

مدل سازی و تحلیل سناریوی جنگ فرماندهی و کنترل بین دو کشور متخاصم بر اساس نظریه بازی ها در حالت غیر همکارانه

حمید تربتی فرد^۱، مجید شیخ محمدی^۲، یاسر نوروزی^۳

تاریخ دریافت: ۱۳۹۹/۱۱/۱۰

تاریخ پذیرش: ۱۴۰۰/۰۲/۱۰

چکیده

یکی از انواع جنگ پرشمرد شده در کتب دفاعی، جنگ فرماندهی و کنترل بین دو کشور متخاصم می باشد و در زمان جنگ واقعی بمنظور از بین بردن تمرکز فرماندهان طرف مقابل انجام خواهد شد. این موضوع در زمان شروع جنگ می تواند بر توان تحلیل طرف مقابل برای شروع یک جنگ یا بازدارندگی از آن تأثیر مستقیم داشته باشد. سؤال اصلی این است که آیا می توان تصمیمات و عکس العمل های رقیب را پیش بینی کرده و انتخاب ها و ترجیحات او را تخمین زد. در صحنه واقعی نبرد هر رقیب به دنبال منافع خود هست ولی در تصمیم گیری ها، عکس العمل رقیب بر انتخاب حرکت بعدی او بسیار اثر گذار است فلذا ما در این مقاله تلاش کرده ایم بامطالعه بر روی سناریوهای مورد استفاده کشورهای متخاصم (آبی و قرمز) در زمان جنگ فرماندهی و کنترل و مدل سازی با استفاده از روش نظریه بازی ها تحلیل های کمی و کیفی از تصمیمات آتی رقبای را پیش بینی کنیم. شناخت اقدامات کشورها و تعیین دقیق ترجیحات آنها می تواند نتایج و تحلیل بازی را دقیق تر نماید. نتیجه این تحلیل و استخراج وضعیت تعادل نشان می دهد اقدامات کم هزینه مانند اختلال در شبکه های ویژه فرماندهی و کنترل و اختلال در سامانه های ناوبری می تواند توان رزم رقیب را کاهش دهد و زمینه را برای اقدامات سخت بعدی هموار نماید.

واژگان کلیدی: جنگ فرماندهی و کنترل، سناریونویسی، نظریه بازی ها، وضعیت تعادل

^۱. دانشجوی دکتری دانشگاه جامع امام حسین (ع)، h.torbatifard@ihu.ac.ir (نویسنده مسئول)

^۲. دانشیار دانشکده مهندسی صنایع و سیستم ها، دانشگاه تربیت مدرس، msheikhm@modares.ac.ir

^۳. استادیار دانشگاه امیرکبیر، y.norouzi@aut.ac.ir

۱. کلیات

موضوع امنیت ملی یکی از کلیدی‌ترین نیازهای هر کشور می‌باشد. این نیاز هم می‌تواند در مسائل داخلی و هم در مسائل خارجی تعریف شود. تجربه کشور عزیزمان نشان داده ما همواره دشمنانی داشته‌ایم که با ماهیت اصلی نظام اسلامی دچار مشکل هستند. ۸ سال دفاع مقدس، ترورهای کور و درنهایت تحریم‌های ظالمانه نشان داده است دشمن از هر طریقی درصدد ضربه زدن به اقتدار و سرمایه‌های ایران اسلامی می‌باشد.

یکی از مسائلی که در مواجهه با ایران همواره از سوی دولت‌های متخاصم مطرح شده این است که می‌گویند "همه گزینه‌ها روی میز است". این موضوع همواره تداعی‌کننده آخرین گزینه یعنی جنگ رودررو می‌باشد. شورای عالی امنیت ملی در کشور ما همواره باید گزینه اقدام نظامی توسط دشمن را به عنوان یکی از اقدامات احتمالی مدنظر داشته و به آن توجه کند. حال سؤال اساسی این است که عاقبت این جنگ با توجه به پیشرفت‌های روزافزون علم و فناوری در دنیا به چه سمت و سویی حرکت می‌کند. ابعاد جنگ در سال‌های اخیر دستخوش اتفاقات زیادی شده است. ابزارها، تجهیزات و سامانه‌ها به کلی تغییر کرده است. سامانه‌های جمع‌آوری و تحلیل اطلاعات کاملاً متفاوت شده است. به علاوه، بعد جدیدی بنام افکار عمومی و فضای مجازی توانسته بر تصمیم‌گیری‌های مسئولین و فرماندهان تأثیر بگذارد. علی‌رغم اینکه توانایی‌های رسانه‌ها عمدتاً در دست قدرت‌ها می‌باشد و آن‌ها افکار را به سمت مطلوب خود حرکت می‌دهند، لکن نتوانسته‌اند تمامی رسانه‌ها را محدود کنند و هر نوع تصمیم‌گیری می‌تواند بین دولت‌ها و ملت‌ها فاصله ایجاد نماید. به عنوان مثال شاید روزی استفاده از بمب اتم کار ساده و یا ممکن برای دولت‌ها بود ولی در حال حاضر اگر دولتی از آن استفاده کند از سوی افکار عمومی دنیا تحت شدیدترین فشارها قرار می‌گیرد تا جایی که مزایای استفاده از این سلاح را کاملاً تحت‌الشعاع قرار می‌دهد.

کشور آبی توانسته در سال‌های اخیر در حوزه جنگ الکترونیک و خصوصاً سایبر الکترونیک پیشرفت‌های چشمگیری داشته باشد. تمرکز بر موضوعاتی مانند آینده‌پژوهی،

سناریونویسی، سناریوسازی و تحلیل سناریو نیز توانسته نگاه‌های راهبردی را تقویت نماید. ساخت انواع سامانه‌های شنود و اختلال‌گر در حوزه مخابراتی از دیگر توانمندی‌های قابل‌ارائه بوده است. این کشور توانسته به صورت موردی محصولات برای تغییر سرنوشت جنگ آماده نماید. شبکه‌های ویژه فرماندهی و کنترل، تکمیل اطلاعات بانک‌های اطلاعاتی، فریب و اختلال در پهپادهای شناسایی و هواپیماهای جاسوسی، هوشمند سازی فرماندهی و کنترل و شنود در حوزه کدگشایی ماهواره از جمله این پیشرفت‌ها می‌باشد.

کشور قرمز در برنامه خود قصد تجاوز به کشور آبی را دارد. مجموعه‌های سیاست‌گذار آن کشور از گزینه نظامی برای حل مسئله کشور آبی صرف‌نظر نکرده‌اند. تحلیل‌گران کشور قرمز معتقدند در صورت درگیری مسلحانه با کشور آبی تکیه بر سلاح‌های هوایی خود خواهند داشت. علاوه بر این کشور قرمز برای کسب برتری در رویارویی با کشور آبی از چند نوع دیگر تسلیحات و تجهیزات نظامی استفاده خواهد کرد. کشور قرمز در سال‌های اخیر توانسته با توسعه روزافزون تجهیزات جنگ الکترونیک و استفاده بهینه از آن‌ها در شبکه فرماندهی و کنترل یکپارچه خود، تأثیرات شگرفی در صحنه‌های نبرد داشته باشد.

در کتب دفاعی من‌جمله، کتاب جنگ اطلاعات [۱] که به عنوان اولین مرجع در این مقاله نیز به آن اشاره شده است، برای جنگ ابعاد مختلفی را بیان می‌دارد که شامل جنگ شبکه‌ای، جنگ سیاسی، جنگ اقتصادی و جنگ سایبرنتیک (C2W) می‌باشد. یکی از ابعاد جنگ سایبرنتیک، جنگ فرماندهی و کنترل می‌باشد. برای این جنگ می‌توان حالت‌ها و ابعاد متنوعی را تصور کرد. در این تحقیق ما مدل‌سازی به وسیله ابزارهای جنگ الکترونیک را مدنظر قرار داده‌ایم. بدین صورت که به سراغ ابزارهای مراقبت و شناسایی جنگ الکترونیک که وظیفه پایش و رصد فضای نبرد را بر عهده دارند، رفته‌ایم و ابزارهای مقابله، اختلال، فریب و انهدام را متناسب با تهدیدات، وارد کرده‌ایم و سپس بر اساس یک سناریوی شبه واقعی حمله کشور قرمز را به کشور آبی تحلیل کرده و در پایان با استفاده از ابزارهای ریاضی نظریه بازی‌ها به این نتیجه رسیده‌ایم که سرنوشت جنگ احتمالاً به سمت استفاده از چه سلاح‌ها و سامانه‌هایی گرایش خواهد

داشت. واقعیت این است که موضوع جنگ‌های فرماندهی و کنترل آن قدر متنوع و پیچیده است که می‌توان برای آن‌ها مدل‌ها و سناریوهای متنوعی در نظر گرفت. چیزی که محققان آتی باید برای سناریوهای جدید به کار بگیرند تا بتوان بانک کاملی از سناریوها را تأمین کرد. سپس بتوان با استفاده از ابزارهای هوش مصنوعی یک شبکه عصبی با نظارت را تهیه کرد و با استفاده از آموزشی که توسط سناریوهای مختلف ایجاد می‌شود بتوان آینده جنگ‌ها را با دقت بیشتری پیش‌بینی کرد.

اهمیت حیاتی که این موضوع برای دولت‌ها داشته است ما را بر آن داشت یک شرایط تقریباً واقعی را بررسی کنیم، چراکه عدم پرداختن به این موضوع مهم باعث می‌شود دولت‌ها بدون آن‌که عواقب و گام‌های بعدی خود را بتوانند تخمین بزنند، اقدامات بدون پشتوانه انجام دهند و خود را درگیر جنگ‌های طولانی و بدون نتیجه نمایند.

در بخش دوم به اهمیت و ضرورت تحقیق و عواقب عدم توجه به آن پرداخته شده است در بخش سوم این مقاله، پیشینه و ویژگی‌های تحقیق بیان می‌شود. در بخش چهارم به معرفی جنگ فرماندهی و کنترل می‌پردازیم. در بخش پنجم به روش تحقیق و نحوه گردآوری داده‌ها پرداخته شده است. بخش ششم تعاریف و مفاهیم اساسی و پایه‌ای نظریه بازی‌ها را متناسب با نیاز پژوهش بیان و ضمن آن، وضعیت‌های پایداری را مطابق با تعریف‌های مختلف صاحب‌نظران، بیان می‌دارد. در بخش هفتم به طرح‌ریزی مسئله می‌پردازیم. مدل‌سازی بازی با توجه به نوع بازی، بازیگران، راهبرد و ترجیحات آن‌ها در بخش هشتم ارائه می‌شود. سپس در بخش نهم به تحلیل نتایج بر اساس وضعیت‌های تعادل پرداخته می‌شود و در پایان نتایج و پیشنهادها در بخش دهم بیان می‌شود.

۲. اهمیت و ضرورت تحقیق:

این تحقیق بر روی یک موضوع کلیدی دست گذاشته است و آن "تصمیم‌گیری" می‌باشد.

یک تصمیم راهبردی می‌تواند سرنوشت یک ملت و یا نسلی را تغییر دهد. قطعاً بی‌تصمیمی و تعلل نیز با شکست فرقی ندارد. پس ضروری است قبل از شروع بحران، تمامی اتفاقات و تصمیمات را پیش‌بینی کنیم تا دچار خسارت نشویم.

از عواقب نپرداختن به چنین موضوع مهمی این است که ما در مواقع بحران با گزینه‌های مختلفی روبرو هستیم و اگر از قبل شرایط و تصمیمات رقیب را آنالیز نکرده باشیم دچار سردرگمی می‌شویم و چه‌بسا تصمیماتی اتخاذ نماییم که علاوه بر ضربه بر توان دفاعی و امنیتی کشور، خسارات جبران‌ناپذیری را در حوزه مختلف دفاعی، سیاسی بر کشور عزیزمان وارد نماییم. فلذا حل معضل تصمیم‌گیری و به عبارتی پیش‌بینی ما از اقدامات، عمل‌ها و عکس‌العمل‌های رقیب می‌تواند به‌عنوان تصمیم‌سازی، پیشنهادهایی را به‌صورت علمی و تحقیقاتی در اختیار مدیران و فرماندهان بگذارد تا به حداکثر منفعت برسیم و در حداقل ضرر تضمین نماییم.

فرض کنیم ما در آستانه رویارویی با دشمن قرار گرفته‌ایم. دشمن برای تسلیم ما چه اقداماتی می‌تواند انجام دهد و ما چه‌کاری؟ دشمن چه مرحله‌ای را می‌تواند اجرا کند که در پس آن‌هم به بیشترین فایده و هم به کمترین هزینه برسد؟ مسائل اقتصادی در تصمیمات طرفین چه نقشی دارد؟ آیا آب‌وهوا در به‌کارگیری تجهیزات اثرگذار است؟ جغرافیا چقدر اثرگذار است؟ و سؤالات بی‌شماری که در ذهن ما و فرماندهان ایجاد می‌شود. حال فرض کنیم در موقع تصمیم‌گیری مسئولین باید از بین تعداد زیادی راه‌حل بهترین را انتخاب کنند. حال با توجه به معلومات و مجهولات متعدد، حل مسئله بسیار سخت می‌باشد، آن‌هم در شرایطی که بخشی از آن‌ها کمی و بخشی دیگر کیفی است.

در اینجا نظریه بازی‌ها به کمک ما می‌آید و ابزارهایی برای تخمین و پیش‌بینی آن‌هم نه به‌صورت تک‌مرحله‌ای بلکه به‌صورت گام‌به‌گام برای ما ترسیم می‌نماید. اگرچه احصاء تمامی اقدامات طرفین امکان‌پذیر نیست لیکن اقدامات با درجه اهمیت بالا و احتمال وقوع زیاد می‌تواند از ابهامات مسئله کم و بر شفافیت آن اضافه نماید.

