

بررسی علل وقوع جنگ فالکلند بر اساس نظریه بازی‌ها

طه اکرمی^۱ محمدرضا سعیدآبادی^۲

تاریخ پذیرش ۱۳۹۵/۱۲/۱۲

تاریخ دریافت ۱۳۹۵/۳/۲۴

چکیده

جنگ فالکلند در سال ۱۹۸۲ میان آرژانتین و بریتانیا درگرفت. این جنگ توسط آرژانتین آغاز و در نهایت با شکست آرژانتین نیز پایان یافت. در مقاله پیش‌رو، نگارندگان قصد دارند به سؤالات زیر پاسخ دهند: (۱) علت اصلی وقوع جنگ فالکلند چه بود؟ (۲) آیا این جنگ، گزینه‌ای در راستای منافع و اهداف آرژانتین و بریتانیا بوده است یا خیر؟ در راستای پاسخگویی به این دو سؤال، با رویکرد توصیفی تحلیلی و در چارچوب نظریه بازی‌ها، جنگ فالکلند در سه مرحله (۱) انتخاب آرژانتین میان پذیرش وضع فعلی و یا حمله به جزایر، (۲) واکنش بریتانیا و انتخاب بین واکنش نظامی، تحریم و یا دیپلماسی و (۳) در مرحله آخر، پاسخ آرژانتین مبنی بر تخلیه جزایر و ادامه مذاکره و یا جنگ با بریتانیا) قرار می‌گیرد. یافته‌های این پژوهش نشان می‌دهد که جنگ به دلیل عدم تشخیص مناسب اولویت‌ها و انتخاب‌های طرفین از مرحله اول شکل‌گیری نزاع تا مرحله آخر جنگ، روی داد.

واژگان کلیدی: نظریه بازی‌ها، جنگ فالکلند، عدم درک متقابل، حاکمیت، بریتانیا، آرژانتین

۱۷۵

سیاست جهانی

فصلنامه علمی پژوهشی سیاست جهانی، دوره پنجم، شماره چهارم، زمستان ۱۳۹۵

۱. دانشجوی دکتری مطالعات منطقه‌ای، دانشگاه تهران.

نویسنده مسئول tahaakrami@gmail.com

۲. استادیار دانشکده مطالعات جهان، دانشگاه تهران

مقدمه

جنگ فالکلند، جنگی بود که بین بریتانیا و آرژانتین به مدت ۷۴ روز و بر سر مالکیت جزایر فالکلند و جزایر جورجیای جنوبی و ساندویچ جنوبی در سال ۱۹۸۲ صورت گرفت. این جنگ با حمله و اشغال جزایر فالکلند (مالویناس) توسط آرژانتین آغاز و با شکست آرژانتین خاتمه یافت. در این جنگ، قدرت نظامی بریتانیا به لحاظ کمی و کیفی، بیشتر از آرژانتین بود. هدف حکومت نظامی آرژانتین از این جنگ، کسب مشروعیت بود. در آن برهه زمانی، آرژانتین دچار بحران‌های سیاسی و اقتصادی متعددی بود. همچنین استفاده گسترده حکومت نظامی آرژانتین از زور و ارعاب جهت سرکوب ناراضی‌ها، منجر به کاهش مشروعیت بیشتر این حکومت شده بود. لذا این دولت، تلاش کرد جهت افزایش مشروعیت خود، بحث‌های ملی‌گرایانه را مطرح سازد که از آن جمله می‌توان به مسابقات جام جهانی و حمایت از تیم ملی فوتبال آرژانتین، تشدید مناقشات سرزمینی با شیلی و در نهایت تصرف فالکلند اشاره نمود که مورد آخر، یعنی بررسی علل وقوع جنگ فالکلند در چارچوب نظریه بازی‌ها، اولویت این مقاله می‌باشد. در این مقاله با معیار قرار دادن نظریه بازی‌ها می‌توان از سه مرحله در جنگ سخن گفت که هرکدام عقلانیت خاص خود را می‌طلبد. در مرحله اول، یکی از بازیکنان عملی را انجام داده و تصمیمی را اتخاذ می‌کند؛ طبق این تصمیم، بازیکن دوم از خود واکنشی نشان داده و نهایتاً بازیکن اول، به واکنش بازیکن دوم بازخورد نشان داده و بازی پایان می‌یابد. مقاله بر این است که این جنگ ناشی از عدم درک صحیح از واکنش طرف مقابل روی داد. به عبارت بهتر، هیچ‌یک از طرفین منطق بازی طرف مقابل را درک نکرد و هر یک بازی خود را، با عقلانیت خاص خود، فارغ از درک صحیح نیت و گزینه‌های طرف دیگر بازی، اتخاذ کردند. این مقاله در ادامه تلاش کرده است تا با استفاده از روش تبیینی و کاربست نظریه بازی‌ها در جنگ فالکلند را نشان دهد. بدین منظور، پس از توضیح مختصر نظریه بازی‌ها، به نمایش جنگ فالکلند در قالب نظریه بازی‌ها و سه مرحله وقوع آن

می‌پردازیم تا در نهایت با بررسی اولویت‌ها و برداشت‌های هر یک از دو کشور آرژانتین و بریتانیا، به پاسخ پرسش‌های مقاله بپردازیم. این مقاله در نهایت نتیجه می‌گیرد که وجود برداشت‌های اشتباه از اولویت‌های طرف دیگر بازی، مهم‌ترین علت وقوع جنگ می‌باشد.

۱. چارچوب نظری: نظریه بازی‌ها

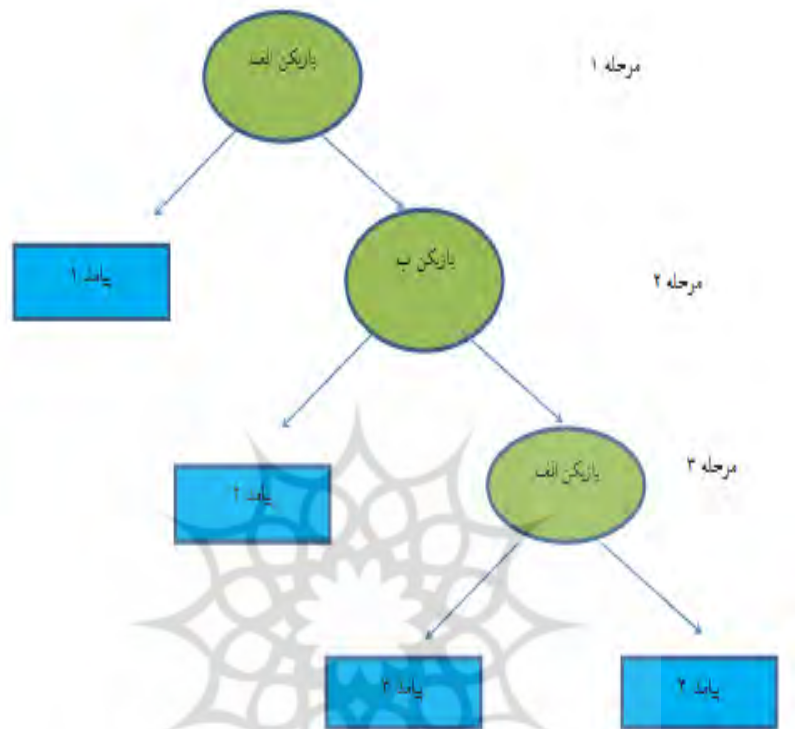
بنا به نظر سیف‌زاده (۱۳۹۳)، نظریه بازی‌ها بر این است که انسان موجودی عقلانی است، بنابراین رفتاری محاسبه‌گرایانه دارد. نظریه‌پردازان نظریه بازی‌ها، راه تفریط پیموده، بر مبانی عقلایی رفتار انسان تأکید کرده‌اند. با این پیش‌فرض است که این نظریه‌پردازان رفتار عقلایی انسان را در قالب نمادهای ریاضی ارائه کرده‌اند. از متفرعات این بحث پیش‌فرض دومی شکل می‌گیرد مبنی بر اینکه رفتار انسان مشابه رفتار دستگاه‌های مکانیکی پیش‌بینی شدنی است. با این تعبیر عقل مورد نظر آنان عقلی مقدر است، بنابراین جایگاهی برای اختیار انسانی پیش‌بینی نشده است. البته در این تصمیم عقل‌گرایانه "بهترین افکار برای یک طرف، رفتاری است که بر تصمیمی که انتظار می‌رود طرف مقابل اتخاذ کند، مبتنی شده باشد." به منظور ارائه مدلی مفهومی از رفتار در نظریه بازی‌ها، نظریه‌پردازان به ارائه مدل‌هایی از بازی‌های دوجانبه و چندجانبه اقدام کرده‌اند.

