



Identification of the Capacities and Limitations of Strategic Wargaming Between the Islamic Republic of Iran and the Zionist Regime in the Republic of Azerbaijan

Mohammadreza Zolghadr¹ | Morteza Porjafari² | Hamidreza Rezaee³

1. Corresponding Author: Master's student in Business Administration/Human Resources and Organizational Behavior, Faculty of Management and Industrial Engineering, Malek Ashtar University, Tehran, Iran. Email: Reza76zolghadr76@gmail.com
2. Professor of Defense Information Sciences/Defense Policy, Faculty of Defense Leadership Sciences, National Defense University, Tehran, Iran.
3. Professor of Defense/National Defense Information Sciences, Faculty of Defense Leadership Sciences, National Defense University, Tehran, Iran.

Volume info

Vol. 34
Series: 132
Autumn 2025
P.P: 11-31

Article Type

Research Paper

Article History

Received:
2025-03-30
Revised:
2025-05-09
Accepted:
2025-05-21
Published:
2026-01-05

ISSN – E-ISSN

ISSN: 2008-6121
E-ISSN: 2645-5218



Abstract

Given the strategic significance of the South Caucasus region and the threats posed by the presence of the Zionist regime in the Republic of Azerbaijan, the necessity of examining the capacities and limitations of strategic wargaming between the Islamic Republic of Iran and the Zionist regime is increasingly felt. This study, using a qualitative approach and the grounded theory method, identifies these capacities and limitations within the context of Azerbaijan. The research is exploratory in nature, with a statistical population consisting of 15 military and academic experts selected through purposive and snowball sampling methods.

The findings indicate that in terms of capacities, optimal resource utilization, enhanced coordination among forces, and the ability to analyze regional scenarios are among the most significant factors. Regarding limitations, lack of complete realism, the influence of biases, and the challenge of simulating the fluidity of real warfare were identified as key obstacles. Data were collected through semi-structured interviews and questionnaires, with reliability confirmed using Cronbach's alpha (0.845).

In conclusion, the study suggests the adoption of advanced simulation technologies, the development of diverse and realistic scenarios, and the enhancement of military training. As a cost-effective and efficient tool, wargaming can play a crucial role in simulating threats, improving Iran's security and military preparedness, and enhancing strategic decision-making in response to regional threats.

Keywords: Wargame, Strategic Wargame, National Interests, National Security.

Cite this Article: Zolghadr, M., Porjafari, M., & Rezaee, H. (2025). Identification of the Capacities and Limitations of Strategic Wargaming Between the Islamic Republic of Iran and the Zionist Regime in the Republic of Azerbaijan. *Scientific Journal of Defense Policy*, 34(132), 11-31.

doi : 10.47176/dpj.2025.1821



OPEN ACCESS

© Author(s) retain the copyright and full publishing rights

Publisher: Imam Hossein University.

شناسایی ظرفیت‌ها و محدودیت‌های اجرای بازی جنگ راهبردی جمهوری اسلامی ایران و رژیم صهیونیستی در جمهوری آذربایجان

محمد رضا ذوالقدر^۱ | مرتضی پور جعفری^۲ | حمیدرضا رضایی^۳

۱. نویسنده مسئول: دانشجوی کارشناسی ارشد مدیریت کسب و کار/ منابع انسانی و رفتار سازمانی، دانشکده مدیریت و مهندسی صنایع دانشگاه مالک اشتر، تهران، ایران.

Email: Reza76zolghadr76@gmail.com

۲. استاد علوم راهبردی دفاعی / سیاست دفاعی، دانشکده علوم راهبردی دفاعی دانشگاه دفاع ملی، تهران، ایران.

۳. استاد علوم راهبردی دفاعی / دفاع ملی، دانشکده علوم راهبردی دفاعی دانشگاه دفاع ملی، تهران، ایران.

چکیده

بازی جنگ، به عنوان ابزاری کم هزینه و کارآمد، می‌تواند در شبیه‌سازی تهدیدات و ارتقاء آمادگی دفاعی جمهوری اسلامی ایران نقش مؤثری ایفا نموده و تصمیم‌گیری‌های راهبردی را در برابر تهدیدات متصور بهبود بخشد. با توجه به اهمیت راهبردی منطقه قفقاز جنوبی و تهدیدات ناشی از حضور رژیم صهیونیستی در جمهوری آذربایجان و همچنین اهمیت ژئوپلیتیک این منطقه، ضرورت بررسی ظرفیت‌ها و محدودیت‌های اجرای بازی جنگ راهبردی میان جمهوری اسلامی ایران و رژیم صهیونیستی بیش از پیش احساس می‌شود. این پژوهش بر مبنای هدف کاربردی - توسعه ۳-ای بوده که با رویکرد آمیخته و روش توصیفی-تحلیلی به شناسایی ظرفیت‌ها و محدودیت‌ها در بستر جمهوری آذربایجان می‌پردازد. جامعه آماری شامل ۱۵ نفر از خبرگان نظامی و دانشگاهی است که با روش نمونه‌گیری هدفمند و گلوله‌برفی انتخاب شده‌اند. نتایج پژوهش نشان داد که در حوزه ظرفیت‌ها، بهره‌برداری بهینه از منابع، تقویت هماهنگی میان نیروها، و توانایی تحلیل سناریوهای منطقه‌ای از مهم‌ترین موارد بوده؛ و در حوزه محدودیت‌ها، عدم واقع‌گرایی کامل، تأثیر سوگیری‌ها، و ضعف در شبیه‌سازی سیالیت جنگ واقعی به عنوان چالش‌های اصلی شناسایی شدند. داده‌های پژوهش از طریق مصاحبه‌های نیمه‌ساختاریافته و پرسشنامه گردآوری و با آلفای کرونباخ ۰.۸۴۵ تأیید شدند. در پایان پژوهش پیشنهادهای شامل استفاده از فناوری‌های پیشرفته شبیه‌سازی، توسعه سناریوهای متنوع و واقع‌گرایانه، و تقویت آموزش نیروها ارائه گردیده است.

کلیدواژه‌ها: بازی جنگ، بازی جنگ راهبردی، منافع ملی، امنیت ملی.

استناد: ذوالقدر، محمد رضا، پور جعفری، مرتضی، و رضایی، حمیدرضا. (۱۴۰۴). شناسایی ظرفیت‌ها و محدودیت‌ها -

های اجرای بازی جنگ راهبردی جمهوری اسلامی ایران و رژیم صهیونیستی در جمهوری آذربایجان. فصلنامه

سیاست دفاعی، ۳۴(۱۳۲)، ۱۱-۳۱. doi: 10.47176/dpi.2025.1821

© نویسنده(گان) حق نشر و حقوق کامل انتشار را برای خود محفوظ می‌دارند.



ناشر: دانشگاه جام امام حسین(ع).

OPEN ACCESS

مقدمه

آینده کشورها مملو از چالش‌های ناشناخته است، از این رو آمادگی و تدوین راهبردهای پیشگیرانه برای مواجهه با این چالش‌ها ضروری به‌نظر می‌رسد؛ این آمادگی برای جمهوری اسلامی ایران، به‌دلیل برخورداری از موقعیت حساس ژئوپلیتیکی و تقابل راهبردی با استکبار جهانی و اذتاب او به‌ویژه رژیم صهیونیستی، از اهمیت دوچندانی برخوردار است. هویت ایرانی، اسلامی و انقلابی، نقشی کلیدی در تعیین منافع ملی و امنیت ملی کشور داشته و بُعد نظامی به‌عنوان یکی از مهم‌ترین ابعاد قدرت ملی، تضمین‌کننده حفاظت از این ارزش‌ها در برابر تهدیدات خارجی از طریق حفظ و ارتقاء توان بازدارندگی دفاعی جمهوری اسلامی ایران است.

