

مروری بر مفهوم نظریه بازی‌ها و سایر دیپلماسی

یک بازی برای آقای وزیر

سعید نوری آزاد

فناوری اطلاعات آنچنان به تمام جوانب زندگی نفوذ کرده که تا امروز هیچ علمی به این صورت نتوانسته زندگی را تحت شعاع قرار دهد. حوزه‌ای مانند سیاست و دیپلماسی در جهان، صدساله بود که شکل و شمایل قدیمی خود را داشت تا اینکه ریاضیات در قالب فناوری اطلاعات، توانست ابزار بسیار کارآمدی در اختیار مردان این حوزه قرار دهد. گمان نمی‌کنم بشر هیچگاه سرگرمی را برای گذراندن بیهوده وقت ابداع کرده باشد و البته سرگرمی محض، خود ضمیمه‌ساز رشد ذهن است؛ یعنی همان چیزی که برای فناوری اطلاعات مورد نیاز است.

حتما می‌دانید برخی بازی‌ها جنبه‌هایی فراتر از سرگرمی دارند و بسیاری از بازی‌ها می‌خواهند چیزی را هنگام انجام آن به بازیگر بیاموزند، اما معمولا هر بازی، گروه سنی خاصی دارد و هر بازی برای نوعی آموزش ایده‌آل است. راستی نقش پیشرفت علم در بلوغ آموزش و تکامل جوامع چیست؟

یکی از رویاهای بزرگ بشر همواره این بوده که آیا می‌توان آینده را پیش‌بینی کرد؟ پاسخ این سوال را نه جادوگران می‌توانند بدهند، نه هیچ‌کس دیگر و تنها جوابی که برای این سوال شنیده می‌شود از زبان ریاضی دانان است. بله، با ریاضیات می‌توان آینده را پیشگویی کرد و با استفاده از آن در نبردهای سخت پیروز بود. فعالان سیاست و اقتصاد به‌عنوان دو وجه نزدیک و وابسته به هم همواره درگیر بوده‌اند و با چشمان بسته می‌خواستند که بر رقیبان خود پیروز شوند، اما فناوری و علم، ابزاری در اختیار آنها قرار داد تا به روشی نوین جادو کنند. این ابزار را نظریه بازی‌ها، گیم تئوری یا گیم تیوری می‌نامند.

این علم بر مبنای ساده‌ای استوار است که برخی از آنها عبارتند از:

یکم - گیم تئوری یک تئوری کلی و فراگیر در مورد رفتارهای استراتژیک است که عمدتاً در شکل‌های ریاضی وار نمود می‌یابد و نقش مهمی را در اقتصاد و سیاست‌های امروز بازی می‌کند.

دوم - موقعیت‌های اقتصادی همچون یک بازی عمل می‌کنند. مقررات بازی توضیح می‌دهد که چه کسی، چه عملی می‌تواند انجام دهد و چه هنگامی می‌تواند عمل دیگری انجام دهد (یعنی حرکت بعدی چیست).

سوم - راهبرد و استراتژی بازیکنان، برنامه‌ای برای اعمال و حرکات آنها در موقعیت‌های احتمالی بازی است.

چهارم - بازده و دریافتی هر بازیکن مقداری است که بازیکن در موقعیت خاصی از بازی به دست می‌آورد یا از دست می‌دهد.

پنجم - بازیکنی صاحب استراتژی برتر است که

بهترین راهبرد او به اینکه دیگر بازیگران چه عملی انجام می‌دهند، وابسته نباشد یا به عبارتی، برگ برنده خود را برای کسی رون کند.

ششم - بهترین نقشه، نقشه‌ای است که بیشترین و بالاترین بازدهی را داشته باشد.

کاربرد گیم تیوری در امور اقتصادی و سیاسی آنقدر زیاد است که برخی دانشگاه‌ها، رشته‌هایی را در مقاطع تحصیلات تکمیلی به آن اختصاص داده‌اند تا فارغ التحصیلان این رشته‌ها بتوانند به کمک اقتصاددانان و تاجران، حرکات و تحولات بازار



عکس: amateureconomists.com

جهان الکترونیک است، روابط دیپلماتیک و سیاسی نمی‌توانند شکل قدیمی‌شان را داشته باشند و صد البته نوع تفکرات هم متغییر خواهد بود.

نکته: دیپلماسی بر پایه فناوری اطلاعات را سایر دیپلماسی می‌گویند.

دکتر بنی هاشمی، مدیر کل فناوری اطلاعات وزارت امور خارجه، درباره سایر دیپلماسی در ایران به جام جم گفت: «سایر دیپلماسی بخشی از دیپلماسی دیجیتال است که یک بخش آن دیپلماسی دیجیتال و دیپلماسی شبکه است تا اگر یک وزارتخانه در شرایط حاد قرار گرفت، یک کارمند از یک اتاق در محل نمایندگی (حتی اگر نمایندگی را بستند) بتواند کارهای اطلاع‌رسانی مرکز را انجام دهد. از کارهای دیگر سایر دیپلماسی، دیپلماسی رسانه‌ای است؛ به این معنی که چه‌طور با رسانه‌ها از لحاظ دیجیتالی ارتباط برقرار کنند.

