

به نام خدا

بنیاد فرهنگی مهندس مهدی بازرگان

هم‌اندیشی در مورد

روحیات و خلق و خوی ایرانیان

متن تنقیح شده و ویرایش یافته‌ی جلسه‌ی نوزدهم

حسینیه ارشاد ۲۸ دی ۱۳۸۷

اعضای شرکت کننده در جلسه‌ی هجدهم (به ترتیب حروف الفبا) خانم‌ها و آقایان:
یاسمن آیت‌الله‌زاده، دکتر محمدنوید بازرگان، اکبر بدیع‌زادگان، دکتر محمدحسین بنی‌اسدی، مهندس
محمد توسلی، دکتر محمدرضا جوادی یگانه، مهندس شهرام حلاج، مصیب دوانی، عباس سپاسی، ابراهیم
شاگری، محمدرضا صافی، مهندس ناصر طالبی، محمود فاضلی بیرجندی، دکتر ابراهیم فیوضات، دکتر مقصود
فراستخواه، علی قاسمی، مرتضی کاظمیان، مهندس رضا گل‌احمر، مهندس امیرسعید موسوی حجازی.

طرح بحث توسط دکتر مقصود فراستخواه

بسم الله الرحمن الرحيم. خدمت همه‌ی خواهران و برادران سلام عرض می‌کنم. موضوع جلسه‌ی گذشته ما تئوری بازی‌ها بود. بحث شد که تئوری بازی‌ها یکی از نظریات پایه برای تبیین و توضیح رفتارهای بشری است؛ به‌طور مختصر، بازی را فعالیتی تعریف کردیم که میان دو و چند نفر صورت می‌گیرد؛ طرف‌های بازی راهبردهایی دارند و در راستای این راهبردها دست به انتخاب‌هایی می‌زنند، تصمیماتی می‌گیرند و رفتارهایی می‌کنند. بازی بر کنش و واکنش طرف‌های بازی مبتنی است. چیزی که در بازی مهم است انتخاب‌های عقلانی طرف‌های بازی است که به نوعی با همدیگر ارتباط متقابل دارد. این انتخاب‌ها در واقع نوعی انتخاب‌های عقلانی از نوع راهبردی و استراتژیک است. نظریه‌ی بازی در واقع درصدد فهم رفتارها در موقعیت‌های راهبردی است. ما می‌خواهیم در جلسه‌ی خود از این نظریه برای درنگ در خلیقات اجتماعی ایرانیان بهره ببریم؛ اینکه در ایران چه نوع بازی‌هایی اجتماعی بیشتر محتمل است؛ بازی‌های ما در بازار، خانه، مناسبات اجتماعی، مدرسه، اداره، مدیریت، نظام حکمرانی و... از چه منطقی برخوردار است. چه نوع بازی‌هایی در زمینه‌ی^۱ اجتماعی ما بیشتر می‌گیرد و چه بازی‌هایی نمی‌گیرد. آیا بازی‌های ما بیشتر بازی‌های با مجموع صفر است یا با مجموع غیرصفر. آیا بازی‌های برنده-برنده در این جامعه بیشتر رونق پیدا می‌کند یا بازی‌های برنده-بازنده و یا بازی‌های دیگر، که جلسه‌ی گذشته صحبت کردیم.

در جلسه‌ی پیش، نمونه‌هایی از بازی‌ها را مرور کردیم؛ بازی معمای زندانی، بازی ترسوها، و مانند آن. نمونه‌هایی از پیچیده شدن بازی را در بازی‌های اجتماعی به دلیل وجود طرف‌های متعدد بازی و چیزهای دیگر مورد اشاره قرار دادیم. برای مثال به بازی هم‌کنشی میان شخصی تامس هاریس، براساس روان‌شناسی تحلیل رفتار متقابل اریک برن پرداختیم.

بحث شد که زمینه‌های ایرانی، برای برخی قواعد بازی مانند قاعده اعتماد چندان مساعد نبوده است و این عللی داشت. اعضای پنل استحضار دارند که ما در نوزدهمین جلسه هستیم و این جلسات را با مدخل تاریخی شروع کردیم و الان در تاریخ بعد از انقلاب هستیم. یعنی در بررسی سیر تاریخ، به تاریخ بعد از انقلاب رسیده‌ایم و در اینجا می‌خواهیم مکث بیشتری بکنیم، و با استفاده از نظریات مرجع و پایه‌های تئوریک، درنگ بیشتری در خلیقات اجتماعی - به‌ویژه در دوره‌ی بعد از انقلاب اسلامی بهمن ۵۷- داشته باشیم. اکنون به تئوری بازی‌ها رسیده‌ایم. البته در پرتو این گونه نظریات می‌خواهیم به واقعیت‌های اجتماعی کوچه و بازار عطف توجه بکنیم و آنها را تا جایی که می‌توانیم توضیح دهیم و از آنها نتایجی برای ارتقاء بخشیدن به «بازی‌ها» و اخلاقیات اجتماعی

و خلییات خودمان بهره بگیریم.

بحث شد که مثلاً مشکل سرمایه‌های اجتماعی در ایران چیست، چرا بی‌اعتمادی وجود دارد و چرا بازی اعتماد در ایران دشوار است. از اهمیت زمینه‌های تاریخی و وضعیت نهادی، ساختارها و فرهنگ بحث شد که بر بازی‌ها تأثیر می‌گذارد. بازی‌ها و منطق بازی‌ها خود به نوعی از زمینه‌ها و محیط اجتماعی، تاریخی، وضعیت نهادی، ساختارها و فرهنگ متأثر می‌شود. برای مرور، اگر آن بازی ترسوها را به یاد داشته باشید، در جلسه‌ی گذشته با اشاره به بازی ترسوها (دو راننده در دو طرف پل) ملاحظه شد که تجربه‌های تاریخی و یادگیری اجتماعی^۱ بسیاری از ما را به این سوق می‌دهد که در این سرزمین باید گلیم خویش را از آب کشید. طبعاً و ناخودآگاه به‌ما القاء می‌کند که نباید دیر بجنبی، باید اجازه ندهی که راننده روبه‌رویی در رد شدن از پل جلو بزند؛ اینجا جای گذشت نیست، اگر گذشت بکنی در واقع حماقت به خرج داده‌ای و منافع‌ات را از دست می‌دهی. گذشت، حماقت است، و زرنگی عقلانیت؛ باید زرنگی بکنی و سریع از این پل بروی؛ همان چیزی که در رفتارهای ترافیکی هر روز ما شواهد محسوسی از آن وجود دارد. راننده‌ها به این نتیجه می‌رسند که زرنگی بکنند و این را به‌عنوان عقلانیت و به‌عنوان راه طبیعی برای رسیدن به مطلوبیت‌ها تصور می‌کنند. اینها نتیجه‌ی زمینه‌ها و سیستم‌های نامساعد و ناکارآمد ما است. از این مثال‌ها به این نتیجه رسیدیم که بهبود بازی‌های اجتماعی و خلییات اجتماعی به اصلاحات نهادی و سیستمی و تغییرات فرهنگی نیاز دارد.

هم اکنون در نظام آموزشی و تربیتی خانواده‌های ما، منطقی در حال اشاعه هست که کودکان نسل فردا باید زرنک- به‌معنای رایج- باشند. شرایط به‌صورتی است که بعضی از پدر و مادرها به بچه‌هایشان به نحوی القاء می‌کنند که گلیم خودتان را بکشید و جلو بزنید و زرنگی بکنید. این جلو زدن و زرنگی، غیر از میل به موفقیت و پیشرفت و رقابت است بلکه زرنگی به‌شکل معیوب‌اش است که منشأ بسیاری از مشکلات اجتماعی ما و خلییات اجتماعی ماست. این نوع قواعد بازی، در تربیت‌های خانوادگی و در کلاس‌های درسی ما و آموزش‌های غیررسمی رواج پیدا می‌کند و بازتولید می‌شود. بیم آن می‌رود که قواعد بازی نسل فردای ایرانی با همین نظام اخلاقی عجین بشود.

در جلسه‌ی پیش به تأثیر آموزش و مداخلات سیستمی تأکید کردیم. وضع قوانین خیلی مهم است، ترتیبات نهادی خیلی مهم است، آموزش بسیار مهم است، اینها همه می‌توانند به تدریج منطق بازی‌های ما را بهبود ببخشند. عاملان^۲ اجتماعی می‌توانند مداخله کنند و شرایطی ایجاد نمایند که بازی‌ها بهبود پیدا کنند؛ مثال‌هایی مطرح شد، مثلاً گفتیم در بازی ترسوها اگر چراغ هوشمند در دو سوی پل بگذارند همان دو راننده با همان وضعیت

1. Social Learning
2. Agent

اخلاقی خودشان یک جور دیگری بازی می‌کنند. اگر مقررات و آموزش‌هایی باشد یا پلیس مدرن آموزش دیده، قابل اعتماد و در خور احترامی حاضر باشد، یا سایر مداخلات صحیح بوده باشد، شرایط بازی و منطق و قواعد آن فرق خواهد کرد. ترتیبات نهادی و مدیریتی می‌تواند بازی‌های اجتماعی را ارتقا ببخشد.

در ادامه‌ی بحث می‌خواهم یادآوری کنم که یکی از عناصر مرکزی در ماهیت بازی، مفهومی به نام تعادل است. تعادل از مفاهیم کلیدی بازی‌هاست که در سال در دهه‌ی ۹۰ توسط جان نش^۱ و دیگران مفهوم پردازی شد. توضیح این مفهوم کلیدی بود که نش و دونفر دیگر را برنده‌ی جایزه‌ی نوبل اقتصاد کرد. از همین رو مفهوم تعادل به تعادل نش^۲ شهرت یافت. (در سال‌های بعد نیز جایزه‌ی نوبل اقتصاد بیشتر در حوزه‌ی نظریه بازی تعلق گرفت. نمونه‌اش در سال ۲۰۰۵ بود که مشترکاً برای توماس شلینگ و رابرت آومن بود.) تعادل نش در ریاضیات به عنوان نقطه ثابتی از تابع مجموعه‌ی بهترین پاسخ‌های همه‌ی طرف‌های بازی تعریف می‌شود.^۳ این نقطه ممکن است متعدد باشد و به اصطلاح ما با تعادل‌های چندگانه^۴ در بازی‌های پیچیده‌ی انسانی مواجه بشویم. تعادل البته می‌تواند از نوع تعاونی یا رقابتی باشد و در نهایت به صورت سازنده یا مخرب برقرار بشود و این چنان که پیشتر گفته شد- به زمینه‌ها و نهادها و نوع یادگیری اجتماعی و مداخلات سیستمی و آموزشی مربوط می‌شود. برای نمونه در تئوری دست نامرئی آدام اسمیت، نوعی تعادل رقابتی کارآمدی توضیح داده می‌شود که برآمده از زمینه‌های نهادی و فرهنگ اسکاتلند آن دوره است و در آن، طرف‌های بازی به نوعی دست به انتخاب عقلانی می‌زنند و منطق و راهبردهایی برای بازی اقتصاد درپیش می‌گیرند که منافع فردی آنها به میانجی‌گری منافع جمعی تعقیب و تأمین می‌شود، کالاهای فراوانی با پائین‌ترین قیمت ممکن و با رقابت‌های کیفی به نفع مردم و مصرف‌کنندگان تولید می‌شود. آدام اسمیت توضیح می‌دهد این که قصابی گوشت خوب می‌دهد، نه این است که می‌خواهد ایثار کند، بلکه در واقع می‌خواهد با قصاب‌های دیگر رقابت کند و مشتری بیشتری داشته باشد، و او در واقع به دنبال منافع فردی است، ولی منافع فردی قصاب با منافع مشتریانی که گوشت می‌گیرند به یک نقطه‌ی تعادل می‌رسد؛ این همان تعادل است، منتهی تعادل کارآمدی^۵ است و تعادل از نوع رقابتی است. اما آلودگی محیط زیست ناشی از نظام مرزناشناس سرمایه داری یا مسابقه‌ی تسلیحاتی ناشی از ساخت روابط بین‌الملل نمونه‌ای از تعادل رقابتی ناکارآمد هستند. مداخلات محیط زیستی و نیز خلع سلاح یا کنترل تسلیحات و انرژی اتمی از سوی سازمان‌های بین‌الملل و ترتیبات حقوقی مربوط به آن درصدداند که این تعادل‌های ناکارآمد

-
1. John Nash
 2. Nash equilibrium
 3. Best Response Correspondence
 4. Multiple Equilibria
 5. Efficiency

را به تعادل‌های کارآمد تبدیل کنند (دوئرتی و فالتر گراف؛ طیب و بزرگی، ۱۳۸۴).

در واقع تعادلی که الان با توجه به ساخت روابط بین‌الملل در جهان به وجود آمده، است، یک نوع نقطه تعادل رقابتی ناکارآمد و مخرب به شکل مسابقات تسلیحاتی یا آلودگی محیط زیست به وجود آورده است؛ نقطه‌ی تعادلی که مجموعه‌ی این مطلوبیت‌ها و منافع را با هم جمع کرده شده، تخریب محیط زیست را در پی دارد. اکنون عواملان تغییر در مقیاس جهانی و نهادهای بین‌المللی، آژانس انرژی اتمی و مانند آن سعی می‌کنند که این منطق بازی را تغییر دهند، مداخلات محیط زیستی، مداخلات خلع سلاح، کنوانسیون‌ها و مقررات بین‌المللی؛ در واقع ترتیبات حقوقی و رژیم‌های حقوقی در سطح بین‌الملل است که درصدد هستند تعادل‌های ناکارآمد را کارآمد کنند. پس مداخله می‌تواند به بازی بهبود ببخشد و منطق بازی را ارتقا دهد.

در اینجا باید تأکید بشود که تعادل کارآمد لزوماً از نوع رقابتی و فردگرایی کلاسیک آدام اسمیتی و تئوری کلاسیک تعادل نش نیست؛ در یک زمینه‌ی فرهنگی و ساختاری و با نوعی یادگیری اجتماعی ممکن است طرف‌های بازی بیش از اینکه صرفاً منافع شخصی خودشان را دنبال کنند، ترجیح بدهند ارزش‌ها و هنجارهای مطلوب و مشترک جمعی و گروهی را مبنای رفتار خود قرار دهند. این خیلی مهم است؛ لزومی ندارد که حتماً تعادل‌ها، از نوع رقابتی- به مفهوم فردگرایانه‌ی آدام اسمیتی و کلاسیک- باشد؛ بلکه یک تئوری جدید به‌عرصه آمده که استدلال گروهی است. استدلال گروهی یعنی اینکه من وقتی بازی می‌کنم بیش از اینکه منافع شخصی خاص روزمره‌ام را تعقیب کنم، هنجارهای گروهی و جماعتی خودم را دنبال می‌نمایم؛ ارزش‌های مشترک جامعه و ملت و سرزمین و بشریت را پی می‌گیرم. این نوعی استدلال گروهی است که یک بازی تعاونی به‌وجود می‌آورد. استدلال گروهی مبتنی بر این است که در مواردی مردم نه تنها براساس منافع شخصی بلکه در جهت هنجارها و استدلال‌های جماعتی و ترجیحات گروهی (مانند خانواده، گروه‌های نژادی، قومی، دینی و ملی) بازی می‌کنند. البته ممکن است این نوع بازی‌ها، مخرب یا سازنده باشد. (Colman and et al, 2008)

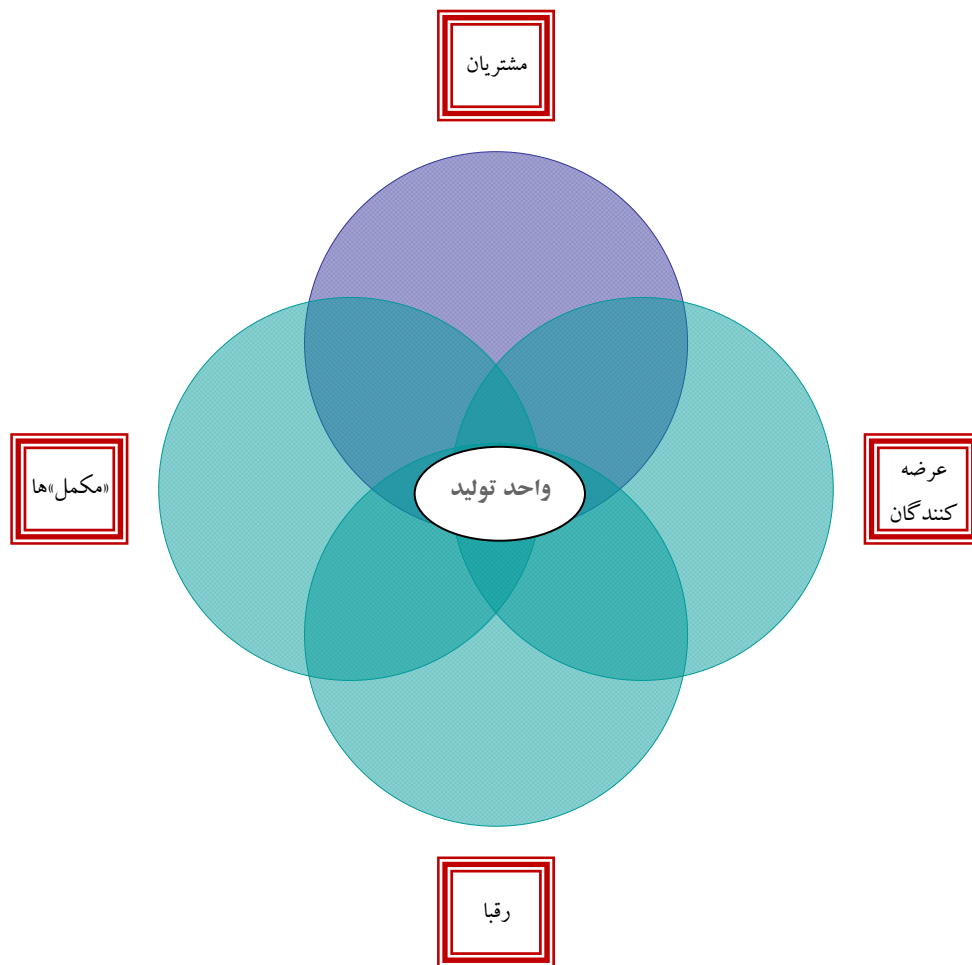
به‌طور کلی رهیافت‌های اخیر در نظریه‌ی بازی‌ها به‌عنوان یک طرح بحث کلی در جهت توسعه‌ی منطقی از بازی‌هاست که در آن دوگانه‌هایی مانند فرد و جماعت، رقابت و همکاری، و اختلاف و وفاق، با هم تلفیق می‌شود. به نظر من، این رهیافت برای ایران خیلی مهم است. بازی‌هایی که در آن هم اختلافات وجود دارد و هم وفاق، بازی‌هایی که در آن هم رقابت وجود دارد و هم همکاری، هم فرد اهمیت دارد و هم جماعت و جمع. توماس شلینگ، بازی‌هایی را نظریه‌پردازی می‌کند که در آنها طرف‌های بازی در عین داشتن اختلافات جدی، سعی می‌کنند به نقطه کانونی^۱ یا به عبارت دیگر آن نقطه از بازی که برای همه‌ی طرف‌های بازی اهمیت دارد؛ هم

توجه بکنند و هم توجه بدهند این هم همان تئوری نقطه کانونی است؛ یعنی یک نقطه‌ی کانونی وجود دارد که در آنجا همه‌ی طرف‌های بازی با همه‌ی اختلافات‌شان مشترک می‌شوند، یک نقطه‌ی کانون که همه در آنجا مشترک می‌شوند.

