ماهیت و مفهوم بلوف[1] در روابط بین‌الملل

دکتر رضا دهقانی

عضو هیئت علمی دانشگاه تبریز

بلوف را ادعای غیر واقعی گویند که مدعی سعی دارد دیدگاه خود را به طرف مقابل القا کرده تا به این وسیله مخاطب را مجاب به پذیرش و باور مدعای خودکند. بلوف غیر از دروغ است ، دروغ به قصد پنهان کردن واقعیت گفته می‌شوداما بلوف قلب واقعیت است که جوهره آن اغراق و گزافه گویی است، بر این اساس بلوف از عناصری چون تظاهر به اعتماد به نفس،فریب عمدی،اغراق در توان مندی وامکانات ومبهم بودن مستندات تشکیل شده است و هدف و غایت آن ایجاد تصور یک موقعیت قوی تر یا برخورداری از منابع ناشناخته بیشتر به منظور تحت تأثیر قرار دادن رقیب وجلوگیری ازاقدام وی به همراه ارعاب و نفوذ در رقیب است.

بلوف در عرصه بین‌الملل تداعی گر بازی پوکر آمریکایی است که فرد تلاش می‌کند رقیب را با این عبارت که دست خوبی نداردیا دستش خالی است، مستأصل کند و در مقابل دست خود را نسبت به حریف پر جلوه دهد. این بازی امروزه از سوی آمریکا در عرصه بین المل به وضوح قابل مشاهده است.استراتژیست های آمریکایی، به دلیل تفوق سیاسی، اقتصادی و نظامی کشورشان، همواره از موضع بالا برخورد کرده، و تکبر ویژه آنگلوساکسنی خود را به نمایش می‌گذارند، به زعم آنان، بازی «پوکر» تبلور تفوق آمریکایی در صحنه است، و چون ذات «پوکر»بر بلوف است،همواره استراتژیست های آمریکایی در کنار سیاستمداران و اصحاب رسانه‌های آن کشور، مثلثی رامی‌سازند که قلب آن را «اغراق»، «غلو» و «بلوف» شکل می‌دهد.

1. **Bluff**

بلوف و نظریه بازی‌ها

درسال ۱۹۲۱ یک ریاضیدان فرانسوی به نام اِمیل برل[1] برای نخستین بار به مطالعه تعدادی از بازی‌های رایج در قمارخانه‌ها پرداخت و چند مقاله در مورد آن‌ها نوشت. او در این مقاله‌ها بر قابل پیش‌بینی بودن نتایج این نوع بازی‌ها به طریق منطقی تأکید کرده بود. اگرچه برل نخستین کسی بود که به طور جدی به موضوع بازی‌ها پرداخت، به دلیل آن که تلاش پیگیری برای گسترش و توسعه ایده‌های خود انجام نداد، بسیاری از مورخان ایجاد نظریه بازی را نه به او، بلکه به جان فون نویمان[2] ریاضیدان مجارستانی نسبت داده‌اند.

آنچه نویمان را به توسعه نظریه بازی ترغیب کرد، توجه ویژه او به یک بازی با ورق بود. او دریافته بود که نتیجه این بازی فقط با نظریه (تئوری) احتمالات تعیین نمی‌شود. او شیوه بلوف‌زدن در این بازی را فرمول‌بندی کرد. بلوف‌زدن در بازی به معنای راه‌کار فریب‌دادن سایر بازی کنان و پنهان‌کردن اطلاعات از آنان است.

در سال ۱۹۲۸ او به همراه اسکار مونگسترن[3] که اقتصاددانی اتریشی بود، کتاب نظریه بازی‌ها و رفتار اقتصادی را به رشته تحریر در آوردند. اگر چه این کتاب فقط برای اقتصاددانان نوشته شده بود، کاربردهای آن در روان‌شناسی، جامعه‌شناسی، سیاست، جنگ، بازی‌های تفریحی و بسیاری زمینه‌های دیگر به زودی آشکار شد.

نویمان بر اساس راهبردهای موجود در یک بازی ویژه، شبیه شطرنج توانست کنش‌های میان دو کشور ایالات متحده و اتحاد جماهیر شوروی را در خلال جنگ سرد، با در نظر گرفتن آن‌ها به عنوان دو بازیکن در یک بازی مجموع صفر مدل‌سازی کند.

بلوف سنجی در دایره امکان و احتمال

در نظریه بازی ها مبتنی بر بررسی احتمالات، اساسی ترین مسئله، بررسی امکانات است: اگر موضوعی «امکان» داشت،پس «احتمال» هم خواهد داشت؛تا چیزی امکان نداشته باشد، احتمال وقوع آن غیرممکن است.آن جا که سیاست،عرصه ممکنات است، راهبردعرصه تنظیم احتمالات مبتنی بر ممکنات خواهد بود.رکن اساسی در بررسی احتمالات اقدام از سوی طرفین منازعه،«بلوف سنجی» است که آن هم از طریق «امکان سنجی» ارزیابی می‌شود. انواع بلوف از منظر امکان سنجی را می‌توان به سه دسته تقسیم کرد:

۱. بلوف سفید: این که فرد مشخصی مدعی است می‌تواند یکصد متر روی ریل (راه آهن) قدم بزند بدون این که بیفتد. این جا هم مدعی مشخص است، هم مدعای او امکان پذیر. پس هر دو بخش مسئله شفاف است.

