

КОНФЛИКТОГЕННЫЕ ФАКТОРЫ ПОЛИТИЧЕСКОГО ПРОЦЕССА

ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ РАЗРЕШЕНИЯ ПОЛИТИЧЕСКИХ КОНФЛИКТОВ

И.А. Ветренко

Кафедра политологии
Омский государственный университет им. Ф.М. Достоевского
просп. Мира, 55а, Омск, Россия, 644077

В статье предлагается алгоритм игрового анализа политического конфликта с целью определения рациональных исходов для участвующих сторон. В качестве эмпирической демонстрации предложенной методики проведен игровой анализ карибского кризиса 1962 г.

Ключевые слова: политический конфликт, теория игр, Карибский кризис, Куба, СССР, США.

Начало 80-х гг. XX в. отмечено активным ростом общественного и научного интереса к изучению, анализу и разрешению политических конфликтов, которые стали объектом самостоятельного исследования сначала политической науки, а затем в отдельной области научного знания — политической конфликтологии.

Многие исследователи справедливо замечают, что именно политические конфликты на рубеже двух последних веков вынуждали деятелей науки, политиков и управленцев заниматься поиском и разработкой надежной методологии моделирования, разрешения конфликтов и управления ими.

Политический конфликт является 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, ее перераспределение, изменение своего политического статуса, с политическими перспективами развития общества.

Политический конфликт является частным случаем социального конфликта. Если социальный конфликт в широком смысле данного понятия есть конфронтация больших социальных групп по поводу многообразных ресурсов жизнеобеспечения, то политический конфликт — это столкновение уже интегрированных интересов данных социальных групп, выраженных в виде политических ценностей, задач, требований, лозунгов и, как правило, связанных с борьбой за властные ресурсы.

Политология фокусирует внимание при изучении политических конфликтов на процессах, связанных с соперничеством между людьми и группами по поводу

ценностей, имеющих политическую значимость, то есть на процессах в рамках политической системы или нескольких политических систем. Последние подразумевает международные политические конфликты, при изучении которых конфликтологический подход сегодня является одним из основных.

Следует подробнее остановиться на субъектах политического конфликта, поскольку именно они составляют его базовую особенность. В качестве таковых выступают индивиды, малые и большие социальные группы, формально организованные в социально-политические организации или выступающие в виде политизированных социальных движений. Также в роли субъектов политического конфликта могут выступать и этнические группы: род, племя, народ, нация, цивилизация.

В основе политического конфликта лежат социально-экономические, этнические и политические противоречия, объективно присущие любому обществу, которые приобретают конфликтную форму (движения и разрешения, детерминированную несовместимостью коренных интересов субъектов политики, установкой на вытеснение контрагента конфликтного взаимодействия из сферы своих интересов. В трансформирующихся обществах политический конфликт может приобретать достаточно острые формы проявления и выражения. Это, в частности, наблюдается сейчас, в период социальной трансформации, вызванной глобализацией.

Очевидно, что конфликт как социально-политическое явление присущ любому обществу. Мы рассматриваем политический конфликт как один из видов политического процесса, противоположным ему видом выступает политическое сотрудничество, партнерство. Политический конфликт является наиболее распространенным источником и формой политических изменений, а мы понимаем политический процесс как изменение отношений внутри политической системы; соответственно, конфликт выступает в качестве одного из возможных вариантов взаимодействия субъектов политики, а следовательно, видом политического процесса.

В политической науке сформировалось несколько методологических подходов к изучению конфликтов, которые исходят из разных представлений об их причинах и движущих силах.

Так, сторонники социобиологического направления (А. Гелен [4. С. 151—201], Э.О. Уилсон (См: [25]) и др.) исходят из теории естественного отбора и выводят из нее идею естественной агрессивности человека. В этой связи ими анализируются различные типы агрессивного поведения и разрабатываются рекомендации по их нейтрализации. Следуя логике данного подхода, политический конфликт выступает разновидностью агрессивного поведения, как правило, не отдельного индивида, а целой группы или групп. Отсюда вытекают затруднения в выработке нейтрализации данного конфликта, поскольку в нем имеет место проявление социального, а не биологически индивидуального.

