نظرية الألعاب والتفاعلات الاستراتيجية

أ. د. هاني جرجس عياد
خبير علم الاجتماع والعلاقات الاجتماعية

https://doi.org/10.5281/zenodo.7709928

ملخص المحتوى:

شرح وتبسيط نظرية الألعاب أو نظرية المباريات وتطبيقاتها في مختلف مجالات الحياة الاقتصادية والسياسية والاجتماعية، مع التوضيح بالأمثلة التطبيقية الشيقة والمبسطة.

الكلمات المفتاحية: نظرية المباريات أو الألعاب.

نظرية الألعاب وتسمى أيضاً نظرية المباراة، وتعرف بأنها وسيلة من وسائل التحليل الرياضي لحالات تضارب المصالح للوصول إلى أفضل الخيارات الممكنة لاتخاذ القرار، في ظل الظروف المعطاة لأجل الحصول على النتائج المرغوبة.

وبالرغم من ارتباط نظرية الألعاب بالتسالي المعروفة كلعبة الداما وإكس والبوكر، إلا أنها تخوض في معضلات أكثر جدية تتعلق بعلوم الحاسب وعلم الاجتماع والاقتصاد والسياسة بالإضافة إلى العلوم العسكرية.

إن القالب العام لنظرية الألعاب تم وضعه على يد عالم الرياضيات الفرنسي إيميل بوريل، الذي كتب أكثر من مقالة عن ألعاب الصدفة, ووضع منهجيات للعب, هذا ويعد أبو نظرية الألعاب الحقيقي هو عالم الرياضيات الهنغاري-الأمريكي جون فون نيومان, الذي أسس عبر سلسلة من المقالات امتدت على مدى عشر أعوام (1920 – 1930)، الإطار الرياضي لأي تطوير على النظريات الفرعية.

ويجدر بالذكر أن معظم الخطط العسكرية التي كانت في الحرب العالمية الثانية ضمن مجال نقل الجنود وإيوائهم والدعم اللوجيستي وفي مجال الغواصات والدفاع الجوي مرتبطة بشكل مباشر مع نظرية الألعاب، وبعد ذلك تطورت نظرية الألعاب كثيراً في بيئة علم الاجتماع, ومع ذلك تعتبر نظرية الألعاب نتاجاً جوهرياً لعلم الرياضيات.

وحقيقة الأمر أن علم نظرية الألعاب تأسس عام 1944على يد جون فون نويمان وأوسكار مورغن شتيرن، واشتهر عن طريق تأليفهما كتاب "نظرية الألعاب والسلوك الاقتصادي"، والجدير قوله أنه في عام 1994 تحصل كل من جون ناش وريناردسيلتين وجون هارسانيي على جائزة نوبل للاقتصاد، وذلك لإسهاماتهم في مجال نظرية الألعاب.

وعلى الرغم من أن نظرية الألعاب ارتبطت أساساً بالرياضيات والاقتصاد منذ مولدها إلا أن توسعت تطبيقاتها اتساعاً كبيراً في السنوات الأخيرة، وطبقت في علم السياسة خاصةً دراسات العلاقات الدولية، وتدين نظرية الألعاب تطبيقها في مجال العلاقات الدولية إلى عالمين اقتصاديين كبيرين هما مارتين شوبيك (1926) -هو عالم اقتصادي كبير واستاذ اقتصادي في جامعة يال- وتوماس شيلينج -الحائز على جائزة نوبل في الاقتصاد عام 2005- وقد جاء عدد من

المفكرين أمثال "هنري كاهن وبرنارد برودي وهنري كيسنجر ورونالد بربيان" طوعوا هذه النظرية للاستخدام في الصراعات السياسية بصفة عامة وفي مشكلات الحرب والسلام بصفة خاصة، ونظرية المباريات في أبسط معانيها هي دراسة الاستراتيجيات التي يتبناها الأطراف في مواقف النزاع، وتعتبر من الناحية التحليلية شكلاً من أشكال نظرية اتخاذ القرار؛ لأنها تقوم بدراسة وتحليل تصرفات صناع القرار في حالات الصراع المختلفة، أو بعبارة أخرى تصف الكيفية التي يتصرف بها الأفراد العقلانيون لانتهاج الخيارات الرشيدة في المواقف الصراعية، والتي تحقق لهم أكبر قدر ممكن من القيم أو المكاسب وتجنبهم الخسائر بقدر الإمكان أو على الأقل تقليصها إلى أقل حد ممكن، أي أنها تركز على التعامل مع صراعات المصالح كما لو كانت مباريات في الاستراتيجية، وتعد نظرية اللعبة واحدة من المناهج المستخدمة لدراسة العلاقات الدولية وتسمى أيضاً نظرية المباريات.

