

## **ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ ПРИ РАЗРЕШЕНИИ ПОЛИТИЧЕСКИХ КОНФЛИКТОВ**

*В статье рассматриваются политические конфликты как вид политического процесса, выявлены их движущие факторы в современном политическом пространстве. Предложен алгоритм игрового анализа политического конфликта с целью определения рациональных исходов для участвующих сторон. В качестве эмпирической демонстрации предложенной методики проведен игровой анализ Кубинского политического конфликта 1962 г.*

**Ключевые слова:** политический процесс, политический конфликт, игровой анализ, рациональный исход, Кубинский конфликт.

## GAME TECHNOLOGY IN POLITICAL CONFLICT RESOLUTION

*Political conflicts are described as kinds of the political process, and their motive factors in the modern political space are regarded. An algorithm of game analysis of a political conflict is suggested for the purpose of discovering efficient outcomes for the parties involved. A game analysis of the Cuban political conflict of the year 1962 was carried out as an empiric demonstration of the suggested method.*

**Keywords:** political process, political conflict, of game analysis, efficient outcome, Cuban political conflict.

Начало 1980-х гг. отмечено активным ростом общественного и научного интереса к изучению, анализу и разрешению политических конфликтов, что стало объектом для самостоятельного исследования сначала в рамках политической науки, а затем и отдельной областью научного знания — политической конфликтологии.

Многие исследователи справедливо замечают, что именно политические конфликты на рубеже двух последних веков вынуждали деятелей науки заняться поиском и разработкой надежной методологии моделирования, разрешения и управления конфликтами.

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

Политический конфликт имеет четкие отличия от социального конфликта. Если социальный конфликт есть конфронтация больших социальных групп по поводу многообразных ресурсов жизнеобеспечения, то политический конфликт — это столкновение уже интегрированных интересов этих больших социальных групп, выраженных в виде политических ценностей, задач, требований, лозунгов и, как правило, связанных с борьбой за властные ресурсы. Политология фокусирует внимание при изуче-

нии политических конфликтов на политических процессах, связанных с соревнованиями между людьми и группами за ценности, имеющие политическую значимость, т. е. процессах в рамках политической системы или нескольких политических систем. Последние подразумевают международные политические конфликты, при изучении которых конфликтологический подход также является основным.

Подробнее следует остановиться на субъектах политических конфликтов, поскольку именно они составляют его базовую особенность. В качестве субъектов политического конфликта выступают индивиды, малые и большие социальные группы, формально организованные в социально-политические организации или выступающие в виде политизированных социальных движений. Также в роли субъектов могут быть 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 острые и своеобразные формы проявления и выражения. Что мы и наблюда-

ем 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 как один из возможных вариантов взаимодействия политических субъектов, а следовательно, видом политического процесса.

В политологической науке сформировалось несколько методологических подходов к изучению конфликтов, которые исходят из разных представлений о причинах и движущих силах политического конфликта.

Так, сторонники социобиологического направления (С. Вильсон, А. Гелен) 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 [3, с. 36]. 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, А. Маслоу, З. Фрейд, Э. Фромм) делает акцент на психофизиологических характеристиках людей, а именно на роли напряжения и фрустрации в конфликте и на этом

основывается разработка способов их урегулирования [10, с. 127].

Для классового подхода (К. Маркс, Г. Маркузе) характерно особое внимание к условиям воспроизводства социального конфликта в обществах с определенной социальной структурой и роли классовой борьбы на различных этапах исторического развития человечества [6, с. 104].

Функциональный подход (Т. Парсонс) предполагает рассмотрение конфликта в качестве дисфункционального процесса в обществе [7, с. 27]. 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).

И наконец, диалектический подход (Г. Зиммель, Р. Дарендорф, А. В. Дмитриев, В. Н. Иванов, М. М. Лебедева, А. В. Кудрявцев, Е. М. Бабосов, Г. С. Котанджян) 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» [4, 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 возможном способе снятия политического конфликта.