Психологический подход (Т. Адорно (См.: [1]), А. Маслоу (См.: [15]), З. Фрейд (См.: [21]), Э. Фромм (См.: [22])) делает акцент на психофизиологических характеристиках людей, а именно на роли напряжения и фрустрации в конфликте, и на этом основывается разработка способов их снятия.

Для классового подхода (К. Маркс [13. С. 45—111], Г. Маркузе (См.: [14])) характерно особое внимание к условиям воспроизводства социального конфликта в обществах с определенной социальной структурой и роли классовой борьбы на различных этапах исторического развития человечества.

Функциональный подход (Т. Парсонс) предполагает рассмотрение конфликта в качестве дисфункционального процесса в обществе [18. С. 2]. Такой подход возможен, но с учетом того, что конфликт далеко не всегда дисфункционален. Более реалистичен в его рамках анализ отдельных дисфункциональных явлений: аномии, мятежа и др. (Р. Мертон (См.: [16])).

И, наконец, диалектический подход (Г. Зиммель (См.: [9]), Р. Дарендорф (См.: [6]), Е.М. Бабосов (См.: [2]), А.В. Дмитриев (См.: [7]), Г.С. Котанджян (См.: [10]), М.М. Лебедева (См.: [11]) и др.) основывается на понимании конфликта как нормального, распространенного социального явления и исходит из его позитивной функциональности в социальных системах. Многочисленные сторонники этого подхода полагают, что конфликт присущ всем уровням жизни социальных систем и не может рассматриваться в качестве девиантного явления или противоположности порядку. Г. Зиммель полагал, что «конфликт очищает воздух» и является «формой социализации», а Р. Дарендорф считал «политику свободы политикой жизни с конфликтом» [11. С. 39]. Последний подход вытекает из рассуждений еще древних философов, утверждавших, что источник движения всего сущего лежит в образовании противоположностей и их борьбе. Мы разделяем данный методологический подход по ряду причин и, прежде всего, вследствие того, что он органично вписывается в наше представление о политическом процессе и игре как о возможном способе снятия политического конфликта.

Современная политология предлагает ряд методов разрешения политических конфликтов. Следует отметить, что эти методики выработаны усилиями ученых разных специализаций: философами, психологами, культурологами, историками, социологами, экономистами, математиками. Политологи умело эксплицировали их в политическую сферу. Однако Б.А. Светлов в своем комплексном исследовании по конфликтологии справедливо подчеркивает, что «вместе с тем очень быстро обнаружилось, что единой теории моделирования, разрешения и управления конфликтом нет» [20. С. 12].

Мы не ставили перед собой цель выработать такую теорию в рамках одной статьи, поскольку видим для этого множество объективных препятствий. Главное из них кроется в сложной, изменяющейся и имеющей много измерений социально-психологической природе самого конфликта. Мы хотим продемонстрировать, каким образом теория игры и сама игра как социальная технология могут применяться при моделировании, разрешении и управлении политическим конфликтом.

В первой половине XX в. Дж. фон Нейман и О. Моргенштерн создали свою теорию игр (См.: [17]). Многие математики пытались адаптировать ее для анализа прикладных проблем, в том числе и к решению политических конфликтов. Но сразу выявились недостатки в теоретико-игровом подходе в целом, которые не позволили осуществиться подобным замыслам. Политический конфликт и кон-

фликт вообще представляют собой антагонистическую игру, а теория игр имела ограничения, которые не позволяли находить кооперативные решения, столь необходимые для данного вида игр. Это существенно ограничивало поиск стабильных решений политических конфликтов.