از تلفیق دو پیش‌فرض فوق پیش‌فرض سومی در نظریه کلاسیک بازی‌ها مطرح می‌شود. در این تعبیر از نظریه بازی‌ها تصور می‌شود که با اتکا به عقلانیت بازیگران و محدودیت تعداد بازیکنان، برای هر یک از دو طرف بازی این امکان وجود دارد تا کلیه حرکت‌های ممکن خود و رقیب و نتایج و پیامدهای ناشی از آن را محاسبه کنند. توماس شلینگ با افزودن چانه‌زنی به این نظریه جلوه‌ای از اختیار انسان را در تعدیل رفتار عقلایی داخل نظریه بازی‌ها می‌کند. بنا به نظر شلینگ، با چانه‌زنی می‌توان از میزان تعارض منافع به نفع همگونی منافع استفاده کرد. به نظر او، چانه‌زنی به دو شکل خاموش و صریح بین بازیگران جریان دارد. چانه‌زنی دو شکل دارد: از طریق تعهد پاداش و یا تهدید. او معتقد است دو موقعیت مختلف بازی تهدید مقابل،

وعده و وعید و یا بازی‌های تلفیقی وجود دارد. این دو نوع موقعیت مختلف بازی به اسامی "جوانک ترسو" و "معمای زندان" مشهور شده‌اند. بنا به نظر نگارندگان، هر یک از دو طرف درگیر در این بازی از یکی از این دو بازی استفاده کرده و لذا رویکرد مقاله، تلفیقی می‌باشد (سیف‌زاده، ۱۳۹۳: ۱۹۱-۲۰۰). این مقاله جنگ فالکلند را دارای سه مرحله می‌داند که هریک از بازیکنان در هر مرحله از این بازی، با بازی خاص خود به انتخاب اولویت پرداخته است و این انتخاب‌ها بودند که منجر به وقوع جنگ شدند.

طبق شکل یک، این جنگ یک بازی عمومی سه مرحله‌ای است. بازیکنان با حروف نمایش داده شده‌اند. بازیکن الف با یک انتخاب، بازی را آغاز می‌کند که آن انتخاب نهایتاً به پیامد ۱ منتهی می‌شود، و یا به شرایطی که بازیکن ب باید انتخاب خود را انجام دهد، می‌انجامد. بازیکن ب نیز باید از میان دو گزینه مرحله سوم تصمیم بگیرد. پیامد ۲ را انتخاب کند و یا در ادامه بازی، بازیکن الف از میان دو گزینه مرحله سوم تصمیم بگیرد.

طبق شکل ۱، اگرچه به نظر می‌رسد بازی سه مرحله دارد، اما می‌تواند در مراحل قبلی‌اش نیز به پایان برسد. همان‌طور که گفته شد در نظریه بازی‌ها، فرض بر آن است که همه بازیکنان، بازیکنان خردمندی هستند که همه اولویت‌های خود و بازیکنان دیگر را می‌دانند و در نتیجه بهترین تصمیم را در جهت افزایش منفعت خود اتخاذ می‌کنند. (اشتباه در تعیین اولویت‌های رقیب می‌تواند منجر به فهم اشتباه و در نتیجه تصمیم‌گیری اشتباه شود که در ادامه بررسی خواهد شد.



شکل ۱: بازی سه مرحله‌ای عمومی با دو بازیکن در فرم گسترده، منبع: سکتون و پانگ، ۱۹۸۵

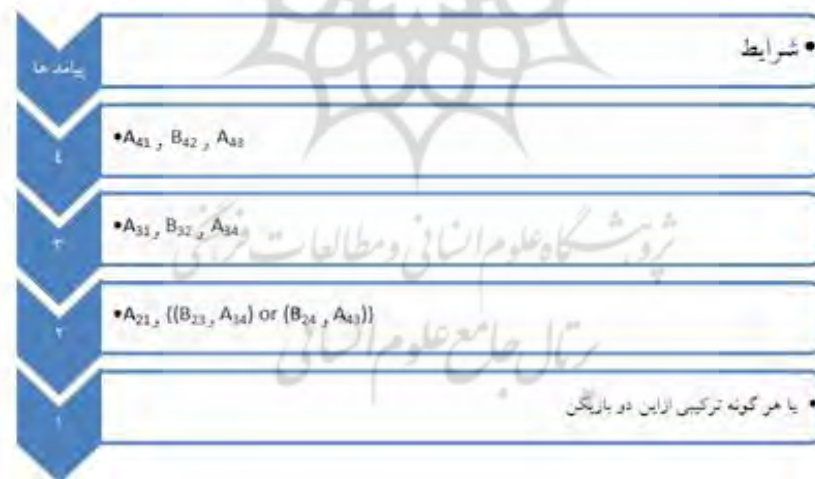
۱-۱. پیامدها

پیامدها اهمیت بسیاری در نظریه بازی‌ها دارند چراکه این پیامدها هستند که انتخاب بازیکنان را مشخص می‌کنند و می‌توانند بازی را در مرحله‌های مختلف تمام کنند. همچنین سود و زیان بازیکن را نیز تعیین خواهند کرد. جهت بررسی پیامد بازی، باید از استقرای بازگشتی استفاده کرد و از مرحله سوم بازی به ریشه و مرحله اول بازگشت. بنابراین در ابتدا انتخاب بازیکن الف میان پیامدهای ۳ و ۴ خواهد بود؛ سپس در مرحله دوم، بازیکن ب که انتخاب و اولویت بازیکن الف را نیز می‌داند باید بازی را ادامه دهد. بازیکن ب با این معلومات، پیامد ۲ را انتخاب می‌کند. اما این در صورتی است که بازیکن ب، پیامد ۲ را به ۳ و بازیکن الف، ۳ را به ۴ ترجیح

دهد و یا بازیکن الف، ۴ را به ۳ ترجیح دهد، در غیر این صورت بازی در اختیار بازیکن الف خواهد رفت. این فرآیند مجدداً در مرحله اول نیز انجام خواهد شد. در این مرحله، بازیکن الف پیامد ۱، اگر آن پیامد را به پیامد و تصمیم انتخابی توسط بازیکن ب در مرحله دوم ترجیح دهد، انتخاب خواهد کرد.

شکل ساده‌شده آن می‌تواند به صورت زیر نمایش داده شود. نماد الف ij برای بیان اینکه بازیکن الف پیامد i را به پیامد j ترجیح می‌دهد به کار می‌رود و همین‌طور در مورد بازیکن ب نیز صادق می‌باشد. در ادامه انتخاب‌های دو کشور بررسی خواهند شد.

همان‌طور که مشاهده می‌شود، پیامد توسط درجه و میزان اهمیت اولویت‌های بازیکنان مشخص می‌شود و از آنجایی که هر بازیکن اولویت‌های بازیکن دیگر را نیز می‌داند، بنابراین فرض بر این است که بازیکنان پیامد نهایی را از قبل می‌دانند. فهم اشتباه از اولویت‌ها می‌تواند منجر به انتخاب پیامدهایی شوند که دلخواه و مورد انتظار هیچ‌یک از بازیکنان نیست.



