

ПАМЯТИ НАЙДЖЕЛА ХОВАРДА

В.А. Семенов, В.А. Светлов

НАЙДЖЕЛ ХОВАРД — СОЗДАТЕЛЬ ТЕОРИИ МЕТАИГР И ТЕОРИИ ДРАМЫ*

Статья посвящена памяти выдающегося теоретика и практика теории игр и теории анализа и разрешения конфликта профессора Найджела Ховарда. Подробно анализируется его концепция метаигр и теория драмы.

Ключевые слова: теория игр, теория анализа и разрешения конфликтов, метаигры, теория драмы.

Key words: game theory, conflict analysis and conflict resolution theory, metagames, drama theory.

С именем Найджела Ховарда связана чрезвычайно важная эпоха в развитии теории конфликта. Он перестроил классическую теорию игр в теорию метаигр и объяснил необходимые и достаточные условия достижения всеми игроками приемлемого для них всех решения любого конфликта, а также обосновал принципиальную стратегию движения к такому исходу, создав теорию драмы.

Найджел Ховард был ученым экстра-класса, соединившим в своем творчестве дар математика и литературно одаренного человека. Как подлинный инноватор, он всегда стремился объединить вокруг себя всех, кто ставил поиск научной истины выше всего остального. Для расширения круга своих единомышленников, апробации новых идей он в 2005 г. создал специальный форум dilemmasgalore.com и руководил им до самой смерти. Найджел Ховард приобрел большую известность и вес в англоязычном научном мире, особенно как специалист в области применения теории метаигр и теории драмы к решению проблем войны и мира. Его работа «Confrontation Analysis. How to Win Operations Other than War» (Howard 1999) фактически

* Найджел Ховард (Randolph Nigel Barrington Howard) — 5 сентября 1934 г., Лондон — 1 апреля 2008 г., Брайтон, графство Сассекс, Англия.

заложила новую концепцию достижения мира невоенными средствами. Признавая этот факт, а также активное участие Найджела Ховарда в переподготовке высшего командного состава, министерство обороны США удостоило его в 2007 г. специальной награды за выдающийся научный вклад в разработку концепции проведения миротворческих операций. После Второй мировой войны ему довелось работать вместе с будущими нобелевскими лауреатами — Джоном Харсаньи (Harsanyi, John) (1920–2000), Рейнхардом Зелтенном (Selten, Reinhard, род. 1930), Исраэлем Ауманом (Yisrael, Aumann, род. 1930) и Томасом Шеллингом (Shelling, Thomas, род. 1921). Последний назвал его в своей «Стратегии конфликта» одним из тех немногих математиков, который сумел выйти за пределы чисто математической трактовки теории игр. В России Найджел Ховард и его работы известны, к сожалению, лишь узкому кругу специалистов. Одному из нас посчастливилось быть лично знакомым с Найджелом Ховардом и участвовать в работе его форума dilemmasgalore.com более трех лет. Отдать дань памяти великому ученому и познакомить широкий круг российских читателей с главными открытиями Найджела Ховарда — теорией метаигр и теорией драмы — основная цель данных заметок.

Найджел Ховард родился в Лондоне 5 сентября 1934 г. Его отец был руководителем рекламной компании по должности и писателем по призванию. Унаследовав склонность к литературному творчеству от отца, Найджел с детства мечтал стать писателем и драматургом. Рано бросив школу, он решил стать писателем и драматургом и отправился с друзьями завоевывать Америку. Но обстоятельства сложились так, что, по-видимому, не без влияния отца, он вернулся в Англию, поступил в Лондонскую школу экономики и политических наук на специальность «управление», в 1961 г. окончил ее и сразу же был приглашен известным специалистом в области исследования операций Расселом Акоффом в Уортоновскую школу бизнеса Пенсильванского университета для работы по контракту с Агентством по контролю над вооружениями и разоружению над темой «Эскалация и деэскалация конфликта». Научным руководителем со стороны Агентства выступал известный американский математик, специалист по теории игр Томас Саати. Результатом интенсивной работы Найджела Ховарда стало создание теории метаигр — чрезвычайно важного расширения классической теории игр.

В 1969 г. правительство Канады пригласило Найджела Ховарда исследовать возможности применения теории метаигр в бизнесе и государственном управлении. В 1971 г. Массачусетский технологический институт публикует первое издание книги Найджела Ховарда «Парадоксы рациональности. Теория метаигр и политическое поведение» (Howard 1971), в которой он доказывает ограниченность рациональных принципов классической теории игр, строит теорию метаигр, объясняющую, почему рациональные игроки часто проигрывают иррациональным. Эта работа признана сейчас классической. В это же время Найджел по приглашению Томаса Саати принимает участие в исследовательском проекте, финансирувавшемся Султаном Дубая и посвященном формальному анализу перспектив решения ближневосточного конфликта.

В 1973 г. Найджел Ховард был приглашен на работу в должности профессора в университет Оттавы. Параллельно с преподавательской работой он занимался разработкой приложений теории метаигр к принятию управленческих решений в бизнесе и политике.

В 1978 г. он вернулся в Англию и работал сначала приглашенным старшим лектором в университете Эстона, затем визит-профессором в Шеффилдском университете. В это время он начал создавать теорию драмы как совершенно новую концепцию разрешения конфликтов, основанную на строгих математических методах и специальной компьютерной программе, над совершенствованием которых он продолжал работать до конца своих дней.

Обладая безусловным литературным талантом и умом математика, Найджел Ховард успешно использовал оба своих дара сначала в создании теории метаигр, затем в ее продолжении — теории драмы. За несколько лет до своей смерти он начал снимать фильм «Brighton Wok» (комедию в стиле кун фу), используя теорию драмы. В этом фильме Найджел сыграл знаменательную роль китайского мудреца, разрешающего возникшие конфликты. Он не дожил нескольких недель до премьеры.

Теория метаигр

Теория метаигр была задумана Найджелом Ховардом в качестве существенной модернизации классической теории игр, предназначенной для быстрого и не количественного анализа реальных конфликтов. Классическая теория игр, как быстро выяснилось после ее создания, имела ограниченное практическое применение. Своими создателями, Дж. фон Нейманом и О. Morgenштерном, она мыслилась в качестве теории, указывающей каждому субъекту рациональный способ поведения в «любой ситуации, которая только может возникнуть» (Нейман, Morgenштерн 1970: 57), содержащей набор «правил поведения во всех мыслимых ситуациях» (Там же: 58). Но именно правила рациональности, на которых она основывалась, и оказались самым спорным моментом всей теории.

Целью всякой игры является максимизация каждым игроком своей выгоды. Будучи рациональными, игроки также осознают, что их противники никогда не предоставят им возможность получить максимальный выигрыш. Единственное, на что им можно рассчитывать как рациональным существам, — это возможность выбора лучшего варианта из худших (минимальных выигрышей или максимальных проигрышей). Отсюда следует первый принцип рациональности классической теории игр — будь осторожен, выбирай лучшее — максимальный выигрыш (стратегия максимина) или минимальный проигрыш (стратегия минимакса) из худшего, что тебе оставляет твой рациональный противник. Если же он поступает иначе, значит, он поступает неразумно. Равенство обеих стратегий было названо рациональным решением антагонистической (с противоположными интересами) игры.

Однако очень скоро стало ясно, что отождествление рациональности поведения в конфликтной ситуации с равенством максиминной и мини-

максимой стратегий является самым проблематичным местом в методологическом обосновании классической теории игр. Существуют антагонистические игры (например, «Морская охота», символизирующая ситуацию выбора «огибать остров с севера» или «огибать остров с юга», вставшую перед движущимися навстречу друг другу торговым и военным кораблями, принадлежащими противоположным воюющим сторонам), в которых ни один исход не является рациональным с указанной точки зрения, т.е. ни один из них не выполняет требование равенства максиминной и минимаксной стратегий. Получается, что игроки могут себя вести разумно тогда и только тогда, когда они ведут себя неразумно. Согласно Найджелу Ховарду, это свидетельствует о первом «поражении рациональности» (Howard 1971: 9–10).