منطقه قفقاز جنوبی، به‌ویژه جمهوری آذربایجان، به دلیل موقعیت حساس ژئوپلیتیکی و داشتن منابع غنی انرژی، به کانون رقابت بین قدرت‌های منطقه‌ای و جهانی مبدل گردیده است. رژیم صهیونیستی با گسترش روابط امنیتی با جمهوری آذربایجان، تهدیدات بالقوه‌ای را برای ایران ایجاد نموده و از این منظر بررسی ظرفیت‌ها و محدودیت‌های تقابل احتمالی جمهوری اسلامی ایران با این رژیم در این منطقه در قالب بازی جنگ به‌عنوان ابزاری کم‌هزینه و ایمن که امکان شبیه‌سازی سناریوهای تهدید و تمرین واکنش‌های راهبردی را فراهم نموده و به تحلیل نقاط ضعف و قوت توان دفاعی جمهوری اسلامی ایران کمک می‌نماید، بسیار مهم و حیاتی است.

شناسایی ظرفیت‌های بازی جنگ در تقابل ایران و رژیم صهیونیستی، پایه‌ای برای تدوین استراتژی‌های دفاعی مؤثر است. این روش، توانایی کشور را در مدیریت بحران و حفظ امنیت ملی تقویت می‌کند و برخلاف روش‌های سنتی همچون رزمایش‌های میدانی، امکان تحلیل تهدیدات و پیش‌بینی سناریوهای امنیتی را فراهم نموده و زمینه افزایش تاب‌آوری دفاعی را فراهم می‌نماید. از طرفی عدم اهتمام به این مهم موجب هدر رفت منابع مالی و انسانی، به‌مخاطره افتادن منافع ملی و امنیت ملی و غافلگیری راهبردی در شرایط بحران خواهد شد. هرچند در برخی پژوهش‌ها ابعاد و مؤلفه‌های بازی جنگ و همچنین تاب‌آوری مورد مطالعه قرار گرفته، لیکن تاکنون فرآیند علمی مشخصی برای پرداختن به شناسایی ظرفیت‌ها و محدودیت‌های اجرای بازی جنگ در مواجهه با تهدیدات ناشی از تقابل ایران و رژیم صهیونیستی در جمهوری آذربایجان، صورت نپذیرفته است. از این رو این پژوهش به دنبال پاسخ به این سؤال است که "ظرفیت‌ها و محدودیت‌های اجرای

بازی جنگ راهبردی میان جمهوری اسلامی ایران و رژیم صهیونیستی در بستر جمهوری آذربایجان کدامند؟"

مبانی نظری

الف - بازی جنگ

بازی جنگ یک تکنیک تصمیم‌سازی است که هدف آن یافتن راهکارهای مطلوب و نامطلوب با کمترین هزینه است. این روش شبیه‌سازی عملیات‌های نظامی یا انتظامی میان نیروهای متخاصم است که با استفاده از داده‌ها و قوانین، وضعیت‌های واقعی یا فرضی را نمایش می‌دهد (ضرغامی قوریجان و حیدری، ۱۴۰۰: ۴۰). ارتش‌های پیشرفته از بازی جنگ برای تقویت توانایی نیروها، بهبود فرماندهی و کنترل و تصمیم‌گیری بهتر استفاده می‌کنند (رودسرابی، ۱۳۹۹: ۶۰). در دو قرن اخیر، بازی جنگ به‌ویژه در دوران جنگ سرد برای آموزش و طرح‌ریزی عملیاتی در بسیاری از کشورها، از جمله ایالات متحده، گسترش یافت (جهانبخش و همکاران، ۱۴۰۲: ۹). امروزه بازی جنگ در حوزه‌هایی مانند نبرد سایبری نیز کاربرد دارد، زیرا به نیروها کمک می‌کند تا جوانب مختلف درگیری‌ها را بررسی کرده و آمادگی ذهنی خود را افزایش دهند. بازی جنگ در سطوح مختلفی اجرا می‌شود: ۱) سطح راهبردی کلان شامل منابع سیاسی، اقتصادی، فرهنگی و نظامی کشور؛ ۲) سطح راهبردی که به یگان‌های ارتش و سپاه مربوط می‌شود؛ ۳) سطح عملیات که لشکرها و تیپ‌های نظامی را شامل می‌شود؛ ۴) سطح راهکنشی که به یگان‌های عملیاتی کوچک‌تر مربوط است؛ و ۵) سطح رزم انفرادی که درگیری‌های مستقیم میان سربازان را شامل می‌شود (افشردی و همکاران، ۱۳۹۷: ۵۳). بازی جنگ بر اساس تعداد طرف‌های درگیر به دسته‌های یک‌طرفه، دوطرفه و چندطرفه تقسیم می‌شود (احمدزاده فرد و عابدزاده، ۱۳۹۹: ۹۰).

ب - بازی جنگ راهبردی:

بازی جنگ ترکیبی از تجربه جنگ‌های گذشته، بازی و علم است و شباهت زیادی به بازی شطرنج دارد، زیرا کاربران با مسیرهای مختلف برای پیشروی روبه‌رو هستند. این بازی شامل نقشه، تجهیزات، واحدهای نظامی و قوانینی است که برخی اقدامات را ممکن و برخی دیگر را محدود

می‌کنند. وزارت دفاع آمریکا، بازی جنگ را شبیه‌سازی یک عملیات نظامی با دو یا چند نیروی مخالف تعریف کرده که از قوانین و داده‌ها برای نمایش شرایط واقعی یا نزدیک به واقعیت استفاده می‌کند (مصدق و ایجابی، ۱۴۰۰:۹۰).

بازی جنگ در تحلیل مسائل سیاسی و نظامی نقش مهمی دارد و ابزاری برای پیش‌بینی و محاسبه تأثیرات متقابل اقدامات بازیگران در میدان نبرد است. از گذشته تاکنون، انسان روش‌هایی برای آمادگی و پیروزی در جنگ توسعه داده است (مسلمی و همکاران، ۱۳۹۹:۹۵). این روش در تمامی سطوح جنگ (راهکنشی، عملیاتی و راهبردی) گسترش یافته و از مدل‌سازی و شبیه‌سازی برای هماهنگی و بهره‌برداری بهینه از منابع استفاده می‌شود. در سطوح پایین‌تر، تمرکز بر جنبه‌های نظامی است، در حالی که در سطح راهبردی، ابعاد دفاعی و پشتیبانی اهمیت بیشتری دارند (افشردی و همکاران، ۱۳۹۷:۵۳). بازی جنگ یک ابزار ارزشمند برای تحلیل و تدوین استراتژی‌های آینده است که به حل مسائل واقعی و بررسی سناریوهای مختلف کمک می‌کند. در سطح راهبردی، این روش توسط سیاستمداران و فرماندهان عالی‌رتبه برای تصمیم‌گیری‌های ملی و بین‌المللی به کار گرفته می‌شود. همچنین، بازی جنگ راهبردی به‌عنوان محرکی برای نوآوری در فرآیند تصمیم‌سازی عمل کرده و به تصمیم‌گیرندگان امکان می‌دهد تا رویکردهای جدید و خلاقانه را در مواجهه با چالش‌های پیچیده سیاسی و نظامی بیازمایند (جهانبخش و همکاران، ۱۴۰۲:۱۱).