از رهگذر این تحقیق برای مسئولین مشخص خواهد شد که رقبا از طریق چه راهکارهایی قصد پیروزی در جنگ فرماندهی و کنترل را دارند؛ بنابراین، برای جلوگیری از این آسیب در زمان جنگ واقعی می‌توان تمهیدات لازم را اندیشید.

اهمیت است [10]. به‌طور دقیق‌تر، هر بازیگر از تصمیمات سایر بازیگران، منتفع یا متضرر می‌شود. واضح است که مناقشات راهبردی در تعاملات فی‌مابینی و در همه سطوح از قبیل شخصی، خانوادگی، شغلی، ملیتی و بین‌المللی، بسیار معمول و رایج است.

مدل گراف برای حل مناقشات، یک متدولوژی مدل‌سازی و تحلیل مناقشات راهبردی ارائه می‌کند و به‌آسانی قابل‌استفاده و منعطف است و درک خوبی برای تصمیم‌سازان درباره اینکه چگونه آنچه باید انجام دهند را انتخاب کنند، فراهم می‌کند. البته سامانه‌های جایگزین برای مدل‌سازی و تحلیل مناقشات راهبردی که مجزا و متمایز از «تئوری بازی غیر همکارانه» باشند، وجود دارد که از آن جمله می‌توان روش‌های تحلیل متاگیم توسط هاوارد در سال‌های ۱۹۷۱ و ۱۹۸۷ م [13] و [12]، تحلیل مناقشه توسط فریزر و هایل در ۱۹۸۴ م [11]، بازی خرد آگاه^۵ توسط تاکاهاشی^۶ و همکاران [6]، تئوری درام^۷ توسط هاوارد در سال ۱۹۹۴ [14]، تئوری حرکات^۸ توسط برامز^۹ و متلی^{۱۰} [4] نام برد. تمرکز اصلی و مشخص این مقاله استفاده از مدل گراف برای حل مناقشات است. باورمان این است که مدل مذکور منعطف‌تر، دارای حوزه وسیع‌تر و کاربرد آسان‌تر نسبت به روش‌های جایگزین خود است. این مدل هنر خود را در تحلیل مسائل پیچیده دنیای واقعی به‌خوبی نشان داده است [10]. به‌عنوان نمونه، این مدل به‌منظور پیش‌بینی محتمل‌ترین نتایج مورد انتظار در مناقشه هسته‌ای ایران توسط شیخ محمدی و همکاران در سال ۲۰۰۹ [9] و منازعه قدرت‌های منطقه‌ای و بین‌المللی در سوریه مجدداً توسط شیخ محمدی و همکاران در سال ۲۰۱۳ [8] به کار گرفته شده است. شکل ۱ فرایند به‌کارگیری مدل گراف برای حل مناقشه را برای مدل‌سازی و تحلیل مناقشات پیچیده دنیای واقعی به‌خوبی نمایش می‌دهد.

انتخاب راه‌حلی که احتمالاً دشمن و یا خودی در آینده به سمت آن حرکت می‌کند می‌تواند ما را برای آینده‌ای نه‌چندان دور آماده کند. این نوع اطلاعات عمدتاً در سیاست‌گذاری‌ها، بودجه‌بندی‌ها و رویکردها تأثیر مضاعف دارد. به‌عنوان مثال اهمیت موضوع ناوبری و یا GPS در سرنوشت جنگ اهمیت دارد. وابستگی دشمن به این ابزار و نیز وابستگی کمتر خودی به این ابزار شاید بتواند موازنه را تغییر دهد. چرایی و چگونگی آن در ادامه تحقیق به‌تفصیل بیان شده است.

۳. پیشینه تحقیق

این موضوع تحقیق از گذشته موردعلاقه محققان بوده است و هرکدام به‌صورت مسئله محور و با یک مدل خاص از نظریه بازی‌ها به آن پرداخته‌اند. دانش نظریه بازی‌ها در این سال‌ها پیشرفت فراوانی داشته است. در مقالات ذیل به روش‌هایی که نظریه بازی‌ها را ترویج کرده‌اند می‌پردازیم.

فنگ^۲ و همکاران در ۱۹۹۳ م مدل گراف برای حل مناقشه را ارائه کردند. این مدل یک متدولوژی منعطف و توانمند برای مطالعه مناقشات راهبردی در دنیای واقعی است. کارایی این مدل که از فن‌های نظریه بازی در حالت غیر همکارانه است، زمانی بیشتر خود را نشان می‌دهد که بیان مطلوبیت بازیگران با اعداد کمی و مقداری ممکن نباشد [10]

یک مناقشه راهبردی به فعل و انفعال متقابل دو یا چند بازیگر گفته می‌شود. هرکدام تصمیماتی را اتخاذ می‌کنند که روی هم‌رفته مشخص می‌کند حالت مناقشه چگونه از کار درمی‌آید و نیز هرکدام، برای خود ترجیحاتی در میان حالت‌های ممکن (به‌عنوان راه‌حل نهایی) دارند. لذا، یک مناقشه راهبردی، یک مسئله و مشکل تصمیم‌تعاملی است که در آن دو یا چند تصمیم‌ساز وجود دارند، هر بازیگر انتخابی دارد (دو یا چند گزینه) و برای هر تصمیم‌ساز، اصالتاً انتخاب‌های دیگران دارای

⁸ theory of move

⁹. Brams

¹⁰ Mattli

2. Fang

⁵. hyper game

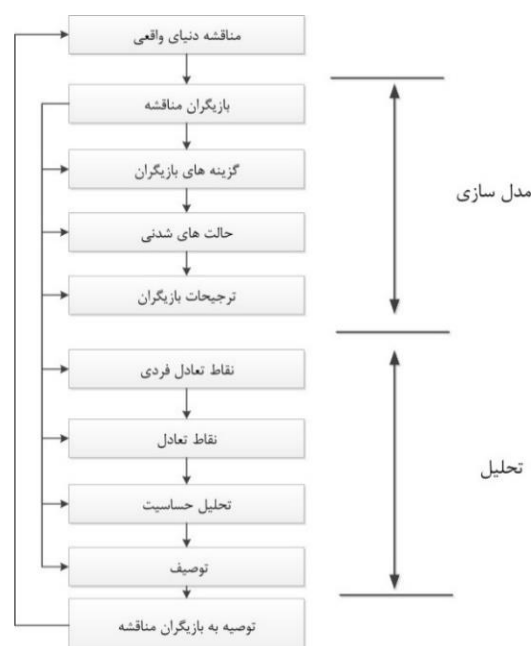
⁶ Takahashi

⁷ drama theory

همچنین مقاله‌ای که در سال ۲۰۱۹ توسط خانم جینگ منتشر شد، نشان داد می‌توان راه‌هایی را برای تصمیم بین ترجیحات ناشناخته و مبهم پیدا کرد. او یک راه حل ترکیبی را پیشنهاد داده که با استفاده از ۴ فرم مخصوص، آستانه‌های راضی‌کننده در مسائل فازی بتوان مسائل پیچیده و مهم را نیز حل کرد این موضوع برای حالت‌های خیلی پیچیده که می‌تواند جنبه راهبردی هم داشته باشد مفید است و برای مثال مناقشه چین را مورد توجه قرار داده است. در این روش ۴ فرم مخصوص برای بیان نیاز فازی مطرح می‌شود. در حقیقت با ایجاد یک آستانه راضی‌کننده برای منطق فازی تصمیمات بازیگران را به این حالت‌ها محدود می‌نماید. [16]

تاریخچه تحقیقات پیرامون این موضوع نشان می‌دهد که تحقیقات گذشته تفاوت عمده‌ای با موضوع ما دارند و البته شباهت‌هایی نیز دارند که به آن‌ها اشاره خواهد شد. به صورت کلی می‌توان اشاره کرد که هم در جنبه وسعت نگاه به میدان جنگ الکترونیک و هم استفاده از ابزار تحلیل مناقشات کیفی و چندمرحله‌ای نظریه بازی‌ها تفاوت عمده‌ای با تحقیق ما دارند. مقاله [17] انتخاب بین ECM و ECCM را با استفاده از نظریه بازی‌ها تحت دو سناریو استراتژی مخلوط ۱۱ و استراتژی خالص ۱۲ بررسی و مطرح می‌کند. روش‌های مختلف نظریه بازی‌ها در مقاله [18] به صورت مفصل بحث شده است. مقاله [19] بهترین زمان برای استفاده از فریب در تقابل با موشک، تابع هزینه برای حمله‌کننده، احتمال شکست دشمن و احتمال گمراه کردن موشک در اثر فریب را تشریح می‌کند.

مقاله ای دیگر [20] نشان می‌دهد که ما می‌توانیم در تحلیل مسائلی که متغیرهای مختلفی دارند از نظریه بازی‌ها استفاده کنیم، مخصوصاً در شبکه‌های مخابراتی که کنترل توان در سیستم‌های CDMA یکی از کاربردهای آن می‌باشد. استفاده هم‌زمان از الگوریتم فازی و نظریه بازی‌ها در مقاله ای [21] برای تعیین مؤثر توان در سیستم‌های EA مطرح می‌شود. مقاله ای کاربردی [22] در مورد آسیب‌پذیری ارتباطات بیسیم مسافران هواپیماها به وسیله جیمینگ بحث می‌کند و طبق آن پروفایل جیمینگ استخراج می‌گردد. مقاله [23] موضوع‌هایی که جنبه



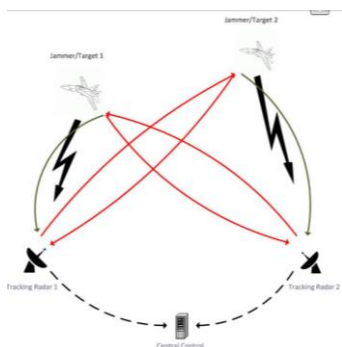
شکل ۱. مدل گراف برای حل مناقشه [۲]

در مقاله‌ای که آقای زیمینگ در سال ۲۰۱۸ چاپ کرده رویکرد جدیدی را در نظریه بازی‌ها اختصاص داده است او در این مقاله یک مسئله واقعی که در سال ۲۰۱۴ برای اکتشاف نفت در دریای چین جنوبی رخ داده است را مورد مطالعه قرار داده است. در این مقاله او اثبات می‌کند که حالت‌های تعادل مرسوم یا کلاسیک با ائتلاف‌هایی که رخ می‌دهد می‌تواند ناپایدار گردد؛ اما ائتلافی که او پیشنهاد می‌دهد ائتلاف پرتو نام دارد. ائتلافی که با الهام از ویلفرد و پرتو می‌خواهد به تخصیص بهینه منابع کمک کند. رویکرد جدید به تحلیل ائتلاف و لذا باعث تغییراتی در بازتولید مفاهیمی مانند NASH - SMR - GMR و SEQ خواهد شد

رویکرد جدید می‌تواند نشان دهد که ائتلاف چگونه می‌تواند نقطه تعادل غیر همکارانه را برهم بزند در این مقاله تعریف ائتلاف را به صورت گسترده‌تری تعمیم می‌دهد؛ و پیشرفت‌های ائتلاف کلاسیک را به پیشرفت‌های ائتلاف پارتو تعمیم می‌دهد. در حقیقت به ما نشان می‌دهد که یک تعادل کلاسیک ممکن است یک عدم همکاری را در پیش داشته باشد و در عمل پایداری رخ ندهد درحالی‌که در تعادل‌هایی داریم که بدون همکاری ناپایدار می‌ماند. [15]

¹² Pure Strategy

¹¹ Mix Strategy



شکل ۲. حضور ۲ رادار و ۲ جمر در صحنه عملیات [25]

۱-۳. جنبه‌های نوآورانه

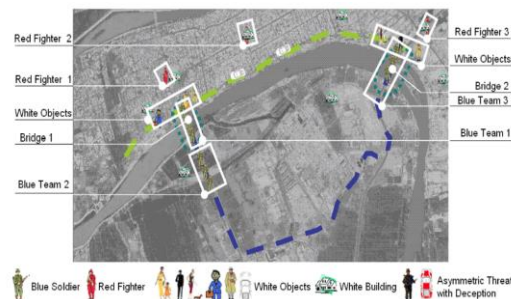
همان‌طور که مشاهده گردید، تحقیقات پیشین در زمینه نظریه بازی‌ها و تلفیق آن با دانش جنگ الکترونیک دارای وجوه اشتراک و افتراقی با تحقیق حاضر می‌باشد که به صورت ذیل می‌توان جمع‌بندی نمود:

نقطه مشترک این تحقیق و تحقیقات گذشته مربوط به استفاده از ابزار نظریه بازی‌ها جهت کاربردهای جنگ الکترونیک بوده است. متتبا نگاه کلان به صحنه نبرد جنگ الکترونیک کمتر به آن پرداخته شده است و همچنین تنوع در تحلیل مختلفی که می‌توان از نظریه بازی‌ها انتظار داشت کمتر به چشم می‌خورد. موارد برجسته این تحقیق و تفاوتان با تحقیقات قبلی را می‌توان در موارد ذیل برشمرد:

پیشینه تحقیقات گذشته نشان می‌دهد که اکثر این تحقیقات به صورت تک‌بعدی به بررسی مسئله پرداخته است. به عنوان مثال مطالعات گذشته عمدتاً حول وحوش رادار متقابل یک یا دو رادار در حضور اختلال‌گر بوده است در حالی که صحنه نبرد ۲ کشور یا دولت متخاصم بسیار پیچیده‌تر و متنوع‌تر از حالت‌هایی است که در مقالات فرض شده است. پس یکی از اصلی‌ترین تفاوت‌ها متوجه نوع نگاه ما به مسئله نبرد هست. به عبارت دقیق‌تر مقالات گذشته گوشه‌ای از نبرد بین دو ابزار را بررسی می‌کنند در حالی که برای ما سرنوشت جنگ مهم می‌باشد و حتی مسائل روانی و افکار عمومی هم برای ما مهم است و فقط به مسائل فنی توجه نمی‌کنیم.

