

بررسی مناقشه هسته‌ای ایران و کشورهای ۵+۱ بر اساس نظریه بازی‌ها

سعید عطار^۱ - الهام رسولی ثانی‌آبادی^۲ - معصومه جرگه^۳

دریافت: ۱۳۹۶/۷/۲۰ - پذیرش: ۱۳۹۷/۹/۲۶

چکیده

مناقشه هسته‌ای ایران و کشورهای ۵+۱، یکی از چالش‌برانگیزترین موضوعات سیاست داخلی و خارجی ایران در طی یک دهه گذشته بوده است. هدف این مقاله، بررسی مناقشه هسته‌ای ایران و کشورهای ۵+۱ در بازه زمانی ۱۳۸۴-۱۳۹۴ بر اساس نظریه بازی‌ها و با استفاده از روش توصیفی-تحلیلی است. یافته‌های مقاله نشان می‌دهد که طرفین این مناقشه از سال ۱۳۸۴ تا سال ۱۳۹۰، از بازی‌های جنگ فرسایشی و لبه‌پرتگاه در ذیل بازی‌های تقابلی گرایانه استفاده می‌کردند. این بازی‌ها مبتنی بر عدم همکاری و تقابلی بود. از سال ۱۳۹۰ تا سال ۱۳۹۴ به دلیل عدم تحقق اهداف طرفین و سخت‌تر شدن شرایط ادامه این بازی‌ها برای بازیگران، طرفین به بازی‌های چانه‌زنی و معمای زندانی در ذیل بازی‌های همکاری‌جویانه تغییر شیوه داد. همچنین بسته به نوع بازی در هر مرحله، فواصل دوره‌های مذاکره تعیین می‌شد به طوری که با گذار به بازی‌های همکاری‌جویانه، فواصل مذاکرات نیز کاهش چشمگیری یافت.

واژگان کلیدی: مناقشه هسته‌ای ایران، کشورهای ۵+۱، نظریه بازی‌ها، بازی‌های همکاری‌جویانه، بازی‌های تقابلی گرایانه

مقدمه

مناقشه هسته‌ای ایران بی‌گمان یکی از مهم‌ترین موضوعات سیاست بین‌الملل در چند سال اخیر است. اهمیت این مناقشه بیش از آن که ناشی از افزایش قابلیت علمی-تکنیکی ایران در تکمیل چرخه سوخت هسته‌ای باشد، محصول بازخورد این قابلیت تکنیکی در نظام سیاسی و امنیتی بین‌المللی و منطقه‌ای بوده است (احمدیان و احمدی، ۱۳۹۳:۳۹). مناقشه را می‌توان یک فرایند اجتماعی شایع با ویژگی‌های چند بعدی دانست. این پدیده در تمام نظام‌های اجتماعی بدون توجه به موقعیت مکانی و زمانی برخلاف سادگی یا پیچیدگی آنها وجود دارد. به عبارتی دیگر مناقشه ممکن است از رقابتی تشدید یافته در هر سطح و سیستم و بین دو طرف یا بیشتر که هر یک در صدد کسب مزیتی هستند، حاصل شود (واعظی، ۱۳۸۴: ۱۳) و یا از نگاهی دیگر به گفته جان برتون (۱۹۹۰)، مناقشه یک اختلاف کوتاه مدت است که می‌تواند میان طرفین اختلاف در راستای رسیدن به یک سری راه حل ایجاد شده باشد و شامل مسائلی است که قابل مذاکره هستند (Keator, 2011:1).

فعالیت ایران در زمینه توسعه هسته‌ای و واکنش جامعه جهانی در دوره‌های مختلف نسبت به ایران، فراز و فرود زیادی داشته است. در یک دوره (قبل از انقلاب اسلامی)، ایران به توسعه چشمگیر در زمینه نیروگاه‌ها و سوخت هسته‌ای اقدام کرد. با این حال، جامعه جهانی به خصوص آمریکا در مقابل بلندپروازی‌های هسته‌ای ایران سکوت کردند. در مقابل، در دوره دیگر (پس از انقلاب اسلامی) که ایران پس از معضلات مختلف از جمله سال‌های طولانی جنگ تحمیلی و محاصره اقتصادی به روند آرام توسعه هسته‌ای اقدام کرد، با واکنش‌های در ابتدا نرم و سپس سخت کشورهای قدرتمند غربی مواجه شد (موسویان، ۱۳۸۶: ۴۵۱). حساسیت غرب به فعالیت‌های هسته‌ای ایران باعث شد تا از اواسط دهه ۱۳۸۰ اقدامات ایران بیش از گذشته در کانون توجه بازیگران اصلی نظام بین‌الملل قرار گیرد و بازیگران متعددی از جمله آمریکا، فرانسه، انگلیس، آلمان، چین و روسیه در قالب گروه ۵+۱؛ وارد مناقشه‌ای با ایران شوند که بیش از ده سال به طول انجامید. مخالفت این بازیگران در دستیابی ایران به چرخه سوخت هسته‌ای همواره با اقداماتی از قبیل تهدید و تشویق‌های بین‌المللی در راستای عقب‌نشینی ایران از اهداف هسته‌ای خود صورت گرفته است. برخلاف واکنش غرب، ایران همواره بر حق خود برای دستیابی به چرخه سوخت هسته‌ای تأکید می‌کرد. این به معنای آغاز بازی غرب و ایران در موضوع اتمی شدن ایران بود.

هدف اصلی این مقاله، بررسی بازی‌های پیچیده ایران و کشورهای ۵+۱ در روند مناقشه هسته‌ای ایران است؛ بازی‌های پیچیده‌ای که هر کدام دارای مختصات ویژه‌ای بود. با این که در میان کشورهای ۵+۱ نیز تفاوت منافع بسیاری وجود داشت، اما به دو دلیل ۱- همگرایی آنها در هدف مشترک مهار بلندپروازی‌های هسته‌ای ایران ۲- ضرورت ساده کردن و یکپارچه کردن طرفین بازی برای فهم بهتر از منطق بازی در هر مرحله؛ این تفاوت‌ها نادیده گرفته شده‌اند. از این رو، مقاله حاضر تلاش دارد تا به این پرسش پاسخ دهد که بر اساس نظریه بازی‌ها، چه نوع بازی‌هایی در مناقشه هسته‌ای میان ایران و کشورهای ۵+۱ در بازه زمانی ۱۳۹۴-۱۳۸۴ انجام شده است؟ و منطق هر بازی در هر مرحله چه بوده است؟

آن چنان که از تجزیه و تحلیل بازی‌های گوناگون طرفین مناقشه مشخص است، به نظر می‌رسد که قابلیت شناختی بالای بازیگران از محیط بازی و بازیگران رقیب هم‌زمان با شناخت عمیق از وضعیت خود، در انتخاب نوع بازی از طرف بازیگران موثر بوده است. این همان چیزی است که تنوع بازی‌ها و گذار از یک مجموعه بازی‌ها به مجموعه دیگری از بازی‌ها را ممکن کرد. معیار سنجش درستی یا نادرستی شکل دادن به یک بازی سیاسی، تنها با تخمین نتایج و منافع به دست آمده از آن روشن خواهد شد. این بدان معناست که درک منطق هر بازی و پرسش در مورد ادامه یا خاتمه دادن آن، روندی دائمی در جریان بازی‌هایی است که میان طرفین (ایران و کشورهای ۵+۱) برقرار بوده است. کنترل هیجانات بازی و انتخاب به موقع حرکات و تاکتیک‌های مورد نظر بازی توسط بازیگران نیز در تمام مراحل بازی مناقشه هسته‌ای ایران در جریان بود. نوشتار حاضر تلاش دارد با تمرکز بر بازی‌های طرفین مناقشه اتمی، منطق تعارض و همکاری در موضوع پرونده هسته‌ای ایران را مورد بررسی قرار دهد.

ادبیات پژوهش

از زمان شکل‌گیری مناقشه هسته‌ای ایران و کشورهای ۵+۱، تاکنون پژوهش‌های متعددی در این زمینه بر اساس نظریه‌های متعدد روابط بین‌الملل انجام شده است. نظریه بازی‌ها یکی از نظریاتی است که توجه بیشتر پژوهش‌گران را در مورد بررسی مناقشه هسته‌ای ایران به خود جلب کرده است. در ادامه به بررسی مقالاتی که در این حوزه انجام شده است خواهیم پرداخت. درویش‌زاده و همکاران در مقاله «مدل‌سازی تأثیر «نرم» در روابط بین‌الملل بر اساس نظریه بازی‌ها» به بررسی نقش نرم و هنجار در تئوری‌های روابط بین‌الملل پرداخته و عنوان می‌کنند که

نظریه بازدارندگی سنتی و مدل‌های سنتی بازی‌ها، نیازمند بازنگری و ورود متغیرهای نرماتیو در آن است و ذهن تحلیل‌گران این حوزه برای درک و تحلیل و فهم بهتر پدیده‌ها و شرایط منازعات نیازمند بهره‌گیری از مدل‌ها، نمادها و الگوهای ریاضیاتی و فرموله کردن گزاره‌های تشریحی است.

سخراوی و محقق‌نیا در مقاله «بررسی تجزیه و تحلیل مسئله هسته‌ای ایران در چارچوب نظریه بازی‌ها در دوره دولت آقای روحانی (۱۳۹۲- تاکنون)» به بررسی سناریوهای احتمالی پیش‌رو ایران و کشورهای ۵+۱ در مذاکرات هسته‌ای پرداخته و پیامدهای انتخاب هر سناریو و بازی احتمالی را بیان می‌کنند.

بهستانی در مقاله «آینده پرونده هسته‌ای ایران: تحلیل رمزگان عملیاتی ایران و گروه ۵+۱» با استفاده ترکیبی از روش‌های تحلیل رمزگان عملیاتی و نظریه بازی‌ها (نظریه حرکت و بازی فزایش) وضعیت احتمالی آینده پرونده هسته‌ای ایران در پرتو درگیری با گروه ۵+۱ را مورد بررسی قرار داده و با ترسیم الگوریتم بازی ذهنی بازیگران، رفتارهای احتمالی را که در آینده بروز خواهند داد تخمین زده و بر این اساس برای آن‌ها بازی طراحی می‌کنند.