شکل ۲. پیامدهای بازی سه مرحله‌ای عمومی با دو بازیکن

۲. نظریه بازی‌ها و جنگ فالکلند

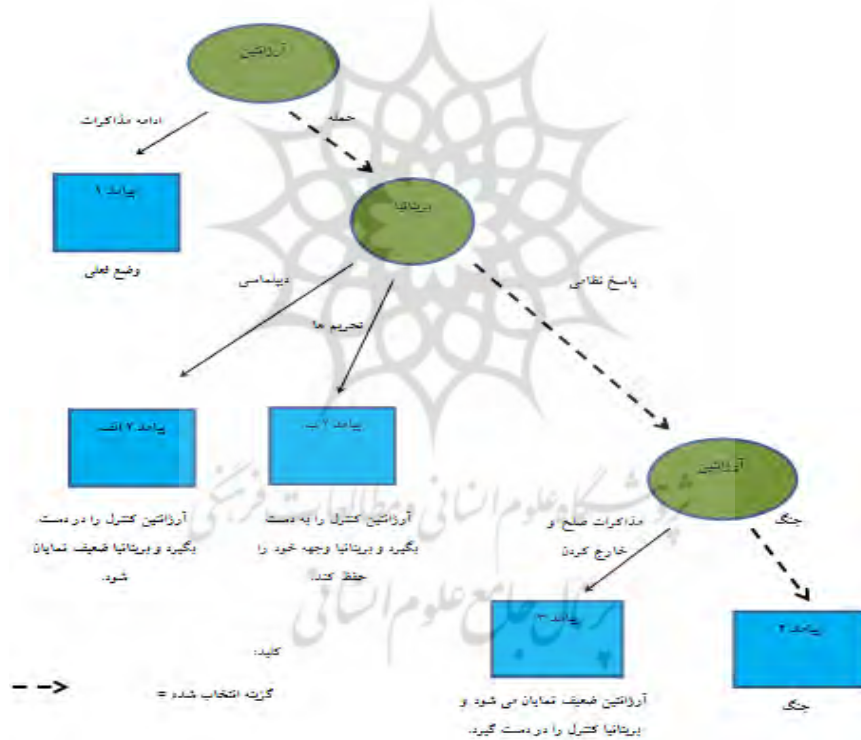
با توجه به نظر نگارندگان، جنگ فالکلند در سال ۱۹۸۲ دارای سه مرحله بود و لذا می‌توان آن را بازی سه مرحله عمومی و با دو بازیکن دانست. در ابتدا رهبران آرژانتین باید تصمیمی از بین دو گزینه ادامه مذاکرات و یا حمله نظامی به جزایر را می‌گرفتند که آن‌ها مطابق شکل ۲، حمله نظامی را انتخاب کردند. سپس و در مرحله دوم، بریتانیا منطقی‌تر پی پاسخ به این حمله برمی‌آمد. این پاسخ می‌توانست از طریق فشارهای دیپلماتیک باشد و یا ترکیبی از فشارهای دیپلماتیک، تحریم‌های اقتصادی و برخورد نظامی. هنگامی که آرژانتین با واکنش نظامی بریتانیا روبرو شد، طبق نظر نگارندگان مقاله، این کشور فقط دو راه در مقابل خود داشت: مذاکره در کنار موافقت‌نامه پیرامون انتقال حاکمیت جزایر و یا مقاومت با احتمال وقوع جنگ. بنابراین مرحله اول این جنگ شامل حمله نظامی آرژانتین به جزایر و تسخیر آن‌ها، مرحله دوم آن پاسخ نظامی بریتانیا به این اقدام آرژانتین و ارسال نیروی دریایی خود و نهایتاً مرحله آخر آن، انتخاب آرژانتین مبنی بر ادامه جنگ، سه مرحله و انتخاب این بازی سه مرحله‌ای بودند.

بنابراین، به جهت درک بهتر جنگ و همچنین بازی، ترجیح نگارندگان استفاده از فرم گسترده به جهت توضیح بهتر بازی و نقش هر یک از بازیکنان است. به همین منظور مدل بازی سه مرحله کلی^۱ در ادامه ارائه شده است.

طبق این مدل، پس از شروع بازی و گذشتن از مرحله اول، در مرحله دوم بازیکن ب باید تصمیم‌گیری می‌کرد. اما این تصمیم باید محاسبه شده و با نگاهی به هزینه‌ها و تبعات حاصل از آن اتخاذ می‌شد. در جنگ فالکلند، بریتانیا که با واکنش نظامی آرژانتین روبرو شده بود، باید تصمیمی اتخاذ می‌کرد که در آن منافع حداکثری بریتانیا تأمین شود (در مرحله دوم) و لذا مجبور بود از میان هزینه‌ها و منافع که برای خود متصور می‌شد انتخاب کرده و تصمیم بگیرد که بازی را ادامه بدهد یا خیر. به عبارت دیگر، این بریتانیا بود که با در نظر گرفتن گزینه‌های احتمالی و هزینه‌های

اتخاذ هریک از این گزینه‌ها، تصمیم به ادامه و یا اتمام بازی‌ای می‌گرفت که در وسط آن قرار داشت. اهمیت این منفعت‌ها و هزینه‌ها در آن است که آن‌ها اولویت‌ها را شکل می‌دهند. برای مثال اگر هزینه، از دست دادن غرور ملی باشد و منفعت، نجات جان ساکنین، به دلیل آنکه نجات جان ساکنین جزایر از اهمیت بسیار کمتری نسبت به پرستیژ و غرور ملی بریتانیا برخوردار است، پس بریتانیا قطعا حفظ پرستیژ خود در سطح جهان و غرور ملی را انتخاب کرده و بازی را ادامه خواهد داد (Saaty, 1983, 110).

فرم گسترده این جنگ، به صورت ذیل خواهد بود:



شکل ۳. نمایش درختی بازی در جنگ فالکلند

۱-۲. سه مرحله وقوع جنگ فالکلند

در اولین مرحله این جنگ، آرژانتین نیازمند بود تا میان پذیرش وضع فعلی و یا حمله به جزایر فالکلند یکی را انتخاب می‌کرد. آرژانتین با توجه به محاسبات و تصورات خود، تصمیم به حمله به این جزایر را گرفت تا بتواند مالکیت آن جزایر را به دست آورد. در دومین مرحله، این بازیکن دوم یعنی بریتانیا است که باید با محاسبه هزینه-فایده خود، تصمیم‌گیری کند. در این مرحله، بریتانیا با حمله نظامی آرژانتین به جزایر تحت حاکمیت خود روبرو شده بود و صرفاً سه گزینه مقابل خود داشت که عبارت‌اند از:

۱. دیپلماسی: اتخاذ این تصمیم می‌توانست نهایتاً منجر به از دست رفتن حاکمیت بریتانیا بر جزایر، از دست رفتن پرستیژ و وجهه جهانی بریتانیا و شکست حزب مارگارت تاچر در صحنه سیاست داخلی محسوب شود (Great Britain Parliament: House of Commons, 1982, 1) دلیل این امر هم این است که بریتانیا در زمان وقوع این حمله از سوی آرژانتین، در حال مذاکره با آنها بود و لذا این تصمیم ناگهانی آرژانتین، پیشاپیش نتیجه ادامه مذاکرات را مشخص ساخته بود. آرژانتین به کمتر از کسب بی‌قید و شرط مالکیت جزایر تن در نمی‌داد و این امر، آن چیزی نبود که بریتانیا آن را بپذیرد و لذا مذاکرات بیشتر در این برهه زمانی، بی‌حاصل به نظر می‌رسید.
۲. اعمال تحریم: از گزینه‌های دیگری که بریتانیا می‌توانست آن را اعمال کند، اعمال تحریم‌های بیشتر بود که این راهکار، منجر به شکست مارگارت تاچر و حزب او در صحنه سیاست داخلی می‌شد. بنابراین، اتخاذ این تصمیم به هیچ‌وجه عاقلانه به نظر نمی‌رسید.
۳. حمله نظامی: راهکار سوم، اقدام متقابل و پاسخ نظامی بود که بریتانیا آن را اتخاذ کرد. این تصمیمی بود که در آن زمان، خانم تاچر جهت

حفظ اعتبار بریتانیا اتخاذ کرد و بنابراین گشت یخ‌شکن اچ ام اس و نیروهای ویژه بریتانیا به منطقه اعزام شدند.

