

Ziemowit Jacek Pietraś

Hierarchia preferencji uczestnika stosunków politycznych z punktu widzenia teorii gier

Annales Universitatis Mariae Curie-Skłodowska. Sectio K, Politologia 6, 41-50

1999

Artykuł został opracowany do udostępnienia w internecie przez Muzeum Historii Polski w ramach prac podejmowanych na rzecz zapewnienia otwartego, powszechnego i trwałego dostępu do polskiego dorobku naukowego i kulturalnego. Artykuł jest umieszczony w kolekcji cyfrowej bazhum.muzhp.pl, gromadzącej zawartość polskich czasopism humanistycznych i społecznych.

Tekst jest udostępniony do wykorzystania w ramach
dozwolonego użytku.

ZIEMOWIT JACEK PIETRAŚ

*Hierarchia preferencji uczestnika stosunków politycznych
z punktu widzenia teorii gier*

Preference hierarchy of the participant in political relations seen
from the standpoint of games theory

Problem formułowania hierarchii preferencji przez uczestników stosunków politycznych jest bardzo ważny nie tylko z punktu widzenia praktyki politycznej, ale także ze względu na wymogi analizy politycznej. Istotę zagadnienia stanowi bowiem to, w jaki sposób podmiot (na przykład partia polityczna w stosunkach wewnętrznych czy państwo w stosunkach międzynarodowych) określa wartość celów, do których dąży, oraz ich hierarchię. Skąd politycy wiedzą, jaki kierunek działania wybrać: które cele są ważne oraz godne wysiłku i poświęceń, a dlaczego inne takiego charakteru nie posiadają? W jaki sposób decydenci ustalają siłę swego działania?

W interpretacjach klasycznych przyjmuje się, że politycy najpierw wybierają jakiś system aksjologiczny (ideologiczny czy moralny), a następnie, stosując go do konkretnej sytuacji decyzyjnej, wybierają praktyczny sposób działania. Taka „racjonalizacja aksjologiczna”¹ jest niewątpliwie stosowana przez decydentów fundamentalistycznych, dla których jedynym światem istniejącym „prawdziwie” jest świat wartości. Dążenie do realizacji „wartości w stanie czystym” jest zwykle połączone ze skrajną nieudolnością praktyczną oraz osiąganiem rezultatów dokładnie przeciwstawnych, w stosunku do założonych celów. Prawdą jest jednak i to, że i bardzo sprawna realizacja polityki, która nie jest oparta na jakimś systemie aksjologicznym, także prowadzi do wynaturzeń, działań niemoralnych i erratycznych (błądzących).

¹ Zob. szerzej J. Sielski, *Pierwotne kategorie aksjologicznej analizy decyzyjnej*, Katowice 1997, s. 46–54.

W przypadku decydentów, których cechuje umysł bardziej otwarty, problem formułowania hierarchii preferencji jest złożony, albowiem biorą oni pod uwagę szereg dodatkowych zmiennych interweniujących, takich jak: charakter sytuacji decyzyjnej, rodzaj i cele innych działających podmiotów polityki, reakcje środowiska politycznego (na przykład wyborców), dążenie nie tylko do „zysku aksjologicznego”, ale także do maksymalizacji innych spodziewanych użyteczności (a więc do realizacji racjonalności w znaczeniu „normalnym”), wreszcie własnych i cudzych reakcji emocjonalnych czy osobowościowych.²

W warunkach podejmowania decyzji optymalnych nie tylko aksjologicznie, ale także pragmatycznie, konieczne staje się wykorzystywanie zasad adaptacji antycypacyjnej, a więc dostosowywanie się do sytuacji politycznych, które jeszcze nie istnieją. Kolejną zmienną staje się wtedy hipotetyczna rekonstrukcja hierarchii preferencji innych uczestników stosunków politycznych oraz dokonywanie naszych wyborów w taki sposób, aby stanowiły one odpowiedź na przyszłe działania innych podmiotów polityki. W tym zakresie podstawowym narzędziem analizy politycznej jest teoria gier.³