В дальнейшем данная теория неоднократно совершенствовалась, и прежде всего в плане ее адаптации к практическим потребностям анализа и решения конфликтов. Но и сейчас ее использование в данных целях затруднено. Исследователи пришли к выводу, что ни одна из математических теорий не способна обеспечить полноценного моделирования и анализа социальных, политических, психологических и других конфликтов.

В данной статье мы хотим показать возможности игры при разрешении политического конфликта, основываясь не на теории игр как таковой, а на игре как социальной технологии, поддающейся моделированию. При этом мы ставим перед собой исследовательскую задачу продемонстрировать не только позитивные стороны игровых технологий, но также их ограничения и недостатки.

При рассмотрении различных способов применения игры при решении политических конфликтов мы будем основываться на теории игр, исследованиях Дж. Нэша [24. С. 286—295], Н. Фрэзера и К. Хайпея (См.: [23]).

Определим основные термины игры при моделировании и разрешении политического конфликта.

Игра — это конфликтная ситуация, в которой ни один из участников не имеет полного контроля над развитием событий. Планы каждой конфликтующей стороны могут быть разрушены действиями других участников политического конфликта. Рациональное планирование своих действий с учетом возможных контрдействий остальных участников конфликтной ситуации — основная задача игры. Предметом игры могут выступать ситуации, в которых есть несколько (два и более) субъектов, сознающих, что их действия влияют на поведение других субъектов. Интересы субъектов могут быть как противоположными (военные конфликты), так и просто не совпадающими. Например, игра в шахматы есть простейший пример конфликтной ситуации, в которых действия игроков взаимосвязаны.

Основными элементами игры являются:

— игроки, то есть участники политического конфликта. Ими могут быть как отдельные индивиды, так и целые социальные группы (коалиции). Последние в политике — более частое явление. Игроков должно быть не менее двух — конфликт с одним участником принято называть «игрой с природой», и в политическом пространстве он не имеет места. Как подчеркивают Р.Д. Льюс и Х. Райфа, игрок — это «лицо, принимающее решения» [12. С. 213]. Целью каждого игрока является максимизация выгоды посредством выбора возможных действий;

— ходы (выборы) — действия игроков, которые они могут совершить или не совершить по условиям игры для разрешения конфликта. Иными словами, ход — это выбор одной из нескольких доступных для данного игрока альтернатив поведения;

— стратегии — наборы, последовательности действий по одному для каждого игрока. Стратегии должны взаимно исключать друг друга и совместно исчерпывать множество всех возможных комбинаций действий участников политического конфликта;

— исходы — результаты осуществления стратегий, то есть определенные способы разрешения конфликта. Число исходов находится во взаимной зависимости от числа стратегий игроков в данном конфликте;

— предпочтения — упорядочивание каждым игроком исходов конфликтной ситуации в соответствии со своими интересами от наилучшего до наихудшего;

— платежи — значение объективной и субъективной полезности, которыми обладают исходы для игроков. Платежи могут выражаться в самых разнообразных единицах, чаще всего при моделировании игровой конфликтной ситуации в экономике — в деньгах, в политической сфере их перечень более разнообразен: квадратные километры территорий, вооруженные силы (танки, самолеты) и др.

Целями такого рода игр являются анализ и объяснение ситуаций в различных политических конфликтах, выработка рекомендаций для рационального политического поведения игроков, то есть определение оптимальной стратегии выхода из политического конфликта.

Ключевыми принципами игрового подхода при разрешении политического конфликта являются рациональность и полезность. Принцип рациональности игры заключается в выборе лучшего из худшего, что оставляет рациональный противник политического конфликта. Единственным мотивом действий всех участников конфликта (игроков) является максимизация своего выигрыша или минимизация своего проигрыша. Полезность состоит в том, что для игры безразлично, что получают субъекты от игры: ощущение комфорта, деньги, власть, мирное соглашение или радиоактивные осадки. Игроки могут получать выгоду в разных единицах измерения. Считается, что чем выше полезность некоторого исхода для данного игрока, тем более для него предпочтителен данный исход. При этом одинаково предпочитаемы всеми участниками конфликта исходы принято определять точками равновесия, их полезность — ценой данной игры. Главное значение точек равновесия состоит в том, что они указывают набор возможных решений политического конфликта, моделируемого данной игрой.