إن نظرية الألعاب تستخدم في دراسة المسائل والأوضاع الاستراتيجية المتعلقة بالمنافسة والصراع على المكاسب ضمن أسلوب منطقي ورياضي، أو ما يسمى "الحسابات العقلانية"، وفي إطار تحليلي يفترض تكون الموقف من فاعلين وقواعد تحكم طريقة الألعاب وتحدد الخاسرين والمنتصرين وتحت كل لاعب قدر معين من الموارد، ويتوفر بذلك لكل فاعل سيطرة جزئية على الموقف وخطط استراتيجية للحركة، ويعرفها "مارتن شوبيك" بأنها: "طريقة لدراسة صناعة القرار في أوضاع صراعية أو تعاونية"، بينما يعرفها توماس شيلينغ -أحد أبرز الدارسين لنظرية الألعاب- ومحاولة تطبيقها على العلاقات الدولية بأن: "نظرية الألعاب معنية بأوضاع يكون السلوك الأفضل لكل طرف معتمد على قدرته على توقع ما سيفعله الطرف الآخر"، وهذا يعني التمييز بين لعبة استراتيجية وألعاب الحظ، ويعرفها "غراهام إيفانز وجيفري نوينهام" بأنها: "طريقة منهجية لدراسة صنع القرار في حالات الصراع".

ويشرح أناتول رابورت مضمون نظرية الألعاب بقوله: "إذا أراد الناس في وضعية معينة أن يحققوا الفوز بالحصول على هدف معين يسعى طرف آخر لمنعهم منه، فإن النظرية تقدم لنا العملية الذهنية التي يستخدمونها لحساب السلوك الأفضل لهم، واضعين في اعتبارهم أن الطرف الآخر يحسب حركاته بطريقة عقلانية أيضاً، وتقدم النظرية كيفية حساب سلوك الطرف المقابل وكيفية التغلب عليه"، وبالتالي فإنه وفقاً للنظرية يتم اتخاذ القرارات على أساس عقلاني بحساب التكلفة والمكسب لناتج كل خيار يتم اتخاذه، والقواعد تحدد كيفية استعمال الموارد المتاحة والمناورات والاستراتيجية، وهذه القواعد تحدد طريقة توزيع المكسب والخسارة بالنسبة لكل لاعب، والنتيجة أو المحصلة لكل مجموعة من الخيارات هي مجموعة من المكاسب والخسائر لكل طرف، فلكل خيار متخذ مكاسب وخسائر محددة.

ويفهم من ذلك أن نظرية الألعاب تفترض وجود لاعبين اثنين (على الأقل) لكل منهم مصالح متضاربة أو مختلفة ويتحركون وفقاً لقواعد معينة لتحقيق أعلى مكاسب لكل منهم، ويتحرك كل لاعب وفقاً لاستراتيجية خاصة به -من خلال تحليل حركات الخصم ومحاولة التنبؤ بمساراته المستقبلية- وتنتقل اللعبة من مرحلة إلى أخرى من خلال حركات اللاعبين -التي من الممكن أن تتم بشكل متتالي أو بالتوازي- ويكون لكل لاعب جائزة أو مكافأة نظير حركته باللعبة وكل لعبة من الألعاب، وبعد عدة حركات من اللاعبين يمكن أن تصل إلى حالة تسمى "حالة التوازن"، إذا كانت لعبة صفرية (أي أن مكسب طرف معناه خسارة الطرف الآخر بنفس المقدار).

وهناك تصنيف آخر للألعاب الغير صفرية والتي تتضمن ربحاً أو خسارة لجميع الأطراف بأي نتيجة من نتائج اللعبة المحتملة. والجدير بالذكر أن "جون ناش" نال جائزة نوبل لإثباته أن الألعاب الصفرية لها نقطة توازن واحدة على الأقل،

وقد جسد دوره الممثل الأمريكي المعروف "راسل كرو" في فيلم "عقل جميل" أو بالإنجليزية (A Beautiful Mind) عام 2001.

ويرجى الانتباه بأن مصطلح لعبة في نظرية الألعاب يعني بشكل خاص معضلة ما، حيث أن من الأشخاص أو المجموعات (اللاعبون) يشتركون بمجموعة من القواعد والأنظمة تصنع الظروف والأحداث التي تشكل بداية اللعبة, وتنظم هذه القواعد الحركات القانونية الممكنة في كل مرحلة من اللعب, ومجموع الحركات أو الخطوات بمجملها يشكل ماهية اللعبة بالإضافة إلى النتيجة المرغوبة، وهنا نفترض أن اللاعبين أشخاص راشدون يسعون إلى سعادتهم عبر اتخاذهم لسلسلة من القرارات, وأن كل لاعب يسعى للتنبؤ بأفكار وحركات اللاعب الآخر.

وفي مفهوم نظرية الألعاب فإن الحركة هي التي تنقل اللعبة من مرحلة إلى أخرى, بدءاً من المرحلة الأولى وانتهاءً بالمرحلة الأخيرة، والحركة قد تنتقل من لاعب إلى آخر بشكل محدد ومتتابع أو معاً، وإن قرار اتخاذ الحركة من الممكن أن يكون ناتجاً عن قرار شخصي أو بالصدفة, وفي الحالة الأخيرة يوجد غرض مثل حجر النرد أو دولاب الحظ يحدد الحركة المعطاة وفقاً لآلية الاحتمالات.

