المحور التاسع: اقتراب صناعة القرار ودراسة العلاقات الدولية

أحد المحاولات في سبيل تطوير مقاربة "صنع القرار" في دراسة العلاقات الدولية كانت في بداية الخمسينيات في إطار الأفكار السلوكية التي تركز على شخصية صناع القرار وسلوك الأفراد (ناخبين، جماعات ضاغطة...)، إذ يرى "ريتشارد سنايدر" أن بؤرة بحث العلاقات الدولية يجب أن تكون حول المواقف، وردود الأفعال، والتفاعلات بين الدول. فبالنسبة إليه، الدولة على وجه التحديد مكونة من صناع القرار، وموقف الدولة هو الموقف المتخذ من قبل هؤلاء الذين يتصرفون باسم الدولة.

تمثل "**نظرية صنع القرار**" الدراسة المتفحصة والشاملة لمختلف العناصر التي يجب أن تؤخذ في الاعتبار عند تحليل سياسة معينة سواء بشكل عام أو في لحظة معينة. فإذا كانت السياسة الخارجية تتمثل في عملية تطبيق او استخدام معايير وأحكام ذاتية في التعامل مع واقع خارجي متغير باستمرار فإن الخطوات التي تسير عبرها هاته الأخيرة، تتخذ المسار التالي:

- تحديد المعيار الرئيسي.
- تحديد المتغيرات المرتبطة بالموضوع
- قياس المتغيرات بالمعيار الرئيسي
- اختيار الهدف
- رسم استراتيجية تحقيق الهدف
- اتخاذ القرار بانتهاج سلوك معين
- تبني وانتهاج السلوك فعلا
- تقويم نتائج السلوك قياسا على المعيار الرئيسي.

إن تأكيد " **ريتشارد سنايدر**" على أن هدف تحليله هو إعادة صياغة العالم كما يراه صناع القرار في الواقع من أجل تفسير السلوك، قاده إلى مناقشة:

- **العوامل الموضوعية:** أي النقاط الأساسية لصناع القرار– كيف يحددون الموقف– وليس من المنظور التحليلي.
- **المصادر المحتملة لموقف الدولة التي توجد في بحث صناع القرار:** أي الإطار الهيكلي الذي يضم عددا من العوامل في مختلف مستويات التحليل. فعلى سبيل المثال: السياسة الداخلية والرأي العام تصنف كعناصر مهمة محتملة في مسار صنع القرار الخارجي.

ورغم طابع الغموض الذي يعوق التعرف على الدوافع الحقيقية لصانع القرار، إلا أن "ريتشارد سنايدر" حدد شكلين من الدوافع، اللذان يصيغهما فيما يسميه بالدوافع «من أجل" والدوافع "بسبب". إن الدوافع الأولى تعني أن صانع القرار اختار قراره ليحقق أهدافا معينة وبوعي منه، أما الثانية فهي دوافع عن شكل من أشكال اللاوعي أو شبه الوعي وهي النابعة من الخبرة الحياتية لصانع القرار، والتي تؤثر في اختياراته لأسباب سيكولوجية، وبالتالي فعند تحليل قرار معين لابد من دراسة الحياة الشخصية لصانع القرار مثل طفولته، ثقافته، وخبراته في الحياة.[i]

نموذج الفاعل العقلاني:

يفسر هذا النموذج عملية صنع القرار من خلال تحليل عقلاني لأهداف السياسة الخارجية لدولة ما، على اعتبار أن أي دولة تقوم بالتدقيق في وضع أهدافها، وحساب تكاليفها والأرباح التي تجنيها من كل قرار تتخذه بشأن قضية معينة، أو تحقيق هدف ما.

فالوحدة الأساسية في التحليل في هذا النموذج هو عقلانية سلوك الدولة في العلاقات الدولية، وعلى العموم يقوم هذا النموذج على العناصر التالية:

- القضية التي يفترض معالجتها إنما هي نتاج سلوك الدول.
- سلوك الدولة هو اختيار يتم مرة واحدة وليس عدة اختيارات متسلسلة.
- السلوك هو اختيار عقلاني.