Возможности классической теории игр для анализа конфликтов выглядят еще более проблематичными, если перейти от антагонистических к играм, в которых допускается в той или иной степени сотрудничество участников конфликта и суммарный выигрыш которых не равен нулю. Последний вид игр принято называть играми с нестрогим соперничеством. Игра «Петухи», символизирующая автомобильную дуэль двух подростков, демонстрирует новый вид парадокса рациональности, так как вместо того, чтобы свернуть в сторону и остаться в живых, теория требует в качестве выигрыша обоим игрокам прямое столкновение и неминуемую смерть.

Критерий равенства максиминной и минимаксной стратегий Дж. фон Неймана и О. Моргенштерна был первой попыткой найти общее решение рационального поведения в конфликтных условиях. Второй попыткой, до сих пор считающейся наиболее оптимальной, стал критерий Джона Нэша. Исход является рациональным решением игры, согласно Дж. Нэшу, если ни один игрок не может в одностороннем порядке гарантированно улучшить из него свой платеж (свою позицию) (Nash 1951: 286–295). Согласно этому критерию, игрок, решивший изменить в одностороннем порядке свою стратегию из точки равновесия, только ухудшит свое положение. Следовательно, если все игроки находятся в состоянии равновесия, согласно критерию Нэша, то ни один из них не должен испытывать желание изменить свою позицию. Критерии фон Неймана и Нэша дают одни и те же результаты в играх с нулевой суммой, но различные — в играх с нестрогим соперничеством.

Надежды авторов теории игр на создание всеобщей нормативной теории рационального поведения оказались тщетными. Открытие разнообразных нелинейных эффектов, связанных с поведением человека, поставило под сомнение саму возможность существования подобной теории и вынудило многих исследователей отказаться не только от попыток ее конструирования, но и от надежды превратить теорию игр в плодотворную технику эмпирического анализа конфликтных ситуаций. Однако были и те, кто не потерял такой надежды, кто пытался развить далее классическую теорию игр, модифицируя и обобщая ее методологию и математический аппарат, и кто добился успехов на этом пути. Эти исследователи, а среди них прежде всего Найджел Ховард, главное внимание обращали на соответствие полу-

ченных результатов практике. Опыт для них был главным условием превращения классической теории игр в эффективный инструмент анализа и разрешения конфликтов. И хотя глобальные надежды создателей теории игр и не оправдались, зато, как часто бывает в истории, возникло и переживает бурное развитие новое направление, специально предназначенное для теоретического и практического анализа конфликтов.

Потребности консультирования и ведения переговоров в бизнесе и политике стали главным мотивом создания более реалистической теории принятия рациональных решений в конфликтных условиях. Консультация и переговоры требуют интерактивного общения, вопросов и ответов, рефлексии следствий. Умение учитывать не только действия участников конфликта, но также их возможные контрдействия и действия на контрдействия — необходимое условие эффективного анализа и разрешения конфликта. Каждый игрок оценивает конфликтную ситуацию, как правило, по-своему. Значит, умение совмещать различные точки зрения и находить нужное решение также является необходимым условием реалистической теории игр. Конфликтная ситуация меньше всего располагает ее участников к бесстрастному обсуждению возникшей проблемы. Эмоции, иррациональные действия, обман, неверие, угрозы и обещания существенным образом влияют на изменение предпочтений и тем самым на поведение игроков, развитие конфликта. Следовательно, и эти факторы должна учитывать реалистическая теория игр.

Главное назначение теории метаигр — определение в играх со строгим и нестрогим соперничеством и любым число игроков кооперативных исходов, не идентифицируемых ни максиминной и минимаксной стратегиями, ни критерием Нэша. С этой целью, доказывает Найджел Ховард, необходимо и достаточно проанализировать взаимные реакции и контрреакции всех игроков без исключения.

Исход в классическом понимании — это результат выбора каждым из игроков одного из возможных ходов из множества доступных ему в данной игре действий. Общей особенностью ходов игроков является то, что выбор любого одного из них диктуется исключительно его полезностью для данного игрока безотносительно ко всем возможным контрдействиям других игроков. Но оправданна ли такая политика во всех ситуациях, особенно касающихся возможного сотрудничества? Очевидно, что нет. Отличительной особенностью развитой личности всегда признавалась ее способность к рефлексии — анализу своих действий с учетом возможных реакций других игроков. В реакциях других людей, единодушно утверждают психологи, мы объективируем наши ожидания и замыслы, т.е. получаем их подтверждение или опровержение. Следовательно, с помощью рефлексии мы можем увеличить степень объективности нашего поведения. При этом чем больше глубина рефлексии, тем большую степень объективной рациональности имеют наши действия. Эта идея определяет суть теории метаигр.

Рассмотрим игру «Дилемма заключенного» с двумя подозреваемыми в совершении преступления — А и В, сидящими в разных камерах, которым

за отсутствием достаточных улик предложили сделку. Если никто из них не выдаст своего товарища, оба получают минимальный срок заключения; если оба донесут друг на друга, оба получают средний срок заключения; если любой один донесет, а другой нет, тот, кто донесет, получит свободу, а его товарищ — максимальный срок заключения. Игрокам доступны соответственно следующие ходы: A_1 = «А не доносит», A_2 = «А доносит» и B_1 = «В не доносит», B_2 = «В не доносит». Матрица порядковых полезностей выглядит так:

		В	
		B_1	B_2
А	A_1	3, 3	1, 4
	A_2	4, 1	2, 2

Исход A_1B_1 означает, что оба подозреваемых не доносят друг на друга и получают минимальный срок заключения.

Исход A_1B_2 означает, что А не доносит, В доносит; А получает максимальный срок наказания, В — свободу.

Исход A_2B_1 означает, что А доносит, В не доносит; А получает свободу, В — максимальный срок наказания.

Исход A_2B_2 означает, что А и В оба доносят друг на друга и каждый получает средний срок заключения.

Классическая теория игр утверждает, что рациональным решением игры может быть только исход A_2B_2 (правая нижняя ячейка таблицы), т.е. взаимное предательство игроков, что означает, что каждый из них не доверяет своему напарнику и исходит исключительно из собственных эгоистических интересов. При этом исход A_1B_1 , предполагающий сотрудничество игроков, их взаимное доверие, и гарантирующий минимальный срок наказания, игнорируется как нерациональный. Данный результат свидетельствует, согласно Найдзелу Ховарду, о втором поражении рациональности: «два иррациональных игрока могут достигнуть лучшего результата, чем два рациональных» (Howard 1971: 48). Третьим поражением рациональности, на которой основана классическая теория игр, он называет ситуацию, в которой игрок, обладающий безусловно выигрышной стратегией (sure thing strategy), сам индуцирует свой проигрыш (Ibid: 181). Так, покупатель, спорящий с продавцом о цене, купит у него товар за любую цену, т.е. проиграет, если стратегия «не покупать» для него менее предпочтительна, чем «покупать».

Как способность к рефлексии может помочь в распознавании действительно рациональных исходов в этой и других играх? Теория метаигр дает следующий ответ: каждый игрок должен рассмотреть и принять во внимание все возможные реакции всех своих контрагентов.

Все возможные реакции игрока В на действия игрока А задаются матрицей метаисходов первого уровня следующего вида:

		B_{11}	B_{12}	B_{21}	B_{22}
А	A_1	A_1B_1 3, 3	A_1B_1 3, 3	A_1B_2 1, 4	A_1B_2 1, 4
	A_2	A_2B_1 4, 1	A_2B_2 2, 2	A_2B_1 4, 1	A_2B_2 2, 2

Исход B_{11} означает, что В не доносит на своего товарища независимо от того, доносит на него или нет игрок А. Исход B_{12} означает, что В не доносит на своего товарища, если А не доносит на него и В доносит на товарища, если А доносит на него. Остальные метаисходы читаются аналогично. Так как игрок А может совершить два действия, а игрок В — четыре контрдействия, то первое расширение рассматриваемой игры содержит $2 \times 4 = 8$ метаисходов (первого уровня). Под каждым из метаисходов указаны их порядковые полезности. Перечисленные реакции игрока В представляют метастратегии первого уровня. Их анализ и соответствующих им метаисходов образует содержание метаигры первого уровня.