ج- منافع ملی:

منافع ملی به مجموعه اهداف و ارزش‌هایی اطلاق می‌شود که یک کشور در راستای حفظ و ارتقای آن‌ها در سطح داخلی و بین‌المللی تلاش می‌کند. این منافع معمولاً شامل امنیت، توسعه اقتصادی، حفظ هویت فرهنگی و ارتقای جایگاه سیاسی و اقتصادی کشور در عرصه جهانی است (سلیمی و شریعتی، ۱۳۹۳:۸۰). دستیابی به منافع ملی مستلزم اتخاذ سیاست‌های خارجی و داخلی هماهنگ و استراتژیک است که بتواند در برابر تهدیدات خارجی و بحران‌های داخلی مقاوم باشد (ضرغامی قوریجان و حیدری، ۱۴۰۰:۴۵). منافع ملی همچنین می‌تواند به‌طور مستقیم بر تعاملات دیپلماتیک و نظامی کشور با دیگر بازیگران بین‌المللی تأثیر بگذارد (افشردی و همکاران، ۱۳۹۷:۴۰).

د- امنیت ملی:

امنیت ملی به عنوان حفظ ثبات داخلی و تأمین محیطی امن برای توسعه اقتصادی، اجتماعی و سیاسی کشور تعریف می‌شود. این مفهوم علاوه بر ابعاد نظامی، شامل حفظ استقلال، ثبات اقتصادی، امنیت انرژی و مقابله با تهدیدات سایبری و اطلاعاتی نیز می‌شود (ضرغامی قوریجان و حیدری، ۱۴۰۰: ۴۷). امنیت ملی نه تنها به عنوان یک اولویت برای حفظ حاکمیت ملی در برابر تهدیدات خارجی، بلکه به عنوان ابزاری برای ارتقای قدرت نرم کشور در عرصه جهانی اهمیت دارد (سلیمی و شریعتی، ۱۳۹۳: ۸۱).

پیشینه پژوهش:

مازیار جهانبخش و حسن کوچکی و نادر شمایی (۱۴۰۲) در پژوهشی با عنوان «عوامل موثر در طراحی و اجرای بازی جنگ» که در دوفصلنامه بازی جنگ، دوره ۶، شماره ۱۲ منتشر نمودند با هدف شناسایی و طبقه‌بندی عوامل مؤثر در طراحی و اجرای بازی جنگ به نتایج زیر دست یافتند: نتایج حاصل از تجزیه و تحلیل داده‌ها نشان داد که طراحی بازی جنگ شامل چهار مؤلفه (بازیکنان، فناوری، قوانین بازی، سناریو) و ۱۶ زیر مؤلفه و بعد اجرای بازی جنگ نیز شامل چهار مؤلفه (بازیکنان، فناوری، محیط فیزیکی، سناریو) و ۱۹ زیر مؤلفه تأثیر گذار است.

کریستا رومیتا گروچولسکی^۱ و همکارانش (۲۰۲۳) در پژوهشی که توسط مؤسسه RAND منتشر شد، به بررسی نحوه ادغام قابلیت‌های نیروی میانه (IFCs) در بازی‌های جنگی پرداخته‌اند. این پژوهش به اهمیت استفاده از سیستم‌هایی مانند سلاح‌های غیر کشنده، جنگ الکترومغناطیسی، سایبر و عملیات اطلاعاتی در بازی‌های جنگی اشاره دارد و بررسی می‌کند که چگونه این قابلیت‌ها می‌توانند به درک بهتر تصمیم‌گیری‌ها و نحوه به کارگیری آن‌ها در سناریوهای مختلف کمک کنند. این تحقیق همچنین بر چالش‌هایی که در ادغام IFCs در بازی‌های جنگی وجود دارد تأکید دارد. به طور خاص، نویسندگان اشاره می‌کنند که اثرات این قابلیت‌ها معمولاً به راحتی قابل شبیه‌سازی نیستند و با ساختارهای موجود در بازی‌های جنگی تطابق ندارند. از این رو، بازی‌ها باید به طور خاص طراحی شوند تا اثرات ویژه‌ای که این سیستم‌ها دارند به خوبی شبیه‌سازی شوند.

1 Grocholski, Krista Romita

2 Integration of Intermediate Force Capabilities (IFCs)

سبّاستین تایخو وان در کرویک^۱ (۲۰۲۴) در پژوهشی با عنوان «گام بعدی در بازی‌های جنگی: طراحی یک چارچوب برای پیاده‌سازی هوش مصنوعی در بازی‌های جنگی نظامی» که در دانشگاه فناوری دلفت منتشر شد، به این موضوع می‌پردازد که چگونه پیاده‌سازی هوش مصنوعی می‌تواند به بهبود شبیه‌سازی‌های جنگی نظامی کمک کند. این پژوهش بررسی می‌کند که چگونه توسعه‌دهندگان بازی‌های جنگی نظامی می‌توانند از یک فریم‌ورک ساختاریافته برای گنجاندن هوش مصنوعی در بازی‌ها استفاده کنند و چرا این امر می‌تواند فرآیند پردازش داده‌ها، سرعت تصمیم‌گیری و استراتژی‌های موجود را بهبود بخشد و در نهایت به ارتقای کیفیت آموزش‌های نظامی و توسعه دکترین‌های جدید کمک کند.

دیوید هود^۲ (۲۰۲۳) در پژوهشی با عنوان «بررسی استراتژی دفاعی و تطبیق: پیاده‌سازی DSR^۳ به عنوان یک بازی جنگی» که در مطالعات نیروی هوایی کشور استرالیا^۴ منتشر نمود، به این موضوع می‌پردازد که چگونه نیروی هوایی سلطنتی استرالیا^۵ (RAAF) می‌تواند از DSR به عنوان یک بازی جنگی برای آزمایش سازگاری آن در یک محیط مشترک استفاده کند، و چرا انجام این کار راهی مؤثر برای تمرین اعمال اثرات نیروی هوایی و فضایی در نیروی مشترک است.

مجتبی فتحی، معید زین‌الدینی، علیرضا سعادت‌راد و شهرام نوروزانی (۱۴۰۳) در پژوهشی با عنوان «تحلیل بازی جنگ عملیات فتح» که در فصلنامه مطالعات دفاعی استراتژیک منتشر شده است، به بررسی بازی جنگ در عملیات فتح پرداخته‌اند. این پژوهش به تحلیل و بیان عناصر اصلی بازی جنگ عملیات فتح، به‌ویژه در زمینه‌های فیزیکی، شناختی و اطلاعاتی می‌پردازد.

علی رضا فیض‌اللهی و مهرداد پوراحمدی (۲۰۲۳) در پژوهشی با عنوان «بررسی وضعیت قفقاز جنوبی: راهبردهای سیاسی و امنیتی» که در مجله مطالعات قفقاز منتشر شده است، به تحلیل بازی‌های جنگی در منطقه قفقاز جنوبی و تأثیر آن‌ها بر سیاست‌های امنیتی پرداخته‌اند. این تحقیق بر اهمیت این بازی‌ها برای ارزیابی و پیش‌بینی تحولات سیاسی و امنیتی در منطقه، به‌ویژه در روابط بین‌الملل و درگیری‌های موجود، تأکید دارد.