أما الخرج (النصيب أو النتيجة) هو مصطلح لنظرية الألعاب يشير إلى ماذا حدث في نهاية اللعبة, ويمكن القول بأنه في بعض الألعاب مثل الشطرنج أو الداما تكون النتيجة واضحة وبسيطة وذلك بتحديد الخاسر والرابح, بينما في بعض ألعاب الرهان كالبوكر يكون النصيب هو النقود, وكمية النقود تحدد بعدد الرهانات التي وضعت أثناء اللعب.

ويعتبر البحث في الفرق بين الصيغ الشاملة والصيغ الطبيعية من أهم دراسات نظرية الألعاب، ونقول عن اللعبة بأنها في صيغتها الشاملة إذا تم تأليفها وفقاً لقواعد تحدد الحركات الممكنة في كل مرحلة حيث تحدد على أي من اللاعبين عليه اللعب (الدور)، كما تحدد الاحتمالات الممكنة التي تنتج عن أي حركة للاعب أسندت إليه بالصدفة، كما تحدد هذه القواعد حجم النصيب أو الخرج الممكن الناتج عن خوض اللعبة، كما أن الافتراض يقول أن كل لاعب لديه مجموعة من التفضيلات عند كل حركة بشكل توقع للخرج الممكن الذي إما سيضاعف نصيب اللاعب من النصيب أو يخسر، واللعبة في صيغتها الشاملة لا تحتوي فقط على لائحة من القوانين والقواعد التي تحكم تحرك كل لاعب، بل تحتوي أيضاً على مخطط من التفضيلات لكل لاعب، حيث الألعاب الجماعية الشائعة مثل (إكس أو) أو ألعاب الورق.

إن أبسط الألعاب بصيغتها الشاملة تتضمن كماً هائلاً من المنهجيات والتخطيط؛ لذلك طور الباحثون نمطاً جديداً من الألعاب دعيت باسم "الألعاب بصيغتها الطبيعية", حيث يمكن حساب النتائج بشكل كامل، وتكون اللعبة بصيغتها الطبيعية إذا أمكن وضع جميع النتائج أو الخرج لكل لاعب في حال اتخاذه أي قرار نابع عن استراتيجية ممكنة اتبعها, وهذا الشكل من الألعاب النظرية يمكن لعبه عن طريق أي مراقب حيادي لا يتأثر بقرارات يتخذها اللاعبون.

ونقول عن اللعبة بأنها كاملة المعطيات إذا كانت جميع الحركات الممكنة معروفة لكل لاعب، الداما والشطرنج هما مثالان جيدان للعبة بمعطيات كاملة، البوكر تعتبر لعبة لا يمتلك فيها اللاعبون إلا قدراً محدوداً من المعطيات في بداية اللعبة.

ولابد من الإشارة في هذا الصدد إلى أن المنهج أو الخطة هو قائمة اللاعب بالخيارات المثلى الممكنة في كل مرحلة من مراحل اللعبة، ويعتبر المنهج الذي يأخذ في الحسبان جميع الحركات الممكنة قبل اتخاذ القرار هو منهج لا يخيب، حيث لا مكان للأحداث المفاجئة بهكذا مناهج.

وفي الواقع لكي تقوم هذه النظرية لابد من توافر شروط معينة وهي: وجود لاعبين (طرفين) أو أكثر، ولكل منهما أهدافه وإمكانياته، وأيضاً امتلاك كل لاعب استراتيجية خاصة في مواجهة استراتيجية خصمه، وهذا ضمن البيئة التي تتم فيها المباراة وبالتالي النتيجة النهائية، وعندما تتوفر هذه الشروط يصبح كل من الطرفان على جاهزية لبدء المباراة، وهناك عناصر لابد من تفاعلها سوياً لتشكل المنهج الذي يخطوه كل طرف، وهي بمثابة أسس هذه النظرية والتي تقوم على خمس عناصر أساسية وهي:

1- **الخيارات:** تفترض هذه النظرية أن كل لاعب أو طرف لديه مجموعة من البدائل يختار أحدها بصفة عقلانية، أي الخيار الذي يتوقع أن تكون نتائجه عالية الربح ومنخفضة الأضرار والتكاليف.
2- **الأهداف:** هذه الأساس مرتبط بسابقه حيث أن اختيار البديل قائم على طبيعة الأهداف التي يحددها اللاعب مسبقاً ويعمل على الوصول إليها، فالأهداف هي التي توجه اللاعب نحو خيار معين.
3- **العقلانية:** على اعتبار أن كل لاعب يسلك الخيار الذي يمكنه من السيطرة أو البقاء على قيد الحياة، فسلوك اللاعب ليس استجابة انفعالية بقدر ما هو تصرف قائم على حسب الخسائر والأرباح لكل البدائل المطروحة أمامه، وترجيح كفة الخيار الذي علت كفة أرباحه على كفة أضراره.
4- **المنفعة:** ترتبط عقلانية وأهداف اللاعب بما يحاول أن يجنيه من هذه العملية، فتعتبر المنفعة هي المنطلق وهي الغاية من هذا الصراع.
5- **المعلومات:** إن المظهر الحاسم لخصوصية المباراة هو توفير المعلومات، والتي تجعل اللاعبين يختارون استراتيجيتهم بدقة، فبمجرد توفرها يستطيع اللاعب أن يحدد موقفه من خصمه ومن سير المباراة.