بازی همسران که شلینگ مطرح می‌کند از این نوع است. زن و شوهری در فروشگاه‌ی بزرگ همدیگر را گم کرده‌اند و می‌خواهند همدیگر را پیدا کنند تا با هم برگردند. چون وضعیت و شرایطشان (ماشین‌شان، مسیر رفتن‌شان، کیف پول‌شان و...) جوری است که باید همدیگر را پیدا کنند. خوب، در اینجا نقطه‌ی کانونی خیلی مهم است. هر یک از طرف‌های بازی (همسران) با ژرف‌نگری در خاطرات و تجارب مشترک پیشین خودشان و شخصیت همدیگر باید بیان‌دیشد که طرف دوم، چه رفتاری در پیش می‌گیرد. زن اولاً با خود بیان‌دیشد که شوهر من چه رفتاری در پیش می‌گیرد و بکوشد منطق بازی همسرش را بفهمد و ثانیاً با خود فکر کند که طرف دیگر (شوهرش) فکر می‌کند که او چه بازی را در پیش خواهد گرفت. این همان نقطه‌ی کانونی است. مثلاً خانم می‌گوید که من با شناختی که از همسرم دارم می‌دانم که به احتمال زیاد اولاً این طور فکر و عمل خواهد کرد و ثانیاً فکر خواهد کرد که من هم این جوری فکر و عمل می‌کنم و در نتیجه مثلاً کنار در خروجی خواهد ایستاد. در این نوع منطق از بازی، طرف‌های بازی می‌کوشند انگیزه‌ها و مقاصد هم را بفهمند، همدیگر را در درک متقابل و نزدیک شدن به تعادل بهینه یاری برسانند، بازی همگرایی و هماهنگی^۱ پیش بگیرند، بر سر منافع مشترک به چانه زنی بپردازند و از فنای دوجانبه بپرهیزند. شلینگ این را مارپیچ تصاعدی انتظارت متقابل تعبیر می‌کند (قدوسی، ۱۳۸۶ / Dixit, 2006)

برندنبرگر و نیل باف بر اساس مفهوم مرکزی «شبکه‌ی ارزش»^۲ به نظریه پردازی مدل «همکاری در عین رقابت»^۳ پرداخته‌اند (Brandenburger & Nalebuff, 1996) نمونه‌ای ساده شده از شبکه‌ی ارزش در نموداری به نقل از برندنبرگر و نیل باف (۱۹۹۶) درج شده است که یک واحد تولید به‌عنوان طرفی از بازی به ارزش‌های همه‌ی دیگر طرف‌های بازی تولید (اعم از مشتریان، عرضه‌کنندگان، رقبا و «مکمل»‌ها)^۴ توجه دارد؛ نکته‌ی مهم توجه به مفهوم مکمل است. یک واحد تولیدی دیگر در همان حال که رقیب من است در حوزه‌های خاص مرتبط با تولید، مکمل من هم هست و بدون همکاری با او کار من پیش نمی‌رود و در اینجا است که مفهوم «همکاری در عین رقابت» موضوعیت می‌یابد.

-
1. Coordination Game
 2. Value Net
 3. Co-opetition
 4. Complementors



شبکه‌ی ارزش در بازی تولید و مفهوم «همکاری در عین رقابت»

پرسش جلسه‌ی ما این است که زمینه‌های نهادی و فرهنگی در ایران تا چه حدی برای این نوع بازی‌ها مساعد بوده و هست؟ آیا ما بازی تعادل رقابتی کارآمد داشته‌ایم یا مثلاً بازی‌های ما غالباً به بازی‌های غارتی سوق می‌یافت و یا هر کس گلیم خودش را از آب بیرون کشیده است؟ ما چقدر بازی استدلال گروهی داشته‌ایم، چقدر به نقطه کانونی مشترک توجه داشته‌ایم؟ چقدر توجه به همه‌ی طرف‌های بازی و از جمله مکمل‌ها و رقبا و مخالفان توجه داشته‌ایم؟ در برخی از جوامع مثل اسکاتلند دوره‌ی اسمیت، قواعد رقابتی کارآمد توسعه می‌یافت و جامعه را جلو می‌برد. در برخی جوامع دیگر مثل چین در سال‌های اخیر، قواعد تعاونی کارآمدی گسترش پیدا کرده است. اما در ایران موانعی برای هر دو منطق مذکور وجود داشته است؛ بر سر راه حادثه بودن، موقعیت‌های

نامساعد و عوارض مخرب دیگر، سبب شده که مانع به آن شکل، به شکل پایداری بازی‌های رقابتی فردگرایانه‌ی کارآمدی داشته باشیم و نه ساز و کارهای کافی و پایداری وجود داشته که زمینه‌های موجود در این جامعه برای بازی‌های تعاونی گروهی به صورت ماندگار فراهم شود. یعنی نه فردگرایی نهادمند توسعه یافته است که فردها به میانجی‌گری منافع جمعی، منافع فردی‌شان را دنبال کنند و نه ارزش‌های جمعی و فرهنگ جماعتی و تعاونی نهادمند شده است. در واقع بسترها و موقعیت‌های مانع مناسب نبوده که اینها به شکل پایداری تداوم و توسعه پیدا کنند.

بلی در آستانه و اوایل انقلاب انصافاً برای بازی‌های تعاونی فرصت‌های زیادی به وجود آمد، ولی چرا این وضع ناپایدار و شکننده بود؟ اینها در این پنل محل بحث است؛ چرا بازی‌های تعاونی در گرفت ولی نتوانست به گونه‌ای پایدار و در مقیاس‌های کافی و رضایت‌بخش توسعه یابد. چرا نقطه‌ی کانونی مشترک میان دولت و ملت، میان گروه‌های سیاسی، میان عامل‌های مختلف اجتماعی در زندگی روزمره و کوچه و بازار، و حتی میان زن و شوهر و پدران و پسران، فرزندان و پدر و مادرها، و... کمتر به صورت پایداری مشاهده می‌شود.

در بازی‌های ایرانی، یک مشکل این بوده که بهینه شدن نقطه‌ی تعادل در منافع طرف‌های بازی به دشواری صورت می‌گرفت؛ ملموس‌ترین شکل این عارضه را هر روز در ترافیک می‌بینیم، آنگاه که رانندگان با توجه نکردن به آنچه در اینجا تحت عنوان «نقطه‌ی کانونی» از آن بحث شد و با عدم رعایت همدیگر، همه به نوعی دچار تنش می‌شوند. نقطه‌ی تعادل کارآمد در بازی ترافیک آنجاست که هر طرف بازی، پاسخی بهینه به استراتژی بازی‌گران دیگر می‌دهد و در نتیجه همه از انحراف از این نقطه می‌پرهیزند. اما ترافیک ما پر از نقاطی است که به آنها در بازی‌ها «نقطه‌ی خارج از تعادل (O.E.)»^۱ گفته می‌شود و هر یک از رانندگان می‌کوشند با زرنگی، از این O.E. ها در بیرون و گلیم خود را بیرون بکشند، اما در مقیاس کلان زندگی شهری، همه قربانی همین نوع زرنگی‌های خودمان می‌شویم.

یکی از خصایص بازی‌های اجتماعی این است که رفتارهای خرد^۲ در رفتار سطح کلان^۳ اختلال‌های عجیب ایجاد می‌کند. این موضوع در مباحث شلینگ تشریح شده است. گروهی از افراد می‌خواهند مطالعه کنند. هر نفر ۱۰۰ واحد نور لازم دارد است ولی لامپ او فقط ۶۰ واحد نور تولید می‌کند. اگر آنها دور هم بنشینند هر یک ۶۰ واحد نور از لامپ خود و ۶۰ واحد دیگر از مجموع نور بغل دستی‌های چپ و راست خود دریافت می‌کند.

1. Off Equilibrium
2. Microbehavior
3. Macrobehavior

بدین ترتیب تعادل تعاونی کارآمدی شکل می‌گیرد، اما اگر یکی از آنها هرچند نه با قصد اخلاقی بد، لامپ‌اش را خاموش بکند، دو نفر سمت راست و چپ او، چون از نور کافی برای مطالعه برخوردار نمی‌شوند، از مطالعه منصرف شده و لامپ‌شان را خاموش می‌کنند و بازی از تعادل کارآمد خارج می‌شود و یا اساساً تعادلی به صورت خاموشی همه‌ی لامپ‌ها شکل می‌گیرد (قدوسی، ۱۳۸۶) فرصت‌هایی که برای فعالیت‌های تعاونی در آغاز انقلاب فراهم شده بود، به این صورت از دست رفت.

سؤال این است که چرا در فرهنگ سیاسی ما، اجماع و توافق و بازی‌های توافقی - با وجود اختلافات - یا بازی‌های منصفانه کم است؟ چرا اگر هم در موارد و مقاطعی این بازی‌ها وجود دارد، نهادمند نمی‌شود و توسعه پیدا نمی‌کند؟ بررسی علمی این پرسش‌ها، می‌تواند به ما در فهم غوامض اخلاقیات اجتماعی خویش و خلق و خوی مان کمک بکند. از جناب آقای دکتر جوادی یگانه، مدرس دانشکده جامعه‌شناسی دانشگاه تهران دعوت کرده‌ایم که با توجه به تحقیقات‌شان در نظریه‌ی بازی‌ها، در این پنل شرکت بکنند تا از بحث ایشان، حداکثر استفاده علمی در جهت غنای این هم‌اندیشی به عمل بیاید.

کاربرد نظریه بازی برای بررسی خلیات ایرانیان

با نگاهی انتقادی به نظریه سازگاری ایرانی مهندس بازرگان و پیشنهاد یک الگوی جایگزین*

دکتر محمدرضا جوادی یگانه

۱- تعریف و انواع نظریه بازی

نظریه بازی (game theory) نظریه‌ای برگرفته از رهیافت انتخاب عقلانی است. یک تعریف نسبتاً جامع از نظریه بازی چنین است: «در نظریه بازی کلاسیک، مجموعه‌ای کنشگر، اعم از فردی و جمعی، تحت مجموعه‌ای از قواعد معلوم، هر یک با مجموعه‌ای از گزینه‌های کنشی معین و نتایج مشخص (یا محتمل)، جهت به حداکثر رساندن سود (نفع) فردی خود به تعامل (بازی) با یکدیگر می‌پردازند. مفهوم عقلانیت در این بازی، محدود به «عقلانیت ابزاری فردگرایانه» است و آن چیزی نیست جز «حداکثر کردن سود» از سوی کنشگر در بازی. (چلبی، ۱۳۸۱: ۳۸) مدل‌های بازی در این موقعیت‌ها، شامل موارد زیر هستند:

- یک گروه از تصمیم‌گیرندگان که بازیگر (player) نامیده می‌شوند؛
 - یک تعداد از استراتژی‌های (strategy) در دسترس برای هر بازیگر؛
 - یک گروه از نتایج (outcome) که هر کدام حاصل انتخاب یک استراتژی خاص توسط هر بازیگر هستند؛ و
 - یک گروه از بازده‌ها (payoff) که برای هر بازیگر از طریق هر یک از نتایج انتخاب شده بدست می‌آید.
- (راپوپورت، ۱۹۷۴)

در یک بازی دونفره (و البته چندنفره)، مهمترین استراتژی‌های در دسترس یک بازیگر عبارتند از:

- همکاری (cooperation) که فرد باید به دنبال افزایش سود دو نفره (یا جمعی) باشد و از آن طریق به دنبال کسب سود خویش باشد؛ و
- عدم همکاری (defection) که در آن فرد به دنبال بیشینه کردن سود فردی خویش است و اثرات ناشی از این رفتار غیرهمیارانه (defective) برایش چندان مهم نیست.

چنانچه در یک بازی، دو نفر با هم روبرو باشند، می‌توان ترجیحات رفتاری بازیگر الف را به صورت مندرج در جدول ۱ رسم کرد.

*متن تنقیح شده‌ی سخنان دکتر جوادی یگانه، استادیار جامعه‌شناسی دانشگاه تهران، که به وسیله‌ی سخنران محترم، مکتوب و نهایی شده است.

جدول ۱- ترجیحات رفتاری بازیگر الف

		بازیگر ب	
		همکاری	عدم همکاری
بازیگر الف	همکاری	R	S
	عدم همکاری	T	P

- در این جدول، چهار ترجیح رفتاری را می‌توان برای بازیگر الف در برابر بازیگر ب، متصور شد:
۱. وسوسه (Temptation): در این حالت، فرد عدم همکاری دارد، ولی دیگری همکاری می‌کند. از دیدگاه نفع فردی و عقلانیت اقتصادی، این گزینه، بهترین گزینه برای فرد است، زیرا همکاری نمی‌کند و از مزایای همکاری استفاده می‌کند و این همان طفیلی‌گری (free-riding) است. چون وسوسه و اغوا برای این رفتار همواره وجود دارد، این ترجیح را T یا DC (عدم همکاری - همکاری) می‌نامند.
 ۲. پاداش (Reward): در این حالت، هر دو بازیگر (خود و دیگری)، همکاری می‌کنند و لذا از پاداش همکاری بهره‌مند می‌شوند. نام این گزینه را نیز R یا CC (همکاری - همکاری) گذاشته‌اند.
 ۳. مجازات (Punishment): در این حالت، هیچ یک از دو بازیگر همکاری نمی‌کنند و لذا هر دو از مزایای همکاری محروم می‌شوند و به نوعی مجازات می‌شوند. نام این گونه P یا DD (عدم همکاری - عدم همکاری) است.
 ۴. حماقت (Sucker): در این حالت فرد همکاری می‌کند، ولی طرف دیگر همکاری نمی‌کند و از همکاری بازیگر الف سوءاستفاده می‌کند. در این حالت بازیگر الف متهم به حماقت و مورد سوءاستفاده واقع شدن، می‌شود، لذا نام این گزینه، S یا CD (همکاری - عدم همکاری) است.
- از دید مارکوزی (۲۰۰۱) و ون لانگ و ون وگت و دو کرامر (۲۰۰۰)، نظریه بازی بر چهار صورت غالب رفتار تأکید دارد: رفتار ایثارگرانه (altruistic)، رفتار مبتنی بر همکاری (cooperative)، رفتار فردگرایانه (individualistic)، و رفتار مبتنی بر رقابت (competitive).
- ایثارگری به معنی تلاش برای بیشینه کردن منافع دیگران است؛ همکاری به معنای تلاش برای بیشینه کردن منافع مشترک است؛ فردگرایی به دنبال بیشینه کردن منافع فردی بدون توجه به دیگران است؛ و بالاخره رفتار رقابتی به معنای تلاش برای بیشینه کردن تفاوت منافع بین خود و دیگران است.

علاوه بر نظر مارکوزی و ون لانگ و دیگران، می توان صورت پنجمی را هم برای رفتار تصور کرد و آن طفیلی گری است، به معنای تلاش برای بیشینه کردن منافع فردی از طریق نفع بردن از همکاری دیگران. البته فردگرایی این تفاوت را با طفیلی گری دارد که در طفیلی گری، اصل بر چشمداشت به همکاری دیگران و سوءاستفاده از آن است؛ در حالی که در فردگرایی، فرد بدون توجه به رفتار دیگران و همکاری کردن یا نکردن آنها، به دنبال افزایش منافع فردی خویش است. یعنی در فردگرایی، فرد چشم طمع به همکاری کردن دیگران و بهره جستن از آن را ندارد، در حالیکه در طفیلی گری، سود فردی از طریق نفع جستن از همکاری دیگران به دست می آید.

انواع بازی ها

بازی ها انواع گوناگونی دارد: بازی سرجمع صفر و غیر سرجمع صفر، بازی با استراتژی غالب و بدون استراتژی غالب و با استراتژی مخلوط، بازی با نقطه تعادل و بدون نقطه تعادل، که هر کدام می تواند بخشی از رفتار فاعلان مختار را تبیین کند. در بازی های غیر سرجمع صفر، بازی هایی که بیش از یک بار تکرار می شوند و بازی هایی که بازیگران همدیگر را می شناسند، احتمال همکاری و رفتارهای جمع گرایانه بیشتر است.

انواع مختلفی از بازی ها ساخته شده است. برخی از انواع عمده بازی ها عبارتند از:

- بازی دوراهی زندانی (prisoner`s dilemma game)

- بازی بزدلانه یا جوجه مرغی (chicken game)

- بازی تضمینی (assurance game)، یا بازی اعتماد (trust game)، علیرغم برخی تفاوت ها، در اصول مشابه

هم هستند.