تفاوت دومی که در این تحقیق برجسته‌تر از سایر تحقیقات مطرح می‌شود، مدل‌سازی مرتبط با نظریه بازی‌ها می‌باشد. به عبارت دیگر، در تحقیقات گذشته عمدتاً حل مسئله به وسیله

استراتژی دارد را بیان می‌کند و ۴ مدل اطلاعات مختلف را بیان می‌دارد. در این مدل مخصوصاً در مواقعی که فقط یک روش مقابله در برابر خود داریم عملکرد را افزایش می‌دهد. در حقیقت این کار برای افزایش احتمال پیش‌بینی حرکات دشمن است و به عبارت دیگر بحث ارزیابی تهدید را بررسی می‌کند. در سال ۲۰۰۷ مقاله با رویکرد تلفیقی اطلاعات و استفاده هم‌زمان آن در شبکه فرماندهی و کنترل و اثرگذاری نظریه بازی‌ها در بلوک چهارم آن ارائه گردید. [24] این مقاله به سفارش ارتش آمریکا تهیه گردیده است. در این بازی با تعریف سه بازیکن: گروه قرمز (نیروی دشمن)، گروه آبی (نیروی خودی) و گروه سفید (نیروهای بی‌طرف) کار را شروع کرده و در ادامه کاربرد اصلی نظریه بازی‌ها را در پیش‌بینی تهدید و آگاهی وضعیتی مدل‌سازی کرده است. سپس با توسعه این موضوع از یک فضای هوایی به یک فضای زمینی مطابق شکل فوق درگیری شهری نیروهای امنیتی و تروریستی در حضور مردم بی‌طرف را شبیه‌سازی کرده و با استفاده از نظریه بازی‌ها پیش‌بینی مدنظر را انجام داده است. استخراج توابع **Payoff** برای کمی‌سازی با استفاده از مدل مارکوف از نقاط برجسته این تحقیق می‌باشد.



شکل ۳. وضعیت چیش نیروهای خودی، دشمن و بی‌طرف [24]

در سال ۲۰۱۶ مقاله‌ای در مورد کاربرد نظریه بازی‌ها در تقابل یک شبکه راداری (با ۲ رادار و ۲ جمر) و تعدادی از جمرها چاپ گردید. [25] در این مقاله در مورد نحوه شکل‌دهی پترن آنتن رادار متناسب با سیگنال دریافتی شروطی بیان می‌کند و همچنین شرایط هوشمندی جمرها را نیز اضافه می‌نماید. هدف از شبکه راداری در این موضوع کم کردن میزان تشعشعات غیرضروری رادارها می‌باشد و بازی مناسب برای اختصاص قدرت بهینه را تعریف می‌نماید. در این بازی نقش دوری و نزدیک هدف لحاظ گردیده است.

سامانه‌های نقل و انتقال هوایی، فضایی، دریایی و زمینی منتقل می‌شوند و از جنگ فرماندهی و کنترل حالتی متظاهر و متجاوز به وجود می‌آورد.

جنگ فرماندهی و کنترل روش‌هایی را برای حمله فیزیکی و اطلاعاتی به کار می‌گیرد تا حلقه عملکردی مشاهده و جمع‌آوری اطلاعات تا اقدام (OODA13) سامانه‌های فرماندهی و کنترل را تضعیف و یا نابود کند و تأثیر کنترل ادراکی رهبری نظامی و پاسخ فرماندهی را کاهش دهد. جنگ الکترونیک و تخریب فیزیکی به صورت تهاجمی مورد استفاده قرار می‌گیرد و ابعاد دیگر جنگ، مکمل این فرآیند می‌باشند.

جنگ‌های سال‌های اخیر که توسط کشور قمرز طراحی و اجرا شده است، تجربیات عملی مناسبی را در اختیار محققین این مقاله قرار می‌دهد. این کشور عملیات تجسسی، مراقبت و شناسایی و استفاده از جنگ الکترونیک را به صورت یکپارچه در قالب جنگ فرماندهی و کنترل بکار برده است. در این جنگ‌ها اصول جنگ فرماندهی کنترل به دقت رعایت شده است. از آن جمله می‌توان به حمله با دقت و سرعت به همراه عمق زیرساخت بالا و کنترل بر شبکه‌ای از نیروهای مخفی و علنی اشاره کرد.

برای آشنایی بیشتر با اصول این مدل جنگ، کتاب جنگ اطلاعات [۱] مراحل از یک جنگ فرماندهی و کنترل شبه واقعی را ترسیم کرده است. در این جنگ کشور فرضی A به کشور فرضی B حمله می‌کند. این سناریوی عملیاتی با حملات رایانه‌ای به وزارت خارجه و پست‌های الکترونیکی آن آغاز می‌شود. جنگ شبکه‌ای علیه زیرساخت‌های حساس علیه کشور B توسعه می‌یابد. با آغاز عملیات شناسایی توسط هواپیماهای بدون سرنشین کشور قمرز ایجاد اختلال در رادارهای این هواپیما از طرف کشور B نیز شروع می‌شود. کشورهای درگیر هر دو سعی در ایجاد اختلال در سامانه‌های ارتباطی و مخابراتی و نابوری یکدیگر دارند.

نظریه بازی‌ها با مدل‌سازی ساده "جان نش" انجام می‌شد. درحالی‌که دشمن یا رقیب در برابر هر تصمیم ما تصمیمی متقابل می‌گیرد که می‌تواند سرنوشت جنگ را تحت تأثیر قرار دهد. پس ما نیاز به نوعی از مدل‌سازی در نظریه بازی‌ها داریم که بتوانیم به صورت رفت و برگشتی، عمل و عکس‌العمل‌های رقیب را پیش‌بینی کنیم. چه بسا ما حرکتی می‌کنیم درحالی‌که عکس‌العمل رقیب، ما را در وضعیت به مراتب بدتر از وضعیت فعلی قرار دهد. پس ما باید از آن حرکت خودداری کنیم.

هر حرکت از ما یا رقیب باید دارای پشتوانه عقلی باشد و ما فقط حرکت‌هایی را انجام می‌دهیم که عاقلانه باشد درحالی‌که در مقالات گذشته این نکته که حرکت فعلی، نهایتاً ما را به نقطه بدتر نبرد مورد غفلت واقع شده بود.

نکته آخر، تفاوت این تحقیق با سایر تحقیقات در استفاده از ابزارهای کیفی بجای کمی می‌باشد. به عبارت دیگر، ما همیشه نمی‌توانیم با اختصاص یک عدد به مطلوبیت بازیگران تمام حرکت‌ها را مدل کنیم و فقط می‌توانیم ترجیحات بازیگران روی وضعیت‌های مختلف را به صورت ترتیبی مشخص کنیم. نوع طراحی ما این نوع مسائل را پشتیبانی می‌کند و ما می‌توانیم بازی‌های بیشتری را طراحی کنیم.

این جنبه‌های نوآورانه به صورت جدی‌تر این تحقیق را از سایر تحقیقات مشابه متمایز کرده و کاربرد آن را در سیاست‌گذاری‌های عمومی بیشتر و واقعی‌تر می‌نماید.

۴. جنگ فرماندهی و کنترل

عمده‌ترین محورها در جنگ فرماندهی و کنترل عبارت است از استفاده یکپارچه از امنیت عملیات، جنگ الکترونیک و تخریب فیزیکی و هدف این است که توانایی فرماندهی و کنترل کشور رقیب تحت تأثیر قرار گیرد یا کاهش داده شده و یا نابود شود و در مقابل حریف بتواند فرماندهی و کنترل نیروهای خود را در مقابل چنین فعالیت‌هایی محافظت نماید. در این جنگ کشورهای متخاصم به منظور دسترسی به زیرساخت فرماندهی و کنترل رقیب اقدام به نفوذ مستقیم به منطقه هوایی، زمینی و نواحی ساحلی کشور مقابل می‌نماید. جنگ‌افزارها توسط

۱-۵. نوع تحقیق:

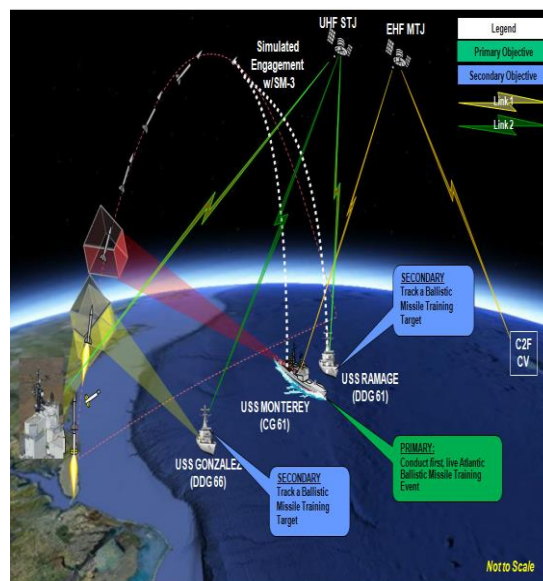
این تحقیق به لحاظ نوع، ازجمله تحقیقات کاربردی محسوب می گردد. چراکه اولاً نیاز میدانی فرماندهان و مدیران را می تواند برطرف نماید و از طرفی با ایجاد ارتباط بین اطلاعات بین رشته ای مانند جنگ الکترونیک و نظریه بازی ها می تواند در زمینه تصمیم سازی این دانش را توسعه دهد. دانش جنگ الکترونیک شامل اطلاعاتی از قبیل سیگنال شناسی، آشنایی با انواع حسگرها و سامانه های اختلال و فریب، آشنایی با تاکتیک های میدانی، آشنایی با نحوه مدیریت نبرد، سامانه ها شناسایی، حفاظت و حمله الکترونیکی می باشد. داشتن این دانش ها برای تصمیم گیری دقیق در صحنه رزم به تنهایی کافی نمی باشد و در حقیقت زمانی کاربردی می شود که در ترکیب با دانش دیگری به نام نظریه بازی ها بتواند تصمیمات حیاتی را برای فرماندهان پیش بینی نماید. فلذا از جهت نوع تحقیق یک تحقیق کاربردی می باشد.

۲-۵. نحوه گردآوری اطلاعات:

خبرگان رشته جنگ الکترونیک یکی از اصلی ترین منابع اطلاعاتی ما برای جمع آوری و تأیید اطلاعات بودند، از آنجایی که در بخش های پیش رو از لفظ خبرگان بیشتر استفاده می گردد، ابتدا به معرفی این خبرگان می پردازیم:

مشخصات خبرگان جنگ الکترونیک:

این خبرگان افرادی هستند که اکثراً دارای تحصیلات کارشناسی و کارشناسی ارشد در رشته مخابرات و الکترونیک می باشند و حداقل ۱۲ سال در این زمینه با نیروهای مسلح همکاری کرده اند. تعداد این افراد در رشته های مختلف مجموعاً به ۱۵ نفر می رسد. این افراد توانسته دوره های عرضی و توجیهی مرسوم در نیروهای مسلح را با موفقیت طی کرده و در رشته مخابرات و جنگ الکترونیک مشغول بکار شوند. از آنجایی که جنگ الکترونیک دارای سامانه های متنوعی می باشد، تخصص های فرعی آن ها شامل: متخصص شنود و آشکارسازی مخابراتی، متخصص اختلال و فریب مخابراتی، متخصص شنود و آشکارسازی راداری، متخصص اختلال و فریب راداری و متخصص طراحی الگوریتم و پردازش سیگنال می باشد. عمده این افراد در اکثر مانورهای عملیاتی شرکت کرده اند و با نقاط



شکل ۴. نمایی از جنگ فرماندهی و کنترل [۳]

در ادامه این جنگ فرماندهی و کنترل، کشور **A** با استفاده از بمب های گرافیتی و پخش مواد فیر کربنی در اطراف شبکه های برق فشارقوی سعی در از کار انداختن نیروگاه های برق کشور **B** را دارد. با قطع برق و درهم ریختگی شرایط کشور **B**، حملات سازمان یافته به سایر اجزای شبکه نیز ادامه میابد. با گسترش حجم حملات، حملات هوایی علیه مراکز فرماندهی و کنترل کشور **B** آغاز می شود. کشور **B** نیز به موازات اقدامات کشور **A** سامانه های اختلال خود را به میدان میاورد. ایجاد برتری هوایی، بمباران دقیق مراکز تصمیم گیری کشور **B** و ایجاد اختلال در سامانه موقعیت یاب جهانی از اهداف اصلی کشور **A** محسوب می شود. کشور مهاجم با تمام توان سعی در ایجاد اختلال در اطلاعات و نحوه تصمیم گیری کشور قرمز دارد. همچنین کشور **A** با ایجاد پروازهای مصنوعی برای به کار انداختن سامانه های "سام" و به وسیله آن شناخت مکان رادارها را در برنامه اصلی خود قرار می دهد. سناریوی فوق بخشی از یک عملیات در جنگ فرماندهی و کنترل محسوب می شود که می تواند در مدل سازی مسئله ما نقشی اساسی ایفا نماید.

