



*Н. Ховард*

## ТЕОРИЯ ДРАМЫ (ИЗБРАННЫЕ ФРАГМЕНТЫ)

*Публикуемые фрагменты из работ Найджела Ховарда демонстрируют основные этапы формирования и развития теории драмы начиная с момента создания теории метаигр (1960-е гг.) и заканчивая главным аналитическим средством разрешения конфликтов — конфронтационным анализом (1990-е гг.). Отметим, что работу по усовершенствованию теории драмы Н. Ховард продолжал до самой смерти в форме публичного обсуждения ее достоинств и ограничений на специально созданном форуме.*

(1) **Howard N. Paradoxes of Rationality: Theory of Metagames and Political Behavior.** The MIT Press, 1971. (*Ховард Н. Парадоксы рациональности: теория метаигр и политическое поведение*).

**Предисловие** (с. XI-XXI). Н. Ховард объясняет отличие теории метаигр от классической теории игр и мотивы ее создания.

Теория, представленная в этой книге, носит преимущественно новаторский характер. Исходные идеи математической теории игр — экстенсивные\* и нормальные\*\* формы, точка равновесия\*\*\* — модернизированы

\* В экстенсивной форме игра изображается в виде дерева, каждый узел которого обозначает точку выбора определенного действия для некоторого игрока. Считается более информативным описанием игры, чем в нормальной форме.

\*\* В нормальной (стратегической) форме игра изображается в виде матрицы с игроками, стратегиями и платежами. Преимущество состоит в указании всех стратегий игроков одновременно.

\*\*\* Точка равновесия — исход, который представляется игроку рациональным решением исходной проблемы. Если некоторый исход представляет точку равновесия для всех игроков, он обозначает возможное решение конфликта.

таким образом, чтобы построить позитивную теорию, применимую к «реальному миру». <...>

Сейчас я попытаюсь прояснить связь своей работы с работами других специалистов по теории игр. <...>

*Экстенсивные и нормальные формы.* Мы строим экстенсивную форму игры в основном тем же способом, как и другие теоретики игр (способом, который был очерчен фон Нейманом) за исключением одного пункта. Предпочтения, или полезности, не вводятся на этой стадии.

Дерево игры представляет обычную структуру, в которой из индивидуальных стратегий, создаваемых выборами игроками и «случая», возникают «сценарии» развития игры во времени. При конструировании нормальной формы игры результаты комбинаций стратегий всех  $n$  игроков, называемые исходами игры, порождают определенное распределение вероятностей над всеми «сценариями». На этой стадии анализа вводится *неколичественное* предпочтение; т.е. допускается, что каждый игрок обладает *отношением* предпочтения над всеми исходами игры. <...>

*Точки равновесия и рациональные исходы.* В терминах развиваемого подхода точки равновесия определяются как обычно. Наибольшие усовершенствования внесены в понятие «рациональный исход игрока  $i$ » (точка, в которой игрок  $i$  оптимизирует свои предпочтения). Это сделано для того, чтобы прояснить момент, который часто упускают из виду, — а именно, что доводы в защиту «стабильности» некоторой точки равновесия в действительности не зависят от того, знают ли игроки предпочтения друг друга. С математической точки зрения такой шаг тривиален, но его реализация требует значительной переинтерпретации прикладной теории игр. <...>

*Общие замечания.* Следует отметить три главных особенности развиваемого в данной книге подхода.

а. Предлагаемый подход *позитивен*. Он не является ни чисто формальным, ни нормативным. Это означает, что утверждения о поведении «игроков» в некоторой «игре» должны интерпретироваться как эмпирические суждения, а их следствия подвергаться контролируемому испытанию настолько, насколько это возможно. Любое подобное утверждение должно быть немедленно отвергнуто при малейшем несогласии с результатами тестов. Это также означает, что для нас «игра» не только *математический*, но и *экспериментальный* объект. <...>

б. Предлагаемый подход *неколичественен*. Числа не используются. Наш мотив состоит не только в достижении математической общности, но также в применении к решению реальных проблем. <...>

с. Предлагаемый подход *основан на дереве метаигры*. <...> Идея метаигры состоит в том, что для анализа обычной игры следует проанализировать  $n$  связанных с ней метаигр. Впервые эта идея была высказана фон Нейманом и Моргенштерном при анализе нулевых игр с двумя игроками\*. Одна

---

\* См.: Нейман Дж. фон, Моргенштерн О. Теория игр и экономическое поведение. М., 1970. Параграф 14.2.