- بازی همنوایی یا هماهنگی (coordination game)

- بازی های دوراهی اجتماعی (social dilemma game) شامل بازی کالاهای همگانی (public good game)

و بازی منابع مشترک (common resource game)

- بازی اولتیماتوم (ultimatum game)

- بازی دیکتاتور (dictator game)

بازی دوراهی زندانی

در سال ۱۹۵۰، مریل فلاد (Merrill Flood) و ملوین درشر (Melvin Dresher) در شرکت RAND در سانتامونیکا در کالیفرنیا، بازی ای را طراحی کردند که فقط شامل دو نفر بود. ریاضیدانی به نام آلبرت توکر (Albert Tucker)

که هم‌دانشگاهی آن دو بود، یک قصه (یا سناریو) برای این بازی ساخت که معروف به «دوراهی زندانی» شد. (کولاک، ۱۹۹۸) یکی از روایت‌های این سناریو به نقل از دیکسیت و اسکیت (۱۹۹۹: ۸۵) چنین است:

یک زن و شوهر به اتهام مشارکت در قتل یک زن جوان دستگیر شده و در حال بازجویی هستند. بازرس و دستیار وی، از آنها در سلول‌های جداگانه و در یک زمان بازجویی می‌کنند. شواهد موجود برای اثبات دست داشتن آنها در قتل کم است؛ هرچند به جرم آدم‌ربایی می‌توان آنها را به مدت ۳ سال روانه زندان کرد، حتی اگر هیچ یک از آنها به قتل اعتراف نکنند. به علاوه به زن و شوهر - هر کدام به تنهایی - گفته شده که بازرس می‌داند چه اتفاق افتاده و می‌داند چه کسی به زور توسط دیگری مجبور به شرکت در قتل شده است. و البته مشخص است که شخصی که در سلول انفرادی اعتراف می‌کند، مدت زمان کمتری را در زندان می‌گذراند، به شرط اینکه ماجرا در دادگاه پذیرفته شود. همچنین به آن دو گفته شده که اگر هر دو اعتراف کنند، هر دو به زندان محکوم می‌شوند، ولی مدت زندانی شدن آنها کم خواهد شد؛ البته نه به آن اندازه که یکی اعتراف کند و دیگری اقرار نکند.

می‌توان رفتار دو بازیگر الف و ب (زن و شوهر) را به دو حالت همکاری و عدم همکاری طبقه‌بندی کرد. در این بازی، همکاری با یکدیگر، یعنی عدم همکاری با پلیس و اعتراف نکردن و انکار دست داشتن در قتل است. عدم همکاری با یکدیگر نیز به معنی همکاری با پلیس و اعتراف به دست داشتن در قتل است. جدول ۲ ساخت ترجیحات این زن و شوهر را نشان می‌دهد.

جدول ۲- ساختار بازده دو متهم به قتل در دوراهی زندانی

بازیگر ب (زن)

		همکاری (انکار)	عدم همکاری (اعتراف)
بازیگر الف	همکاری	-۳، -3	-۲۵، -1
	عدم همکاری (شوهر)	-۱، -25	-۱۰، -10

اعداد سمت چپ و برگول، ترجیح بازیگر الف (شوهر)، و اعداد سمت راست آن (اعداد لاتین) ترجیح بازیگر ب (زن) است.

(منبع: دیکسیت و اسکیت، ۱۹۹۹: ۸۵)

منفی بودن اعداد به این دلیل است که بازده هر بازیگر در این بازی، نهایتاً زیان است و دو بازیگر در هر صورت، به زندان خواهند رفت، ولی زمان این زندان می‌تواند کم شود و این به معنای زیاد بودن میزان بازده (یا کم شدن میزان زیان) است. این ترجیحات با سناریوی شرح داده شده در بالا چنین است:

- اگر هر دو اعتراف کنند (P یا DD)، هر دو، با عنایت به اعتراف آنها، به ده سال حبس به جرم قتل محکوم می‌شوند.

- اگر هیچ یک اعتراف نکنند (R یا CC)، هر دو به دلیل فقدان دلایل محکمه‌پسند، به سه سال حبس محکوم می‌شوند.

- اگر یکی اعتراف کند و دیگری اعتراف نکند، فرد اعتراف‌کننده (T یا DC)، به خاطر همکاری با پلیس به یک سال حبس، و فردی که اعتراف نکرده (S یا CD)، به جرم قتل و عدم همکاری با پلیس به ۲۵ سال حبس محکوم خواهد شد.

از آنجا که این دو با هم ارتباط ندارند، هر یک تنها می‌تواند برای خود تصمیم بگیرد و احتمال تبانی میان آن دو ممکن نیست، و لذا نمی‌توان از همکاری نفر دوم مطمئن شد. ظاهر دوراهی نشان می‌دهد که بهترین استراتژی برای هر دو فرد، R یا CC است که در آن هر دو تنها به سه سال حبس محکوم می‌شوند.

در گزینه اول یا عدم همکاری (D)، برای بازیگر الف، حداکثر زیان ۱۰- سال است و در گزینه دوم یا همکاری (C)، حداکثر زیان او ۲۵- سال است (صرف نظر از آنکه بازیگر دوم چه تصمیمی بگیرد). چنانچه با قاعده «به حداقل رساندن زیان‌ها» یا مینیماکس (minimax) عمل کنیم، ۱۰- کمتر از ۲۵- است و لذا بازیگر الف بدون توجه به انتخاب بازیگر ب، تصمیم به اعتراف می‌گیرد. برای نفر دوم نیز نظام تصمیم‌گیری چنین است و لذا استراتژی مسلط در این بازی DD خواهد شد، که البته زیان آن برای هر دو نفر بیشتر از CC است. فساد بازی دوراهی زندانی نیز در همین امر است. یعنی هر دو بازیگر در نهایت چیزی (عدم همکاری یک جانبه) را انتخاب خواهند کرد که به زیان هر دو نفر است و از چیزی (همکاری دوجانبه) پرهیز می‌کنند که به نفع هر دو است. احتمالاً، هیچ یک نیز در ابتدا تصور نمی‌کردند که چنین کنند، یا تصور نمی‌کردند که رفتارهای آنها به چنین نتیجه‌ای منجر خواهد شود. نتیجه این بازی این است که وقتی هر بازیگر، ترجیح اول خود را «عدم همکاری خود و همکاری دیگری» انتخاب می‌کند، در نهایت، عدم همکاری، استراتژی غالب است. لذا طبق این نوع بازی، عمل جمعی عملاً محقق نمی‌شود و «سواری مجانی» یا «طفیلی‌گری» رخ می‌دهد. در بازی «دوراهی زندانی» ترجیحات هر بازیگر چنین است: $(T+S) < 2R$ و نیز $T > R > P > S$ (بوناسیچ، ۱۹۹۵).

بسیاری از رفتارهای انسانی را می‌توان در قالب دوراهی زندانی ریخت: مسابقات تسلیحاتی، فروپاشی کارهای دسته‌جمعی، عدم توافق بر سر تثبیت قیمت‌ها و... (لیتل، ۱۳۷۳)

بازی بزدلانه

نام این بازی، بعد از بازی «شهامت» (dare) در فیلم «سرکشی بدون دلیل» (Rebel Without Cause) در سال ۱۹۵۵ نهاده شد. در آن فیلم و بازی ملهم از آن، دو طرف (یا دو بازیگر) در دو خودرو می‌نشینند و با سرعت به سمت هم (یا به سمت یک صخره یا پرتگاه) حرکت می‌کنند و هر کدام زودتر کنار بکشند، بازی را باخته است.

اگر هر دو عدم همکاری داشته باشند، هر دو خواهند مرد، اما اگر یکی همکاری کند، او بزدل نامیده خواهد شد. این بازی دو نقطه تعادل دارد: همکاری یک طرفه و عدم همکاری یک طرفه. اگر اطمینان داشته باشیم که طرف دیگر کنار نمی کشد (یعنی عدم همکاری دارد)، برای ما بهتر است که کنار بکشیم و زندگی خود را حفظ کنیم (همکاری کنیم). اگر ما اعتقاد داشته باشیم که طرف دیگر دیوانه، بی عقل و طالب خودکشی است، همکاری خواهیم کرد. برنده بازی کسی است که در ابتدای بازی، نهایت بی عقلی خود را با کندن فرمان یا از کار انداختن ترمز ماشین نشان دهد. مثال دیگر وقتی است که دو نفر در زیر یک گلوله بزرگ برفی مدفون شده باشند چنانچه یکی از دو نفر قصد همکاری برای رهایی از زیر آوار برف را نداشته باشد، برای دیگری بهتر است که خود به تنهایی چنین کاری را انجام دهد، هر چند که دیگری از نتیجه کار وی و راهی که او باز خواهد کرد، استفاده خواهد کرد و نجات خواهد یافت. در اینجا عدم همکاری دو طرف، به مرگ هر دو خواهد انجامید. در بازی بزدلانه (که به آن بازی جوجه مرغی نیز گفته می شود)، ترجیحات چنین است: $T > R > P$ ولی $S > P$. (بوناسیچ، ۱۹۹۵). یعنی وقتی بازیگر مقابل، عدم همکاری را انتخاب می کند، ترجیح با همکاری است نه با عدم همکاری. در این بازی، عدم همکاری دوجانبه، بدتر از همکاری یک طرفه است.

بازی تضمینی

در این بازی، افراد تمایل به همکاری دارند، مشروط به اینکه تضمین داشته باشند که دیگری هم همکاری می کند. یک اشتباه عمومی درباره این بازی این است که بازی تضمینی، دوراهی ندارد و همیشه به همکاری دوطرفه منجر نخواهد شد. در واقع همیشه، CC استراتژی مسلط نیست و اگر فرد اعتماد به همکاری طرف دیگر نداشته باشد، او هم همکاری نمی کند. یعنی این بازی دو نقطه تعادل دارد: همکاری دوطرفه (تعادل بهینه) و عدم همکاری دوطرفه (تعادل ناقص (dedicient)).

در بازی تضمینی، ترجیحات چنین است: $R > P > S$ ولی $R > T$ (بوناسیچ، ۱۹۹۵)، یعنی هر بازیگر تمایل دارد که استراتژی همکاری را انتخاب نماید، اگر بازیگر مقابل نیز استراتژی همکاری را انتخاب کند. بازی اعتماد (trust game) نیز با مختصر تفاوتی، همان بازی تضمینی است. کولاک (۱۹۹۸) معتقد است که هر چند بازی تضمینی کمتر از دوراهی زندانی مورد توجه واقع شده است، ولی می تواند توجه صحیح تری از زندگی اجتماعی و دوراهی های واقعی به دست دهد.

بازی همنوایی

در بازی همنوایی یا هماهنگی، هر دو طرف یک استراتژی را انتخاب می کنند، همکاری یا عدم همکاری. یعنی اگر بازیگر الف همکاری را انتخاب کرد، بازیگر ب نیز آن را انتخاب می کند و اگر بازیگر الف عدم همکاری را

بعنوان استراتژی خود پذیرفت، بازیگر ب نیز چنین خواهد کرد. نظام ترجیحات در این بازی چنین است: $P > S$ و $R > T$ و نیز $R = P$ (بوناسیچ، ۱۹۹۵). در بازی همزمان و در غیاب ارتباطات میان بازیگران، انتخاب استراتژی مناسب در این بازی دشوار است.

تفاوت بازی تضمینی و بازی همنوایی در این است که در بازی همنوایی، برای هر بازیگر، همکاری و عدم همکاری علی السویه است و هر گزینه را دیگری انتخاب کرد، فرد نیز آن را انتخاب می کند. اما در بازی تضمینی، تمایل فرد به همکاری است، ولی برای همکاری باید این تضمین یا اعتماد را داشته باشد که دیگران نیز همکاری خواهند کرد.

علاوه بر بازی های ذکر شده در بالا، که بر اساس تقسیم بندی چهار گانه (T, S, P, R) و تفاوت ترجیحات این چهار رفتار، صور متنوعی به خود می گیرند، بازی های دیگری (مانند بازی اولتیماتوم، بازی دیکتاتور، و بازی های دوراهی اجتماعی) هم هستند که به صورت صریح به این حالتها باز نمی گردد، بلکه بر اساس نوع دیگری از روابط میان بازیگران طراحی می شود. البته می توان روابط و ترجیحات بازیگران را در این بازی ها، به حالت های کلاسیک نظریه بازی بازگرداند، اما چون این بازی ها بر اساس منطق متفاوتی طراحی شده اند، این تطبیق به کار نخواهد آمد.

بازی اولتیماتوم

در نوع صوری (formal) بازی اولتیماتوم، که به صورت آزمایشی انجام می شود، دو بازیکن وجود دارد. بازیکن اول (پیشنهاددهنده یا proposer) مقداری پول از طرف آزمایشگر در اختیار دارد و می تواند به صورتی که خود می خواهد، سهم خود و نفر دوم (پاسخ دهنده یا responser) را تعیین کند و به نفر دوم پیشنهاد کند: همه پول برای نفر اول، بیشتر پول، مقدار کمی از پول یا هیچ مقدار از پول برای نفر اول. پاسخ دهنده نیز یا پیشنهاد نفر اول را می پذیرد و در این صورت پول با ترتیب پیشنهادی بین دو نفر تقسیم می شود، و یا نمی پذیرد و در این صورت هیچ یک از طرفین از پول سهمی نمی برند.

روشن است که انسان اقتصادی در این بازی چه خواهد کرد. رویکرد کلاسیک و اقتصادی نظریه بازی، بدون ابهام پیش بینی می کند که پیشنهاددهنده باید کمترین میزان ممکن (بالا تر از صفر، که بالاخره بیشتر از هیچ باشد) را به نفر دوم پیشنهاد کند و نفر دوم نیز این میزان حداقلی را بپذیرد تا بالاخره نفعی برده باشد. (هنریش و اسمیت، ۱۹۹۹) اما از نتایج مطالعات آزمایشگاهی روشن شده است که مردم در دنیای واقعی، بازی اولتیماتوم را چنین انجام نمی دهند.

در دنیای واقعی، وقتی مردم بازی اولتیماتوم بازی می کنند، پیشنهاددهنده اغلب به نفر دوم میزان قابل توجهی -اغلب نصف- پیشنهاد می دهد و جالب است که اگر پیشنهاددهنده چنین نکند، پاسخ دهنده غالباً بوسیله رد کردن پیشنهاد، به او پاسخ می دهد. به نظر جولز و سانستین و تالر (۱۹۹۸) پاسخ دهندگان تمایل دارند که رفتارهای نامطلوب و غیرمنصفانه پیشنهاددهندگان را مجازات کنند، حتی اگر برایشان هزینه داشته باشد. این، نوعی از نفع فردی محدود شده (bounded self-interest) است. یعنی گاهی از نفع فردی چشم پوشی می شود تا سایر انگیزه ها از جمله حس انتقام از رفتار غیرمنصفانه، فرصت بروز پیدا کند.

مطابق استدلال آنها، در دنیای واقعی، اگر پیشنهاددهنده کمتر از ۲۰ درصد از کل مقدار در دسترس را به پاسخ دهنده پیشنهاد کند، او پیشنهاد را رد می کند. میزان متوسط پیشنهاد قابل قبول از سوی پاسخ دهنده، ۲۰ تا ۳۰ درصد است. رفتار قابل پیش بینی پیشنهاددهندگان نیز، چنین است که میزان قابل توجهی از مجموع پول را تقسیم می کند، یعنی حدود ۴۰ تا ۵۰ درصد را.

رفتار در بازی اولتیماتوم، با شهرت و اعتبار (reputation) توجیه نمی شود. این رفتار، در بازی یک باره (one-shot) و به صورت ناشناس است. بنابراین در دنیای واقعی، هنجار انصاف بیشتر حاکم است. (استوت، ۲۰۰۱) نتیجه گیری آنها این است که مردم با توجه به انصاف رفتار می کنند، حتی اگر مخالف با منافع اقتصادی آنها باشد. به طور مثال آنها در رستوران های بیرون شهر هم که فقط یک بار گذارشان به آنجا می افتد، باز هم با انصاف رفتار می کنند.

انتقام (revenge) شیرین و جذاب است، اما در بازی اولتیماتوم بدون هزینه نیست. وقتی در یک بازی اولتیماتوم، پاسخ دهنده، پیشنهادهای غیرمنصفانه را رد می کند، او تمام فرصت ها را (که به عنوان بازده های خارجی اندازه گیری می شود) برای بهتر کردن وضعیت خود از حالت قبلی (صفر)، از دست می دهد. به نظر استوت (۲۰۰۱)، پاسخ دهندگانی که پیشنهادهایی را رد می کنند که تصور می کنند «خیلی کم» است، به عنوان قربانی یک رقابت شخصی، نمی خواهند به طرف دیگر کمک کنند، بلکه می خواهند به او آسیب برسانند یا از او انتقام بگیرند.

بازی دیکتاتور

در بازی دیکتاتور، بازی، به صورت بازی اولتیماتوم است، با این تفاوت که نفر دوم حق و فرصت پذیرفتن پیشنهاد نفر اول را ندارد و پول به صورت آمرانه، مطابق نظر نفر اول تقسیم می شود و به همین دلیل است که نفر اول دیکتاتور (dictator) نامیده می شود. به نفر دوم هر اندازه که نفر اول می خواهد، تعلق می گیرد، نه بیشتر و نه کمتر. (استوت، ۲۰۰۱)

بیشتر افرادی که به عنوان دیکتاتور در بازی دیکتاتور بازی می کنند، به نفر دوم، حداقل سهمی از پول را اختصاص می دهند. به عبارت دیگر، بیشتر دیکتاتورها، حداقل اندکی، تمایلات دیگرخواهانه را از خود نشان می دهند. هر چند میزانی از پول که دیکتاتورها به طرف دوم اختصاص می دهند، ممکن است به اندازه ای نباشد که در بازی اولتیماتوم به طرف دوم پیشنهاد میشود. این امر نشان می دهد که در بازی اولتیماتوم، پیشنهاددهندگان علاوه بر تمایل به دیگرخواهی، تمایلی از نوع دوم دارند، یعنی ترس از اینکه نفر دوم، واکنش عدم تمایل خود را با رد پیشنهاد طرف اول نشان دهد. یعنی پیشنهاددهندگان در بازی اولتیماتوم از انتقام پاسخ دهندگان می ترسند.

۲- نمونه ای از کاربرد نظریه بازی در تحلیل رفتارهای مردم ایران (تعامل رانندگان و مأمورین جایگاهها در پمپ بنزینها در تهران)

با آنچه از نظریه بازی و انواع بازیها ذکر شد، می توان تعامل میان رانندگان و مأمورین پمپ بنزین را در قالب بازیهای گوناگون بررسی کرد. (این تحلیل بر اساس رفتارها، پیش از سهمیه بندی بنزین ارائه شده است.) می توان از یک منظر خاص به مساله سرریز سوخت در پمپ بنزینها و ائتلاف بنزین نگاه کرد و آن نوع تعامل میان رانندگان و مأمورین توزیع بنزین در جایگاهها است که بهای بنزین را محاسبه کرده و از رانندگان خودروها می گیرند. رانندگان بر اثر کثرت بنزین زدن، زمان تقریبی پر شدن باک را احساس می کنند و می توانند به گونه ای بنزین بزنند که مقدار کمی بنزین سرریز شود یا اصلاً بنزین بیرون نریزد؛ یعنی رفتاری که به هر حال عقلانی است. ولی مقدار سرریز بنزین از طرف بسیاری از رانندگان خودروها بیش از این حد است و آنها با احساس یا مشاهده پر شدن باک خودروی خود، بنزین زدن را متوقف نمی کنند؛ و این مساله ای است که در نگاه اول چندان عقلانی (rational) نمی نمایاند. در این جهت می توان فرایند بنزین زدن و پرداخت پول را بررسی کرد. در این مسیر چند رفتار متصور است.