إن ثمة أمر لابد من الإشارة إليه في هذا الشأن هو أن موضوع نظرية الألعاب هو بالضبط تلك التفاعلات داخل مجموعة من الأفراد أو الحكومات أو الشركات وما إلى ذلك، حيث يكون لأفعال كل فرد تأثير على النتيجة التي تهم الجميع، أي تدرس التفاعلات الاستراتيجية التي يجب أن تكون تصرفات الأفراد فيها استراتيجية، أي يجب أن يكونوا على دراية بحقيقة أن أفعالهم تؤثر على الآخرين، وهذا هو المقصود بالتفاعل الاستراتيجي أن يكونوا الأفراد على دراية أن أفعالهم سيكون لها تأثير على النتيجة وتتصرف وفقاً لذلك.

ولقد بيَّن أصحاب نظرية اللعبة أمثال "مارتين شوبيك وفون نيومان وجون ماكدونالد ومايلز كوبلاند" وغيرهم وجود وضعين أو حالين للعبة العلاقات: الحالة الأولى هي حالة ناتج الصفر والثانية هي حالة ناتج اللا صفر، ففي الحالة الأولى يكون ربح دولة على حساب دولة أخرى، وعليه يمكن أن تكون الفائدة مقبولة بين الدول المتصارعة على أساس مبدأ الحد الأدنى للفائدة القصوى التي يكون فيها الجانب الضعيف قادراً على الاستجابة لأدنى حد من الخسارة، أما في موقف اللا صفر ونظراً لأن الفائدة المتوخاة غير محددة فيمكن زيادتها باللجوء إلى الأسلوب التعاوني الذي لا يسمح بالصدام بين المتصارعين، وهو موقف تتوزع فيه ثمار الربح نتيجة التعاون، وهذا الوضع عادة ما يكون في الأوقات الاعتيادية (ليس وقت الحروب) وإن كان هناك تنافس أو صراع بين الدول.

وفي معظم الأحيان يكون التنافس والصراع بين الدول والنظم هو من قبيل الألعاب غير الصفرية، بينما تكون الحالة الصفرية عادةً خلال الحروب بين الدول، مثل الوضع الذي ساد أثناء الحرب العالمية الثانية وأسفر عن هزيمة دول المحور أمام دول الحلفاء، وهناك من يضيف نوع ثالث لنتيجة المباراة وهو الكارثية، وفيها يتخاصم الطرفان بهدف تدمير الآخر وبالتالي يخسران كلاهما، كما هو الحال في الحروب النووية المدمرة.

إذن فالتمييز بين اللعبة الصفرية وغير الصفرية لا يعتمد على ما إذا كانت نتيجة اللعبة هي بقاء طرف أو زوال الطرف الآخر، ولكن التمييز يكون على أساس الفوز الشامل أو الجزئي بتحقيق الأهداف الموضوعة من خلال طرفي النزاع.

إلا أن ذلك يبقى ضمن الإطار النظري في منطقة الشرق الأوسط على الأقل، وخصوصاً في إطار الصراع العربي الإسرائيلي، حيث ترى إسرائيل أن معركتها مع العرب هي معركة وجود، ولا أدل على ترتيب إسرائيل لأوراق لعبها على أساس صفري خصوصاً تجاه العرب من سعيها المستمر لتطوير وحيازة السلاح النووي منذ احتلالها لأرض فلسطين، بل تعمل على ضمان عدم امتلاك أي من الدول الإقليمية لهذه التكنولوجيا حتى للأغراض السلمية في بعض الحالات.

إن المتابع للأوضاع في الشرق الأوسط يرى بوضوح تناثر أوراق اللعبة واستفاقة لاعبين من غيبوبتهم، وبروز لاعبين جدد، والكل يتنافس للصدارة والمكانة الإقليمية المؤثرة، بل وصلت الحالة الإقليمية في كثير من الساحات للمجابهة العسكرية، بهدف فرض سياسة الأمر الواقع، لكن الخطير في الأمر هو تطور السلوك الإقليمي لبعض اللاعبين لحد إظهار أن الخيارات المطروحة هي خيارات صفرية وجودية، تسعى لتكبيد الطرف الآخر خسائر مطلقة؛ إما سياسياً أو اقتصادياً أو وجودياً.

فبالنسبة لمنطقة شرق المتوسط فقد أصبحت ملعباً مهماً للعلاقات الدولية بعد ما زاد الاهتمام بها، باعتبارها منطقة غنية بالنفط والغاز، وحسب تقرير لهيئة المسح الجيولوجية الأمريكية عام ٢٠١٠ يوجد نحو ١,٥ تريليون متر مكعب من الغاز، وأكثر من ١٠٠ مليار برميل من النفط، تضاف إلى ذلك الأهمية الجيوسياسية للمنطقة، كطريق الملاحة لعبور البترول والغاز من الشرق الأوسط إلى دول الاتحاد الأوروبي.

