

● این مقاله «موازنه قدرت» را که نمایشی توسط کامپیوترهای کوچک در خصوص نبرد بین آمریکا و شوروی برای تسلط بر جهان است و توسط موسسه Mindscape در پائیز سال ۱۹۸۵ منتشر شده، مورد بررسی قرار می‌دهد. بازی کامپیوتری در برگرفته دامنه وسیعی از استراتژی‌های نظامی، دیپلماتیک و اقتصادی و کنش و واکنش ابرقدرت‌ها در یک سیستم دو قطبی بسته می‌باشد. مقاله، نمایش مزبور را از نقطه نظر مزیت ارزشی آن و به عنوان یک الگوی جدی دینامیک در سیستم بین‌المللی تجزیه و تحلیل می‌کند و پس از انجام یک بررسی کلی و قرار دادن آن در قالب سایر نمایشات روابط بین‌المللی، اهداف و موارد استفاده از بازی را روشن ساخته و همچنین آنرا براساس یک سلسله از نمایشات سنتی مربوطه ارزیابی می‌نماید.

طی قرون متمادی بازی‌های جنگی موضوع پرجاذبه‌ای برای دانش پژوهان و سیاستمداران بوده است. در سه دهه اخیر در دانشگاه‌ها و مراکز علمی و موسسات دولتی ایالات متحده علاقه در این زمینه و کاربرد تکنیک مزبور افزایش یافته است. از پنتاگون در واشینگتن گرفته تا مقرناتو در بروکسل، استفاده از مجموعه متنوعی از بازیهای جنگی، بصورت جزء مکمل و معقولی در برنامه‌ریزی‌های نظامی درآمده است.

افکار عمومی آمریکا با اشتیاق بسوی این موج هیجان روی آورده و رسانه‌های گروهی این روند را با بذل توجه زیاد به بازی‌های جنگی افزایش داده‌اند. مثلاً هالیوود در تابستان ۱۹۸۳ فیلمی را در زمینه بازیهای جنگی به معرض نمایش گذاشت که با استقبال فراوان روبرو گردید. در نوامبر ۱۹۸۳ تلویزیون ABC نیز اقدام به پخش نمایشی تحت عنوان «بازی بحرانا» به منظور نشان دادن متغیرها در یک رویارویی احتمالی اتمی بین شوروی و آمریکا نمود. چنین به نظر می‌رسد که عموم مردم مجذوب تکنولوژی بازی جنگ و فرصت به دست آمده برای تجربه کردن هیجانانگیز نبرد یا تنظیم استراتژی آن

شده‌اند.

به همین جهت شاید شگفت آور نباشد که چرا «موازنه قدرت» به صورت یک نمایش مینی کامپیوتری در خصوص نبرد برای تسلط بر جهان بین آمریکا و شوروی توسط موسسه Mindscape در پائیز ۱۹۸۵ برای استفاده عموم مردم می‌گردد. ولی نکته حیرت‌انگیز، توجه بسیار زیادی است که بعد از انتشار آن مبذول گردیده است. مهم‌ترین مورد قابل ذکر در این زمینه، بررسی‌ای است که توسط دیوید آرون معاون سابق دستیار رئیس جمهوری در امور امنیت ملی به عمل آمده و در مجله نیویورک تایمز منتشر شده است. وی از این بازی به عنوان «پیچیده‌ترین نمایش استراتژیک در آمریکا غیر از بازیهای چکر پنتاگون» یاد کرده است. بازی مزبور ضمن تکیه بر راه حل‌های قهری نظامی قبال مسائل بین‌المللی، طیف وسیعی از استراتژی‌های دیپلماتیک و اقتصادی را نیز در بر می‌گیرد. نسخه دوم بازی توسط بخش کامپیوترهای شخصی موسسه آی - بی - ام عرضه شده که نسخه اصلی را تکمیل می‌کند و شرح کتابی نیز در خصوص توضیح مفصل محاسبات عددی بازی منتشر گردیده است.

این مقاله، نمایش مزبور را نه فقط با دید یک بازی هیجان‌آور و یا استفاده موثر از کارایی کامپیوتر (همچنانکه اغلب در بررسی‌های مجله کمپیوتر ملاحظه می‌گردد)، بلکه از نقطه نظر مزیت ارزشی آن به عنوان یک الگوی جدی دینامیک در سیستم بین‌المللی مورد بررسی قرار می‌دهد. در اینجا، هدف تحسین و یا محکوم کردن بازی نیست بلکه کشف فرضیات و مفاهیم مورد نظر میباشد.