بصیری و محمدی در مقاله «تحلیل مسئله اتمی ایران و غرب در چارچوب نظریه بازی‌ها» با بهره‌گیری از روش توصیفی-تحلیلی به بررسی اهداف کشورهای غربی در پیگیری مذاکرات هسته‌ای با ایران پرداخته و عنوان می‌کنند؛ طبق نظریه بازی‌ها، اعتمادسازی میان ایران و غرب در چارچوب یک بازی برد-برد باید در اولویت باشد و علائم و پیام‌های مثبت ارسالی دو طرف باید کاملاً روشن و واضح باشد و به خوبی نیت و مواضع طرفین بازی منتقل شود تا بتواند میان ایران و غرب اعتماد ایجاد کند.

چنانچه از بررسی ادبیات پژوهش بر می‌آید، پژوهش قابل‌انکایی در مورد روند تحولات رخ داده میان بازیگران در مناقشه هسته‌ای ایران و کشورهای ۵+۱ انجام نشده است و هیچ‌گونه تطبیقی بر اساس گام‌های برداشته شده توسط بازیگران و بازی‌های موجود در نظریه بازی‌ها صورت نگرفته است و مقالات انجام شده به بررسی وضعیت‌ها و الگوهای احتمالی میان بازیگران مناقشه پرداخته و توجه چندانی به گام‌های واقعی که توسط طرفین مناقشه برداشته شده ندارند. امتیاز این مقاله نسبت به سایر پژوهش‌های انجام شده، استخراج گام‌ها و تاکتیک‌های اعمال شده هر یک از بازیگران نسبت به یکدیگر و تطبیق آن با بازی‌های مرتبط با آن در نظریه بازی‌ها است.

نظریه بازی‌ها

مبانی و مفاهیم

نظریه بازی‌ها یکی از پرکاربردترین نظریات علمی است که زمینه استفاده وسیعی در رشته‌های گوناگون دارد و چارچوب مستحکمی برای رفتارهای استراتژیک فراهم آورده است (دادگر، ۱۳۸۷: ۱۰۱). اولین کسی که نظریه بازی‌ها را مورد بحث قرار داد جیمز والدگراو^۱ بود. او در مقاله خود راه‌حل مینیم-ماکسیم را برای یک بازی دو نفری ارائه داد. تا زمان اگوستین کورنات^۲، که در سال ۱۸۳۸ در مقاله‌ای تحت عنوان «تحقیقاتی در باب اصول ریاضی نظریه ثروت»^۳ نظریه بازی‌ها را به صورت عمومی مطرح کرد، نظریه بازی‌ها کمتر مورد توجه دانشمندان رشته‌های مختلف قرار گرفته بود (نجارزاده و محمودی، ۱۳۹۵: ۲۱۵). برخلاف تعاریف متفاوت در مورد نظریه بازی‌ها، در بسیاری از تعاریف، اشتراک نظر مهمی وجود دارد: نظریه بازی‌ها چیزی جز تئوری تصمیم در شرایط تعاملی نیست و این همان مفهومی است که در میان نظریه پردازان بازی‌ها مورد توافق است (محمودی‌نیا و همکاران، ۱۳۹۵: ۳). به لحاظ گستره کاربرد نیز، این نظریه در طیف گسترده‌ای از رشته‌ها از جمله اقتصاد، زیست‌شناسی، مهندسی، علوم سیاسی، روابط بین‌الملل، فلسفه و علوم کامپیوتر به ویژه هوش مصنوعی مورد استفاده قرار گرفته است.

نظریه بازی‌ها تلاش می‌کند رفتار را در شرایط راهبردی (در حوزه‌های متعدد)، که در آن موفقیت فرد در انتخاب کردن وابسته به انتخاب دیگران است، مورد بررسی و تحلیل قرار دهد (Mousavi, 2010: 123). در واقع نظریه بازی‌ها، مطالعه رفتار منطقی در شرایطی است که وابستگی متقابل وجود دارد. وابستگی متقابل یعنی اینکه هر بازیگر از آنچه که دیگران در بازی انجام می‌دهند تأثیر می‌پذیرد، رفتار خود بازیگران نیز بر دیگران تأثیر می‌گذارد، خروجی بازی وابسته به تصمیمات همه است و هیچ فردی کنترل کامل بر آنچه که اتفاق می‌افتد، ندارد (Mac Milan, 1996: 246).

تحلیل در چارچوب نظریه بازی‌ها در سه مرحله انجام می‌گیرد: استعاره‌سازی، تمثیل و مدل‌سازی. استعاره^۴ گام اول در نظریه بازی‌ها است. استعاره‌ها نه تنها در ادبیات، بلکه در علوم مکانیک، بیولوژیک و دانش اجتماعی مورد استفاده فراوان قرار گرفته است. از یک نظر به دلیل آن که استفاده از استعاره، همه موضوعات بازی را عیان نمی‌سازد گام دوم یعنی استفاده از تمثیل^۵ برای ایجاد تناظر میان موقعیت‌های مختلف مطرح شده که بر اساس آن، شباهت‌ها بیان می‌شود.

1. James Waldegrave
2. Antoine Augustin Cournot
3. Researches into the Mathematical Principles of the Theory of Wealth
4. Metaphor
5. Allegory

تمثیل، راهنمایی برای مشاهده تجربی در نظریه بازی ایجاد می‌کند تا امکان قیاس فراهم شود. اما با توجه به این که استفاده از تمثیل، نمی‌تواند مشکل تحلیل بازی را که مبتنی بر داده‌های تجربی است حل کند، گام سوم که مدل‌سازی^۱ است مورد نیاز است. مدل در ساده‌ترین تعریف، شکل ساده شدن واقعیت است و نظریه پردازان بازی از طریق مدل‌سازی وظیفه تحلیل بازی‌ها را بر عهده می‌گیرند (Snidal, 1985).

هدف نهایی نظریه بازی‌ها تدوین تجویزات و توصیه‌هایی برای رفتار خردمندانه بازیگران در موقعیت‌های تعارض‌آمیز، یعنی تعیین استراتژی بهینه برای هر بازیگر است. در نظریه بازی‌ها استراتژی بهینه برای بازیگر یک استراتژی است که در صورت اجرای مکرر، بیشترین امتیاز متوسط ممکن را برای وی تضمین می‌کند. به عبارت دیگر، به کمترین باخت متوسط ممکن منجر شود. استدلال برای انتخاب این استراتژی، مبتنی بر این فرض است که حریف دست کم به اندازه خود ما خردمند است و برای بازداشتن ما از دست‌یابی به هدفمان هر کاری می‌کند (ونسل، ۱۳۷۳: ۱۷). برای این که کنش‌گران یک بازی، خوب بازی کنند باید بدانند که چه می‌خواهند؟، چه چیزی را می‌دانند؟ و چه چیزی را نمی‌دانند و باید بدانند که چه کاری را می‌توانند انجام دهند؟ و چه کاری را نمی‌توانند انجام دهند؟ بازیگران نسبت به نتایج اعمالشان مطمئن نیستند و نتیجه عمل آنان بستگی به عمل یا عکس‌العمل رقیب دارد. بنابراین، با توجه به عدم اطمینان، بازیگران باید مبنای حرکت‌ها و تصمیماتشان را بر حدس‌ها و تخمین‌های تا حد ممکن عقلایی قرار دهند (Deutsch, 1988: 143-144).

به طور کلی، مفاهیم مورد استفاده در نظریه بازی‌ها را می‌توان در سه دسته پیش‌فرض‌ها، اجزای بازی و زمینه بازی مورد بررسی قرار داد. در «پیش‌فرض‌ها»، به بیان فرضیه‌های سازنده این نظریه پرداخته می‌شود. عناصر و اجزایی که برای شکل‌گیری یک بازی نیز مورد نیاز هستند در «اجزای بازی» بررسی می‌شوند و شرایط و بسترهایی که بازی می‌تواند در آن‌ها مدل‌سازی شود را «زمینه بازی» می‌نامند (حسینی دهاقانی و بصیرت، ۱۳۹۵: ۹۵). یک پیش‌فرض مهم در این نظریه، فرض عقلانیت برای بازیگران است. بدین معنا که تصمیم‌گیرندگان به دنبال اهداف خوب تعریف شده برون‌زا هستند و استدلال‌های راهبردی را در نظر می‌گیرند (Osborne and Rubinstein, 2006: 1). همچنین آنها به دنبال این هستند که بیشترین منفعت را از یک موقعیت راهبردی کسب کنند.

هر بازی از سه عنصر اساسی تشکیل شده است: بازیگران، تاکتیک‌ها و پیامدها. در یک

بازی، به هر تصمیم گیرنده‌ای بازیگر می‌گویند. بنابراین بازیگر فردی است که در فضای راهبردی بازی اقدام به تصمیم‌گیری می‌کند و این تصمیمات مبتنی بر رفتار عقلایی اوست به گونه‌ای که بتواند با در نظر گرفتن رفتار رقبای خود، به بهترین نتیجه ممکن برسد. تاکتیک عبارت است از مجموعه‌ای از تصمیمات و اقداماتی که هر بازیگر می‌تواند انجام دهد و به طور کلی آنچه را که در انتهای یک بازی عاید بازیگران می‌شود، پیامد می‌نامند (سوری، ۱۳۸۶: ۶-۵).

طبق تعاریف پایه‌ای از نظریه بازی‌ها، این نظریه برای مدل‌سازی موقعیت‌های راهبردی به کار می‌رود. به عبارت دیگر، این موقعیت‌ها با تقابل و تعارض و منافع متضاد همراه هستند که گاهی لازم است، بازیگران به همکاری و تعامل نیز روی بیاورند و چه بسا منافع مکملی داشته باشند. همچنین این نظریه، یک محیط همراه با عدم اطمینان را برای هر بازیگر متصور می‌شود که رفتار هر بازیگر روی دیگری تأثیر دارد (حسینی دهاقانی و بصیرت، ۱۳۹۵: ۹۶-۹۵).



شکل ۱. ابزارهای تحلیل نظریه بازی‌ها
منبع: نگارندگان

انواع بازی‌ها

هرچند انواع متعددی از بازی‌ها وجود دارد که موقعیت‌های متفاوتی را تحلیل می‌کنند، اما در این نوشتار به اختصار تنها به چهار نوع از بازی‌هایی خواهیم پرداخت که تناسب بیشتری با محتوای واقعیت مناقشه هسته‌ای ایران و کشورهای ۵+۱ در دوره‌های مختلف داشته‌اند.

بازی جنگ فرسایشی

در بازی جنگ فرسایشی^۱، دو بازیگر بر سر به دست آوردن شیئی واحد، که در آن ارزیابی‌ها و هزینه‌های مبارزه به طور معمول مشخص است، با یکدیگر در جدال هستند و هر بازیگر در هر نقطه‌ای از زمان می‌تواند انتخاب کند که در مبارزه باقی بماند یا از آن خارج شود (Myatt, 1999: 2). هزینه‌های این رقابت نیز متناسب با زمان صرف شده توسط بازیگران در وضعیت تعارض است (Milgrom and Weber, 1985: 621).