Метаигра отличается от игры в классическом смысле только тем, что в ней предполагается знание игроками выборов и стратегий друг друга. Метаисход отличается от исхода тем, что он обозначает не только результат действия игроков, но и все возможности, благодаря которым он может появиться. Например, исход A_2B_2 является результатом совершения обоими игроками действий A_2 и B_2 в обычной игре. Но этот же исход превращается в метаисход, так как он представляет в метаигре первого уровня результат действия A_2 и либо метадействия B_{12} , либо метадействия B_{22} . На основании исхода A_2B_2 игрок А не способен ничего сказать о стратегическом замысле игрока В. Такой план содержит метаисход A_2B_{12} , который говорит о том, что игрок В предпочитает отвечать А аналогичным действием, т. е. предпочитает стратегию «око за око», или метаисход A_2B_{22} , который говорит о том, что В решил предать своего товарища независимо от того, как поступит и что подумает последний.

Выписав наибольшие значения порядковых полезностей в каждой колонке для первых чисел и в каждой строке для вторых чисел, нетрудно убедиться, что только метаисход A_2B_{22} является рациональным, т. е. представляет точку равновесия в метаигре первого уровня. Метаисход A_2B_{22} эквивалентен исходу A_2B_2 базисной игры, представляющей ее решение. Следовательно, метаанализ первого уровня не выявил принципиально новых исходов, что, впрочем, и не удивительно, так как были исследованы только реакции игрока В на действия игрока А.

Чтобы исследовать реакции игрока А на возможные реакции игрока В, необходимо построить новое расширение исходной игры — метаигру второго уровня.

Реакции игрока А	B_{11}	B_{12}	B_{21}	B_{22}
A_{1111}	3, 3	3, 3	1, 4	1, 4
A_{1112}	3, 3	3, 3	1, 4	2, 2
A_{1121}	3, 3	3, 3	4, 1	1, 4
A_{1122}	3, 3	3, 3	4, 1	2, 2
A_{1211}	3, 3	2, 2	1, 4	1, 4
A_{1212}	3, 3	2, 2	1, 4	2, 2
A_{1221}	3, 3	2, 2	4, 1	1, 4
A_{1222}	3, 3	2, 2	4, 1	2, 2
A_{2111}	4, 1	3, 3	1, 4	1, 4
A_{2121}	4, 1	3, 3	1, 4	2, 2
A_{2121}	4, 1	3, 3	4, 1	1, 4
A_{2122}	4, 1	3, 3	4, 1	2, 2
A_{2211}	4, 1	2, 2	1, 4	1, 4
A_{2212}	4, 1	2, 2	1, 4	2, 2
A_{2221}	4, 1	2, 2	4, 1	1, 4
A_{2222}	4, 1	2, 2	4, 1	2, 2

Главный результат метаигры второго уровня — обнаружение двух новых точек стабильности, дающих кооперативное решение базисной игры в дополнение к уже известному решению, основанному на взаимном предательстве (платежи возможных решений метаигры выделены п/ж шрифтом):

$A1122 = A1B12 = A1B1$ (платеж — 3, 3)

$A2122 = A1B12 = A1B1$ (платеж — 3, 3)

$A2222 = A2B22 = A2B2$ (платеж — 2, 2)

Кооперативный смысл исхода (3,3) станет более очевидным, если перевести метастратегии игрока А на естественный язык. Согласно стратегии $A1122$ игрок А не доносит, если В выберет стратегию $B21$ (В не доносит на своего товарища вне зависимости от действий последнего) или если В выбирает $B12$ (В реагирует точно таким же образом, как и А).

Таким образом, не предавая друг друга, А и В однозначно гарантируют себе исход $A1B1$ и платеж (3,3). Согласно этой же стратегии, А доносит, если В выбирает $B21$ (В реагирует прямо противоположным образом, чем А), или если В выбирает $B22$ (В действует независимо от А). Значит, выбирая предательство, игрок А может гарантировать себе и игроку В в качестве возможных платежей только (4, 1) или (2, 2), что выглядит более неопределенной и менее привлекательной альтернативой, чем первая, так как включает возможность соперничества и потери свободы на значительное время. Из сказанного следует, что обоим игрокам сотрудничество более выгодно, чем соперничество за личную свободу.

Согласно стратегии A2122, игрок А не признается только в том случае, если игрок В выбирает B12 (В действует точно таким же образом, как и А). Такое поведение игроков гарантирует им платеж (3, 3). При всех остальных выборах В игрок А доносит на товарища, что увеличивает неопределенность, так как возможны платежи (4, 1) или (2, 2). Следовательно, сотрудничество игроков А и В и в этом случае более выгодно для них, чем соперничество за индивидуальную свободу.

В теории метаигр доказывается, что число возможных расширений, достаточное для обнаружения всех точек стабильности, не превышает числа, равного числу игроков. Значит, двух расширений базисной игры «Дилемма заключенного» достаточно для полноценного метаанализа последней. Новые расширения не дают новых решений данной игры. Интуитивно данный результат говорит о том, что для эффективного решения любой игры каждый игрок должен уметь посредством рефлексии рассчитывать действия и реакции всех своих противников. Рефлексия глубины n , где n — число игроков, гарантирует нахождение не только индивидуалистических, но и кооперативных решений любого конфликта.

К несомненным достоинствам теории метаигр, включая все вышесказанное, следует отнести следующее. Эта теория позволяет игрокам:

- расширить класс стабильных исходов, включив в них те, которые основаны на реальных (согласующихся с предпочтениями) и нереальных (несогласующихся с предпочтениями) санкциях;
- использовать более реалистичные критерии рациональности и распознавать кроме индивидуалистических и кооперативные исходы;
- моделировать проблемные ситуации посредством эффективного метода анализа опций, независимого от теории игр;
- анализировать и контролировать реакции и контрреакции игроков;
- учитывать изменения своих предпочтений и эмоции при принятии решений;
- использовать специальные компьютерные программы для быстрого анализа конфликтов (см. примеры в: Конфликтология: biblioclub.ru).

Отмеченные достоинства не исчерпывают всех возможностей теории метаигр, но они достаточны для понимания ее сущности и революционного значения — классическая теория игр была преобразована в эффективное средство анализа реальных конфликтов. Для более полного знакомства с возможностями теории метаигр см.: (Howard 1987: 1–25).

Теория драмы

После разработки практически ориентированных дилемм в рамках ретико-игрового подхода, исходящего из сугубо «рационального» подхода к взаимодействиям между людьми, Найджел Ховард через понятие «метарациональности» подходит к осознанию необходимости разработки нового направления, обозначив его как «теория драмы» («drama theory»). В период с 1987 по 1997 гг. он публикует на сайте в Интернете выходящее раз в два месяца письмо «Кооперация или конфликт».

Печатная версия данной исследовательской работы в виде писем в электронной версии появилась в 1987 г. Ее называли тогда информационным бюллетенем CONAN. CONAN — это программа для анализа метаигр, работающая под управлением операционной системы DOS. CONAN (сокращение от CONflict ANalis, анализ конфликтов), что стало названием исследовательского института, учрежденного в 1973 г. в Оттаве для консультации и ведения научных разработок в области анализа метаигр.

Теория драмы родилась в 1991 г., когда Найджел Ховард, Питер Беннет, Джим Брайант и Моррис Брэдли, встретившись в Шеффилде, решили, что их подход к теории игр требует новой парадигмы, — таким образом став основателями теории драмы. Так как группа из четырех человек, занимающихся теорией метаигр, остановила свой выбор на ином словосочетании, в 1991 г. информационному бюллетеню CONAN было дано другое название — «Сотрудничество или конфликт» («Conflict or Cooperation»).

Созданию и совершенствованию теории драмы (ТД) Найджел Ховард посвятил последние 20 лет своей жизни. Примерно за год до смерти он планировал начать публикацию результатов второй версии этой теории — Drama Theory 2. В 2005 г. Найджел организовал специальный форум *dilemmasgalore.com* (<http://www.dilemmasgalore.com/forum/index.php>), участники которого могли, используя созданную им и его коллегами программу *Confrontation Manager* (Демо-версия программы загружается с <http://www.ideasciences.com>), обсуждать проблемы политики, бизнеса, психологии, военных отношений, художественной литературы, театра и кино в терминах специально построенных моделей конфликтов. Целью форума является создание сети специалистов, использующих технику теории драмы для решения своих проблем и конфликтов.