بررسی کلی بازی

«موازنه قدرت» توسط یک طراح کهنه کار بازیها و سرگرمی‌ها بنام

نویسنده: Robert Mandel

منبع: Journal of Conflict

Resolution Vol 31, No.2, June 1987

کامپیوتری کردن بازیهای سیاسی



OTENI ابداع شده است که تجربه وسیعی در طرح بازی های جنگی دارد. توان بازی از نقطه نظر مفهوم فنی، بی مسمی است، زیرا نمونه کلاسیک بازی نوارا که به موجب آن چند کشور رقیب همواره با ایجاد اتحادیه هایی از سه تا پنج یکی بر سایرین ممانعت نموده و وزنه های خود را علیه متجاوز به کار می گیرند، معرفی نمی کند بلکه منعکس کننده فرضیاتی از یک سیستم استراتژی است که در آن سیاست ها و اقدامات یک طرف بنحوی که تأثیر عمده علیه سیاست ها و اقدامات طرف دیگر به کار گرفته شده و ضمناً استراتژی های بازدارنده متمرکز می باشد. گرچه کرافورد در اصل، فرضیات مشابه را وارد بازی نموده بود اما ثابت شد که این امر برای عامه مردم بسیار سبک و پیچیده است.

بنیادگذاران، نقش رئیس جمهور ایالات متحده آمریکا یا دبیر کل حزب کمونیست اتحاد شوروی را بعهده می گیرند و نقش رهبر کشور دیگر معمولاً توسط خود کامپیوتر ایفا می شود.

اهداف بازی عبارتست از:

۱- کامل کردن یک دوره تصدی ۸ ساله بدون آنکه جنگ اتمی اتفاق افتد.
 ۲- کسب پرستیژ بیش از ابرقدرت دیگر. پرستیژ منعکس کننده بسط دامنه نفوذ از طریق تکیه بر قدرت نظامی است. انواع ابزارهای دیپلماتیک، نظامی و اقتصادی نیز برای تحت تأثیر قرار دادن متحدین و یا دشمنان و هم بمنظور پرستیژ در دسترس گذاشته می شود. جهان به ۶۲ کشور تقسیم شده و هر کشور بر حسب اهمیت و ویژگیهایشان در روابط بین المللی انتخاب می شوند. بازی دربرگیرنده اطلاعات بسیار زیادی در خصوص این کشورها و منابع اطلاعات از منابع بسیار موقوت مانند،

(World Handbook of political And Social Indicators)
 استخراج شده است. به هرحال هرگاه دسترسی به یک اطلاع مهم وجود

از پنتاگون در واشینگتن گرفته تا مقر ناتو در بروکسل، استفاده از مجموعه متنوعی از بازیهای جنگی، بصورت جزء مکمل و معقولی در برنامه ریزی های نظامی درآمده است.
 دیوید آرون: بازی «موازنه قدرت» پیچیده ترین نمایش استراتژیک در آمریکا، غیر از بازیهای جنگی پنتاگون است.
 همه بازیهای جنگی یک نقطه ضعف مشترک دارند بدین معنی که ممکن است در بازیکنان، واکنشی غیرارادی در جهت از بین رفتن حساسیت و عذاب روحی در برابر خونریزی و کشتار بوجود آورند.

نه باشد به طور ساختگی تهیه می گردد. بازی توسط یک یا دو بازیکن می گردد و از نظر پیچیدگی دارای چهار سطح مبتدی، متوسط، کارشناسانه، مرحله کابوس می باشد. جزئیات ویژه مربوط به استراتژی بازی، روابط متقابل میان متغیرهای آن، چند وجهی است (گرچه درک آن گرانگیز) و در اینجا به ذکر خلاصه ای اکتفا می شود: یکی از طرفین به برسرط حوزة نفوذ خود و کسب پرستیژ ممکن است انجام کارهای مثبتی را برای کشور هدف متعهد گردد و کشور مزبور را متقاعد سازد که همچنان به صورت یک متحد باقی بماند. یا آنکه دست به یک سلسله اقدامات منفی زده و نهایتاً دولت آنرا ساقط و یا تضعیف کند. به عنوان بخشی از استراتژی می و یا دفاعی برای سرنگونی و یا حمایت یک رژیم، می توان به صورت زیر عمل کرد:

۱- حمایت یا ضدیت با دولت یا نهضت شورشی (از ضعیف ترین تا قوی ترین آنها، چریکها و متمرکین) از طریق کمک های نظامی یا اعزام نیرو.
 ۲- تشویق کودتا و یا ممانعت از آن با فراهم آوردن و یا خودداری از کمک اقتصادی (از آنجا که اقتصاد یک کشور تأثیر عمده ای در اینگونه کودتا دارد) و همچنین متزلزل ساختن یک دولت توسط CIA و یا KGB با سازش با ناراضیان و شورش های داخلی.
 ۳- سازش با یک ابرقدرت، اعمال فشارهای سیاسی (از دیپلماسی آرام تا اقدام عمده سیاسی) و انعقاد قراردادها (از مرحله برقراری روابط ساده

دیپلماتیک تا دفاع هسته ای).