Wydaje się, że warto obecnie przypomnieć i rozwinąć ten sposób interpretacji, ze względu na przyznanie w 1994 r. Nagrody Nobla trzem uczonym, którzy przyczynili się do rozwoju teorii gier, a szczególnie tej jej części, która może być stosowana do analizy procesów podejmowania decyzji politycznych. Nagrodę tę otrzymali: J. Nash, J. Harsanyi oraz R. Selten za „pionierskie badania dotyczące punktów równowagi w grach niekooperacyjnych”. Wkład J. Nasha polega na zdefiniowaniu gier niekooperacyjnych, sformułowaniu pojęcia równowagi oraz znalezieniu punktów równowagi. Znaczenie jego pracy polega na tym, że jeśli jakkolwiek sytuację społeczną potrafimy zdefiniować w sposób strategiczny w kategoriach teorii gier, to równocześnie znać będziemy optymalne strategie każdej ze stron oraz optymalny wynik gry. Natomiast J. Harsanyi oraz R. Selten rozwinęli szczegółową i spójną teorię wyboru optymalnych strategii, na podstawie założeń sformułowanych przez J. Nasha.⁴

Ogólnie rzecz biorąc, w teorii gier rozwijane są dwa sposoby analizy formowania się hierarchii preferencji: subiektywistyczny i obiektywistyczny. W pierwszym przypadku badana jest rzeczywista świadomość uczestnika gry,

² Zob. szerzej Z. J. Pietraś, *Decydowanie polityczne, podręcznik akademicki*, Warszawa–Kraków 1998, rozdz. I–V.

³ Zob. szerzej Z. J. Pietraś, *Teoria gier jako sposób analizy procesów podejmowania decyzji politycznych*, Lublin 1997, s. 1–119.

⁴ J. Nash, *Non-Cooperative Games*, PhD Dissertation, Princeton University 1950; R. Selten, *Re-Examination of the Perfectness Concept for Equilibrium Points in Extensive Games*, „International Journal of Game Theory” 1975, No 4, s. 25–55; J. Harsanyi, *Games with Incomplete Information Played by „Bayesian” Players*, „Management Science” 1967–1968, Vol. 14, s. 157–182, 320–324, 486–502; J. Harsanyi, R. Selten, *A General Theory of Equilibrium Selection in Games*, Cambridge–London 1988.

a w drugim zakłada się, że gracz, posiadający określone cechy i zachowujący się w sposób racjonalny, musi w końcu przyjąć hierarchię preferencji zalecaną przez teorię gier. Siłę politologicznych zastosowań teorii gier stanowi to, że ustalenie hierarchii preferencji obu uczestników pozwala na zdefiniowanie ich strategii oraz wszystkich możliwych wyników gry. Natomiast, jak wspomnieliśmy, Nagroda Nobla została przyznana za znalezienie rozwiązań wszystkich gier dwuosobowych.

SUBIEKTYWISTYCZNA ANALIZA PREFERENCJI

Rozważymy to zagadnienie, analizując cztery problemy: przypisywanie preferencjom rang, ustalanie odstępów między preferencjami, przewidywanie prawdopodobieństwa pojawienia się wyników oraz kolektywne sumowanie rang preferencji.

1. Istotą hierarchii preferencji jest przypisanie preferencjom rang, w taki sposób, aby hierarchia miała charakter przechodni, a nie cykliczny.⁵ Odbywać się to może w wyniku porównywania wartości par. Jeśli jakiś wyborca głosujący w pierwszej turze wyborów prezydenckich w Polsce w 1995 r. uważał, iż tylko trzech zgłoszonych kandydatów może liczyć na jego poparcie, to sposób ustalania jego hierarchii preferencji mógł wyglądać następująco. Wolę A. Kwaśniewskiego od L. Wałęsy, bo jest on człowiekiem wykształconym i zaradnym ($K > W$). Z tego samego powodu wolę T. Zielińskiego od L. Wałęsy ($Z > W$). T. Zieliński nie posiada jednak doświadczenia w zarządzaniu państwem (więc $K > Z$). Hierarchia takiego wyborcy byłaby spójna i przechodnia ($K > Z > W$).