الف) رفتار پایاپای: در حالت اول، اگر رانندگان، بنزین را کمتر از حد سرریز و به اندازه ای که بهای سراسر است دارد، بزنند، مساله ای رخ نخواهد داد. یعنی راننده با محاسبه ای نسبتاً عقلانی و با اندکی صرف نظر کردن از منافع فردی کوتاه مدت، به مقداری بنزین می زند که هم به یک عدد سراسر (رند) ختم شود و هم بنزینی اسراف نشود. در این حالت نه راننده زیانی می کند و نه مأمور جایگاه.

اما واقعیت این است که باک بنزین همیشه روی یک عدد سراسر پر نمی شود و حساب احتمالات نیز احتمال وقوع آن را کم می داند و احتمال پر شدن باک روی قیمت کل منتهی به ۱۰۰ یا ۵۰ تومان، تنها ۰/۰۲ است. در سایر موارد دو حالت متفاوت قابل تصور است: وقتی بهای بنزین به عددی با فاصله اندک تا یک عدد

سرراست (فرضاً تا ۱۰۰۵ تومان یا از ۹۹۵ تومان) ختم شود ؛ و وقتی که مقدار فاصله تا یک عدد سرراست بیش از این (و عمدتاً قیمت کل منتهی به ۱۰ تا ۴۰ و ۶۰ تا ۹۰ تومان) است. در این دو حالت ، دو نوع کنش متقابل متفاوت ، رویت می شود: رفتار منصفانه و رفتار غیرمنصفانه.

ب) رفتار منصفانه: معمولاً وقتی که بهای بنزین، کمی تا یک عدد سرراست فاصله داشته باشد، این مبلغ اندک از سوی هر دو طرف - مامور جایگاه و راننده خودرو - نایده گرفته می شود. اگر راننده مقدار کمی (زیر ۰/۱ لیتر) بیشتر بزند - که معمولاً خطای طبیعی انگاشته می شود - بهای بنزین به نفع راننده گرد می شود و اگر کمتر بزند، به نفع مامور جایگاه. چون هر بار یکی از این دو رفتار با احتمال وقوع مساوی رخ می دهد، طرفین با هم مدارا می کنند و از استراتژی تلافی (TFT) استفاده می کنند؛ استراتژی ای که در آن هر فرد با یک استراتژی همکاری شروع می کند و رفتارهای بعدی وی تکرار رفتار قبلی طرف مقابل است. البته با یک محاسبه کوچک می توان دریافت که اگر چه مبلغ باقیمانده برای راننده تقریباً ناچیز و قابل صرف نظر کردن است (و برای یک راننده معمولی زیر ۵۰ تومان در ماه است)، ولی برای مامور جایگاه این مبلغ قابل اعتنا و زیاد است (با در نظر گرفتن ۲ دقیقه زمان برای بنزین زدن هر خودرو و در یک نوبت کاری ۸ ساعته، این مقدار حدود ۳۰ هزار تومان است؛ در حالی که در زمان های شلوغی صف خودروها در پمپ بنزین، هر مامور در یک دقیقه، با بیش از یک راننده خودرو طرف می شود و بی انصافی است که راننده ای توقع داشته باشد که مامور جایگاه از مقدار اضافی بهای بنزین وی بگذرد و خود چنین نکند. البته در اینجا نیز چون هر دو طرف همکاری می کنند و از این مبلغ اندک صرف نظر می کنند، رفتار غالب همکاری کردن است. این نوع از همکاری و اعتماد متقابل در میان برخی دیگر از مشاغل که به نوعی با فروش کالاهای خرد و نسبتاً کم بها و البته روزمره و دائم، امرار معاش می کنند - مانند خواروبار فروشی، میوه فروشی و نانوایی - نیز به چشم می خورد.

ج) رفتار غیرمنصفانه: حالت سوم ، وضعیتی است که مقدار تفاوت بهای بنزین با عدد سرراست ، بیش از ۵ و ۱۰ تومان باشد. به گمان ما ، بیشتر سرریز بنزین در این حالت رخ می دهد. ناچیز نبودن نسبی مبلغ باقیمانده (در مجموع یک نوبت کاری مامور جایگاه، اگر نه برای یک راننده و برای یک بار بنزین زدن) اقتضا می کند که این مبلغ از سوی مامور جایگاه به راننده بازگردانده شود. اما رفتار برخی - اگر جانب احتیاط را رعایت کرده و نگوئیم بسیاری - از مأمورین جایگاه ها چنین نیست و آنها معمولاً این مقدار باقی مانده را به رانندگان بر نمی گردانند. این مطلب در برخی پمپ ها که فاقد نشانگر بهای کل هستند بیشتر است و بیشتر خواهد شد وقتی که بهای هر لیتر بنزین مبلغی غیرسرراست (۶۵ یا ۹۰ تومان) باشد که محاسبه بهای تمام شده را برای رانندگان دشوارتر می کند.

برای تعریف دقیق تر، باید شرحی از تعامل میان راننده خودرو و مامور جایگاه را در این وضعیت بیان کنیم. مامور جایگاه نقش خود را در هنگام پول گرفتن، مسلط و حق به جانب تعریف می کند. راننده باید پول را به مامور پرداخت کند، فارغ از اینکه مامور در باره مابقی پول چه خواهد کرد. مامور نیز خود، بهای تمام شده را محاسبه کرده و آن را اعلام می کند و پول را از راننده تحویل گرفته و مابقی پول را اکثراً به صورت سراسر است - و البته با گرد کردن به نفع خود - به راننده برمی گرداند. در این حالت این راننده است که باید نشان دهد که مامور غلط می گوید و تنها زمان اندکی - چند ثانیه - را برای محاسبه بهای تمام شده بنزین دارد. مامورین جایگاه موظف هستند که مانده مبلغ را به رانندگان برگردانند ولی از آن سرباز می زنند و راننده باید مطالبه آن را کند و این دقیقاً عکس وضعیت طبیعی آن است. راننده برای مطالبه باقیمانده پول باید نوعی فشار هنجاری را تحمل کند که حکایت از رفتاری گدامنشانه و خست آمیز دارد که از ۵ تومان و ۱۰ تومان هم نمی گذرد و حتی ممکن است احساس کند که مورد تمسخر مامور جایگاه نیز واقع می شود و البته این فشار با حضور دیگر رانندگان بیشتر خواهد شد و لذا راننده باید قید باقی پول را بزند. البته اگر هم راننده این فشار هنجاری را تحمل کند و مطالبه باقی پول را نماید، معمولاً جواب مامورین نداشتن پول خرد است که باز هم توپ را در زمین راننده می اندازد و او است که باید به دنبال پول خرد بدود. بنابراین نتیجه این محاسبات و تعریف موقعیت ها از سوی دو طرف، این می شود که راننده بهای اعلام شده از سوی مامور را در اکثر موارد می پذیرد هر چند از آن راضی نباشد، و مطالبه ی مابقی پول خود را نمی کند.

چنانچه بخواهیم به زبان نظریه بازی، رفتار این دو را تحلیل کنیم، می توانیم ابتدا استراتژی های ممکن در رفتار این دو را نشان دهیم:

۱- همکاری راننده - همکاری مامور: در این حالت، که از آن به رفتار منصفانه در بالا یاد شد، هم راننده و هم مامور، از مبلغ باقی مانده چشم پوشی می کنند. در این حالت، وجود اعتماد و همکاری میان راننده و مامور می تواند به سهولت فرایند بنزین زدن بینجامد و لذا در بدبینانه ترین ملاحظات نیز، بازده این رفتار از سوی هر دو به یک مقدار، بدون زیان و سود (۰) فرض می شود.

۲- همکاری مامور - عدم همکاری راننده: در این حالت، مامور همکاری می کند ولی رانندگان اگر کمتر از یک عدد سراسر بنزین زدند، باقی پول خود را می گیرند. فرضاً اگر پول بنزین ۹۸۰ تومان شد، مامور باید ۲۰ تومان بقیه ۱۰۰۰ تومانی راننده را پس دهد، ولی اگر پول بنزین ۱۰۲۰ تومان شد و راننده یک اسکناس ۱۰۰۰ تومانی داد، مامور باید از مابقی پول صرف نظر کند. چنانچه پیش از این نیز ذکر شد، زیان مامور در این حالت،

به دلیل تکرار آن در یک نوبت کاری و به دلیل ارتباط تنگاتنگ با درآمد مامور، بسیار زیاد است و بنابراین بازده مامور ۱۰۰- فرض می‌شود. اما راننده چون در طول هفته، یک یا دو بار بنزین می‌زند، سود چندانی نمی‌برد و بازده وی ۵+ فرض می‌شود.

۳- عدم همکاری مامور- همکاری راننده: در این حالت، راننده باید از مابقی پول خود صرف نظر کند ولی مامور مبلغ اضافه بر یک عدد سراسر (فرضاً ۲۰ تومان اضافی در ۱۰۲۰ تومان) را از راننده مطالبه می‌کند. در این حالت، سود مامور زیاد است (به‌ویژه که این بازده در هر نوبت کاری در برابر رانندگان زیادی به کار گرفته می‌شود) و ۳۰+ فرض می‌شود (در برابر ۱۰۰- استراتژی ۲، که در آن زیان به معنای از دست دادن قسمت اعظم درآمد بود و در اینجا، سود، به معنای کسب درآمد اضافی است). زیان راننده نیز با احتساب ناراحتی روانی توصیف شده در این متن، ۱۵- فرض می‌شود.

۴- عدم همکاری مامور- عدم همکاری راننده: در این حالت نه راننده از مابقی پول می‌گذرد و نه مامور. در این حالت، بازده برای هر دو نفر ۱۰- فرض می‌شود، چون مقداری زمان برای رد و بدل پول خرد (به نسبت استراتژی ۱) از دست می‌دهند. در جدول ۳، ساختار بازده راننده و مامور آمده است.

جدول ۳- ساختار بازده راننده و مامور پمپ بنزین

		راننده خودرو	
		همکاری	عدم همکاری
مامور جایگاه	همکاری	۰،۰	۱۰۰،۵-
	عدم همکاری	۳۰،-۱۵	۱۰،-۱۰

با استفاده از روش به حداقل رسانیدن زیان‌ها (مینیماکس)، حداکثر مقدار زیان در استراتژی D برای راننده ۱۰- و برای مامور نیز ۱۰- است و در استراتژی C برای راننده ۱۵- و برای مامور ۱۰۰- است و لذا طبیعی است که هر دو استراتژی D، انتخاب اول‌شان باشد و در نهایت، DD استراتژی مسلط شود و رفتار این دو در قالب دوراهی زندانی قابل تحلیل باشد. این وضعیت برای وقتی است که هر دو فرد در جایگاه و موقعیت برابر باشند. اما وقتی رابطه میان دو فرد برابر نباشد، آنگاه نوع روابط دگرگون می‌شود و ترجیحات افراد دارای وزن‌های مختلفی (وابسته به جایگاه آنها) می‌شود و بر اساس این وزن‌ها، آنگاه استراتژی مسلط آنها متفاوت خواهد شد.

در این موقعیت نیز، با توصیف ذکر شده از تعامل میان راننده و مامور، می‌توان حدس زد که راننده خود را درگیر یک بازی بزدلانه می‌بیند و مامور جایگاه، خود را درگیر در یک بازی دوراهی زندانی می‌بیند؛ یعنی راننده خود را در جایگاه زیردست می‌یابد و مامور جایگاه در حالت مسلط. چنانکه گفته شد، راننده لزوماً باید برای استفاده از بنزین، به یکی از جایگاه‌های توزیع بنزین مراجعه کند و البته در تمام این جایگاه‌ها، یک شیوه توزیع بنزین رایج است. در آنجا راننده در صفی از خودروها قرار می‌گیرد و وقتی نوبت او می‌شود و بنزین می‌زند، نوبت کمی برای گفت‌وگو و جر و بحث با مامور در اختیار دارد، چون رانندگان دیگر که منتظر نوبت خود هستند، با اندک تعللی از سوی راننده مورد بحث، با بوق و اعتراض فراوان و با کلافگی تمام، جلوی معطلی چند ده ثانیه‌ای را می‌گیرند. در هنگام محاسبه و پول گرفتن نیز، راننده باید پول بدهد و هیچ تضمینی را نمی‌تواند از قبل از مامور بگیرد که مابقی پول او را پس بدهد و یا اینکه پرسد پول خرد دارد یا نه. بنابراین راننده چاره‌ای جز همکاری ندارد و بهترین استراتژی برای او همکاری است، چه مامور همکاری کند و چه نکند و لذا درگیر بازی بزدلانه است؛ نداشتن قدرت انتخاب است که او را مجبور به همکاری و پذیرش می‌کند و الا او نیز عدم همکاری را انتخاب می‌کرد. مامور نیز خود را در حال بازی دوراهی زندانی می‌بیند، که در آن استراتژی مسلط، عدم همکاری است؛ لذا با علم به این جایگاه مسلط و موقعیت برتر، مامور در جستجوی نفع بیشتر، عدم همکاری و پس ندادن بقیه پول راننده را دنبال می‌کند. با این توصیفات، نتیجه نهایی رفتار DC (عدم همکاری مامور- همکاری راننده) برای موقعیت‌هایی است که در آن قیمت تمام شده بنزین، با عدد سراسر فاصله زیادی دارد و البته مامور نیز به حقوق حقه خویش قانع نیست.

اگر راننده، قبلاً نیز تجربه زیان دیدن در هنگام بنزین زدن را داشته باشد، آنگاه این وضعیت، حالتی را در راننده ایجاد می‌کند که احساس می‌کند که به ناحق از او و وضعیت فرودست وی در پمپ بنزین سوءاستفاده می‌شود و مبلغی - هر چند ناچیز - از او بیشتر گرفته می‌شود؛ مبلغی که مستقیماً به جیب مامورین جایگاه‌ها - و شاید سایرین - می‌رود و یکی از طرفین سود مطلق می‌برد و دیگری زیان مطلق.

در این نوع از رفتارهای متقابل که از نوع بازی‌های سرجمع صفر (zero-sum game) است، اگر طرف زیان دیده، توان انتقام‌گیری را داشته باشد از آن پرهیز نمی‌کند و یا سعی می‌کند در تکرار بازی رفتاری را انجام دهد که هر چند به سود وی نیست، ولی از سود بردن طرف دیگر نیز جلوگیری خواهد کرد، چنانچه در بازی اولتیماتوم مشاهده شد. (استوت، ۲۰۰۱) در اینجا نیز راننده خودرو به عنوان قربانی یک رفتار تکرار شونده نامتناهی (infinite reputation game) سعی در کاستن از سود اضافی طرف مقابل یعنی مامور جایگاه را به هر قیمت دارد و البته در اکثر موارد نمی‌تواند باقی پول خود را از مامور بگیرد. لذا وقتی که باک بنزین خودرویش

در آستانه پرشدن قرار دارد و هنوز تا مبلغ سرراست منتهی به ۵۰ یا ۱۰۰ تومان فاصله دارد با تکان دادن خودرو و تامل و بنزین زدن آهسته و مقطع سعی می‌کند که مقدار بنزین را به بهای سرراست برساند یا تا حد امکان به آن نزدیک کند. این رفتار برای وی چند سود در بر دارد. اولاً مقداری هر چند اندک، بیشتر بنزین می‌زند و از یک زیان تقریباً قطعی می‌کاهد و ثانیاً جلوی سود غیرمنصفانه طرف مقابل را می‌گیرد، و ثالثاً - اگر متوجه باشد - به طرف دیگر زیان جسمی وارد می‌کند، زیرا آلاینده‌های موجود در بنزین که به هوا برخاسته، مطمئناً بر سلامت جسمی کسانی که به صورت متوالی در جایگاه حضور دارند - و از جمله مامور جایگاه - آسیب جدی وارد می‌کند. و البته آنچه در این میان هدر می‌رود ثروت ملی است که یک طرف به خاطر سود بیشتر و دیگری به خاطر انتقام‌گیری - و هر دو ناخواسته - به آن بی‌توجه هستند.

این نوع از انتقام‌گیری در مواقعی که فرد احساس می‌کند قربانی یک رفتار غیرمنصفانه شده است، در موقعیت‌های مشابه دیگر نیز مشاهده شده است که به برخی از آنها اشاره شد. اما در حالات دیگری که مصرف‌کننده یا شهروند با ارائه‌کننده‌ی خدمات دولتی (که پول آن خدمت را مصرف‌کننده در جای دیگری پرداخت کرده است) در یک ساختار کنش متقابل قرار می‌گیرند، اگر مامور در حالت برتری نباشد، معمولاً جهت رابطه معکوس خواهد شد. فرضاً وقتی مامور پست نامه‌ای را برای ما می‌آورد، او به در خانه ما آمده و نامه را به ما تحویل داده و آنگاه طلب انعام می‌کند. (هر چند که فرستنده‌ی نامه، هزینه‌ی ارسال و از جمله حقوق مامور پست را در ابتدا تمام و کمال پرداخت کرده است.) لغت انعام نیز درخواست پاداش را می‌رساند، یعنی چون فردی در حالت خوبی قرار گرفته است، می‌توان از او طلب پولی به‌عنوان پاداش یا انعام یا خوش خدمتی کرد. و البته این شهروند است که باید تصمیم بگیرد که چقدر انعام بدهد. لذا رابطه معکوس است، و در اینجا نیز اگر شهروند همکاری (C) نکند (یعنی از پرداخت انعام به نام‌رسان خودداری کند)، نام‌رسان می‌تواند انتقام بگیرد: نامه فرد گم شود، در خانه همسایه یا چند خانه و کوچه آن طرف تر بیفتد، در جوی آب روبروی خانه بیفتد، مچاله شود، مدت‌ها نزد نام‌رسان بماند و ... اما برای این کار اولاً مامور پست باید ارتباط زیادی با شهروند داشته باشد یعنی او زیاد نامه داشته باشد و ثانیاً مامور پست باید ریسک شکایت و پیگیری شهروند را نیز در نظر بگیرد و لذا این انتقام‌گیری باید ظریف و خفیف باشد. معمولاً شهروند نیز همکاری می‌کند و مبلغی را به‌عنوان انعام به مامور پست پرداخت می‌کند، هر چند که می‌تواند ناراضی باشد و از صمیم قلب پاداش ندهد، ولی او را تنها در محظور - نه اجبار - قرار داده‌اند تا انعام بدهد. از او درخواست انعام دارند، نه مانند مامور جایگاه پمپ بنزین مبلغی را - تقریباً به زور - از پولی که او پرداخت کرده بردارند. همین وضعیت در رابطه شهروندان با ماموران شهرداری برای جمع‌آوری زباله و دریافت ماهانه آنها نیز صادق است. در اینجا نیز ابتدا خدمتی ارائه می‌شود (که پول آن

به صورت مالیات، عوارض و یا یارانه و کمک دولت به شهرداری پرداخت شده) و بعد طلب انعام می شود. عقل حکم می کند که باید از انتقام گیری آنها پرهیز کرد و ماهانه آنها را، هر چند یک در میان، پرداخت کرد.