در مرحله سوم، مجدداً کشور آرژانتین است که باید پیرامون تخلیه جزایر و یا رویارویی نظامی با بریتانیا تصمیم‌گیری کند. دولت نظامی حاکم بر آرژانتین، میان این دو گزینه، رویارویی را بنا به دلایلی که در ادامه مقاله ذکر خواهد شد، انتخاب کرد. مهم‌ترین علت این امر آن است که آرژانتین بر این باور بود که با توجه به موقعیت استراتژیکی خود، بریتانیا جنگ را ادامه نخواهد داد و لذا عقب‌نشینی می‌کند (Harmon, 1994, 40) (Reisman & Willard, 1988, 115). همچنین، عقب‌نشینی آرژانتین از جزایر، منجر به تضعیف چهره بین‌المللی آرژانتین خواهد شد. این عامل همراه با شرایط بحرانی اقتصادی باعث می‌شد تا دولت ژنرال گالتیری به هدف نهایی‌اش، که تثبیت حکومت خود از طریق افزایش حس وطن‌پرستی میان مردم بود، نرسد.

۲-۲. اولویت‌ها

در این بخش، به بررسی بهترین شرایط و اولویت‌ها جهت هر یک از بازیکنان خواهیم پرداخت. در واقع این بخش بیان می‌کند که چه تصمیمی بهترین نتیجه را برای تأمین منافع ملی بازیکنان در صورت وجود اطلاعات کامل و اتخاذ تصمیمات خردمندانه، در پی می‌داشت. اولویت‌های انتخابی این بازی توسط بازیکنان به‌طور مختصر به‌صورت زیر است که در ادامه و با توجه به شکل ۳، به شرح آن‌ها می‌پردازیم:

آرژانتین: ۲ الف (آرژانتین کنترل را در دست بگیرد و بریتانیا ضعیف نمایان شود)، ۲ ب (آرژانتین کنترل را به دست بگیرد و بریتانیا وجهه خود را حفظ کند)، ۴ (جنگ)، ۳ (آرژانتین ضعیف نمایان شود و بریتانیا کنترل را در دست گیرد)، ۱ (وضع فعلی)

بریتانیا: ۱ (وضع فعلی)، ۳ (آرژانتین ضعیف نمایان شود و بریتانیا کنترل را در دست گیرد)، ۴ (جنگ)، ۲ ب (آرژانتین کنترل را به دست بگیرد و بریتانیا وجهه

خود را حفظ کند)، ۲ الف (آرژانتین کنترل را در دست بگیرد و بریتانیا ضعیف نمایان شود).

با نگاهی به اولویت‌های بالا، تعادل^۱ نش این بازی و تنها نقطه اشتراک نیز مشخص خواهد شد که گزینه‌ای جز اولویت و پیامد ۴ که جنگ باشد، نیست. اگرچه این انتخاب به نفع هیچ‌یک از طرفین نیست، ولی به دلیل عدم اعتماد بازیکنان به یکدیگر، این انتخاب نهایی خواهد بود. طبق مطالب بالا، اولویت‌های بریتانیا حفظ وضع فعلی است حال آنکه اولویت اول آرژانتین به جنگ منتهی می‌شود. این دو بازیگر نه تنها در انتخاب اول، بلکه در انتخاب دوم خود نیز مشابهتی ندارند. بازیگران صرفاً در اولویت سوم خود مشابهت دارند و لذا وقوع این اولویت (تعادل نش)، محتمل‌تر از سایر اولویت‌ها است و در واقع، نقطه تلاقی این اولویت‌ها، همین جنگ است.

۱-۲-۲. اولویت‌های (حکومت نظامی حاکم) آرژانتین

روابط دیپلماتیک با بریتانیا در گذشته و پیش از سال ۱۹۸۲ بی‌ثمر بود. پیش از بهار ۱۹۸۲، ضعف و ناتوانی دولت آرژانتین در گرفتن حق حاکمیت جزایر مشهود بود. زمانی که دولت آرژانتین ضعف سیاسی و بحران مشروعیت خود را به دلیل عملکرد ضعیف در مسائل اقتصادی و سیاسی دید، به دنبال راهی برای کسب محبوبیت و مشروعیت ازدست‌رفته خود برآمد. اما به این دلیل که آن‌ها به کسب حاکمیت از طریق دیپلماسی ناامید بودند، گزینه جنگ را انتخاب کردند. (Freedman & Stonehouse, 1991) بدین ترتیب پیامدها به صورت مقابل خواهند بود: پیامد ۲ الف (آرژانتین کنترل را در دست بگیرد و بریتانیا ضعیف نمایان شود)، بهترین انتخاب برای آرژانتین و دارای اولویت بالایی برای حکومت نظامی حاکم است. همچنین حکومت نظامی وقت حاکم بر آرژانتین با این پیروزی برون‌فکنی و وجهه‌ای که برای خود در سطح جهان و منطقه متصور بود را به گمان خود می‌توانست حفظ کند.

1 John Forbes Nash

او که تا اواخر عمر، استاد ریاضی دانشگاه پرینستون بود، در سال ۱۹۹۴ به دلیل نقشی که در پیشبرد "نظریه بازی‌ها" داشت، برنده جایزه نوبل اقتصاد شد.

علاوه بر اینکه با این اقدام و در صورت پیروزی تبدیل به قهرمان ملی نیز می‌شد. پیامد ۲ ب، انتخاب بعدی بود و با این انتخاب شرایط کمی بدتر می‌شد. در صورت انتخاب این گزینه، جامعه اقتصادی اروپا، سازمان ملل و بریتانیا تحریم‌های شدیدی بر آرژانتین وضع می‌کردند. پیامد ۴ نیز آن چیزی بود که در عمل اتفاق افتاد. این یک انتخاب کاملاً اشتباه بود. آرژانتین به دلایل بسیاری از جمله موقعیت لجستیکی‌اش و نزدیکی به جزایر گمان می‌کرد با این انتخاب پیروز خواهد شد. نهایتاً نیز پیامد ۳ بود که این انتخاب باعث بی‌اعتباری حکومت نظامی حاکم بر آرژانتین و نهایتاً از دست دادن وجهه و پرستیژ آن در جهان، منطقه و در میان مردم آرژانتین می‌شد.

۲-۲-۲. اولویت‌های بریتانیا

در مورد اولویت‌های بریتانیا، می‌توان گفت که پیامد ۱ بهترین گزینه برای بریتانیا بود. با این انتخاب او می‌توانست جزایر را بدون هیچ جنگی باز پس گیرد. پس از آن، پیامد ۳ بهترین پیامد برای بریتانیا بود. در این پیامد امکان مذاکره فراهم می‌شد و بدون هیچ رویارویی نظامی میان دو کشور و یا جنگی، اختلاف حل و فصل می‌شد. اما این گزینه به صورت تئوریک ممکن بود و نه در واقعیت. پیامد ۴ نیز دلخواه بریتانیا نیست چراکه مسئله حاکمیت همچنان حل نشده باقی می‌ماند و از طرفی باعث جنگ و ضرر زیادی می‌شد. همچنین با انتخاب این پیامد، افتخار و ابهت بریتانیا نیز در خطر می‌افتاد (شکست می‌توانست وجهه و غرور بریتانیا را از بین ببرد). پس از آن پیامد ۲ ب می‌توانست مطرح باشد که به معنی صرف بسنده کردن به فشارهای دیپلماتیک و تحریم‌های اقتصادی است که در قبال از دست دادن حاکمیت است و لذا این گزینه نیز در راستای تأمین منافع بریتانیا نبود. نهایتاً هم پیامد ۲ الف بود که بدترین پیامد برای بریتانیا و نشان‌دهنده ضعف بریتانیا می‌بود. همچنین انتخاب این گزینه به معنی از دست دادن همیشگی جزایر نیز می‌بود.