۵. روش شناسی تحقیق

تجربیات عملیاتی خبرگان این حوزه بود و بر اساس آن تجهیزات و سامانه‌ها را انتخاب کردیم.

همچنین توانستیم با انجام یک نظرسنجی از خبرگان جنگ الکترونیک به بخشی از تجهیزاتی که در جنگ‌های اخیر استفاده شده و یا احتمالاً در سبد تجهیزاتی آن‌ها وجود خواهد داشت دسترسی پیدا کرده و اطلاعاتی را کسب نماییم. در این مسیر استفاده از تحقیق‌های مرتبط با آینده‌پژوهی نیز کمک شایان توجهی به این موضوع کرده است. به عبارت دقیق‌تر ما باید برای آینده طرحی را پیش‌بینی کنیم و صرفاً استفاده از تجربیات گذشته کارساز نمی‌باشد. همچنین توانستیم با استفاده از منابع آشکار مانند اینترنت، کاتالوگ‌های شرکت‌های سازنده تجهیزات جنگ الکترونیک و نیز تاریخچه جنگ‌هایی اخیر اطلاعاتی را در این زمینه به دست آوریم.

در سومین دسته، نیاز به روشی برای پیش‌بینی و تخمین آینده با استفاده از اطلاعات فعلی بودیم که بتواند بین دو یا چند رقیب حالت تعادل را پیش‌بینی کند. در این زمینه با مطالعه انواع روش‌های پیش‌بینی آینده و نیز روش‌هایی مانند شبکه عصبی و هوش مصنوعی، بهترین روشی که می‌توانست اطلاعات کیفی را به‌عنوان ورودی بپذیرد را انتخاب کردیم. با توجه به پیشنهاد اساتید و مقالات مرتبط در این مورد نظریه بازی‌ها بهترین انتخاب بود.

در چهارمین دسته اطلاعات، بین انواع روش‌های مختلف نظریه بازی‌ها ما باید روشی که منطبق بر حل مسئله ما بود انتخاب می‌کردیم؛ پس از مطالعات مقالات مرتبط خصوصاً مقالات آقایان **Fraser** و **Hipel** [11] به این نتیجه رسیدیم که مدل حل مناقشات بهترین گزینه برای حل این مدل مسائل است که با توجه به پیچیدگی‌های مسئله در این پژوهش، رویکرد غیر کمی و غیر همکارانه را انتخاب کردیم.

۳-۵. نحوه تعریف سناریوها:

برای تعریف سناریوها در محیط‌های عملیاتی به تجربیات میدانی نیاز داریم. به‌منظور تعریف سناریوهای عملیاتی ابتدا باید اطلاعات در مورد عوامل اثرگذار بر محیط عملیاتی کسب

قوت و ضعف سامانه‌های تولید داخل آشنایی کامل دارند. همچنین بخشی از این افراد با حضور در کشورهای تولیدکننده سامانه‌های مخابراتی مانند اتحادیه اروپا، تأییدیه‌های مربوطه را جهت اپراتوری سامانه‌های خرید خارج کسب کرده‌اند. از آنجایی که انس گرفتن اپراتور با سامانه‌های جنگ الکترونیک تأثیر شگرفی در به‌کارگیری صحیح این سامانه‌ها دارند. این افراد عموماً تغییر رسته نداده‌اند و می‌توان گفت در آشنایی با سامانه‌ها در تخصص خود حرف اول را می‌زنند. همچنین از آنجایی که این افراد عمدتاً به‌عنوان ناظر و سفارش‌دهنده سامانه‌های جنگ الکترونیک از طرف یگان مربوطه انتخاب می‌شدند، می‌بایست آشنایی کاملی با تجهیزات و سامانه‌های کشورهای رقیب نیز کسب می‌کردند تا با تکیه بر آن اطلاعات بتوانند سامانه‌های ضد آن را در داخل تولید کنند، به‌عبارت دیگر تسلط مناسبی بر سامانه‌های جنگ الکترونیک رقیب دارند.

اگر به‌صورت خلاصه بخواهیم انواع داده‌های موردنیاز و نحوه جمع‌آوری آن‌ها را مرور نماییم می‌توان گفت که ما در این تحقیق به ۴ دسته اطلاعات کاربردی برای طراحی و حل مسئله نیاز داشتیم:

در اولین دسته، اطلاعاتی پیرامون فضای جنگ فرماندهی و کنترل نیاز داشتیم که مشخص گردید این جنگ دارای ابعاد مختلفی مانند جنگ ناوبری، جنگ سایبری و جنگ الکترونیک می‌باشد. ما پس از بررسی ابعاد و تنوع مسئله جنگ الکترونیک را انتخاب کردیم. روش ما در انتخاب این موضوع بر اساس مطالعات میدانی و خصوصاً مستندات قیدشده در مراجع و به‌ویژه کتاب "جنگ اطلاعات" بوده است. البته تخصص اصلی محققان که در حوزه سامانه‌های مخابراتی بوده نیز مزید بر علت برای انتخاب این حوزه گردید.

در دومین دسته از اطلاعات نیاز به داده‌هایی در حوزه جنگ الکترونیک داشتیم. جنگ الکترونیک دنیایی از اطلاعات و سامانه‌های مختلف و با کاربردهای مختلف را دل خود جای داده است. ما در این باره باید تحقیق می‌کردیم که کدام ابزارها و روش‌های شناسایی، مراقبت، هشدار دهی و مقابله در عمل بکار گرفته می‌شود. روشی که در این باره انتخاب کردیم استفاده از نتایج آینده‌پژوهی گروه‌های جنگ الکترونیک و خصوصاً

می‌کردیم. این اطلاعات را توانستیم با استفاده از منابع آشکار مانند اینترنت، تاریخچه جنگ‌هایی اخیر و نیز نظر خبرگان به دست آوریم؛ حال برای تعریف سناریو چه اطلاعاتی را باید کسب می‌کردیم؟

اول نیاز به شناخت گروه‌ها و امکانات آن‌ها داشتیم که این موضوع می‌تواند به رفتارشناسی رقبا کمک نماید.

دوم باید با جزئیات فنی سامانه‌ها خودی و رقیب و نیز نحوه کاربرد و مأموریت آن‌ها یک آشنایی دقیق را کسب می‌کردیم.

سوم باید راهبردها و پیامدهای آن‌ها را مشخص می‌کردیم. چهارم باید با توجه به شناخت کامل از سبد تجهیزاتی نیروهای خودی و رقیب، میزان احتمال و تأثیر هرکدام از پیامدها را مشخص و سناریو را تکمیل می‌کردیم.

پس از تعریف سناریو و اجزای آن باید برای تصمیم‌گیری، این سناریو را به‌وسیله یک مدل از نظریه بازی‌ها مدل‌سازی کنیم. برای ایجاد ارتباط بین سناریوها و نظریه بازی‌ها به‌نوعی از مدل‌سازی در نظریه بازی‌ها داشتیم که بتواند به‌صورت رفت و برگشتی، عمل و عکس‌العمل‌های رقیب را پیش‌بینی کند و پایداری ما را کمتر به خطر بیندازد. از آنجا که هر حرکت از ما یا رقیب باید دارای پشتوانه عقلی باشد، ما فقط حرکت‌هایی را انجام می‌دهیم که عاقلانه باشد پس باید این مدل از تصورات غیرعاقلانه به پرهیزد.

همچنین باید بتواند از ابزارهای کیفی بجای کمی استفاده نماید. به‌عبارت دیگر، ما همیشه نمی‌توانیم با اختصاص یک عدد به مطلوبیت بازیگران تمام حرکت‌ها را مدل کنیم و فقط می‌توانیم ترجیحات بازیگران روی وضعیت‌های مختلف را به‌صورت ترتیبی مشخص کنیم.

و از آنجایی که هر بازیگر تنها به منفعت خود می‌اندیشد و با رقبا همکاری نمی‌کند، بهبود یک‌جانبه را مدنظر قرار دهیم. همه این قبود ما را به مدل‌سازی با روش "مدل گراف برای رفع مناقشه" ۱۴ رهنمون کرد و درنهایت این تحلیل را به این روش به انجام رساندیم.

۴-۵. آزمون تحقیق:

یکی از نکات مهم پس از تحقیق آزمون نتایج آن است. در این تحقیق با دو روش این آزمون انجام گردید. اول با استفاده از سامانه‌های شبیه‌سازی که موجود می‌باشد میزان غلبه، هزینه و وابستگی هرکدام از تجهیزات بر دیگری را به دست آوردیم؛ و در حقیقت ترجیحات انتخابی در مراحل بازی به‌وسیله شبیه‌سازهای جنگ الکترونیک مورد تأیید قرار گرفت. دوم آزمون نتایج انتهایی پیش‌بینی بازی بود که این نتایج به خبرگان جنگ الکترونیک ارائه گردید و با تجربیات میدانی مورد تأیید قرار گرفت.

۶. تعاریف، مفاهیم و اصطلاحات تحقیق

نظریه بازی ۱۵ شاخه‌ای از ریاضیات کاربردی است که تلاش می‌کند رفتار حاکم بر یک موقعیت راهبردی (تضاد منافع) را مدل‌سازی کند. این موقعیت زمانی پدید می‌آید که موفقیت یک فرد وابسته به راهبردهایی است که دیگران انتخاب می‌کنند. هدف نهایی این دانش، یافتن راهبرد بهینه برای بازیکنان است [۲]. از آنجایی که در این مقاله، جنگ فرماندهی و کنترل بین دو کشور متخاصم بانام‌های مستعار آبی و قرمز مدل‌سازی و تحلیل می‌شود. ضروری است مفاهیم پایه‌ای و اصطلاحات نظریه بازی‌ها ارائه می‌گردد تا فهم آن برای سایر تحلیل‌گران هموار گردد.

۶-۱. مؤلفه‌های بازی و دسته‌بندی آن‌ها

به‌طورکلی هر بازی یا یک مناقشه در نظریه بازی شامل موارد زیر است:

بازیگران ۱۶. یک فرد یا گروهی از افراد که در یک بازی به‌عنوان یک بازیگر می‌توانند نقش ایفا کنند.

¹⁵. game theory

¹⁶. players

¹⁴ Graph Model Confilct Analysis

تعادل، راه‌حل‌های مختلف استخراج نقاط تعادل در ادامه بیان شده است:

وضعیت تعادل ۲۵ در یک بازی، تعادل به وضعیتی گفته می‌شود که در آن هیچ‌یک از بازیگران تمایلی به خروج از آن وضعیت نداشته باشند. اینکه یک بازیگر در یک وضعیت باقی می‌ماند یا به صورت یک‌جانبه آنجا را ترک می‌کند، به عوامل مختلفی همچون خطرپذیری یا خطر گریزی فرد، عمق بینش و درک او از رقیب بستگی دارد.

بر این مبنا، برای تعریف پایداری فردی، ۲۶ راه‌حل‌های مختلفی ارائه شده است که مهم‌ترین آن‌ها به شرح زیر است: پایداری نش ۲۷. معرف وضعیتی است که یک بازیگر خاص نمی‌تواند با حرکتی یک‌جانبه (با فرض ثابت بودن راهبرد سایر بازیگران)، به موقعیت بهتری دست یابد (Nash, 1951).

ماورای عقلانیت عمومی ۲۸. در این روش، بازیگر علاوه بر بررسی وضعیت‌های بهبود یک‌طرفه ۲۹ خود، رقیب را هم به حساب می‌آورد و تنها در صورتی تصمیم می‌گیرد که تغییر وضعیت دهد که بعد از حرکت خود، رقیب نتواند او را به وضعیت بدتری منتقل نماید [12].

ماورای عقلانیت متقارن ۳۰. در اینجا فرض بر این است که بازیگر پس از پاسخ رقیب می‌تواند حرکت دیگری هم داشته باشد. پایداری با مفهوم ماورای عقلانیت متقارن معرف شرایطی است که یک بازیگر از هیچ‌یک از بهبودهای یک‌جانبه خود بهره‌مند نمی‌شود؛ زیرا تمام حرکت‌های او توسط رقیب مورد مجازات ۳۱ قرار می‌گیرد و حرکت ثانویه او نیز شرایط را برای او بهتر نمی‌کند [12].

پایداری متوالی ۳۲. در این تعریف، بازیگر در زمان تغییر وضعیت، علاوه بر بررسی بهبود یک‌طرفه خود، رقیب را هم به عنوان یک بازیگر عاقل در نظر می‌گیرد. پایداری متوالی معرف

اقدامات ۱۷. مجموعه‌ای از حرکت‌ها و یا تصمیم‌ها که بازیگر می‌تواند در یک رقابت انجام دهد.

راهبرد ۱۸. مجموعه اقداماتی که بازیگر تصمیم می‌گیرد در مواجهه با رقیب و در راستای کسب منافع خود انجام دهد.

مناقشه راهبردی ۱۹. نتیجه رویکرد غیر همکارانه بازیگران در تعارضات دنیای واقعی است.

پیامدها ۲۰. هرگونه ترکیبی از راهبردها که برای هر بازیگر عایدی و منفعتی دارد.

ترجیحات ۲۱. مرتب‌سازی پیامدها از سوی هر بازیگر متناسب با عایدی‌های کسب شده از هر پیامد.

دسته‌بندی بازی‌ها. در نظریه بازی برای نمایش وضعیت‌های مختلف می‌توان از حالت نرمال ۲۲ یا حالت راهبردی، نمایش گسترده ۲۳، حالت گزینه‌ای ۲۴ و نمایش گراف استفاده کرد که هر کدام مزیت‌ها و محدودیت‌هایی دارند.