۳- کاربرد نظریه بازی در بررسی خلیات ایرانیان

مساله اساسی در شناخت رفتار نوعی ایرانیان، پیدا کردن قواعد بازی یا ساختار بازده است؛ یا پیدا کردن یک مجموعه منسجم که بتواند رفتار ایرانی را در صورت غالب آن توضیح دهد و پیش بینی کند، یعنی هم رفتارهای اکثر ایرانیان را توضیح دهد و هم در طول زمان این رفتارها را تبیین کند.

آندره زیگفرد در کتاب روح ملت‌ها (۱۳۵۴)، تلاش دارد تا تمام خصایص یک قوم را نشان دهد. او واقع بینی لاتی، هوشمندی و ابتکار فرانسوی، سرسختی انگلیسی، حس انضباط آلمانی، صوفی منشی روسی، و بالندگی آمریکایی را بیان می کند. برای نمونه، او برای انگلیسی‌ها، سرسختی را بیان می کند. اما در مجموع، مشخصه‌ی انگلیسی را جنتلمن می داند. همچنین جان بول (John Bull) (جون گاو نر، برای بیان خونسردی و محافظه کاری انگلیسی‌ها یا جنبه ژرمنی انگلیسی‌ها). او تلاش دارد تا خصایص پراکنده انگلیسی را بر اساس نظرات هیپولیت تن (Taine) به سه دسته وراثت، محیط زمان را نسبت دهد و ثانیاً آنها را به همدیگر پیوند دهد و ربط منطقی میان آنها بیان کند. برخی از این عوامل و ویژگی‌ها عبارتند از:

- ویژگی جزیره‌ای انگلیس، و البته نزدیکی آن به قاره اروپا. باعث انزوای انگلستان شده است.
- جوانی نژاد انگلستان. در نتیجه نزدیکی بیشتر به طبیعت، و یک خود کاری و جوانی و حساسیت کودکانه.
- دشواری برخاستن از خواب صبح، به دلیل آب و هوای اقیانوسی. این ملت به درستی با اقیلم خود سازگار نشده است. کسانی که قدرت زیاد ندارند گرفتار تخدیر می شوند و در مقابل، نیرومندان قوم، مقاومت چند برابر دارند. لذا ورزش در انگلستان ضرورت دارد، نه یک تفنن.
- انگلستان در تاریخ خود، هم منزوی بوده و هم واسطه میان تجارت میان دنیای قدیم و جدید بوده است و این تناقض مشخصه شخصیت انگلیسی است.
- عقل و شعور بریتانیایی‌ها. از اینکه خود را احمق بنامند، ابایی ندارند، و البته قصد تواضع ندارند. عقل منطقی و دکارتی را تحقیر می کنند. طبیعت به قواعد کلی عقل منطقی تن در نمی دهد و لذا بسیاری از راه حل‌ها موقتی و ناپایدار است و این ناپایداری را به عنوان یک واقعیت می پذیرد.
- بی اعتمادی به هوش‌های درخشان. این هوش‌ها را تحسین می کند، ولی با اضطرابی همراه است. خود را از قید منطق رها کرده و با راحتی و ناآگاهی در میان تناقضات زندگی کند.
- قواعد استدلال را نمی پذیرند. هنگام بحث در سطح و تراز دیگری قرار دارند، و هیچ حجت و برهانی آنها را از جای خود منحرف نمی کند. سرسختی از این ناشی می شود.

- در اخلاق: برای او دین یک مساله شخصی است. وی خود را مسئول اعمال خود می‌داند. همچنین در برابر تکلیفی که انجام می‌دهد، توقع تشویق ندارد.

- این وجدانی بودن وظیفه در فرد، فرمانبرداری و اطاعت را هم در او آسان می‌کند. یعنی مراعات انضباط در آزادی. این متأثر از فکر پروتستانی است.

- جزیره‌ای بودن، میل به استقلال درونی و بیرونی بودن را در انگلیسی ایجاد می‌کند. خود را بر کسی تحمیل نمی‌کند، انتظار هم دارد که کسی به کار او کار نداشته باشد. از این تحقیر دیگران هم بر می‌آید. از این، بی‌اعتمادی و بی‌اعتنایی وصف ناشدنی نسبت به آنچه انگلیسی نیست، پیدا می‌شود.

- کاملاً به فردیت پایبند نیست و استقلال روح نقادی را ندارد. از روی میل و اراده از رهبران اطاعت می‌کند. این منبع وطن‌پرستی و فداکاری در برابر مصالح عمومی است. و نیز نیرومندی نظام پارلمانی. حس مسئولیت در او پررنگ است.

- بیش از سایر اقوام به طبیعت نزدیک است. در صلح با طبیعت به سر می‌برد. در جوانی دائم به سر می‌برد و نوعی سادگی نزدیک به ساده لوحی در او وجود دارد. به طبیعت و حیوانات توجه بیشتری نشان می‌دهد.

- اینها، نجابت و سادگی و اعتماد است که بنیان زندگی انگلیسی را تشکیل می‌دهد.

- اعتماد در زندگی اجتماعی انگلستان، نقش اساسی دارد.

- جنتلمن (Gentleman) کسی است که بتواند خود را آنگونه که شایسته است در میان مردم نگه دارد. کسی است که می‌داند آبرو و شرف خود را چگونه نگه دارد و نتیجه آن اینست که مردم به او اعتماد می‌کنند. «گمان نمی‌کنم انگلستان به هیچ مفهومی شریف‌تر و ملی‌تر از مفهوم جنتلمن دست یافته باشد». (ص ۱۰۳)

- تناقض‌های آزادی و قدرت را حل کرده است. حکومت قدرت متعالی ندارد، بلکه تعبیرکننده مصالح عمومی و نمایندگی اجتماع است.

- البته بی‌قاعدگی هم وجود دارد، ولی تنها در سیاست خارجی و برای حفظ منافع ملی انجام می‌شود. سیاستمدار انگلیسی در کار سیاسی خود می‌کوشد که پاس قوانین اخلاق را نگه دارد، ولی هرگاه حقا از عهده این کار بر نیاید و نجات ملت مستلزم آن باشد، یک «وکالت ضمنی» وی را مجاز می‌سازد که پا بر سر این قوانین بگذارد.

این نمونه‌ای از تلاشی است از بیان منسجم ویژگی‌های رفتاری انگلیسی‌ها. این مجموعه هم خونسردی آنها را بیان می‌کند، هم فردیت و استقلال را و هم اطاعت و نظم‌پذیری را و هم زیرپا گذاشتن اخلاق را. یعنی شرایط تخلف از قانون را بیان می‌کند.

همچنین زیگفرید علت واقع‌بینی لاتین‌ها را چنین می‌داند: اقلیم مدیترانه‌ای، ساختمان جغرافیایی مدیترانه، قدمت مقدس گذشته بسیار طولانی، و تاثیر محسوس امپراتوری روم. (ص ۳۰)

او همچنین روان‌شناسی روسی را تابع سه عامل جغرافیایی زیر می‌داند: عظمت سرزمین، یکنواختی سرزمین، و نداشتن وسایل دفاعی طبیعی در مقابل هجوم‌های خارجی که در عین حال با نفوذناپذیر بودن آن دست به دست یکدیگر داده است. (ص ۱۴۱)

معمولاً در هر ملت، یک صفت مرکزی وجود دارد که سایر صفات‌ها حول آن شکل می‌گیرند مثل جنتلمن یا عمو سام. بنابراین باید یک هسته مرکزی برای خلیات ایرانیان را شناخت. درباره‌ی شخصیت ایرانی، مهندس بازرگان این خصیصه جمع‌کننده را «سازگاری» می‌داند. در ادامه مختصری از این نظریه آورده می‌شود، و با تحلیل آن، و پذیرش برتری آن بر بسیاری از نظریه‌های موجود، تلاش می‌شود تا ذکر نقد نقاط ضعف این نظریه، نظریه‌ای جایگزین برای رفتارهای ایرانیان بیان شود.

نظریه سازگاری ایرانی بازرگان و نقاط مثبت و منفی آن

مهندس بازرگان در کتاب کوچک سازگاری ایرانی (۱۳۵۷) که به عنوان فصل الحاقی کتاب روح ملت‌ها نوشته، معتقد است «شناسایی کیفیات و روحیات و امکانات یک ملت بدون مراجعه به پایه‌های جغرافیایی و ریشه‌های تاریخی و بدون مطالعه و کشف تاثیرهای مادی و معنوی که عوامل محلی و جریان‌های تاریخی در تکوین و تحول آن قوم داشته‌اند میسر نیست و تا چنین تاثیرها و تشخیص‌ها روشن نگردد، هرگونه قضاوت درباره‌ی خصوصیات ملی و نژادی و هرگونه طرح و اجرای برنامه‌های اصلاحی یا انقلابی فاقد اعتبار و ارزش خواهد بود.» (۲۲) بر این اساس، وی وضع معاش ۷۵ درصد مردم ایران را کشاورزی می‌داند و علاوه بر روستاها، شهرها را هم نماینده کشاورزی می‌داند که باغ دارند و هنوز از زندگی زراعتی نبریده‌اند.

وی آثار مستقیم یا درجه اول زراعت پیشگی را بردباری، شلختگی، وارهایی، نوسان‌های زندگی، زمینگیری و تک‌زیستی می‌داند. و بر اساس ترکیب این عوامل، نظریه خود را درباره‌ی مهم‌ترین خلق ایرانیان، یعنی «سازگاری» بیان می‌کند.

«از ترکیب بردباری، نوسان‌های زندگی و زمین‌گیری، این خصلت کلی و عمیق در ایرانی پیدا شده که به‌عنوان یک سیستم دفاعی، خود را با شرایط گوناگون زمان و مکان منطبق نماید و به‌هر سختی و مشقت و احیاناً به‌هر ننگ و نکبت تن در دهد... با دوست و دشمن کنار آید، آقایی کند و نوکری...» (ص ۳۹) تاثیرهای بی‌نظمی (شلختگی)، وارهایی و تک‌زیستی نیز در ایجاد روح سازگاری ایرانی بی‌تاثیر نیستند. بی‌نظمی سد راه بزرگی را از سر راه آدم سازشکار برمی‌دارد. بیکارگی و اتکایی بودن زمینه را برای سلب مسئولیت، فرار از چاره‌جویی و مبارزه فراهم می‌کند. چهارراه تاریخ تمدن بودن و در مسیر تجارت دیگران بودن (که البته معلول وضع جغرافیایی فلات ایران است) نیز به خصلت سازگاری ایرانی کمک کرده است. ببینید در شهرهای زواری

و توریستی، پی‌جویی سلیقه و خواسته‌های مسافری و مشتری‌های رنگارنگ و... نان را به نرخ روز و مذاق مشتری خوردن، شخص را به بی‌شخصیتی و به سازگاری با هر شخص و موقعیت می‌کشاند.

بازرگان «سربقای ایران» و علت ۲۵۰۰ سال استقلال ایران را به شوخی «پیوزی ایرانیان» می‌داند (البته ظاهراً این لغت شوخی است و معنای آن را جدی می‌داند). (ص ۴۰) «وقتی ملتی بنا شد به‌طور جدی با دشمن روبرو نشود، تا آخرین نفس نجنگد و بعد از مغلوب شدن سرسختی و مخالفت نکند، بلکه تسلیم اسکندر شود و آداب یونانی را بپذیرد، اعراب که می‌آیند در زبان عربی کاسه گرم‌تر از آتش شده صرف و نحو بنویسد... یعنی هر زمان به رنگ تازه وارد درآمده به هر کس و ناکس خدمت کند، دلیل ندارد که نقش و نام چنین مردم از صفحه روزگار برداشته شود. سرسخت‌های یک دنده و اصولی‌ها هستند که در برابر مخالف و متجاوز می‌ایستند و به جنگ‌اش می‌روند... وقتی شکست خوردند حریف چون زمینه سازگاری نمی‌بیند و با مزاحمت و عدم اطاعت روبرو می‌شود، از پا درشان می‌آورد و نابودشان می‌کند.» (ص ۴۱)

به نظر بازرگان، ما اهل نبرد و کوشش برای رقابت و مسابقه با دیگران و اهل جنگیدن و جان‌کندن در کشمکش با ملیت‌های بیگانه و با فرهنگ‌های بیگانه نیستیم. تقلید و ناسازگاری را ترجیح می‌دهیم. بنابراین قالب روحی مستقل نداریم. «این خود سیاستی است که رنگ دیگران را بگیریم یا آنها را به رنگ خود درآوریم، یا عملاً به رنگی که ترکیب از هر دو باشد در آییم.» سازگاری ایرانی بوده است که ضمن خم شدن در برابر دشمن، دشمن را رام و راضی می‌ساخته، فرهنگ و فسادهای خود را بر او تزریق می‌کرده و بالاخره هضم و جذب‌اش می‌نموده است» (ص ۴۳)

بر نظریه بازرگان می‌توان نقدهایی وارد کرد: برخی تحلیل‌های بازرگان در پارادیم دهه ۵۰ بوده و چندان با داده‌های تاریخی نمی‌خواند. مثلاً در رابطه شهر و ده، ده‌ها تحت حمایت شهرها بوده است و ما بارها مقاومت شهرها را در برابر مهاجمین دیده‌ایم. همچنین بسیار بر تاثیر معاش و عوامل جغرافیایی تاکید کرده است (باز هم تحت تاثیر شرایط آن دوره)، تا جایی که به نوعی جبرگرایی جغرافیایی نزدیک شده است. به‌علاوه هر چند مهندس بازرگان قصد دارد سیستم اجتماعی معاش را تحلیل کند، اما بیشتر، شیوه کسب و کار را مبنای تحلیل خود می‌داند.

اما مهمترین نقد به نظریه سازگاری ایرانی، آن است که این نظریه، بیشتر تک بعدی است و فقط یک بعد (منفی) از رفتار ایرانیان را می‌بیند (و البته آن را خوب می‌بیند)، اما ایرانیان دو بعد دارند، یکی جنبه‌ی سازگاری است و دیگری بعد جنبش و تحرک و قیام و انقلاب. خود او می‌گوید: «اگر نگوییم یگانه محرک، می‌توانیم بگوییم عمده‌ترین محرک ایرانی‌ها، آنجا که به پای خود جنیده‌اند و به میل و ابتکار شخصی مثل اشک، ثروت

و مال ریخته‌اند، یا کار مثبتی در ورای معاش و منافع انجام داده‌اند، به عشق خدا و آخرت و به سائق دینی بوده است.» (ص ۴۵) یعنی در هر حال، جنبش و تحرکی را برای ایرانیان قائل بوده، اما در نظریه بازرگان این بعد کمتر دیده شده است. در یک سده اخیر، نهضت مشروطه، جنبش ملی شدن صنعت نفت و انقلاب اسلامی، سه جنبشی است که در ایران رخ داده و رفتار ایرانیان در آن، با نظریه سازگاری ایرانی نمی‌خواند. لذا علیرغم برتری‌های نظریه بازرگان، باید به دنبال نظریه‌ای بود که بتواند دو بعد مثبت و منفی شخصیت ایرانی را تحلیل کند. به گمان ما، نظریه دو بعدی در دسترس، نظریه ویلیام بی من است.

پیشنهاد یک نظریه جایگزین برای تحلیل خلیات ایرانیان

زبان، منزلت و قدرت در ایران (۱۳۸۱) عنوان کتابی است از ویلیام بی من، مردم شناس و زبان‌شناس آمریکایی که در سال‌های دهه هفتاد میلادی، بر اساس یک تحقیق میدانی در روستایی به نام گواکی در اطراف شیراز (و شهر شیراز) نگاشته است. در این کتاب نویسنده برخی ویژگی‌های بنیادی فرهنگ ایرانیان را که در تمشیت تعاملات روزمره به ویژه در عرصه تبادلات زبانی کارکرد موثری دارند، مورد تحلیل و بررسی قرار داده است. به نظر بی من، درک پویایی مراودات میان فردی، نقش کلیدی در شناخت نهادهای اجتماعی و سیاسی ایرانیان دارد. از رهگذر پیچیدگی‌ها و ظرایف تعاملات رودرو است که بر سر قدرت چانه‌زنی، ائتلاف حاصل می‌شود، مسئولیت بر دوش افراد گذاشته می‌شود و درباره گزینه‌های راهبردی تصمیم‌گیری می‌شود. الگوهای بنیادی جامعه ایرانی به مفهوم ساختاری چندان پیچیده نیستند اما امکانات فراوانی برای کنش‌های زبانی فراهم می‌آورند. بی من الگوی بنیادی روابط اجتماعی ایرانیان را به دو قطب در سه عرصه تقسیم بندی می‌کند (بی من، ۱۳۸۱: ۱۱۴، ۱۵۵):

قطب الف	قطب ب	حاکمیت گروه
اخلاق اجتماعی	حاکمیت شبکه	حاکمیت گروه
اخلاق فردی	کم رویی (بیان محدود)	پررویی (بیان آزاد)
عرصه کنش	ظاهر/ بیرون	باطن/ اندرون

دو حوزه از تقابل فرهنگی نمادین در زندگی ایرانیان نقش اساسی ایفا می‌کند. حوزه اول تقابل میان درون و بیرون است و حوزه دوم تقابل میان سلسله مراتب و برابری. (بی من، ۱۳۸۱: ۳۴) ظاهر، عرصه تباهی و جاذبه‌های دنیوی است، با این همه حائلی است برای دنیای ظریف و حساس باطن. بنابراین شخص ممکن است برای ظاهر ارزشی قائل نشود، اما در عین حال باید بداند چگونه در ظاهر رفتار کند. این هشدار که ظاهر را حفظ کن!

(مراقب وجهه‌ی بیرونی‌ات باش!) فراوان گوشزد می‌شود و بسیار هم مورد توجه قرار می‌گیرد، زیرا فرد با کنترل جنبه‌های بیرونی رفتارش می‌تواند خود را از خطر دور نگهدارد و باطن‌اش را حفظ کند.