این بازی اغلب در تجارت نمود پیدا می‌کند؛ به این ترتیب که دو (یا بیشتر) شرکت با یکدیگر به رقابت می‌پردازند و در جریان این رقابت هر یک سرمایه خود را از دست می‌دهد اما به این امید است که رقیب در نهایت تسلیم شده و رقابت را ترک کند. هنگام بازی، هر شرکت باید تصمیم بگیرد که خسارت خود را کاهش دهد، و یا اینکه امیدوار باشد رقیب به زودی از میدان خارج شود (Pindyck, 2009: 1).

بازی لبه پرتگاه

توماس شلینگ در کتاب استراتژی تعارض می‌نویسد: «لبه پرتگاه»^۲ ایجاد یک خطر مشخص است، خطری که کسی نتواند آن را به طور کامل مهار کند. این بازی که در آن به طور عامدانه اجازه داده می‌شود که شرایط به نوعی از کنترل خارج شود، تنها به این دلیل که ممکن است چنین حالتی برای طرف مقابل غیرقابل تحمل باشد و او را به انطباق با آن وادار کند (Nalebuff, 1986: 22). در این بازی هر طرف، دیگری را به منظور وادار کردن به تسلیم به سمت آستانه فاجعه می‌کشاند (Web.stanford.edu). آستانه فاجعه، نقطه‌ای است که ادامه بازی را برای طرف مقابل ناممکن یا با هزینه‌های زیاد خواهد کرد.

بازی چانه‌زنی

چانه‌زنی^۳ وضعیتی است که دو نفر فرصت همکاری در جهت کسب منافع متقابل را در بیش از یک راه داشته باشند (Nash, 1950: 155). طبق این بازی، دو بازیگر با هم تصمیم می‌گیرند که چگونه منافع را با یکدیگر تقسیم کنند. هر یک به دنبال سهم بیشتری هستند و هر دو ترجیح می‌دهند هر چه زودتر به توافق برسند. زمانی که این دو به ارائه پیشنهاد می‌پردازند، اصل نگاه به

1. War of Attrition
2. Brinkmanship
3. Bargaining

جلو و استدلال عقب‌گرد سهم تعادلی هر یک را معین می‌کند. به این ترتیب توافق در یک زمان به دست می‌آید، اما هزینه تأخیر بر سهم هر دو تأثیر می‌گذارد. بازیگری که بی‌صبرانه مشتاق است سریع‌تر به توافق برسد، سهم کمتری را دریافت می‌کند (Dixit and Nalebuff, 2008: 3).

بازی معمای زندانی

معمای زندانی^۱، یک مسئله پایه‌ای در نظریه بازی‌ها به شمار می‌آید و نشان می‌دهد که چطور دو نفر در همکاری برای این که خود به سود بیشتری برسند به خودشان ضرر وارد می‌کنند (Poundstone, 1992). در بازی معمای زندانی، دو نفر که متهم به شرکت در یک سرقت مسلحانه هستند، طی یک درگیری دستگیر می‌شوند و از هر دو به صورت جداگانه بازجویی می‌شود. در هنگام بازجویی با هر یک از آنها این گونه رفتار می‌شود: اگر دوست را لو بدهی، تو آزاد می‌شوی، ولی او به پنج سال حبس محکوم خواهد شد. اگر هر دو یکدیگر را لو بدهید، هر دو به سه سال حبس محکوم خواهید شد. اگر هیچ کدام همدیگر را لو ندهید، هر دو یک سال در یک مرکز بازپروری خدمت خواهید کرد (Morgenstern and Von Neuman, 1994).

هر زندانی دارای حق اعتراف یا سکوت است. اگر یک زندانی اعتراف کند در حالی که دیگری سکوت کند، خیانتکار پاداش دریافت می‌کند و آزاد می‌شود و زندانی که سکوت کرده براساس شواهد زندانی دیگر محکوم می‌شود. در این حالت، زندانی که سکوت کرده باید مدت زمان طولانی را به خاطر جرم و عدم همکاری در زندان به سر ببرد. اما اگر هر دو زندانی سکوت کنند و اعتراف نکنند، پس از مدت کوتاهی به دلیل عدم وجود شواهد کافی برای محکومیت آزاد خواهند شد. با این حال، اگر هر دو طرف اعتراف کنند، هر دو آنها مجازات خواهند شد. در این مورد، مدت زمانی که هر زندانی در زندان می‌ماند کوتاه‌تر از موردی است که در آن یک زندانی باید به خاطر سکوت کردنش به زندان برود در حالی که زندانی دیگر اعتراف کرده است. در واقع معمای اساسی زندانی این است که آیا به سکوت همکار خود اعتماد کند، یا این که به کاهش محکومیتی که پلیس از خیانت به همکارش به او می‌دهد اعتماد کند (Madani, 2010: 228).

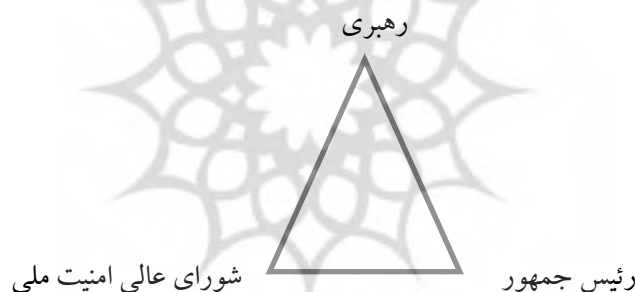
مناقشه هسته‌ای ایران و کشورهای ۵+۱: بازیگران، تاکتیک‌ها و پیامدها

بازی‌هایی که در مناقشه هسته‌ای ایران و کشورهای ۵+۱ در بازه‌های زمانی مختلف شکل

گرفته‌اند را می‌توان در دو طیف بازی‌های تقابل‌گرایانه و بازی‌های همکاری‌جویانه دسته‌بندی کرد. این دو طیف، نشان می‌دهد که مناقشه هسته‌ای ایران چگونه پس از طی کردن دورانی از تنش، نزاع و تعارض، در نهایت به توافقی میان طرفین منجر شد.

بازیگران مناقشه هسته‌ای (۱۳۹۲-۱۳۸۴)

نگاهی کلی به بازیگران داخلی تصمیم‌ساز در برنامه هسته‌ای ایران نشان می‌دهد که مقام رهبری، روسای وقت جمهور و مسئولین شورای عالی امنیت ملی، سه بازیگر اصلی اتمی شدن ایران محسوب می‌شدند. با اینکه نقش رهبری در این روند به مراتب بیشتر از سایر بازیگران بوده است اما بسته به افرادی که در مسند ریاست جمهوری نشسته بودند و نوع نگرش مسئولین شورای عالی امنیت ملی، سیاست‌های اتمی ایران نیز با تغییرات معناداری مواجه می‌شد. شکل زیر، مثلث بازیگران داخلی برنامه هسته‌ای ایران را نشان می‌دهد.



شکل ۲. بازیگران داخلی برنامه هسته‌ای ایران (۱۳۹۲-۱۳۸۴)

منبع: نگارندگان

در طرف دیگر، در جریان مناقشه هسته‌ای ایران بازیگران بین‌المللی متعددی تأثیرگذار بودند اما آن دسته از بازیگران که بیشترین نقش آفرینی را در روند این مناقشه بر عهده داشتند، گروه موسوم به ۵+۱ (متشکل از پنج کشور عضو شورای امنیت (آمریکا، انگلستان، فرانسه، چین و روسیه و آلمان) بود. این کشورها به عنوان نمایندگان جامعه جهانی، از احتمال رسیدن ایران به مراحل نهایی ساخت بمب اتم و برهم خوردن نظم منطقه‌ای و فرامنطقه‌ای احساس خطر می‌کردند. از این رو، کنش آنها برخلاف تعارض منافعشان در بسیاری از حوزه‌ها، کنشی معطوف به مهار

بلندپروازی‌های اتمی ایران بود.

در مورد کشورهای غربی به خصوص آمریکا، نگرانی از فعالیت‌های هسته‌ای ایران به دلیل نگاه ایدئوژیک ایران به مسائل جهانی و همسو نبودن جهت‌گیری‌های ایران با بلوک غرب بود. این موضوع، تلاش غرب را برای متوقف ساختن برنامه اتمی ایران توجیه می‌کرد. علاوه بر این، تمایل ایران برای برهم زدن مناسبات منطقه‌ای و گسترش نفوذ خود در راستای تأثیرگذاری بیشتر بر مسائل منطقه‌ای، باعث به وجود آمدن احساس خطر در سایر کشورهای منطقه و تقویت انگیزه آنها (به خصوص رقبای ایران از جمله عربستان) برای دستیابی به انرژی هسته‌ای و یا تلاش برای ساخت بمب اتم در جهت حفظ امنیت می‌شد.

ایران در واکنش به نگرانی‌ها در مورد برنامه اتمی‌اش، آن را برنامه‌ای برای مقاصد صلح‌آمیز می‌دانست که هدف آن، غنی‌سازی اورانیوم تا سطحی است که پائین‌تر از سطح مورد نیاز برای تولید سلاح‌های اتمی باشد (Weiss, 2009: 81). با این حال، بلوک غرب و به خصوص آمریکا همواره ایران را به تلاش برای دستیابی به سلاح‌های اتمی متهم می‌کرد (باقری چوکامی و محمدی الموتی، ۱۳۹۳: ۱۱۶). بازیگران دو طرف با تکیه بر ادراک خود در مورد برنامه اتمی ایران، آغازگر بازی‌هایی بودند که در نهایت ده سال به طول انجامید.