1 Kruijk, Sebastiaan Tycho van der

2 David Hood

3 Dual-Speed Regen

4 airpower.airforce.gov.au

5 The Royal Australian Air Force

حسین رودسرابی (۱۳۹۹) در پژوهشی با عنوان «اهمیت بازی جنگ و ارتقاء قدرت تصمیم‌گیری در سامانه فرماندهی و کنترل» که در دوفصلنامه بازی جنگ، دوره ۳، شماره ۷ منتشر نمود، به تبیین اهمیت بازی جنگ در ارتقاء قدرت تصمیم‌گیری فرماندهان در سامانه فرماندهی و کنترل پرداخت، سامانه فرماندهی و کنترل از جمله عوامل برترساز در میداین نبرد است که مهم‌ترین فاکتور در اعمال فرماندهی و کنترل از سوی فرماندهان در تمامی رده‌ها، تصمیم‌گیری صحیح، دقیق و به موقع می‌باشد. بازی جنگ و کاربرد آن در ارتقاء این خصیصه مهم فرماندهان نقش بسزایی دارد و می‌تواند قدرت تصمیم‌گیری فرماندهان را ارتقاء بخشد (طرح‌ریزی نظامی، ترتیب و توالی گام‌های فرماندهی و ستاد، بازی‌های یک‌طرفه، بازی‌های دوطرفه آزاد یا کنترل‌شده).

مسعود مصدق و ابراهیم ایجایی (۱۴۰۰) در پژوهشی با عنوان «بازی جنگ ایران و ترکیه» که در دوفصلنامه بازی جنگ، دوره ۴، شماره ۹ منتشر نمودند، با بررسی‌های به‌عمل آمده از مصاحبه با صاحب‌نظران و کارشناسان و مطالعه منابع و اسناد بالادستی، جامعه نمونه مقابله اقتصادی با مؤلفه‌های رقابت تجاری و منابع طبیعی، مقابله سیاسی با موانع و منابع تنش، نفوذ و قدرت افکنی و رقابت منطقه‌ای و مقابله دفاعی - امنیتی با مؤلفه‌های دستیابی به انرژی هسته‌ای، عضویت در پیمان‌های نظامی منطقه‌ای و بین‌المللی و تسلیحات و فن‌آوری نظامی را کاربردی دانسته‌اند.

اکبر مرادیان و سهیل امامیان و حمیدرضا اسدنژاد کلخوران (۱۴۰۰) در پژوهشی با عنوان «کاربرد اولویت‌بندی استراتژی‌های تعیین‌کننده صحنه نبرد با رویکرد بازی جنگ در سامانه فرماندهی و کنترل» که در دوفصلنامه بازی جنگ، دوره ۴، شماره ۹ منتشر نمودند، نتیجه انجام این پژوهش کاربرد اولویت‌بندی استراتژی‌های تعیین‌کننده صحنه نبرد با رویکرد بازی جنگ در سامانه فرماندهی و کنترل در حوزه دفاع هوایی بوده که این امکان را برای سازمان فراهم می‌آورد که به صورتی هدفمند در مسیر آینده گام بردارند و اسیر حوادث آینده نشوند.

اشتراک پژوهش حاضر با پژوهش‌های پیشین در توجه به نقش بازی جنگ در تقویت مهارت‌های تصمیم‌گیری و تحلیل عوامل مؤثر در طراحی و اجرای آن است. با این حال، تفاوت‌های اصلی در تمرکز خاص این پژوهش بر تهدیدات دفاعی - امنیتی ایران در بستر جمهوری آذربایجان از ناحیه رژیم صهیونیستی است. نوآوری پژوهش نیز در تحلیل ظرفیت‌ها و محدودیت‌های بازی جنگ در شرایط بحرانی منطقه قفقاز جنوبی (جمهوری آذربایجان) و توجه

به تهدیدات ژئوپلیتیکی ایران از ناحیه رژیم صهیونیستی قرار دارد که در سایر پژوهش‌ها کمتر به آن پرداخته شده است.

روش‌شناسی پژوهش:

این پژوهش بر مبنای هدف کاربردی - توسعه‌ای بوده زیرا نتایج آن در ارتقاء توان دفاعی جمهوری اسلامی ایران در تقابل احتمالی با رژیم صهیونیستی در بستر جمهوری آذربایجان کاربرد داشته و به توسعه مفاهیم مرتبط با این حوزه می‌پردازد؛ همچنین از نوع توصیفی - تحلیلی و رویکرد آمیخته برخوردار بوده که ابتدا با استفاده از روش کیفی داده‌بنیاد و بهره‌گیری از ابزار 'MAXQDA' و در ادامه به روش کمی و استفاده از پرسشنامه، ظرفیت‌ها و محدودیت‌های مرتبط با اجرای بازی جنگ راهبردی میان ایران و رژیم صهیونیستی در جمهوری آذربایجان را بررسی و احصاء نموده است.

روش نظریه داده‌بنیاد که در سال ۱۹۹۰ ارائه شد، یکی از روش‌های تحقیق کیفی به شمار می‌آید. این روش مبتنی بر ایجاد نظریه، الگو، یا چارچوبی بر اساس داده‌های واقعی موجود در محیط پژوهش است. فرآیند اجرای این روش شامل جمع‌آوری نظام‌مند داده‌ها، کدگذاری، دسته‌بندی و تحلیل آن‌هاست که به کشف الگوها و روابط میان داده‌ها منجر می‌شود. (Mohammadi et al 2022:230). مراحل اجرای این روش مطابق رویکرد ارائه‌شده توسط استراوس و کوربین^۲ (۱۹۹۸) انجام می‌شود.

جامعه آماری و نمونه‌گیری:

جامعه آماری این پژوهش شامل خبرگان نظامی و دانشگاهی با تجربه در حوزه بازی جنگ است. نمونه‌گیری به روش هدفمند و گلوله‌برفی انجام شده تا افراد دارای دانش و تجربه مرتبط شناسایی و انتخاب شوند. تعداد نمونه‌ها تا رسیدن به اشباع نظری تعیین شده است، به گونه‌ای که هر مصاحبه به تحلیل داده‌ها اطلاعات جدیدی نمی‌افزود. جزئیات اقدامات انجام‌شده در این تحقیق به صورت جدول زیر ارائه شده است:

۱ نرم‌افزار تحلیل کیفی

2 Strauss, A., & Corbin

جدول شماره ۱. مشخصات جامعه آماری

تعداد نمونه آماری	۱۵
تعداد افراد مصاحبه	۱۵
تعداد افراد پرسشنامه	۱۵
جنسیت	مرد
تحصیلات	ارشد و دکتری
سابقه کاری	نظامی و علمی

ابزار گردآوری داده‌ها:

- برای گردآوری داده‌های، از دو روش کتابخانه‌ای و میدانی استفاده شد:
- روش کتابخانه‌ای: بررسی منابع و اسناد مرتبط برای شناسایی مفاهیم و ابعاد کلیدی مرتبط با موضوع پژوهش.
 - روش میدانی: بهره‌گیری از مصاحبه‌های نیمه‌ساختاریافته به‌عنوان ابزار اصلی گردآوری داده‌های کیفی؛ در بخش کمی نیز از پرسشنامه به‌منظور سنجش و تأیید یافته‌های تحلیل کیفی استفاده شد.

فرآیند مصاحبه:

- برای هدایت مصاحبه‌ها، مراحل زیر طراحی و انجام شده است:
- متن آغازین: توضیح درباره پژوهش، تأکید بر محرمانگی داده‌ها و اخذ رضایت آگاهانه از مصاحبه‌شوندگان.
 - پرسش‌های اصلی و سرنخ‌ها: طراحی سؤالات باز برای تشویق مصاحبه‌شوندگان به بیان دیدگاه‌ها و تجربیات خود.
 - متن پایانی: جمع‌بندی مصاحبه و ارائه فرصت به مصاحبه‌شوندگان برای بیان نظرات تکمیلی.

داده‌های گردآوری‌شده به کمک نرم‌افزار MAXQDA ثبت و تحلیل شدند.