Во всех расширениях и модернизациях классической теории игр оставалось непокосновенным одно существенное требование — неизменяемость правил самой игры. Это означает, что даже в самых модернизированных вариантах классической теории игр ее участники по-прежнему не имеют права в процессе игры изменять состав игроков, список доступных им действий и исходов, свои предпочтения. Данное требование характеризует смысл рационального поведения игроков в игре: разумно только то поведение, которое соответствует установленным и неизменным в течение всей игры правилам. Назовем подобную рациональность нормативной.

Нормативная рациональность полностью исключает какое бы то ни было творчество участников конфликта по совершенствованию самой игры. Если же такое творчество допустить, тогда рациональным можно считать любое поведение, которое направлено на достижение лучшего для всех игроков решения конфликта. Так как подобная рациональность невозможна без спонтанности, инициативы, желания игроков реализовать себя, назовем ее творческой.

Различие между нормативной и творческой рациональностью поясняет следующий шуточный пример (Howard 1988). Сыграв несколько партий в шахматы с женой и победив во всех, муж гордо объявляет жене, что она про-

играла и последнюю партию. На вопрос жены, какие у него основания так говорить, муж самодовольно объяснил, что у нее осталось только два хода, и после любого из них она получает мат. Раздраженная безвыходностью положения и обиженная высокомерием мужа, жена резко возражает: у нее имеется и третий ход. На удивленный взгляд мужа жена сбрасывает доску с шахматными фигурами на пол.

Если бы жена руководствовалась принципом нормативной рациональности, то она должна была беспрекословно подчиниться правилам шахматной игры и, несмотря на досаду, признать победу мужа и свое очередное поражение. Но она поступила творчески: ввела новое действие — «сбросить доску с шахматами на пол», не предусмотренное правилами игры в шахматы, т. е. модернизировала исходную игру и лишила мужа законной победы, а себя избавила от переживания горечи поражения и унижения.

Теория драмы была создана как попытка математического развития всех значимых для теории анализа и разрешения конфликтов следствий идеи творческой рациональности. Н. Ховард опубликовал специальный манифест о создании теории драмы как нового направления в развитии теории метаигр (Howard, Bennett, Bryant, Bradley 1992: 99–103). Манифест начинается следующим заявлением: «Парадигма “рационального выбора”, развитая теорией принятия решений, теорией игр и математической экономической, представляет всего лишь общую математическую модель социальных наук. Многие исследователи указывали на ее ограничения. Но никто не заменил ее такой же мощной и всеобъемлющей дедуктивной системой.

Мы убеждены, что сможем сделать это. Мы предлагаем расширение этой теории, а не отказ от нее.

Наш расширенный подход будет учитывать человеческие, эмоциональные и социальные аспекты, не объясняемые теорией “рационального выбора”. В качестве обобщающей метафоры мы предлагаем анализировать конфликтные ситуации не как игры, а как драмы.

Мы предлагаем Теорию Драмы. Это будет аналитическая теория со строгим математическим обоснованием» (Ibid: 99).

В таком «неприятном» для классической теории игр конфликте, как «Дилемма заключенного», два рационально действующих героя достигнут заведомо худшего исхода, чем два иррациональных, потому что не способны вызвать доверие друг у друга. В не менее «аномальном» конфликте «Петухи» рациональный герой неизбежно проиграет иррациональному, потому что не сможет убедить последнего в опасности прямого столкновения. Получается, что лучший исход в подобных конфликтах достигается теми игроками, которые действуют вопреки своим предпочтениям, т. е. иррационально. Можно, конечно, игнорировать как нерациональные те исходы, которые связаны с иррациональным выбором. Но можно сформулировать проблему и принципиально: не является ли подобная иррациональность признаком ограниченности самой идеи нормативной рациональности? Ведь проблема возникает только оттого, что игроки обязаны осуществлять свои фиксированные предпочтения в жестко заданной игре. В результате они

попадают в противоречия, для разрешения которых вынуждены действовать неразумно. Если игрокам предоставить право изменять свои предпочтения, правила и цели поведения в процессе самой игры, тогда противоречия, если они возникнут, будут разрешаться не посредством провоцирования иррациональных реакций, а рациональным изменением самой игры.

По указанным причинам понятие игры должно быть заменено, считает Найджел Ховард, более общим и фундаментальным понятием драмы. Но не в смысле художественного произведения, герои которого никогда не говорят и не действуют от своего имени, так как воплощают замысел автора, а в смысле личного участия в реальном конфликте, герои которого вынуждены самостоятельно и творчески решать объединяющую их проблему.

В ТД игроков принято называть героями драмы. Новое имя отражает способность участников конфликта еще до окончательного занятия позиций — называемого моментом истины, когда они становятся игроками в классическом смысле, — свободно принимать любые решения по изменению любых параметров своей игры. В этой статье мы будем следовать терминологии, принятой в ТД, за небольшим исключением.

Игра в классическом смысле — «жесткая» игра. По ее правилам, игроки не могут изменить ни свой состав, ни свои действия, ни исходы, ни свои предпочтения. Драма — «мягкая» игра, в процессе трансформации которой героям разрешается модифицировать ее в любом направлении (отношении), чтобы достигнуть единой позиции.

В результате драматического развития начальная игра, вынуждающая героев поступать иррационально, преобразуется в новую игру, в которой они способны решить свои проблемы рационально. Иными словами, драма — это игра, способная к самокоррекции, устранению ограничений, мешающих ее участникам создать единую позицию, и тем самым к порождению новых игр до тех пор, пока не будет найдено решение, оптимальное для всех ее героев.

Целью анализа игры является поиск стабильного решения. Цель анализа драмы — обнаружение особых противоречий в позициях героев, которые вынуждают их поступать иррационально и предлагать способы преобразования начальной игры в новую игру, позволяющую найти оптимальное для всех решение. Таким образом, теоретико-драматический анализ существенно дополняет теоретико-игровой, а теория драмы в целом представляет перспективное обобщение классической теории игр.

Особая роль в драматическом анализе конфликтов отводится эмоциям героев. Эмоции, как и рациональная аргументация, являются равноправной движущей силой драмы. Благодаря эмоциям герои корректируют свои позиции, делают более убедительными свои обещания и угрозы. Позитивные эмоции, испытываемые героем по отношению к самому себе, мотивируют его занимать более предпочтительную для себя позицию; эти же эмоции, направленные на других героев, заставляют его искать все более убедительные способы демонстрации своего положительного отношения к ним. Негативные эмоции, испытываемые героем по отношению к самому себе,

вынуждают его стремиться занять менее предпочтительную позицию; эти же эмоции, направленные на других героев, заставляют его изобретать против них все более устрашающие санкции. Причиной возникновения эмоций выступают противоречия, называемые позиционными дилеммами (см. ниже).

Одним из самых важных положений ТД является утверждение, что при исследовании динамики конфликта нет смысла анализировать все его исходы. Необходимая и достаточная информация о конфликте содержится, как доказывает Найджел Ховард, в отношениях между элементами определенного подмножества множества всех исходов, называемых позициями и угрозами героев.

Позиция героя — публично отстаиваемый им вариант решения рассматриваемого конфликта, т. е. действия, которые он обещает выполнить (не выполнить) сам, и действия, которые, по его мнению, должны совершить (не совершить) остальные участники конфликта. Не всегда герой считает собственную позицию самой предпочтительной. Например, он может полагать, что в сложившихся условиях его позиция пока что недостижима для него или обладает какими-то существенными недостатками. Если позиции героев совпадают, то они занимают единую позицию, если нет — разные позиции, которые могут быть как совместимыми, так и несовместимыми.

Угрозы (негативная, запасная позиция) героя — действия, которые он собирается совершить (не совершить), если его позиция не будет принята другими героями. Угрозы героев формулируются в виде санкций, которые они предполагают применить, если их позиции не будут приняты. Основная цель угроз — оказание давления на противников, принуждение их к принятию своей позиции. Обычно, но не всегда, угрозы героя представляют для его соперников наименее предпочтительные исходы.

Угрожающее будущее — возможный результат совместного осуществления всеми героями своих санкций (катастрофическое для всех героев разрешение конфликта).