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 [8. С. 112].

Игры, применяемые при моделировании политических конфликтов с целью их решения, всегда основываются на принципе рациональности. Следовательно, они ориентированы в основном на мирное решение конфликтов.

Итак, обратимся к анализу международного политического конфликта, случившегося в 1962 г. и получившего историческое название «Карибского кризиса».

Такой выбор эмпирического объекта для анализа обусловлен рядом причин. Во-первых, этот международный политический конфликт является достаточно известным и ярким событием XX в., к которому было приковано внимание миллионов людей во всем мире: он имел мировую значимость, поскольку в качестве его участников (игроков) выступали мощные мировые державы, задающие тон в мировой политике. Под угрозой существования тогда оказался весь мир. Во-вторых, было предпринято много исторических и политологических исследований по изучению Карибского кризиса, сделано много выводов и прогнозов относительно того, как данный политический конфликт мог разрешиться. Следовательно, нам представляется интересным сравнить уже существующие теории и выводы с результатами, полученными с помощью нашего игрового анализа. К тому же упомянутые исследования создали хорошую фактологическую основу для игрового моделирования.

И, наконец, анализ ряда политических конфликтов, в том числе и данного, уже проводился доктором философских наук, профессором Петербургского государственного университета путей сообщения В.А. Светловым, однако он строил свою игровую модель на классической теории игр и алгоритме Н. Фрезера и К. Хайпеля, которые основаны на математических вычислениях и уже в силу этого имеют ряд недостатков. Основная проблема, как верно отметили М.Н. Грачев и Ю.В. Ирхин, заключается в отсутствии математических и формально-логических средств, способных с достаточной точностью отразить в количественных показателях качественное содержание социально-политических явлений. Все компоненты, их состояния, процессы, отношения в сфере политики связаны с делами и поступками людей — индивидуальными, специфическими и лишь в своей массе — взаимных связях, единстве и противоречии находящими выражение в общей тенденции, социальном законе. Это, безусловно, накладывает печать известной неопределенности на течение политических процессов. К тому же дела, поступки людей, а тем более их отношения и мысли не имеют не только численных, но и порядковых шкал» [5. С. 17].

Изначально нам потребуются фактические данные для создания игровой модели, поэтому мы обратимся к истории вопроса и выявим все возможные варианты действий со стороны игроков — участников политического конфликта. Данная информация является базовой для начального этапа игрового моделирования Карибского кризиса и особенно важной для протекания игры на основных этапах.

Как отмечает З. Бжезинский, кубинское государство в течение долгого времени находилось в полной экономической и политической зависимости от США вплоть до 1957 г. [3. С. 34]. Приход к власти Ф. Кастро в результате вооруженного восстания удивил американцев в силу того, что они были уверены в своей необходимости, прежде всего экономической, для развития Кубы. Такая уверенность основывалась на том, что американские компании инвестировали значительные средства в сельское хозяйство и туризм данной страны, сама же она была

бедной и экономически недееспособной. В 1959 г. Ф. Кастро полностью взял власть в свои руки, и американская собственность была национализирована. Был нанесен еще и внешнеполитический удар по господству Америки на острове: новый руководитель страны установил тесные связи с СССР. Все это превратило Кубу в одну из самых серьезных внешнеполитических проблем для США.

Советский Союз неоднократно заявлял о своих намерениях помочь Кубе, и в 1961 г. такая возможность выдалась. В апреле того года американцы попытались вторгнуться на остров и свергнуть режим Ф. Кастро, но эта попытка провалилась, и Советское государство официально предупредило о возможности возникновения ядерной войны в случае продолжения вмешательства США. Дж. Кеннеди немедленно дал отбой, прекратил помощь кубинским эмигрантам и публично заявил, что не допустит размещения на Кубе советских ракет.