ко они не смогли развить ее подробно. <...> В итоге мы получаем единый подход, применимый ко всем играм и основанный на понятиях:

1. Нормальной формы игры.

2. Точки равновесия как результата пересечения рациональных исходов всех игроков.

3. Деревя метаигры. <...>

*Экзистенциалистская аксиома, доказательство свободы воли и аксиома выбора.* Как отмечалось, единственным новым понятием в предлагаемой теории является понятие метаигры; тем самым перед нами встала проблема его интерпретации и обоснования. При выполнении этой задачи мы использовали два доказательства, которые могут заинтересовать философов, и одно, представляющее интерес для специалистов по обоснованию математики. В параграфе 3.3 мы доказываем, что если игрок начинает осознавать «теорию» своего поведения, он больше не зависит от нее и освобождается от необходимости подчиняться ее требованиям\*. Это — «экзистенциалистская аксиома». В этом же параграфе представлено «доказательство свободы воли», согласно которому неправдоподобно, если не вообще нелогично, чтобы свободный выбор одного игрока мог быть точно предсказуем другим игроком. Наконец, в параграфе 4.3 мы предлагаем интерпретацию аксиомы выбора, основанную на воображаемом эксперименте (выполнимом при желании и в действительности), согласно которому отрицание аксиомы выбора влечет неспособность игрока произвести выбор определенных стратегий.

*Поражение рациональности.* Мы не только открываем факты о метаиграх, мы пытаемся интерпретировать эти факты, руководствуясь железным правилом эксперимента: если предсказание неверно, то ложно то утверждение, на основании которого оно было сделано. Это дает нам возможность без лишнего теоретизирования, как у многих других теоретиков игры, к построению доказательств, основанных на тщательно продуманном понятии «рациональности». При этом мы используем самое простое и точное определение «рационального поведения» (именно, *оптимизирующего* поведения) в качестве строительного блока нашей теории. Мы говорим, что *рациональное* поведение состоит в том, чтобы выбирать альтернативу, которую предпочитаешь.

Приверженность к этому простому определению рано или поздно приводит нас к открытию, что люди не рациональны. Во-первых, два игрока не всегда могут быть оба рациональны (первое поражение рациональности). Во-вторых, обоим игрокам иногда лучше быть обоим иррациональными (второе поражение рациональности). Эти факты хорошо известны теоретикам игр, которые предпочитали, однако, скорее менять определение рациональности, чем признать его ошибочность.

Третье поражение рациональности, как кажется, до сих пор не отмечалось никем. Оно описывается в параграфе 6.4, в котором доказывается тео-

---

\* Это не означает невозможности предсказания поведения игроков. Такое предсказание возможно, только если оно соответствует некоторой метатеории (метаигре) данной теории (игры).

рема 9, согласно которой быть рациональным в игре с двумя игроками означает просто быть легковверным человеком. Именно это, по всей видимости, и является причиной, по которой политические лидеры, бизнесмены, супруги, даже если они рациональны, очень редко следуют правилам игр. <...>

(2) *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. Pp. 99–103. Н. Ховард и его единомышленники формулируют манифест нового направления теории метаигр — теории драмы.

Парадигма «рационального выбора», развитая теорией принятия решений, теорией игр и математической экономикой, представляет собой всего лишь общую математическую модель социальных наук. Многие исследователи указывали на ее ограниченность. Но никто не заменил ее столь 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. Тем не менее, мы приглашаем нематематиков так же, как и математиков, к сотрудничеству в ее применении и обосновании.

Аналитическая теория драмы начинается с идентификации дилемм и парадоксов теории игр. Основанная на их устранении, она представляет теорию

- кризиса
- эмоций
- самореализации
- стабильности
- разрешения
- развития.

### **Теория драмы и теория игр**

Наша теория драмы возникла из теории игр, подобно цыпленку из яйца.

Определяющей целью теории игр было нахождение *строго рациональных* решений проблем принятия решений.

Тем не менее с начала 60-х гг. [XX века] исследователи, начиная с А. Рапопорта и Т. Шеллинга, упорно бились над объяснением, почему базисное понятие теории игр «рациональность», на котором она основана, подвержено парадоксам и дилеммам. Усовершенствования теории игр, авторами которых были и некоторые из тех, кто разрабатывал этот манифест, были

основаны на подчеркивании роли эмоций и различия восприятий в границах «мягких» игр — игр, в которых учитываются не только внешние, но и внутренние факторы.