(۴) - ایجاد و یا جلوگیری از بحرانهای سیاسی. در این خصوص، تحقیق برای آگاهی از واکنش ابرقدرت دیگر، روشن می سازد که حریف دست به عقب نشینی می زند یا آنکه با گسترش دامنه مبارزات و تهدیدات بسرعت به طرف یک جنگ هسته ای پیش خواهد رفت.

در هر دور بازی هریک از طرفین می تواند در پاسخ به اقدامات ابرقدرت دیگر ابتکار عمل را در زمینه هجوم یا دفاع بدست گیرد یا اطلاعاتی درباره سوابق کشورهای مربوطه بدست آورد. این اطلاعات منجمله از طریق روزنامه ای که حاوی مطالب مربوط به آخرین رویدادها و تحولات است و حقایقی درباره هر کشور مانند میزان کمک ها، طفیانها، وضعیت ثبات، قدرت، ایدئولوژی، و همچنین آمارهائی مربوط به درآمد ناخالص ملی، با سوادی، مصرف انرژی و نیروهای نظامی در یک سطح جهانی ارائه می کند و یا تاریخچه اقدامات ابرقدرت مزبور را در دوره های قبلی یادآوری می نماید. به دست می آید.

بازی پس از کامل شدن هشت دوره یکساله (از ۱۹۸۶ تا ۱۹۹۴) و یا پس از وقوع یک جنگ هسته ای پایان می پذیرد.

مقایسه با سایر نمایشات مربوط به روابط بین المللی

به نظر می رسد که برای ارزیابی بازی «موازنه قدرت»، یک بررسی اجمالی از ابتکارات دیگر در همین زمینه مفید باشد. گرچه ابداع کرافورد در محدوده بازیهای تفریحی مینی کامپیوتری تقریباً منحصر به فرد بوده، معهذ این بازیها شباهت های بسیار نزدیکی با نمایشات آکادمیک و سیاسی دارد. این بازی دارای سه شکل اساسی است که عبارتند از: «تمام انسانی»، «تمام کامپیوتری» و «بالاخره «انسانی و کامپیوتری». در مورد اول، بازی دارای دو تیم شرکت کننده می باشد که معرف ایالات متحده آمریکا و اتحاد جماهیر شوروی است. در این نمایش اجلاساتی به طور جداگانه و در دوره های مختلف به منظور اخذ تصمیم پیرامون اقداماتی که باید در واکنش نسبت به یک بحران انجام گیرد برگزار می گردد و این بحران با واقع بینی در سناریوی مقدماتی عرضه می شود. کاربرد اولیه این بازی برای آموزش و بهبود تصمیم گیری و فهم الگوها و ضوابط سیاست گذاری می باشد. بهترین مورد شناخته شده از این نوع نمایش، تمرین پنتاگون در سال ۱۹۶۱ بود که توسط اداره جنگ سرد (اکنون قسمت سیاسی - نظامی) در آژانس بازیهای جنگی مشترک (در حال حاضر آژانس مطالعات، تجزیه و تحلیل ها و بازی ها) وابسته به ستاد مشترک انجام گردید.

شکل «تمام کامپیوتری» بازی دارای ساختار استاندارد شده ای نیست اما معمولاً تلاش می گردد تا شرایط یک نبرد نظامی را به تفصیل بیان نماید و کاربرد اصلی آن تحقیق و خصوصاً ارزیابی تسلیحات و تاکتیک ها و ترکیب نیروهای مسلح می باشد. دو نمونه از اینگونه نمایشات عبارتند از CARMONETTE که نمایشی کامپیوتری از یک جنگ دو جانبه شامل واحدهایی حداکثر تا سطح گردان است و از دهه ۱۹۵۰ مورد استفاده وزارت دفاع آمریکا بوده است.