1. Emile Borel
2. John Von Neumann
3. Oskar Mongenstern

۲. بلوف خاکستری:این که فردمشخصی مدعی است می‌تواند روی آب راه برود بدون این که غرق شود. اینجا،مدعی مشخص است، اما مدعای او (راه رفتن روی آب) امکان پذیر نمی‌نماید.لذا یک بخش مسئله مبهم است.

۳. بلوف سیاه: اینکه گفته شود فرد نامشخصی، مدعی است که می‌تواند روی آب راه برود بدون این که غرق شود. این جا، هم مدعی، و هم مدعا، هر دو مبهم اند.(۱)

بلوف‌های سفید و سیاه به این دلیل که مبین یک قضیه منطقی اند به سهولت قابل تشخیص و شناسایی اند، اما در مورد بلوف خاکستری وضع فرق می‌کند و مدعای بلوف چندان روشن نیست، لذا در دیپلماسی، یکی از مهم‌ترین مسایل، تشخیص صحت و سقم بلوف خاکستری است؛ زیرا بسیاری از ادعاها در صحنه جهانی، از این جنس اند.

اگر تشخیص صحت بلوف ها، به دقت صورت نگیرد، تصمیم متقابل در برابر آنها، قطعاً تصمیمی انفعالی وفاجعه بار خواهد بود. از این رو «بلوف سنجی»مبتنی بر«احتمال سنجی»،و«احتمال سنجی» مبتنی بر«امکان سنجی» است.

ساده‌ترین روش امکان سنجی در یک منازعه سیاسی و فرهنگی یا نظامی،تهیه «ترتیب نیرو» و «ترکیب نیرو» است.

«ترتیب نیرو»، تنظیم و برآورد توان مندی و استعداد نرم‌افزاری و سخت افزاری حریف در شش حوزه نیروی انسانی ، تجهیزات ، تأسیسات ، منابع مالی ،منابع زمانی و راهبردی و تاکتیک است. همچون مدیر یک تیم فوتبال که در هنگام مسابقه، با توجه به آرایش و توانمندی تیم حریف در زمین بازی، تیم خود را آرایش می‌دهد؛ یک مدیر راهبردی یا تاکتیکی نیز، پس از «ترتیب نیرو» ی حریف، به «ترکیب نیرو»ی جبهه ی خود می پردازد.

«ترکیب نیرو»، تنظیم و برآورد توان مندی و استعداد نرم افزاری و سخت افزاری خود، در شش حوزه ی نیروی انسانی ، تجهیزات ، تأسیسات ، منابع مالی، منابع زمانی و راهبردی و تاکتیک اتخاذ شده، نسبت به «ترتیب نیرو»ی حریف است.

هرگاه «ترتیب نیرو»ی حریف، به روز، تنظیم و برآورد شد و

■ بلوف در عرصه بین‌الملل تداعی گر بازی پوکر آمریکایی است که فرد تلاش می‌کند رقیب را با این عبارت که دست خوبی نداردیا دستش خالی است، مستأصل کند و در مقابل دست خود را نسبت به حریف پر جلوه دهد. این بازی امروزه از سوی آمریکا در عرصه بین الملل به وضوح قابل مشاهده است

سپس «ترکیب نیرو»ی خودی، در نسبت با آن، به روز تنظیم شد، آن گاه «امکان سنجی» ممکن خواهد بود. پس از این مرحله، بلوف سنجی و سنجش احتمالات، امکان پذیر است. این عناصر پنج گانه(ترتیب نیرو، ترکیب نیرو،امکان سنجی ،بلوف سنجی واحتمال سنجی) در مجموع صحنه بازی را بین رقبا شکل می‌دهند.

پی نوشت ها:

۱. در کنار تقسیم بندی سه گانه بلوف از نظرماهیت، اشکال متعددی هم برای بلوف در عرصه بین‌الملل می‌توان بیان کرد که دولت‌ها و سازمان های بین‌المللی به فراخور موقعیت از آن بهره می گیرند، از آن جمله بلوف تهدید، بلوف تطمیع، بلوف منزوی کردن، بلوف رسالت بشری و...

منابع

ـ براند نبرگر. آدام ام، باری جی. نالباف: کاربرد نظریهٔ بازی ها در مدیریت (استفاده از نظریه بازی ها برای تدوین استراتژی)، ترجمه علی فروزفر ، تهران، مبلغان، ۱۳۹۱

ـ دوئرتی جیمز ، رابرت فالتر گراف: نظریه متعارض در روابط بین‌الـملل، ترجمه علیرضا طیب و وحید بزرگی، تهران ، قومس، ۱۳۸۴

ـ مکین راجر: نظریه بازی ها و سیاست گذاری عمومی ترجمه علی بغیری، تهران ، دانشگاه امام صادق، ۱۳۹۱

ـ وب، جیمز ان: نظریه بازی تصمیم‌ها، تعامل و تکامل، ترجمه رضا مجیدزاده، تهران، مهدی رضایی،۱۳۸۹

ـ ونتسل، یلنا سرگی‌یونا: نظریه بازی‌ها و کاربرد آن در تصمیم‌گیری‌های استراتژیک، ترجمه جلیل روشندل، علیرضا طیب، تهران: نشر قومس، ۱۳۷۳

- Christian Schmidt(Edited): Game theory and economic analysis:a quiet revolution in economics, 2003London,; New York-, Routledge

- Collins English Dictionary, HarperCollins Publishers, 2003

- Dictionary of the English Language, 4th Edition , Published by Houghton Mifflin Company, 2009

-Von Neumann John and Oskar Morgenstern: Theory of games and economic, behavior ,Princeton,1953 Princeton University Press,