روش تحلیل داده‌ها:

تحلیل داده‌ها بر اساس مراحل نظریه داده‌بنیاد انجام شد:

- ۱) کدگذاری باز: استخراج مفاهیم اولیه و دسته‌بندی آن‌ها.
- ۲) کدگذاری محوری: شناسایی روابط میان مقوله‌ها و ادغام مفاهیم مشابه.
- ۳) کدگذاری انتخابی: توسعه نظریه نهایی بر اساس مقوله‌های اصلی.

در این پژوهش، داده‌های مصاحبه رونویسی شده و در نرم‌افزار MAXQDA برای تحلیل وارد شدند. فرآیند تحلیل شامل سه مرحله کدگذاری بود، که در مرحله کدگذاری باز، مضامین اولیه مرتبط با هدف مورد نظر، با روش قیاسی استخراج شدند. در مرحله کدگذاری محوری، این مضامین در قالب مقوله‌های اصلی سازمان‌دهی شدند تا روابط میان آن‌ها و میزان تأکید شرکت‌کنندگان مشخص گردد. نهایتاً در مرحله کدگذاری انتخابی، مقوله‌های کلیدی و هسته‌ای پژوهش شناسایی و نظریه نهایی تدوین شد.

سوالات پژوهش:

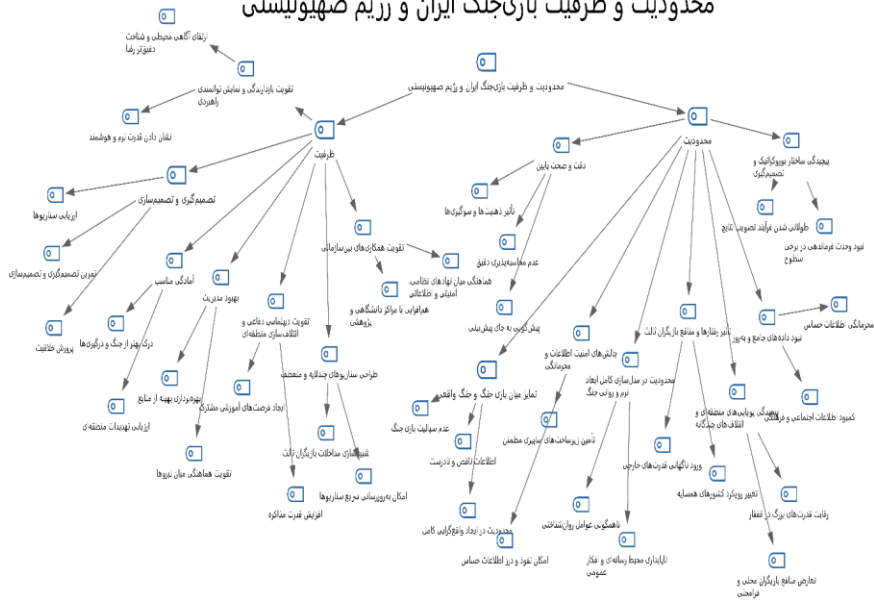
ظرفیت‌ها و محدودیت‌های مرتبط با اجرای بازی جنگ راهبردی میان ایران و رژیم صهیونیستی در جمهوری آذربایجان کدام‌اند؟

یافته‌های پژوهش:

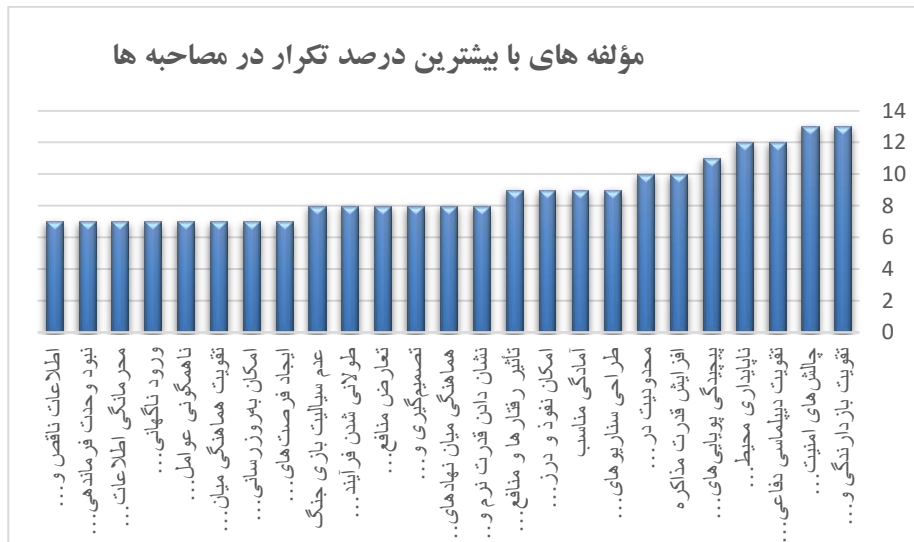
برای نمایش ظرفیت‌ها و محدودیت‌های شناسایی شده، از خروجی نرم‌افزار MAXQDA استفاده شده است. این نمودار نتایج تحلیل را در قالب روابط میان ظرفیت‌ها و محدودیت‌ها ارائه می‌دهد. محدودیت‌ها و ظرفیت‌های بازی جنگ ایران و رژیم صهیونیستی در بستر جمهوری آذربایجان:

شکل شماره ۱. نمودار درختی حاصل از تحلیل اسناد و مدارک و مصاحبه‌ها

محدودیت و ظرفیت بازی جنگ ایران و رژیم صهیونیستی



نمودار ۱. درصد تکرار مؤلفه های پرتکرار



روایی پژوهش:

روایی این تحقیق از سه منظر اصلی ارزیابی شده است:

روایی محتوایی: به منظور اطمینان از همخوانی چارچوب‌ها و مفاهیم پژوهش با اهداف تعیین شده، از نظرات خبرگان علمی و شغلی مرتبط استفاده شد. ساختار مصاحبه‌ها، پرسش‌های تدوین شده و دسته‌بندی مقوله‌ها توسط ۴ خبره علمی و ۴ خبره شغلی مورد بازبینی قرار گرفته و تأیید شدند. نتایج نشان داد که مفاهیم و مقوله‌های شناسایی شده به طور کامل با اهداف پژوهش و شرایط واقعی مرتبط با بازی جنگ مطابقت دارند.

روایی واگرا و همگرا:

(۱) روایی همگرا: مفاهیمی که با یکدیگر مرتبط بودند، انسجام و همبستگی بالایی در دسته‌بندی‌ها نشان دادند.

(۲) روایی واگرا: مقوله‌های مستقل به صورت شفاف و دقیق از یکدیگر تفکیک شده‌اند، که حاکی از دقت و جامعیت تحلیل‌ها است.

(۳) روایی کاربردی: پژوهش توانسته است ظرفیت‌ها و محدودیت‌های بازی جنگ راهبردی ایران و رژیم صهیونیستی در جمهوری آذربایجان را به گونه‌ای شناسایی کند که یافته‌های آن در تصمیم‌گیری‌های راهبردی قابل استفاده باشند.

پایایی داده‌های کیفی (اعتبار درونی):

پایایی داده‌های این پژوهش با استفاده از روش نظریه داده‌بنیاد و نرم‌افزار MAXQDA^۱ ارزیابی شده است: در مرحله اول، اسناد و مدارک و متن مصاحبه‌ها در قالب فایل‌های متنی Word^۲ آماده و به نرم‌افزار MAXQDA منتقل شدند. از ابزار ماتریس مشابهت نرم‌افزار برای بررسی روند اشباع نظری استفاده شد. نتایج نشان داد که با پیشرفت تحلیل‌ها، شباهت میان ادبیات و مصاحبه‌ها افزایش یافته و میزان اطلاعات جدید به تدریج کاهش یافته است. اشباع نظری تحلیل مصاحبه‌ها نشان داد که پس از انجام تعداد مشخصی از مصاحبه‌ها، اطلاعات جدیدی به پژوهش

۱ نرم‌افزار تحلیل کیفی

۲ نرم‌افزار فایل‌های متنی

افزوده نشده و نقطه اشباع نظری حاصل شده است. این موضوع بیانگر کامل بودن داده‌های گردآوری شده و کفایت آن‌ها برای دستیابی به اهداف پژوهش است.

