

УДК 519.83

ТЕОРИЯ ИГР ПРИ РЕШЕНИИ ПОЛИТИЧЕСКИХ КОНФЛИКТОВ

Е.А. ГАНЕБНЫЙ

(Представлено: канд. ист. наук, доц. А.Л. РАДЮК)

В статье рассматриваются подходы к теоретико-игровым моделям в социальных и политических науках, понятие теории игр, применение практик теоретико-игрового взаимодействия для решения политических конфликтов, использование форм многоэтапного анализа политических конфликтов.

Политические конфликты на протяжении длительного времени интересуют ученых различных областей и побуждают их заниматься поиском и выработкой методологической базы для наиболее эффективного решения этих конфликтов. Политический конфликт являет собой столкновение, противоборство различных социально-политических сил, субъектов политики в их стремлении реализовать свои интересы и цели, связанные, прежде всего с борьбой за обретение власти, её перераспределение, изменение своего политического статуса, с политическими перспективами развития общества. В современной политологии конфликты давно интерпретируются как норма для любого социума и его политической системы. Позитивные функции многих противоборств перевешивают их негативные последствия. Без конфликтов невозможно общественное развитие, появление плюралистических политических практик, конкуренции между властью и оппозицией, партиями и движениями [1 с.85]. Кризис классических принципов рациональности, разрушение представления о возможности существования единого когерентного и предсказуемого мира, быстрый рост числа игроков глобального рынка и, как следствие, усиление неопределенности и риска во всех сферах, резкие и непредсказуемые колебания рынка, всплеск эпидемий, политических кризисов, региональных войн, террористических актов и - вот лишь самые бросающиеся в глаза признаки современного состояния мировой системы, ставшей "жертвой" всеохватывающей глобализации [2 с.11].

Теория игр формально может быть определена как теория рационального решения в конфликтных ситуациях. Модели таких ситуаций, как они понимаются в теории игр, включают набор лиц, которые принимающих решения, называемых игроками; набор стратегий, доступных каждому игроку; набор исходов, каждый из которых является результатом конкретного выбора стратегий, сделанного игроками на данном этапе игры и выгода, которую получает каждый игрок в каждом из возможных исходов. Предполагается, что каждый игрок является "индивидуально рациональным", в том смысле, что его предпочтения в отношении исходов определяются порядком величин его (и только его) ассоциированных выигрышей. Далее, игрок рационален в том смысле, что он предполагает, что каждый другой игрок рационален в вышеуказанном смысле. Рациональный игрок использует знание о выгоде других игроков при выборе своей стратегии, потому что это дает ему информацию о том, чем руководствуются в своем выборе другие игроки. Теория игр часто рассматривается как чисто математическая дисциплина, которая устанавливает правила поведения в конфликтных ситуациях, обеспечивающего достижение лучших (в некотором заранее заданном смысле) результатов. Теория игр определяла следующие свойства при решении политических конфликтов – нормативность, предписываемость, рациональность, разумность и оптимальность поведения игроков. Её основоположники Дж. фон Нейман и О. Моргенштерн ставили задачу создать теорию, указывающую каждому субъекту рациональный способ поведения в «любой ситуации, какая только может возникнуть» содержащей набор «правил поведения во всех мыслимых ситуациях» [3 с. 57-58].

Американский математик Дж. Нэш внес значительный вклад в теорию игр и получил за свои открытия Нобелевскую премию. Основная его заслуга состоит в том, что он ввел новый критерий равенства максимальной и минимальной стратегий игры: исход является рациональным решением игры, если ни один игрок не может в одностороннем порядке гарантированно улучшить свою позицию в конфликте. Данный критерий получил название равновесия [4]. Работы Н. Ховарда показали парадоксы рациональности в политическом конфликте, и он стал разработчиком теории метаигр, которая ввела дополнительные критерии, уточняющие рациональность поведения в конфликтах данного вида. Он вывел такие типы политических конфликтов, в которых их рациональное решение возможно только тогда, когда разумные игроки начнут вести себя неразумно. Он назвал это парадоксом, который свидетельствует об очередном «поражении рациональности».

Разумеется, для моделирования и просчета путей разрешения политических конфликтов можно использовать различные виды игр. Это определяется как типом самого политического конфликта, так и рядом игровых характеристик. Исходя из внутренних игровых критериев, можно провести следующие классификации игр. По видам платежей: некооперативные (невозможно достичь соглашения); игры двух лиц; антагонистические, с нулевой суммой (выигрыш одного игрока равен проигрышу другого); неантагонистические; игры с множеством лиц; кооперативные (возможно соглашение). По количеству ходов: одноходовые; игры в нормальной форме; конечные; бесконечные [5].