وبالنظر إلى وجود بؤر عديدة للصراع أبرزها الخلاف بين تركيا وقبرص واليونان -هو المتعلق بجزيرة قبرص المقسمة إلى شطرين: قبرص الجنوبية الدولة ذات السيادة، وقبرص الشمالية التركية منذ عام ١٩٧٤ غير المعترف بها دولياً- وهو ما ترتب عليه خلاف على الحدود البحرية بين شطري الجزيرة، وخلافات على عمليات التنقيب في المناطق الاقتصادية بشرق المتوسط.

وهناك خلافات على الحدود البحرية بين لبنان وإسرائيل، وبين سوريا ولبنان، وهناك تعدد الأطراف المتنافسة حول أمن الطاقة في المنطقة، ومن بين المنافسات شركات التنقيب: الإيطالية، والفرنسية، والأمريكية، والروسية، ويسعى الاتحاد الأوروبي من جانبه إلى تنويع مصادره وطرق التوريد لتقليل الاعتماد على روسيا من قبل دول شرق وجنوب أوروبا، بالإضافة إلى دوره كمؤسسة تحمي أعضاءها.

وهناك إلى جانب ذلك كله التوترات السياسية والأمنية في دول عدة بالمنطقة: سوريا، لبنان، ليبيا، والتي تزيد تعقيدات الصراع، وتصعب من استراتيجيات الحل، وعلى الجانب الآخر استفادت مصر وقامت بالتنسيق المستمر بين دول المنطقة، وهو ما تجلى بإنشاء منتدى شرق البحر المتوسط منذ يناير عام 2019 -مقره القاهرة- يضم المنتدى وزراء الطاقة لدول المنطقة باستثناء تركيا، وللمنتدى مشروعان مهمان قيد التنفيذ: أولهما التصدير المشترك للغاز المسال المصري إلى السوق الأوروبية، والثاني تشييد خط أنابيب بحرى للغاز يصل إلى إيطاليا بتكلفة ٧ مليارات دولار.

واستمراراً للتنسيق السياسي والعسكري الكبير بين مصر واليونان وقبرص منذ عام ٢٠١٤ وقعت مصر واليونان اتفاقية لترسيم الحدود البحرية بينهما في أغسطس عام ٢٠٢٠، وإلى جانب ذلك بدأت فعاليات منتدى الصداقة الذى يؤسس لمساحة تعاون كبيرة بين الدول المشاركة من منطقتي البحر المتوسط والخليج في مجالات الطاقة والاتصالات والأمن البيولوجي، فضلاً عن التنسيق السياسي والأمني.

وهكذا تلعب مصر مباراة لا صفرية بالمنطقة، وترعى مبادرات وتحالفات من شأنها تقليل الخلافات والتوترات السياسية لصالح المكاسب الاقتصادية، إذ تهدف مصر من خفض التوتر شرق المتوسط إلى تعزيز الأمن والاستقرار ودفع عملية التنمية الجماعية، ليشارك الكل في مباراة رابحة قد لا يخسر فيها أحد.

وقد وضع الخبراء إطاراً لمبدأ الأخذ والعطاء، الذي أخذ صورة معادلات ثلاث، تتمثل في الآتي:

1- **المعادلة الأولى-** الطرف الأول: عطاء وأخذ، الطرف الثاني: عطاء وأخذ: في هذه المعادلة، الطرفان على استعداد لإعطاء شيء مقابل أخذ شيء يريده، وقد دخلا في عملية التفاوض وفق خطط معينة، والسؤال يكون عن مقدار التنازلات وزمنها، وهذا من التفاصيل التي يتم الاتفاق عليها، وهذه المعادلة هي الأكثر نجاحاً.
2- **المعادلة الثانية-** الطرف الأول: أخذ وعطاء، الطرف الثاني: عطاء وأخذ: واحتمال نجاح هذه المعادلة جيد، لأن الطرفين على علم بالتنازلات وفق مبدأ الأخذ والعطاء، ولكن من معوقات نجاحها أن أحد الطرفين مستعد لأن يعطي شرط أن يحصل على شيء بالمقابل، ولكن الطرف الثاني مستعد للعطاء ولكن بعد الأخذ أولاً، والصعوبة تكمن في أن الطرف الذي أخذ قد يفكر في المقدار الذي سوف يحصل عليه مقابل ألا يعطي، وإذا لم يقرر هذا الطرف بسرعة ماذا سيعطي فإن الطرف الذي قرر أن يعطي سوف يسحب تنازلاته، مما قد يوصل التفاوض إلى مرحلة حرجة.
3- **المعادلة الثالثة-** الطرف الأول: أخذ وعطاء، الطرف الثاني: أخذ وعطاء: وفي هذه المعادلة يدخل المتفاوضان العملية التفاوضية، وفي ذهن كل منهما ألا يعطي شيئاً قبل أن يأخذ، وهذا ما قد يؤدي إلى اختلاف بينهما، وما لم يتزحزح طرف عن موقفه فإن التفاوض قد يصل إلى طريق مسدود.