Без сомнения, подобные соображения по улучшению теории игр возникли во многих областях социальной науки. Вызов состоял в том, чтобы включить их в точный аналитический подход.

Все больше тех, кто, как мы, рассматривают этот вызов, не ограничивая себя целью поиска рациональных решений в данной игре. *Другие исследователи также пытаются ответить на него, и мы видим, что их работа существенно дополняет нашу.*

Мы все больше интересуемся тем, что в мягкой игре *изменяется и развивается*, а не тем, что в ней сохраняется неизменным. Для нас фиксированная игра не более чем «фрейм» в некоторой последовательности, раскрывающая видение игроками своих ситуаций в данное время. Полная последовательность фреймов — «драма» — показывает, как игроки достигают самореализации и развития.

Чтобы отразить все инновации и избежать непонимания, следует, по видимому, заменить метафоры «игра» и «игрок» понятием «драма» и «герой» соответственно.

В драме (как и играх) мы подчеркиваем взаимную связь решений игроков. Мы также находим, что и ситуация и ее герои развиваются.

Такое развитие не является ни произвольным, ни полностью детерминированным внешними факторами. Оно обладает собственной внутренней логикой, которую, как мы убеждены, можно объяснить ясно и научно, как и логику рациональности.

Логика теории драмы структурная (математическая). Это означает, что она имеет строгую форму и минимальное содержание. Аналитическая теория драмы должна полагаться на другие социальные науки, чтобы обрести свое содержание.

Таким образом, мы видим в теории драмы теорию, которая помогает нам интегрировать другие науки, не соперничая с ними.

### **Допущение свободной воли**

Фон Нейман рассматривал определенные «искусственные» виды деятельности — игры, такие как шахматы — и считал *рациональность* определяющей характеристикой, в процессе которой игроки преследуют свои цели, руководствуясь фиксированными правилами.

Он применял свой анализ к «реальным» состояниям дел — военным, экономическим, семейным.

В драме определяющей характеристикой процесса *изменения и развития* множества героев и их ситуации мы считаем *самореализацию*.

Мы ставим своей целью анализ именно таких процессов, причем примененный к более широкому классу реальных проблем, чем в теории игр.

Подобно фон Нейману, мы абстрагируемся от факта, что театр, как и шахматная доска, представляет искусственную деятельность, в которой люди участвуют по собственному желанию.

Нас интересуют герои драмы, а не тот факт, что на некоторой сцене их роли исполняют актеры.

Данное различие существенно. *Актеры читают текст, предусмотренный сценарием. Герои драмы обладают свободой воли*, или, по крайней мере, они действуют так, как будто они свободны.

Философские проблемы отставляем в сторону. Свобода воли — методологический принцип как для нас, так и для теоретиков игры.

Этот принцип состоит в следующем. *При обсуждении специальной темы следует допускать и применять любые формы рассуждения, валидные с точки зрения теоретика драмы.* Теоретику не позволяется «быть впереди» специалиста по глубине понимания темы (в то же время от специалиста не требуется ясное и точное понимание темы, достаточно осознания ее практических последствий).

В этом отношении наш подход отличается от подходов других авторов — например, Гоффмана, Берне, Менгхема, которые используют метафору драмы, делая акцент на *сценарии* и *ролях* героев. Наша теория не использует такие термины.

### **Теория, построенная на парадоксах**

Как же именно теория драмы избавляется от дилемм и парадоксов теории игр? Напомним, что дилеммы бросают принципиальный вызов идее рациональности, обычно определяемой как выбор игроком действия А, но не действия В, когда А доступно и более предпочтительно, чем В.

Два самых известных парадокса демонстрируют игры «Дилемма заключенного» и «Петухи». В первой из них *два рациональных игрока достигают худшего исхода, чем два иррациональных.* Во второй игре, если один игрок рациональный, а второй иррациональный, *выигрывает иррациональный.*

Может показаться, что лучше вести себя иррационально, чем рационально. Но это не так. *Для каждого данного выбора одного игрока другому игроку лучше поступать рационально, а не иррационально.*

Эти парадоксы иллюстрируют народную мудрость «на всякого мудреца довольно простоты». Специалист назвал бы их «черной логической дырой».