با توجه به حالت همکاری بازیگران با یکدیگر، بازی‌های همکارانه یا غیر همکارانه داریم که در حالت غیر همکارانه هر بازیگر تنها به منفعت خود می‌اندیشد و با رقیب همکاری نمی‌کند و اینکه پیامدها و عایدی‌های بازی به چه صورت تقسیم شود به بازی‌های مجموع صفر و غیر صفر تقسیم می‌شود. بازی‌ها با توجه به میزان دسترسی بازیگران به حرکات قبلی بازیگران به بازی بااطلاع کامل و ناقص تقسیم می‌شود و همچنین در صورتی که بازیگران از مجموعه راهبردها و پیامدهای رقیب مطلع باشند بازی به بازی بااطلاع کامل، وگرنه، به بازی بااطلاع ناقص تقسیم‌بندی می‌شود. [۲]

با توجه به ماهیت و اهداف نظریه بازی، جهت بررسی وضعیت و سناریوهای مختلف بازی و نهایتاً استخراج وضعیت

²⁵ equilibrium

²⁶ individual stability

²⁷ Nash stability

²⁸ general meta-rationality (GMR)

²⁹ unilateral improvement (UI)

³⁰ symmetric meta-rationality (SMR)

³¹ sanction

³² sequential stability (SEQ)

¹⁷. actions

¹⁸. strategies

¹⁹. strategic conflict

²⁰. outcomes

²¹. preferences

²². normal form

²³. extensive form

²⁴. option form

مفاهیم	ارائه‌دهنده	دوراندیش	تنزل
راه‌حل	ایده	راهبردی ۳۵	
کوتاه‌نظرانه (NM)			

وضعیتی است که در آن تمام بهبودهای یک‌جانبه فرد به‌وسیله حداقل یکی از بهبودهای یک‌جانبه سایر رقبا مجازات می‌شود [11].

پایداری حرکت محدود ۳۳ یک بازیگر به‌اندازه h قدم جلوتر از خود را می‌بیند. پارامتر h متغیر است. [7]

پایداری غیرکوتاه‌نظرانه ۳۴ حالت خاصی از پایداری حرکت محدود است که در آن پارامتر h به سمت بی‌نهایت میل می‌کند. درواقع، بازیگری که با مفهوم پایداری غیرکوتاه‌نظرانه تصمیم می‌گیرد، دارای افق دید بسیار وسیع است (Brams & Wittman, 1981).

در جدول ۱ مقایسه کیفی تعریف پایداری و سایر مشخصات آن آمده است.

جدول ۱. مقایسه کیفی پایداری غیر همکارانه [۲]

مفاهیم	ارائه‌دهنده	دوراندیش	تنزل
راه‌حل	ایده	راهبردی ۳۵	
پایداری نش (R)	Nash,) (1951)	کم	هرگز
ماورای عقلانیت عمومی (GMR)	Howard,) (12]	متوسط	فقط برای رقبا
ماورای عقلانیت مقارن (SMR)	Howard,) (12]	متوسط	فقط برای رقبا
پایداری متوالی (SEQ)	Fraser) & Hipel, (11]	متوسط	هرگز
پایداری حرکت محدود (Lh)	Zagare,) (7]	متغیر	راهبردی
پایداری غیر	Brams) & Wittman, (5]	بالا	راهبردی

۷. مدل‌سازی

در این مرحله می‌خواهیم با استفاده از نظریه بازی‌ها یک سناریوی نمونه را در یک جنگ فرماندهی و کنترل بین کشورهای آبی و قرمز- با بهره‌گیری از تجربیات اخیر جنگ‌ها -مدل‌سازی و در ادامه پیش‌بینی کنیم که آینده جنگ به چه سمتی خواهد رفت.

همان‌طور که در بخش روش تحقیق معرفی گردید روش مدل‌سازی ما مبتنی "مدل گراف برای تجزیه و تحلیل مناقشات" می‌باشد که در مراحل ذیل به معرفی این روش مدل‌سازی می‌پردازیم:

الف- مزایای این مدل‌سازی به مدل‌سازی‌های کلاسیک: نمایش بازی‌هایی که تعداد بازیگران آن بیش از دو نفر باشد به‌راحتی و به فرم گزینه‌ای صورت می‌گیرد. هر بازیگر می‌تواند هر تعداد از گزینه‌های خود را هم‌زمان انتخاب کند (راهبرد هر بازیگر منحصر به یک اقدام نیست). وضعیت‌های نشدنی ۳۶ در مسائل دنیای واقعی به‌راحتی از وضعیت‌های ممکن متمایز شده حذف می‌گردند. تعیین ارزش‌های عددی ۳۷ به‌عنوان مطلوبیت بازیگران در وضعیت‌های مختلف ضرورتی ندارد (تنها بیان ترجیحات هر بازیگر روی وضعیت‌های مختلف به‌صورت ترتیبی کفایت می‌کند).

حرکت‌های برگشت‌ناپذیر ۳۸ و ترجیحات غیر متعددی ۳۹ را لحاظ می‌کند.

از مفاهیم حل ۴۰ متفاوت برای تعیین پایداری فردی ۴۱ و وضعیت‌های تعادل استفاده می‌کند.

ب- مؤلفه‌های مدل‌سازی:

³⁸ irreversible moves

³⁹ intransitive preferences

⁴⁰ solution concepts

⁴¹ individual stability

³³ limited move stability

³⁴ non- myopic stability

³⁵ strategic dis-improvement

³⁶ infeasible state

³⁷ cardinal values

برق و ایجاد وحشت در مردم می‌باشد که این کار توسط بمب‌های گرافیتی و یا موشک‌های کروز کربنی انجام می‌شود. حمله شبکه‌ای:

یکی از ابزارهای مهم کشور قرمز حمله شبکه‌ای برای از بین بردن سیستم فرماندهی و کنترل کشور آبی می‌باشد. ایجاد ویروس‌های مخرب، دست‌کاری اطلاعات، اختلالات شبکه، هک و نفوذ در سامانه‌های متصل به شبکه و قطع ارتباطات امن ازجمله اقدامات کشور قرمز می‌باشد که این حمله شبکه‌ای خود قابل مدل‌سازی به‌عنوان یک جنگ مستقل می‌باشد.

جنگ ناوبری و ایجاد اختلال در سامانه ناوبری جهانی (GPS):

جنگ ناوبری یکی از انواع جنگ الکترونیک است که به سامانه‌های ناوبری مثل رادیوهای تاکتیکی یا کمک ناوبری یا سامانه تعیین موقعیت جهانی (GPS) حمله می‌کند. هدف کشور قرمز از این جنگ این است که کشور آبی را از داشتن اطلاعات ناوبری به‌موقع و دقیق بازداشته و هم‌زمان ناوبری دقیقی را برای نیروهای کشور قرمز ایجاد نماید. اتکا جهانی (هر دو مورد نظامی و غیرنظامی) به سامانه موقعیت‌یاب جهانی در سال‌های گذشته باعث شده سامانه‌هایی برای مقابله با آن و اقدام متقابل طراحی شوند به‌نحوی که مانع دسترسی یک شخص یا یک منطقه به اطلاعات دقیق ناوبری شود.

حمله هوایی به مراکز فرماندهی و کنترل کشور آبی: یکی از اقدامات کشور قرمز در این جنگ تأثیرگذاری بر فرماندهی و کنترل جنگ از طریق نابودی فیزیکی مراکز و در نتیجه نابودی نفرات و تجهیزات مستقر در مراکز می‌باشد. در این مرحله مراکز تصمیم‌گیری با تخریب بالایی همراه شده و ضربات سختی به کشور مقابل وارد می‌شود.

معرفی اقدامات کشور آبی: کشور آبی با توجه به راهکارهایی که بر اساس دکترین‌های نظامی خود آماده نموده می‌تواند اقدامات ذیل را در دستور کار قرار دهد.

اختلال در شبکه ویژه ارتباطی:

رگ حیاتی سامانه‌های کشور قرمز در سامانه جامع فرماندهی و کنترل، شبکه ویژه می‌باشد. از طریق اختلال در شبکه ویژه

این مدل دارای چهار مؤلفه به شرح زیر است:

۱. مجموعه تصمیم‌گیرندگان که با $N = \{1, 2, \dots, n\}$ نشان داده می‌شود و $2 \leq |N| < \infty$

۲. مجموعه وضعیت‌های شدنی با S نشان داده می‌شود $2 \leq |S| < \infty$

۳. هر بازیگر دارای یک گراف است. رئوس این گراف معرف وضعیت‌های شدنی مختلف و کمان‌های جهت‌دار بین برخی از رئوس معرف این است که آن بازیگر می‌تواند به‌صورت یک‌جانبه مناقشه را از یک وضعیت به وضعیت دیگر سوق دهد. ۴. ترجیحات هر تصمیم‌گیرنده روی وضعیت‌های شدنی مختلف به‌صورت ترتیبی ۴۲ مشخص است.

جمع‌بندی مدل‌سازی: برای مدل‌سازی سناریو ابتدا ما دو گروه قرمز و آبی را تشکیل می‌دهیم. سپس اقداماتی که هر طرف می‌تواند انجام دهد را لیست می‌کنیم؛ و در مرحله بعد به‌وسیله مدل گراف اثر این اقدامات و ترجیح طرفین را بررسی کرده و نهایتاً در یک بازی از مدل گراف پیاده‌سازی می‌کنیم.

۸. طراحی و پیاده‌سازی مسئله

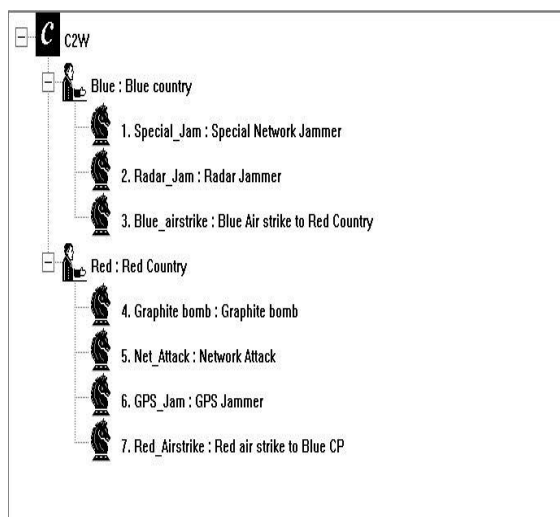
ما در اینجا دو گروه آبی و قرمز را به‌عنوان رقبای حاضر در میدان جنگ تعریف می‌کنیم. هر کدام از رقبا تجهیزات و اقداماتی را با خود به همراه دارند که به شرح ذیل می‌باشد: اقدامات بازیگران

برای انتخاب اقدامات بازیگران در این تحقیق، نیازمند به یک خبرگی کامل در علم مخابرات و الکترونیک و نیز تجربیات میدانی ناشی از آن بودیم. لذا برای انتخاب اقدامات و ابزارهای دو گروه آبی و قرمز با استفاده از خبرگی‌های موجود و منابع آزاد اقدام به جمع‌آوری آمار و اطلاعات لازم نمودیم.

معرفی اقدامات کشور قرمز: کشور قرمز در این جنگ از ابزارها و اقداماتی استفاده می‌کند که شامل موارد ذیل می‌شود:

بمب‌های گرافیتی:

تجربه جنگ دوم خلیج فارس نشان داد یکی از ابزارهای کشور قرمز جهت پیشبرد جنگ فرماندهی و کنترل قطع برق نیروگاه‌های برق و ایجاد مشکل برای تمام سامانه‌های وابسته به



شکل ۵. بازیگران و اقدامات آنها

بخشی از این ۱۲۷ حالت به صورت هم زمان در عالم واقع اتفاق نمی افتد، به عنوان مثال نمی شود هم درب خانه بسته باشد و هم هم زمان میهمانان وارد خانه شوند. این دو اقدام درست است که مستقل از یکدیگرند ولی در تناقض با یکدیگر هستند و در عمل غیرممکن می شود. ما در بخش شرایط غیرممکن دلایل حذف این اقدامات را توضیح دادیم و مجموع ۳۳ اقدام شدنی باقی می ماند که باید مسئله را با این اقدامات طراحی و حل می کردیم این ۳۳ حالت در بخش ۸-۳ معرفی شده اند. برای انتخاب ترجیحات بر یکدیگر از نرم افزار شبیه ساز جنگ الکترونیک ساخت یکی از شرکت های دانش بنیان استفاده گردید و آنجایی که این ابزارها پاسخگو نبود از نظرات خبرگان جهت انتخاب ترجیحات استفاده گردید. معیارهای مناسب برای انتخاب ترجیحات در بخش ۸-۴ بیان شده است. حال با توجه به این ترجیحات با استفاده از آموزش به نرم افزار **GMCR II** این مسئله را حل نمودیم. البته بدون نرم افزار و به صورت دستی نیز این امر امکان پذیر است ولی ممکن است زمان بیشتری از محققین بگیرد.

۸-۱. حالت های غیرممکن

بخشی از این ۱۲۷ حالت به صورت هم زمان در عالم واقع اتفاق نمی افتد، به عنوان مثال نمی شود هم درب خانه بسته باشد و هم هم زمان میهمانان وارد خانه شوند. این دو اقدام درست است که مستقل از یکدیگرند ولی در تناقض با یکدیگر هستند و در عمل غیرممکن می شود. یکی از بخش های مهم این مرحله حذف ترکیب های غیرممکن از بازی می باشد.