ونحن في هذا العصر نحتاج إلى أن تسود ثقافة التفاوض القائمة على مبدأ "اكسب ودع غيرك يكسب"، أو فلسفة الربح المزدوج، التي تعني أن يربح كل طرف في عملية التفاوض؛ لأن التفاوض المستمر هو الذي ينتهي بحصول الطرفين على احتياجاتهما، وهناك كارثة سوف تحل حينما يدخل المفاوض على أساس المساومة وفكرة أنه يحب أن يربح دون أن يكترث بالطرف الآخر، وفلسفة الربح المزدوج تتطلب أن يبذل الطرفان كل جهودهما للوصول إلى اتفاق مرض لهما.

ويشير تاريخ العلاقات الدولية -من منظور نظرية المباريات- إلى أن المباريات التي انتهت بفرض سيطرة أحد الأطراف وتحقيقه كامل أهدافه على حساب الأطراف الأخرى كانت نهاية مؤقتة وعاد الصراع مرة أخرى مع تغير الظروف، ويشير هذا التاريخ أيضاً إلى أن النهايات المستقرة للمباريات تحققت عندما سعى أطرافها إلى البحث عن "نقطة توازن" بين أهدافهم، وقد عبر عن ذلك "بنيامين فرانكلين" -1706 – 1790 أحد الآباء المؤسسين للولايات المتحدة الأمريكية- عندما قال: لن تكون هناك صفقة ما لم يحصل كل طرف على فوائد.

إن واحدة من أشهر أدوات التحليل الاستراتيجي للمنافسة هي نظرية اللعبة، وهي تمتاز بتغطيتها لتفاعلات المنافسين (المتوقعة) جراء أي قرار من قِبَّل أحدهم، وعلى عكس نظرية القوى الخمس "لمايكل بورتر" التي يعاب عليها أنها لا تغطي التفاعلات ولا ردة الفعل من قبل المنافسين، ولعل أشهر مثال يدرس دائماً لنظرية اللعبة هو مثال معضلة السجناء؛ حيث يقبض على متهمين ويواجهان نفس العقوبة وذلك بحسب الخيارات الموضوع أمامهما:

1- في حالة اعترافهما سيواجهان بعقوبة سنتين سجناً لكل منهما.
2- في حالة إنكارهما المشترك سيواجهان عقوبة شهرين سجناً.
3- في حالة إنكار أحدهما واعترف الآخر فإن المعترف سيواجه سنة سجناً والمنكر سيواجه عشر سنوات سجناً.

وفي هذه الوضعية إذا بقى أحدهما صامتاً ولم يتعاون فإنه سيواجه احتمالين إما أن يسجن لمدة شهرين إذا بقى زميله صامتاً، أو يواجه بعقوبة عشر سنوات سجناً إذا اعترف زميله، وإذا اعترف فقد يواجه حكم من سنة إلى سنتين، فهناك استراتيجية مضمونة لكل لاعب وهي الاعتراف حيث يمثل العقوبة الأقل.

إن المثال القياسي لهذه المعضلة في النزاعات السياسية يتمثل في سباق التسلح بين دولتين في وضع التنافس، تسعيان إما إلى سباق التسلح أو الكف عن التسلح، فإذا كفت كلا الدولتين عن التسلح فإن بإمكانهما تخصيص الموارد التي سوف ينفقانها على التسلح للمشاريع الاجتماعية والاقتصادية النافعة والذي سيجعلها في وضع أفضل، وإذا سعت كلا الدولتين إلى التسلح والأخرى لم تفعل ذلك فإن الدولة التي تأخذ بمبدأ التسلح سوف تطور قوتها العسكرية لتهزم خصمها، وبذلك تحدد أفضل عائد لها، بعكس الأخرى التي تقاسي من أسوأ ناتج لها، والقياس هنا يتصل بالإخلاص من عدمه لبنود وظروف المعاهدة وعدم الخداع في اتفاقيات مراقبة التسلح، حيث أنه المفهوم بأن المعاهدات أو الاتفاقيات ليست بالكامل قوية ومحكمة والتركيز هنا على مسألة الثقة.

وهناك بعض التجارب التي توضح الظروف والأحوال التي يمكن أن تولد الثقة بين الدول، ولكن ليس هناك دائماً شيء مقبول مباشرةً في المحيط الدولي، وتوضح نظرية المباريات المشروطة التي طورت بواسطة "نايجل هوارد" وهذه النظرية توسع مفهوم الاستراتيجية لتشمل استجابات أحد اللاعبين لاختيارات الاستراتيجيات المحتملة لخصمه، واستجابة الخصم تباعاً للاختيارات المشروطة للاعب الأول، وبسبب أن هذه المفهوم يحتوي على قاعدة لاختيار استراتيجية مشروطة تحت اختيار استراتيجية الخصم فإنه يطلق عليها "استراتيجية البدائل"، أو بمعنى أدق "الميتاستراتيجية" والتي يمكن أن يعتقد أنها استراتيجية لاختيار استراتيجية، ويبدو من البديهي أن المعضلة بأكملها يمكن أن تحل بالسماح بالاتصال بين اللاعبين.

