

ТЕОРЕТИКО-ИГРОВАЯ МОДЕЛЬ ВОЕННОГО КОНФЛИКТА

А.Н. Рябченко

Преддверие 60-летия Великой Победы нашей страны в Великой Отечественной войне является поводом для современного теоретического и философского рассмотрения проблемы войны и мира, исследования методологии изучения военного конфликта на

базе новейших научных достижений. Актуальность этой темы объясняется тем обстоятельством, что военные конфликты, пусть не столь глобальные как мировые войны, происходят и поныне. Современному обществу надо понимать социальную и политическую природу войны, уметь предвидеть военные опасности и владеть теоретическим инструментарием их преодоления. В этом смысле, как нам представляется, междисциплинарная теория игр и стратегических решений может стать методологическим решением выше приведённых проблем.

Военный конфликт – особое социальное явление. По известному классическому определению К.Клаузевица, война в человеческом обществе – это война целых народов, и притом народов цивилизованных, всегда вытекает из политического положения и вызывается политическими мотивами. Война есть орудие политики, продолжение политических отношений, осуществление их другими способами. То, что остаётся в ней своеобразного, относится лишь к своеобразию её средств [1].

Однако классическая война может быть представлена и по-другому. Война – это своеобразная игра, противостояние стратегий со всеми существующими признанными способами игровых ситуаций.

В общем смысле, игра – одна из древнейших форм эстетической деятельности, т.е. деятельности неутилитарной, совершаемой ради неё самой и доставляющей, как правило, её участникам и зрителям эстетическое наслаждение, удовольствие, радость. С древности игра использовалась также в качестве эффективного тренинга для охотников, воинов, спортсменов, в обучении и воспитании детей [2]. Систематическому научному изучению феномен игры подвергся только с XIX в. в антропологии, психологии, культурологии, философии, а в XX в. стал предметом особой междисциплинарной теоретической области.

Философию теории игр разработали американские исследователи Нейман и Моргенштерн. Согласно ей политика, язык и вообще любая социальная связь есть игра, основанная на применении любых средств партнёрами, чтобы ввести друг друга в заблуждение. Теорию игр ещё определяют как раздел прикладной математики, созданный для анализа конкретных ситуаций, в которых имеет место взаимодействие между сторонами, имеющими похожие, противоположные или смешанные интересы [3].

Классификацию игр можно проводить: по количеству игроков, количеству стратегий, характеру взаимодействия игроков, характеру выигрыша, состоянию информации и т.д.

В зависимости от количества игроков различают игры двух и n игроков. Первые из них наиболее изучены. Чем больше игроков, тем больше комбинаторных проблем.

По количеству стратегий игры делятся на конечные и бесконечные. По характеру взаимодействия игры делятся на бескоалиционные (игроки не имеют права вступать в соглашения, образовывать коалиции) и коалиционные (могут вступать в коалиции). Для коалиционных отношений существует следующая формула:

$$\sum_{r=1}^n C_n^r = 2^n - 1.$$
 Из этой формулы видно, что число всевозможных коалиций значительно растёт в зависимости от числа всех игроков в данной игре. Образовав коалицию, множество игроков K действует как один игрок против остальных игроков, и выигрыш этой коалиции зависит от применяемых стратегий каждым из n игроков.

В настоящее время эта теория игр лежит в основе подготовки и создания будущих армий. Крупные военные державы вследствие изменившейся ситуации в мире ведут разработку новой доктрины. Она основывается на том, что в мире после окончания bipolarного противостояния СССР–США сталкивается множество разных новых политических сил и постоянно возникают локальные конфликты.

Новая военная доктрина базируется на понятии "суперсистемы", глобального информационного комплекса, объединяющего все боевые единицы в одно целое. В США ведутся активные разработки базовых принципов этой доктрины – исследования в области логики, прикладной и теоретической философии, математики (теории исследования операций, теории игр, математического моделирования) и кибернетики.

1. К.Клаузевиц о войне. – М., 1990.
2. Новая Философская Энциклопедия. Т.2. – М., 2001.
3. Нейман Дж., Моргенштерн О. Теория игр и экономическое поведение. – М., 1968.