Современная политология предлагает ряд методик разрешения политических конфликтов. Однако следует отметить, что эти методики выработаны усилиями ученых разных специализаций: философами, психологами, культурологами, историками, социологами, экономистами, математиками, но политологи их умело эксплицировали в политическую сферу.

В. А. Светлов в своем комплексном исследовании по конфликтологии отмечает, что «вместе с тем очень быстро обнаружилось, что единой теории моделирования, разрешения и управления конфликтом нет» [9, с. 12].

Мы не ставили перед собой цели выработать такую теорию в рамках одной статьи, поскольку видим множество объективных препятствий для этого и главное из них кроется в сложной, изменяющейся и имеющей много измерений социально-психологической природе самого конфликта. Мы хотим продемонстрировать, как теория игры, 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. 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 их замыслам. Политический конфликт и конфликт вообще представляет 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 потребно-

стям 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 своем исследовании 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 ставим перед собой исследовательскую задачу продемонстрировать не только позитивные стороны игровых технологий, но и их ограничения и недостатки.

При рассмотрении различных способов применения игры при решении политических конфликтов мы будем основываться на теории игр, исследованиях Н. Ховарда, Дж. Нэша, Н. Фрэзера, К. Хайпеля, М. Килгорона.

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 несовпадающими. Например, игра в шахматы есть простейший пример конфликтной ситуации, в которых действия игроков взаимосвязаны.

Основными элементами игры являются:

– игроки, т. е. 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 они не имеют место. «Это лицо, принимающее решения» [5, с. 213]. Целью каждого игрока является максимизация выгоды посредством выбора действий;

– ходы (выборы) — действия, которые могут совершить или не совершить игроки по условиям игры для разрешения конфликта. Иными словами, выбор одной из нескольких доступных для этого 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, т. е. 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 — деньги, в политической сфере их перечень более разнообразен: километры территорий, вооруженные силы (танки, самолеты) и др.

Целями такого рода игр является: анализ и объяснение ситуаций в различных поли-

тических конфликтах; выработка рекомендаций для рационального политического поведения игроков, т. е. определение оптимальной стратегии выхода из политического конфликта.

Ключевые принципы игрового подхода при разрешении политического конфликта: рациональность; 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, 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 предпочтителен исход для него. При этом одинаково предпочитаемые всеми участниками конфликта исходы принято определять точками равновесия, их полезность — ценной данной игры. Главное значение точек равновесия состоит в том, что они указывают набор возможных решений политического конфликта, моделируемого данной игрой.

Разумеется, для моделирования и подсчета 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: однокходовые; игры в нормальной форме; конечные; бесконечные [2, с. 112].

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

Итак, обратимся к анализу международного политического конфликта, случившегося в 1962 г. и получившего историческое название Кубинский кризис. Такой выбор эмпирического объекта для анализа обусловлен рядом причин. Во-первых, этот международный политический процесс является наиболее известным и ярким событием XX в., к которому было приковано внимание миллионов людей во всем мире, поскольку он имел мировую значимость и в качестве игроков (участников политического конфликта) выступали мощные мировые державы, задающие тон мировой политике. Под угрозой существования тогда оказался весь мир. Во-вторых, было предпринято много исторических и политологических исследований по изучению Кубинского кризиса 1962 г., сделано много выводов и прогнозов, как 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. Но он строил свою игровую модель на классической теории игр и алгоритме Н. Фрезера и К. Хайпеля, которые, как мы отмечали выше, основаны

на математических исчислениях и имеют ряд недостатков, отмеченных и В. А. Светловым.

Изначально нам потребуются фактические данные для создания игровой модели, поэтому мы обратимся к истории вопроса и выявлению всевозможных вариантов действий со стороны игроков (участников политического конфликта). Данная информация является базовой для начального этапа игрового моделирования Кубинского конфликта и особенно важной для протекания игры на основных этапах.