Однако СССР поэтапно разместил там свои ракеты, которые американская разведка обнаружила только 14 октября 1962 г. [19. С. 123].

Необходимо назвать причины, подвигнувшие Советское государство сделать такой шаг. Во-первых, США имели свои ракеты вблизи границ СССР в Италии и Турции, и Советский Союз мог использовать свои ракеты на Кубе как фактор давления в переговорах с США, чтобы потребовать демонтажа американских ракет у своих границ в названных странах. Во-вторых, данный поступок СССР значительно повысил его авторитет в развивающихся странах, освободившихся от колониальной зависимости. В-третьих, это был хороший способ уравнять ядерные силы и возможности нападения: таким образом, происходило удвоение шансов нападения СССР, первым и уменьшало вероятность ответного применения США своего стратегического оружия. И, наконец, у акта размещения советских ракет на территории Кубы был дальновидный стратегический смысл: если бы США захватили Кубу, то появились бы антиамериканские настроения в мире, что позволило бы СССР в качестве ответного шага занять Западный Берлин.

Созданный Дж. Кеннеди комитет при национальном Совете безопасности разработал возможные варианты ответных действий. Они послужили основой для выбора рационального решения при игровом моделировании. Варианты ответных шагов со стороны Америки сводились к следующим трем вариантам.

1. Не совершать никаких действий, связанных с агрессией. Возможные последствия данного решения таковы: удвоение советской ядерной мощи, утрата доверия к внешней политике Америки среди граждан страны, ослабление американской системы раннего оповещения, а также усиление давления на США со стороны ряда международных организаций, и самое ужасное последствие — превращение конфликта в мировую ядерную войну.

2. Выполнить так называемый «хирургический» воздушный налет. Возможные последствия: при удачной атаке — разрушение советских ракет и вторжение на Кубу, при этом вероятность войны возрастает еще больше и становится практически неизбежной.

3. Организовать военно-морскую блокаду кубинского государства. Ожидаемые последствия: американский военно-морской флот установил бы эмбарго на любые, в том числе и военные, поставки на Кубу.

Со стороны СССР в данном политическом конфликте были возможны следующие варианты действий: оставить ракеты на Кубе, убрать ракеты с острова, усилить конфликт, а именно вторгнуться в Западный Берлин, напасть на корабли американского военно-морского флота и подвергнуть бомбардировке некоторые стратегические цели на территории США.

Следует выделить еще один момент, необходимый для игрового просчета рациональной стратегии выхода из данного политического кризиса — временную точку. Конфликт обладает свойством динамичности, поэтому с течением времени меняются состав участников конфликта, перечень возможных ходов и набор их предпочтений. Если существует несколько временных точек, изменяющих структуру и динамику конфликта, то для каждой из них следует проводить отдельный игровой анализ. В отношении Карибского кризиса определенность с участниками, их возможными ходами и предпочтениями наступила к 17 октября 1962 г. [20. С. 347]. Эту дату мы возьмем для игрового анализа конфликта в качестве основной временной точки.

Второй этап заключается в выявлении полных участников конфликта, что не всегда бывает очевидным. Это особенно характерно для политических конфликтов, поэтому мы данный этап выделяем как отдельный и ставим его следующим после анализа предыстории и хронологии. В Карибском кризисе, имевшем уровень международного политического конфликта, участниками оказались СССР и США, они в нашей игровой модели будут выступать игроками.

Третий этап игрового анализа политического конфликта — просчет возможности исходов, основанный на рациональной обработке выявленных на первом этапе возможных действий и субъективном анализе. Актуализируем и систематизируем еще раз все возможные варианты действий со стороны четко определенных игроков: США — нападение (воздушное нападение на Кубу для уничтожения советских ракетных установок), блокада (военно-морская блокада Кубы), эскалация (нагнетание конфликта путем воздушного налета, который приведет к мировой ядерной войне). СССР — вывод (вывод ракет с Кубы), эскалация (углубления конфликтной ситуации путем захвата Западного Берлина и т.д.).