آغاز مناقشه هسته‌ای و بازی جنگ فرسایشی (۱۳۸۴-۱۳۸۶)

هرچند فعالیت‌های هسته‌ای ایران در سال ۱۳۸۲، به نزاعی میان ایران و غرب بدل شده بود اما با دست‌یابی سریع به توافق سعدآباد، دامنه نزاع به سرعت کاهش پیدا کرد. دو سال بعد و با روی کار آمدن دولت نهم در مرداد ماه ۱۳۸۴، پرونده اتمی ایران در مسیر تازه‌ای قرار گرفت. پس از صدور چندین قطعنامه از سوی آژانس بین‌المللی انرژی اتمی در خصوص فعالیت‌های اتمی دولت جمهوری اسلامی ایران قطع‌نامه‌هایی متکی به گزارش‌های رئیس وقت آژانس بین‌المللی انرژی اتمی (محمد البرادعی) در مورد عدم همکاری تهران با آژانس در برخی موارد (Entessar, 2009: 33) دولت نهم با استفاده از اجماع نسبی به دست آمده در مورد ضرورت اتخاذ رویکرد سخت در مواجهه با خواست‌های آژانس، رویکرد تازه‌ای را اتخاذ کرد. در نتیجه، هیئت مذاکره‌کننده جدیدی برای مذاکرات انتخاب شد. این هیئت مذاکره‌کننده تلاش کرد تا فضای هسته‌ای را تغییر دهد و پیرو آن، با کنارگذاشتن اقدامات داوطلبانه و تفاهمات پیشین میان ایران و کشورهای مذاکره‌کننده، در عمل مذاکره با شرایط جدید را در دستور کار خود قرار داد (حجازی و زارعی،

۱۳۸۷: ۱۰-۹.

از این مقطع به بعد مناقشه هسته‌ای ایران وارد بازی جنگ فرسایشی با غرب شد. منطق این بازی حکم می‌کرد که هر یک از بازیگران با اتخاذ استراتژی‌های تقابلی گرایانه، سد راه دیگری شده و آن را به عقب‌نشینی وادار کند. ایران با اتخاذ اقدامات عملی در جهت از سرگیری فعالیت‌های هسته‌ای، مسیر خود را برای دستیابی به فناوری هسته‌ای و همچنین چرخه سوخت کامل هسته‌ای با سرعت بیشتری ادامه داد و غرب نیز با اعمال فشار و تهدیدهای بیشتر در قالب قطع‌نامه‌های آژانس بین‌المللی انرژی اتمی و شورای امنیت، در جریان بازی جنگ فرسایشی مناقشه اتمی ایران، از همه توان خود برای متوقف ساختن فعالیت‌های اتمی ایران استفاده کرد.

تاکتیک‌ها و پیامدهای بازی جنگ فرسایشی

در بازی جنگ فرسایشی، هر کدام از بازیگران می‌کوشند تا با انتخاب تاکتیک‌هایی، تحقق اهداف خود را به ماکزیمم حالت ممکن برسانند. این بدان معناست که تاکتیک‌های بازی در جهت تحقق استراتژی فرسایشی کردن بازی انتخاب شده و تداوم می‌یابد.

هدف کشورهای ۵+۱ در بازی جنگ فرسایشی در بازه زمانی ۱۳۸۶-۱۳۸۴، تلاش برای تحت فشار قرار دادن ایران در جهت تعلیق فعالیت‌های مرتبط با غنی‌سازی بود. در همین رابطه تاکتیک‌های به کار رفته از سوی آنها در این بازی به خوبی نشان دهنده این مسئله است و به طبع پیامدهایی نیز به همراه داشته است. در این مرحله، استفاده از قطعنامه‌های شورای امنیت به عنوان ابزار رسیدن به هدف توسط کشورهای ۵+۱ نه تنها نتوانست فعالیت‌های هسته‌ای ایران را متوقف کند بلکه افزایش غنی‌سازی در مقیاس بالا (اورانیوم ۲۰ درصد)، خطر دستیابی به مواد اولیه برای ساخت یک بمب اتم را نیز تشدید کرد. از سوی دیگر، هدف ایران در بازی جنگ فرسایشی ادامه فعالیت غنی‌سازی در کشور خود بود که به طبع تاکتیک‌های به کار رفته توسط آن تأییدی بر این موضوع است و بنابراین نتایج حاصل از این تاکتیک‌ها منجر به این شد که ایران با متحمل شدن هزینه‌های فراوان به پیشرفت غنی‌سازی دست پیدا کند. جدول زیر، تاکتیک‌ها و پیامدهای بازی جنگ فرسایشی را نشان می‌دهد.

جدول ۱. تاکتیک‌ها و پیامدهای بازی جنگ فرسایشی (۱۳۸۴-۱۳۸۶)

بازی جنگ فرسایشی (۱۳۸۴-۱۳۸۶)		
کشورهای ۵+۱	ایران	بازیگران
- صدور هفتمین قطعنامه شورای حکام علیه فعالیت‌های هسته‌ای ایران؛ - صدور هشتمین قطعنامه شورای حکام؛ - صدور نهمین قطعنامه شورای حکام و ارسال پرونده هسته‌ای ایران به شورای امنیت؛ - گام اول شورای امنیت: صدور بیانیه‌ای مبنی بر تعلیق مجدد غنی‌سازی؛ - ارائه طرح پیشنهادی موسوم به بسته ۶ ژوئن شش کشور به ایران؛ - صدور قطعنامه ۱۶۹۶ شورای امنیت علیه فعالیت‌های هسته‌ای ایران؛ - صدور قطعنامه ۱۷۳۷ شورای امنیت؛ - صدور قطعنامه ۱۷۴۷ شورای امنیت.	- از سرگیری فعالیت‌های UCF اصفهان؛ - تصویب قانون الزام دولت به تعلیق اقدامات داوطلبانه در صورت ارجاع و یا گزارش پرونده اتمی ایران به شورای امنیت توسط مجلس شورای اسلامی؛ - رفع تعلیق نظنز و از سرگیری فعالیت‌های تحقیق و توسعه در خصوص فرایند غنی‌سازی و ساخت قطعات سانتریفیوژها؛ - تعلیق اجرای داوطلبانه پروتکل الحاقی؛ - اعلام خبر تکمیل چرخه تولید سوخت اتمی و پیوستن ایران به جمع کشورهای اتمی جهان توسط دکتر احمدی‌نژاد؛ - رد کردن بسته پیشنهادی ۶ ژوئن شش کشور؛ - محکوم کردن قطعنامه ۱۶۹۶ و افتتاح مجتمع آب سنگین اراک؛ - تصویب قانون الزام دولت به تجدید نظر در همکاری با آژانس بین‌المللی انرژی اتمی؛ - اعلام خبر رسیدن ایران به مرحله تولید صنعتی سوخت هسته‌ای و قرار گرفتن در گروه تولیدکنندگان صنعتی سوخت هسته‌ای.	تاکتیک‌ها
افزایش احتمال دستیابی ایران به بمب اتم	پیشرفت فعالیت‌های غنی‌سازی با متحمل شدن ماکزیمم هزینه‌های و قرار گرفتن در مسیر پرتگاه.	پیامد

منبع: (گاه‌شمار تحولات هسته‌ای سال‌های ۲۰۰۶ و ۲۰۰۵؛ غریب آبادی، ۱۳۸۷)

ادامه بازی جنگ فرسایشی ایران و آغاز بازی لبه‌پرتگاه غرب (۱۳۸۶-۱۳۹۰)

در حالی که ایران با تداوم بازی جنگ فرسایشی، تحقق اهداف هسته‌ای خود را به مراحل بازگشت ناپذیری می‌رساند، غرب با تصویب قطعنامه ۱۸۰۵، به سمت شروع بازی لبه‌پرتگاه پیش رفت. غرب که با پیشرفت ایران در تحقق اهداف هسته‌ای خود، در مورد تداوم بازی جنگ فرسایشی به تردید افتاده بود سعی کرد با اتخاذ اقدامات سختگیرانه‌ای در چارچوب بازی

تهاجمی تر لبه‌پرتگاه، تحریم‌های بین‌المللی را به سمت تحریم‌های گزنده‌تر سوق دهد. غرب با این اقدام خود سعی داشت تنگنای ایجاد شده را برای ایران غیرقابل تحمل کند تا از این طریق، ایران را در وضعیتی قرار دهد که خطر سقوط را احساس کند. به نظر می‌رسد که غرب با تحلیل شیوه تصمیم‌گیری در تهران، تلاش می‌کرد تا هزینه اقدامات ایران در حوزه هسته‌ای را بیش از گذشته افزایش دهد. آگاهی بازیگران غربی از این که تحمیل هزینه‌های سنگین، ایران را به نقطه تصمیم‌گیری مجدد خواهند رساند، انگیزه آنها را در اجرای بازی لبه‌پرتگاه بیشتر می‌کرد.

در مقابل، ایران نیز تلاش می‌کرد از همه ظرفیت خود استفاده کند تا نشان دهد توانایی تحمل این شرایط سخت را دارد و غرب موفق نخواهد شد با اتخاذ استراتژی‌های تهاجمی‌تر، معادلات بازی را به نفع خود رقم بزند و برنده بازی لبه‌پرتگاه باشد. به جهت امکان‌های اندک ایران برای بالا بردن سطح بازی و اتخاذ رویکرد تهاجمی‌تر، ایران همچنان بر ادامه بازی جنگ فرسایشی در مقابل غرب اصرار داشت. می‌توان گفت که روند مناقشه هسته‌ای ایران در این بازه زمانی، بیانگر آن است که هر دو بازیگر ایران و کشورهای ۵+۱ هیچکدام تمایلی به دست برداشتن از اهداف خود نداشته و هر کدام انتظار نرمش از طرف مقابل داشتند. این به معنای آن بود که بازی لبه‌پرتگاه غرب و جنگ فرسایشی ایران، امکان مذاکره و مصالحه را منتفی کرده بود.

زیرساخت‌های به نسبت قدرتمند ایران و اراده برای تداوم بازی از یک طرف و اهمیت مهار ایران برای کشورهای ۱+۵ از طرف دیگر باعث شد تا بسترهای لازم برای خروج دو طرف از بازی تقابلی شکل نگیرد. این در حالی بود که رسیدن به نقطه تسلیم نیز هزینه‌های سنگینی برای طرف تسلیم‌شونده داشت. پیگیری استراتژی مذاکره بدون رسیدن به مرحله درک متقابل از مناقشه هسته‌ای نیز عاملی شد تا بازیگران این مناقشه همچنان گزینه ادامه مسیر تقابل را برگزینند. از این رو بود که مذاکراتی که در این بازه زمانی میان ایران و کشورهای ۵+۱ انجام می‌شد نمی‌توانست نتیجه‌ای داشته باشد.

تاکتیک‌ها و پیامدهای بازی جنگ فرسایشی ایران و بازی لبه‌پرتگاه غرب

تداوم بازی جنگ فرسایشی ایران و بازی جدید غرب در قالب بازی لبه‌پرتگاه بیانگر اصرار بازیگران بر مواضع خود و تلاش برای عقب راندن دیگری بود. در این مرحله نیز طرفین با استفاده از تاکتیک‌هایی تلاش کردند تا بر اساس منطق بازی انتخابی خود عمل کنند.