می توان توانایی ارتباطی، پروازی و اقدامی این کشور را با مشکل مواجه کرد. خصوصاً در مواردی که پرنده ها باید تحت شبکه فعالیت کنند، این موضوع اهمیت فوق العاده ای پیدا می کند.

اختلال رادارهای پرنده:

برای این منظور کشور آبی از سامانه اختلال کننده رادار می تواند استفاده کند این سامانه در داخل خود سامانه های شنودی و ره گیری را دارد و می تواند به صورت تاکتیکی با شبکه داخلی خود عمل کند.

حمله هوایی به پست های فرماندهی و کنترل کشور قرمز:

این اقدام نیاز به مقدمات متعددی دارد به این معنا که ابتدا باید مکان پست های فرماندهی و کنترل استخراج شود که این مورد نیاز به سامانه های مکان یاب و تلفیق آنها دارد. در حقیقت اعمال این مورد از طرف کشور آبی بستگی به وجود موارد زیر دارد:

مکان یاب رادارهای کشور قرمز (AOA-TDOA)

مکان یاب سامانه های مخابراتی کشور قرمز

مکان یاب IFF

مکان یاب WAIS

مکان یاب متحرک منصوب بر UAV و شناور

سامانه جامع شبکه و تلفیق اطلاعات

حال با توجه به ۴ اقدام گروه قرمز و ۳ اقدام گروه آبی مجموع اقدامات بازیگران فوق ۷ مورد می باشد این اقدامات با توجه به نظر خبرگان جنگ الکترونیک و مقالات آینده پژوهی محتمل تر می باشند. با یک محاسبه ساده می توان فهمید که مجموعاً $27 = 128$ ترکیب متفاوت می توانیم در نظر بگیریم؛ یعنی اگر بخواهیم هر کدام از این اقدامات را به طور هم زمان فعال و یا غیرفعال کنیم ۱۲۷ حالت متنوع می توانیم فرض کنیم؛ به عبارت دیگر اگر ۷ اقدام داشته و برای هر کدام ۲ حالت روشن یا خاموش فرض کنیم، ۱۲۷ حالت از ترکیب روشن یا خاموش شدن می توان تشکیل داد.

شده و فرمانده دیگر نمی تواند درک درستی از ترسیم صحنه نبرد داشته باشد. بدون دانستن وضعیت درست نبرد و ندانستن مکان پست های فرماندهی و کنترل کشور قرمز حملات هوایی کشور آبی کور خواهد بود و به دلیل همین ریسک بزرگ، امکان حمله هوایی از کشور آبی گرفته می شود.

حالت ۶: اختلال راداری توسط کشور آبی و ریزش بمب گرافیتی توسط کشور قرمز:

عدم هم زمانی این دو رویداد به این دلیل است که اگر رادارهای بمب افکن های کشور قرمز دچار اختلال شود، امکان انجام عملیات توسط این پرنده ها غیرممکن می گردد چراکه رادار چشم هواپیما می باشد و بدون آن دچار حادثه می شود.

حالت ۷: حمله هوایی کشور آبی و اختلال در سیستم ناوبری جهانی (GPS) توسط کشور قرمز:

چنانچه کشور قرمز در GPS های تجاری مورد استفاده کشور آبی، اختلال ایجاد کند و خودش از GPS های نظامی مخصوص خودش استفاده کند، کشور آبی از دو نظر دچار مشکل می شود. یکی اینکه سامانه های مکان یاب، خصوصاً منصوب بر پهپاد، کارایی خود را از دست می دهند و همچنین سایر روش های مکانی کشور آبی نیز دچار مشکل می شود و در نتیجه سامانه فرماندهی و کنترل نیز نمی تواند مکان دقیقی را برای هواپیماهای جنگنده گزارش دهد. مشکل دوم این است که پرواز خود هواپیماهایی که از GPS استفاده زیادی می کنند نیز دچار مشکل شده و کریدورهای خود را گم کرده و احتمال حادثه افزایش یافته و در نتیجه عدم هم زمانی این دو عمل را به وجود می آورد.

گفتیم بسته به اینکه هر بازیگر هر کدام از اقدامات ممکن خود را انتخاب کند یا نکند مجموعاً ۱۲۸ ترکیب انتزاعی ممکن است پدید آید. بعد از حذف ترکیب های غیرممکن که در بالا شرح داده شد، مجموعاً ۳۳ وضعیت ممکن است در این نبرد راهبردی به وجود آید:

۸-۲. حالت های ممکن:

حالت های ممکن به شرح زیر می باشد:
وضعیت ۱: هیچ کشوری هیچ اقدامی انجام ندهد.

این ترکیب های غیرممکن بیشتر مربوط به هم زمانی استفاده از دو اقدام چه در طرف کشور آبی و چه در طرف کشور قرمز می باشد. توضیح ترکیب های غیرممکن به شرح ذیل می باشد.

حالت ۱: عدم هم زمانی استفاده از اختلال کننده راداری و حمله هوایی از طرف کشور آبی:

با ایجاد محیطی ناامن برای رادارهای کشور قرمز، جنگنده های کشور آبی نیز ممکن است دچار اختلال و فریب شوند و با توجه به اینکه هم کشور آبی و هم کشور قرمز از جنگنده هایی مانند F16 استفاده می کنند، اختلال گرهای کشور آبی باعث سقوط هواپیماهای خودش شوند.

حالت ۲: عدم هم زمانی اختلال گر شبکه ویژه کشور آبی و حمله هوایی کشور قرمز:

جنگنده های کشور قرمز به صورت گروهی با یکدیگر پرواز می کنند و همه تحت فرماندهی واحدی مرکزی منصوب بر یک پرنده غول پیکر برنامه خود را اجرا می کنند و چنانچه این ارتباطات توسط اختلال گر شبکه کشور آبی مورد تهاجم قرار بگیرد، توانایی اجرای این مورد از آنها سلب می شود.

حالت ۳: عدم هم زمانی اختلال گر شبکه کشور آبی و ریزش بمب گرافیتی کشور قرمز:

به دلیل ایجاد اختلال در شبکه کلی، هواپیماهای ریزش بمب هم که وابسته به شبکه فرماندهی و کنترل می باشند، توانایی اجرای مأموریت را از دست می دهند.

حالت ۴: اختلال گر راداری کشور آبی و حمله هوایی کشور قرمز: چنانچه اختلال گر راداری شروع بکار نماید رادارهای جنگنده ها دچار صفحه سفید و یا اهداف دروغین می شوند. به این دلیل از انجام مأموریت تا رفع مشکل، صرف نظر می کنند.

حالت ۵: حمله هوایی کشور آبی و حمله شبکه ای کشور قرمز:

چنانچه کشور قرمز حمله شبکه ای انجام دهد در این حالت ارتباط بین سایت های کشور آبی دچار مشکل می شود. لینک های ارتباطی قطع شده و ارتباط سامانه های راداری و مخابراتی دیگر امکان پذیر نمی باشد. از همه مهم تر شبکه فرماندهی و کنترل داخلی که وظیفه تلفیق اطلاعات را بر عهده دارد، دچار مشکل

وضعیت ۱۶: کشور آبی اختلال راداری انجام داده و کشور قرمز اختلال ناوبری انجام می‌دهد.

وضعیت ۱۷: کشور آبی اختلال در شبکه لینک اختصاصی و شبکه راداری را به‌صورت هم‌زمان انجام می‌دهد و کشور قرمز فقط اختلال در سامانه ناوبری انجام می‌دهد.

وضعیت ۱۸: کشور قرمز بمب گرافیتی و اختلال ناوبری را به‌صورت هم‌زمان انجام می‌دهد و کشور آبی اقدامی انجام نمی‌دهد.

وضعیت ۱۹: کشور قرمز با استفاده هم‌زمان حمله شبکه‌ای و اختلال ناوبری به اهداف خود می‌رسد و کشور آبی اقدامی نمی‌تواند بکند.

وضعیت ۲۰: کشور آبی اختلال در لینک اختصاصی را انجام می‌دهد و کشور قرمز حمله سایبری و اختلال در ناوبری را انجام می‌دهد.

وضعیت ۲۱: کشور آبی اختلال راداری و کشور قرمز حمله سایبری و اختلال ناوبری را به‌صورت هم‌زمان انجام می‌دهد.

وضعیت ۲۲: کشور آبی اختلال لینک اختصاصی و اختلال راداری را به‌صورت هم‌زمان انجام می‌دهد و کشور قرمز حمله سایبری و اختلال ناوبری را انجام می‌دهد.

وضعیت ۲۳: کشور قرمز اقدام به اختلال ناوبری، حمله سایبری و بمب گرافیتی می‌نماید و کشور آبی اقدامی انجام نمی‌دهد.

وضعیت ۲۴: کشور قرمز حمله هوایی به مراکز حیاتی می‌نماید و کشور آبی کاری نمی‌کند.

وضعیت ۲۵: کشور قرمز حمله هوایی به مراکز حیاتی می‌نماید و کشور آبی هم به پایگاه‌های منطقه‌ای حمله هوایی می‌کند.

وضعیت ۲۶: کشور قرمز اقدام به حمله هوایی به مراکز حیاتی و استفاده از بمب گرافیتی می‌نماید و کشور آبی کاری نمی‌کند.

وضعیت ۲۷: کشور قرمز اقدام به حمله هوایی به مراکز حیاتی و استفاده از بمب گرافیتی می‌نماید و کشور آبی هم حمله هوایی می‌کند.

وضعیت ۲: کشور آبی با اختلال در ارتباط شبکه کشور قرمز موفق به تغییر مواضع جنگ به نفع خودش بشود و کشور قرمز اقدام مؤثری نمی‌کند.

وضعیت ۳: کشور آبی موفق به اختلال در رادارهای جنگنده‌های کشور قرمز شود.

وضعیت ۴: کشور آبی با استفاده از هر دو اختلال شبکه فرماندهی و کنترل و اختلال راداری به‌صورت هم‌زمان به اهداف خود می‌رسد.

وضعیت ۵: کشور آبی اقدام به حمله هوایی می‌کند و کشور قرمز اقدامی نمی‌کند.

وضعیت ۶: کشور آبی اقدام به اختلال در شبکه فرماندهی و کنترل می‌کند و حمله هوایی را هم به‌صورت هم‌زمان انجام می‌دهد.

وضعیت ۷: کشور قرمز تنها با بمب گرافیتی به اهداف خود می‌رسد و کشور آبی اقدام خاصی نمی‌کند.

وضعیت ۸: کشور آبی به سکوه‌های مهم کشور قرمز حمله هوایی می‌کند و کشور قرمز فقط از بمب گرافیتی استفاده می‌نماید.

وضعیت ۹: استفاده کشور قرمز از حمله شبکه‌ای و ناتوانی کشور آبی از پاسخ متقابل

وضعیت ۱۰: کشور آبی از اختلال گر لینک اختصاصی فرماندهی و کنترل استفاده می‌کند و کشور قرمز اقدام به حمله سایبری می‌نماید.

وضعیت ۱۱: کشور آبی اقدام به اختلال راداری جنگنده‌ها می‌نماید و کشور قرمز حمله سایبری انجام می‌دهد.

وضعیت ۱۲: کشور آبی اقدام به اختلال لینک اختصاصی و اختلال راداری به‌صورت هم‌زمان می‌نماید و کشور قرمز حمله سایبری می‌کند.

وضعیت ۱۳: کشور قرمز بمب گرافیتی و حمله سایبری را هم‌زمان استفاده می‌کند و کشور آبی اقدامی نمی‌کند.

وضعیت ۱۴: کشور قرمز با اختلال در سامانه ناوبری به اهداف خود می‌رسد.

وضعیت ۱۵: کشور آبی اختلال در لینک اختصاصی ایجاد می‌کند و کشور قرمز اقدام به اختلال سامانه ناوبری می‌نماید.

ترجیح بر این است که اگر رقیب نمی‌تواند کاری کند حریف کاری را انجام دهد که کمترین ضربه به رقیب وارد شود. ترجیح بر این است که اگر رقیب نمی‌تواند اقدام مؤثری انجام دهد در دو اقدام مشابه آن را انتخاب کند که هزینه بیشتری برای حریف دارد. با توجه به گزاره‌های فوق‌الاشاره، ترجیحات کشور آبی به‌صورت ترتیبی در اشکال ذیل آمده است:

DMs	Options	2	3	4	5	6	15	16	17	14	10	1
Blue	1. Special_Jam	Y	N	Y	N	Y	Y	N	Y	N	Y	Y
	2. Radar_Jam	N	Y	Y	N	N	N	Y	Y	N	N	Y
	3. Blue_airstrike	N	N	N	Y	Y	N	N	N	N	N	N
Red	4. Graphite bomb	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N
	5. Net_Attack	N	N	N	N	N	N	N	N	N	Y	Y
	6. GPS_Jam	N	N	N	N	Y	Y	Y	Y	Y	N	N

شکل ۶. ترتیب اولویت‌های اول تا دهم کشور آبی

همان‌طور که در شکل ۳ مشاهده می‌شود اولویت اول برای کشور آبی این است که این کشور با اختلال در ارتباط شبکه کشور قرمز موفق به تغییر مواضع جنگ به نفع خودش بشود. اولویت دوم این است که این بازیگر موفق به اختلال در رادارهای جنگنده‌های کشور قرمز شود. با توجه به هزینه سامانه‌ای مربوطه، حالت ۲ بهتر از حالت ۳ می‌باشد. اولویت بعدی حالت ۴ می‌باشد که از لحاظ هزینه و تعمیرات مشکلات بیشتری نسبت ۲ و ۳ دارد ولی چون کشور قرمز هیچ کاری نتوانسته بکند، در اولویت این کشور قرار دارد. حالت‌های بعدی نیز توجهات دقیقی دارد.