نموذج العملية التنظيمية:

وفقا لهذا النموذج، تنبثق عملية صناعة القرار من بيروقراطيات مختلفة ومتنافسة فيما بينها. بمعنى أن هناك تفاعل بين مختلف مستويات البيروقراطية في صناعة القرار. كالتنافس بين وزارة الخارجية ووزارة الدفاع حول قضية معينة في العلاقات الدولية. كما ان مدخلات القرار تمر عبر مستويات مختلفة للنظام، سواء تعلق الأمر بالمعلومات، أو المطالب، أو مفاهيم المصلحة الوطنية. فسلوك الدولة هو محصلة للإجراءات المحددة مسبقا من قبل وحدات النظام. والنتيجة هي أن اللاعب في هذا النموذج ليس هو الدولة إنما هو شبكة الدوائر والإدارات المترابطة.

نظرية اللعبة:

تمثل نظرية اللعب شكلا معينا ومثيرا للجدل من نظرية اتخاذ القرار، فالبعض يرى في اصطلاح نظرية اللعب نوعا من الاستهانة بظواهر إنسانية هامة كالسياسة والصراع، والتعامل معها كما لو أنها لعبة رياضية أو مباراة، أما البعض الآخر فيحاول أن يصور القدرة التامة للنظرية في الإجابة على التساؤلات التي تطرحها عملية صنع القرار. بحيث تساعد–لاسيما في التعامل مع الأوضاع الاستراتيجية الدولية– في توضيح الخيارات البديلة أمام صانع القرار، وتساعد على تجاوز الوصف اللفظي للمشكلة والقدرة على فهم المشكلة بشكل أعمق مما يساعد على جعل منهجية التحليل أكثر عمقا.

يعرف **مارتن شوبيك** نظرية اللعب بأنها:" طريقة لدراسة صناعة القرار، فهي معنية بأوضاع يكون السلوك الأفضل لكل طرف معتمدا على قدرته على توقع ما سيفعله الطرف الآخر وهذا يعني التمييز بين ألعاب الاستراتيجية وألعاب الحظ ". [ii]

وقد بنى "شوبيك" تصوراته في هذه النظرية على الأسس التي وضعها "جون فون نيومان" و"أوسكار مورجينستون"، ومعروف أن "نيومان" عالم رياضي بينما الآخر عالم اقتصادي، وقد قاما بتحليل مختلف الاستراتيجيات التي يمكن أن يتبعها اللاعب (الطرف) وحاولا أن يقدما صياغة نظرية رياضية للنتائج المترتبة على كل حركة ثم اختيار الحركة التي توفر

أفضـــل النتائج أو ما يســـمى بالاســـتراتيجية المثلى، وأعرب الباحثان عن اعتقادهما بأن ثمة إمكانية لتطبيق النظرية على المجال الاجتماعي.[iii]

تقوم نظرية اللعب على نوع من التفســـير العقلاني المجرد الذي يجمع بين المنطق والرياضـيات، فهي تقوم على أسـاس تحديد السـلوك العقلاني الذي يمكن اللاعب من الفوز ولكنها لا تتناول ما يســلكه الناس فعلا، إذ أن الأفراد قد يتصـــرفون بشـــكل متناقض وغير عقلاني في بعض الأحيان.[iv]

فهي مقاربة تقوم على افتراض أن الفاعل عقلاني في موقف المنافسة كل لاعب يحاول الربح إلى الحد الأقصـــى أو تجنب الخســـارة إلى الحد الأدنى في شـــروط من الشـــكوكية وقلة المعلومات التي تتطلب من كل فاعل مجموعة من التفضـــيلات وتقدير الاحتمالات، ويحاول تبين ماذا سيفعل الفاعل الآخر.[v]

مكونات نظرية اللعبة:

- وجود لاعبين أو أكثر، يسعى كل منهم لتحقيق نتائج أفضل من غيره، أو تحقيق النتيجة الأفضل للجميع. واللاعب يمثل وحدة قرارية مستقلة يمكن أن تكون دولة، نظام، فرد.
- ثمة مجموعة من القواعد التي يجب الاقتداء بها، يفترض فيها تمتع الطرف الثاني بقدر من الذكاء لا يقل عن الطرف الأول، كما أن كل حركة قد تدفع الطرف الآخر لتعديل اختياراته.
- تكون البدائل الممكنة للتصرف بمثابة مجموعة من الإستراتيجيات التي يمكن ترجيح إحداها بحسب النتائج المتوقعة من كل واحدة منها وفي نفس الوقت اللاعب يتكهن بحركة المنافس أو اللاعب الآخر ويدخلها في حسابه.
- لا تنطلق إستراتيجية اللاعب (صانع القرار) عشوائيا وإنما تنطلق من معلومات متاحة من البيئة التي تجري فيها اللعبة.
- حركية التصرف الاستراتيجي للاعبين، وجود فعل ورد فعل (حيث كل حركة تدفع الطرف الآخر لتعديل اختياراته).