مناقشه هسته‌ای ایران و کشورهای ۵+۱ در بازه زمانی سال‌های ۱۳۹۰-۱۳۸۶ با ادامه بازی جنگ

فرسایشی توسط ایران و انتخاب بازی لبه‌پرتگاه توسط غرب ادامه پیدا کرد. در نتیجه طرفین مناقشه، تاکتیک‌های خود را حول بازی انتخابی خود شکل دادند. با این حال، با گذشت زمان، سخت شدن شرایط ادامه این بازی‌ها و بی‌نتیجه بودن تاکتیک‌های طرفین، بازیگران برای ادامه این مسیر دچار تردید شدند. روشن بود که ادامه این مسیر برای ایران این خطر را داشت که کشور به مرز فروپاشی اقتصادی رسیده و هزینه اتمی شدن به هزینه‌های سنگین بی‌ثباتی داخلی تغییر مسیر دهد. در مقابل، برای غرب نیز این خطر وجود داشت که انتهای بازی لبه‌پرتگاه، به جنگ نظامی با ایران ختم شود. غرب و به خصوص آمریکا، به دلیل پیامدهای نامطلوب دخالت نظامی در افغانستان و عراق و دخالت ناتو در لیبی و بی‌ثباتی‌های ناشی از آن، مایل به آغاز جنگ جدیدی در خاورمیانه نبودند. در نهایت نتایج حاصل از این تاکتیک‌ها طرفین بازی را در دو راهی ادامه همین وضعیت یا چاره‌اندیشی برای انتخاب یک بازی جدید قرار داد. جدول زیر، تاکتیک‌ها و پیامدهای بازی‌های این مرحله را نشان می‌دهد.

جدول ۲. تاکتیک‌ها و پیامدهای ادامه بازی‌های جنگ فرسایشی و لبه‌پرتگاه (۱۳۹۰-۱۳۸۶)

ادامه بازی جنگ فرسایشی ایران و آغاز بازی لبه‌پرتگاه ۵+۱ (۱۳۸۶-۱۳۹۰)		
کشورهای ۵+۱	ایران	بازیگران
<ul style="list-style-type: none"> - قطعنامه ۱۸۰۳ شورای امنیت و تحریم برخی افراد و شرکت‌های ایرانی؛ - قطعنامه ۱۸۳۵ شورای امنیت و تأکید بر اجرای قطعنامه‌های قبل؛ - قطعنامه شورای حکام علیه تاسیسات فوردو؛ - قطعنامه ۱۹۲۹ شورای امنیت و تحریم‌های بانکی، اقتصادی، موشکی، بیمه و سپاه پاسداران؛ - قطعنامه ۱۹۸۴ شورای امنیت و تمدید ماموریت پانل کارشناسان کمیته تحریم. 	<ul style="list-style-type: none"> - نصب ۶۰۰۰ سانتریفیوژ جدید؛ - واکنش ایران به قطعنامه ۱۸۳۵ و تأکید بر مصمم بودن ایران در پیگیری فعالیت‌های هسته‌ای؛ - واکنش مجلس شورای اسلامی به قطعنامه فوردو و درخواست ارائه طرح کاهش همکاری با آژانس از دولت؛ - محکوم کردن قطعنامه ۱۹۲۹ شورای امنیت توسط ایران و بی‌ارزش خواندن آن؛ - تصویب طرح صیانت از دستاوردهای صلح‌آمیز هسته‌ای توسط مجلس شورای اسلامی؛ - رسیدن به سطح ۱۰ تن اورانیوم با غنای پائین و بیش از ۲۰۰ کیلوگرم اورانیوم با غنای بالا. 	تاکتیک‌ها
<ul style="list-style-type: none"> افزایش نگرانی از ساخت بمب اتم و آماده شدن بسترهای همکاری 	<ul style="list-style-type: none"> افزایش بحران‌های اقتصادی و آماده شدن بسترهای همکاری 	پیامد

منبع: (گاه‌شمار تحولات هسته‌ای سال ۲۰۰۸؛ 1803, 1835, 1929, 1984 Resolution)

کاهش مناقشه هسته‌ای و بازی چانه‌زنی (۱۳۹۰-۱۳۹۲)

پس از گرفتار شدن پرونده اتمی ایران در بازی لب‌پرتگاه و به نتیجه نرسیدن تاکتیک‌های طرفین در کسب حداکثر سود، طرفین به این جمع‌بندی رسیدند که باید نوع بازی را تغییر دهند چرا که تلاش برای ادامه مسیر گذشته برای بازیگران هزینه را به نقطه ماکزیمم می‌رساند. عقلانیت بازیگران حکم می‌کرد تا در صدد تغییر نوع بازی باشند. با این حال، شکل‌گیری مسیر جدید و حرکت در راستای آن نیاز به رویکرد جدیدی داشت و این اتفاق می‌توانست با بازی چانه‌زنی ممکن شود.

بر اساس منطق بازی چانه‌زنی، بازیگران در این دوره تلاش کردند فرصت متقاعد شدن طرف مقابل را برای تعامل بدهند. این تاکتیک ناشی از انگیزه بازیگران در پیمودن مسیری جدید جهت دستیابی به بیشترین سطح ممکن از منافع بود. در حقیقت پذیرش اولیه بازی چانه‌زنی توسط طرفین در میانه بازی‌های مرحله قبل، اگرچه از طریق مذاکرات محرمانه و غیررسمی آغاز شد (مذاکرات محرمانه که به دلیل غیررسمی بودن تعهدات طرفین، ضریب شکست آن زیاد است) اما با گذشت زمان و پیامدهای آتی تداوم آن بازی‌ها، دو طرف را به مسیری کشاند که بازی چانه‌زنی در دستور کار رسمی آنها قرار گرفت.

تأکید بر رفع و یا کاهش دغدغه‌های بازیگران و همچنین توجه به خواسته‌های معقول یکدیگر و پذیرفتن آنها در ازاء گرفتن یا اعطای برخی امتیازات به هر بازیگر منجر به تعهد تدریجی و باز شدن باب تعامل میان آنها شد. از طرف دیگر، سایر بازیگران مناقشه هسته‌ای نیز که تصمیم‌گیری آنها تحت تأثیر رفتار آمریکا قرار داشت با این کشور همراه شده و همه در جهت عملی شدن راهکارهای اتخاذ شده با یکدیگر هم‌سو شدند.

تاکتیک‌ها و پیامدهای بازی چانه‌زنی

شکل‌گیری بازی چانه‌زنی میان دو بازیگر اصلی مناقشه اتمی (ایران و آمریکا) با کمک یک میانجی‌گر (کشور عمان) آغاز شد و در ادامه با تلاش خود بازیگران پیگیری شد. در بخش زیر، تاکتیک‌های دو گانه این بازی مورد بررسی قرار می‌گیرد.

تاکتیک مذاکره محرمانه

در اوایل سال ۲۰۱۱، هیلاری کلینتون وزیر امور خارجه آمریکا در سفر به عمان با سلطان

قابوس، پادشاه عمان درباره ایده‌ای صحبت کرد که از سوی فرستاده سلطان قابوس در سال ۲۰۰۹ در وزارت امور خارجه آمریکا مطرح شده بود؛ این که عمان بتواند به عنوان مجرای برای مذاکرات مخفی هسته‌ای بین آمریکا و ایران عمل کند. کلیتون این پیشنهاد را پذیرفته بود، ولی شك داشت این اقدام راه به جایی ببرد. البته کلیتون تنها شخص سرشناسی نبود که در آن دوران به عمان سفر کرد. سناتور جان کری رئیس کمیته روابط خارجی مجلس سنا هم با سلطان قابوس و دستیار معتمد او، سالم بن ناصر اسماعیلی مذاکرات فشرده‌ای داشت. نتیجه این مذاکرات این بود که سناتور کری متقاعد شد عمان می‌تواند نماینده تصمیم‌گیرندگان اصلی سیاست در ایران را به میز مذاکره بیاورد. این اقدامات باعث شد تا رئیس‌جمهور اوباما و کلیتون متقاعد شوند و مسیر را برای رسیدن به این هدف هموار کنند (Landler, 2016: 5).

صالحی، وزیر وقت امور خارجه ایران نیز بیان می‌کند که موضوع مذاکرات محرمانه با آمریکا با یادداشت شفاهی مشاور سلطان قابوس، شخصی به اسم «سالم بن ناصر اسماعیلی»، از طریق آقای سوری مدیر عامل شرکت ملی نفت کش ایران کلید خورد و در نهایت سلطان قابوس نامه‌ای برای مقام معظم رهبری در مورد آمادگی آمریکایی‌ها جهت مذاکره با ایران ارسال کرد. رهبری نیز چهار شرط برای مذاکره با آمریکا مطرح کردند:

(۱) مذاکره در سطح پایین‌تر از وزیر امور خارجه انجام گیرد؛ (۲) مذاکره برای مذاکره نباشد، مثل مورد ۵+۱ که سال‌ها مذاکره کردیم و بعد بخواهند سوءاستفاده کنند؛ (۳) مذاکره فقط در خصوص مسائل هسته‌ای باشد، نه در خصوص روابط سیاسی و مانند آن (صالحی، ۱۹ آذر ۱۳۹۴)؛ (۴) رئیس‌جمهور به عنوان کسی که رئیس شورای عالی امنیت ملی است هماهنگ کننده این دو مسیر مذاکرات محرمانه با آمریکا توسط وزارت امور خارجه و مذاکرات جلیلی با ۵+۱- باشد. در دور اول مذاکره، چارچوب و نقشه راه تعیین شد. واسطه عمانی هم تا دور دوم مذاکرات مدام به تهران در رفت و آمد بود و دور دوم مذاکرات هم در اوایل اسفند ۱۳۹۱ انجام شد» (خبرگزاری مهر، ۸ مهر ۱۳۹۵). وی همچنین اشاره کرد که چند وقت پس از بازگشت از مذاکرات دور دوم به ما گفته شد دیگر مذاکره نکنید و مذاکره به بعد از روشن شدن نتایج انتخابات رئیس‌جمهوری موکول شد (صالحی، ۱۳۹۴: ۱۹).