Gdyby jednak wyborca ten ponadto uważał, iż L. Wałęsa jest lepszym kandydatem od A. Kwaśniewskiego, ponieważ w obecnym czasie władzy w Polsce nie powinien sprawować postkomunista ($W > K$), to powstałoby błędne koło preferencji ($K > Z > W > K$), podobnie jak w stwierdzeniu „jestem za, a nawet przeciw” ($Z > P, P > Z$). Decydent, który zaakceptował błędne koło preferencji, w gruncie rzeczy nie wie, jakie są jego cele. Taka sytuacja powoduje między innymi, to, że największą polską „partią polityczną” w większości dotychczasowych wyborów stali się obywatele, którzy zdecydowali się w ogóle nie głosować, prawdopodobnie dlatego, iż nie mogli poradzić sobie z ustaleniem

⁵ Zob. szerzej: P. Wakker, *Additive Representations of Preferences: A New Foundation of Decision Analysis*, Dordrecht–Boston–London 1989, s. 32–49; T. Tyszka, *Analiza decyzyjna i psychologia decyzji*, Warszawa 1986, s. 78–106; N. Schofield, *The Theory of Dynamic Games*, [w:] *Game Theory and Political Science*, ed. by P. Ordeshook, New York 1978, s. 113; N. Schofield, *Rational Choice Theory: Mathematics, Mechanics, or Magic?*, Paper prepared at the 1994 Annual Meeting of the American Political Science Association, New York 1994, s. 3–4; S. Gartner, *I'm O.K., You're O.K., Let's Fight: An Organizational and Game Theoretic Model of War Termination*, Paper prepared for the 1994 American Political Science Association Annual Meeting, New York 1994, s. 14–17.

hierarchii swoich preferencji. Cykliczność preferencji politycznych stanowi także jedną z najważniejszych cech charakteryzujących działania polskich partii politycznych w okresie transformacji.

Ponadto preferencje polityczne, w przeciwieństwie do mierzalnych i jednowymiarowych preferencji ekonomicznych, są tworzone na podstawie wielu kryteriów. W ekonomii skomplikowaną rzeczywistość można sprowadzić do jednej płaszczyzny, czyli do analizy w kategoriach zysku. W polityce nie jest to takie proste. Hierarchia preferencji oparta na wykształceniu kandydatów może mieć postać $Z > K > W$, ale na podstawie kryterium wcześniejszych zasług w procesie demokratyzacji państwa, może to być $W > Z > K$, a równocześnie, po zastosowaniu kryterium przypuszczalnej przyszłej sprawności w pełnieniu funkcji $K > Z > W$. Jeśli jeden wyborca tak właśnie widzi trzech, jego zdaniem, najlepszych kandydatów, to powinien dokonać hierarchizacji kryteriów wyboru lub jakoś zsumować rangi kandydatów w różnych skalach. Jeżeli uzna jedno z tych kryteriów za najważniejsze, to powinien oddać swój głos na tego kandydata, który znajduje się na czele tej hierarchii preferencji. Na ogół jednak wyborcy intuicyjnie sumują rangi.

Procedura odtwarzania pełnej hierarchii preferencji może przybrać trzy formy.

Po pierwsze, może polegać na udzielaniu odpowiedzi na pytania: Co wolę najbardziej? Co wydaje mi się rozwiązaniem dobrym, ale nie najlepszym (minimalnym z maksymalnych)? Co stanowi wynik słaby, ale nie najgorszy (maksymalny z minimalnych)? Czego na pewno chciałbym uniknąć? W teorii gier poszczególnym wynikom rutynowo przypisuje się wartości 4, 3, 2 i 1. Sposób ten wydaje się wynikać z ogólnego założenia, że ludzie dążą do maksymalizacji zysku.