- وجود مجموعة من المعلومات على ضوئها يتصرف اللاعب بشأن البدائل أو الخيارات المتاحة.
- محصلة المباراة يتم التعبير عنها رياضيا وإظهار الربح والخسارة.
- مفهوم الربح والخسارة مفهوم نسبي، قد يختلف من طرف لآخر حسب تقييم كل لاعب وقيمه فما يعتبره أحد الأطراف هو خسارة الطرف الآخر يعتبره ربح.

وكل هذه العناصر السابقة لابد من نقل مفاهيمها إلى واقع الحياة الدولية، فمثلا اعتبار عملية اللعب صراعا بين استراتيجيات، واعتبار اللاعب هو الدولة أو الحلف أو النظام، أما المعلومات عن الطرف المقابل وعن البيئة الخارجية فهي أمور لا تحتاج للتوضيح، ولذا يمكن القول أن نظرية اللعب تشبه نظاما له مدخلاته ومخرجاته ووظيفته وتفاعلاته التي هي الصراع الاستراتيجي.

يمكن التمييز بين نوعين أساسيين من المباريات وفقا للمحصلة أو النتيجة المترتبة على المباراة، وهما:

أولا: المباراة/اللعبة الصفرية:

في هذا الشكل من المباريات تكون الأرباح أو المكاسب التي يحققها اللاعب الأول(الفائز) تساوي الخسائر التي يمنى بها اللاعب الثاني (الخاسر). أي أن أي شيء أو قيمة يكسبها أي لاعب لا بد أن يخسره اللاعب الآخر، وبالتالي فإن محصلة هذه المباراة تكون من الناحية الكمية تساوي الصفر.

ووفقا لهذا النموذج من المباريات، فإنه على المستوى الدولي نجد أن كل لاعب مشترك في قضية دولية يرمي إلى تحقيق أكبر قدر ممكن من المكاسب مقابل اقصى قدر ممكن من الخسائر لخصمه، ولكنه سيصل إلى حد أدنى من الربح إذا كان قد وجد أن هذا هو ما يمكن تحقيقه، وتنطبق نفس الحالة على الحد الأقصى من الخسارة وقبول الحد الأدنى والممكن منها.

والحالة التي تنتهي فيها المباراة بنتيجة يرضى فيها اللاعب بالحد الأدنى من الربح أو أن يقبل أقل الخسائر نسبيا تسمى ب"الحلول الوسطى"، أي التي تجمع بين الحد الأقصى والحد الأدنى. فإذا أدرك لاعب أن منافسه سيكون بارعا وسيكسب أكثر مما يكسبه من قيم أو أرباح فإن جذا اللاعب سينتهج استراتيجية تكفل له تقليل خسارته إلى الحد الأدنى، في مقابل

تقليل أرباح منافسه إلى الحد الأدنى. وفي هذا النوع من الاستراتيجية يرضى اللاعب بالحد الأدنى من الحدود القصوى للأرباح المتاحة أو أن يرضى بأقل الخسائر نسبيا. بمعنى آخر فإن اللاعب في مثل هذا النوع من الصراع إما أن يختار "أفضل الأسوأ" أو "أسو الأفضل" من بين كل النتائج الممكنة.

ومن الأمثلة التي يستدل بها بعض الباحثين على اللعبة الصفرية في المجال الاقتصادي سلوك "**منظمة الأوبك**" في سياسة رفع أسعار النفط. والتي يمكن فهمها من خلال النظر إلى أن زيادة مداخيل الأوبيك تتم على حساب زيادة التكاليف بالنسبة للدول المستهلكة للنفط.