بنابراین، با وجود مطالب ذکر شده، در صورت اطمینان از وقوع جنگ توسط هر یک از طرفین، احتمال وقوع جنگ قطعاً کاهش پیدا می‌کرد و بازیکنان انتخاب‌های دیگری

را انجام می‌دادند. بریتانیا به دنبال مجازات (عدم همکاری) آرژانتین در صورت عدم تخلیه جزایر و با استفاده از تجهیزات و توان نظامی برتر خود بود.

۳-۲. ساختار بازی (جنگ فالکلند) بر اساس اولویت‌ها

انتخاب اولویت دولت آرژانتین، بر اساس جوانک ترسو بود. درحالی‌که نیروهای بریتانیا اولویت‌بندی خود را بر اساس معمای زندانی و دیپلماسی فشار انجام می‌دادند، آرژانتین اولویت خود را بر اساس جوانک ترسو به پیش می‌برد که در آن همکاری (خروج مسالمت‌آمیز) امن و عدم همکاری ۱، ریسک و درواقع همان جنگ بود. استراتژی غالب در جوانک ترسو همکاری است اما چون آرژانتین به دلیل بحران داخلی نیاز به کسب حاکمیت داشت و از دیپلماسی نیز ناامید بود، لذا علاقه‌ای به همکاری و ادامه مذاکرات نداشت و حاضر به پذیرش ریسک و خطر جنگ با بریتانیا شد. ساختار این بازی در شکل پایین نشان داده شده است.

بریتانیا		آرژانتین	
جنگ	راه حل صلح آمیز (همکاری)	تخلیه جزایر (همکاری)	عدم تخلیه جزایر
(-3,4)	(-2,1)		
(-4,-1)	(1,-3)		

شکل ۴. ساختار بازی جنگ فالکلند

طبق شکل بالا، هیچ‌یک از دو کشور بریتانیا و یا آرژانتین نمی‌توانستند به تنهایی نتیجه بازی را در یک تعامل استراتژیک تعیین کنند. بریتانیا با اعمال ساختار بازی فشار به امید کسب پیامد مطلوب خود (خروج مسالمت‌آمیز آرژانتین) و واداشتن آرژانتین به همکاری بود. اما پیامد نهایی با انتخاب‌های آرژانتین مشخص می‌شد. دولت وقت آرژانتین باید میان ماندن در جزایر و اشغال آن‌ها و جنگ با بریتانیا و یا همکاری انتخاب می‌کرد. نهایت انتخاب آرژانتین مبنی بر جنگ انتخاب پرخطری بود با منافع اندک، شانس بسیار پایین برای پیروزی، هزینه سنگین و احتمال بالای شکست؛ و عقب‌نشینی و تخلیه جزایر (همکاری)، انتخابی مطمئن با هزینه مشخص ۱ بود.

۴-۲. برداشت‌های اشتباه دو طرف درگیر

در این بخش به بررسی تصورات و یا برداشت‌های اشتباهی که از ابتدا طرفین داشتند می‌پردازیم. اهمیت این موضوع در نحوه ادامه بازی و همچنین شکل‌گیری برداشت‌های اشتباه بعدی است که در نهایت منجر به جنگ می‌شوند. نگارندگان بر این اعتقادند که در صورت عدم وجود این برداشت‌های اشتباه، چنین جنگی هرگز روی نمی‌داد.

۴-۱-۲. برداشت‌های اشتباه آرژانتین

در بهار سال ۱۹۸۲ میلادی، حکومت نظامی گالتیری به دنبال یافتن راهی جهت منحرف کردن اذهان عمومی از اوضاع وخیم اقتصادی بود. به‌منظور کسب رضایت مردم و محبوبیت و همچنین ایجاد جایگاهی مردمی برای رهبران حکومت، به فکر تصرف جزایر فالکلند افتاد (Friedman, 1983, 32). اما در ارزیابی آرژانتین نسبت به حمله به جزایر و تبعات منفی آن، برخی اشتباهات اساسی رخ داده است. برداشت‌های اشتباه آرژانتین عبارت‌اند از:

۱. عدم وجود فهم و درک صحیحی از سیاست خارجه بریتانیا: بریتانیا با توجه به برخی دلایل سیاسی، تمایل خود را نسبت به آمریکای لاتین از دست داده

بود و سیاست عدم مداخله را در اتفاق جورجیای جنوبی^۱ دنبال کرده بود. این امر باعث شکل‌گیری این گمان در میان رهبران آرژانتینی شد که در صورت حمله نظامی به جزایر فالکلند، اتفاق مشابهی رخ خواهد داد و شاهد مقاومتی علی‌الخصوص نظامی، از سوی بریتانیا نخواهند بود (Atique, 1984, 128). تا پیش از شروع جنگ، آرژانتین تصور پاسخ نظامی بریتانیا را نمی‌کرد و دلیل آن‌هم خروج اچ.ام.اس ایندیورنس از آتلانتیک جنوبی و تصویب قانونی مبنی بر عدم اعطای شهروندی کامل به ساکنین فالکلند در بریتانیا بود. آرژانتین این موضوع را نشانه‌ای از بی‌تفاوتی بریتانیا به فالکلند دانست. آرژانتین حتی اهمیت و پیام اعزام نیروهای ویژه بریتانیا به منطقه را نیز نتوانست درک کند.

۲. ملاحظات جغرافیایی: با در نظر گرفتن فاصله زیاد جزایر از بریتانیا، به نظر مقامات آرژانتینی، بریتانیا وارد هیچ‌گونه جنگی به دلیل مسافت زیاد و هزینه‌های گزاف انتقال نیرو و تجهیزات به این منطقه، نخواهد شد.
۳. عدم شناخت صحیح شخصیت مارگارت تاچر و حزب او: آرژانتین نتوانست شخصیت قوی و مصمم تاچر را درک کند. اگر آرژانتین قادر به درک شخصیت او بود، به این نکته پی‌می‌برد که او قطعاً با سرعت و شدت زیادی به این اقدام واکنش نشان می‌دهد (Hipel, (Collier, 1983, 461) (1988, 336). از طرف دیگر، حزب محافظه‌کار در بریتانیا به‌طور سنتی، مخالف جدایی سرزمین‌های ماورای بحار این کشور بوده و از وحدت حمایت می‌کند (زمانی، ۱۳۹۱). همچنین فالکلندیها در پارلمان و سیاست داخلی بریتانیا دارای صدا و نفوذ بر گروه‌های فشار بودند. در صورت شکست مارگارت تاچر، این گروه‌ها تبدیل به مخالفین دولت تاچر می‌شدند و لذا کسب نظر آنان نیز برای دولت خانم تاچر ضروری بود و صرف او به‌تنهایی تصمیم‌گیر نهایی نبود.

¹South Georgia

۲-۴-۲. برداشت‌های اشتباه بریتانیا

با وجود مشاجره آن‌ها بر سر موضوع حاکمیت، بریتانیا دارای منفعت و سود مشترکی با آرژانتین در توسعه اقتصادی جزایر بود و به این نتیجه رسیده بود تا با اجاره کردن^۱ جزایر، آرژانتین را راضی کند (Franks et al, 1983, 15). از طرف دیگر، دولت بریتانیا به مسئله حاکمیت بر جزایر، نگاهی به‌مانند آرژانتین نداشت و آن را مسئله‌ای قابل مذاکره می‌دانست (Beck, 1983, 441). همچنین مقامات بریتانیا خطر و تهدید آرژانتین را تا لحظه‌های آخر و پیش از پیاده شدن نیروهایش جدی نمی‌گرفت و متوجه نبود (Goldblat & Millan, 1983, 1). برداشت اشتباه و عدم درک مناسب هر دو طرف از یکدیگر، دلیل اصلی جنگ و عامل مؤثر تصمیم‌گیری‌های دو طرف است. بنا به عقیده نگارندگان، اگر بریتانیا می‌دانست آرژانتین بر سر کسب حاکمیت جزایر حمله نظامی خواهد کرد، قطعاً از طریق دیگری حاکمیت را هرچند موقتی، به آرژانتین واگذار می‌کردند.