Кубинское государство в течение долгого времени находилось в полной экономической и политической зависимости США вплоть до 1957 г. [1, с. 34]. В 1956 г. Ф. Кастро в результате поднятого восстания пришел к власти. Что удивило американцев в силу того, что они были уверены в своей необходимости, прежде всего экономической, для развития кубинского государства. Их уверенность в собственной необходимости 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 [11, с. 137]. Все это превратило Кубу в одну из самых серьезных внешнеполитических проблем для США.

СССР неоднократно заявлял о своих намерениях помочь Кубе, и в 1961 г. такая возможность выдалась. В апреле этого года американцы попытались вторгнуться на Кубу и свергнуть режим Ф. Кастро, но попытка с треском провалилась и советское государство официально предупредило о возможности возникновения ядерной войны в случае продолжения вмешательств

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. [8, с. 123]. Необходимо назвать причины, подвигнувшие советское государство это сделать.

Во-первых, США имели свои ракеты вблизи границ СССР в Италии и Турции, и СССР мог использовать свои ракеты на Кубе как фактор давления в переговорах с США, чтобы потребовать демонтажа их ракет у своих границ в названных странах.

Во-вторых, данный поступок СССР значительно повысил его авторитет в развивающихся странах, или странах третьего мира.

В-третьих, это был хороший способ уравнивать ядерные силы и возможности нападения. Таким образом, происходило удвоение шансов нападения СССР первым и уменьшалась 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 при игровом моделировании базовыми при выборе рационального решения. К тому же заметим, что другие варианты ответных шагов со стороны Америки просто невозможны:

1. Не совершать никаких ответных 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 уменьшение 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 три варианта действий:

1. Оставить ракеты на Кубе.

2. Убрать ракеты с Кубы.

3. Усилить конфликт, а именно вторгнуться в Западный Берлин, напасть на корабли военно-морского флота США и подвергнуть бомбардировке некоторые стратегические цели на территории Америки.

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 Кубинского конфликта определенность с участниками, их возможными ходами и предпочтениями наступила к 17 октября 1962 г. [9, с. 347]. Эту дату мы

возьмем для игрового анализа конфликта в качестве основной временной точки.

Второй этап заключается в выявлении подлинных 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 предыстории и хронологии политического конфликта.

В Кубинском политическом конфликте, имеющем уровень международного, участники — СССР и США, они в нашей игре 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 (усугубление 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 16 исходов ( $2^4$ ). 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, друг друга исключающих: СССР не может в одно и то же время выво-

дить ракеты и взвинчивать конфликт. Эти два действия взаимно исключают друг друга. 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 взаимном исключении 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, проведенного В. А. Светловым, воспользуемся его табличным изложением ранжирования предпочтений, но при этом изменим символические значки в таблице [9, с. 349]. В данную таблицу введем всю информацию об игроках, допустимых действиях, возможных исходах, векторах предпочтения, стабильных исходах для каждого игрока в отдельности и об общем решении игры (см. табл. 1.).

Значки «+» и «-» в таблице подразумевают наличие или отсутствие данного действия при определении всех 12 исходов. Такое 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.



## Игра «Кубинский 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							+			+		

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 Кубе.

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 то, 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 даже для людей с гуманитарным образованием по выведенному Н. Фрэзером и К. Хайпелем алгоритму [12, с. 311]. За нас эта исследовательская задача уже была решена В. А. Светловым [9, с. 350]. Она также указана в нижней части таблицы (см. табл. 1.).