Мы согласны. Для нас парадоксы теории игр действительно аналогичны черным дырам в физике. Они представляют область, в которой обычное представление о рациональности не работает, и мы должны полагаться исключительно на правила логики и математики.

В этом отношении многому можно научиться у физики «черных дыр».

Парадоксы теории игр иллюстрируют, что часто по стратегическим соображениям игроку лучше заменить свои предпочтения Р другими предпочтениями Р'. *Если бы он имел Р', он мог бы получить более сильную позицию для достижения своих действительных предпочтений Р.*

Большей частью это и происходит в играх, в которых, в отличие от ситуации одностороннего принятия решений, игроки могут использовать предпочтения друг друга как средство достижения своих целей. Поэтому всегда возможно достигнуть лучшей позиции — в терминах чьих-либо предпочтений — если предпочтения игроков отличаются друг от друга.

Теория игр долго и безуспешно боролась, чтобы переварить этот факт. Теория драмы объясняет его.

Наша основная гипотеза состоит в том, что в подобных случаях:

— Предпочтения стремятся измениться согласно правилу трансформации  $P \rightarrow P'$ .

— В той степени, в какой издержки и выгоды затрудняют трансформацию  $P \rightarrow P'$ , возникают эмоции, и поведение стремится стать *иррациональным*, но вовсе не хаотическим или непредсказуемым. Поведение следует предпочтениям  $P'$ , тогда как действительными предпочтениями остаются  $P$ .

Это — ключ к пониманию, как именно теория драмы объясняет эмоции и иррациональность.

### **Самореализация**

Сущность рациональности — в выборе средств достижения целей.

Сущность самореализации в другом, а именно, в изменении убеждений и ценностей в процессе интеллектуального и эмоционального освоения ситуации игры и ее условий.

Мы знаем из теории игр, что борьба за достижение поставленных целей (рациональность) парадоксально генерирует необходимость иррационального поведения. Это противоречие разрешается динамически посредством эволюции новых ценностей и убеждений.

Самореализующийся герой на высшей стадии драматического эпизода достигает нового понимания релевантных фактов (Эдип) так же, как и своих ограничений (Отелло, Лир) или потенциальных возможностей (Нора Ибсена). На этой вершине точка зрения героя совпадает с точкой зрения публики; хорошая публика учится у героя драмы посредством эмпатии.

Психологи не устают подчеркивать, что посредством отрицания мы конструируем ментальные барьеры, чтобы избежать столкновения с неприятной и угрожающей реальностью. Этот процесс разрешения конфликта помогает людям понять их ситуационные потребности.

Анализ конфликтов героев драмы существенен. Другие сопутствующие обстоятельства конфликтов:

- невежество и его паллиативы
- межличностные эмоции (позитивные и негативные)
- обман и неверие
- угрозы и обещания
- поиски весомых аргументов

Самореализация, безусловно, изменяет поведение, как видно на примере многих драм — *Король Лир*, например. Полностью осознанная самореализация, основанная на определенной теории, позволяет достигнуть даже более сильных последствий. Одна из возможностей состоит в том, чтобы герой смог изобрести индивидуальную стратегию — пробный модернизируемый план взаимодействия с другими игроками.

### Анализ драмы: базисная структура

Драма состоит из последовательности эпизодов, каждый из которых необходимым образом ведет к следующему. Но поскольку герои обладают свободой воли и окончательная последовательность эпизодов никогда не определена заранее, разные выборы порождают различные последовательности эпизодов. <...>

Драма разворачивается в форме дерева, а не линейной последовательности эпизодов. Применяя метафору драмы, мы представляем себя как бы путешествующими вместе с героями по этому дереву. Наша цель состоит в том, чтобы помочь им понять, что произошло с ними до момента принятия ими нового решения, и попытаться увидеть, какие события ожидают их в возможном в будущем и каким образом они могли бы достигнуть своих целей.

Интерпретация, или объяснение, выборов героев требует рассмотрения полного дерева драмы, *включая эпизоды, которые могли произойти, но не произошли*. На героев влияют не только наблюдаемые следствия действий, которые они совершили, и ожидаемые следствия несовершенных действий.

Что такое эпизод?

Эпизод — взаимодействие героев, направленное на решение проблемы, в процессе которого они производят выборы. На поведение героев также влияет ожидаемое ими будущее — результаты различных комбинаций совместных выборов, которые обязаны совершить все герои.

Каждый эпизод, как и драма в целом, имеет свою кульминацию — высшую стадию развития, после достижения которой эмоции героев достигают пика и наступает разрешение ситуации. Развязка ведет к следующему эпизоду.