همچنین افتراق یافتگی سلسله مراتب به نظر می‌رسد تقریباً یک خصیصه جهانی زندگی بشری است، اما در برخی جوامع همچون هندوستان یا ژاپن، سلسله مراتب اهمیت نمادین ویژه‌ای دارد. تعهدات مربوط به منزلت اجتماعی در کمتر جامعه‌ای به اندازه‌ی ایران جدی گرفته می‌شود. افرادی که در جایگاه برتر قرار می‌گیرند باید به حق به آن جایگاه ارتقا پیدا کنند و با انجام تعهدات خود نسبت به زیردستان حمایت و احترام آنها را جلب نمایند تا بتوانند همچنان جایگاه خود را حفظ کنند. زیردستان نیز متقابلاً با انجام وظیفه پیوند خود را با افراد خاصی که مقام بالا دارند حفظ می‌کنند. در تقابل با روابط سلسله مراتبی در جامعه ایران، پیوندهای حاصل از رابطه برابری و صمیمیت قرار دارد. حفظ این نوع پیوندها و روابط متضمن ایفای چنان تعهدات متقابل و سفت و سختی است که اغلب بر آوردن آنها ناممکن به نظر می‌رسد.

او روابط برابری (دوره و پارتی بازی) و روابط نابرابری (سلسله مراتب و تعارف)، فقدان اعتماد، دیوانگی، بی‌ادبی و برخی جنبه‌های دیگر را در روابط اجتماعی ایرانیان بررسی می‌کند. دو مورد زیر نمونه‌ای از این تحلیل‌ها است.

بی‌اعتمادی و ناامنی در زندگی ایرانیان: غربی‌ها به این دلیل ناامنی و بی‌اعتمادی را ویژگی بارز روابط اجتماعی ایرانیان می‌دانند، که از درک این نکته عاجزند که یکی از شکل‌های ممکن که یک نظام زندگی اجتماعی می‌تواند به خود بگیرد، شکلی است که در آن کنش‌های افراد بر مبنای یک رشته ارزش‌هایی که ممکن است به نحو چشمگیری متضاد باشند، مورد تعبیر و تفسیر قرار بگیرند. از این رو نزد محققانی که در فرهنگ و نظام آموزشی خود آموخته‌اند که یک بعدی و نامبهم بیندیشند، نوسان میان مجموعه‌های متضادی از ارزش‌ها و تجلی آن نوسانات در رفتار واقعی به آسانی می‌تواند وجود عدم اعتماد در روابط انسانی را القا کند؛ در حالی که برای یک ایرانی چنین نوساناتی پیامدهای قابل پیش‌بینی شرایط متغیراند و بنابراین چندان نامطمئن یا غیرمنتظره نیستند.

پنهان‌کار زرنک: یکی از خصائل ایرانیان که ذکر آن بسیار رفته و آثار ادبی و حکایات فراوان مویده آن است «زیرکی» یا «زرنگی» است. در حقیقت زرنگی قابلیت است که همه طالبش هستند، اما همان‌طور که بسیاری گفته‌اند زرنگی به معنی آب زیرکاه یا حيله گر بودن ایرانیان نیست. اگر زرنگی را یک اصل ارتباطی بدانیم، آنگاه می‌شود گفت زرنگی تدبیری است که کنش‌گر زبردست به کار می‌بندد تا مانع تعبیر مستقیم کنش‌هایش شود؛ یا این که به‌طور سنجیده دیگران را به‌سوی تعبیرهای نادرست هدایت کند، در حالی که خود در تعبیر کنش‌های دیگران موفق است. چون با این تعریف زرنگی نوعی مهارت محسوب می‌شود، لذا به‌عنوان یک

عنصر ارتباطی بالقوه و قابل بینی در هر موقعیت تعامل میان فردی حضور دارد. شخص زرننگ می‌کوشد بر ادراک دیگران از عناصر و عوامل دست اندر کار در یک موقعیت ارتباطی تاثیر بگذارد و آنها را به سوی دستیابی به تعبیر خاصی از عناصر رمزگان ارتباط هدایت کند. از این رو ممکن است برای مثال بکوشد خود را به شخص دیگری نزدیک کند تا احتمال برآورده شدن خواسته‌هایش را افزایش دهد یا بدین طریق از بروز برخی بدرفتاری‌های زبانی یا غیر زبانی نسبت به خود پیش‌گیری کند.

بی‌من بر اساس این پیچیدگی‌ها معتقد است ایرانیان در کاربرد جادوی ارتباطی خود به غایت استادند. با آگاهی از چند و چون استفاده از منابع و امکانات زبانی خود، به همراه دانشی که از جامعه و پویش آن دارند، می‌توانند وارد گفت‌وگو و چانه‌زنی شوند؛ و وضعیتی ناپایدار و نامطمئن را با ظرافت و مهارت به وضعیتی عکس آن تبدیل کنند. هرچند همه‌ی انسان‌ها کمابیش قادر به انجام چنین کارهایی با استفاده از زبان خود هستند، اما شاید این مهارت خاص ایرانیان باشد که قادرند این جادوگری را با ذوق و احساسی متعالی انجام دهند و بدین‌سان امر خطیر ارتباط را به حوزه‌ای برتر از فرارسانی محض و ملال‌آور ارتقاء دهند یعنی به قلمرو هنر. (بی‌من، ۱۳۸۱: ۴۶)

این نگاه دو بعدی، توسط برخی از سفرنامه نویسان در ایران نیز دیده شده بود. گاسپار دروویل در سفرنامه خود می‌گوید: «ایرانیان در مهمان‌نوازی بی‌نظیر و در یوازه‌گویی استاد و در روابط با دیگران خدعه‌گرند... ایرانی‌ها تجمل و خودنمایی را دوست می‌دارند و در تمام کارهایی که می‌کنند، نشانه‌ای از بزرگی منشی به چشم می‌خورد. تنبلی آنها توصیف‌ناپذیر است. اما اگر ضرورت ایجاب کند، بسیار فرز و چابک‌اند. با اینکه شجاعت‌شان تا سرحد بی‌باکی می‌رسد اما مقابل مخاطرات فاقد تعقل و پشتکارند. ... در برابر پادشاه خود را مطیع و منقاد نشان می‌دهند ولی در باطن دل‌داده‌ی خودرایی و استقلال‌اند. دشمن سوگند خورده‌ی یکدیگرند ولی در برخوردهای روزانه بسیار مودب و صمیمی جلوه می‌کنند...» (دروویل، ۱۳۴۸: ۴۲)

همچنین یاکوب ادوارد پولاک می‌گوید: «قانون طبیعی آسودن و جنبیدن در مورد ایرانیان صدق می‌کند. اگر ایرانی را به حال خود بگذارید بیشتر به آسودن رغبت دارد، اما اگر اوضاع و احوال او را به جنبیدن برانگیزد دیگر قادر به انجام کارهای خارق‌العاده است.» (پولاک، ۱۳۶۱: ۱۱۸) «در مورد ایرانی رابطه‌ی خاصی بین استراحت و فعالیت وجود دارد. پس از آنکه به اقتضای اوضاع و احوال، سالیان دراز خود را خانه نشین کرد و در آن مدت طولانی برای اینکه سوءظنی ایجاد نشود، به زحمت جرات یک بار بیرون آمدن از خانه را به خود داد و ۱۴ ساعت در روز خوابید و بقیه را در حرم‌سرا به سر آورد؛ در اثر تغییر اوضاع ناگهان از تفریط و افراط می‌گریزد، دیگر فقط پنج یا شش ساعت می‌خوابد، در کار آسودگی نمی‌شناسد و سخت‌ترین شرایط را متحمل می‌شود.» (پولاک، ۱۳۶۱: ۱۳۷)

در انتها باید گفت نگاه بی من، که تلاش دارد سازگاری ایرانیان را در مجموعه‌ای کارکردی بگنجاند و جنبه‌های مثبت آن را هم در نظر بگیرد، بخش‌هایی از خلیقات ایرانیان را تحلیل می‌کند که نظریه سازگاری ایرانی قادر به تحلیل آن نیست. البته تحلیل بی من، نهایت تلاش نیست و می‌توان با سنتز از این نظریات، به نظریه‌ای جامع در باب خلیقات ایرانیان استنتاج کرد و آن را بر اساس نظریه بازی به محک تجربه گذاشت.

منابع

- بازرگان، مهدی (۱۳۵۷). *سازگاری ایرانی*. تهران: یاد.
- پولاک، یاکوب ادوارد (۱۳۶۱). *سفرنامه پولاک: ایران و ایرانیان*. ترجمه کیکاووس جهاننداری. تهران: خوارزمی.
- جوادی یگانه، محمدرضا (۱۳۸۳) «کاربرد نظریه بازی در تحلیل رفتار روزمره: با تحلیل جامعه‌شناختی ائتلاف بنزین». *رفاه اجتماعی* (۱۵)، زمستان ۱۳۸۳، ۹۸-۵۷.
- چلبی، مسعود (۱۳۸۱). فضای کنش: ابزاری تنظیمی در نظریه سازی. *مجله جامعه شناسی ایران* ۴، ۱: ۴۶-۵.
- دروویل، گاسپر (۱۳۴۸). *سفرنامه دروویل*. ترجمه جواد محبی. تهران: گوتنبرگ.
- زیگفرید، آندره (۱۳۵۴). *روح ملتها*. ترجمه احمد آرام. تهران: پیام آزادی.
- لیتل، دانیل (۱۳۷۳). *تبیین در علوم اجتماعی: درآمدی بر فلسفه علم/اجتماع*. ترجمه عبدالکریم سروش. تهران: صراط.
- Bonachich, P. F. (1995). Four kinds of social dilemmas within exchange networks. *Current Research in Social Psychology* . 1(1).
- Dixit, A. & S. Skeath (1999). *Games Of Strategy*. New York: W.W.Norton & company.
- Henrich, J. & N. Smith (1999) . Culture matters in bargaining and cooperation: cross-cultural evidence from Peru, Chile and the U.S eres.bus.umich.edu/docs/fanum.html
- Jolls, C. & Sunstein, C. R. & Thaler, R. (1998) .A Behavioral Approach To Law And Economics. *Stanford Law Review* 50:1471- 1550.
- Kollock, P. (1998) .Social dilemmas: The anatomy of cooperation .*Annual Review of Sociology* 24. pp182-214.
- Markoczy, L. (2001). Cooperative Choice: Cooperative and non-cooperative motives and their consequences .<http://www.goldmark.org/livia/>
- Rapoport, A. (ed.) (1974) .*Game Theory As A Theory Of Conflict Resolution*. Boston: D. Reidel.
- Stout, L. A. (2001) .Other-Regarding Preferences and Social Norms. *Gerrgetown Law and Economics Research Paper*. No. 265902.
- Van Lang, P. & M. Van Vugt & D. De Cremer (2000) . Choosing Between Personal Comfort and the Environment. . In: Van Vugt, M. & M. Snyder & T. R. Tyler & A. Biel (eds.) .*Cooperation in Modern Society: Promoting The Welfare of Communities, States and Organizations*. London: Routledge. pp. 45- 63....

دکتر محمدحسین بنی‌اسدی

... اتفاقاً تئوری سازگاری ایرانی می‌تواند رفتار ایرانیان را هم در شرایط عادی هم در شرایط بحرانی و انقلاب توضیح بدهد. شرایط عادی که می‌توانیم آن را مشاهده کنیم؛ ایرانی‌ها خیلی راحت خودشان را با شرایط مختلف وفق می‌دهند و دائماً هم راجع به اخبار روزانه سؤال می‌کنند که: «چه خبر؟» به بیانی، آنتن‌هایشان دقیق کار می‌کند که خودشان را با آخرین شرایط روز تطبیق بدهند. در مواقعی که یک قوم مهاجم به ایران حمله می‌کرد، همان اصطلاح انجذاب، فعال می‌شد؛ ایرانیان در دستگاه خلافت و چنگیز و غیره نفوذ می‌کردند و از درون آن‌ها را فاسد می‌کردند و آنها را به طرف فرهنگ ایرانی می‌آوردند. البته در حدی هم خودشان را با شرایط حاکم تطبیق می‌دادند؛ مثلاً اسم بچه‌هایشان را اسکندر یا چنگیز و غیره می‌گذاشتند که بگویند ما مثل شما هستیم؛ و در عین حال، در زیر، کار خودشان را انجام می‌دادند. در شرایط انقلاب هم همه‌ی ما می‌دانیم که همه‌ی ایرانی‌ها آنقدر متحول نشده بودند که یک دفعه ناگهان همه مسلمان دو آتشه بشوند و صد درصد موافق اسلام و آدم‌های فداکار و غیره؛ اما اتفاقی که افتاد، جو و فضای جامعه عوض شد و ایرانیان، هموطنان ما، خیلی سریع این موضوع را فهمیدند، و فهمیدند که این بازی با بازی‌های قبلی فرق دارد؛ فهمیدند که موضوع جدی است و تغییری در حال وقوع است. از چند ماه قبل‌اش، آنها که پول داشتند پول‌ها را خارج کردند. کلیمیان ایران از یک سال قبل‌اش یا بیشتر فهمیده بودند که تغییری جدی دارد رخ می‌دهد؛ بقیه‌ی ایرانی‌ها هم خودشان را تطبیق دادند و دیدند که خطر زیادی ندارد در تظاهرات و راه‌پیمایی‌ها شرکت کنند؛ جلو آمدند و این کار را انجام دادند. شرایط هم به لحاظ بین‌المللی و فساد دستگاه پهلوی طوری بود که انقلاب خیلی زودتر از آن چیزی که آدم‌های صاحب‌نظر فکر می‌کردند پیروز و موفق شد. بنابراین این هم از سازگاری ایرانیان بود که همه به خیابان‌ها ریختند، احساس می‌کردند که تغییری دارد رخ می‌دهد، به استقبال‌اش رفتند و خودشان را زودتر تطبیق دادند. بنابراین به نظر من موضوع سازگاری ایرانی - یعنی آن شخصیت تپیک که شما مطرح می‌کنید - هنوز هم که هنوز است به خوبی می‌تواند تا حد زیادی متوسط ایرانی را توضیح بدهد؛ البته باید این را کامل ترش بکنیم و این هم خیلی جالب بود که مطرح کردید بالاخره ما باید یک مدل درست کنیم، حالا ممکن است سازگاری ایرانی بتواند ۷۰ درصد اوقات وضع را توضیح بدهد، ولی دنبال یک مدل باشیم که کامل‌تر باشد و بتواند مثلاً ۹۵ درصد موارد را توضیح بدهد. خیلی ممنون.

مهندس محمد توسلی

من می‌خواهم با توجه به مدلی که فرمودید، به بعضی از رفتار خودمان بعد از انقلاب اشاره کنم؛ ببینیم چگونه می‌توانیم آنها را تبیین کنیم. نسل ما که اینجا هستیم همه به‌خاطر داریم که انقلاب چگونه ایجاد شد و مردم

به خصوص از همان سال ۵۷ بعد از راه پیمایی تاسوعا و عاشورا چه رفتار اجتماعی داشتند. من می خواهم توجه شما را به چند رخداد بعد از پیروزی انقلاب که خودم مستقیماً درگیرش بودم جلب کنم. شما احتمالاً خاطرتان هست که در اسفند سال ۵۷ شهر تهران یک شهر جنگ زده بود؛ تمام دیوارهای پایتخت پر از شعار بود و نیاز بود که سامانی به شهر تهران داده شود. ما از فرهنگ قدیمی ایران که به هر حال همه در هفته‌ی آخر سال خانه‌تکانی می‌کنند، استفاده کردیم. هیچ تصور نمی‌کردیم که یک چنین واکنش وسیعی در شهر تهران به وجود بیاید. احتمالاً خاطرتان هست که آن جمعه‌ی آخر سال همه‌ی مردم تهران در معابر و کوچه‌ها از خردسال، زن و مرد به خیابان‌ها ریختند. البته خود کارکنان شهرداری هم در این کار با تمام نیرو آمده بودند و تحولی در شهر تهران ایجاد شد. مرحوم طالقانی در منطقه‌ی مسکونی خودشان (خیابان تنکابن) به خیابان آمده و جارو دست گرفته بودند و شروع به تمیزی شهر کرده بودند. خیلی از مقامات مسئول کشور و انقلاب همین کار را انجام دادند. همان موقع بود که چند تا تلکس از خبرگزاری‌های خارج دریافت کردیم که معتقد بودند این اتفاق نشان می‌دهد هنوز شور انقلابی در مردم ایران زنده است. این رخداد برای خود ما نیز در این حد قابل پیش‌بینی نبود. اما رخداد دیگر - که یک مقدار متمایز بود و فکر می‌کنم همین پدیده را بتواند تبیین کند - ما از شش ماهه اول سال ۵۸ برای حل مشکل ترافیک تهران گروه کارشناسی تشکیل دادیم. نهایتاً در شهریور ۵۸ اولین مرحله طرح ترافیک شهر تهران پیاده شد. خاطرتان هست که مرحوم طالقانی هم در نماز جمعه توضیح کارشناسانه‌ای دادند و با زبان کارشناسی، بحث را به مردم منتقل کردند. کارشناسان می‌گفتند امکان ندارد که شما بتوانید چنین طرحی را در تهران اجرا کنید؛ علت مشخص بود؛ ما می‌خواستیم ۵۰ خیابان مرکزی شهر را یک شبه، یک طرفه کنیم. و اضافه بر این، می‌خواستیم در همین خیابان‌ها خط ویژه احداث کنیم. مفهوم خط ویژه این است که پارکینگ یک طرف خیابان مسدود می‌شود، و بدیهی است که این کار با منافع کسبه‌ای که در آنجا هستند در تضاد محسوس است. کارشناسان می‌گفتند قبل از انقلاب برای یک طرفه کردن خیابان‌های عباس‌آباد و تخت طاووس (مطهری و بهشتی) که خط ویژه هم نداشت، بیش از دو ماه کار آموزشی شد؛ راهنمایی و رانندگی کار توضیحی می‌کرد تا بالاخره توانستند این اقدام را محقق کنند. اما من به همکاران می‌گفتم، مطمئن هستم که انقلاب، شور و جنبشی در مردم ایجاد کرده که همین باعث موفقیت طرح خواهد شد. جالب این‌که وقتی این طرح، محقق موفق شد ما حتی یک نمونه گزارش خلاف یا اعتراض از مردم ندیدیم. در حالی که این طرح با منافع جمع زیادی از شهروندان در تضاد بود. انقلاب توانسته بود چنان رفتار مردم را متحول کند که از منافع شخصی خود بگذرند و در جهت تأمین منافع عمومی همکاری کنند. تحلیل خود من این بود که عامل اصلی توفیق ما، اعتماد است؛ یعنی مردم انقلاب و مدیریت‌ها (از جمله مدیریت شهر تهران) را از خودشان می‌دانستند و

انتظار داشتند که انقلاب کار بزرگی بکند، بنابراین این جور همکاری صادقانه و صمیمانه نشان دادند... مشابه این پدیده لااقل تا دو سال اول انقلاب چند بار دیگر تکرار شد؛ مورد دیگر در جنوب تهران رخ داد؛ در گودنشین‌های جنوب شهر تهران، یعنی پایین‌ترین لایه‌های اجتماعی شهر، انتخابات شوراها برگزار شد و با کمک خود آنها و با کمترین هزینه، گودنشین‌ها از آنجا خارج شدند و در منطقه‌ای دیگر اسکان یافتند. پژوهش‌های علمی هم نشان می‌دهد که اگر شما به افراد شخصیت بدهید - حتی در پایین‌ترین لایه‌های اجتماعی - آنها همکاری‌های فوق‌العاده‌ای خواهند داشت...