شکل شماره ۲. جدول اشباع نظری مصاحبه‌ها

مصاحبه‌ها	۱	۲	۳	۴	۵	۶	۷	۸	۹	۱۰	۱۱	۱۲	۱۳	۱۴	۱۵
۱	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
۲	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
۳	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
۴	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
۵	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
۶	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
۷	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
۸	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
۹	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
۱۰	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
۱۱	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
۱۲	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
۱۳	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
۱۴	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
۱۵	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓

روش تجزیه و تحلیل کمی:

جدول شماره ۲. مشخصات سوالات پرسشنامه

تعداد سوالات	تعداد پاسخ دهندگان	مقیاس	آلفا کرونباخ
۲۴	۱۵	۵ گزینه ای (۱ تا ۵)	۰.۸۴۵

جدول شماره ۳. تحلیل سوالات پرسشنامه

Item	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Q1	۷۴/۵۰	۸۵/۲۰	۰/۶۸	۰/۸۳۵
Q2	۷۴/۳۲	۸۴/۵۰	۰/۶۳	۰/۸۳۷
Q3	۷۴/۶۰	۸۶/۱۰	۰/۶۶	۰/۸۳۶
Q4	۷۴/۴۰	۸۵/۹۰	۰/۶۵	۰/۸۳۵
Q5	۷۴/۲۰	۸۴/۸۰	۰/۶۹	۰/۸۳۴
...
Q24	۷۴/۱۰	۸۵/۵۰	۰/۶۷	۰/۸۳۵

آلفای کروناخ (۰/۸۴۵): نشان‌دهنده سطح بالای پایایی پرسشنامه است. ارتباط گویه‌ها: همبستگی میان گویه‌ها با مقادیر بالای ۰,۶ نشان‌دهنده انسجام محتوایی است. تأثیر حذف گویه‌ها: حذف هیچ‌یک از گویه‌ها تغییر چشمگیری در سطح پایایی کلی ایجاد نمی‌کند، بنابراین تمامی سؤالات به خوبی طراحی شده‌اند.

نتیجه‌گیری و پیشنهادها:

پژوهش حاضر با هدف شناسایی ظرفیت‌ها و محدودیت‌های اجرای بازی جنگ راهبردی میان جمهوری اسلامی ایران و رژیم صهیونیستی در بستر جمهوری آذربایجان انجام شده است. نتایج حاصل از تحلیل داده‌ها با استفاده از روش نظریه داده‌بنیاد، به‌طور جامع ظرفیت‌ها و محدودیت‌های این ابزار را شناسایی و دسته‌بندی کرده است.

❖ ظرفیت‌ها:

✓ بهبود مدیریت:

بهره‌برداری بهینه از منابع: بازی جنگ امکان استفاده هدفمند از منابع محدود را فراهم می‌کند. تقویت هماهنگی میان نیروها: با شبیه‌سازی سناریوهای واقعی، هماهنگی بین بخش‌های مختلف نیروهای نظامی تقویت می‌شود.

✓ تصمیم‌گیری و تصمیم‌سازی:

تمرین تصمیم‌گیری و تصمیم‌سازی: این بازی‌ها شرایطی را ایجاد می‌کنند که تصمیم‌گیرندگان بتوانند استراتژی‌های مختلف را در محیطی شبیه‌سازی شده آزمایش کنند. پرورش خلاقیت: امکان طراحی و آزمایش راهکارهای نوآورانه برای رویارویی با سناریوهای متنوع فراهم می‌شود.

ارزیابی سناریوها: توانایی بررسی و ارزیابی سناریوهای گوناگون و انتخاب بهترین راهکار.

✓ آمادگی مناسب:

ارزیابی تهدیدات منطقه‌ای: شناخت بهتر از تهدیدات محتمل و واکنش‌های مناسب به آن‌ها.

درک بهتر از جنگ و درگیری: فراهم آوردن بینش عمیق تر نسبت به ابعاد مختلف جنگ و درگیری.

✓ بهره‌گیری از فناوری‌های پیشرفته شبیه‌سازی:

کاربرد هوش مصنوعی و یادگیری ماشینی: به کمک این ابزارها می‌توان داده‌های پیچیده را تحلیل کرد و سناریوهای دقیق‌تری را در بازی جنگ پیاده‌سازی نمود. استفاده از واقعیت مجازی و واقعیت افزوده: ایجاد فضای شبیه‌سازی نزدیک به واقعیت، باعث افزایش دقت و ارتقاء تجربه‌ی شرکت‌کنندگان در مواجهه با وضعیت‌های اضطراری می‌شود.

✓ تقویت همکاری‌های بین‌سازمانی:

هماهنگی میان نهادهای نظامی، امنیتی و اطلاعاتی: مشارکت بخش‌های مختلف می‌تواند به تصمیم‌گیری بهتر و جامع‌تر کمک کند و نقاط ضعف احتمالی را پوشش دهد. هم‌افزایی با مراکز دانشگاهی و پژوهشی: ورود کارشناسان دانشگاهی به فرآیند شبیه‌سازی و تحلیل نتایج، دقت علمی و پژوهشی را بالا می‌برد.

✓ طراحی سناریوهای چندلایه و منعطف

امکان به‌روزرسانی سریع سناریوها: انعطاف در تغییر پارامترها و شرایط بازی، سنجش واکنش‌ها و تدوین راهبردهای کارآمدتر را تسهیل می‌کند. شبیه‌سازی مداخلات بازیگران ثالث: بررسی تأثیر ورود یا حمایت قدرت‌های منطقه‌ای و بین‌المللی در سناریوی تقابل می‌تواند به درک واقع‌بینانه‌تری از تنش‌ها منجر شود.

✓ تقویت دیپلماسی دفاعی و ائتلاف‌سازی منطقه‌ای:

ایجاد فرصت‌های آموزشی مشترک: جمهوری اسلامی ایران می‌تواند با همکاری برخی همسایگان (نظیر روسیه یا متحدین منطقه‌ای دیگر) در تمرین‌های مشترک شرکت کند و از داده‌های جمع‌آوری‌شده برای غنای بازی جنگ استفاده نماید.

افزایش قدرت مذاکره: دستاوردهای حاصل از بازی جنگ، در مذاکرات دیپلماتیک، استدلال محکم‌تری به دستگاه سیاست خارجی برای تأمین منافع ملی و امنیتی می‌بخشد.

✓ تثبیت قدرت بازدارندگی و نمایش توانمندی راهبردی:

نشان دادن قدرت نرم و هوشمند: اجرای موفق بازی جنگ نه تنها توان عملیاتی نیروهای نظامی را برجسته می‌کند، بلکه در عین حال از ظرفیت دیپلماسی عمومی برای نمایش اقتدار و اعتماد به نفس راهبردی بهره‌مند می‌شود.

ارتقاء آگاهی محیطی و شناخت دقیق‌تر رقبای: برگزاری سناریوهای چندگانه، متضمن شناخت ژرف‌تر از نحوه واکنش احتمالی رژیم صهیونیستی، نیروهای نیابتی و یا قدرت‌های منطقه‌ای است.