Po drugie, R. Bell i J. Coplans proponują natomiast, aby zamiast hierarchii ustalać raczej „lowerarchię”, a więc pytać o to, czego dany gracz najbardziej chciałby uniknąć, czego mniej, a czego jeszcze mniej. Należałoby wtedy najpierw ustalać treść wyniku 1, potem 2, 3 i na końcu 4. Sposób ten jest funkcją przekonania, że ludzie przede wszystkim starają się unikać straty, a nawet ryzyka prowadzącego do przegranej.⁶

Po trzecie, naszym zdaniem, ustalanie subiektywnej hierarchii preferencji poszczególnego gracza powinno mieć charakter mieszany i obejmować najpierw ustalenie tego, co uważa on za najbardziej pożądane (4 jednostki preferencji, zwane też utilami), potem tego co ocenia jako zdecydowanie niepożądane (1), wreszcie określenie hierarchii między wartościami środkowymi (2 i 3), a potem zbudowanie pełnej hierarchii preferencji. Wydaje się, że każdy człowiek potrafi porównać ze sobą dwie użyteczności i odpowiedzieć na pytanie, która z nich jest dla niego ważniejsza. W ten sposób nieograniczony zbiór możemy podzielić na

⁶ R. Bell, J. Coplans, *Decisions, Game Theory and You*, New York 1976, s. 11–15.

dwie części, a następnie każdą z nich na kolejne dwie i ostatecznie ustalić hierarchię nawet kilkudziesięciu preferencji.

Skoro uczestnik stosunków politycznych ustalił już swoją hierarchię czterech podstawowych wyników, to kolejna czynność powinna polegać na hipotetycznej rekonstrukcji hierarchii preferencji przeciwnika.

2. Ustalanie hierarchii preferencji nie kończy się na tym, siła bowiem preferencji może być różna, zarówno nasza, jak i drugiej strony. Następnym aktem omawianego procesu powinno więc być ustalenie odstępów pomiędzy poszczególnymi elementami hierarchii preferencji. Wracając do przykładu polskich wyborów prezydenckich w 1995 r., stwierdzimy, że hierarchia preferencji może być bardzo silna lub słaba. Jeżeli wyborca wyraźnie preferuje L. Wałęsę (10 jednostek preferencji), kandydaturze T. Zielińskiego przypisuje 8, natomiast A. Kwaśniewskiego jedną jednostkę, to z tego wynika, że jego hierarchia preferencji jest słaba, może on przenieść swój głos na T. Zielińskiego, ale nie na A. Kwaśniewskiego ($W > Z > K$ jak $10 > 8 > 1$). Jeżeli inny wyborca ma hierarchię preferencji $K > Z > W$, a kandydatom przypisuje 10, 2 i jedną jednostkę preferencji, to znaczy, iż jego hierarchia preferencji jest bardzo silna ($10 > 2 > 1$), to znaczy, że raczej powstrzyma się od udziału w wyborach, niż zdecyduje się na poparcie innego kandydata, niż ten, którego preferuje najbardziej.

Możemy rozpatrzyć sytuację partii politycznej w systemie wielopartyjnym, która wchodzi w skład koalicji rządzącej, ale jej wpływ na sprawowanie władzy jest niewielki. Jeśli pojawi się możliwość przystąpienia do koalicji opozycyjnej i uzyskania większej liczby tek ministerialnych, to taki wynik będzie najlepszy, o ile nowa koalicja powstanie i przejmie władzę (4 jednostki preferencji). Opuszczenie dotychczasowej koalicji, jeśli próba utworzenia nowej koalicji okaże się nieudana, będzie wynikiem najgorszym (1). Pozostanie w dotychczasowej koalicji w sytuacji gdy nowa koalicja nie powstaje będzie rozwiązaniem minimaxowym (3), natomiast pozostanie w dotychczasowej koalicji w sytuacji gdy nowa powstanie, ale będzie miała charakter mniejszościowy, stanowić będzie rozwiązanie maksyminowe (2). Jeśli w tym przypadku ustalilibyśmy rangi preferencji, to należałoby przyjąć 10, 1, 0 i minus 10, tylko bowiem w tym ostatnim przypadku dana partia utraciłaby swój udział w sprawowaniu władzy (zob. macierz 1). Taki dylemat z pewnością rozważali przywódcy PSL przed wyborami parlamentarnymi w Polsce w 1997 r., a także ci politycy Unii Wolności, którzy z J. Rokitą na czele opuścili Unię i przyłączyli się do AWS.

| | Nowa koalicja | |
|-------------------|---------------|--------------|
| | Powstaje | Nie powstaje |
| Partia – opuszcza | 10 | -10 |
| pozostaje | 0 | 1 |