برای این کار لازم بود پروژه‌ای تعریف کنیم. سایر دیپلماسی در وزارت امور خارجه برای اجرایی شدن احتیاج به دیتامینینگ و مدیریت اطلاعات داشت که الان این کار را انجام می‌دهیم و فکر می‌کنم تا ۶ ماه دیگر این پروژه را تمام کنیم.

در همین زمینه، بحث دی اس اس (سیستم پشتیبان تصمیم) مطرح است تا بتوانیم با استفاده از همان دو بخش، کار روی دیتا سایر دیپلماسی را در اختیار کارمندان بگذاریم تا بتوانند از IT استفاده کنند و کار را پیش ببرند. موضوع کتابخانه دیجیتال هم برای ما مطرح و مهم بود که وزارت امور خارجه هم اکنون به‌طور کلی کتاب‌هایش را به شکل دیجیتال در سایت وزارت امور خارجه قرار داده. علاوه بر این، منابع وزارت امور خارجه را هم به شکل دیجیتال درآوردیم که هم افراد و هم محققان می‌توانند وارد شوند و به کتابخانه دسترسی پیدا کنند.»

سایر دیپلماسی ایرانی

نمی‌توان گفت این علم و کاربرد آن در ایران وجود ندارد، اما تا نهادینه شدن آن نیز فاصله زیادی داریم. در وزارت امور خارجه، نرم‌افزارهای زیادی برای تحقق سایر دیپلماسی تدوین شده است و دانشکده علوم سیاسی آن وزارت نیز، توانسته با اجباری کردن واحدهای ریاضی، آمار و رایانه برای دانشجویان، آنها را آماده استفاده از این ابزار کنند. اما متأسفانه به دلایل متعدد اقتصادی و مدیریتی، این شاخه از علم در کشور ما ناشناخته مانده است.

گیم تیوری مشخص می‌کند که در آینده چه گروهی در انتخابات موفق می‌شوند یا قیمت فرآورده‌های نفتی چه تغییری خواهد کرد. هنوز در برنامه‌ریزی‌های اقتصادی چیزی از استفاده این علوم به چشم نمی‌خورد و تنها می‌توان نام آن را در سمینارها شنید.

سیستم‌های مبتنی بر نظریه بازی‌ها، هم اکنون در امور اقتصادی و سیاسی جهان به نحو خارق‌العاده‌ای در حال گسترش و کاربردی شدن است و دیر نیست زمانی که نرم‌افزارهای ساده‌ای حتی در حد نرم‌افزار موبایل برای استفاده همگان به بازار بیاید.

را پیش‌بینی کرده، آنها را کنترل کنند. احتمالاً حالا دلایل تاثیرگذاری برخی کشورها را در معادلات اقتصادی بهتر درک می‌کنید؛ چرا که اقتصاد تنها پول نیست.

از طرفی، سیاست امروزی خلاف گذشته که تابع امور اقتصادی و نظامی بود، استقلال دارد و این سیاست است که اقتصاد و جنگ‌ها را کنترل و هدایت می‌کند. امروز، در بسیاری از کشورهای پیشرفته، جایگاه ریاضی‌دانان در ساختار سیاست و اقتصاد، ثابت شده است و آنها می‌توانند با استفاده از معادلات، آینده را برای سیاست‌مدارهایشان روشن‌تر کنند. نظریه بازی‌ها در تیم‌های گفتگوی اقتصادی و سیاسی همیشه به‌عنوان پشتیبان حضور دارد.

سایر دیپلماسی

در تبیین سیاست دولت الکترونیک (E-Government) نوعی از مبادلات به چشم می‌خورد که در تجارت آن را G2G می‌نامند؛ یعنی مبادله دولت با دولت که متأسفانه بسیاری از منابع داخلی آن را به مبادلات داخلی دولت تعبیر کرده‌اند، درحالی که آن به معنی مبادله دولت‌های خارجی با یکدیگر است. به هر حال، در دهکده جهانی که همان

هفتم - هنگامی که هر بازیکن بهترین عکس‌العمل‌ها و بهترین راهبردها را بر می‌گزیند، موقعیت موازنه قوا پدید می‌آید.

دریک نگاه کلی، می‌توان گفت «گیم تئوری»، مطالعه عمل‌ها و عکس‌العمل‌های انسان در چارچوب علوم ریاضی است که توسط قواعد بازی و گزینه‌های انتخابی توضیح داده می‌شود. هسته اصلی این بازی‌ها موقعیت کاربردی آنها در فصلی از جامعه است که می‌تواند خواص روانشناختی طرف مقابل را نیز در حیطه خود داشته باشد.

این بازی دو شاخه اصلی دارد: ۱- بازی مشارکتی ۲- بازی غیرمشارکتی.

بازی غیر مشارکتی، مدلی است که در آن موقعیت‌ها و مواضع با اهمیت دادن به گزینه‌های انتخابی پیش روی بازیگران، انگیزه و اطلاعات بازیگران ... مشخص می‌شود و تلاش بر این است که حرکت بعدی بازیگران و چگونگی بازی آنها پیش‌بینی شود.

اما در بازی مشارکتی، تمرکز روی شکل همکاری‌هاست.