كذلك نجد مثال "**معركة غينيا الجديدة**" خلال الحرب العالمية الثانية عام 1943 بين قوات الولايات المتحدة الأمريكية التي انضمت في صف الحلفاء من جهة والقوات اليابانية من جهة أخرى. فقد كان الحلفاء يسيطرون على الجزء الجنوبي من غينيا الجديدة، واليابانيون على الجزء الشمالي. وقد أشارت المعلومات الاستخباراتية للحلفاء في ذلك الوقت على أن اليابانيين سيرسلون قافلة إمدادات لتقوية وضعهم في غينيا الجديدة. وبالتالي، فإن القوات الأمريكية التي كانت تسعى لترصد القافلة اليابانية لشن الهجوم عليها وتدميرها في حين كانت اليابانيون يتجنبون الظهور أمام أجهزة الرصد والاستطلاع الأمريكية. ومن هذه الوضعية فإن الموقف الصراعي في تلك المعركة كانت تغلب أو تنطبق عليه حالة المباراة التنافسية المحدودة، ومن ثم فإن التعاون بين الطرفين كان مستبعدا في كل الأحوال، إذ لا توجد مصلحة مشتركة بين اللاعبين في هذا الصراع. وفيما يلي الخيارات الممكنة لطرفي الصراع والنتائج المترتبة عليها:

- ✓ إذا تركزت القوات الأمريكية في المسلك الجنوبي وتصادف ذلك مع اختيار القافلة اليابانية لجذا المسلك، فإن القافلة في هذه الحالة ستكون مكشوفة أما أجهزة الاستطلاع الأمريكية بسبب وجود الرؤية الواضحة في الأخوال الجوية المعتدلة وبالتالي سيستمر القصف لمدة 3 أيام أي طيلة أيام الرحلة.
- ✓ إذا تبنت الاستراتيجية الأمريكية خيار التمركز في الطريق الجنوبي، بينما اختار اليابانيون الطريق الشمالي، فإن القافلة تكون في وضع يصعب مراقبته بسبب ضعف الرؤية تبعا لرداءة الحالة الجوية، وبالتالي فإن القصف سيستمر يوم واحد.

- ✓ إذا تمركزت الطائرات الأمريكية في الشمال، فإن القصف سيستمر يومين بصرف النظر عما إذا كان اليابانيون قد اختاروا المسلك الشمالي أم لا، لأن وجود القافلة اليابانية في المسلك الشمالي في هذه الحالة ستكون قريبة من القوات الأمريكية، وبالتالي تصبح في دائرة الرصد الأمريكي على الرغم من ضعف الرؤية، ولكن زمن القصف سيكون في مدة يومين فقط.

بالنسبة لكلا اللاعبين، ولكي يعززا مستويات أمنهما، فإن اللاعب الأمريكي يجب أن يختار الاستراتيجية التي تضمن له على الأقل يومين من القصف، أما اللاعب الياباني فعليه أن يختار الاستراتيجية التي تضمن له ليس أكثر من يومين للقصف.

وإذا عظم كل طرف من طرفي الصراع مستوى أمنه فإن الناتج سيكون هو نقطة التقارب وهي الاستراتيجية التي تكون فيها مكاسب أحد الطرفين في حدها الأعلى الممكن متقاربة مع خسائر الطرف الآخر. ففي حالة "غينيا الجديدة" اختار كل طرف استراتيجيته المثلى (أكبر الأقل/ أقل الأكبر). وهكذا فإن القافلة اليابانية أبحرت في الاتجاه الشمالي حيث استطاعت طائرات الاستطلاع الأمريكي اكتشافها خلال يوم واحد من رحيلها، مما أتاح للطائرات الأمريكية يومين من القصف. في مقابل ذلك لم يكن في مقدور اليابانيين تجنب بعض الخسائر مهما كانت كفاءة الاستراتيجية التي سيتخذونها، نظرا لأن المعركة أو المباراة نفسها غير منسجمة.

اللعبة غير صفرية:

يفترض أصحاب النظرية في هذا النوع من اللعبة بأن هناك مجالا واسعا للتنسيق والتعاون بين طرفي الصراع إذ أنهما قد يخسران معا أو يكسبان معا. حيث أن كل طرف يفسر سلوك الطرف الأخر من خلال البدائل التي يختارها على أساس التعاون كخيار عقلاني ترجح فيه كفة الأرباح على كفة الأضرار بالنسبة لكل طرف.[vi]

أفضل مثال على اللعبة غير الصفرية مأزق السجين، ولعبة الجبان.

لعبة الجبان أو لعبة الدجاجة : تفترض أن شابين يتسابقان بسيارتهما في طريق ضيق في كاليفورنيا لا يتسع إلا لسيارة واحدة فإذا:

- انحراف أي منهما على الطريق سيؤدي إلى التصادم ومقتلهما −20/−20.