و دیگری TEMPER (فنی، اقتصادی، نظامی و سیاسی) که در سال ۱۹۶۰ توسط RAYTHEON در رابطه با علل و نتایج جنگ سرد و مناقشات استراتژیک برای پنتاگون تهیه شد. در این بازی جنگی ۱۱۷ کشور حضور دارند و جهان نیز به دو قطب (ویک قطب بیطرف) تقسیم شده است و این کشورها فعل و انفعالاتی در قالب کمک ها، بازرگانی، تهدید نظامی و چانه زدن ها دارند. و بالاخره نمایش «انسانی و کامپیوتری» که از نظر کاربرد و خصایص، ترکیبی است از دو شکل بازی که قبلاً به آن اشارت رفت و از نقطه نظر فهم مطلب هم مشکل است که آنرا از دو بازی دیگر کاملاً تفکیک نمود. از جمله نمونه های قابل ذکر از این نوع، یکی «نمایش بین ملت ها» است که در سال ۱۹۵۷ عرضه شد و گروههایی که معرف کشورهای خیالی بودند می توانستند در بازی شرکت جویند. آنها توسط کامپیوتر مورد حمایت قرار می گرفتند و قادر بودند درباره تخصیص منابع ملی برای مصرف، سرمایه گذاری، و دفاع، یا توجه به تأثیراتی که هر یک از این جنبه ها بر ثبات سیاسی و رشد اقتصادی و امنیت ملی می گذارد، مستقلاً تصمیماتی اتخاذ نمایند. نمونه دیگر نمایش «PRINCE» است که در سال ۱۹۷۱ توسط دانشگاه سیراکیوز تکمیل شد و شامل یک فرد تنها، یا گروهی است که سیاست خارجی ایالات متحده را هدایت می نمایند و با یک سلسله مسائل اقتصادی، سیاسی و نظامی در قالب فعل و انفعالات در محیط بین المللی که معرف سیاست خارجی تعدادی از کشورها است دست و پنجه نرم می کنند.

در حالی که بازی «موازنه قدرت» یک نمایش «کامپیوتری - انسانی» است، از نظر خصوصیات با سایر اشکال قبلی دارای وجوه تشابهی نیز می باشد.

بزرگترین شباهت آن به بازی های «تمام انسانی» آن است که روی روابط دو قطبی ابر قدرت ها متمرکز می گردد و از جهت به کارگیری مقادیر عظیمی از اطلاعات پایه و یک رشته از روابط متقابل میان متغیرها به تمرینات تمام کامپیوتری مخصوصا به نمونه TEMPER شباهت دارد. به هر حال «موازنه قدرت» از نقطه نظر دامنه عمل و پیچیدگی از بسیاری جهات بر سایر انواع نمایشها برتری دارد.

مقاصد و موارد کاربرد بازی

هر چند هدف اولیه از بازی «موازنه قدرت» آموزش و تحقیق نیست بلکه جنبه سرگرم کننده و تفریحی آن مطرح می باشد، با اینحال طراح بازی امیدواری هایی را در خصوص آموزش های جدی به وجود آورده است- از طریق این بازی نشان داده میشود که:

- ۱- جنگ نه توسط افراد شرور بلکه به دست مردمانی خوب با مقاصد نیک که خودشان را در گوشه ای بدام می اندازند، به وجود می آید.
- ۲- حفظ صلح دشوار است و اخلاص قلبی برای این مهم کفایت نمی کند. بصورت کلی تر گرافورد چنین بیان می دارد که مزیت آموزش کامپیوتری بر آموزش های سنتی از طریق کتاب آن است که کتاب راه بزرگی برای ارائه حقایق به صورت ایستا محسوب می شود اما بهترین روش فراگیری آن است که شخص وارد گود مشکلات گردد و دست به تکاپوزند، و کامپیوتری است که می تواند در این راه به ما کمک نماید.
- در حالی که بازی در سطح مقدماتی متمایل به جنبه های نظامی است، در سطح پیشرفته تر تعمداً مسئله اتخاذ تدابیر ماهرانه و دقیق اقتصادی و دیپلماتیک مطرح می شود، با این امید که بازی، رفتارها و برخوردهای عاقلانه تر و پخته تری را برای بازیکنان نسبت به امور جهان به وجود آورد.

از نظر تحلیل گران روابط بین المللی هر چند ممکن است هدفهای سیاسی در این بازی با اندکی ساده اندیشی بیان شده باشد ولی بی پایه و دور از واقعیت نیست.