DMs	Options	12	22	20	11	21	8	25	27	1	9	1
Blue	1. Special_Jam	Y	Y	Y	N	N	N	N	N	N	N	N
	2. Radar_Jam	Y	Y	N	Y	Y	N	N	N	N	N	N
	3. Blue_airstrike	N	N	N	N	N	Y	Y	Y	N	N	N
Red	4. Graphite bomb	N	N	N	N	N	Y	N	Y	N	N	N
	5. Net_Attack	Y	Y	Y	Y	Y	N	N	N	N	Y	Y
	6. GPS_Jam	N	Y	Y	N	Y	N	N	N	N	N	Y

شکل ۷. ترتیب اولویت‌های یازدهم تا بیستم کشور آبی

به‌عنوان مثال حالت ۱۰ بهتر از ۱۲ است چراکه کشور آبی در حمله شبکه‌ای کشور قرمز هزینه کمتری متقبل می‌شود. حالت ۸ بدتر از ۲۱ است چراکه اثرات بمب گرافیتی برای کشور آبی مخرب‌تر از حمله شبکه و GPS است.

وضعیت ۲۸: کشور قرمز اقدام به حمله هوایی به مراکز حیاتی و استفاده از حمله سایبری می‌نماید و کشور آبی کاری نمی‌کند.

وضعیت ۲۹: کشور قرمز اقدام به حمله هوایی به مراکز حیاتی و استفاده از بمب گرافیتی و حمله سایبری می‌نماید و کشور آبی کاری نمی‌کند.

وضعیت ۳۰: کشور قرمز اقدام به حمله هوایی به مراکز حیاتی و اختلال ناوبری می‌نماید و کشور آبی کاری نمی‌کند.

وضعیت ۳۱: کشور قرمز اقدام به حمله هوایی به مراکز حیاتی و اختلال ناوبری و استفاده از بمب گرافیتی می‌نماید و کشور آبی کاری نمی‌کند.

وضعیت ۳۲: کشور قرمز اقدام به حمله هوایی به مراکز حیاتی و اختلال ناوبری و حمله سایبری می‌نماید و کشور آبی کاری نمی‌کند.

وضعیت ۳۳: کشور قرمز اقدام به حمله هوایی به مراکز حیاتی، اختلال ناوبری، حمله سایبری و استفاده از بمب گرافیتی می‌نماید و کشور آبی کاری نمی‌کند.

۳-۸. تعیین ترجیحات برای کشور آبی و کشور

قرمز:

آخرین مرحله حل مسئله، انتخاب اولویت‌های طرفین است؛ یعنی بهترین تا بدترین حالتی که می‌تواند اتفاق بیفتد از دید بازیگران مختلف چه می‌تواند باشد. در انتخاب این اولویت‌ها، معیارهایی کلی به شرح ذیل مدنظر قرار گرفته شده است.

رقیب بتواند با کمترین هزینه و کوتاه‌ترین زمان به هدف خود که ایجاد ضربه به سیستم فرماندهی و کنترل حریف است، دست پیدا کند.

بین دو انتخاب یکسان آن‌که هزینه کمتری دارد، ارجح است. بین دو انتخاب هم‌زمان آن‌که اثرش بیشتر است، ارجح است. چون حملات هوایی از لحاظ وجهه بین‌المللی مساعد نیست، سعی می‌شود کمتر از آن استفاده شود.

ترجیح بر این است که حریف در برابر اقدامات رقیب کاری نکند و اگر کرد کمترین آسیب به رقیب بخورد.

بیشترین ضرر را به کشور آبی بزند و خودش نیز کمترین هزینه لجستیکی را داشته باشد. حالت بعدی اختلال GPS تجاری مورد استفاده کشور آبی می باشد. این وضعیت از حالت ۷ که استفاده بمب گرافیتی است اثرگذارتر می تواند باشد. همچنین استفاده کشور آبی از اختلال گرها در درجه بعدی اهمیت قرار دارد.

DMs	Options	20	24	30	28	32	26	31	29	33	16	1
Blue	1. Special_Jam	Y	N	N	N	N	N	N	N	N	N	Y
	2. Radar_Jam	N	N	N	N	N	N	N	N	N	Y	N
	3. Blue_airstrike	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N
Red	4. Graphite bomb	N	N	N	N	N	Y	Y	Y	Y	N	N
	5. Net_Attack	Y	N	N	Y	Y	N	N	Y	Y	N	N
	6. GPS_Jam	Y	N	Y	N	Y	N	Y	N	Y	Y	Y

شکل ۱۱. ترتیب اولویت های یازدهم تا بیستم کشور قرمز

در شکل شماره ۸ مشاهده می شود که اولویت کشور قرمز به نحوی است که حمله هوایی را کمتر مورد استفاده قرار دهد زیرا هم از منظر بعد روانی مظلوم نمایی در کشور آبی ایجاد می کند و هم به لحاظ اقتصادی، هزینه های سنگین دارد.

DMs	Options	15	12	22	17	27	25	8	1	4	2	3
Blue	1. Special_Jam	Y	Y	Y	Y	N	N	N	N	Y	Y	N
	2. Radar_Jam	N	Y	Y	Y	N	N	N	N	Y	N	Y
	3. Blue_airstrike	N	N	N	N	Y	Y	Y	N	N	N	N
Red	4. Graphite bomb	N	N	N	N	Y	N	Y	N	N	N	N
	5. Net_Attack	N	Y	Y	N	N	N	N	N	N	N	N
	6. GPS_Jam	Y	N	Y	Y	N	N	N	N	N	N	N

شکل ۱۲. ترتیب ترجیحات بیست و یکم تا سیام کشور قرمز

در شکل شماره ۹ مشاهده می کنیم که هر چه کشور آبی کمتر بتواند از اقدامات مهم و مؤثر خود استفاده کند برای کشور قرمز بهتر است. حمله هوایی کشور آبی دارای هزینه برای کشور آبی و کشور قرمز می باشد.

DMs	Options	3	5	6
Blue	1. Special_Jam	N	N	Y
	2. Radar_Jam	Y	N	N
	3. Blue_airstrike	N	Y	Y
Red	4. Graphite bomb	N	N	N
	5. Net_Attack	N	N	N
	6. GPS_Jam	N	N	N

شکل ۱۳. ترتیب ترجیحات سی و یکم تا سی و سوم کشور قرمز

DMs	Options	19	7	18	13	23	24	30	26	31	28	3
Blue	1. Special_Jam	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N
	2. Radar_Jam	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N
	3. Blue_airstrike	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N
Red	4. Graphite bomb	N	Y	Y	Y	Y	N	N	Y	Y	N	N
	5. Net_Attack	Y	N	N	Y	Y	N	N	N	N	Y	Y
	6. GPS_Jam	Y	N	Y	N	Y	N	Y	N	Y	N	Y

شکل ۸. ترتیب اولویت های بیست و یکم تا سیام کشور آبی

مشاهده می کنیم که برای کشور آبی حالت ۱۹ بهتر از ۷ می باشد که در آن کشور قرمز از بمب گرافیتی استفاده می کند. همچنین عدم حمله هوایی برای کشور آبی بهتر از حمله هوایی می باشد.

DMs	Options	32	29	33
Blue	1. Special_Jam	N	N	N
	2. Radar_Jam	N	N	N
	3. Blue_airstrike	N	N	N
Red	4. Graphite bomb	N	Y	Y
	5. Net_Attack	Y	Y	Y
	6. GPS_Jam	Y	N	Y

شکل ۹. ترتیب اولویت های سی و یکم تا سی و سوم کشور آبی

در شکل شماره ۶ مشاهده می کنیم که حالت ۳۲ بهتر از حالت ۲۹ است. این ترجیح به این دلیل است که اثر بمب گرافیتی برای کشور آبی سنگین تر است؛ و حمله GPS برای کشور آبی بهتر از حمله بمب گرافیتی است.

ترجیحات کشور قرمز نیز به تفصیل در اشکال ذیل آمده است:

DMs	Options	9	14	19	7	18	13	23	11	21	10	2
Blue	1. Special_Jam	N	N	N	N	N	N	N	N	N	Y	Y
	2. Radar_Jam	N	N	N	N	N	N	N	Y	Y	N	N
	3. Blue_airstrike	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N
Red	4. Graphite bomb	N	N	N	Y	Y	Y	Y	N	N	N	N
	5. Net_Attack	Y	N	Y	N	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y
	6. GPS_Jam	N	Y	Y	N	Y	N	Y	N	Y	N	Y

شکل ۱۰. ترتیب ترجیحات اول تا دهم کشور قرمز

همان طور که در شکل فوق مشاهده می کنید بهترین حالت برای کشور قرمز استفاده از حمله شبکه ای می باشد که می تواند

DMs	Options	6	7	9	10	11	12	14	15	16	18	1۴۰
Blue	1. Special_Jam	Y	N	N	Y	N	Y	N	Y	N	N	N
	2. Radar_Jam	N	N	N	N	Y	Y	N	N	Y	N	N
	3. Blue_airstrike	Y	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N
Red	4. Graphite bomb	N	Y	N	N	N	N	N	N	N	Y	N
	5. Net_Attack	N	N	Y	Y	Y	Y	N	N	N	N	Y
	R	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
	GMR	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
	SMR	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
	SEQ	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
	NM	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
	L(2)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
	L(3)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
	L(4)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
	L(5)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
	L(6)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓

شکل ۱۴. حالت‌های پایدار کشور قرمز در بین ۱۰ اولویت اول

به‌عنوان مثال شکل ۱۱ نشان می‌دهد که وضعیت ۶ برای کشور قرمز از دید تمام راه‌حل‌ها پایدار است، اما وضعیت ۷ برای این کشور صرفاً بر اساس GMR, SMR, SEQ و L(2) پایدار و بر اساس سایر راه‌حل‌ها ناپایدار است.

۹-۲. وضعیت‌های تعادل بازی

وضعیت تعادل موقعیتی است که هیچ‌کدام از بازیگران انگیزه‌ای برای خروج از آن نداشته باشند. به عبارت دیگر وضعیتی که برای همه بازیگران پایدار باشد، یک وضعیت تعادل است. در مرحله آخر با توجه به تحلیل‌های مختلف نتایج زیر به دست آمده است:

DMs	Options	6	10	12	14	15	16	18	27
Blue	1. Special_Jam	Y	Y	Y	N	Y	N	N	N
	2. Radar_Jam	N	N	Y	N	N	Y	N	N
	3. Blue_airstrike	Y	N	N	N	N	N	N	Y
Red	4. Graphite bomb	N	N	N	N	N	N	Y	Y
	5. Net_Attack	N	Y	Y	N	N	N	N	N
	R	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
	GMR	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
	SMR	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
	SEQ	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
	NM	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
	L(10)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
	Add Custom Type	14	14						10

شکل ۱۵. نتایج نهایی تحلیل با راه‌حل‌های مختلف پایدار

در شکل ۱۰ مشاهده می‌کنیم که حالتی که کشور آبی بهترین ابزارهای خود را به میدان بیاورد و کشور قرمز کاری نکند، بدترین حالت ممکن خواهد بود.

۹. تحلیل پایداری و تعادل در وضعیت‌های بازی

تحلیل نقاط پایداری اصلی‌ترین خروجی این تحقیق خواهد بود. چراکه این نوع تحلیل، قدرت پیش‌بینی اقدامات مؤثر و غیر مؤثر را به ما می‌دهد. در مورد اینکه نقاط تعادل یا پیش‌بینی‌ها چه خواصی دارند زیاد گفته شده است؛ اما اگر بخواهیم به صورت مختصر تعریف بکنیم باید اشاره کنیم که این نقاط، الزاماً بهترین نقطه برای طرف قرمز یا آبی نخواهد بود، چراکه در این بازی می‌خواستیم نتیجه را پیش‌بینی کنیم و یک بازی هنجاری تعریف نکرده بودیم که بخواهیم در آن پیروزی و یا شکست یک گروه را حتماً تضمین کنیم. بلکه به عنوان یک ناظر و محقق بی طرف می‌خواستیم بدانیم در وضعیت کنونی صحنه نبرد جنگ الکترونیک طرفین کدام اقدام را به عنوان بهینه‌ترین نقطه باید انتخاب نمایند.

۹-۱. تعیین وضعیت‌های پایدار ۴۳

در این مرحله کار اصلی ما یعنی پردازش اطلاعات به وسیله نظریه بازی‌ها آغاز می‌شود. در این تحلیل تمام وضعیت‌های ممکن را مورد بررسی قرار می‌دهیم تا وضعیت‌های پایدار را برای هر بازیگر تعیین کنیم. شکل ۱۱ پایداری یا عدم پایداری ۱۰ اولویت اول کشور قرمز را با راه‌حل‌های مختلف نشان می‌دهد:

مکانیابی نیاز به زمان بیشتری دارد تا کشور آبی توانمندی‌های خود را بازیابی نماید.

۵- حالت ۲۷: کشور آبی و کشور قرمز هر دو اقدام به حملات هوایی علیه مراکز فرماندهی و کنترل یکدیگر می‌کنند. درعین حال کشور قرمز از بمب‌های گرافیتی نیز استفاده می‌کند. در این حالت با توجه به تاکتیکی بودن فرماندهی جنگنده‌های کشور آبی می‌تواند بخشی از خسارات وارده بر کشور آبی را جبران و کشور قرمز را مجبور به توقف عملیات نماید.