- إذا تراجع أحدهما فان الآخر سيكسب +5 والأخر −5أو العكس الأول −5 والآخر +5.
- إذا تراجعا كلاهما (أي كانا جبانان) فان الخسارة تكون −2/−2 مقابل إنقاذ حياتهما.[vii]

إستراتيجية اللاعب رقم 2

إستراتيجية اللاعب رقم 1

أ	20−/20−	5−/5+
ب	5+/5−	2−/2−

مأزق السجين : تسمية النموذج مقتبسة من حادثة مفترضة تشمل شخصين أخذا إلى السجن بتهمة ارتكاب جريمة يخضعان لتحقيق منفصل، كليهما لا يدري ماذا سيقول الأخر للمحقق والاحتمالات المطروحة.

- إذا اعترفا كليهما فسيسجنان مدة 3 سنوات.
- اعتراف الطرف الأول دون الثاني 4سنوات مقابل سنة.
- اعتراف الطرف الثاني دون الأول سنة في مقابل 4 سنوات
- إنكار الطرفين تكون النتيجة السجن لمدة سنتين لكليهما.

ومن ثم فان الإستراتيجية المثلى لكل منهما هي الاتفاق الضمني على الصمت.

3/3	1/4
4/1	2/2

نموذج مأزق السجين يفترض وجود فاعلين عقلانيين، والذي يتميز بسرية المعلومات وتحتاج إلى التعاون المشترك فهو يعد من أحسن النماذج في العلاقات الدولية في إطار أن الدولة فاعل عقلاني مادي أناني يبحث عن تحقيق مصلحته، في ظل السرية في المعلومات وعدم الثقة إلى جانب قلة البدائل. مما يؤدي إلى التفكير بنفس الطريقة وظهور ما يعرف بالحروب الاستباقية. [viii]

الانتقادات التي وجهت للنظرية:

- التجريد المبالغ فيه حيث اختزلت النظرية في الاهتمام بالشكل (بديل أو بدائل)، والنتائج (ربح أو خسارة).
- انتقدت في اعتمادها على التكرار والتبسيط، حيث أن السياسة الدولية ليست لعبة بقواعد ثابتة بل هي عملية تفاعلية معقدة لها قواعد تتغير بتغير اللاعبين فيها.
- اللعبة لا يمكن أن تعكس العالم الحقيقي، تبقى مجرد افتراضات حول كيف يسلك اللاعبون سلوكهم.
- صعوبة تحديد مستوى العقلانية للخصم فلا يمكن التوصل للحكم على سلوك اللاعبين.
- نظرية اللعبة في صورتها الصفرية لا تفسح المجال أمام سياسات أخرى إما تحقيق الربح أو الخسارة فهي درست الظاهرة في قالب جامد مثل الواقعية.
- وضعت قرارات معينة بناء على نماذج اللعب التي طرحتها وحصرت اللاعبين في زاوية محددة ولم تأخذ بعين الاعتبار العشوائية فليس بالضرورة أن يكون السلوك عقلاني.
- هناك إمكانية لتسريب المعلومات عن طريق المحامي.
- اعتماد البدائل على المعلومات يطرح إمكانية أن تكون ناقصة أو تقع في سوء الإدراك.

---

[i] في هذا السياق يقول ريتشارد سنايدر: " في الغالب يمكن لنا أن نصل إلى تحليل مقنع لسلوك مسؤول معين من خلال البحث في الدوافع المنبثقة من الهيئة أو النظام الذي يعمل فيه أو من خلال التعرف على فهمه لأهداف مجتمعه، وردود فعله على ما يجري داخل وخارج بيئته.

[ii] جيمس دورتي، بالستغراف، مرجع سبق ذكره، ص 337.

[iii] ناظم عبد الواحد الجاسور، مرجع سبق ذكره، ص 375.

[iv] جيمس دورتي، بالستغراف، مرجع سبق ذكره، ص 338

[v] عبد الوهاب الكيالي، **الموسوعة السياسية**، (دار نعمة للطباعة، الجزء الخامس، 1996)، ص 471

[vi] فتحي ثابت عبد الحافظ، مرجع سبق ذكره: ص 273

[vii] عامر مصباح، مرجع سبق ذكره، 408

[viii] جيمس دورتي، بالستغراف، مرجع سبق ذكره، ص 343