به‌طور کل، در این جنگ بریتانیا بر اساس معمای زندانی و وعده و وعید و با اتخاذ سیاست دیپلماسی فشار اولویت‌های خود را انتخاب کرده و به بازی ادامه می‌داد، حال آنکه آرژانتین اولویت‌های خود را بر اساس بازی ترسوها (جوآنک ترسو) به پیش می‌برد که در آن همکاری به معنی تخلیه صلح‌آمیز جزایر امن و عدم همکاری (از سوی بریتانیا) به معنای جنگ بوده و پرخطر بود. باین‌حال، علیرغم اینکه استراتژی غالب در بازی ترسوها (جوآنک ترسو) همکاری است، حکومت نظامی حاکم بر آرژانتین با توجه به نیاز مبرم به کسب مجدد مشروعیت راهکار پرخطر را انتخاب کرد. لذا هیچ‌یک از دو بازیگر به‌تنهایی نتیجه بازی را تعیین نکردند و این تعامل استراتژیک این دو بود که نتیجه را تعیین کرد. بریتانیا ساختار بازی زور (فشار) را در جهت وادار کردن آرژانتین به تخلیه جزایر و همکاری اتخاذ کرد. اما انتخاب آرژانتین مبنی بر عدم همکاری، انتخابی پرهزینه با شانس موفقیت بسیار پایین بود.

¹Leaseback

۳-۴-۲. بررسی حالات وقوع جنگ بر اثر برداشت اشتباه

برای بررسی و تحلیل برداشت اشتباه، مجدداً از استنتاج بازگشتی استفاده شده و از پایین درخت به مرکز و ریشه آن می‌رویم. در نمودارهایی که در ادامه آمده‌اند، همه اولویت‌ها و برداشت‌هایی (چه اشتباه و چه درست) که منجر به جنگ می‌شوند، آورده شده‌اند. در حقیقت در این بخش وجود برداشت اشتباه و نقش آن در هدایت مسیر منازعه به جنگ بررسی می‌شود. در این بخش، نگاه بدین‌صورت است که همه بازیکنان از پیش بابت انتخاب‌های محتمل طرفین برنامه‌ریزی کرده و لذا آن‌ها نیز خود و تصمیماتشان را در انتخاب طرف دیگر دخیل می‌دانند.

همان‌طور که بیان شد، در مرحله سوم، دو پیامد وجود دارند. پیامد ۳ و پیامد ۴؛ اگر الف ۳۴ پیامد ۳ و اگر الف ۴۳ پیامد ۴ انتخاب خواهند شد. به عبارت دیگر اگر آرژانتین، مذاکره را انتخاب کند، پیامد ۳ اتفاق خواهد افتاد که در این صورت دولت وقت آرژانتین اعتبار خود را در سیاست بین‌الملل و در صحنه سیاست داخلی، از دست خواهد داد، ولی اگر درصدد کسب مالکیت و گزینه نظامی باشد، جنگ روی خواهد داد. اما اگر قصد عدم وقوع جنگ باشد، باید که در مرحله دوم، بریتانیا پیامد ۲ را انتخاب کند و این امر در صورتی رخ می‌دهد که (ب ۲۳ و الف ۳۴) یا (ب ۲۴ و الف ۴۳)*^۱. بدین معنی که در این مرحله جهت انتخاب گزینه جز پاسخ نظامی از سوی بریتانیا، باید دو شرط همواره برقرار باشند: بریتانیا واگذاری حاکمیت به آرژانتین را بر انجام مذاکرات ترجیح دهد و هم‌زمان آرژانتین نیز در مرحله سوم، از سرگیری روند مذاکرات را بر جنگ ترجیح دهد و یا اینکه علاوه بر این امر که بریتانیا واگذاری حاکمیت به آرژانتین را بر رویارویی نظامی ترجیح می‌دهد، آرژانتین نیز گمان کند که بریتانیا جنگ را بر ادامه روند مذاکرات صلح در مرحله سوم ترجیح خواهد داد. این شروط منطقی بیان می‌کنند که فهم درست و یا حتی برخی تصورات

*^۱B در واقع تصورات و برداشت بازیکن A از اولویت‌های بازیکن B است (برداشت اشتباه سطح ۱) و **A نیز برداشت و تصورات بازیکن A از برداشت و تصورات بازیکن B از اولویت‌های بازیکن A است (برداشت اشتباه سطح ۲).

از اقدامات بازیکن دیگر می‌توانست از رخ دادن جنگ با مجاب کردن بریتانیا به انتخاب پیامد ۲ جلوگیری کند. اما اگر بازیکن ب پیامد ۲ انتخاب نکند، بازی مجدداً به بازیکن الف خواهد رفت. در مرحله اول، بازیکن الف با شناخت و برداشتهایی که دارد باید تصمیم بگیرد که می‌خواهد بازی به بازیکن ب برود و یا پیامد ۱ را انتخاب می‌کند. برای بیان بهتر موضوع از گراف‌ها برای بیان برداشتهای استفاده شده است. برای بیان الف z یک کمان از یکی از گره‌ها به سایرین رفته است. جایی که کمان خارج می‌شود را گره z و جایی که وارد می‌شود را گره i (زمانی که i به z ترجیح دارد) گویند. نتیجه این کار مجموعه‌ای از گراف‌ها خواهد بود که به آن گراف جهت‌دار چندگانه^۱ گویند. این گراف‌های جهت‌دار شرایط لازم جهت رخ دادن پیامد خاصی را تصویر می‌کنند.

در ذیل، گراف‌های جهت‌دار چندگانه‌ای که به پیامد ۴ (جنگ) می‌رسند، بررسی شده‌اند. نهایتاً ۱۲ مدل با این روش به دست آمده است که در آن‌ها فهم اشتباه در سطوح ۱ و ۲ می‌تواند منجر به پیامد ۴ (جنگ) شوند را یافتند. این مدل‌ها که در ادامه آورده شده‌اند، بیانگر این امر هستند که حتی در صورتی که طرفین مایل به جنگ در واقعیت نباشند، به دلیل عدم درک مناسب یکدیگر، وارد جنگ خواهند شد. به عبارت دیگر، درکی نامناسب از نیت و اهداف حرکات طرف مقابل، درصد وقوع جنگ را افزایش می‌دهند و این موجب افزایش هزینه‌های آن‌ها می‌شود. همچنین نکته‌ای که باید در نظر گرفته شود این است اگرچه در بعضی شرایط بازیکنان الف و یا ب، خود نیز پیامد ۴ و یا جنگ را انتخاب کرده بودند، ولی در صورت نبود فهم اشتباه سطح یک و یا دو، ممکن بود بازیکن دیگر از مواضع خود کوتاه آمده و پیامد دیگری را انتخاب کند. در صفحه بعد تمامی این ۱۲ حالت ممکن که در آن‌ها عدم درک صحیح سطح ۱ و ۲ منجر به جنگ می‌شود، آمده‌اند. به عنوان نمونه‌ای از گراف‌هایی که به جنگ می‌رسند، می‌توان به گراف ذیل اشاره کرد. در این گراف که یکی از احتمالات وقوع جنگ را بیان می‌کند، اشاره شده است که آرژانتین از همان