Шестой этап игры — вычисление множества решений, на языке теории игры — точек стабильности и равновесия по методике Дж. Нэшу [13, 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, 10. Именно они являются собой требуемое множество решений Кубинского конфликта 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 от теории игр мы снова отходим, в ее рамках это сделать не представляется возможным, 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 нестабильным для США. Последние могут улучшить свои позиции, перейдя к исходу 9. Тогда СССР не может использовать одностороннее улучшение США и, чтобы улучшить свои позиции, должно 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 значит следующее: переход США от исхода 12 к 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 Кубинского конфликта позволило получить нам полный расклад по возможным исходам конфликта, определить оптимальные стратегии, потери и выигрыши всех сторон политического конфликта, проанализировать возможные последствия каждого исхода для мирового сообщества.

Предложенный и практически примененный нами алгоритм для анализа поли-

тических 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 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. 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.

## СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. *Бжезинский З.* Великая шахматная доска. Господство Америки и его геостратегические императивы. — М.: Международные отношения, 1998.
2. *Дрешер М.* Стратегические игры: теория и приложения. — М.: Сов. радио, 1964.
3. *Козырев Г. И.* Политическая конфликтология: Учебное пособие. — М.: ИД «ФОРУМ»: ИНФРА-М, 2008.
4. *Лебедева М. М.* Мировая политика. — М.: Аспект Пресс, 2006.
5. *Льюс Р. Д., Райфа Х.* Игры и решения. — М.: Изд-во иностранной лит-ры, 1961.
6. *Маркс К., Энгельс Ф.* Немецкая идеология // Соч. Т. 3. С. 45–111.
7. *Парсонс Т.* Система современных обществ. — М.: ИНФРА-М, 1997.
8. *Протопопов А. С., Козьменко В. М., Елманова Н. С.* История международных отношений и внешней политики России 1648–2000. — М.: Аспект Пресс, 2001.
9. *Светлов В. А.* Конфликт: модели, решения, менеджмент. — СПб.: Питер, 2005.
10. *Фрейд З.* Введение в психоанализ. Лекции. — М.: Наука, 1989.
11. *Цыганков П. А.* Теория международных отношений. — М.: Гардарики, 2002.
12. *Fraser N. M., Hipel K. W.* Conflict Analysis. Models and Resolutions. — New York, 1984.
13. *Nash J. F.* Non-cooperative // Annals of Mathematics. 1951. V. 54. P. 286–295.

## REFERENCES

1. *Bzhezinskij Z.* Velikaja shahmatnaja doska. Gospodstvo Ameriki i ego geostrategicheskie imperativy. — М.: Mezhdunarodnye otnoshenija, 1998.
2. *Dresher M.* Strategicheskie igry: teorija i prilozhenija. — М.: Sov. radio, 1964.
3. *Kozyrev G. I.* Politicheskaja konfliktologija: uchebnoe posobie. — М.: ID «FORUM»: INFRA-M, 2008.
4. *Lebedeva M. M.* Mirovaja politika. — М.: Aspekt Press, 2006.
5. *L'jus R. D., Rajfa H.* Igry i reshenija. — М.: Izd-vo inostrannoj lit-ry, 1961.
6. *Marks K., JEngel's F.* Nemeckaja ideologija // Soch. T. 3. S. 45–111.
7. *Parsons T.* Sistema sovremennyh obwestv. — М.: INFRA-M, 1997.
8. *Protopopov A. S., Koz'menko V. M., Elmanova N. S.* Istorija mezhdunarodnyh otnoshenij i vneshnej politiki Rossii 1648–2000. — М.: Aspekt Press, 2001.
9. *Svetlov V. A.* Konflikt: modeli, reshenija, menedzhment. — SPb.: Piter, 2005.
10. *Frejd Z.* Vvedenie v psihoanaliz. Lekcii. — М.: Nauka, 1989.
11. *Cygankov P. A.* Teorija mezhdunarodnyh otnoshenij. — М.: Gardariki, 2002.
12. *Fraser N. M., Hipel K. W.* Conflict Analysis. Models and Resolutions. — New York, 1984.
13. *Nash J. F.* Non-cooperative // Annals of Mathematics. 1951. V. 54. P. 286–295.