Если драма достаточно сложна, она распадается на несколько связанных друг с другом структурно однотипных эпизодов. Допустим, что драма состоит из одного эпизода. В общем случае развитие драмы-эпизода проходит шесть связанных друг с другом стадий.

1. Завязка драмы. Формирование состава героев драмы, их действий, исходов, предпочтений и представлений друг о друге, осознание исходной проблемы, разработка возможных способов ее решения.

2. Развитие драмы. Герои драмы формируют свои позиции и прямо или через посредников информируют друг друга о своих позитивных и негативных намерениях.

3. Позитивное разрешение драмы (синергетическая стадия драмы). Если обнаруживается, что позиции героев драмы совместимы, то она переходит в стадию позитивного разрешения. Если для игроков все исходы заведомо хуже исхода, представляющего их общую позицию, и если из нее не существует ни одного потенциально гарантированного улучшения, тогда этот

исход является строгой и сильной (единственной и устойчивой) точкой равновесия всей драмы.

4. Кульминация драмы (момент истины). В случае отсутствия совместимости позиций герои драмы пытаются изменить взгляды и убеждения друг друга по обсуждаемой проблеме всеми возможными способами. Исходом этой фазы может стать как позитивное, так и негативное разрешение драмы, т. е. возврат к предшествующей стадии или переход к следующей.

5. Конфронтационная фаза драмы (антагонистическая стадия драмы). Герои драмы, не достигнув позитивного решения и окончательно отказавшись от его поиска, занимают несовместимые позиции в решении конфликта, планируют, как их отстоять в неизбежной борьбе друг с другом.

6. Фаза исполнения. Герои драмы воплощают на практике планы, разработанные на стадии позитивного или негативного разрешения конфликта.

С учетом сделанного замечания теоретико-драматической моделью конфликта можно назвать упорядоченную последовательность игр G_n , $n > 2$, первая из которых обозначает начало драмы, а последняя — ее синергетическое или антагонистическое завершение.

Нормальной и «естественной» развязкой возникших разногласий является итоговое разрешение ситуации, после нескольких движений по кругу: этап Предварительной работы — Кульминация драмы. Но этот результат относителен. Абсолютно нормальное функционирование невозможно встретить. Оно существует как некая научная парадигма, стандарт, которому противостоит действительность.

Как говорят знатоки — теоретики драмы, необходимо различать результативное и нерезультативное разрешение разногласий. Если же в драме появляются какие-то недоработки или она в некотором роде несовершенна, то возникает юмористический или иронический эффект. Поэтому теоретики в качестве характерной черты драмы проводят мысленный эксперимент, отвечая на следующий вопрос: присутствует ли юмор или ирония в ходе сюжета, представленного на сцене? Если присутствует, значит, в процессе разрешения драмы что-то не в порядке.

Для классификации возможных отклонений предлагается исходить из необходимости определения характера процесса разрешения разногласий: является он идеальным или «естественным»? Конфликт и помеха рассматриваются как два вида патологии. В январском письме 1998 г., распространенном группой ДРАМАТЕК, буквально утверждается следующее: «Конфликт, воплощенный в жизнь, — это патология, так как, хотя конфликтом и надо угрожать, но в идеале он возникать не должен. Однако важно понимать, что только действительно существующий конфликт является отклонением от нормы, угроза же конфликта необходима для разрешения разногласий» (Howard 1988: No 1). И в другом месте: «Конфликт не является нормой. Норма — взаимодействие через драматическое изменение, вызванное угрозой конфликта» (Howard 1988: No 2). Поэтому шеффилдские теоретики сосредоточиваются не на том, как решаются проблемы с помощью конфликта, а как они решаются, пока мы его избегаем. Делать это — и означает устранять дилеммы.

Мотивы, побуждающие героев драмы искать общее решение конфликта, изменяя и согласовывая с этой целью свои позиции, порождаются особыми противоречиями, называемыми дилеммами. Поскольку все дилеммы обозначают определенные коллизии в позициях героев драмы, есть смысл назвать их одним общим именем — позиционные дилеммы. (В ТД дилеммы не имеют общего названия, в качестве «позиционной» фигурирует только одна дилемма — дилемма вынужденного реализма в нашей терминологии.)

Идентификация и техника разрешения позиционных дилемм образуют минимальное теоретическое ядро ТД, позволяющее анализировать конфликты и управлять ими. Их значение станет более понятно, если отметить, что критерием решения конфликта, устраивающего всех героев драмы, служит отсутствие позиционных дилемм. Определение позиционных дилемм, объяснение их роли в процессе моделирования и анализа конфликтов образует основное содержание ТД.

Устойчивость позиций героев драмы зависит от убедительности их взаимных обещаний и санкций. Надежность обещаний и связанное с ними чувство доверия (симпатии), а также возможные санкции и сопровождающее их чувство недоверия (неприязни) существенным образом влияют на устойчивость позиций героев драмы. Обещания и санкции считаются убедительными, надежными, искренними тогда и только тогда, когда они соответствуют предпочтениям героев драмы. В противном случае они считаются неубедительными, ненадежными, неискренними и порождают позиционные дилеммы.

Лучшим для всех героев драмы является такой исход, при котором обещания и санкции всех действующих лиц максимально убедительны для всех или, что то же, отстаиваемое ими решение свободно от позиционных дилемм.

Определения позиционных дилемм даны ниже для двух героев драмы — А и В. При этом не исключается, что в конфликте участвуют и другие действующие лица (читателю предоставляется возможность сформулировать позиционные дилеммы для произвольного конечного числа героев). Согласно ТД, в отношениях А и В друг к другу возможны следующие шесть (и только шесть) позиционных дилемм.

Все дилеммы можно разделить на два вида согласно следующему основанию. Если герои драмы достигли единой позиции, то главной проблемой для них становится обеспечение надежности и эффективности своего сотрудничества, исполнения взятых на себя взаимных обязательств. Недостаточная убедительность обещаний, недоверие героев друг к другу порождают дилеммы, вызванные ненадежностью обещаний. Если же герои еще не достигли единой позиции, тогда главная для них проблема — надежность, убедительность предполагаемых угроз, с помощью которых они надеются заставить своих противников принять свою позицию. Недостаточная убедительность угроз становится источником дилемм, обусловленных их ненадежностью, невыполнимостью.

Допустим, герои А и В занимают несовместимые позиции.

Герой А сталкивается с дилеммой сдерживания (убеждения), если, несмотря на все его угрозы в отношении героя В, последнему более предпочтительна негативная, а не позитивная позиция А. Смысл этой дилеммы в том, что угрозы А не убеждают В принять позицию А. Для разрешения данной дилеммы А необходимо по крайней мере либо изменить свою позицию, либо усилить свои угрозы в отношении В.

Герой А сталкивается с дилеммой искушения (принять позицию своего оппонента), если для него более предпочтительна позитивная, а не негативная позиция В. Смысл этой дилеммы в том, что позиция В представляет для А одностороннее улучшение из угрожающего будущего. Страх перед угрожающим будущим вынуждает А предпочесть ему принятие позиции В и признание своего поражения. Но в целях защиты своего престижа А, как правило, публично отрицает существование такого намерения. Для разрешения данной дилеммы А должен изменить по крайней мере свои предпочтения, либо свою позицию таким образом, чтобы В так же боялся осуществления угрожающего будущего, как и А.

Герой А сталкивается с дилеммой вынужденного реализма, если предпочитает поменять свою позицию на позицию своего соперника В. Герой А, принимая подобное решение, испытывает, как правило, сомнения и угрызения совести и оправдывает его исключительно соображениями прагматизма и давления реальности. Смысл дилеммы в том, что переход А на позицию В является вынужденным и компромиссным. Данная дилемма ослабляет позицию А и лишает этого героя возможности привлечь на свою сторону В.

Если А и В разрешают относительно друг друга указанные выше три дилеммы (сдерживания, искушения и реализма), то они, как было доказано, обязаны иметь общую позицию.

Если герои А и В занимают одну и ту же позицию, то они могут столкнуться со следующими дилеммами.