Таким образом, мы имеем четыре варианта возможных действий игроков (последний вариант совпадает по исходу): нападение, блокада, вывод, эскалация. Каждое из них может либо произойти, либо не произойти. Следовательно, в этой игре формально возможны $2^4 = 16$ исходов. Данный расчет вполне помещается в рамки математической теории игры, но мы должны продолжить свои рассуждения в отношении исходов данной игры.

Следует учесть тот фактор, что в перечне возможных действий есть два исключających друг друга — СССР не может в одно и то же время выводить ракеты и взвинчивать конфликт. Значит, в рассматриваемой игре существует только 12 исходов ($16 - 4 = 12$). Данные аспекты математическая теория игр не учитывает, при ее использовании рассматривались бы все 16 вариантов, что усложнило бы расчеты. Вывод о взаимоисключении некоторых действий возможен путем субъективного анализа исследователя.

Четвертый игровой этап состоит в выявлении предпочтений игроков. Поскольку для наших игроков перечисленные исходы имеют разную полезность, постольку мы их упорядочим от наиболее предпочтительного к наименее предпочтительному.

Имея опыт анализа данного конфликта на основе теории игры и метаигры, проведенный В.А. Светловым, воспользуемся его табличным изложением ранжирования предпочтений, но при этом изменим символические значки в таблице [20. С. 349]. В данную таблицу введем всю информацию об игроках, допустимых действиях, возможных исходах, векторах предпочтения, стабильных исходах для каждого игрока в отдельности и общем решении игры (табл.).

Таблица

Игра «Карибский кризис»

США	9	4	6	10	3	7	11	2	8	12	1	5
нападение	+	+	+	+	+	-	-	-	-	-	-	-
блокада	+	+	+	-	-	-	+	+	+	-	-	-
СССР	6	4	5	8	3	7	10	2	9	11	1	12
вывод	+	-	-	+	-	-	+	-	-	+	-	-
эскалация	-	+	-	-	+	-	-	+	-	-	+	-
Номер исхода	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Стабильность для США	-	+	-	-	-	-	+	-	+	-	-	-
для СССР	+	-	-	+	-	-	+	-	-	+	-	+
Общее решение	-	-	-	-	-	-	+	-	-	+	-	-

Значки «+» и «-» в таблице подразумевают наличие или отсутствие данного действия при определении всех 12 исходов. Также их значение избавляет нас от описания всех исходов в содержательном плане. Чтобы узнать, что предусматривает каждый возможный исход, достаточно взглянуть на обозначения в табличном варианте.

Мы не будем прибегать к математическим вычислениям числовых значений полезности каждого исхода, просто упорядочим их согласно ожиданиям игроков. Отметим, что теория игр требует расчетов полезности в определенных коэффициентах. Всего мы имеем 12 исходов, следовательно, самый предпочтительный исход будет иметь вес 12, а наименее предпочтительный — 1.

Векторы предпочтений игроков указаны в таблице напротив каждого игрока. Проанализируем их по содержанию. Вектор предпочтений СССР базируется на желании избежать перерастания политического конфликта в мировую ядерную войну. Эскалация для данного игрока допустима только при жестких действиях со стороны противника. Если таковых не будет, то СССР предпочел бы, чтобы США не вводил эмбарго и не организовывал вторжение на Кубу. При наличии этого СССР предпочел бы вывести свои ракеты с Кубы. Если же США не предпримет ни того ни другого, то СССР хотел бы оставить свои ракеты на острове.