❖ محدودیت‌ها:

✓ تمایز میان بازی جنگ و جنگ واقعی:

محدودیت در ایجاد واقع‌گرایی کامل: بازی جنگ نمی‌تواند تمامی ابعاد جنگ واقعی، مانند استرس یا پیچیدگی‌های غیرقابل پیش‌بینی، را شبیه‌سازی کند.

عدم سیالیت بازی جنگ: روند بازی جنگ ممکن است به دلیل محدودیت‌های طراحی یا اجرای شبیه‌سازی، انعطاف لازم را نداشته باشد.

اطلاعات ناقص و نادرست: داده‌های ورودی به بازی ممکن است محدود یا نادرست باشند که می‌تواند بر نتایج تأثیر بگذارد.

✓ دقت و صحت پایین:

عدم محاسبه‌پذیری دقیق: توانایی مدل‌سازی دقیق تمامی متغیرهای یک جنگ واقعی ممکن نیست.

پیش‌گویی به جای پیش‌بینی: به دلیل پیچیدگی شرایط واقعی، نتایج ممکن است بیشتر به سمت پیش‌گویی سوق پیدا کنند تا پیش‌بینی علمی.

تأثیر ذهنیت‌ها و سوگیری‌ها: برداشت‌ها و گرایش‌های ذهنی شرکت‌کنندگان ممکن است نتایج بازی را تحت تأثیر قرار دهند.

✓ پیچیدگی ساختار تصمیم‌گیری:

طولانی شدن فرآیند تصویب نتایج: در برخی سازمان‌ها، تصویب نتایج و توصیه‌های بازی جنگ نیازمند اخذ مجوزهای متعدد است که مانع از اجرای به‌موقع راهکارها می‌شود. نبود وحدت فرماندهی در برخی سطوح: تعدد مراکز تصمیم‌گیری یا تعارض منافع میان آن‌ها، باعث کاهش اثرگذاری نتایج بازی جنگ می‌گردد.

✓ نبود داده‌های جامع و به‌روز:

محرمانگی اطلاعات حساس: برخی داده‌های کلیدی به دلایل امنیتی و حفاظتی در دسترس طراحان بازی جنگ قرار نمی‌گیرد؛ این امر دقت شبیه‌سازی را محدود می‌کند. کمبود اطلاعات اجتماعی و فرهنگی: عدم شناخت کافی از بافت اجتماعی، فرهنگی و قومی منطقه می‌تواند بر کیفیت سناریوسازی و تحلیل نتایج تأثیر منفی بگذارد.

✓ تأثیر رفتارها و منافع بازیگران ثالث:

ورود ناگهانی قدرت‌های خارجی: دخالت یا حمایت قدرت‌های بزرگ منطقه‌ای و جهانی در بحران‌ها ممکن است مسیر رویدادها را به کلی دگرگون سازد؛ امری که همیشه در بازی جنگ به‌طور کامل بازتاب نمی‌یابد.

تغییر رویکرد کشورهای همسایه: کشورهای مجاور یا رقیب می‌توانند با تغییر سیاست خارجی خود، موازنه‌ی قدرت را دگرگون نمایند و پیش‌بینی‌پذیری را کاهش دهند.

✓ پیچیدگی پویایی‌های منطقه‌ای و ائتلاف‌های چندگانه:

رقابت قدرت‌های بزرگ در قفقاز: حضور و نفوذ روسیه، ترکیه و تا حدی ناتو در منطقه، ممکن است موجب بروز سناریوهای غیرمنتظره در بازی جنگ شود که مدل‌سازی آن‌ها به‌سادگی انجام نگیرد.

تعارض منافع بازیگران محلی و فرامحلی: برخی هم‌پیمانان بالقوه یا بالفعل ایران ممکن است در مواجهه با فشارهای بین‌المللی یا منافع اقتصادی، مواضع خود را تغییر دهند و سناریوهای از پیش طراحی شده را دچار نوسان جدی کنند.

✓ چالش‌های امنیت اطلاعات و محرمانگی:

امکان نفوذ و درز اطلاعات حساس: اجرای یک بازی جنگ فراگیر، مستلزم تبادل گسترده داده است و هرگونه نفوذ یا انتشار ناخواسته می‌تواند امنیت ملی را با مخاطره روبه‌رو کند. تأمین زیرساخت‌های سایبری مطمئن: حملات سایبری احتمالی از سوی رژیم صهیونیستی یا متحدانش می‌تواند روند اجرای شبیه‌سازی را مختل کرده و یا داده‌های حاصل را دستکاری کند.

✓ محدودیت در مدل‌سازی کامل ابعاد نرم و روانی جنگ:

ناهمگونی عوامل روان‌شناختی: میزان استرس واقعی فرماندهان در شرایط بحران، یا تهدیدات تروریستی و امنیتی در فضای حقیقی، در شبیه‌سازی‌ها به‌طور کامل منعکس نمی‌شود. ناپایداری محیط رسانه‌ای و افکار عمومی: در دنیای واقعی، جو رسانه‌ای، شبکه‌های اجتماعی و دیپلماسی عمومی، معادلات نبرد را دگرگون می‌کنند؛ بازنمایی همه ابعاد این پدیده‌ها در بازی جنگ دشوار است.

نتیجه نهایی:

تحلیل نتایج تحقیق تأکید دارد که بازی جنگ، به‌عنوان ابزاری کم‌هزینه و ایمن برای شبیه‌سازی سناریوهای احتمالی، می‌تواند در تدوین و اجرای سیاست‌های دفاعی-امنیتی مؤثر باشد. با این حال، نیاز است که طراحی شبیه‌سازی‌ها با دقت بیشتری انجام شود و داده‌های معتبر مورد استفاده قرار گیرد.

همچنین این ابزار امکان تحلیل دقیق تهدیدات و تصمیم‌گیری در شرایط بحرانی را فراهم می‌نماید. این پژوهش ضمن شناسایی ظرفیت‌ها و محدودیت‌های بازی جنگ راهبردی جمهوری اسلامی ایران در تقابل احتمالی با رژیم صهیونیستی در جمهوری آذربایجان، چارچوبی کاربردی برای تحلیل و بهبود آن در توسعه راهبردهای دفاعی-امنیتی در این حوزه ارائه داده است.

پیشنهادات:

- با توجه به نتایج پژوهش، پیشنهادات زیر به منظور بهره‌گیری بهینه از ظرفیت‌ها و کاهش تأثیرات محدودیت‌ها ارائه می‌شود:
- (۱) به کارگیری فناوری‌های نوین: استفاده از فناوری‌های پیشرفته شبیه‌سازی مانند واقعیت مجازی و ابزارهای هوش مصنوعی، می‌تواند دقت و عمق شبیه‌سازی‌ها را افزایش داده و به تحلیل‌های دقیق‌تر منجر شود.
 - (۲) تنوع‌بخشی به سناریوها: تدوین سناریوهای متنوع که تهدیدات محتمل منطقه‌ای، مانند گسترش نفوذ رژیم صهیونیستی در جمهوری آذربایجان را در بر گیرند، می‌تواند به بهبود آمادگی نیروها کمک کند.
 - (۳) ایجاد یک پایگاه داده یکپارچه: توسعه یک سامانه جامع اطلاعاتی و پویا که داده‌های مرتبط با تهدیدات منطقه‌ای را به‌روز نگه دارد، می‌تواند تحلیل‌پذیری و کارایی بازی جنگ را افزایش دهد.
 - (۴) کاهش تأثیر سوگیری‌ها: بهره‌گیری از تیم‌های بین‌رشته‌ای شامل متخصصان نظامی، امنیتی، سیاسی و اجتماعی در طراحی سناریوها، می‌تواند از تأثیر سوگیری‌های ذهنی بکاهد.
 - (۵) افزایش واقع‌گرایی شبیه‌سازی‌ها: استفاده از داده‌های واقعی و مدل‌های پیشرفته‌تر برای شبیه‌سازی شرایط پیچیده جنگی، به افزایش دقت و نزدیکی نتایج به واقعیت کمک خواهد کرد.
 - (۶) ارتقاء تحلیل داده‌ها: توسعه فناوری‌های پردازش داده و استفاده از الگوریتم‌های هوشمند برای تحلیل سریع و دقیق اطلاعات می‌تواند به کاهش پیش‌گویی‌های نادرست کمک کند.
- ایجاد فرآیند بازنگری مستمر: بازبینی مداوم نتایج بازی‌های جنگ و اصلاح و بهینه‌سازی سناریوها، به‌عنوان یک فرآیند پایدار، می‌تواند کارایی این ابزار را ارتقاء دهد.

