲/۵/۱۵، ۱۳۸۴/۱/۱، ۱۳۸۶/۶/۸، ۱۳۸۷/۳/۱۴، ۱۳۸۷/۵/۹، ۱۳۹۰/۱۱/۱۴.

طرف ایران گروه ۱+۵ است که شامل پنج عضو دایم شورای امنیت (از جمله ایالات متحده آمریکا به‌مثابه شبه‌تک‌ابرقدرت حال حاضر دنیا) به‌علاوه آلمان می‌شود که بنابر ظرفیت و قابلیت‌های آن، از قدرت کارگزاری، نهادسازی، ساختاری، اجباری و مولد بسیار زیادتری در مقایسه با ایران برخوردار است. این در حالی است که ایران به‌سختی قدرت اول منطقه‌ای

محسوب می‌شود. توانایی نمایش و فضا سازی قوی تری برای گروه رقیب متصور است. از سوی دیگر، در این پرونده ابتکار چالشگری برای این گروه است.

از مقایسه وضعیت بازی ذهنی دو طرف این پرونده در قالب نظریه حرکت آشکار می‌شود که در نهایت، گروه ۱+۵ به دلیل دارا بودن دو گونه از تعادل نش (منازعه آمیز و همکاری جویانه) و نیز در اختیار داشتن قدرت تحرک و خطرپذیری زیادتر، با وجود باور به تصویر سطح سوم (بدبینی ساختارگرایانه) نسبت به نظام بین الملل (مطابق با تقسیم بندی والتز)، می‌تواند زمینه تحرک در بازی و تغییر رویکرد خصمانه و بدبینانه به رویکرد همکاری جویانه و مثبت برای ایران را فراهم سازد. همچنین، ایران نیز با توجه به کسب امتیاز بیشتر در صورت تغییر رویکرد بازی از منفی به مثبت از اقدام‌های ابتکاری همکاری جویانه رقیب استقبال خواهد کرد.

الگوی دیگری از نظریه بازی‌ها که در این پژوهش از آن استفاده شد، نظریه فزایش است. این پرونده از ابعاد مختلف انواع چالشگری و انواع وضعیت‌ها، بر اساس این الگو بررسی شد و در نهایت، با وجود برخی تفاوت‌های عددی، آنچه در تمام شکل‌ها (۱۰ تا ۱۳) مشترک بود، اینکه دو طرف پرونده بیشترین امتیاز ممکن خود را در وضعیت مذاکره مبتنی بر حفظ منافع ملی و خواسته‌های اصلی به دست می‌آورند. وضعیت کنونی بازی این گونه است که هر یک از دو طرف به «تشدید» سیاست‌ها می‌اندیشد؛ گروه ۱+۵ این اقدام را ذیل سیاست مهار و تغییر نظام ایران پی می‌گیرد و ایران نیز ذیل سیاست مقاومت ملی و تسلیم نشدن در برابر استکبار، به «جهاد هسته‌ای» می‌اندیشد. بی‌شک، نتیجه رویکرد فعلی، شکل‌گیری وضعیت بن‌بست (در حال حاضر) و فراهم شدن زمینه جنگ و افزایش ضرورت آن (در آینده) خواهد بود (Devlen, 2010: 13). تنها چیزی که ممکن است این معادله را بر هم بزند، تغییر تعادل به شکل جدی و ملموس به نفع یکی از دو طرف است که برای مثال برای ایران می‌توان دستیابی به سلاح‌های راهبردی تهاجمی مانند سلاح اتمی (یا چیزی مانند آن) را دانست.

در صورتی که دو طرف بازی قصد خروج از وضعیت فعلی را داشته باشند، ضرورت دارد که (به‌ویژه گروه ۱+۵) زمینه بازی را به سوی رویکرد همکاری جویانه و مثبت تغییر دهند (ibid). به همین دلیل، گروه ۱+۵ می‌تواند به منظور نشان دادن حسن نیت خود، در ابتدا نشانه‌های مطمئن و محکمی از حفظ امنیت ملی و منافع ملی ایران برای آغاز مذاکرات نتیجه‌مند ارائه دهد. به‌طور حتم، دو طرف باید این نکته را پیش شرط مذاکره تلقی کنند؛ چرا که همین مسئله زمینه‌ساز/در درون مذاکره تعریف می‌شود.

منابع و مأخذ

الف) خارجی

1. Brams, S.J. (1993), "Theory of Moves", American Scientist. Vol. 81. pp. 562-570.
2. De Mesquita, B.B. and Lalman, D. (1994), War and Reason: Domestic and International Imperatives. New York: Yale University Press.
3. Devlen, B. (2010), "Dealing or Dueling with the United States? Explaining and Predicting Iranian Behavior during the Nuclear Crisis". International Studies Review. Vol. 12. pp. 53-68.
4. George, A. (1969), "The Operational Code: A Neglected Approach to The Study of Political Leaders And Decision Making". International Studies Quarterly. Vol. 23. pp.190-222.
5. Leites, N. (1951), The Operational Code of Politburo. New York: Mc Graw Hill.
6. Leites, N. (1953), A Study of Bolshevism. New York: Free Press.
7. Morgenthau, H. (1948), Politics Among Nations: The Struggle for Power and Peace. New York: Alfred A. Knopf.
8. Schafer, M. and Stephen G.W. (2006), Beliefs and Leadership in World Politics. New York: Palgrave MacMillan.
9. Stone, R.W. (2001), "The Use and Abuse of Game Theory in International Relations: The Theory of Moves". Journal of Conflict Resolution. Vol. 45. pp. 216-244.
10. Turocy, T.L. and Bernhard. v.S. (2002), "Game Theory". in Encyclopedia of Information Systems. Academic Press.
11. Walker, S.G. (1983), "The Motivational Foundation of Political Belief Systems: A Re Analysis of the operational Code Construct". International Studies Quarterly. Vol. 27. p.179-201.
12. Walker, S.G. (1990), "The Evolution of Operational Code Analysis". Political Psychology. Vol. 11. pp. 403-418.
13. Zagare, F.C And Kilgour, D.M. (2000), Perfect Deterrence. Cambridge, UK: Cambridge University Press.

ب) اینترنتی

14. http://www.eeas.europa.eu/ashton/index_en.htm
15. <http://www.consilium.europa.eu/javier-solana-offline/javier-solana-new-home-page?lang=en>
16. <http://www.khamenei.ir>
17. <http://shahrvandemroz.blogfa.com/post-545.aspx>
18. <http://ue.eu.int/press/press-releases/latest-press-releases?lang=en>
19. <http://www.presstv.ir/detail/fa/>
20. <http://www.farsnews.com/>
21. <http://www.atynews.com/fa>
22. <http://www.irna.ir>
23. <http://strategicreview.org>