Вектор предпочтений США основан на желании избежать перерастания конфликта в войну, но при этом добиться вывода советских ракет с Кубы. Из таблицы видно, что все исходы, при которых СССР выводит ракеты, наиболее предпочтительны, тогда как исходы, влекущие эскалацию конфликта, менее предпочтительны. Очевидно, что исход 10 — самый предпочтительный для Америки: СССР

выводит ракеты с Кубы без усилий и давления с ее стороны. Исход 11 наименее предпочтителен: СССР усугубляет конфликт без провокации со стороны США.

Если мы проведем сравнение векторов предпочтения игроков, то увидим, что они не совпадают. Это демонстрирует, что участники политического конфликта по-разному оценивают его причины, завершение и последствия, что вполне естественно для конфликтной ситуации.

Следующим этапом игрового анализа Кубинского политического конфликта будет определение стабильности всех исходов для каждого игрока. Это сделать достаточно просто по алгоритму, выведенному Н. Фрэзером и К. Хайпелем [23. С. 311]. За нас эта исследовательская задача уже была решена В.А. Светловым [20. С. 350] Ее результаты указаны в таблице.

Шестой этап игры — вычисление множества решений на языке теории игры это называется расчетом точек стабильности и равновесия по методике Дж. Нэша [24. С. 109]. Из таблицы видно, что для США выпадает следующее множество рациональных и стабильных исходов — 2, 7, 9, 10, для СССР — 1, 4, 7, 10, 12. Пересекаются они в игровом пространстве в исходах 7 и 10. Именно они являются требуемым множеством решений Карибского кризиса на 17 сентября 1962 г.

И, наконец, последний этап предложенного нами игрового алгоритма для анализа политических процессов — определение, какое из указанных решений наиболее вероятно. В данном случае мы снова отходим от теории игр — в ее рамках это сделать не представляется возможным, поскольку здесь необходим профессиональный исследовательский анализ, но с использованием предыдущих данных.

Положение на 17 октября 1962 г. описывается исходом 12: США не предпринимает никаких агрессивных действий, СССР не выводит войска с Кубы и не усугубляет конфликт. Но данный исход является рационально стабильным для СССР и не стабильным для США. Последние могут улучшить свои позиции, перейдя к исходу 9. Тогда СССР не может использовать одностороннее улучшение позиций США и, чтобы улучшить свои позиции, он должен перейти к исходу 7. Таким образом, получается, что исход 7 наиболее вероятен для решения данного политического конфликта в ближайшей перспективе.

В содержательно-фактологическом плане это означает следующее: переход США от исхода 12 к исходу 9 предполагает введение США блокады Кубы, а переход СССР от исхода 9 к исходу 7 — полный вывод советских ракетных установок с Кубы. Если мы посмотрим на историческую хронику данного конфликта, то именно в такой последовательности и развивались события. После 17 октября векторы предпочтений игроков изменились, и игровой анализ следует проводить заново.

Игровое моделирование Карибского кризиса позволило получить нам полный расклад по возможным исходам конфликта, определить оптимальные стратегии, потери и выигрыши сторон, проанализировать возможные последствия каждого исхода для мирового сообщества.

Итак, предложенный и практически примененный нами алгоритм для анализа политических конфликтов включает в себя следующие этапы:

— выявление истории конфликта, определение возможных вариантов ходов (действий) и обозначение временной точки для игрового анализа;

- выявление подлинных участников конфликта (игроков);
- просчет возможности исходов, основанный на рациональной обработке выявленных на первом этапе возможных действий и субъективном анализе;
- определение всех предпочтений игроков, составление векторов предпочтений;
- определение стабильности всех исходов для каждого игрока;
- вычисление множества решений, т.е. точек стабильности и равновесия для каждого игрока и общих для всех;
- определение наиболее вероятного решения из образовавшихся.