Каждый эпизод можно сравнить с «фреймом». Развитие драмы в форме переходов от одного эпизода более точно можно представить в форме переходов от одного фрейма к другому. Каждый фрейм характеризует развитие драмы в определенный промежуток времени. Мы определяем фрейм как математический объект, состоящий из:

- непустого множества героев
- множества выборов, доступных героям
- следствий разнообразных выборов и предпочтений героев
- восприятий героями всего вышесказанного.

В реальной жизни очень редко известны перечисленные компоненты фрейма и драмы в целом с определенностью. Поэтому наша модель нуждается в гипотезах.

После того как модель построена, можно начать анализировать угрозы и обещания, которыми обмениваются герои, а также их эмоции, обманные уловки, степени доверия и недоверия, возникновение опций, изменение ценностей и приемов аргументации. Именно таким образом мы объясняем самореализацию героев и развитие эпизода. <...>

### Теория иррационального выбора

С теоретико-игровой точки зрения самая значительная инновация теории драмы состоит в отказе от допущения, что герои драмы обязаны быть рациональными агентами. *Вот почему мы скорее предлагаем новую парадигму разрешения конфликта, а не просто новую терминологию.*

Конечно, многие социальные ученые вообще не работают с парадигмой рационального выбора. Те, кто связан с ней, убеждены, что идея рациональности фундаментальна. С их точки зрения даже самые эмоциональные, саморазрушительные выборы героев можно при допущении надлежащих предпочтений приравнять к рациональным. <...>

Мы считаем такой взгляд ограниченным. Наша парадигма развивает иную, не менее распространенную в обыденной жизни точку зрения. Мы утверждаем, что люди или организации могут поддаваться эмоциям и, как следствие, быть иррациональными. Это повседневный факт, который теория драмы обязана объяснить. <...>

**(3) Howard N. Confrontation analysis: How to Win Operations Other Than War. Vienna, CCRP Publication Series, 1999.**

Конфронтационные дилеммы Н. Ховарда как технология разрешения конфликтов «не военными» средствами.

Начиная с 1997 г. в интересах оборонных ведомств Ховард разрабатывает технику конфронтационного анализа, напрямую связанную с положениями «теории драмы». Он принимает участие в разработке проекта по созданию системы контроля и командования в условиях конфронтации (Command and Control System for Confrontations — CCSC). Результаты проделанной работы изложены в книге «Конфронтационный анализ: как побеждать, не прибегая к войне».

В этой книге кампания мирных действий рассматривается как «*череда связанных между собой конфронтаций*» — в противовес традиционной кампании военных действий, понимаемой как *череда связанных между собой сражений*. Целью каждой из этих конфронтаций является попытка добиваться 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» (Р. IX).

Предлагается скорректировать традиционное понимание войны как продолжения политики иными средствами (Клаузевиц) с учетом тех преимуществ в целом, которые возникают в случае использования мирных действий — «военное командование должно больше стремиться к ведению переговоров с конфликтующими сторонами, а не к сражению с ними» (Р. 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. Бесмысленность применения ядерного оружия с непредсказуемыми послед-

ствиями 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.

Что же представляет собой такой подход?

<...> Во-первых, важно обратить внимание на то, что не существует какой-то одной общей модели, которую можно было бы применить к каждой конфронтации — каждый отдельный случай имеет свою собственную модель, учитывающую его специфические особенности. Для понимания того, что же такое конфронтация, предлагается модель в виде таблицы с картами, где участвующими сторонами являются «Союзники» с одной стороны, и «Мятежники» — с другой. Позиция «Мятежников» заключается в том, что они не сдадутся, пока «Союзники» не удовлетворят их требования. Позиция «Союзников»: «Мятежники» должны сдать без всяких уступок с их стороны. Сформулированные позиции представлены в виде следующей схемы:

	М	С	У
<b>«Мятежники»</b>			
Сдаться	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Отомстить	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
<b>«Союзники»</b>			
Уступить	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Подавить мятеж	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

Обозначения:



— разыгрываемая карта



— карта не разыгрывается

**М** — позиция Мятежников

**С** — позиция Союзников

**У** — вариант будущего развития событий, содержащий угрозу

Данная схема работает следующим образом:

— каждая из участвующих сторон имеет на руках определенные карты, представляющие собой выбор определенной политической линии;

— каждый игрок, в принципе, может разыгрывать любую комбинацию из своих карт.