ریشه کن کردن طرز تفکر سیاه و سفید و یا نشان دادن پیچیدگی های سیاست جهانی بخشی از هدفهایی هستند که محققین و سیاستمداران در آموزش های عمومی عملاً با آن سر و کار دارند. اگر جدی ترین فایده و خاصیت «موازنه قدرت» در زمینه آموزش باشد آیا می توان موارد کاربرد آنرا بیشتر مشخص نمود؟ یکی از صاحب نظران معتقد است که «موازنه قدرت» می تواند به صورت یک طرح یک ماهه آموزشی برای کلاس های علوم اجتماعی در سطح دبیرستان مورد استفاده قرار گیرد، اما به نظر می رسد که بهتر باشد به عنوان یک طرح آموزشی تکمیلی در دوره مقدماتی آموزش روابط بین المللی در سطح دانشکده به کار گرفته شود. بدین ترتیب دانشجویان می توانند اوضاع نامساعدی را که جهان دو قطبی با آن روبه رو است مستقیماً تجربه کرده و بشناسند.

تصور می رود که این بازی بیشتر برای توضیح و تشریح مسائل مفید باشد تا پیش بینی کردن و یا صدور دستورالعمل، زیرا ناگزیر از اطلاعات ساختگی استفاده می کند و انحراف آن از شرایط جاری بین المللی غیر قابل اجتناب است، اما روابط بین المللی نیز آنقدر پیچیده و درهم است که کنار گذاشتن هرگونه الگوی توضیحی دشوار خواهد بود.

گرافورد استدلال می نماید که این یک بازی جنگی نیست بلکه به عکس یک بازی غیر جنگی محسوب می گردد. به عبارت دیگر نمایشی است که نشان می دهد چگونه باید از جنگ اجتناب نمود. همچنین به نظر وی می توان آنرا به صورت یک بازی آرمان گرا و حمایت کننده از صلح توصیف نمود.

اعتبار بازی

یکی از مسائل اساسی در مورد بازی های جنگی و همچنین نمایشات مربوط به روابط بین المللی آن است که این بازی ها آنطور که باید و شاید ارزیابی نشده اند. یعنی این نکته روشن نگردیده که چه هنگام به هدفهای مورد نظر دست می یابند و یا به نتایج خطرناک و ناپود کننده می رسند. از آنجا که تمایلات بازی کنندگان اغلب نامعلوم و یا متناقض است، لذا رضایت تماشاگران نیز به تنهایی نمیتواند معیار قابل قبولی برای ارزشیابی این بازی باشد. به نظر می رسد در اینجا مناسب باشد تا سه بعد از این ارزیابی را مورد ملاحظه قرار دهیم که هر یک در ارتباط با طرح اصلی نمایش، روند بازی، و نتایج حاصله از آن خواهد بود. اولین بعد، نمایش با تشبیهات واقعی است که در آن اطلاعات به کار رفته و گرفته شده با رفتارهای واقعی گذشته و حال کشورهای شرکت کننده مقایسه می گردد. دومین بعد، نمایش با تشبیهات فرضی است. در این حالت مشخص می گردد که آیا مدل های نمایش با چارچوب های فرضی ایجاد

شده در آن دارای ارتباط هستند یا خیر. و بالاخره سومین بعد، که مربوط به اثر نمایش بر تصمیمات بشری است. در این جا تاثیرات خواسته و یا ناخواسته نمایش بر رفتارها و نظرات شرکت کنندگان در بازی یا تماشاگران آن مورد شناسایی قرار می گیرند.

نمایش با تشبیهات واقعی

مطابقت دادن بازی با واقعیات تاریخی برای طراح بازی «موازنه قدرت» دارای اهمیت زیاد است و به همین جهت است که وی سوابق تاریخی هر بخش را برحسب موضوع آن در کتاب راهنمای بازی درج می نماید. گرافورد این امر را رد می کند که صحت و دقت کامل جنبه های تاریخی بازی همواره مطلوب می باشد بخصوص آنکه بازی برای پیش بینی، آموزش و یا تحقیق طراحی نشده باشد. وی می گوید «هر بازی برای آنکه روی بعضی از جنبه های جهانی تاکید نماید بطور عمدی واقعیت هایی را به اختصار بیان می دارد. در این خصوص باید گفت که بازی بیشتر شبیه به یک نقاشی است تا یک عکس برداری، زیرا نقاش کور کورانه از منظره ای نسخه برداری نمی کند بلکه روی چیزهایی که به نظر وی مهمترند تاکید می نماید و به همین جهت است که بعضی از جنبه های غیر مهم حذف می شود.