Однако при всех очевидных преимуществах игрового анализа политических конфликтов у него есть и слабые места. Зависимость числа стратегий игроков от числа их индивидуальных действий порождает практические сложности анализа политических конфликтов. К тому же некоторые исходы невозможно структурировать и описать. Другой проблемой в игровой методике является то, что она чрезмерно загромождена математическими алгоритмами и расчетами, анализом с позиций разных научных сфер, что, с одной стороны, порождает некоторую эклектичность, а с другой — требует высокого уровня специальных знаний из различных областей от специалиста, проводящего игровое моделирование. К тому же игра при разрешении политических конфликтов нацелена на рациональный выбор решения, а человек не настолько совершенен, чтобы все время мыслить рационально. Однако, на наш взгляд, игровая модель должна существовать в качестве идеального сценария оптимального разрешения конфликта и тем самым приносить очевидно пользу для аналитиков и strategов.

ЛИТЕРАТУРА

- [1] *Адорно Т.В.* Проблемы философии морали. — М., 2000.
- [2] *Бабосов Е.М.* Конфликтология. — Минск, 2000.
- [3] *Везинский З.* Великая шахматная доска. Господство Америки и его геостратегические императивы. — М., 1998.
- [4] *Гелен А.* О систематике антропологии // Проблема человека в западной философии: Переводы. — М., 1988.
- [5] *Грачев М.Н., Ирхин Ю.В.* Актуальные проблемы политической науки. — М., 1996.
- [6] *Дарендорф Р.* Современный социальный конфликт. Очерк политики свободы. — М., 2002.
- [7] *Дмитриев А.В.* Социальный конфликт: общее и особенное. — М., 2002.
- [8] *Дрейсер М.* Стратегические игры: теория и приложения. — М., 1964.
- [9] *Зиммель Г.* Избранное. В 2 т. — М., 1996. — Т. 2: Созерцание жизни.
- [10] *Котанджян Г.С.* Грани согласия—конфликта: цивилизационные проблемы теоретической и прикладной политологии. — М., 1992.
- [11] *Лебедева М.М.* Мировая политика. — М., 2006.
- [12] *Льюс Р.Д., Райфа Х.* Игры и решения. — М., 1961.
- [13] *Маркс К., Энгельс Ф.* Немецкая идеология // Маркс К., Энгельс Ф. Сочинения. — 2-е изд. — Т. 3.
- [14] *Маркузе Г.* Разум и революция: Гегель и становление социальной теории. — СПб., 2000.
- [15] *Маслоу А.* Мотивация и личность. — М., 2003.

- [16] *Мертон Р.* Социальная теория и социальная структура. — М., 2006.
- [17] *Нейман Дж. фон, Моргенштерн О.* Теория игр и экономическое поведение. — М., 1970.
- [18] *Парсонс Т.* Система современных обществ. — М., 1997.
- [19] *Протопопов А.С., Козьменко В.М., Елманова Н.С.* История международных отношений и внешней политики России, 1648—2000. — М., 2001.
- [20] *Светлов В.А.* Конфликт: модели, решения, менеджмент. — СПб., 2005.
- [21] *Фрейд З.* Введение в психоанализ: Лекции. — СПб., 2009.
- [22] *Фромм Э.* Анатомия человеческой деструктивности. — М., 2009.
- [23] *Fraser N.M., Hipel K.W.* Conflict Analysis. Models and Resolutions. — New York, 1984.
- [24] *Nash J.F.* Non-cooperative // *Annals of Mathematics*. — 1951. — Vol. 54.
- [25] *Wilson E.O.* Sociobiology: The New Synthesis. — Cambridge, Mass., 2000.

GAMING TECHNOLOGY IN POLITICAL CONFLICT RESOLUTION

I.A. Vetrenko

The Department of Political Science
Omsk F.M. Dostoevsky State University
Mira pr. 155a, Omsk, Russia, 644077

The present article deals with political conflict as a type of political process and its motive factors in the modern politics. An algorithm of gaming analysis of political conflict is provided in the article for the purpose of discovering efficient results for involved parties. A gaming analysis of the 1962 Cuban missile crisis was carried out as an empiric demonstration of the suggested method.

Key words: political conflict, game theory, the Cuban missile crisis, Cuba, the USSR, the USA.