Колонка «М» обозначает вариант развития событий, предполагающий уступку «мятежникам» со стороны «союзников», а также то, что они не будут разгромлены. «Мятежники», соответствующим образом, не будут сдаваться (так как их требования будут приняты) и не будут мстить (так как не будут предприниматься меры по их разгрому).

Позиция «Союзников» (закрывающаяся в том, что «мятежники» сдадутся и не будут мстить, тогда как «союзники» не пойдут им на уступки или на подавление мятежа) представлена колонкой «С».

Колонка «У» состоит из содержащих угрозу вариантов будущего развития событий, которые могут быть реализованы в том случае, если позиции той или иной стороны окажутся неприемлемыми. «Союзники» могут заявить: «Если вы не сдадитесь, то мы вас разгромим». «Мятежники» ответят: «Если вы попытаетесь это сделать, то мы отомстим».

Очень важным для конфронтационного анализа является понятие «варианта отступления» (fallback position), избираемого стороной на тот случай, если ее требования не будут выполнены. Этот вариант отступления может быть выражен стороной различным способом: прямолинейно или уклончиво. Не обязательно, чтобы такая угроза (явно выраженная или в завуалированном виде) должна была быть вполне вероятной с точки зрения ее осуществления, — главное, чтобы варианты отступления были внятно донесены сторонами друг до друга. Введение войск со стороны «союзников» содержит скрытую угрозу их использования, что в таком случае может подтолкнуть «мятежников» к использованию угрозы отмщения.

Данную модель можно использовать применительно к конкретным случаям: например, конфликта в Северной Ирландии. В качестве «мятежников» будут выступать представители Ирландской республиканской армии (ИРА), «союзников» — правительства Британии и Ирландии. «Сдаться» будет означать принятие англо-ирландского предложения о переговорах в обмен на прекращение боевых действий; «отмщение» — продолжение тер-

рористических акций; «уступка» — передача власти в руки ИРА; «разгром мятежников» — продолжение борьбы с терроризмом.

Для данной модели можно привести иллюстрацию и не такого высокого уровня представительства участвующих сторон (правительство — национальное движение). Например, предположим, что перед испанскими солдатами в Боснии поставлена задача расчистить дорогу от заграждений, установленных местными этническими вооруженными отрядами. «Сдаться» будет означать демонтировать заграждения; «уступка» — оставить их в прежнем виде; «разгром» — использование танков в качестве средства уничтожения преград; «отомстить» — значит открыть огонь по испанским солдатам.

<...> 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. Такие операции, проводимые военными, можно назвать успешными только в том случае, если они приводят к достижению политического решения.

Данное решение не может быть достигнуто только благодаря усилиям лиц, принимающих решение на самом высоком уровне — оно должно основываться и на надеждах и устремлениях рядовых солдат, сражающихся на стороне слабой стороны.

<...> Движение по направлению к такому типу конфликта принесет противоположный результат по сравнению с движением по направлению к ограниченной войне. В предлагаемой ситуации военным придется предпринимать немало усилий, направленных на разрешение конфликта и традиционно относившихся 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.

<...> 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 ближе познакомиться с их точкой зрения.

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).