به نظر می رسد که بازی «موازنه قدرت» مسیر خوبی را انتخاب کرده است چه از یکسو مبتنی بر اطلاعات بسیار مفصل و واقعی است و از سوی دیگر این طرز تفکر را برای بازیکن بوجود می آورد که خطر جنگ اتمی قریب الوقوع می باشد. در صورتی که عوامل غیر مهم از بازی حذف نشود، احتمال وقوع جنگ اتمی حتی با تحریکات کمتر، بیشتر خواهد بود و این برخلاف چیزی است که در رفتار واقعی ابر قدرت ها مشاهده می گردد. مثلاً تعدادی از کشورهای که در بازی بعنوان غیر مهم رده بندی شده اند، چنانچه درگیر یک مساله منازعات سیاسی و اقتصادی شوند می توانند عامل وقوع یک برخورد اتمی گردند. در این بازی درگیری های بین المللی کم اهمیت، نمیتواند انگیزه و محرک یک جنگ تمام عیار اتمی تلقی گردد و هنگام شروع برخورد نظامی راهی برای مذاکره و یا حتی برقراری تماس هم وجود ندارد. گرافورد منطق خود را چنین توجیه می کند:

«فرض کنیم شما بعنوان یک بازیکن آمریکائی به نیجریه کمک اقتصادی می دهید و شوروی در برابر، با این اقدام مخالفت می کند و این شروع یک بحران می باشد. شما میتوانید بر دامنه بحران بیافزائید، و طرف دیگر نیز دست به عمل متقابل می زند و بالاخره بخاطر همین مسئله، جنگ اتمی درگیر شود. حال این پرسش برای شما مطرح میگردد که چرا بر سر مسئله کم اهمیتی مانند کمک اقتصادی به نیجریه، دنیا به ناپودی کشیده می شود؟ پاسخ آنست که شما خود به خاطر نیجریه مایل به ناپودی جهان بوده اید. زیرا کامپیوتر چنین محاسبه کرده که موضوع نیجریه برای شما اهمیت چندانی ندارد ولی همین موضوع ناچیز میتواند برای طرف دیگر (خود کامپیوتر) مهم و حیاتی باشد و به همین جهت به اسلحه متوسل می شود. اما چنین دفاعی براساس یک اولویت فرضی، با هرگونه حقیقی روابط ابر قدرت ها از سال ۱۹۴۵ به بعد، تطبیق نمی کند، چرا که مناسبات آمریکا و شوروی مبتنی بر خویشتن داری و ترس از اقدامات تند و تیز بوده و ضمناً این اعتقاد وجود داشته است که بالاخره طرف دیگر قبل از



از گری دست به عقب نشینی خواهد زد. بطور کلی در این بازی هدف اصلی آن است که به بازیکنان نشان داده شود که چگونه بسادگی میتوان به یک جنگ هسته‌ای کشیده شد. البته این امر، بازی را از واقع‌گرائی دور می‌سازد. کرافورد، خود اذعان دارد که عوامل مهمی چون بازگانی، کنترل تسلیحات و تون بشر را در بازی وارد نموده است. همچنین نیروها و جریانات داخلی که در رفتار ابرقدرت‌ها اثر می‌گذارد و آنرا محدود می‌سازد، مانند تنگنای بازیگری، در بازی منظور نشده است و این حالت در مدل TEMPER و PRINCE هم وجود دارد. باید گفت که حتی در اوج جنگ سرد نیز سیستم دوقطبی تا این اندازه که در بازی «موازنه قدرت» نشان داده شده، غیرقابل اعتنا نبوده است.

جهان بطور ساختگی به ۶۲ کشور تقسیم شده و وجوه مشخصه ملی و کشوری آنها بویژه کشورهای جهان سوم تشریح گردیده است. این بازی در اصل برای بعد از دهه ۱۹۶۰ طراحی شده بود، اما بعداً براساس تحولات جهانی در اواسط دهه ۱۹۶۰، مورد تجدید نظر قرار گرفته است. البته دور بودن بازی از واقعی تحولات واقعی و سریع که در قسمت‌های مختلف جهان روی می‌دهد، طبیعی است. به هر حال کرافورد تأکید می‌کند که اصول بازی بطور اساسی تغییر نیافته است. صرفنظر از ایرادی که در رابطه با چگونگی و شرایط بروز بازی انمی، به بازی وارد است، تصور می‌رود که «توازن قدرت» بیش از سایر نمایشات مربوط به روابط بین‌المللی که عمدتاً بر کامپیوتر متکی است، بی‌شائبه و واقع‌گرائی باشد.

