

Strategy

کن و اگر B را انتخاب کرد D را انتخاب کن» می‌تواند یکی از راهبردهای بازیکن ۲ باشد. با این دیدگاه بازیکن ۲ در این بازی چهار راهبرد دارد.

راهبرد، کاربردهای زیادی در علوم سیاسی، نظامی، اقتصاد، علوم مهندسی و کامپیوتر، مدیریت و... دارد. یکی از عوامل مهم موفقیت در عرصه‌های مذکور طراحی راهبرد درست است (Simeone, 2020).

کتاب‌شناسی

- Dixit, A., Skeath, S., and Reiley, D. (2009). *Games of Strategy* (3rd ed.). Norton.
- Simeone, L. (2020). Characterizing Strategic Design Processes in Relation to Definitions of Strategy from Military, Business and Management Studies. *The Design Journal*, 23(4), 515-534. <https://doi.org/10.1080/14606925.2020.1758472>
- Watson, J. (2007). *Strategy: An Introduction to Game Theory* (2nd ed.). Norton.

قهرمان عبدلی

دانشگاه تهران

راهبرد (استراتژی)، یکی از واژه‌های پرکاربرد در محاوره و مباحث علمی است و عمدتاً موقعی استفاده می‌شود که فرد می‌خواهد در دنیای نامطمئن برای رسیدن به اهداف خود از آن استفاده کند. با این رویکرد، استراتژی یک برنامه عمل و اقدام است که به فرد می‌گوید در هر شرایط محتمل‌الوقوع چه عملی را انجام دهد تا از رسیدن به اهداف خود فاصله نگیرد. به عبارت دیگر هر فرد یا سازمان یا نهاد می‌خواهد برای آینده خود برنامه‌ریزی کند ولی رخدادهای آینده در زمان برنامه‌ریزی معلوم نیست، لذا برای هر رخداد باید یک برنامه اقدام در زمان برنامه‌ریزی تدوین شود که مجموعه آن اقدامات تدوین شده را راهبرد می‌گویند. در طراحی یک برنامه عمل جامع، مجموعه‌ای از مهارت‌ها و توانایی‌ها در طراحی و به‌کارگیری آن لازم است. چرا که در مواجهه با پیشامدهای ممکن، فرد، امکانات لازم برای آزمون تمام راه‌ها را ندارد، لذا باید از قبل به فکر بهترین راه‌حل‌ها برای پیشامدهای ممکن باشد. باتوجه به دامنه عملکرد و تأثیرگذاری استراتژی در طراحی آن، شناخت محیط، امکانات و توانایی‌ها لازم و ضروری است. (Dixit et al., 2009)

از عرصه‌های پرکاربرد راهبرد موقعی است که فرد در تعارض با دیگران یا محیط قرار می‌گیرد. در این زمینه از دیدگاه نظریه بازی‌ها، راهبرد شامل مجموعه عمل‌ها و اقدامات برنامه‌ریزی و طراحی شده است که به فرد می‌گویند در مواجهه با هر عمل یا اقدام حریف چه برنامه عملی‌ای را پیاده کند تا از زیان‌ها و ضررهای ناشی از تعارض در امان بماند. در این حالت، طراحی راهبرد مستلزم شناخت دقیق استراتژی‌های حریف و زمان اقدام آنها است (Watson, 2007).

عمدتاً در بازی‌های ایستا مثل بازی سنگ، کاغذ و قیچی، راهبرد هر بازیکن عملی است که او برای انتخاب برمی‌گزیند که همان سنگ، کاغذ یا قیچی است. ولی در بازی‌های پویا، راهبرد از انتخاب‌های ممکن آنها در هر لحظه زمانی تشکیل می‌شود. به‌عنوان مثال فرض کنید بازیکن ۱ می‌تواند در شروع عمل A یا B را انتخاب کند. بعد از آن نوبت بازیکن ۲ می‌رسد که باید عمل C یا D را انتخاب کند. در این صورت راهبردهای بازیکن ۱، A یا B ولی بازیکن ۲، مشروط به انتخاب‌های ۱ خواهد بود. مثلاً «اگر بازیکن ۱، A را انتخاب کرد C را انتخاب