Существует алгоритм для анализа политических конфликтов, который включает в себя следующие этапы:

- выявление истории конфликта, определение возможных вариантов ходов (действий) и обозначение временной точки для игрового анализа. Для рассмотрения конфликта с разных сторон и предварительном определении своей стратегии в зависимости от данных критериев;

- выявление подлинных участников конфликта. Игроки или акторы играют важную роль, так как от их действий будут зависеть ваши действия, а без подлинного знания своего оппонента невозможна выработка стратегий, которые будут основаны на знаниях о своем сопернике;

- просчет возможности исходов, основанный на рациональной обработке выявленных на первом этапе возможных действий и субъективном анализе. Просчет возможных исходов допустим лишь после подлинного выявления оппонента, в силу наших знаний о нем и его истории и опыте, мы можем субъективно предположить ответные действия исход конфликта;

- определение всех предпочтений игроков, составление векторов предпочтений. Определение предпочтений будет основано на субъективном расчете исходов конфликта и на истории оппонента, какие цели и задачи он преследовал ранее, схожие будет преследовать и сейчас. Векторные предпочтения необходимы в данном алгоритме, из-за того, что предпочтения могут являться не статичными, а меняться во время конфликта для достижения результата;

- определение стабильности всех исходов для каждого игрока. Можно обобщенно сказать, что это является расчет вероятности каждого из исходов при определенных действиях каждого из оппонентов;

- вычисление множества решений, т. е. точек стабильности и равновесия для каждого игрока и общих для всех. Равновесие – это такая комбинация стратегий игроков и их выигрышей, при которой ни один из игроков не может увеличить свой выигрыш, изменив свою стратегию, если при этом другие участники своих стратегий не меняют;

- определение наиболее вероятного решения из образовавшихся. Заключительный этап алгоритма анализа политического конфликта, на котором может быть спрогнозирован вероятностный исход данного конфликта, основываясь на предыдущих этапах.

Однако при всех очевидных преимуществах игрового анализа политических конфликтов у него есть слабые места. Зависимость числа стратегии игроков от числа их индивидуальных действий порождает практические сложности анализа политических конфликтов. Так, при анализе 10 независимых действий игроков необходимо в игре рассмотреть 1024 возможных исхода [6]. К тому же некоторые исходы невозможно структурировать и описать. Другой проблемой в игровой методике является то, что она чрезмерно загромождена математическими расчетами, алгоритмами, анализами с разных научных точек зрения, что порождает некоторую эклектичность, с одной стороны, и требует высокого уровня подготовки (специальных знаний из различных научных сфер) от специалиста, проводящего игровое моделирование, – с другой. К тому же игра при разрешении политических конфликтов нацелена на рациональный выбор решения, а человек не настолько совершенен, чтобы все время мыслить рационально. И использование концепции теории игр в практическом поле политической реальности остается разрозненным, в силу того, что теория игр представляет собой стык математических и социальных наук. Использование математических формул и проведения математического анализа требует работы политологов социологов и математиков в тандеме. А структурный анализ политических конфликтов на территории постсоветского пространства не проявляет тенденции устойчивого роста в силу малоизученности и недостаточного освещения в научной сфере данной концепции.

ЛИТЕРАТУРА

1. Козырев, Г. И. Политическая конфликтология: Учебное пособие / Г. И. Козырев. – М.: ИД «ФОРУМ»: ИНФРАМ, 2008 – 268 с.
2. Светлов В.А. Конфликт: модели, решения, менеджмент / В. А. Светлов. – СПб. Питер, 2005. – 540 с.
3. Нейман, Дж. Фон, Моргенштерн, О. Теория игр или экономическое поведение / Дж. Фон Нейман, О. Моргенштерн. – М.: Наука, 1970. – 706 с.
4. Nash, J. F. Non-cooperative // *Annals of Mathematics* / J. F. Nash. – 1951. V. 54. P. 286–295.
5. Дрешер М. Стратегические игры: теория и приложения / М. Дрешер. – М., 1964. – С. 112-114.
6. Ветренко И. А. Игровые технологии при разрешении политических конфликтов/ И.А. Ветренко // *Известия Российского государственного педагогического университета им. А. И. Герцена* 2010, С. 185-195.