ناکتیک مذاکره آشکار

همزمان با مذاکرات محرمانه میان ایران و آمریکا، مذاکرات آشکار نیز تداوم داشت. نکته این

که تا پیش از انتخاب حسن روحانی به ریاست جمهوری ایران در نیمه اول سال ۱۳۹۲، مذاکرات آشکار بیشتر در قالب صدور بیانیه و نامه‌نگاری میان مقامات دو طرف انجام می‌شد. هرچند دو طرف در چندین دور از مذاکرات روی در روی نیز شرکت کردند اما اراده برای گام گذاشتن در مسیر جدید برای تفاهم، تنها از طریق بسترهایی فراهم شد که مذاکرات محرمانه در حال ایجاد آن بود. تا پیش از ریاست جمهوری جدید در ایران، طرفین در کنار زمینه چینی محرمانه برای آغاز بازی جدید، تلاش می‌کردند تا از حداکثر مزایای بازی غیرهمکاری جویانه گذشته استفاده کنند. تلاش ایران برای غنی‌سازی در حجم بالاتر و تلاش غرب برای تنگ‌تر کردن دامنه تحریم‌ها بر ایران، اقداماتی بودند که با هدف رسیدن به حداکثر نقطه مطلوب برای آغاز بازی تفاهم و همکاری انجام می‌شدند. جدول زیر، تاکتیک‌ها و پیامدهای بازی این مرحله را نشان می‌دهد.

جدول ۳. تاکتیک‌ها و پیامدهای بازی چانه‌زنی (۱۳۹۰-۱۳۹۲)

بازی چانه‌زنی (۹۰-۹۲)		
کشورهای ۵+۱	ایران	بازیگران
	<ul style="list-style-type: none"> - مذاکرات استانبول (۲)؛ - مذاکرات بغداد (۱) - مذاکرات مسکو (۱) - مذاکرات آلمانی (۱) - مذاکرات آلمانی (۲) 	تاکتیک‌ها
	شکل‌گیری زمینه‌های لازم برای توافق نهایی	پیامد

منبع: (گاه‌شمار تحولات هسته‌ای سال‌های ۲۰۱۳ و ۲۰۱۲)

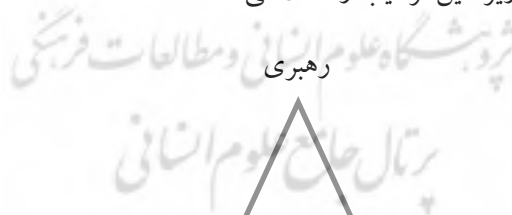
آغاز عصر توافق

بازیگران توافق هسته‌ای (۱۳۹۲-۱۳۹۴)

اگرچه انتخابات ریاست جمهوری یازدهم، به زنگاه تغییر بازیگران سیاست داخلی بود اما تأثیرات مهمی در جهت‌گیری‌هایی هسته‌ای ایران برجای گذاشت. در این انتخابات، حسن روحانی که در آغاز مناقشه هسته‌ای ایران در سال ۱۳۸۲ مسئولیت پرونده هسته‌ای را برعهده داشت، در مقابل سعید جلیلی قرار گرفت که مسئول مذاکرات هسته‌ای از سال ۱۳۸۶ به بعد بود. جلیلی به عنوان حامی سیاست هسته‌ای گذشته، به صراحت از مقاومت در مقابل غرب به عنوان دستور کار خود در صورت پیروزی در انتخابات سخن می‌گفت (جلیلی، ۱۳۹۲: ۱). در مقابل،

روحانی با وعده چرخیدن هم‌زمان چرخ سانتریفیوژها و زندگی مردم وارد انتخابات شد و متناسب با آن، وعده تعدیل سیاست هسته‌ای کشور و کاهش هزینه‌های آن را می‌داد. در نهایت، نتایج انتخابات به نفع روحانی رقم خورد و با پیروزی وی در انتخابات ریاست جمهوری سال ۱۳۹۲، زمینه عمومی برای تغییر آشکار رویکرد ایران فراهم شد.

با به پایان رسیدن دوران ریاست جمهوری محمود احمدی‌نژاد به عنوان یکی از بازیگران مثلث تصمیم‌گیری در سیاست هسته‌ای ایران، حسن روحانی، مسئول پرونده هسته‌ای ایران پیش از آغاز مناقشات، به ریاست جمهوری رسید. تغییر مهم دیگری که در ترکیب بازیگران داخلی اتفاق افتاد، واگذاری مسئولیت پیگیری پرونده هسته‌ای از شورای عالی امنیت ملی به وزارت امور خارجه بود. تا قبل از آن شورای عالی امنیت ملی مسئولیت مذاکرات را به عهده داشت که این به معنای امنیتی بودن موضوع از نظر ایران بود. در واقع از آنجا که دولت روحانی به دنبال خارج کردن پرونده اتمی ایران از وضعیت بحرانی و امنیتی به یک وضعیت عادی و متعارف بود، اولین مسئله بازگشت پرونده به وزارت امور خارجه و انتخاب افرادی مناسب با سابقه موفق دیپلماتیک بود. به همین دلیل محمد جواد ظریف به عنوان وزیر امور خارجه و رئیس تیم مذاکره‌کننده هسته‌ای برگزیده شد که سابقه زیادی در مذاکرات بین‌المللی داشت. سپردن مسئولیت مذاکرات هسته‌ای به وزارت امور خارجه با دستورکاری مشخص و نگرش متفاوت تیم هسته‌ای در مورد تعامل و مذاکره با جهان، اتفاق مهمی برای مذاکرات اتمی بود (دارابی و احدی، ۱۳۹۶: ۵۳-۵۲). در نهایت با حضور بازیگران جدید، جهت‌گیری بازیگران تصمیم‌ساز سیاست اتمی ایران تغییراتی پیدا کرد. شکل زیر، این ترکیب را نشان می‌دهد.



رئیس جمهور

وزارت امور خارجه

شکل ۳. بازیگران داخلی برنامه هسته‌ای ایران (۱۳۹۴-۱۳۹۲)

منبع: نگارندگان

سیاست روحانی در مسئله اتمی عبارت بود از تلاش برای خروج پرونده ایران از شورای امنیت در کنار حفظ دستاوردهای اصلی فناوری هسته‌ای تا حد امکان، مذاکرات هدفمند برای رسیدن به تفاهم و همچنین کاهش و لغو تحریم‌های بین‌المللی چند جانبه و یک جانبه (نیاکویی و زمانی، ۱۳۹۵: ۱۸۴). بالاخره این اتفاق با اتخاذ این تدابیر و شکل دادن به نوع جدیدی از مذاکرات فشرده ظرف دو سال در ۲۳ تیر ۱۳۹۴ حاصل شد و ایران و ۵+۱ توانستند به توافقی با عنوان «برنامه جامع اقدام مشترک» دست یابند (باقری دولت‌آبادی و مردانلو، ۱۳۹۴: ۲۹).

توافق هسته‌ای و بازی معمای زندانی ۱۳۹۴-۱۳۹۲

در فرایند چانه‌زنی، بازیگران با تصور عدم اطمینان درباره تعهدات طرف مقابل در تصمیم‌گیری‌های خود مواجه هستند. این چالش طبیعی است چرا که از بینش عقلانی بازیگران، آگاهی از محیط بازی، سابقه عموماً بد طرف مقابل و موقعیت بازیگران دیگر به دست می‌آید. در چنین شرایطی، برای موفقیت نیاز به حصول اطمینان میان دو طرف بازی است و این جز با پذیرش هزینه‌هایی که قرار است در ازاء منفعت مشترک توسط بازیگران پرداخت شود امکان‌پذیر نخواهد بود.

مناقشه هسته‌ای ایران و کشورهای ۵+۱ نیز برای رسیدن به توافق نیاز به این داشت که طرفین بازی در ادامه بازی چانه‌زنی به اجرای تعامل ایجاد شده در آن بازی پردازند. در حقیقت، از این نقطه بود که مسیر حرکت مناقشه هسته‌ای ایران به بزنگاه اعتماد رسید و بازیگران به این درک رسیدند که بدون در نظر گرفتن منافع بازیگر رقیب، دستیابی به منافع میسر نخواهد بود. رسیدن به توافق هرچند با اتخاذ بازی معمای زندانی، ممکن شد اما هموار کردن مسیر این بازی، عبور از چاله‌های عمیقی را می‌طلبد؛ چاله‌های عمیقی که بدون همکاری بازیگران برای پر کردن آن و به زبانی دیگر، بدون یافتن راه‌حلی که این موانع را بر طرف کند و همزمان دو طرف بازی در رفع این موانع سهیم باشند، ادامه مسیر را غیرممکن می‌ساخت.

چنانچه پیش از این اشاره شد، در بازی معمای زندانی هر یک از بازیگران، درگیر نوعی همراهی داوطلبانه با بازیگر رقیب می‌شوند و بدون آن که در مورد همراهی داوطلبانه دیگری اطمینانی وجود داشته باشد، به آن اعتماد می‌کنند و این تنها بر اساس منطق مدنظر قرارداد منافع یکدیگر برای رسیدن به بهترین نتیجه ممکن می‌شود. این مورد قوی‌ترین انگیزه بازیگران معمای زندانی برای گرفتن تصمیم است. بازیگران مناقشه هسته‌ای ایران نیز در بازی معمای زندانی به

خوبی این مسئله را درک کردند و با افزایش همراهی با یکدیگر سعی در حل و فصل این مناقشه به نفع طرفین داشتند و در نهایت نیز این بازی با موفقیت به نفع طرفین بازی به پایان رسید.

تاکتیک‌ها و پیامدهای بازی معمای زندانی

بازی لبه‌پرتگاه با وجود اعمال تاکتیک‌های سخت‌گیرانه از سوی غرب و همچنین ادامه بازی جنگ فرسایشی از سوی ایران نتوانست منجر به پایان دادن به مناقشه هسته‌ای ایران شود. علاوه بر آن بی‌نتیجه بودن این بازی‌ها و حتی سخت شدن شرایط ادامه آنها، رویکرد بازیگران را به سمت حرکت در مسیری به دور از تقابل متمایل می‌کرد که در نهایت این نگرش نگاه بازیگران را به افق چانه‌زنی معطوف ساخت.

بازی چانه‌زنی موقعیتی بود که بازیگران را بر سر ادامه مسیر گذشته و یا خاتمه آن به دنبال چاره‌جویی کشاند و هر دو این فرصت را پیدا کردند تا از این طریق برای دستیابی به منافع خود روند متفاوتی را در فضای جدید تجربه کنند. در نهایت بازیگران مناقشه اتمی ایران تاکتیک‌های خود را بر محور بازی چانه‌زنی متمرکز ساختند و در این مسیر گام نهادند تا از منظر دیگری آینده این مناقشه را به تصویر بکشند. اما بازی چانه‌زنی پایان مسیر این مناقشه نبود، چون منطق آن فراهم کردن شرایط برای قرار دادن دو طرف بازی به سمت تعامل با یکدیگر بود و ادامه آن بازی دیگری را پیش‌رو داشت تا ترجیح‌های متعارض بازیگران در آن حل شود. بنابراین پیامد بازی چانه‌زنی، درگیر شدن مناقشه هسته‌ای ایران در بازی معمای زندانی بود.