۶- حالت ۱۴: کشور قرمز با اختلال در GPS به اهداف خود می‌رسد درحالی‌که کشور آبی اقدام به حرکت مناسبی نمی‌کند. در این حالت بخشی از توانمندی‌های کشور آبی از کار می‌فتد ولی از آنجاکه خسارت جبران‌ناپذیری بر کشور آبی وارد نشده و قابلیت ترمیم دارد و همچنین در سال‌های اخیر اقدام به سامانه‌های مستقل از GPS نموده می‌تواند قابل تحمل باشد. همچنین سایر سامانه‌های ناوبری مانند Galileo, Beidou, GLONASS می‌توانند در مواقع بحران بخشی از این خسارات را جبران نمایند.

با توجه به نتایج به‌دست‌آمده همان‌طور که شکل ۱۲ نشان می‌دهد، وضعیت‌های ۶ و ۱۴ با تعداد بیشتری از مفاهیم پایداری به‌عنوان وضعیت تعادل شناخته می‌شوند؛ که با توجه به قرائن و شواهد می‌توان انتظار داشت که احتمال وقوع حالت ۱۴ و ۶ از سایر وضعیت‌های تعادل بیشتر باشد.

۱۰. نتیجه‌گیری

در پایان این تحقیق بررسی می‌کنیم که نتایج و خروجی‌های این تحقیق می‌تواند چه دستاوردها و نتایجی را نصیب کشور و جامعه بهر برداران گرداند:

۱- یکی از اهداف این پژوهش این بود که ما بتوانیم رفتار گروه‌ها و دولت‌ها را در یک جنگ فرماندهی و کنترل تخمین بزنیم و با توجه به داده‌های مسئله و استفاده از

وضعیت‌های ۶ و ۱۴ با تمام مفاهیم پایداری غیر از عقلانیت نش (R) وضعیت تعادل محسوب می‌شوند. منطق SEQ در بین سایر روش‌های سنجش پایداری از اعتبار بیشتری برخوردار است چون رقیب هم خودش و هم حریف را عاقل فرض می‌نماید و هم رقیب می‌تواند تا دو حرکت بعد را نیز پیش‌بینی نماید. با معیارهای فوق می‌توان وضعیت ۶ و ۱۴ را به‌عنوان محتمل‌ترین وضعیت‌های بازی اعلام کرد. ذیلاً به توضیح اقدامات بازیگران در تمام وضعیت‌های تعادل می‌پردازیم:

۱- حالت ۶: کشور آبی اختلال‌کننده شبکه ویژه را وارد جنگ می‌کند و با استفاده از این فرصت با حمله هوایی، پست‌های فرماندهی و کنترل کشور قرمز را که در محدوده‌ای نزدیک کشور آبی قرار دارند از کار می‌اندازد.

۲- حالت ۱۰: کشور آبی اختلال‌کننده شبکه ویژه را وارد جنگ می‌کند و کشور قرمز هم به‌وسیله حمله شبکه‌ای به اهداف خود می‌رسد. در این حالت هر دو رقیب ضرباتی را به یکدیگر وارد کرده‌اند و بخشی از توان رزم خود را از دست داده‌اند.

۳- حالت ۱۶: کشور آبی با وارد کردن اختلال‌کننده رادار در میدان نبرد توانایی عملیات هوایی کشور قرمز را کاهش می‌دهد و کشور قرمز هم در مقابل با اختلال در GPS به اهداف خود می‌رسد. این حالت در وضعیت ضربه هم‌زمان قرار می‌گیرد و هر دو طرف به بخشی از اهداف خود می‌رسند.

۴- حالت ۱۸: کشور قرمز از بمب گرافیتی و اختلال در GPS به‌صورت هم‌زمان استفاده می‌کند و در مقابل کشور آبی نمی‌تواند اقدام مناسبی انجام نمی‌دهد. چراکه اشکال در برق‌رسانی و عدم کارآمدی سامانه‌های ناوبری و

ابزار پیشرفته نظریه بازی‌ها اقدامات طرفین را حدس زده و پس از بررسی میزان اثرگذاری هرکدام از ترجیحات طرفین، اتفاقات هنگام درگیری را پیش‌بینی نماییم تا بتوانیم برای تصمیم‌سازان کشور تصویرری از اقداماتی که از هم‌اکنون باید شروع نمایند را، ترسیم نماییم. در حقیقت استفاده از نتایج این نوع تحقیقات تأثیر مستقیمی در طراحی سناریوهای مقابله با دشمن یا رقیب خواهد داشت.

نتایج این تحقیق در بخش کاربردی عملیات‌ها اثر گذار است. این تحقیق اهمیت کاربرد سامانه‌های اختلال‌گر برد بلند لینک‌های ارتباطی در جنگ‌های امروزی را به ما نشان داد. ساخت سامانه‌هایی از این جنس که بتواند در قدرت تصمیم‌گیری و انتقال اطلاعات آنلاین دشمن تأثیرگذار باشد، می‌تواند در زمان بحران اثری همانند سامانه‌های موشکی و ضد موشکی داشته باشد و دشمن به دلیل هزینه‌بر بودن جنگ از ادامه آن صرف‌نظر کند. همچنین استفاده هم‌زمان اختلال الکترونیک از طرف ما و حمله سایبری از طرف کشور رقیب می‌تواند بجای صرف هزینه‌های کلان و آوردن نیروها، زرم ناوها و ناوشکن‌های غول‌پیکر خود به منطقه و صرف میلیون‌ها دلار با استفاده از عملیات سایبری به اهداف خود دست پیدا کند. از دیگر نتایج این تحقیق این است که رادار همچنان به‌عنوان چشم بینای جنگنده‌های می‌تواند پاشنه آشیل دشمن باشد. ت‌علی‌رغم پیشرفت روزافزون رادارها و ایجاد پیچیدگی پالسی و روش متنوع ارسال سیگنال کماکان می‌توان اختلال‌گرهایی تولید کرد که عملکرد وحشیانه جنگنده‌های دشمن را با مشکل مواجه کند. نکته مهم هزینه بسیار پایین تولید این سامانه در مقایسه با خسارت وحشتناکی است این جنگنده‌های می‌تواند برای کشور ایجاد نمایند. اهمیت پدافند غیرعامل در ساخت نیروگاه‌های برق بسیار ضروری می‌باشد. استفاده از بمب‌های گرافیتی و انجام هم‌زمان اختلال در GPS می‌تواند یکی از گزینه‌های رقیب برای وادار کردن کشور آبی‌خواسته‌های خود باشد. همچنین از تحلیل وضعیت‌های تعادل میتوان فهمید که انتخاب گزینه کاملاً سخت همچنان یکی از گزینه‌های اصلی رقبا می‌باشد. به عبارتی هر دو رقیب تصمیم می‌گیرند مغزهای فرماندهی دو کشور را

تخریب فیزیکی نمایند. با توجه به حضور تعداد بسیار زیاد جنگنده کشور قرمز در کنار کشور آبی جمع نقاط مثبت و منفی این روش، تحلیل نظری بازی دیگری می‌طلبد که محققین می‌تواند به آن بپردازند. یکی دیگر از نقاط تعادل اختلال در لینک‌های ناوبری مانند GPS می‌باشد. استفاده از این لینک‌ها در گروه آبی وابستگی زیادی ایجاد کرده و از آنجایی که خدمات‌رسانی عمومی GPS تا به حال برقرار بوده است، اختلال آن در زمان جنگ می‌تواند معادلات را برهم بزند در پایان متذکر میشود، یکی از محدودیت‌هایی که در این پژوهش وجود دارد، دسترسی به منابع محرمانه دولت‌های موردنظر است، چراکه ممکن است آن‌ها ابزارهایی را برای شرایط خاص تهیه کرده باشند ولی به‌صورت مقاله و یا محصول رونمایی نکرده باشند. این موضوع می‌تواند در نتیجه بحث‌ها و تحلیل‌ها اثرگذار باشد لذا می‌توان گفت با داشتن اطلاعات وسیع‌تر و کامل‌تر و نیز داشتن شبیه‌سازهای موردنیاز که از دیگر موانع این نوع تحقیقات است، می‌توان نتایج بهتر و دقیق‌تری را استنتاج کرد. لازم به ذکر است با ترکیب حالت‌های دیگر جنگ مانند جنگ شبکه‌ای یا جنگ الکترونیک می‌تواند نتایج متفاوت‌تری را در برداشته باشد.

۱۱. مراجع (References)

- [۱] ادوارد والتز، جنگ اطلاعات و اصول عملیات، موسسه آموزشی و تحقیقاتی صنایع دفاع ۱۳۹۴
- [۲] عباسی، م. شیخ محمدی، م. غیوری ثالث، م. (۱۳۹۶)، مدل‌سازی و تحلیل راهبردی مناقشه نویسندگان بدافزار و تحلیلگران سامانه‌های امنیتی با استفاده از نظریه بازی، فصلنامه مطالعات راهبردی سیاست‌گذاری عمومی، دوره ۷، شماره ۲۳
- [۳] یادبروقی، ع؛ و یادبروقی م. (1391)، پارادایم‌های حاکم بر نبردهای نوین دریایی، اولین اجلاس ملی علوم، فناوری و سامانه‌های مدیریت نبرد دریایی، دانشگاه فردوسی مشهد.
- [4] Brams, S. J., & Mattli, W. 1993, "Theory of moves: overview and examples". Conflict Management and Peace Science, 12 (2), 1-39.

- [16] Jing Yu, Keith W. Hipel, Fellow, IEEE, D. Marc Kilgour, Liping Fang, Fellow, IEEE, and Kedong Yin. 2019 "Graph Model under Unknown and Fuzzy Preferences". IEEE TRANSACTIONS ON FUZZY SYSTEMS. DOI 10.1109/TFUZZ.2019.2905222
- [17] Neng-Jing, L., Yi-Ting, Z.: 'A survey of radar ECM and ECCM', IEEE Trans. Aerosp. Electron. Syst., 1995, 31, (3), pp. 1110-1120
- [18] Fu, L., Wang, X.: 'The analysis of differential games theory and present status'. Int. Conf. on Intelligent Control and Information Processing Dalian China, August 2010, pp. 290-294
- [19] Vakin, S.A., Shustov, L.N., Dunwell, R.H.: 'Fundamentals of electronic warfare' (Artech House, 2001).
- [20] MacKenzie, A.B., Wicker, S.B.: 'Game theory in communications motivation, explanation, and application to power control'. Global Telecommunications Conf. 2001, GLOBECOM '01 IEEE, 25-29 November 2001, vol. 2, pp. 821-826.
- [21] Smith, J.F.: 'Decision support for rule and technique discovery in an uncertain environment'. ISIF, 2002, vol. 1, pp. 80-87
- [22] Slater, D., Tague, P., Poovendran, R.: 'A game-theoretic framework for jamming attacks and mitigation in commercial aircraft wireless networks'. AIAA Infotech@Aerospace Conf., 2006, pp. 1-8
- [23] Jormakka, J., Mo'lsa, J.V.E.: 'Modeling information warfare as a game'. J. Inf. Warf., 2005, 4, (2), pp. 12-25.
- [24] G. Chen, D. Shen, C. Kwan, J. B, C. Jr, "Game Theoretic Approach to Threat Prediction and Situation, JOURNAL OF ADVANCES IN INFORMATION FUSION VOL. 2, NO. 1 JUNE 2007.
- [25] A. Deligiannis, G. Rossetti, A. Panoui, S. Lambotharan J. A. Chambers. 2016, "Power Allocation Game Between a Radar Network and Multiple Jammers". 2016 IEEE Radar Conference (RadarConf), 978-1-5090-0863-6/16.
- [5] Brams, S. J., & Wittman, D. 1981. "Nonmyopic equilibria in 2×2 games". Conflict Management and Peace Science, 6(1), 39-62.
- [6] Takahashi, M. A., Fraser, N. M., & Hipel, K. W. 1984. "A procedure for analyzing hypergames". European Journal of Operational Research, 18(1), 111-122.
- [7] Zagare, F. C. 1984. "Limited-move equilibria in 2×2 games". Theory and Decision, 16(1), 1-19
- [8] Sheikhmohammady, M., Bitalebi, H., Moatti, A., & Hipel, K. W. 2013, "Formal Strategic Analysis of the Conflict over Syria". Paper presented at the 2013 IEEE International Conference on Systems, Man, and Cybernetics.
- [9] Sheikhmohammady, M., Hipel, K. W., Asilahijani, H., & Kilgour, D. M. 2009. "Strategic analysis of the conflict over Iran's nuclear program". Paper presented at the Systems, Man and Cybernetics, 2009. SMC 2009. IEEE International Conference on.
- [10] Fang, L., Hipel, K. W., & Kilgour, D. M. 1993. Interactive decision making: The graph model for conflict resolution (Vol. 3): John Wiley & Sons.
- [11] Fraser, N. M., & Hipel, K. W. 1984. Conflict analysis: models and resolutions (Vol. 11): North-Holland.
- [12] Howard, N. 1971. "Paradoxes of Rationality: Theory of Metagames and Political Behavior", MIT Press.
- [13] Howard, N. 1987. "The present and future of metagame analysis". European Journal of Operational Research, 32(1), 1-25.
- [14] Howard, N. 1994. "Drama theory and its relation to game theory". Part 1: dramatic resolution vs. □ rational solution. Group Decision and Negotiation, 3(2), 187-206.
- [15] Ziming Zhu, D. Marc Kilgour, and Keith W. Hipel, Fellow, IEEE. 2018 "A New Approach to Coalition Analysis Within the Graph Model". IEEE TRANSACTIONS ON SYSTEMS, MAN, AND CYBERNETICS: SYSTEMS. 2168-2216