

# «Дилемма заключенного» и другие ситуации

Дэвид Бараш

*Теория игр доказывает, что хотя добиться сотрудничества бывает нелегко, оно часто оказывается выгоднее, чем конфликт.*

*Дэвид Бараш — профессор психологии университета Вашингтон и соавтор книги «Психология мира и конфликта», а также многих других книг.*

**П**роблема на вид несложна: почему люди не хотят сотрудничать друг с другом? Или, во всяком случае, почему они не сотрудничают чаще, чем сейчас? Ведь если я тебе помогу, а потом ты мне поможешь, разве от этого нам обоим не станет лучше? Аналогичным образом, разве не будет всем хорошо, если мы все откажемся от насилия? Короче говоря, почему так трудно ответить на знаменитый вопрос, который задал американец Родни Кинг после того, как был задержан и избит полицейскими в Лос-Анджелесе: почему мы не можем ладить друг с другом? Без насилия.

На самом деле ответ на этот вопрос сложнее, чем может показаться. Более того, есть целая теория, так называемая теория игр, — серия методов принятия решений, — которая помогает проиллюстрировать как сами проблемы, в том числе проблему выбора насилия или отказа от насилия, так и пути их решения.

Теория игр вкратце — это способ оценки ситуации, участниками которой в самом простом случае являются две стороны (или два «игрока»), причем исход ситуации (в теории игр определяемый «платежом») определяется не только тем, как поступает каждый из игроков в отдельности, но и взаимодействием обеих сторон. В отсутствие компонента взаимодействия «игры» были бы несложны: каждый из игроков просто делал бы все необходимое для достижения лучшего для себя исхода, не обращая внимания на действия другого игрока. Например, если идет дождь, правильном «ходом» будет, вероятно, взять зонт, причем поведение другой стороны роли не играет. Вряд ли на погоду повлияет чье-либо поведение, так что каждый волен следовать собственным предпочтениям, не обращая внимания на действия других.

Предположим теперь, что два человека нашли небольшую сумму денег. Скорее всего, для обоих выгоднее всего принять во внимание интерес другого: напри-

мер, поделить найденное пополам вместо того, чтобы пытаться все забрать себе, для чего, возможно, придется вступить в борьбу. В тех случаях, когда исход определяется не только тем, что делает участник А, но также и тем, что при этом делает участник Б, вступает в действие теория игр.

Однако, к сожалению, обычно решение не столь просто, как раздел находки пополам. Хуже того, решения зачастую требуют отказа от сотрудничества, особенно когда сотрудничество, проявляемое одним из игроков, делает его уязвимым для эксплуатации со стороны другого. Подобные ситуации, разумеется, наиболее часто возникают, когда отдельные лица и общественные группы пытаются предотвратить конфликт и избежать насилия.

Короче говоря, приверженцы ненасилия, выбирая сотрудничество вместо борьбы, постоянно рискуют проиграть тем, кто более агрессивен и склонен к насилию. Представьте себе, к примеру, что один из двух нашедших деньги вынимает пистолет и заявляет, что все деньги принадлежат ему, в то время как другой принимает решение не прибегать к насилию. В результате неизбежно сторонник насилия вознаграждается за свое поведение (получает деньги), в то время как противник насильственных методов остается ни с чем. Или, как гласит известное высказывание Макиавелли, «Человеку, который желает при всех обстоятельствах пребывать добродетельным, остается лишь гибнуть среди множества тех, кто недобродетелен».

## НЕНАСИЛЬСТВЕННЫЕ РЕШЕНИЯ

Но есть и надежда: теория игр не только помогает нам понять проблему, но также предлагает и обосновывает ненасильственные решения.

В теории игр есть так называемая «дилемма заключенного»: это модель эволюции от сотрудничества к соперничеству в более общем плане. Как и все модели, она носит упрощенный характер, но при этом проясняет мышление.

Допустим, есть два человека, — или две группы, или даже два государства, — перед которыми встает выбор: применять насилие или нет (теоретики обычно называют эти варианты «сотрудничество» против «предатель-

ства» или «добро» против «зла», даже когда речь идет о таких международных вопросах, как гонка вооружений и введение торговых барьеров). Если обе стороны выбрали ненасильственный путь, каждая из них получает за это вознаграждение: мирное решение конфликта или, как в случае с денежной находкой, получение своей доли без борьбы. Если обе стороны выбрали насилие, для каждого исход иной: его ожидает наказание в виде возможной травмы. Но если один из участников выбирает предательство, а другой сотрудничество, сторонник насильственных методов получает так называемое искушение предательства (в данном случае присвоение всех денег), а другой, который сотрудничает (отказывается от насилия, в то время как другая сторона к нему прибегает), становится неудачником: в нашем примере он остается без денег.