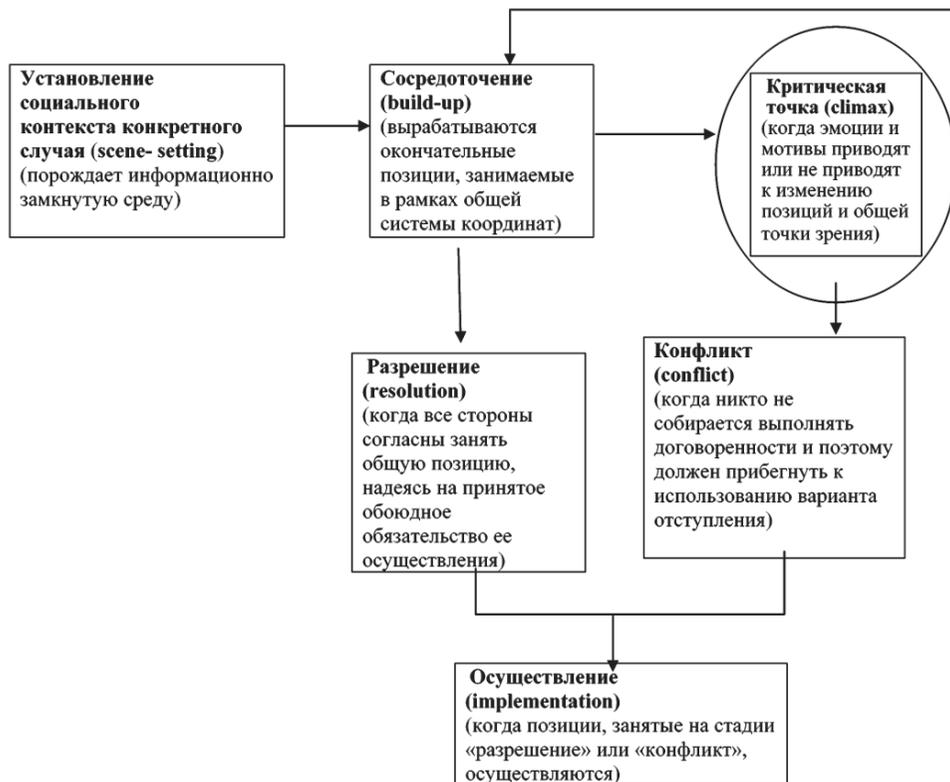
### **Управление многоуровневой конфронтацией: модель шести стадий разрешения конфликта**

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.

Шесть стадий разрешения конфликта представлены в виде следующей схемы:



На первой стадии — «установления социального контекста конкретного случая» — проблема, которую требуется решить сторонам, обуславливается контекстом, высшим уровнем руководства или предшествующей конфронтацией. Для командующего этот момент наступает тогда, когда он получает задание на осуществление миссии или когда возникают новые обстоятельства, сопряженные с выполнением данной миссии.

«Информационная замкнутость среды» на этой стадии подразумевает, что спорные вопросы, возникшие между сторонами, могут быть разрешены только на основе информации, доступной для них в данный момент времени, а также то, что данная информация должна оставаться фактически неизменной на протяжении всего хода переговоров. В противном случае «разрешение» становится невозможным — так как «новая релевантная информация расстраивает зарождающиеся соглашения и достигнутое понимание». Известны случаи, когда крупные военные операции не были отменены даже

тогда, когда поступала информация о появлении серьезных, осложняющих ее проведение обстоятельств, так как в противном случае потребовалось бы дополнительное существенное количество времени, согласований и других ресурсов, могущих поставить под сомнение саму возможность начала операции в принципе.

На операциональном уровне разрешения конфронтаций учет значимости данного обстоятельства означает необходимость обеспечения гибкой реакции на новую информацию, не допускающей возможности разрушения взаимного доверия и понимания.

На второй стадии — **«сосредоточения»** — диалог, осуществляемый между участвующими сторонами, приводит их к полной конфронтации. Таким образом, участвующие стороны определяют свои окончательные позиции в рамках общей точки зрения. Процесс коммуникации между противостоящими сторонами не обязательно должен сопровождаться достижением соглашения — он является необходимым условием взаимопонимания, означения с позициями друг друга через выяснение содержания используемых понятий.

Для понимания особенностей данной стадии уместно применение термина *«общее знание»*, используемого в рамках теоретико-игрового подхода. Этот термин означает то, что знает каждая сторона, а также то, что каждая из них знает, что и другие знают, что об этом знают и другие и т.д. Использование данного термина порождает необходимость наличия в условиях конфронтации *«общего знания о предположениях, лежащих в основе коммуникации между сторонами»*. Без такого знания невозможно адекватно обмениваться угрозами и обещаниями: каждый должен не только понимать другого, но и иметь представление о том, что и другой его понимает и т.д. Общая система координат, содержащая представления обеих сторон, фиксируется с помощью уже упоминавшейся таблицы в виде карт, позволяя одновременно получить информацию не только о характере предпочтений, но и их ранжированности с точки зрения приоритетности.

Ключевые моменты, имеющие значение при выработке общей системы координат (то есть процесса определения сути конфликта противоборствующими сторонами, а также возможных подходов к его урегулированию):

— требование *простоты* (каждая сторона может быть уверена в том, что существует ситуация общего представления, если только общая система координат будет очень простой);

— общая система координат может представлять подлинные взгляды сторон, а может и не представлять их (тем не менее, общая система координат может быть обозначена);

— общая система координат, будучи общей, тем не менее, не отражает наличие различающихся оценок, существующих в стане каждой из сторон.