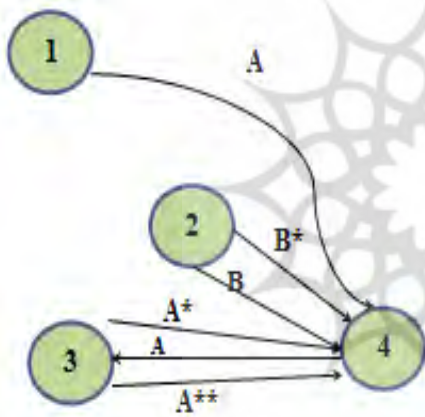
¹Multidigraph

ابتدا به دنبال جنگ و رویارویی نظامی بود و پیامد ۴ را از همان ابتدا انتخاب کرده بود. در مرحله دوم، بریتانیا این قصد آرژانتین را به درستی تشخیص داده بود و لذا خود نیز واکنش نظامی را انتخاب کرد. نهایتاً اینکه در مرحله سوم ۳، آرژانتین با علم بر اینکه او می‌دانست بریتانیا از تصمیم او مبنی بر جنگ مطلع است (الف**) و همچنین آگاهی از این امر که بریتانیا نیز گزینه نظامی را انتخاب کرده است، لذا حتی در صورتی که آرژانتین این گزینه (پیامد ۴) را دیگر انتخاب نمی‌کرد و تصمیم به ادامه روند مذاکره می‌گرفت، جنگ پیامدی بود که به طور قطع رخ می‌داد. البته نباید فراموش شود که مدل‌های ذیل صرفاً حالات ممکن و یا محتمل وقوع جنگ را بیان می‌کنند

۱۹۳

سیاست جهانی

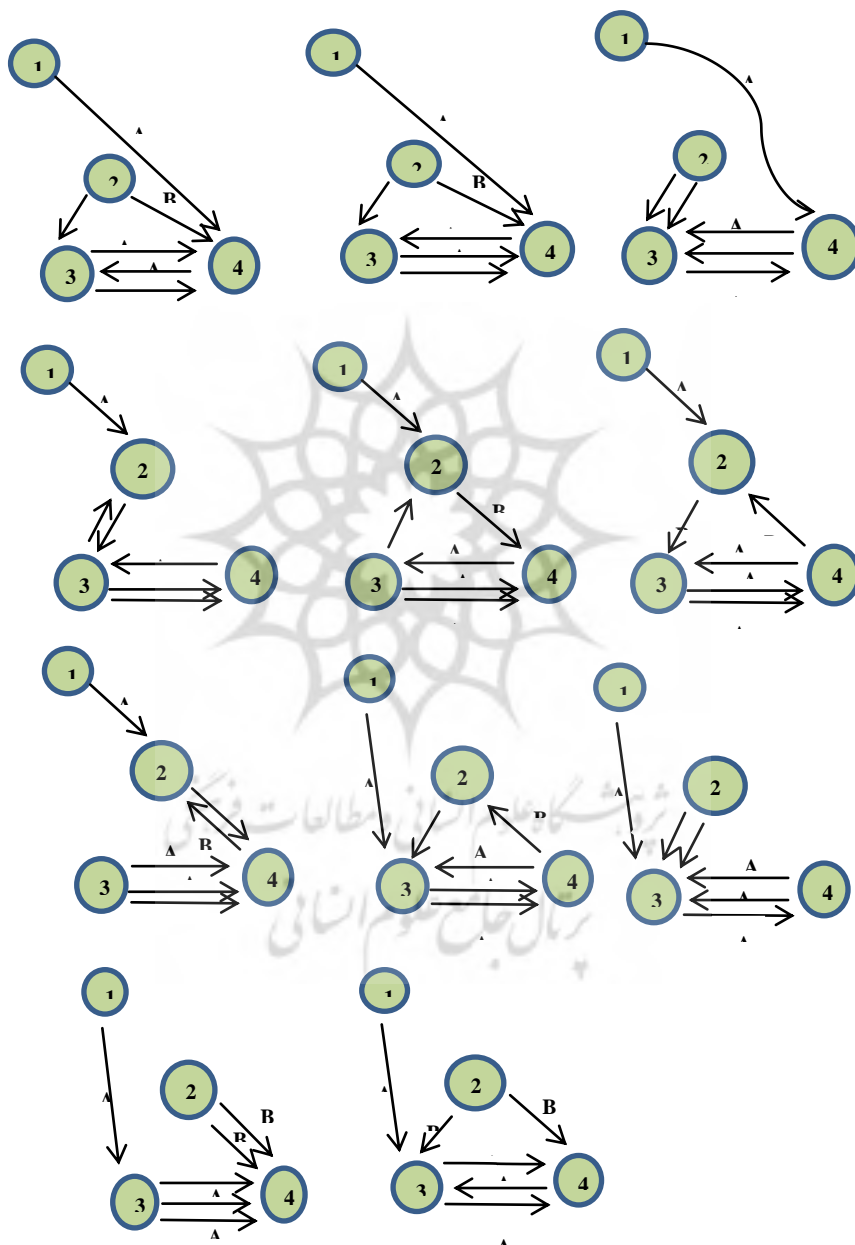
فصلنامه علمی پژوهشی سیاست جهانی، دوره پنجم، شماره چهارم، زمستان ۱۳۹۵



این گراف بیان می‌دارد که اگرچه آرژانتین در مرحله آخر ممکن بود نظر خود را عوض کند و جنگی در نگردد، اما مطابق این مدل، این جنگ به دلیل عدم درک مناسب بریتانیا از نیت آرژانتین، روی داد.

پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی
 شکل ۵: گراف جهت دار منتهی به پیامد ۴. منبع: سکستون و یانگ، ۱۹۸۵

شکل ۶: گراف جهت‌دار منتهی به پیامد ۴، منبع: سکستون و یانگ، ۱۹۸۵



نتیجه گیری

این مقاله در تلاش بود تا علل وقوع جنگ فالکلند را با استفاده از نظریه بازی‌ها و مدل درخت گسترده مورد مطالعه قرار دهد... با کاربست این نظریه بر این جنگ، مشخص شد که علت اصلی وقوع این جنگ، عدم وجود برداشت و درکی صحیح از واکنش‌های طرف مقابل بود. در واقع این برداشت‌های اشتباه بودند که مسیر بازی را عوض کردند چراکه معمولا با افزایش شمار این برداشت‌ها و کاهش امکان درک صحیح میان بازیکنان، احتمال بروز جنگ نیز افزایش می‌یابد. آنچه در این جنگ اتفاق افتاد آن بود که از همان مرحله اول بازی، آرژانتین در محاسبه هزینه‌های گفتگو و مذاکره پیرامون حاکمیت اشتباه کرده بود و او نمی‌بایست بازی را هنگامی که در آستانه امتیاز گرفتن و کسب سود بود، با انتخاب اولویت و نهایتا پیامدی اشتباه و شروع جنگ، تبدیل به هزینه برای خود می‌کرد. آرژانتین باید در مرحله اول این بازی، انتخاب بهتری را انجام می‌داد و یا در مرحله سوم بازی که امکان درک صحیح‌تر از هزینه‌ها و پاسخ احتمالی بریتانیا وجود داشت با بررسی واقع‌بینانه‌تر و برآورد هزینه دقیق‌تر، بازی را متوقف می‌ساخت. این جنگ در راستای منافع بریتانیا نیز نبود و جنگ، آخرین گزینه هر دو کشور جهت حل مشکل حاکمیت جزایر محسوب می‌شد. از دیگر مسائلی که این جنگ نشان داد، عدم عملکرد درست از سوی سازمان‌های بین‌المللی از جمله سازمان ملل متحد است. سازمان ملل در مورد مسئله فالکلند تاکنون عملکرد مناسبی نداشته است و اگر واکنش مناسبی از خود نشان می‌داد، می‌توانست از بروز این جنگ خودداری کند. جهت حل مسئله فالکلند که تاکنون مسئله‌ای لاینحل باقی مانده است، راهکارهای زیر می‌توانند مفید واقع شوند.