В общем, «дилемма заключенного» имеет место, когда между возможными исходами существуют следующие соотношения: искушение лучше, чем вознаграждение, вознаграждение лучше, чем наказание, а наказание лучше, чем неудача. В данном случае «игроки» имеют особый стимул получения наилучшего исхода (искушение) и боятся получить наихудший (неудача).

Чтобы понять, что происходит далее, поставьте себя на место любого из игроков: «Противник может либо сотрудничать со мной (отказаться от насилия), либо предать меня. В первом случае моим лучшим вариантом будет пригрозить ему насилием, потому что это позволит мне получить высшую награду, а он станет неудачником и не получит ничего. С другой стороны, он может выбрать предательство и угрожать мне насилием, но и в этом случае для меня самое лучшее — поступить так же: хоть я и получаю наказание в виде возможной борьбы, что не самая лучшая награда, но по крайней мере это лучше, чем быть неудачником и остаться ни с чем».

В результате этой строгой логики каждая из сторон склоняется к возможному предательству в виде насилия, чем ставит действительно опасную дилемму. Действительно, поступая таким образом, каждая из сторон выбирает наказание (в случае с двумя людьми это может быть драка, а если это две страны — между ними может начаться изнурительная гонка вооружений или торговая война). Между тем лучшей взаимной наградой было бы общее вознаграждение за сотрудничество и отказ от насилия. Помните, что в «дилемме заключенного» награда за сотрудничество или отказ от насилия (вознаграждение) выше, чем при взаимном предательстве или применении насилия (наказание).

«Дилемма заключенного» является полезным способом моделирования ситуаций подобного рода, где каждая из сторон думает, что ей следует выбрать путь насилия, опасаясь в противном случае оказаться во власти того, кто использует насилие (вспомним Макиавелли).

Однако это не единственный способ изучения таких ситуаций. К примеру, когда речь идет о насилиии или отказе от него, более подходящей моделью может служить игра под названием «Кто первым струсит». Она напоминает «дилемму заключенного», за исключением того, что в данном случае наказание является наихудшим исходом: цена борьбы между участниками — или даже угроза применения насилия — выше цены неудачи и полного избежания конфликта. В игре «кто первым струсит» два автомобиля несутся навстречу друг другу, и каждый водитель хочет заставить другого свернуть первым. Тот, кто свернет (эквивалент сотрудничества в «дилемме заключенного»), считается трусом, а тот, кто выдержит (эквивалент предательства в «дилемме заключенного»), — победителем. Проблема, однако, в том, что если каждый из игроков выбирает путь предательства, то есть стремится к победе за счет другого, в результате проигрывают оба!

### ПОВТОРНЫЕ РАУНДЫ

Упрощенные модели теории игр предусматривают возможность лишь единственно возможного исхода и лишь одноразового взаимодействия. В действительности же отдельные лица и группы людей часто взаимодействуют не один раз и могут видоизменять свое поведение в зависимости от исхода предыдущего взаимодействия. Таким образом, обе стороны реально заинтересованы в последовательном ненасильственном сотрудничестве, поскольку, будь это «дилемма заключенного» или игра «кто первым струсит», вознаграждение за сотрудничество без насилия всегда предпочтительнее, чем наказание за обоюдное насилие. Следовательно, такие результаты в действительности могут представлять наилучший исход для каждой из сторон.

Интересно, что даже в изолированных единичных случаях взаимодействия, когда строго рациональный расчет подсказывает, что продиктованное конкуренцией предательство — «логичная» реакция для каждой из сторон, большинство людей выбирают сотрудничество, особенно когда высока вероятность повторного взаимодействия. Повторение взаимодействия предвещает не

только потенциальные неприятности в виде повторяющегося наказания за взаимное предательство (насилие), но и возможность получения повторных вознаграждений за взаимное сотрудничество (отказ от насилия).