در بازه زمانی ۱۳۹۲ تا ۱۳۹۴ و با شکل‌گیری تعاملات گسترده و بیشتر مبتنی بر اعتماد متقابل میان بازیگران درگیر مناقشه، هرچند در ابتدا راه حل دقیق برای رسیدن به توافق نهایی، چندان روشن و مشخص نبود اما مسیر بازی‌های مبتنی بر اعتماد و همکاری، به شکلی ترسیم شده بود که برداشتن گام‌های موفقیت‌آمیز را تنها در گرو عدم ترک مذاکرات، حرکت از تشابهات به اختلافات و اقدام تدریجی و گام به گام برای حل اختلافات کرده بود. به همین جهت در بازی معمای زندانی، اراده دو طرف بازی مناقشه هسته‌ای ایران و کشورهای ۵+۱، به کسب بیشترین منفعت از طریق پذیرش محدودیت و پرداخت هزینه توسط خود بود. این شیوه عملکرد با اجرای تاکتیک‌هایی که در قالب مدیریت بازی نشان داده شد و همزمان اقدامات متقابلی که از سوی بازیگران در جهت اعتمادسازی انجام گرفت به خوبی مناقشه را به سوی حل و فصل شدن سوق داد. بنابراین، پیامد بازی معمای زندانی ختم شدن مناقشه هسته‌ای به توافق جامع هسته‌ای میان ایران

و ۵+۱ بود. بخش زیر، برخی از مهم‌ترین تاکتیک‌ها و پیامد این بازی را نشان می‌دهد.

جدول ۴. تاکتیک‌ها و پیامدهای بازی معمای زندانی (۱۳۹۲-۱۳۹۴)

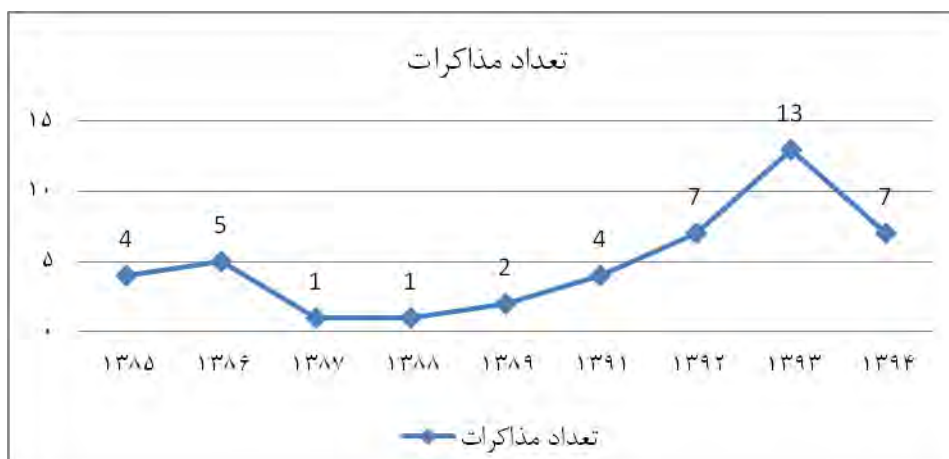
بازی معمای زندانی (۱۳۹۲-۱۳۹۴)		
کشورهای ۵+۱	ایران	بازیگران
		تاکتیک‌ها
		پیامد

منبع: (www.irannuc.ir)

بازه‌های متفاوت و دگرگونی در اهمیت زمان

در بازی معمای زندانی، تاکتیک‌های بازیگران در جهت همکاری و تعامل بیشتر با یکدیگر پیش می‌رود و این نشان از کنار گذاشتن رویکرد تقابل‌گرایانه در مناقشه‌ای طولانی مدت است. بازی جدید اگر با اعتماد متقابل انجام شود، فرجام خوبی خواهد داشت؛ آن چنان که در بازی جدید ایران و کشورهای ۵+۱ تا حد زیادی این اعتماد متقابل به دست آمده بود.

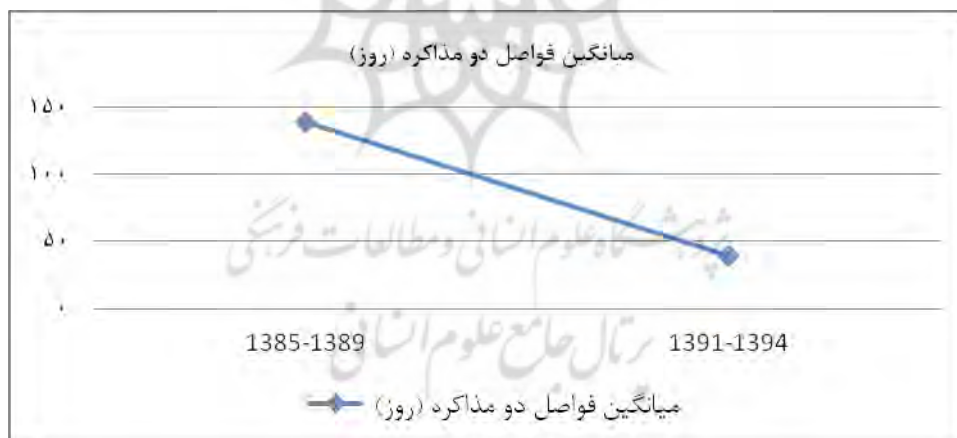
منطق بازی همکاری‌جویانه حکم می‌کرد که دوره‌های مذاکرات میان طرفین، در بازه‌های زمانی کوتاه‌تری اتفاق بیافتد. برخلاف دوره‌های قبلی مذاکرات در بازه‌های غیرهمکاری‌جویانه که طرفین منتظر فرصت‌های جدیدی بودند که رفتارهای تخریبی و حداکثرسازی منافع بدون در نظر گرفتن منافع طرف مقابل را تشدید کنند. در دوره‌های جدید مذاکرات که بر اساس بازی‌های همکاری‌جویانه انجام می‌شد، طرفین نیاز داشتند تا با مشارکت فشرده‌تر در مذاکرات با دفعات بیشتر، احتمال دستیابی به تفاهم را افزایش دهند. از این رو، فواصل میان مذاکرات به شدت کوتاه‌تر شد. شکل زیر، روند تعداد مذاکرات را در بازه زمانی ۱۳۸۵ تا ۱۳۹۴ نشان می‌دهد.



نمودار ۱. دفعات مذاکره در مناقشه هسته‌ای ایران و ۵+۱ (۱۳۸۵ تا سال ۱۳۹۴)

منبع: نگارندگان

همچنین در بازه زمانی ۱۳۸۵ تا ۱۳۹۴، مذاکرات متعددی میان ایران و کشورهای ۵+۱ انجام گرفت که فواصل زمانی آنها با یکدیگر متفاوت بود. نمودار زیر، میانگین فواصل میان دوره‌های مذاکرات را نشان می‌دهد.



نمودار ۲. میانگین فواصل دوره‌های مذاکرات در مناقشه هسته‌ای ایران و ۵+۱ (۱۳۸۵ تا سال ۱۳۹۴)

منبع: نگارندگان

نمودار بالا نشان می‌دهد که در زمان بازی‌های غیرهمکاری جویانه که در آن از دو نوع بازی جنگ فرسایشی و لبه‌پرتگاه استفاده شده بود، میانگین فواصل دو دوره مذاکره زیاد بوده است، اما

در زمان بازی‌های همکاری‌جویانه که در آن از دو نوع بازی چانه‌زنی و معمای زندانی استفاده شده بود، میانگین فواصل دوره‌های مذاکرات کاهش چشمگیری یافته است. این موضوع حاکی از این است که کاهش فواصل مذاکرات، در به نتیجه رسیدن آن نقش به‌سزایی داشته است.

نتیجه‌گیری

در طول تاریخ همواره مناقشات بین‌المللی متعددی رخ داده است و بازیگران تحت تأثیر اهداف و منافع خود در حالت همکاری، رقابت و تعارض با هم به سر برده‌اند و بر این اساس نیز بازی‌های مختلفی از نوع همکاری‌جویانه یا تقابل‌گرایانه در مقیاس‌های گوناگون میان آنها شکل گرفته است. مناقشه هسته‌ای ایران و کشورهای ۵+۱ از جمله مسائلی بود که در بخش عمده‌ای از آن، وضعیت درگیری و تقابل میان دو طرف بازی برقرار بوده و در برهه‌ای از زمان به چالشی بزرگ برای بازیگران تبدیل شده بود. انجام بازی‌های تقابل‌گرایانه جنگ‌فرسایشی و لبه‌پرتگاه توسط بازیگران مناقشه، ریشه در عوامل ادراکی و منفعتی داشت.

با این حال، طولانی شدن مناقشه و بی‌نتیجه بودن تاکتیک‌های بازیگران در بازی‌های تقابل‌گرایانه برای رسیدن حداکثر منافع به بهای قربانی کردن منافع طرف مقابل، بازیگران را به این نتیجه رساند که راهی جز حرکت به سوی اعتمادسازی و اتخاذ بازی‌های همکاری‌جویانه ندارند. این امر مستلزم تغییر نگرش بازیگران و نگاه آنها به سمت تغییر وضعیت بازی و یافتن مسیری برای همکاری و برون رفت از این شرایط بود. بنابراین با تغییر مسیر به سمت بازی‌های همکاری‌جویانه چانه‌زنی و معمای زندانی، شرایط به گونه‌ای پیش رفت که در نهایت مناقشه هسته‌ای ایران و کشورهای ۵+۱ به توافق نهایی در وین ختم شد.