در مدلی که شما طرح می‌کنید، آیا فقط رفتار درونی خود انسان‌ها را در نظر می‌گیریم یا عوامل بیرونی هم مهم است؟ به نظر من و در جریان همین تحولات اجتماعی پس از انقلاب، تا موقعی که عوامل بیرونی تغییر نکرده بود اعتماد مردم وجود داشت و رفتارهای صحیح مردم ادامه یافت. البته اگر آن روند ادامه پیدا می‌کرد، تحول فرهنگی نهادینه می‌شد و ادامه پیدا می‌کرد. چرا نشد؟ برای اینکه شرایط بیرونی تغییر کرد؛ در نتیجه، اعتماد از بین رفت و طبیعتاً رفتار مردم عوض شد. بنابراین به نظر می‌رسد که در رفتار و خلیقات مردم ممکن است برخی چیزها تاریخی باشد اما شرایط بیرونی - و به‌ویژه استبداد که نقش تأثیرگذاری در رفتار ما ایرانیان داشته است - را باید به‌عنوان یک عامل مهم در این مدل مورد توجه قرار دهیم. متشکرم.

مصیب دوانی

من سئوالم از آقای دکتر فراستخواه و آقای دکتر یگانه این است که وقتی صحبت از خلق و خو می‌کنیم طبیعی است مسئله‌ی خوب و بد مطرح می‌شود؛ یعنی اخلاقیات سه قسمت است: دین، عقاید و اخلاق و احکام که بسیار هم وسیع و گسترده است. دوستان مستحضر هستند، علمای علم اخلاق در این مورد بسیار سخن گفته‌اند. همه هم به‌نحوی نیازمند آن هستند که پیوسته نسبت به مسائل اخلاقی، به روز و آگاه شوند، که چه چیز خوب است و چه چیز بد، چه کار بکنند و چه کار نکنند، و رفتارشان چه جوری باشد. آیا نسبت به این قوانین و قانون‌مندی‌های علمی که به صورت تئوری بازی‌ها در شکل‌های مختلف گفته شد می‌توانیم ارزیابی «خوب و بد» بکنیم که کدام خوب است و کدام بد؟ کدام را باید انجام داد و کدام را نباید انجام داد؟ آیا می‌توان چنین کاری کرد یا نه؟ دیگر اینکه ارتباط این بحث‌های علمی و کاربردی با علم اخلاق اسلامی چیست؟ آیا اصلاً ارتباطی دارد؟ آیا می‌توان این قانون‌مندی‌ها را در اخلاق اسلامی که بزرگان اخلاق اسلامی گفته‌اند، یافت یا نه؟ متشکرم.

دکتر ابراهیم فیوضات

با سلام. به نظر بنده، این تئوری بازی‌ها نایستی به جایی برسد که ما دلالتی را خصلت‌های خوب بدانیم و افراد را به دلالتی تشویق کنیم. این نکته را از این نظر مطرح می‌کنم که یکی از همکارهای ما در جمع نخبگان گفته بود،

ما می‌توانیم وارد بازار شویم و دلال‌های بازار و بازرگان‌های بازار را کانت دانسته بود. در حالی که ما اگر یک کانت یعنی آدمی داشتیم که نظریه پرداز و تحلیل گر بزرگی بود، ما خیلی کمتر مشکل داشتیم. مشکل ما این است که ضعف علمی داریم. جز برخی مقاطع تاریخی، در بقیه دوران‌ها، ما فاقد تمدن و تولید علم هستیم، و واقعاً چیزی نداریم، یعنی از علم و دانش سقوط کرده‌ایم. تئوری بازی‌ها نباید وسیله‌ای برای تقویت دلالتی در جامعه شود؛ به‌ویژه که خصلت دلالتی متأسفانه در جامعه خیلی بالاست و اکنون بخشی از ساختار واقعی جامعه شده است... اگر نگاه کنیم ما همه چیز را وارد می‌کنیم و از تولید (کار و دانش و علم و صنعت و...) خبری نیست...

علی قاسمی

با تشکر از آقای دکتر فراستخواه و آقای دکتر جوادی یگانه؛ عرض کنم که تئوری بازی‌ها ظاهراً جامعه را به نقطه‌ی صفر می‌رساند و قواعدی را از پیش به شکل پیشینه، مفروض می‌گیرد و کنش‌گران را به اصطلاح به بازی می‌کشاند. اما جامعه یک فرآیند است و شاید نیروهای نامتوازن و نامتقارنی هم در آن وجود داشته باشند که اینها اساساً نمی‌توانند بازی مشابه یا موزونی را انجام بدهند. با توجه به اینکه جامعه متکثر است و پدیده‌هایش وزن‌های نامتوازن دارند، ما چگونه می‌توانیم با یک سلسله قواعد از اینها بازی متعادل بگیریم؟ مثلاً در تئوری بازی‌ها اشاره به موقعیت می‌شود؛ یک موقعیت را می‌شود مفروض گرفت و به شکلی کنش‌گرانی را نیز به بازی گرفت که اینها به تعادل برسند. شاید این در تئوری بشود اما در جامعه که سواره‌ها همیشه سواره هستند و پیاده‌ها پیاده، برخوردارها از منابع کمیاب برخوردارند، و محرومان و تهی‌دستان دسترسی به این منابع کمیاب ندارند، چگونه می‌توان در واقعیت به تعادل رسید؟ به‌ویژه این که اگر ما بازی را - یعنی زمین را - به همین کنش‌گران نامتوازن واگذار کنیم نتیجه‌ی بازی مشخص است. تا به حال هم به لحاظ تاریخی در همه‌ی جوامع این خروجی و نتیجه بازی مشخص بوده است، معلوم است که نتیجه به نفع چه کسانی است؛ کسانی که برخوردار از منابع کمیاب هستند یا قدرت بدنی بیشتری دارند یا به ابزار و سلاح مجهزاند یا هوشمندی برای زدوبند دارند یا رند هفت خط و زرنگانند و... اینها در نهایت بازی را می‌برند. در واقعیت، کسانی که محروم و تهی دست و در سطوح پایین و رده‌های پایینی جامعه هستند، گاه نسل‌ها و سده‌ها، محروم مانده‌اند. جابه‌جایی و انتقال منزلت‌ها و شئون و جای‌گیری اینها در مناسباتی که به لحاظ اقتصادی و طبقاتی بتوانند به سطحی برسند شاید به‌طور استثناء وجود داشته ولی این رفتار جمعی قاعده‌مند صورت نمی‌گیرد. یعنی هیچ‌گاه انسان‌ها از بستر شکل‌بندی‌های جبری نمی‌توانند خارج شوند؛ امکان دارد فردی از روستا بلند شود، دانشجویی باشد درس بخواند و دارای عنوان و مدرک شود و به منزلت شغلی و طبقاتی هم برسد، و خودش را در طبقه‌ای تثبیت کند و به مراتب بالای جامعه

نایل شود، اما گروه اجتماعی او، نمی‌تواند این کار را انجام بدهد. یعنی رفتار کاملاً دترمینیستی و بسته می‌ماند. آنها همواره فرودست می‌مانند مگر اینکه در بزنگاه‌هایی مانند انقلاب یک تحول زیربنایی رخ دهد و پایینی‌ها، بالا بیایند، که آن هم در شرایط انقلابی رخ می‌دهد. در روال تاریخ، معمولاً ما با یک چنین رفتارهایی روبه‌رو نیستیم.

نکته‌ی دوم در مورد نقش دخالت‌گر است. اگر ما بازی را به کنش‌گران یا کسانی که بهره‌مند هستند واگذار کنیم گفتیم که نتیجه‌ی بازی از پیش مشخص است و معلوم است که به نفع چه کسانی رقم می‌خورد. اما اینجا آن کنش‌گر یا آن دخالت‌گری که از بیرون به عنوان چراغ راهنما بایستی تردد و عبور ماشین‌ها را تنظیم و هدایت کند، او چه نقشی دارد؟ فرض کنید در جامعه‌ای که یک ساخت عقب مانده و ناموزون و از ریخت افتاده دارد و افراد منافع و مصلحت‌های اجتماعی و تاریخی و استراتژیکی‌شان را تشخیص نمی‌دهند آیا ما می‌توانیم میدان را به عرصه‌ی عمل هر کسی که به نحوی تابع اقتضات و منافع خود یا طبقه‌اش است، واگذار کنیم، آن هم به اسم اینکه می‌خواهیم به تعادل برسیم؟ آن دست سوم یا دست دخالت‌گر در جامعه‌ی غربی در ساحت دولت یا طبقه اجتماعی کلاسیک متعین شده و توانسته است از بالا از منظر مصلحت اجتماعی و بنا بر دید و سویی تاریخی و استراتژیکی که داشته، طوری قطعه‌های پازل را بچیند که جامعه به تعادل برسد. ما این رفتار را در کشورهای غربی دست کم از دوران بعد از رنسانس دیده‌ایم؛ اینکه در این ساحت متعین شده‌اند و منافع خاصی را هم به لحاظ ملی دنبال می‌کنند. اما در کشوری مثل ایران - دست کم قبل از شکل‌گیری دولت مدرن یا شبه مدرن - ما با این وضعیت روبه‌رو نیستیم، یعنی هر ایل‌ی بنابر اقتضات ایل‌ی که دارد بلند می‌شود و ایل‌های دیگر را منکوب می‌کند و به تسلیم و کرنش وادار می‌نماید و مهر خودش را بر واقعیت‌های زمانه می‌زند. ولی چون مصالح و منفعت‌های عمومی ایرانیان را لحاظ نمی‌کند دوباره از جانب دیگران، این بازی به هم می‌خورد. بنابراین آن دست سوم یا آن دست دخالت‌گر اینجا به دلیل ضعف تاریخی یا ضعف بینش سیاسی یا ضعف دورانی نتوانسته جامعه را به تعادل لازم برساند.

در مورد فرمایشات آقای دکتر یگانه به نظر می‌رسد، اینکه ما به دنبال پیدا کردن یک خصلت عمومی یا یک رفتار واحد باشیم، با توجه به اینکه جامعه متکثر است و موقعیت‌های نامتقارن و نامتوازن دارد و گروه‌های اجتماعی در ساختارهای متفاوتی شکل می‌گیرند، این کار بسیار بعید به نظر می‌رسد. مثلاً در جامعه ایران، ساخت ایل‌ی هنوز وجود دارد، ساخت روستایی و زراعی هم داریم، ساخت مناسبات شهری هم هست، انسان‌هایی که در این گروه‌بندی‌ها جا می‌گیرند منطبق‌های موقعیتی دارند، یعنی رفتارهایشان تابع منطبق‌های موقعیتی عینی‌شان است؛ این عینیت هم به لحاظ اقتصادی و به لحاظ شکل‌گیری در مناسبات تولید و به لحاظ داشتن حقوق

مالکیت و نیز به لحاظ برخورداری از آن امکانات یا منابعی که کمیاب است نقش‌های متفاوتی را موجب می‌شود. اگر این طور باشد - که فرض من این است که این موقعیت‌ها نامتوازن است - ما چگونه می‌توانیم از منطق‌های نامتقارن و نامتوازن، خصلت و خلق و خوی واحد استخراج کنیم؟ آیا فکر نمی‌کنید که این دیدگاه ما را به دیدگاه‌های ذات‌گرایانه نزدیک کند؟ که گویی وجدانی وجود دارد که از سده‌های گذشته به حیات خودش ادامه داده تا رسیده به دوران مدرن، دوران مدرن هم هیچ تأثیری بر آن نداشته و تا امروز استمرار پیدا کرده است. من فکر می‌کنم این جور نباشد؛ یعنی در تاریخ ایران حتی در دوران ماقبل مدرن هم ما با خرده فرهنگ‌هایی روبه‌رو هستیم که اینها تابع منطق موقعیتی‌شان هستند. مثلاً غربی‌ها می‌گویند، ایرانی‌ها درویش مسلک هستند یا گرایش‌های عرفانی دارند؛ در صورتی که ما می‌دانیم گرایش‌های عرفانی در لایه‌های مرفه جامعه و در کسانی که برخوردار بوده‌اند، بیشتر به وجود آمده است. مردم عادی، اهل کار و خواب و خوراک بوده‌اند. الان هم میانگین و متوسط مردم، زندگی عادی را پی گرفته‌اند و کمتر گرایش صوفیانه دارند. آن کسانی هم که به سمت درویش مسلکی و عرفان می‌روند عمدتاً از گروه‌های برخورداری هستند که درد گرسنگی و مسکن و بدبختی ندارند. در تاریخ هم کسانی که این گرایش را داشته‌اند، عمدتاً از این نوع طبقات و گروه‌بندی‌های اجتماعی بوده‌اند یا مثلاً گروه فتوت. اینها تابع منطق موقعیتی بودند که در ایران شکل گرفته بود. در حالی که علما، مردم عادی و... هر کدام رفتارهای متفاوت و مخصوص خود را داشتند. به نظر من، نگاه سیاح‌ها نیز چون نگاهی توریستی بوده، رفتارهای مردم ایران را بیشتر است برهه‌ای، لحظه‌ای و مقطعی دیده و ارزیابی کرده‌اند، و این سفرنامه‌ها نمی‌تواند ملاک باشد؛ نمی‌تواند معیار باشد که ما وجدان عمومی ایرانیان را براساس دریافت‌ها یا برداشت‌هایی که سیاح‌ها داشتند مورد بررسی قرار دهیم. من فکر می‌کنم در آوردن حکم کلی از وجدان ایرانی یک مقدار ما را به دیدگاه ذات‌گرایانه نزدیک می‌کند. به نظر من وقتی مفهوم را ساختیم با مصادیق عینی که تابع منطق موقعیتی است تعارض دارد. این است که نمی‌شود از این منطق واحد صحبت کرد. دلیلی هم که دارم این است که در آستانه‌ی انقلاب - که آقایان هم اشاره کردند - از زمانی که در جنبش انقلابی تهران شروع شد (دست کم از تظاهرات دانشجویی دانشگاه آریامهر آن زمان که سال ۵۶ بود و بعد انجمن شعر گوته که کانون نویسندگان ده شب برنامه برگزار کردند) اولین کسانی که بلند می‌شوند و علیه سیستم تظاهرات دارند مردم برخاسته از طبقات متوسط بالای جامعه هستند؛ اول اینها بلند می‌شوند. بعد زمانی که ماجرای قم پیش می‌آید، این حرکت‌ها در دوران انقلاب به اعتلای انقلابی می‌رسد یا شدت پیدا می‌کند. خاستگاه این حرکت عمدتاً در شهر است. روستاها حتی می‌توانم بگویم با یک سال تأخیر به انقلاب پیوستند. از حدود ۲۴۸۳ تظاهراتی که طبق آمار انجام شده حدود دو درصد سهم روستاها بوده است؛ در شهرها بود که با توجه به تحرک طبقه متوسط و

نیروهای پیش‌رو، این حرکت تشدید شد. می‌خواهم بگویم که همین بازی و همین منطقی که می‌خواهیم از وجدان ایرانی در بیاوریم، خود این بیان‌گر این است که طبقه‌ی پیش‌رو جامعه منطبق و خواست خاص خود را دارد، اهداف‌اش فرق می‌کند. روستایی هم که با یک سال تأخیر می‌آید، آن هم با ملاحظات و منافعی که دارد، به یک شکل دیگر وارد این جنبش می‌شود. انگیزه‌ها و اهداف متفاوت است، امکان دارد که چسب این حرکت یا انگیزه‌ی انقلاب، مذهب باشد، یا سنت‌ها باشد یا مقوله‌ای دیگر... خیلی ممنون.