Герой А сталкивается с дилеммой угрозы, если он имеет одностороннее улучшение своей позиции из угрожающего будущего, не совпадающее при числе героев более двух с позицией любого другого героя. Данная дилемма совпадает с дилеммой искушения, если героев ровно два. Было доказано, что данная дилемма при разрешении всех остальных не влияет на достижение единственной и устойчивой точки равновесия.

Герой А сталкивается с дилеммой сотрудничества, если имеет одностороннее улучшение из общей позиции. Смысл дилеммы в том, что у В есть все основания не доверять позиции А, так как она нестабильна в качестве единой платформы. Разрешение данной дилеммы возможно, в частности, при усилении гарантий со стороны А своего намерения не покидать общую позицию.

Герой А сталкивается с дилеммой доверия, если В имеет одностороннее улучшение из общей с А позиции, ухудшающее положение А. Согласно этой дилемме, теперь уже у героя А есть все основания не доверять В. Ее реше-

ние возможно только при усилении гарантий желаяния со стороны В сотрудничать с А.

Для двух героев дилеммы сотрудничества и доверия оказываются обратными по отношению друг к другу. Если герой А сталкивается с дилеммой сотрудничества, тогда герой В становится субъектом дилеммы доверия, и наоборот. Разрешение данных двух дилемм превращает команду героев, разделяющих одну и ту же позицию, в команду доверяющих друг другу и сотрудничающих друг с другом единомышленников.

Найджел Ховард доказал теорему, связывающую разрешение перечисленных дилемм с достижением единственной и устойчивой точки равновесия (Howard 1999: Appendix «Mathematics of Drama Theory»): Если определенное множество героев разделяет одну и ту же позицию, т.е. все они являются членами одной команды, тогда каждый из них может полностью доверять друг другу, если и только если существует единственная и устойчивая точка равновесия.

Смысл теоремы состоит в следующем. Никакое подмножество множества героев, занимающих общую позицию, не может иметь из нее ни одного одностороннего улучшения. Следовательно, для всех героев существует единственная и устойчивая точка равновесия. Единственная, потому что все разделяют одну и ту же позицию в качестве решения конфликта. Устойчивая, потому что никто из героев не хочет ее улучшать или изменять каким-либо иным образом.

Динамика развития конфликта полностью определяется позитивным или негативным решением позиционных дилемм. Аналитик получает возможность прогнозировать как общий вектор разрешения конфликта, так и направление действий героев в каком-нибудь отдельном эпизоде. Анализ конфликта в терминах дилемм выявляет первостепенную роль аргументов и эмоций в изменении предпочтений и позиций героев. С помощью позитивных эмоций повышается достоверность обещаний, с помощью негативных — угроз. Затем посредством аргументации рационализируются и обосновываются эмоциональные состояния героев. Анализ дилемм дает ключ к пониманию как рациональных (в соответствии со своими предпочтениями), так и иррациональных (против собственных предпочтений) действий героев в конфликтных ситуациях.

Начиная с 1997 г. в интересах оборонных ведомств Ховардом разрабатывается техника конфронтационного анализа, напрямую связанная с положениями «теории драмы». Он участвует в разработке проекта по созданию системы контроля и командования в условиях конфронтации (Command and Control System for Confrontations — CCSC). Результаты проделанной работы получили изложение в книге «Конфронтационный анализ: как побеждать, не прибегая к войне».

В этой книге кампания мирных действий рассматривается как «чередa связанных между собой конфронтаций — в противовес традиционной кампании военных действий, понимаемой как череда связанных между собой сражений. Целью каждой из этих конфронтаций является попытка доби-

ваться от противоположной стороны определенных «уступок», пока не будет достигнута конечная цель кампании. Такое состояние дел, характеризующееся достаточной степенью уступчивости, даст возможность военным уйти со сцены» (Ibid: IX).

Предлагается традиционное понимание войны как продолжения политики иными средствами (Клаузевиц) скорректировать за счет тех преимуществ в целом, которые возникают в случае использования мирных действий — «военное командование должно больше стремиться к ведению переговоров с конфликтующими сторонами, а не сражению с ними» (Ibid: 2), используя экономические, политические и психологические рычаги давления.

К причинам, обусловившим необходимость поисков новых решений, несомненно, следует отнести историческую ситуацию, сложившуюся после окончания «холодной войны» и распада СССР, подтвердившую неразумность доктрин, основанных на факторе ядерной конфронтации. Бессмысленность применения ядерного оружия с непредсказуемыми последствиями оборачивалась такими же бессмысленными экономическими потерями для обеих супердержав. Новая эра в международных отношениях поставила на повестку дня вопрос о выработке тактики по отношению к множеству локальных конфликтов, что потребовало и соответствующего теоретического переосмысления ряда традиционных и для международной политики подходов.

Рост угрозы фактора терроризма указал на парадоксальность существующих проблем обороны в современном мире: сегодня сильный озабочен поиском путей победить слабого. Делать это Ховард предлагает с помощью метода конфронтаций, предполагающего, — в тех случаях, где это возможно, — отказ от использования насилия. Использование техники конфронтационного анализа, изложенного в данной книге, позволит, по мнению автора, осуществить более логичный, упорядоченный и оправданный подход к решению указанных проблем по сравнению с тем, который используется при планировании достижения победы с использованием сражений.

Традиционно дело, которым занимаются политики, увязывалось с представлением о разрешении конфликтов мирными средствами. Если же их попытки не приносили успеха или же принималось решение добиваться целей с помощью силы, то на авансцену выступали военные. Разработка ядерного оружия и его совершенствование в период после Второй мировой войны внесли определенные коррективы в данную модель: роль политиков стала определяющей в процессе выработки решения о возможности или невозможности применения ядерного оружия. Другой нюанс заключается в том, что страны ядерного альянса хорошо представляют катастрофические последствия использования данного оружия. Угроза в данной сложившейся ситуации, которую можно было бы ожидать, исходит от более слабой стороны, а не от сильной. Возникновение ситуации возможного вызова, исходящего от более слабой стороны, «является фактором, обуславливающим необходимость проведения определенной последовательности конфронтаций» (Ibid: 15). Такие операции, проводимые военными, можно на-

звать успешными только в том случае, если они приводят к достижению политического решения. Данное решение не может быть достигнуто только благодаря усилиям лиц, принимающим решение на самом высоком уровне — оно «должно основываться и на надеждах и устремлениях рядовых солдат, сражающихся на стороне слабой стороны» (Ibid). Ховард полагает, что «движение по направлению к такому типу конфликта даст противоположный результат по сравнению с движением по направлению к ограниченной войне» (Ibid). В предлагаемой ситуации военным придется предпринимать немало усилий, направленных на разрешение конфликта, традиционно отнесенных к прерогативе политиков.

Ограниченные войны и конфликты с низким уровнем интенсивности являются основной приметой послевоенного мира. Они не содержат какой-либо прямой угрозы для вовлеченных в них могущественных государств, однако могут содержать косвенную угрозу, направленную на подрыв сложившегося международного порядка.

По замыслу Ховарда, конфронтационный анализ представляет собой процесс построения особых моделей, вбирающих в себя конкретные особенности каждой конфронтации. Он может быть использован для построения моделей на каждом уровне — стратегическом, операциональном, тактическом. Эти модели могут быть объединены между собой для обеспечения реализации стратегии командования через переход к стратегии каждого последующего уровня субординации, а также взаимодействие со стратегиями таких игроков, связанных по горизонтали с командованием, как партнеры по коалиции или неправительственные организации.

Предполагается, что такого рода конфронтационным анализом будут заниматься аналитики при штабе командования, осуществляющего операции, направленные на поддержание мира. Аналитики должны помочь военному командованию понять характер проблем, с которыми сталкивается политическое руководство, моделируя миротворческую миссию как составную часть мировых политических проблем, как специфическую миссию, направленную на поддержание мира.

После разъяснения целей, достигаемых посредством компромиссов между различными политическими акторами, аналитики приступают к совместной с военным командованием разработке моделей конкретных конфронтаций, за которые оно несет непосредственную ответственность. Предполагается, что учет рекомендаций аналитиков в принятии решений военным командованием должен привести к двум следующим результатам:

- установление последовательности шагов, необходимых для оказания давления на другие стороны в той мере, которая необходима, чтобы сделать позиции этих сторон совместимыми с позицией военного командования (то есть целями миссии);

- обсуждение аналитического сценария (широко использующего инструментарий ролевых игр) позволит командующему и другим офицерам отрепетировать предстоящие интеракции с другими сторонами и более близко познакомиться с их точкой зрения (Ibid: 18).