نمایش با تشبیهات فرضی

کتاب راهنمای بازی «موازنه قدرت» حاوی فهرست جالبی از مطالبی است که بر اساس اطلاعات موقت و پس از انجام مشورت‌های لازم تهیه شده است. به نظر می‌آید که برخی نظریه‌ها در رابطه با اختلافات بین‌المللی نیز اشاره دارد. اولاً - در این بازی فرض بر آنست که یک سیاست معتبر و دور از تناقض، بر اساسی برای موفقیت و جلوگیری از جنگ بشمار می‌رود. (همان چیزی که در قالب افزایش پرستیژ مطرح می‌کند). کرافورد این نکته را از خاطرات سینیجر استخراج کرده است که می‌گوید:

سیاست‌های ما باید واضح و دارای ارتباط کامل منطقی با یکدیگر باشد. بصورتی است که سوء تفاهمی بوجود نخواهد آمد. اگر شما استوار و ثابت باشید، قابل اعتماد، و پایبند به تعهدات خود باشید، پیشرفت می‌کنید. اگر فقط بگویند ما فرصت مناسبی بدست آورده‌ایم، بنیاید قدم پیش گذاریم و آنرا بدست بگیریم، گرفتار خواهید شد». مسلماً این نکته از جهت تئوریک طرفداران دیسینگ دارد. مثلاً Snyder و Diesing، اهمیت «خوشنامی و استواری در تصمیم‌گیری» برای توفیق در معاملات بین‌المللی را به تفصیل مورد بحث قرار داده‌اند. گرچه، استدلال‌های مخالفی نیز در زمینه لزوم جلوگیری از بازیگری و درگیری و نشان دادن قابلیت انعطاف در مذاکرات، بویژه هنگامی که مسائل مربوط به استراتژی‌های متقابل و امور بازگانی مطرح است، وجود دارد.

ناتیا - بازی «موازنه قدرت» بر مبنای اصل منطقی بودن بازیگر قرار دارد.

* هنری کیسینجر: «سیاست‌های ما باید واضح و دارای ارتباط کامل منطقی با یکدیگر باشد. در اینصورت است که سوء تفاهمی بوجود نخواهد آمد. اگر ثابت قدم، قابل اعتماد و پایبند به تعهدات خود باشید، پیشرفت می‌کنید. فرصت طلبی حاصلی جز گرفتاری ندارد».

* طرفداران سیستم دوقطبی معتقدند، ابرقدرت‌ها با کنترل کشورهای کوچک می‌توانند مانع از جنگ‌های محلی گردند. ضمناً سیاست بازدارندگی، از درگیری ابرقدرت‌ها جلوگیری میکنند.

* گسترش و تقویت حوزه نفوذ و پیروزی در رقابت با ابرقدرت دیگر، تنها راه کسب پرستیژ بین‌المللی نیست. این روشها و جهت‌گیری‌ها گاه ممکن است به از دست رفتن اعتبار و حیثیت منجر گردد.

سوء تعبیرها و اقدامات غیر منطقی که از عناصر اصلی در روابط متقابل ابرقدرت‌ها شناخته میشود، به ندرت در بازی وارد شده است. به هر حال، کنش و واکنش در روابط بین آمریکا و شوروی که بازی بر آن متمرکز میباشد، احتمالاً باید نرم‌تر و انعطاف‌پذیرتر گردد.

ثالثاً - این بازی فرضیه برخی از تحلیل‌گران سیستم دوقطبی را مانند WLATZ که عقیده دارند دوقطبی بودن به ثبات بین‌المللی منجر می‌گردد، نفی می‌کند. تحلیل‌گران مزبور چنین استدلال می‌کنند که:

۱- در سیستم دوقطبی، ابرقدرت‌ها کشورهای کوچک را زیر کنترل دارند و از اینرو می‌توانند مانع از جنگ‌های محلی گردند.

۲- سیاست بازدارندگی، از درگیری ابرقدرت‌ها جلوگیری می‌نماید. البته همانطور که قبلاً ذکر شد، درحقیقت یکی از جنبه‌های خطرناک منطق ابرقدرت‌ها، این امیدواری است که در یک بحران، طرف دیگر بالاخره عقب‌نشینی خواهد کرد.

رابعاً - بازی، روی «افزایش پرستیژ» بعنوان هدف ابرقدرت‌ها تکیه می‌کند که این مطلب نیز خود محل بحث است. مسلماً توجه به پرستیژ، موقعیت و مرتبه، مکان خاصی در تئوریهای روابط بین‌المللی دارد، اما نمیتواند مهمترین انگیزه و عامل محرک رقابت بین ابرقدرت‌ها بحساب آید بلکه نظر میرسد که بیشتر ابزاری برای وصول به هدفهای دیگر باشد تا یک هدف. بعلاوه گسترش و تقویت حوزه نفوذ و پیروزی در رقابت با ابرقدرت دیگر، تنها راه کسب پرستیژ بین‌المللی نیست. این روشها و جهت‌گیری‌ها گاهی حتی ممکن است به از دست رفتن اعتبار و حیثیت نیز منجر گردد (مثل اشغال گرانادا توسط آمریکا).