В процессе *«сосредоточения»* стороны могут экспериментировать с различными позициями, изучая ответную реакцию, однако при наступлении *«момента истины»*, если стороны собираются разрешать проблемы, они должны занять определенную позицию. Тогда возможны две ситуации: или все

стороны приходят к общей точке зрения и, согласно достигнутой общей системе координат, могут довериться друг другу в ее осуществлении, либо это совершенно иная ситуация.

Третья фаза — **«критическая точка»** — может наступить в том случае, когда стороны считают, что уже нашли определенное решение, узнают, что его осуществление невозможно, так как обнаруживается обман. Наступает то, что называют моментом истины. Чем-то нужно пожертвовать, в чем-то уступить. Если этого не происходит, стороны вступают в фазу конфликта, характеризующуюся переходом каждой из сторон к варианту отступления. Такой возможный вариант событий одной или несколькими сторонами в целом рассматривается как нежелательный, подталкивающий их к принятию действий, не доводящих до конфликта. Чтобы его избежать, стороны должны скорректировать свои цели, характер угроз, представление о рамках переговорного процесса, приоритетность задач, решаемых в процессе конфронтации.

Успешный поиск рациональных аргументов, обеспечивающих достижение общих интересов, может способствовать объединению конфронтирующих сторон на новой основе.

Четвертая фаза — **«конфликт»** — наступает в том случае, если фаза «критическая точка» не завершается выработкой скорректированных позиций, определяющих каркас новой системы общих координат, являющейся новым общим знанием. Стороны приступают к варианту угрожающего будущего, терминологически соответствующего варианту конфликта в том его виде, каким он предстает в воображении каждой из сторон.

Эта фаза сопряжена с принятием весьма серьезных решений. В дело вступают субигроки, входящие в состав каждого из основных, участвующих в конфронтации игроков. Конфронтация между субигроками может быть смоделирована при помощи той же таблицы с картами.

Конфликт может завершиться на стадии «осуществление», в рамках которой достигается реализация варианта угрожающего будущего. Но существует и альтернативный вариант: возможен возврат к фазе «критическая точка», если одна или несколько сторон примут решение, являющееся результатом внутренней конфронтации, свидетельствующее о готовности к изменениям в своих позициях и возобновлению переговоров. И тогда от фазы «климакс» перейти к фазе «сосредоточение».

Пятая фаза — **«разрешение»** — наступает в том случае, если сторонам все же, в конце концов, удастся преодолеть свои разногласия, а не войти в стадию «конфликта». Балансирование между «критической точкой» и «сосредоточением» чревато постоянной опасностью перейти в фазу «конфликт». Если этого удастся избежать, то стороны благополучно переходят в фазу «разрешение».

<...> Дискуссии на стадии «разрешение» не обязательно должны привести к решению всех поставленных проблем. Суть этой фазы — в закреплении тех соглашений, которые были достигнуты после последней фазы «кри-

тическая точка». Это возможно посредством моделирования отдельных пунктов, вызывающих разногласия.

Шестая фаза — «**осуществление**» — подразумевает воплощение тех замыслов, которые возникли в процессе разрешения конфликта. Сюда могут быть отнесены следующие возможные варианты:

— *разрешение конфронтации* (то, что осуществляется, является общей позицией, выработанной всеми сторонами в рамках общей системы координат с учетом уточнений, достигнутых на стадии фазы «разрешение»);

— *ложное разрешение* (общая согласованная позиция существует, но не воплощается в жизнь, так как стороны стараются обмануть друг друга);

— *конфликт* (осуществление угрожающего будущего, представляющего собой вариант реализации решения о принятии сторонами варианта отступления на стадии «конфликта»);

— *несостоявшийся конфликт* (к фазе «разрешение» не удалось перейти; стороны приняли решение использовать варианты отступления; однако одна или несколько сторон приняли решение не осуществлять эти планы).

Возможен пятый вариант, связанный с получением сторонами новой информации, отменяющей все ранее сделанные ставки. Этот вариант возвращает нас к условию информационной замкнутости конфронтации. Но в случае вступления в силу этого фактора (информации, поступившей из экзогенного источника) ситуация конфронтации может существенным образом измениться. Так, известие об атаке японцами Пирл Харбора изменила характер конфронтации между Великобританией и США в связи со вступлением американцев в войну <...>

*Перевод с английского В.А. Светлова, В.А. Семенова*