Затем аналитики продолжают работу с командным составом более низких уровней управления войсками, добиваясь построения развитых и горизонтально взаимосвязанных моделей. И сам анализ, и ролевые игры будут уточняться в дальнейшем по мере развития событий.

Предлагая данную систему, Ховард и его группа надеются восполнить определенную брешь, существующую в доктрине о проведении операций невоенными средствами (Operations Other Than War — OOTW). Для управления многоуровневой конфронтацией создается модель шести стадий разрешения конфликта.

Командующий должен быть готов отдавать директивы, связывающие воедино множество конфронтаций на различных уровнях, и осуществлять их посредством связующей многоуровневой стратегии. Разрешение конфликта не является поводом для применения средств физического воздействия. Сущностью управления конфронтацией является разрешение конфликта посредством диалога.

Командующий может отдать приказ своим подчиненным передвинуть дорожные блок-посты, но важнее заставить сделать это самим этническую милицию. Идеальной является ситуация, когда все участвующие стороны воспринимают осуществляемые действия как отвечающие своим целям.

Возникает неоднозначная реакция двойственного характера на предложенный вариант схемы процесса разрешения конфликта. В первую очередь следует обратить внимание на то, что Ховард *de facto* трансформирует «conflict resolution» в «conflict — resolution» («разрешение конфликта» в «конфликт — разрешение»), формулируя «конфликт» и «разрешение» как стадии процесса «разрешения конфликта» в целом. Фаза «осуществление» фактически занимает место того, что обычно понималось как «разрешение конфликта». Определение качественно не совпадающих по своим вероятным последствиям содержательных характеристик стадии «разрешение» и стадии «конфликт» дает возможность получить весьма обоснованный аргумент в пользу возрастающей роли переговорного процесса, преследующего в частности и такие цели как уменьшение катастрофических, — с гуманитарной точки зрения, — издержек в случае применения силовых средств военного воздействия.

Позиционирование «конфликта» как стадии, связанной лишь с одним из возможных вариантов стратегии поведения («угрожающего будущего» как варианта отступления), значительно расширяет познавательные и инструментальные возможности понятия «разрешение конфликта». Стадия «осуществление» в понятийном отношении логически обоснованна, так как указывает на фактический исход, явившийся наиболее предпочтительным для сторон в данной ситуации.

Вместе с тем нельзя не обратить внимание и на постоянно возникающее желание воспринимать предлагаемую концептуальную схему шести стадий «процесса разрешения конфликта» (если следовать формулировке самого автора — см.: Howard 1999: 29) скорее как схему переговорного процесса между сторонами, вовлеченными в конфликт, или схему определенной тех-

нологии принятия решения сторонами, столкнувшимися с необходимостью преодоления общезначимой проблемы спорного характера.

«Конфликт» в данной схеме «процесса разрешения конфликта» представлен в виде одного из вариантов выработки линии политической стратегии сторонами («угрожающего будущего» как варианта отступления).

Стадия «разрешение» соотносится со стадией «конфликт» на основании различия способов разрешения спорной проблемы: или это будут методы, «отличные от военных действий» (Operation Other Than War — OOTW), или это будут традиционные сугубо военные операции силового давления. То, что ранее представлялось Ховардом (см. схему выше) как «традиционное представление о характере отношений, существующих между политиками и военными», теперь проявляется уже в предлагаемой им концепции конфронтационного анализа в виде структурированных единиц единого процесса (являющегося, как уже утверждалось мною ранее, скорее переговорным по своей сути).

Стадия «осуществление» указывает на важность возникающего качественно нового состояния в отношениях между сторонами, вовлеченными в противостояние и прошедшими через определенные стадии переговорного процесса. Если представить систему, элементами которой являются стороны, находящиеся в состоянии конфронтации до начала первой стадии, — «установления социального контекста конкретного случая», — как S1, то после стадии «осуществление» это уже будет S2, так как разыгранные карты стратегических позиций существенно изменят сам социальный контекст, в рамках которого изначально формировалась конфронтация, требовавшая своего разрешения. Новый социальный контекст, в частности, может сделать невозможным возврат к ряду стратегических позиций, реализация которых станет проблематичной в связи с тем, что мы уже имеем дело не с S1, а с S2.

Получается, что мы имеем дело скорее со схемой возможного разрешения спорного вопроса (или конфронтации) между двумя и более сторонами, предполагающей два варианта ее «осуществления» (воспользуемся терминологией Ховарда): «разрешение» и «конфликт». Условием воплощения данной схемы является обязательное наличие переговорного процесса («установление социального контекста конкретного случая», «сосредоточение», «климакс»), составляющего ее квинтэссенцию. Диалог — опорное понятие в рамках предложенного подхода. Предпочтение отдается обмену соображениями, а не снарядами.

Отдельный интерес представляют рекомендации для командования, которыми Ховард сопровождает каждую стадию процесса разрешения конфронтации. Степень их детализации и тот акцент, который делается на них, является еще одним подтверждением обоснованности изложенной оценки предложенной теоретической схемы «разрешения конфликта».

«Драма» завершается несколько иным образом, нежели это происходит с «игрой». «Игра» завершается победой одной из сторон. Проигравший попадает в искусственно созданное правилами самой игры положение раздоса-

дованной стороны, не имеющей возможности ничего с этим поделать. Если бы у них была такая возможность действовать за пределами рамок, устанавливаемых правилами игры, то они бы попытались ее реализовать, «порвав все на мелкие кусочки», устроив «сотрясение основ мироздания» или набросившись на своих оппонентов. «Драма», совсем наоборот, завершается тогда, когда у каждого «действующего лица» есть на что надеяться и не остается больше ничего, чего бы он мог опасаться. Такое состояние характеризуется Ховардом как «состояние стабильности, исключаящее для “характеров” надежду на возможность новых изменений, хотя новая информация внешнего происхождения и может нарушить это положение вещей» (Howard 1999: 68). Достижение полной стабильности ожиданий возможно в двух вариантах: с трагическим концом (когда реализуются опасения, а надежды не сбываются) и как хеппи-энд (когда реализуются надежды, а страхи улетучиваются). В обоих случаях они уже больше не имеют ни надежд, ни опасений.

Таким образом, завершение «драмы» приводит к стабильности, тогда как завершение «игры» этого не означает. Потерпевшие поражение в «игре» жаждут новых вариантов, сопряженных с возможностью реванша. «Действующие лица» по завершении «драмы» чувствуют себя удовлетворенными, не видя никаких альтернатив тому, что было ими одобрено.

Такая удовлетворенность, достигнутая под давлением или как желанный результат, должна рассматриваться командованием в качестве цели при осуществлении «методов, отличных от военных действий» (OOTW). Целью операций, направленных на поддержание мира, должно стать «установление высокой степени состояния мира и порядка,... а целью командования должно стать достижение чувства удовлетворенности у сторон той позиции, которую оно занимает» (Ibid: 69). «Теория драмы», в частности, рассматривает в качестве стоящей перед ней задачи изучение необходимых средств, обеспечивающих получение такого вида стабильности, которое основывалось бы на чувстве удовлетворенности.

Оппозиционирование «теории драмы» по отношению к «теории игр» вместе с тем не имеет категорического характера, как это бывает в случаях принципиальных различий в характере демонстрируемых подходов. «Теория драмы» использует возможности, содержащиеся в рамках «теории игр». В определенных случаях такое обращение просто нечем заменить: например, тогда, когда по той или иной причине «характеры» не могут вступить в интеракцию с целью проведения переговоров для разрешения существующей проблемы, «теория драмы» редуцируется к варианту «теории игр». Такая ситуация соответствует положению вещей, складывающемуся на стадии «конфликт» в вышеприведенной схеме. Моделирование возможных вариантов в таком случае пойдет за счет выдвижения гипотез о том, будет ли другая сторона избирать тактику «варианта отступления» или нет; если будет, то какими именно она воспользуется; если нет, то что именно она собирается предпринять; что они думают по поводу возможных вариантов моего поведения — все эти реакции являются сугубо теоретико-игровыми. Военные действия сами по себе являются по существу теоретико-игровыми.