Математическое и компьютерное моделирование показывает, к примеру, что простая стратегия «око за око, зуб за зуб» может принести максимальную награду даже в классической ситуации с «дилеммой заключенного». Подобная стратегия предусматривает начальное сотрудничество, после которого каждый из игроков просто повторяет ход другого игрока из предыдущего раунда. Таким образом, сотрудничество со стороны игрока А повлечет за собой сотрудничество со стороны игрока Б в течение неопределенного срока, в результате чего обе стороны на повторяющейся основе получают вознаграждение за ненасильственное сотрудничество. Аналогичным образом и предательство со стороны А влечет за собой предательство со стороны Б, что позволяет Б после первого проигрыша избежать судьбы неудачника, чем заставляет А пожалеть о своем первоначальном предательстве.

Мохандас Ганди не одобрял мести по принципу «зуб за зуб», но особо подчеркивал, что сатяграху (так он обозначал активное ненасилие) не следует путать с пассивным непроведением или желанием избежать конфликта любой ценой. Он также совершенно четко объяснял, что в итоге сатяграха приводит к изменению поведения тех, кто выбирает предательство, и что практикующие ее своим примером и готовностью принять страдание (или, по терминологии теории игр, иногда оказываться неудачниками) могут добиться исхода, который ученые, изучающие теорию игр, обычно не принимают во внимание: изменить поведение другой стороны, вызывая к ее наилучшим чувствам.

Когда жертва отвечает на насилие еще большим насилием, она ведет себя предсказуемо и даже, возможно, инстинктивно, чем усиливает агрессивный настрой того, кто атаковал первым, и даже в некотором смысле доказывает правомерность исходной атаки, во всяком случае с точки зрения нападавшего первым: если жертва применяет такое насилие, значит, нападение на нее было оправдано! Более того, отпор зачастую ожидаем: в социальной ситуации это аналогично первому закону Ньютона, согласно которому каждому действию отвечает равное и встречно направленное противодействие. Таким образом, если игрок А ударяет игрока Б, а тот отвечает тем же, это почти во всех случаях спровоцирует А на повторный удар. Ганди не был поклонником

библейского принципа «око за око, зуб за зуб», указывая, что если бы все так себя вели, вскоре все население планеты стало бы слепым и беззубым.

Вместо этого, если Б ответит ненасилием, такой ответ не только разорвет цепь гнева и ненависти (аналогичную кругу рождений и перерождений в индуизме), но также поставит А в неожиданное положение. «Я надеюсь затупить острие меча тирана, — писал Ганди, — не противопоставляя ему еще более острый меч, а воздерживаясь от физического сопротивления против его ожидания». Подобное сопротивление дается нелегко и редко бывает безболезненным, но оно способно приносить замечательные плоды: это подтверждают и теория игр, и опыт практического применения таких методов Мохандасом Ганди в Южной Африке и Индии и Мартином Лютером Кингом и другими активистами в Соединенных Штатах.

Древнеримский государственный деятель и философ Цицерон в своих «Письмах к близким» задавал вопрос: «Что можно противопоставить силе, если не силу?» Приверженцы ненасильственных методов ответили бы: «Многое». Более того, они бы усомнились, может ли вообще противостояние силе с помощью другой силы быть эффективным, долговременным или целесообразным. В конце концов, как мы увидели, взаимное применение насилия обычно приводит к исходу, который ученые, занимающиеся теорией игр, называют наказанием взаимного предательства и который невыгоден для обеих сторон. Лидер движения за гражданские права в США Мартин Лютер Кинг, который, как и Ганди, был убежденным практиком и реалистом, писал: «Ответ насилием на насилие умножает насилие, добавляя темноты в ночь, которая и без того лишена звезд. Темнотой нельзя прогнать темноту, это можно сделать лишь с помощью света. Ненавистью нельзя изгнать ненависть, это можно сделать лишь любовью».

Итак, теория игр помогает выявить пределы сотрудничества, доказывая, почему «ладить друг с другом» не так просто и даже не так естественно, как хотелось бы многим. Но в то же самое время она демонстрирует, что человечество вовсе не обречено прозябать в гоббсовском мире бесконечного, изнуряющего предательства и болезненной конкуренции. Нужно только убедить людей во всем мире шире взглянуть на собственную ситуацию и оценить имеющиеся возможности. ■

---

*Мнения, высказываемые в этой статье, не обязательно отражают взгляды или политику правительства США.*