در مجموع مناقشه هسته‌ای ایران و کشورهای ۵+۱، یکی از طولانی‌ترین مناقشه‌های منطقه‌ای و بین‌المللی بوده که هرچند بازیگران آن از بازی‌های تقابل‌گرایانه استفاده کرده بودند، هرچند فضای تنش میان آنها در دوره‌هایی بسیار بالا بود و هرچند در یک طرف بازی، قدرتمندترین کشورهای جهان قرار داشتند، اما این مناقشه از معدود مناقشه‌های بین‌المللی بوده که در نهایت، بدون بروز جنگ به پایان رسیده است. با این که با گذشت نزدیک به دو سال از دست‌یابی به توافق برجام، هنوز هم مناقشه‌های متعددی میان ایران و بسیاری از کشورها به خصوص ایالات متحده آمریکا در حوزه‌های مختلف وجود دارد اما کاهش شدید نزاع بر سر اتم، نزاعی که می‌توانست خطر یک جنگ بزرگ منطقه‌ای را به وجود آورد، نشان‌دهنده عقلانیت حاکم بر

بازی ایران و کشورهای ۵+۱ در موضوع پرونده هسته‌ای ایران بوده است. این عقلانیت که به بهای سنگین سال‌ها بازی‌های تقابل‌گرایانه به دست آمده، بالقوه می‌تواند در سایر موضوعات مناقشه‌برانگیز میان ایران و کشورهای منطقه و فرامنطقه‌ای نیز حاکم باشد. بالفعل شدن این عقلانیت، موضوعی است که می‌تواند دست‌مایه پژوهش‌های دیگر قرار بگیرد.



منابع

الف- فارسی

- احمدیان، قدرت و احمدی، سعیده سادات، (۱۳۹۳)، «مناقشه هسته‌ای ایران: لیبرالیسم نهادگرا در مقابل نئورالیسم»، *پژوهشنامه علوم سیاسی*، سال نهم، شماره ۳.
- باقری چوکامی، سیامک و محمدی الموتی، محسن، (۱۳۹۳)، «ریشه‌های مناقشه آمریکا در مواجهه با فعالیت‌های صلح‌آمیز هسته‌ای با تأکید بر تئوری موازنه تهدید»، *پژوهش‌های سیاست اسلامی*، سال دوم، شماره ۶.
- باقری دولت‌آبادی، علی و مردانلو، اسماعیل، (۱۳۹۴)، «عوامل موثر در دست‌یابی به توافق هسته‌ای در دولت یازدهم»، *پژوهش‌نامه ایرانی سیاست بین‌الملل*، سال سوم، شماره ۲.
- بصیری، محمدعلی و محمدی، عطا، (۱۳۹۳)، «تحلیل مسئله اتمی ایران و غرب در چارچوب نظریه بازی‌ها»، *فصلنامه دانش سیاسی*، سال دهم، شماره ۱.
- بهستانی، مجید، (۱۳۹۴)، «آینده پرونده هسته‌ای ایران: تحلیل رمزگان عملیاتی ایران و گروه ۵+۱»، *فصلنامه سیاست*، شماره ۲.
- جلیلی، سعید، (۲۷ اردیبهشت ۱۳۹۲)، «مقاومت در برابر غرب در دستور کار من است» در: <http://www.irdiplomacy.ir/fa/page/1916267>.
- حجازی، سید حسین و زارعی، مجتبی، (۱۳۸۷)، *سیری در آرا و اندیشه‌های دکتر محمود احمدی‌نژاد*، رئیس‌جمهوری اسلامی ایران، تهران: مرکز نشر دانشگاهی.
- حسینی دهاقانی، مهدی و بصیرت، میثم، (۱۳۹۵)، «رهیافت نظریه بازی در تحلیل بازی‌های قدرت شهری: تحلیلی بر فرایندهای ساخت‌وساز در کلاتشهر تهران»، *نشریه هنرهای زیبا- معماری و شهرسازی*، شماره ۱.
- خبرگزاری مهر، (۸ مهر ۱۳۹۵)، «چهار شرط رهبر انقلاب برای مذاکره هسته‌ای با آمریکایی‌ها» در: <http://www.mehrnews.com/news/3782776>.
- دادگر، یدالله، (۱۳۸۷)، «ابعاد و عملکرد نظریه بازی‌ها در رشته‌های مختلف»، *مجله تحقیقات حقوقی*، شماره ۴۷.
- دارابی، علی و احدی، افسانه، (۱۳۹۶)، «رسانه، سیاست خارجی و اجماع‌سازی در برنامه هسته‌ای ایران: مطالعه تطبیقی»، *فصلنامه روابط خارجی*، سال نهم، شماره ۱.
- درویش‌زاده، مهدی‌رضا و همکاران، (۱۳۹۲)، «مدل‌سازی تأثیر «نرم» در روابط بین‌الملل بر اساس نظریه بازی‌ها»، *فصلنامه دانش سیاسی*، سال نهم، شماره ۲.
- سخراوی، مرتضی و محقق‌نیا، حامد، (۱۳۹۴)، «بررسی تجزیه و تحلیل مسئله هسته‌ای ایران در

- چارچوب نظریه بازی‌ها در دوره دولت آقای روحانی» (۱۳۹۲- تاکنون)، تهران: اولین همایش ملی پژوهش‌های نوین در حوزه علوم انسانی و مطالعات اجتماعی ایران.
- سوری، علی، (۱۳۸۶)، *نظریه بازی‌ها و کاربردهای اقتصادی*، تهران: انتشارات دانشکده امور اقتصادی.
- صالحی، علی‌اکبر، (۱۹ آذر ۱۳۹۴)، «مذاکرات محرمانه ایران و آمریکا در دوره احمدی‌نژاد» در: <http://www.irdiplomacy.ir/fa/page/1954599>.
- غریب‌آبادی، کاظم، (۱۳۸۷)، *نهضت ملی هسته‌ای*، تهران: وزارت امور خارجه.
- «گاه‌شمار تحولات هسته‌ای سال‌های ۲۰۰۵، ۲۰۰۶، ۲۰۰۸، ۲۰۱۲، ۲۰۱۳»، در: <http://www.irannuclear.net>.
- محمودی‌نیا، داوود و همکاران، (۱۳۹۵)، «نظریه بازی‌ها و نقش آن در تعیین سیاست‌های بهینه در تقابل استراتژیک بین سیاست‌گذار پولی و مالی»، *فصلنامه مطالعات اقتصادی کاربردی ایران*، شماره ۱۸.
- موسویان، سید حسین، (۱۳۸۶)، *پروتکل الحاقی و راهبرد جمهوری اسلامی ایران*، تهران: مرکز تحقیقات استراتژیک مجمع تشخیص مصلحت نظام.
- نجارزاده، رضا و محمودی، حیدر، (۱۳۹۵)، «رقابت ایران، روسیه و قطر برای دستیابی به بازار گاز هندوستان»، *فصلنامه پژوهش‌های اقتصادی (رشد و توسعه پایدار)*، سال شانزدهم، شماره ۱.
- نیاکویی، سید امیر و زمانی، محسن، (۱۳۹۵)، «تبیین دیپلماسی هسته‌ای دولت یازدهم با بهره‌گیری از مدل تصمیم‌گیری روزنا»، *فصلنامه مطالعات روابط بین‌الملل*، سال نهم، شماره ۳۳.
- واعظی، محمود، (۱۳۸۴)، «مبانی نظری میانجی‌گری در مناقشات بین‌المللی»، *دانشنامه حقوق و سیاست*، سال اول، شماره ۲.
- ونستل، ی. س، (۱۳۷۳)، *نظریه بازی‌ها و کاربرد آن در تصمیم‌گیری استراتژیک*، ترجمه جلیل روشندل و علیرضا طیب، تهران: قومس.

ب- انگلیسی

- Deutsch, Karl W, (1988), *The Analysis of International Relations*, New Jersey: Prentice Hall.
- Dixit, Avinash & Nalebuff, Barry, (2008), *Game Theory*, The Concise Encyclopedia of Economics , <http://www.econlib.org/library/Enc1/GameTheory.html>.
- Entessar, Nader, (2009), *Iran's Nuclear Decision Making Calculus*, *Middle East Policy*, Vol. XVI, No. 2.
- Keator, Timothy, (2011), *Conflict VS. Dispute?*, <http://www.mediate.com/pdf/ConflictvsDisputeKeator2.pdf>.

- Landler, Mark, (2016), For Hillary Clinton and John Kerry, Divergent Paths to Iran Nuclear Talks, <https://www.nytimes.com/2016/05/03/us/politics/for-hillary-clinton-and-john-kerry-divergent-paths-to-iran-nuclear-talks.html>.
- MacMilan, John, (1996), *Games, Strategies and Managers: How Managers Can use Game Theory to Make Better Business Decisions*, Oxford: Oxford University Press.
- Madani, Kaveh, (2010), Game Theory and Water Resources, *Journal of Hydrology*.
- Milgrom, Paul R. & Robert J. Weber, (1985), Distributional Strategies for Games with Incomplete Information, *Mathematics of Operations Research*, Vol. 10, No. 4.
- Morgenstern, Oskar & Von Newman, John, (1994), *Theory of Games and Economic Behavior*, Princeton: Princeton University Press.
- Mousavi, Mohammad Ali & Yasser Norouzi, (2010), Iran-US Nuclear Standoff: A Game Theory Approach, *Iranian Review of Foreign Affairs*, Vol. 1, No. 1.
- Myatt, David P, (1999), Instant Exit from the War of Attrition, <https://www.nuffield.ox.ac.uk/economics/papers/1999/w22/Instant.pdf>.
- Nalebuff, Barry, (1986), Bankmanship and Nuclear Deterrence: the Neutrality of Escalation, *Conflict Management and Peace Science*, Vol. 9, No. 2.
- Nash, John F, (1950), The Bargaining Problem, *Econometrica*, Vol. 18, No. 2.
- Nuclear Weapons and Proliferation: A Cheat Sheet, <https://web.stanford.edu/~imalone/NuclearWeaponCheatSheet.pdf>.
- Osborne, Martin & Rubinstein, (2006), *A Course in Game Theory*, Cambridge: MIT Press.
- Pindyck, Robert S, (2009), Lectures Notes on Game Theory, http://web.mit.edu/rpindyck/www/Courses/GT_05a.pdf.
- Poundstone, William, (1992), Prisoner's Dilemma: John Von Neumann, Game Theory and the Puzzle of the Bomb, https://www.researchgate.net/publication/234829416_Prisoner's_Dilemma_John_Von_Neumann_Game_Theory_and_the_Puzzle_of_the_Bomb.
- Resolution, (1803, 1835, 1929, 1984), <http://www.un.org>.
- Snidal, Duncan, (1985), The Game Theory of International Politics, *World Politics*, Vol. 38, No. 1.
- Weiss, Leonard, (2009), Israel's Future and Iran's Nuclear Program, *Middle East Policy*, Vol. VXi, No. 3.



پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی
پرتال جامع علوم انسانی