فهرست منابع

- علی سعادت. (۱۳۹۷). نفوذ اسرائیل در منطقه قفقاز جنوبی و پیامدهای آن بر امنیت ملی جمهوری اسلامی ایران (Vol. 262). خرسندی. <https://db.ketab.ir/bookview.aspx?bookid=2235679>
- احمدزاده فرد، محمد، عابدزاده، علی. (۱۳۹۹). الگوهای تصمیم‌گیری و تکنیک‌های پرکاربرد در بازی جنگ. دوفصلنامه بازی جنگ، ۸۳-۱۲۷، ۱۲۸۱۳۰. <https://doi.org/10.22034/ijwg.2020.128130127-83>
- افشردی، محمدحسین، نوروزانی، شهرام، شجاعی، شهرام. (۱۳۹۷). مبانی بازی جنگ راهبردی. چاپ اول، تهران: مرکز تحقیقات راهبردی دفاعی، ۱-۱۱۲.
- امیدی، علی، خیری، محمد. (۱۳۹۵). تأثیر روابط جمهوری آذربایجان و اسرائیل بر امنیت ملی ایران. فصلنامه مطالعات راهبردی، ۱۹(۷۳)، ۱۳۷-۱۵۸. https://quarterly.risstudies.org/article_41429_a2a5762dc0425877731e6e221573f9db.pdf
- ایجابی، امیر، مصدق، محمد. (۱۴۰۰). بازی جنگ ایران و ترکیه. دوفصلنامه بازی جنگ، ۴(۹)، ۸۵-۱۰۵. http://www.ijwg.ir/article_171141_ec3ee002ca7263322f30366f4d445e667.pdf
- جهانبخش، محمد، کوچکی، حسین، شمامی، ناصر. (۱۴۰۲). عوامل مؤثر در طراحی و اجرای بازی جنگ. دوفصلنامه بازی جنگ، ۶(۱۲)، ۷-۳۴. <https://doi.org/10.22034/ijwg.2023.395624.104434-7>
- رودسرابی، حسین. (۱۳۹۹). اهمیت بازی جنگ و ارتقاء قدرت تصمیم‌گیری در سامانه فرماندهی و کنترل. دوفصلنامه بازی جنگ، ۳(۷)، ۵۵-۱۱۷. <https://doi.org/10.22034/ijwg.2021.15051175-55>
- سلیمی، حسین، شریعتی، محمد. (۱۳۹۳). منافع ملی جمهوری اسلامی ایران: تداوم و یا انقطاع حمایت از نظام کنونی سوریه؟ سیاست‌دفاعی، ۷۱-۱۰۶. https://dpj.ihu.ac.ir/article_203221_2e825d7949ba5d204b36c5f2f35d2507.pdf
- ضرغامی قوریجان، علی، حیدری، بهزاد. (۱۴۰۰). تأثیر و نقش الگوی بازی جنگ در فرماندهی و کنترل در عرصه‌های نظامی کشور. دوفصلنامه بازی جنگ، ۴(۸)، ۳۳-۵۰. http://www.ijwg.ir/article_170797_2df15a47fd40fc24766ea8c93285f537.pdf
- قنبری عموقین، حسن، رستگار، علی، فیض، داوود. (۱۳۹۸). مطالعه‌ی تطبیقی نتایج به‌کارگیری دو رویکرد مدل‌های پویایی سیستم و رویکرد شهودی در پیش‌بینی سناریوهای تعارض نظامی میان ایران و عربستان. آینده‌پژوهی دفاعی، ۴(۱۳)، ۱۱۱-۱۴۱. <https://doi.org/10.22034/dfs.2019.36545141-111>
- محمدکریمی، جعفر، بیرانوند، نیما. (۱۴۰۱). مدل‌های تعقیب و گریز در طراحی بازی جنگ. دوفصلنامه بازی جنگ، ۵(۱۰)، ۷۲۴.
- مرادیان، امیر، امامیان، سید، اسدنژادکلخوران، حسین. (۲۰۲۲). کاربرد اولویت‌بندی استراتژی‌های تعیین‌کننده صحنه نبرد با رویکرد بازی جنگ در سامانه فرماندهی و کنترل. دوفصلنامه بازی جنگ، ۴(۹)، ۷-۳۷. http://www.ijwg.ir/article_171131_cd978144fca6638eab53555c483b5737.pdf

- مسلمی و همکاران. (۱۳۹۹). "اجرای بازی جنگ در جنگ الکترونیک"، مطالعات گروهی دوره ۳۰، دانشگاه فرماندهی و ستاد آجا، ۸۵-۱۰۵.
- Cronbach, L. J. (1951). Coefficient alpha and the internal structure of tests. *Psychometrika*, 16(3), 297-334.
- Hood, David. (2023). *Defence Strategic Review and Adapt: Implementing DSR as a Wargame*.
- Mohammadi, Ali, Taghizadeh, Mohammad, & Shafiei, Mohammad. (2022). Grounded theory research: Applications and challenges in qualitative research. *Qualitative Research Journal*, 18(3), 223-239.
- Perla, Philip P. (1990). *The Art of Wargaming: A Guide for Professionals and Hobbyists*. US Naval Institute Press.
- Rahimi, Ali, Raad, Ali, Alamtabriz, Ali, & Motameni, Ali. (2018). Providing an Interpretative Structural Model of Resilient Supply Chain in Iran's Defense Industries. *Military Management Quarterly*, 18(71), 31-70. https://jmm.iranjournals.ir/article_34787_ea431f4533067a553e0ce3795811db33.pdf
- Strauss, Anselm, & Corbin, Juliet. (1998). *Basics of qualitative research techniques*. Sage Publications.
- Kruijk, Sebastiaan Tycho van der. (2024). *The next step in wargaming: Designing a framework for the implementation of artificial intelligence into military wargaming* (Master's thesis, Delft University of Technology). <https://repository.tudelft.nl>
- Grocholski, Krista Romita, Savitz, Scott, Litterer, Sydney, Cooper, Monika, McKinney, Clay, & Ziebell, Andrew. (2023). Assessing the impact of diverse intermediate force capabilities and integrating them into wargames for the U.S. Department of Defense and NATO (RR-A1544-1). RAND Corporation. <https://www.rand.org/t/RRA1544-1>
- Fathi, Mojtaba, Zeynoddini, Majid, Saadat-Rad, Alireza, & Noroozani, Shahram. (1403). Analysis of the wargame of Operation Fath (Strategic Defense Studies, Volume 22, Issue 95, Pages 49-72). *Strategic Defense Studies Journal*.
- Feizollahi, Ali Reza, & Pourahmadi, Mehrdad. (2023). Analysis of the Southern Caucasus: Political and Security Strategies (Caucasus Studies, Volume 29, Issue 123, Pages 67-92). *Caucasus Studies Journal*.