۱. فروش و یا اجاره جزایر فالکلند/ مالویناس به آرژانتین توسط بریتانیا. این ایده ممکن است در ظاهر عملی به نظر نرسد، اما موضوعی است که تا به حال در طول تاریخ بارها تکرار شده است. آمریکا در سال ۱۸۰۳، ایالت لوئیزیانا را از فرانسه با قیمت ۱۵ میلیون دلار و ایالت آلاسکا در سال

۱۸۶۷ را از روسیه به قیمت ۷,۲ میلیون دلار خریداری کرد. آلمان نیز جزایر کارولین را از اسپانیا در سال ۱۸۹۹ خریداری کرد. اخیراً نیز، بحث فروش برخی جزایر یونان جهت بهبود اوضاع اقتصادی‌اش مطرح است. این فروش می‌تواند برای مدت معینی نیز باشد. به این معنی که بریتانیا از آرژانتین بابت این مدت معین، اجاره دریافت کند.

۲. راهکار دوم تا حدی مشابه راهکار بالاست. به این ترتیب که به‌مانند آنچه در فرمول اجاره^۱ هنگ‌کنگ مطرح شد، هر دو کشور بپذیرند که حاکمیت قانونی متعلق به آرژانتین باشد، اما بریتانیا برای مدت‌زمانی طولانی بر جزایر حکمرانی کند.

۳. راهکار سوم جهت حل این مشکل، حاکمیت مشترک بر جزایر است. از این طریق هم آرژانتین به خواسته خود رسیده است و هم حاکمیت بریتانیا بر جزایر نیز باقی مانده است.

۴. راهکار چهارم، برگزاری رفراندوم است. هرچند این اقدام انجام شده است اما این بار، باید با نظارت بیشتر بازرسان بین‌المللی انجام پذیرد. همچنین علاوه بر این موضوع، پیشنهاد می‌شود بریتانیا، آرژانتین را در درآمد حاصله از فروش و صادرات نفت جزایر فاکلند سهیم کند.

۵. همچنین پیشنهاد می‌شود نهادهای بین‌المللی چون سازمان ملل و یا سازمان کشورهای آمریکایی میانجی‌گری کنند و دو کشور را تحت فشار قرار دهند. صرف درخواست از دو کشور به ادامه مذاکرات، تاکنون بی‌حاصل بوده است و لذا انجام اقدامی جدی از سوی این نهادها احساس می‌شود. حتی شاید لازم باشد کشورهایی که روابط خوبی با دو کشور دارند نیز به‌عنوان میانجی وارد شوند و در مذاکرات شرکت کنند.

^۱Lease-Back

منابع

الف- فارسی

- حاتمی، م. ۱۳۸۹، نظریه بازی‌ها در روابط بین‌الملل، فصلنامه اسلام، سیاست و ساختار بین‌الملل، سال اول، شماره ۱، صص ۱۶۷-۱۹۰.
- دوثرتی، ج. و رابرت فالتزگراف ۱۳۸۲، نظریه‌های متعارض در روابط بین‌الملل، ترجمه وحید بزرگی و علیرضا طیب، تهران: انتشارات قومس.
- زمانی، ن. ۱۳۹۱، چشم انداز تنش میان آرژانتین و انگلیس در مورد حاکمیت جزایر فالکلند مالویناس، فصلنامه سیاست خارجی، سال ۲۶، شماره ۲، صص ۵۱۳-۵۴۶.
- سوری، ع. ۱۳۹۱، نظریه بازی‌ها و کاربردهای اقتصادی، تهران: انتشارات دانشگاه علوم اقتصادی.
- سیف‌زاده، ح. ۱۳۹۳، نظریه پردازی در روابط بین‌الملل: مبانی و قالب‌های فکری، تهران: سازمان مطالعه و تدوین کتب علوم انسانی دانشگاه‌ها سمت.
- کامران د، حسن و افشین متقی و مصطفی رشیدی ۱۳۹۰، حضور اسرائیل در قفقاز و تأثیر آن بر امنیت ملی جمهوری اسلامی ایران با کاربرد نظریه بازی‌ها. فصلنامه انجمن جغرافیای ایران، سال ۹، شماره ۲۸، صص ۵۹-۸۰.
- نویدی، ح و سعید کتابچی و معصومه بیدگلی ۱۳۹۰ مدخلی بر نظریه بازی‌ها، تهران: انتشارات دانشگاه شاهد.

ب- انگلیسی

- Atique, F. 1984. The Falkland Crisis: The Rights and the Wrongs by Peter Calvert. **Pakistan Horizon**, 128-130. Retrieved from <http://www.jstor.org/stable/41393692>
- Beck, P. 1983. Britain's Antarctic Dimension. **International Affairs Royal Institute of International Affairs** 1944, 593, 429-444.
- Beck, P. 2014. **The Falkland Islands as an International Problem Routledge Revivals**. Routledge..
- Collier, S. 1983. The First Falklands War? Argentine Attitudes. **International Affairs Royal Institute of International Affairs** 1944-, 59, 459-464.
- Deutsch, K W. 1988. **The Analysis of International Relations**. USA: Printice Hall International Editions.
- Franks, B, Nairne, Patrick., Rees, Merlyn. 1983. **Falkland Islands Review the Franks Report**. Her Majesty's Stationery Office.

- Freedman, L., & Stonehouse, V. G. 1991. **Signals of War: The Falklands Conflict of 1982**. Princeton University Press.
- Friedman, N. 1983. **The Falklands war: Lessons learned and Mislabeled**. Orbis.
- Gamba, V. 1987. **The Falklands/Malvinas War: A Model for North-South Crisis Prevention**. Unwin Hyman.
- Goebel, J. 1982. **The Struggle for the Falkland Islands: A Study in Legal and Diplomatic History**. Yale University Press.
- Goldblat, J. Millan, Victor. 1983. **The Falklands/Malvinas Conflict: A Spur to Arms Build-ups** Stockholm International Peace.
- Great Britain: Parliament: House of Commons. 1982. **Falklands Campaign: A Digest of Debates in the House of Commons, 2 April to 15 June 1982**. London: Stationery Office Books.
- Gustafson, L. S. 1988. **The Sovereignty Dispute over the Falkland Malvinas Islands**. Oxford University Press.
- Hastings, M., Jenkins, Simon. 1984. **The Battle for the Falklands**. W. W. Norton & Company.
- Hipel, K. W. 1988. Hypergame Analysis of the Falkland/Malvinas Conflict. **International Studies Quarterly**, 323, 335-358.
- M. H. Jr, Alexander. 1984. **Caveat: Realism, Reagan and Foreign Policy**. Scribner.
- Martin, L. 1992. Institutions and Cooperation: Sanctions during the Falkland Islands Conflict. **International Security**, 164, 143-178.
- Osborne, M. J., Rubinstein, Ariel. 1998. **A Course in Game Theory**. London: The MIT Press.
- Rapoport, A. 1970. **N-Person Game Theory**. Michigan: The University of Michigan Press.
- Saaty, T. L. 1983, March. Conflict Resolution and the Falkland Islands Invasions. **The Institute of Management Sciences**, 68-83.
- Sexton, T. R. & Young, Dennis.R. 1985. Game Tree Analysis of International Crises. **Journal of Policy Analysis and Management**, 43, 354-369.
- Shubik, M. 1982. **Game Theory for Social Sciences**. Cambridge: MIT Press.
- Troy, B. 2010. **Conventional deterrence and the Falkland Islands conflict**. Monterey, California.: Naval Postgraduate School.
- United Nations**. 2014, June 26. Retrieved from Special Committee on Decolonization Approves Text Reiterating Need for Talks as Only Way to Resolve Falkland Islands Malvinas Question
<http://www.un.org/press/en/2014/gacol3271.doc.htm>