ويجب أن يكون واضحاً أن استراتيجية البدائل لا تتعامل مع الواقع كما لو كان ثابتاً، ولا مع الخصم باعتباره استنفد كل ما لديه ولم يعد عنده أية احتياطيات يستدعيها، ورغم أن هذه الاستراتيجية حملت عبر التاريخ أسماء عديدة إلا أنها في النهاية تعني الدلالات ذاتها، والقول إن الحرب خدعة قد يختصر هذه الاستراتيجية من عدة جوانب في مقدمتها المباغتة وتحضير البدائل، والتهيؤ لتدارك أخطاء محتملة، وقد لا تكون استراتيجية البدائل ضمانة مطلقة للنجاح لكنها على الأقل تقلل من نسبة الفشل!

وتعتبر معضلة الجبان مثالاً آخر لنظرية اللعبة، تتصور في مواجهة رجلين بسيارتين في نفس الطريق حيث أن المحصلة أن يسلك أحدهما الطريق والآخر سينحرف عنه وإلا اصطدما معاً وماتا سوياً، والحل هو فوز أحدهما وخسارة المقابل، لكن هذه اللعبة لا تمثل لعبة صفرية في كل النتائج الممكنة فيها فقد يتراجع كلا اللاعبين ويخسر كلاهما أو يتصادم اللاعبان، ومن جهة أخرى فإن هذه اللعبة لا تصبح عقلانية إلا في حالة تراجع أحدهما أو تراجع كلاهما؛ لأن عدم التراجع يمثل خيار غير عقلاني يؤدي إلى هلاك كلا اللاعبين، والوضعية الشبيهة لها في العلاقات الدولية هي وضعية المجابهة النووية حيث أن المواجهة تعني الدمار الشامل لكلا الطرفين.

ولا شك أن معضلة الجبان تعد أفضل في معالجتها للصعوبات التي تواجه العاملين في السياسات الدولية من أي نوع آخر، وهذه المباراة أخذت اسمها من اللعبة الرياضية التي نشأت بين مراهقي كاليفورنيا عام 1950، حيث كان هناك سائقان يصلان إلى بعضهما بسرعة عالية من خلال طريق ضيق، كلاهما يملك الاختيار إما أن ينحرف ويتجنب الضربة في الرأس أو الاستمرار في طريق التصادم لتلقي الضربة، ومعضلة الجبان يمكن استخدامها كنظير ممتاز لبعض الأوضاع في السياسات الدولية حيث التهديدات باستخدام القوة العسكرية تبرز بصورة واسعة في استراتيجيات المفاوضات بين الدول المتصارعة، ونموذج أزمة الصواريخ في كوبا بين الولايات المتحدة والاتحاد السوفييتي يعتبر مثال على اللعبة غير الصفرية.

والجدير بالذكر أن السوق يعتبر مثالاً جيداً لنظرية الألعاب، فمنذ لحظة دخولك للمحل متفحصاً البضاعة تكون قد بدأت اللعبة, المستهلك يريد أرخص سعر وأعلى جودة, البائع يريد بيع أعلى سعر, والتخلص من البضائع الرديئة الجودة, وعندما تبدأ المساومة والجدال حول السعر تكون قد وصلت اللعبة لذروتها, والرابح هو الذي يستطيع توقع حركات الآخر, فعندما يتوقع المستهلك بأنه إذا خرج من المحل دون الشراء سيجري وراءه البائع فسيكون هو الرابح إن صح توقعه وخاسر إن لم يصح.

إذن فالفكرة من نظرية الألعاب تتلخص بسهولة جديدة في اسمها، فهدف هذه النظرية هو تفسير آلية عمل الألعاب، في الغالب تكون ألعاباً يشارك بها شخصان فقط (لتبسيط أهداف كل لاعب ونتائج أفعاله)، وأحياناً تكون أعقد من ذلك، قد يبدو الأمر غريبا لكن نظرية الألعاب قادرة على تفسير سلوكيات الناس عندما يلعبون أي لعبة جماعية عادية: سواء كانت الشطرنج، أو المونوبولي، أو أي واحدة من ألعاب البطاقات، فهذه كلها تدخل في مجال دراسة نظرية الألعاب.

ولكن هذه الألعاب ليست لها وظيفة إلا قضاء وقت الفراغ والاستمتاع، ولذا – بطبيعة الحال – لا يوجد أشخاص كثيرون مهتمون بصرف خبرتهم المهنية في دراستها وبحثها، ولذلك فإن استخدام هذه النظرية لا يكون عادة في الألعاب فعلاً، وإنما في مسائل بالحياة الواقعية تسير بطريقة مشابهة لتلك الألعاب، ففي الأساس أي منافسة يشارك بها عدة أشخاص يمكن النظر إليها على أنها لعبة بطريقة أو بأخرى.