دکتر جوادی یکتا

من یکی دو نکته را بگویم... باید بپذیریم که جامعه‌ی ایران آمیزه‌ای از خلیات خوب و خلیات بد است، یعنی این که همه‌ی خلیات ایرانیان بد است، به گمان من یک بدفهمی از جامعه‌ی ایران است. البته ممکن است شرایط آدم‌ها را به جاهایی بکشاند، ولی واقعیت جامعه، ترکیبی از خلیات خوب و خلیات بد است. من چون جامعه‌شناسی درس می‌دهم، از نظریه عقب‌ماندگی هم می‌گویم. نظریه‌ی سازگاری یکی از معقول‌ترین نظریه‌هاست، همان جور که می‌گویید ۷۰-۶۰ درصد وقایع و اوضاع را توضیح می‌دهد و اکثر زندگی ایرانی‌ها را در قرون گذشته توضیح می‌دهد؛ ولی ما باید بتوانیم خلیات مثبت هم در آن بگنجانیم. یعنی فکر می‌کنم یک مقدار اصلاح، تعدیل یا ورود برخی نقاط به نظریه‌ی سازگاری لازم است... من بعضی سؤال‌ها را جدا جدا جواب می‌دهم... من نمی‌گویم ذات گرایانه بینیم ولی برای اینکه بتوانیم به تحلیلی از جامعه‌ی ایران برسیم مستلزم تقلیل واقعیت هستیم؛ یعنی اصلاً کارکرد مدرن این است که می‌گوید این شبیه این است و خیلی از عوارض‌اش را حذف می‌کند. نظریه‌ی سازگاری خیلی از رفتارهای ایرانیان را نمی‌بیند ولی بهتر از بقیه‌ی نظریه‌ها رفتار ایرانیان را توضیح می‌دهد. بنابراین اینکه ما به نظریه‌ای در مورد رفتار ایرانیان، با همه‌ی تکثر و تنوع‌اش در موقعیت‌ها و خلیات و گروه‌های گوناگون و... برسیم، آسان نیست؛ ولی ظاهراً مرحوم مهندس بازرگان توانسته به چنین نظریه‌ای نزدیک شود. بنابراین می‌توانیم این کار را بکنیم، فقط چیزی که وجود دارد این است که - همان جور که یکی از دوستان گفتند - ما موقعیت‌های گوناگون داریم. دیگر اینکه همان‌طور که فرمودند ما ساختارهای گوناگون داریم، یعنی در ساختار استبدادی به یک گونه رفتار می‌کنیم، در ساختار دموکراتیک به گونه‌ای دیگر، و در ساختار فِشَل و بدون حکومت هم به گونه‌ای دیگر رفتار می‌کنیم. بنابراین ما در شهر یک جور رفتار می‌کنیم، در مسجد یک جور، در بازار یک جور، در محیط نظامی یک جور، با حاکم مستبد به گونه‌ای دیگر، و... ولی ما باید بتوانیم یک مدل بدهیم. این که می‌گویم دقیقاً تکمیل تلاش مرحوم مهندس بازرگان است که ما بگوییم آقا یک مدل، یک خلق، داریم، یک مجموعه‌ای از خلق‌های پایه‌ای؛ همان‌طور که

می گوید صوفی منشی روسی، حس انضباط آلمانی، سرسختی انگلیسی، و عشق و شور فرانسوی و... زیگفرید می گوید یک مجموعه خلق وجود دارد. ما بپذیریم که ایرانی در اکثر اوقات سازگار است، مگر در نقاطی؛ «مگر» را به آن اضافه می کنیم اما این را به عنوان خلق ثابت بگیریم، و بعد بیاییم این را در موقعیت های گوناگون تکمیل کنیم. یعنی استنباط من این است که آن چه این مدل را کامل می کند در این فضا (نظریه ی بازی) می آید. قطعاً ساختارها فرق می کند، یعنی ساختارها هستند که کار می کنند و نظریه ی بازی اجتماعی تکمیل آنهاست.

همان طور که آقای دکتر گفتند- و من هم در صحبت هایم اشاره کردم- نظریه ی بازی به هیچ وجه ارزش گذاری نمی کند، مدل است؛ می گوید اگر شما این داده ها را بگذارید اگر به دنبال بالا رفتن رفاقت باشید اگر به دنبال رفتن سود باشید، چنین می شود. آدم ها لزوماً به دنبال بالا رفتن سود نیستند. نظریه ی کلاسیک بازی می گوید که اگر تو آدم کشته ای، دروغ بگو، یا نگو، اعتراف نکن. این دروغ است دیگر. بنابراین یک نگاه کاملاً کاسب کارانه براساس عقلانیت ابزاری وجود دارد که همه ی راه ها برای رسیدن به بیشترین سود ممکن، مجاز است. بنابراین در اینجا ما اخلاق را نمی بینیم.

نکته ی دیگر اینکه من نگفتم دلالی خوب است. نظریه بازی نمی گوید، دلالی خوب است. من در پی آن خلق ثابت بودم. فکر می کنم اتفاقاً یکی از چیزهایی که بسیار به نظریه ی سازگاری نزدیک است، دلالی است؛ چیزی که در سفرنامه ها هم در مورد ناصرالدین شاه گفته شده است، اتفاقاً بهترین دلال خود ناصرالدین شاه است. ولی دلالی یعنی اینکه شما به هر رنگی در بیایید؛ مهم این است که بفروشید، هر چه می خواهید بفروشید، بفروشید. اما حرف من این است که از جایی و منظری وارد بشویم و خلقی را- یا چهار، پنج خلق پایه را- کنار هم بگذاریم و مشخص کنیم.

دکتر فراستخواه

... بحث بسیار مفیدی بود... من نکته ی کوچکی را بگویم. همان طور که فرمودند نظریه ی بازی به طور کلی، و علم ما، ارزش را نمی تواند اعتبار ببخشد ولی می تواند کمک بکند که ارزش ها را واقع بینانه و دقیق پی جویی کنیم. علم می گوید کسی که مشکل بیماری غدد درون ریز دارد زود پرخاش می کند؛ این علم است. علم می گوید کسی که تعادل و توازن غدد درون ریزش مثلاً در فلان غده به هم خورده (فلان غده، پرکار یا کم کار شده) او زود پرخاش خواهد کرد یا زودتر عصبانی خواهد شد، یا صبرش کم است؛ ولی «وَالْكَاطِمِينَ الْغَيْظَ»^۱ سر جای خودش است. ببینید کار دین و کار اخلاق این است که توصیه کند: «كظم غيظ خوب است»؛ ولی علم می گوید که این فرد، نمی تواند کظم غیظ کند، هر چه هم بگوییم «وَالْكَاطِمِينَ الْغَيْظَ» ولی نفهم که او مشکل

۱. آل عمران (۳) / ۱۳۴ : و خشم [خویش] را فرو می نشانند.

غدد درون ریز دارد، اخلاق کارآمدی نخواهد داشت. تئوری بازی‌ها می‌تواند در خلیقات اجتماعی به ما کمک کند که اگر مردم ایران رفتار ترفیکی‌شان به لحاظ اخلاق اجتماعی خوب نیست، بدانیم که این، منطقی را در پشت خود دارد؛ آنها دارند به نوعی بازی می‌کنند. ولی اگر ما موقعیت را عوض کنیم و مداخلات ساختاری انجام دهیم و نهادها را اصلاح کنیم، آموزش بدهیم، و... کنش همان افراد تغییر خواهد کرد. نه اینکه فقط دولت اقدام کند یا فقط نخبگان این کار را بکنند، یا نهادهای مدنی؛ نه، همه‌ی اینها و فعالیت‌های داوطلبانه صورت گیرد؛ کل جامعه مشارکتی شود که در زمینه‌ی اصلاح نهادها مشارکت کنند. حوزه‌ی عمومی وجود داشته باشد که در آن بحث و گفت‌وگو شود و اوضاع مورد آسیب‌شناسی قرار گیرد. همه‌ی اینها می‌تواند کمک بکند که کنش‌گری اجتماعی بهبود پیدا کند. تئوری بازی‌ها می‌گوید منطقی وجود دارد که فرد می‌خواهد منافع خودش را بهینه و پیشینه کند، ولی نقطه تعادل وجود ندارد. اتفاقاً بحث‌هایی که جناب قاسمی مطرح کردند هم می‌تواند به تئوری بازی‌ها کمک کند؛ بگویید که ما می‌توانیم سیستم مالیاتی کارآمدی داشته باشیم که آن نیروهای اجتماعی در یک نقطه تعادلی به منفعت مشترکی برسند. اگر نظام مالیاتی ما با مداخلات و اصلاحات نهادی، کارآمد و عادلانه عمل کند که انسان‌ها و گروه‌های نامتوازی که فرمودند یک نقطه‌ی قانونی داشته باشند، آن نقطه‌ی قانونی، نقطه‌ی مشترکی است که بخشی از منافع نیروهای نامتوازن می‌تواند با هم هم‌گرایی داشته باشد. این چنین، گروه‌های اجتماعی می‌توانند با وجود اختلاف‌هایشان با هم توافق کنند...

مهندس حجازی

... چون نظریه بازی بیان نمی‌کند که ما چه جوری هستیم و مکانیسم‌هایی را که در شناخت و تغییر رفتارها مؤثرند بیان نمی‌کند سؤال من پا برجاست؛ نهادهای اجتماعی در تغییرات مؤثرند اما تا وقتی که دولت نیاید تأثیرات همه جانبه نیست. آن عاملی که می‌تواند دولت را به حضور مؤثر وادار کند، کجاست و چگونه عمل می‌کند؟ این دولت همین است، عوض بشو نیست؛ مهم ما هستیم که عوض بشو نیستیم. عاملی که می‌تواند این وضع را عوض کند کدام است؟ کجاست؟ اگر دولت با مردم دوگانه است، چه کار کنیم که یگانه شوید؟ ما می‌بینیم که رفتار دولت و ملت دارد دوگانه‌تر هم می‌شود... من از نظریه بازی توقع ندارم این کار را بکند، چون نظریه بازی - آن جور که من فهمیدم - شرح می‌دهد که مثلاً آن آقای که به پمپ بنزین می‌رود، بنزین را براساس محاسباتی تلف می‌کند. آقای دکتر یگانه مطالعه کرده‌اند که مردم این جوری هستند. تئوری بازی این را نظم داده که ایشان، مردم را بشناسد. اما آن عاملی که می‌توانیم این وضع را عوض کنیم کجاست و چگونه عمل می‌کند. اگر این «اگر»ها مشکل ماست، سعی کنید در بحث‌تان این پرسش‌ها را هم مورد توجه قرار بدهید؛ ما خوشحال می‌شویم...

مهندس توسلی

... قشرهای روشنفکر هر جامعه‌ای در تغییر مورد توجه شما (مهندس حجازی) نقش اساسی دارند؛ همان‌طور که توضیح دادند در انقلاب هم طبقات متوسط جامعه نقش اساسی داشتند. طبقات محروم و پابره‌نه‌ها - که بعدها به نادرستی گفته شد - نقشی در تحقق انقلاب نداشتند. بنابراین اقشار نخبه‌ی جامعه - که رسالت آگاهی بخشی دارند - آنها باید موتور این کار باشند...

مهندس حجازی

... اقشار مختلف راه افتادند، ولی بازی دست چه کسی افتاد؟ ...

مهندس توسلی

... به نظر من اقشار مختلف راه نیفتادند، اتفاقاً مشکل اصلی ما همان نخبگان بودند که کار را به اینجا رساندند...

دکتر بنی‌اسدی

... مسئله‌ی اساسی ما این است که این آگاهی‌ها به لایه‌های مختلف جامعه برود؛ خود جامعه به تدریج فرهنگ‌اش را عوض می‌کند. یکی از این هدف‌های این جلسه هم همین است که سطح آگاهی را در جامعه بالا ببرد و نظریات جدید و راهکارها و نقدهایش را در سطح جامعه، توزیع کند. این آگاهی‌بخشی، فرآیندی طولانی و زمان‌بر است...

دکتر جوادی یگانه

این موضوع، موضوع خیلی مهمی است؛ تجربه‌ی جامعه‌ی ایرانی در جاهایی موفقیت چشم‌گیر دارد. یکی از موارد مهم که خیلی پارادوکسیکال است مسئله‌ی کشف حجاب است. کشف حجاب موفق بود برای اینکه نیمی از مردم ما الان آن حجابی را دارند که رضاشاه دنبال‌اش بود. ظاهراً آن راه - همان جور که دوستان فرمودند - انباشت آگاهی است؛ ولی اگر این انباشت به سطح حکومت و سطح قدرت - آن هم بالاترین رده قدرت - نرسد موفق نمی‌شود. بنابراین چه کسی این کار را می‌کند؛ می‌شود قدرت. این را ما در جامعه‌ی غربی هم داشته‌یم. یعنی در جامعه‌ی غربی هم دو مدل را دنبال می‌کنند نظریه‌ی لویاتان هابس و نظرات جان لاک و دیگران، دولت را یک قدرت فائقه و مطلق، می‌داند که همه‌ی اختیارها را به آن واگذار می‌کنیم؛ این یک مدل است. نوربرت الیاس فرآیند متمدن شدن را بررسی می‌کند و می‌گوید جامعه‌ی اروپایی چگونه در این چهار قرن مؤدب شد به گونه‌ای که دیگر شهروندان، آب دهان خود را در خیابان‌ها نمی‌انداختند. یعنی از همین جا وارد شده است... می‌شود این تجربه‌ها را هم مورد توجه قرار دهیم...

مهندس رضا گل احمر

... ما کار نکرده‌ایم؛ بایستی کار کنیم؛ باید توقع‌مان را کم کنیم و امیدمان را زیاد... جناب آقای فراستخواه گفتند که خواست عمومی «استقلال، آزادی و جمهوری اسلامی» با شکل‌گیری حکومت با قرائت خاص، مکتبی و آمرانه و تمامیت‌خواه، منجر به ریزش نیروها و گسست بین ملت و دولت، و مآلاً گسست اخلاق اجتماعی گردید که نتیجه‌ی آن، آمار ناهنجاری‌هاست که ایشان ارایه دادند. من از ایشان متواضعانه خواهش می‌کنم که این آماری را که ارائه دادند در سه مقطع، یک سال قبل از انقلاب، سال ۶۱ که حکومت تثبیت شده بود و بلافاصله پس از جنگ، در این سه مقطع، مقایسه و بررسی کنند و البته دو فاکتور دیگر را هم به آن اضافه کنند، بررسی پرونده‌های حقوقی و جزایی و درآمد ارزی کشور. که به صورت سهم مؤثر این ناهنجاری‌ها ما بتوانیم انتزاع کنیم که جنگ که تمام شد این ناهنجاری به وجود آمد. تا قبل از انقلاب، ناهنجاری‌ها درصد نسبی‌اش این بود ولی جنگ که تمام شد رشد کرد. درآمد ارزی چه نقشی در این وضع داشت؟ این جدول، جدول گویایی است که می‌توانیم از آن بحث‌ها و نتایجی را انتزاع کنیم...

من می‌خواهم به جناب آقای حجازی و بقیه دوستان، عرض کنم که توقع‌شان را در مسائل اجتماعی واقع‌بینانه عنوان کنند؛ یک کودک تا به سن ۱۶-۱۵ سالگی نرسد، به بلوغ جنسی نمی‌رسد؛ بی‌سوادی‌اش و ناآگاهی جامعه ما در این روند صد ساله چه بوده و الان چه شده است. ما فرهنگ مذهبی داشته‌ایم و داریم که نتیجه‌ی قطعی و بسیار خوب‌اش این است که چنین حکومتی بر سر کار آمده و بسیار خوب و میمون است... خیلی‌ها در این انقلاب سهم داشتند منتهی با کم‌انصافی به یک گروه خاص تخصیص دادند و چون آن گروه خاص نیرو و عِدّه و عُدّه و تشکیلات داشت خود به خود غالب شد و این میمون است. طبق گفته‌ی کسروی، ما یک حکومت به روحانیت بدهکار بودیم...

در اوایل انقلاب آقای نزیه آمد و درست یا غلط گفت که آقا این قوانین جزایی نه کاربرد دارد نه مفید است؛ حکم تکفیرش را دادند... اما بعدتر، در اثر چالش و مجلس و شورای نگهبان، بر سر تصویب طرح‌ها و لوایح، مجمع تشخیص مصلحت نظام شکل گرفت... این وضع (چالش مجلس و شورای نگهبان بر سر تصویب برخی قوانین) به رنسانس ختم شد، و ما الان در مقطع رنسانس هستیم، اما آن را تشخیص نمی‌دهیم، حس نمی‌کنیم. اسلامی که عناوین و احکام ثانویه داشت و هیچ کار اجتماعی نمی‌توانستیم بکنیم و در تضاد با دموکراسی بود، هم سو شد؛ کسی هم نفهمید. علت هم این بود که آقای خمینی آمد و گفت که اگر دو سوم نمایندگان مجلس مجدداً مصوبه را تصویب کردند می‌خواهد با عناوین و احکام اولیه بخواند و می‌خواهد نخواند، این اسلامی است. بینش اسلامی پشت این نظر آقای خمینی، تقدم نفع جامعه بر نفع فرد بود که در فکر سنتی‌ها ۱۴۰۰ سال

جایی نداشت. این بینش منجر به آن دو «سوم» شد. و این بزرگ‌ترین دستاورد آقای خمینی و انقلاب بود؛ مانع دموکراسی برطرف شد. آقای صافی گلپایگانی قهر کرد و این نظر آقای خمینی تبدیل شد به مجمع تشخیص مصلحت مردم و نظام؛ مردم‌اش را حذف کردند و شد مجمع تشخیص مصلحت نظام. و با تمام این تغییرات شما می‌بینید که مجمع تشخیص مصلحت تنها شامل فقها نیست بلکه به اصطلاح متخصصین کارآمد و صالح هم در آن حضور دارند. بنابراین ما دستاورد بسیار بزرگی داشته‌ایم و مانع دموکراسی در دیدگاه مذهبی برداشته شده است. یعنی در مسائل عبادی هر کاری می‌خواهید بکنید، اما در مسائل اجتماعی بحث دو سوم هم مطرح است یا نظر مجمع تشخیص مصلحت نظام. بنابراین این رنسانس تحقق پیدا کرده است... آقای هاشمی هم می‌گوید که شورای نگهبان باید متخصصان مختلف داشته باشد. می‌بینید همان چیزی را که آقای نزیه اول انقلاب گفت و تکفیرش کردند، حالا خودشان می‌گویند، و این خیلی اقدام بزرگی است. ما خیلی مانع بزرگی در سر راه دموکراسی داشته‌ایم که تا این مانع برطرف نمی‌شد به دموکراسی نمی‌رسیدیم... جا دارد همین نهاد (بنیاد بازرگان) دست‌اش را از کمرش بردارد و از آقای خمینی تجلیل کند. جهت همان همکاری و وفاقی که دوستان می‌گویند از این کار ارزشمندی که انجام شده، تجلیل کنیم... این دستاورد خیلی بزرگی است که به وقوع پیوسته است... همان‌طور که عرض کردم این یک رنسانس است؛ باید صبر داشته باشیم؛ باید آگاهی مردم را بالا ببریم. باید صبر داشته باشیم که این کودک به سن بلوغ برسد که بتوانیم زناش بدهیم. نمی‌توانیم ذهنی حرکت کنیم... آقای دکتر فراستخواه پرسیدند که این اشکال‌ها در ذات ما است یا در نهادها. بنده می‌گویم، هم در نهادهاست و هم در ذات ما ایرانیان. «إِنَّ اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّىٰ يُغَيِّرُوا مَا بِأَنْفُسِهِمْ». شما به همین مسئله‌ی فردیت ایرانیان نگاه کنید. ما از حکومت دیکتاتوری می‌گوییم اما هم من دیکتاتورم، هم شما دیکتاتورید؛ همه‌ی ما دیکتاتوریم. این را باید ریشه‌یابی کنیم. دیکتاتوری را باید از منظر جامعه‌شناختی، روان‌شناختی تحلیل کرد...

جلسه‌ی آتی هم‌اندیشی (جلسه‌ی بیست و یکم)

شنبه ۱۷ اسفندماه ۱۳۸۷

ساعت ۱۸

حسینیه ارشاد