آثار نمایش بر تصمیمات بشری

چگونه بازی «موازنه قدرت» نظرات بازیکنان و تماشاگران را تغییر می‌دهد؟ نحوه فراگیری بازیکن ممکن است دقیقاً همان چیزی نباشد که مورد نظر طراح بازی بوده است. قبلاً در مورد پیچیدگی بازی و اینکه ممکن است یک جنگ هسته‌ای به سادگی آغاز گردد بحث شده است. بازیکن ممکن است بطور دائم شکست و ناامیدی را تجربه نمایند بدون آنکه رفتارهای بین‌المللی در سطح بالاتری را درک کند یا فهم بیشتری نسبت به بویانی روابط جهانی پیدا نماید. کرافورد این امر را می‌پذیرد که تعداد زیادی از بازیکنان، آنرا بمنزله یک بازی غیر قابل پیروزی نگاه می‌کنند. برخلاف برخی از نمایشات مانند PRINCE که بعضی از تصمیمات مرجع را به بازیکن پیشنهاد می‌نماید، «موازنه قدرت» فاقد اینگونه راهنمایی‌هاست.

بازیکن در بدترین حالت، برای حفظ وضع موجود و اینکه صرفاً بخواهد یک دوره هشت ساله را به پایان رساند، ممکن است به تفکر زیاد و محافظه کاری فوق العاده متوسل گردد. همچنین در حالیکه افزایش متغیرها و ضوابط در بازی، ارتباط با واقعیت‌ها و تئوری‌ها را بیشتر می‌کند، ضمناً احتمال ایجاد مشکلات بیشتری در زمینه تصمیم‌گیری برای بازیکنان را پیش می‌آورد.

بعلاوه اگر فرضاً هدف طراح بازی آموزش چگونگی جلوگیری از بروز جنگ باشد، جای تعجب است که هیچ راهی برای تبدیل روابط ابرقدرت‌ها به یک نظام مبتنی بر بردباری و خویشترن داری بین‌المللی، در دسترس قرار نداده است.

بالاخره پرسشی نیز در خصوص تأثیر بازی در بروز حس جنگ طلبی در بازیکنان و تماشاگران مطرح است. همه بازیهای جنگی یک نقطه ضعف مشترک دارند بدین معنی که ممکن است در بازیکنان واکنشی غیر ارادی در جهت از بین رفتن حساسیت و عذاب روحی، در برابر خونریزی و کشتار بوجود آورند. یکی از تحلیل‌گران بنام GROSS به این نکته اشاره می‌کند که گروه‌های صلح طلب انگلیسی از آنرو جنگ هسته‌ای را محکوم و برای ممنوعیت آن تلاش می‌نمایند که معتقدند این جنگ در حقیقت، نوعی «بازی جنگی» است. برخی از روانشناسان نیز می‌گویند که در هر بازی جنگی، طرف انسانی، بهتر یا کمتر تهدید کننده میباشد و در مورد بازی «موازنه قدرت» این نکته را مطرح می‌سازند که بازیکنان ممکن است قدرت تشخیص و هم‌از واقعیت را از دست بدهند. لکن اینگونه تأثیرات بر بازیگران در حد حس و گمان میباشد. چنین به نظر می‌رسد که بازی «موازنه قدرت» تا اندازه‌ای که امکان‌پذیر بوده، احساس لذت از انهدام کره زمین در یک جنگ هسته‌ای را از بین برده است. اما خطر بزرگتر آن است که یک بازی قدرت آموزشی کافی را نداشته باشد و در نتیجه به انواع بدآموزی‌ها متبحر گردد.

با وجود اشکالات عمده‌ای که در بازی «موازنه قدرت» دیده میشود تصور می‌رود که این بازی گام هوشمندانه و درستی در راستای کمک به توده‌های ناآگاه و اکثر بی‌علاقه مردم برای درک پیچیدگی‌های روابط بین‌المللی در دنیای امروز باشد. احتمالاً پرارزش‌ترین درسی که از این بازی فرا گرفته میشود آنست که راه حل‌های یک بعدی، پاسخگوی روابط بی‌شمار، پیچیده و بویای جهانی نخواهد بود.