ساهمت دون شك نظرية الألعاب بشدة في وضع شكل علمي رياضي لدراسات العلاقات الدولية واستراتيجيات تعامل الدول على المستوى الدولي، ولقد ساهم "توماس شيلينج" مساهمةً كبيرةً في هذه المنحى، مدعماً بجهوده حتى أنشطة الأمن القومي في الولايات المتحدة الأمريكية وبقية دول العالم، وإذا جاز لي أن أوصي بثلاثة كتب أساسية في مجال السياسة الدولية هن: فن الحرب لـ "سون تزو"، والأمير لـ "نيكولو مكيافيلي"، واستراتيجية الصراع لـ "توماس شيلينج". وأنا على يقين أن الأخير يقدم فهماً أعمق وأكثر شمولاً للسلوك البشري.

إن نظرية اللعبة التي يتمثل هدفها الرئيسي في التحليل الرسمي لإجراءات صنع القرار والعلاقات بين لاعبين أو أكثر يمكن أن تساعد المنظرين والممارسين في العلاقات الدولية في الميدان من أجل تفسير التفاعلات بين الجهات الفاعلة التي تنظر فيها، وتوفر نظرية الألعاب وسائل محددة ليس فقط لفهم الحقائق المختلفة بل وأيضاً للتأثير على التفاعلات ذات الفوائد الواسعة، وتعتمد نظرية اللعبة أو الصراع بين أطراف اللعبة على تحليل استراتيجية مواقف الصراع، أي اعتماد استراتيجية أحد الجوانب بشكل عام على توقعات الجانب لاستراتيجية الجانب الآخر؛ وذلك للتمكن من أقصى فرص الحصول على نتائج ملائمة.

وعليه يكون من الضروري وضع مجموع من القوانين أو القواعد المعقولة للتصرف، إن اللجوء إلى نظرية اللعبة في العلاقات بين الدول يجنب الدول صراعات الحروب، وغالباً ما يلجأ صناع السياسة إلى نظرية الصفر لأنها أكثر فعالية في تجنب الحروب، ومع القليل من الحذق السياسي والمهارة في اللعب يمكن تحويل هذا الموقف إلى جانب اللا صفر، وهذا ما ينقص الكلفة المطلوبة لاستعادة الدائم في لعبة الصراع.

وختاماً فإنه يمكن القول بأن هده النظرية تعرضت إلى انتقادات عديدة يمكن إيجازها فيما يلي:

1- لا تصلح في تفسير المشهد الكامل للصراعات خصوصاً الجوانب القيمية والأيدلوجية في الصراعات وتبالغ في عقلانية الأطراف، فهناك فرق بين الدراسة النظرية في إطار نظرية اللعبة لسلوك اللاعبين والسلوك الفعلي التجريبي، والذي تتدخل فيه عدة متغيرات نفسية وأيديولوجية تجعل من السلوك العقلاني المفترض في نظرية الألعاب غير محقق في الواقع بصورة كاملة.
2- كما أن نظرية الألعاب لا تصلح لكل الأوضاع مثل حالات التدخل الإنساني وفي حالة عدم وجود استراتيجية مقابلة، وعلى الرغم من النجاح التي حققته هذه النظرية في مجال دراسات الحرب فإن هناك تحفظاً بشأن قابلية تطبيقها على دراسة الشؤون الدولية، فمن جانب ما زالت هناك بعض القضايا الكمية التي لا يمكن إعطاؤها رموزاً حسابية كالمعنويات السياسة لأمة محاربة أو العقيدة السياسية أو الأيديولوجيا، وهذا ما تعرضت له من نقد فيما بعد خصوصاً بعد ما جرى من تعقيد وتشابك في العلاقات بين الدول.
3- وتعتبر نظرية الألعاب إحدى الوسائل الحديثة لبحوث العمليات التي تستخدم لاتخاذ القرارات في الحالات والمواقف التي تتميز بوجود صراع بين الوحدات المتنافسة، بحيث يسعى كل طرف لتحقيق مصلحته على حساب الآخر، وهنا لا يستطيع متخذ القرار أن يسيطر على العوامل المؤثرة عليه في ظل التغيرات الحاصلة.

وتهدف نظرية الألعاب إلى الوصول إلى استراتيجية معينة تُرضي جميع الأطراف، ويحاول كل طرف القيام بأفضل أداء ممكن للحصول على أفضل العوائد، وتكمن الصعوبة هنا في أن كلا المتنافسين يرغب بجعل عوائده أفضل ما يمكن مع مراعاة ردود فعل الأطراف المنافسة الأخرى، وتعتبر هذه النظرية وسيلة للنظر في مسائل الصراع الأكثر إثارة في

الحاضر والمستقبل إلا أنها لا تضمن تقديم الحلول لجميع مسائل الصراع، لكنها تقدم الطرق والوسائل الأكثر فاعلية للتحليل.