Общую оценку теоретического аспекта концепции «конфронтационного анализа» Ховарда, имеющую отношение непосредственно к проблематике анализа конфликта, — с учетом уже прозвучавших оценок, — можно сформулировать следующим образом. Мы имеем дело с успешно реализуемой попыткой специфического теоретического подхода к осмыслению структурно-функциональных особенностей противостояния сторон, определяемого как «конфронтационный анализ». «Противостояние сторон», понимаемое в традиционном конфликтологическом смысле как отличающееся от понятия «конфликт», в данном случае является синонимом понятия «конфронтация». «Конфликт», как уже отмечалось, интерпретируется Ховардом сугубо в качестве одной из стадий конфронтации, место которой в общей системе этапов конфронтационного взаимодействия с функциональной точки зрения определяется параллельно месту, занимаемому этапом «разрешение». «Разрешение» и «конфликт», как стадии «конфронтационного противостояния», в понятийном отношении выводятся, — за счет их разделения, — за рамки традиционного для конфликтологического дискурса употребления понятия «разрешение конфликта». К слову сказать, в самом тексте книги пару раз встречается словосочетание «разрешение конфликта» (*conflict resolution*) (например, на стр. 290), но безотносительно к контексту, в котором можно было бы усмотреть не случайный характер его употребления, а концептуально обусловленный и имеющий ориентацию на существование в понятийной структуре, работающей на основную идею концепции. Если автор понимает под «конфронтационным анализом» технологию «разрешения конфликта», то это можно было бы специально оговорить. И тогда эпизодическое появление данного понятия не казалось бы случайным. Однако представляется, что Ховард не ставил перед собой такую задачу и дело здесь не в какой-то терминологической невнятности или перекодировке. Определяя «конфликт» как одну из стадий «конфронтационного противостояния», он вполне ясно формулирует и технологически прописывает суть данной стадии в сопряжении с другими этапами.

Фактически Ховард употребляет понятие «конфликт» в значении формы разрешения конфликта. В российской конфликтологии уже проделана работа, демонстрирующая доказательство того, что негативное отношение двух сторон друг к другу порождает антагонистический тип связи между элементами системы: усиление (ослабление) системы А вызывает ослабление (усиление) системы В. Возникающая в данном случае положительная обратная связь является признаком отсутствия конфликта как такового. Поэтому антагонизм необходимо рассматривать как один из способов разрешения конфликта. Любая война, драка, ссора являются одним из возможных вариантов разрешения конфликта.

«Конфронтационный анализ» скорее вызывает ассоциации с переговорным процессом, понимаемым в традиционном конфликтологическом дискурсе как один из способов разрешения конфликта. Если рассматривать предложенный подход в данном аспекте, то следует указать на ряд несомненных достоинств, обнаруживаемых при более тщательном знакомстве с

ним. Первое, на что хотелось бы обратить внимание, так это на концепцию переговорного процесса (ориентированную, между прочим, непосредственно на то, чтобы она применялась военным командованием и поэтому была бы доступна и понятна), четко структурированную с помощью выделяемых стадий, методологически очень удачно объединенных на основании взаимосвязанности и взаимообусловленности шести дилемм, интерпретируемых в теоретико-игровом смысле.

Второй момент связан с попыткой демонстрации принципиальной установки на понимание особого значения взаимосвязанности рационального и иррационального компонента «конфронтационного анализа». «Рационализации» как инструментальные аспекты переговорного подхода всегда сочетаются с иррациональной (эмоциональной) составляющей, при этом особым образом проговариваемой. Особенность проговаривания заключается в ориентации на необходимость указания на особую роль, которую эмоции играют в процессе рационализации поведения в рамках конфронтационного взаимодействия — при выборе дилемм, а также разыгрываемых карт. Дополнительные краски привносит указание на особое значение роли, которую играет эмоциональная составляющая при переходе от одной дилеммы к другой, а также остроты и силы проявляемых эмоций в зависимости от уровня конфронтации и его стадии.

Третьим достоинством, которое следует отметить, является тщательная и детальная проработка материала, иллюстрирующего теорию примерами актуальных конфронтаций в сфере международных отношений и ограниченных рамками отдельных государств, что зачастую порождает ассоциации с добротным учебным пособием по ее практическому применению, — а это не так часто встречается.

В отличие от других подходов к моделированию, ориентированных на формальную процедуру конструирования модели и ее последующего воплощения в жизнь, Ховард использует формальный анализ для поиска ответов на вопросы о самой реальности. Например, что означает для X разрешение той или иной дилеммы? Ответы на такие вопросы дают возможность делать утверждения, в большей мере приближающие к реальности, нежели удаляющие от нее.

Конфронтационный анализ проводится любой из вовлеченных сторон с использованием метода погружения в ситуацию, предполагающую проигрывание ролей всех участвующих сторон на основе моделирования их позиций, тактики поведения, вариантов отступления. «Действующее лицо» может имитироваться в форме ролевой игры командой или индивидуально. Информацию, необходимую для проведения инструктажа по конфронтационному анализу, «игроки» получают с использованием программных продуктов (теория драмы имеет существенным образом проработанное математическое обоснование), где им предстоит только отмечать выбираемые позиции. После инструктажа «игроки» вступают в интеракции друг с другом, пытаясь разрешить существующую проблему. Интеракции могут осуществляться с помощью различных средств — от использования электронной почты до личных контактов.

Конфронтационный анализ может использоваться также только одной из сторон. Тогда он может послужить выработке такого решения, которое сможет наилучшим образом удовлетворить ее интересы.

Теория драмы показывает, каким образом существующие социальные институты по разрешению конфликтов могут способствовать формированию потребности в поиске аргументации, способствующей достижению общего интереса. Конфронтационные стратегии, содержащиеся в теории драмы, работают на усиление возможностей этих институтов.

Очень важной установкой, провозглашаемой Ховардом, является ориентация посредников, использующих конфронтационный анализ, на разрешение конфликта как такового, а не на то, чтобы обеспечить победу одной из сторон. Движение по направлению к кооперации считается единственно позитивным и целесообразным.

Несмотря на очевидные достижения, продемонстрированные в рамках «теории драмы», связанные с возможностями анализа и разрешения конфликтов, было бы неправомерным преувеличением принятие ее в качестве законченной попытки создания единой теории анализа и разрешения конфликтов. Как уже было показано, теоретики и практики, работающие в рамках данной теоретической концепции, в основном продолжают мыслить в терминах теории игр, хотя и значительно модифицированной. Одним из следствий такой установки можно считать то, что анализу конфликта как системного и самостоятельного феномена не было придано должного значения. В результате возник некритический перенос обыденного представления о конфликте в теоретический контекст.

Надо сказать, что концепция Н. Ховарда, к сожалению, мало известна даже в профессиональном сообществе российских конфликтологов. Отдавая дань памяти ушедшему из жизни большому ученому, рассчитываем, что аналитические и эвристические возможности, содержащиеся в теории ДРАМАТЕК, будут активно использоваться всеми теми, для кого конфликт представляет определенный предмет интереса.

Литература

Конфликтология (учебное пособие в слайдах) (www.biblioclub.ru/book/38665).

Нейман Дж. фон, Моргенштерн О. Теория игр и экономическое поведение. М., 1970.

Howard N. Confrontation Analysis. How to Win Operations Other than War. CCRP, 1999.

Howard N. Paradoxes of Rationality: Theory of Metagames and Political Behavior. Cambridge Mass.: MIT Press, 1971.

Howard N. The Present and Future of Metagame Analysis // European Journal of Operational Research. 1987. Vol. 32. Pp. 1–25.

Howard N. What is Drama Theory? // Cooperation — or Conflict. 1988. Vol. 12. No 1. (January); No 2 (March) (electronic research letter).

Howard N., Bennett P. R., Bryant J. W. and Bradley M. Manifesto for a Theory of Drama and Irrational Choice // Journal of Operational Research Society. 1992. Vol. 44. P. 99–103.

Nash J. F. Non-cooperative Games // Annals of Mathematics. 1951. Vol. 54. Pp. 286–295.