Macierz nr 1. Hierarchia preferencji jednego uczestnika

3. Samo ustalenie hierarchii preferencji, a następnie siły preferencji, dokonane w stosunku do obu uczestników danych stosunków politycznych, jeszcze nie wyczerpuje problemu. Jak słusznie zauważył W. Riker, konieczne jest przypisywanie jednostkom preferencji prawdopodobieństw ich wystąpienia, mamy tu przecież do czynienia z maksymalizacją przyszłej, a więc tylko spodziewanej użyteczności.⁷ Jeżeli więc, w naszym przykładzie, prawdopodobieństwo powstania nowej koalicji zwycięskiej jest bardzo wysokie, to wartość 10 pewnie wzrośnie do 100. Jeżeli natomiast szansa na jej utworzenie jest niewielka, to zamiast 10 w macierzy gry będziemy mogli umieścić tylko dwie jednostki użyteczności. Wadę takiego skalowania preferencji politycznych stanowi jednowymiarowość. W prawdziwym polu polityki jednostki użyteczności mogą być zbiorami różnych, czasami zupełnie niespójnych koncepcji.

Interesujący przykład formułowania hierarchii preferencji pojedynczego decydenta podał N. Howard, redefiniując słynny „problem Pascala”, który zastanawiał się, czy warto wierzyć w Boga. Jeżeli będziemy wierzyć, a Bóg istnieje, to czeka nas wieczna nagroda, jeśli nie istnieje, to spędzimy życie pobożnie. Jeśli nie będziemy wierzyć, a Bóg istnieje, to czeka nas wieczne potępienie. Natomiast jeśli nie będziemy wierzyć, a Boga nie ma, to nasze życie będzie po prostu „bezbożne” (zob. macierz 2).⁸ N. Howard nie przypisał poszczególnym wynikom żadnych jednostek użyteczności. W sytuacjach politycznych taki jakościowy sposób analizy jest bardzo ważny. W podanym przykładzie istnieje jednak domniemana hierarchia preferencji: przecięcie strategii a1b1 ma na pewno wartość 4, a2b1 wartość 1, a1b2 wartość 3, natomiast a2b2 dwie jednostki preferencji.

| | | Natura | |
|-----------------|------------|------------------------|--------------------|
| | | Bóg istnieje | Bóg nie istnieje |
| Pascal – wierzy | wierzy | wieczna nagroda (4) | pobożne życie (3) |
| | nie wierzy | wieczne potępienie (1) | bezbożne życie (2) |

Macierz nr 2. Hierarchia preferencji

W polskim życiu politycznym doby transformacji powstają sytuacje niezwykle. Na przykład, z badań I. Bialeckiego i B. Macha wynika, że w 1991 r. hierarchia trzech podstawowych preferencji posłów solidarnościowych obejmowała takie wartości jak: prywatyzacja, ład oraz moralne odrodzenie społeczeństwa. Po-

⁷ W. Riker, *The Political Psychology of Rational Choice Theory*, „Political Psychology” 1995, No 1, s. 28.

⁸ N. Howard, *Paradoxes of Rationality: Theory of Metagames and Political Behavior*, Cambridge-London 1971, s. 7-10.

słowie kontraktowi uznawali hierarchię: rozwój produkcji przemysłowej, ład, poprawa funkcjonowania służb publicznych. Natomiast hierarchia wyborców była jeszcze inna: likwidacja bezrobocia, ograniczenie inflacji i subsydiowanie rolnictwa.⁹ Oznacza to, że w wolnych wyborach obywatele oddali swoje głosy na różne partie, w ogóle nie dbając o to, jaki mają one program. W czasie kolejnych wyborów doszło do dopasowania preferencji SLD i opinii publicznej, czego wyrazem stał się nowy kształt sceny politycznej.

Różne hierarchie preferencji politycznych w okresie transformacji systemowej rozpatruje również A. Przeworski. Jeśli na początku tego procesu możliwe jest przyjęcie strategii: status quo (S), zmiany ewolucyjnej (E) oraz zmiany radykalnej (R), to hierarchia wyborców przekonanych o sukcesie terapii szokowej jest typu RES, wyborcy mniej optymistyczni przyjmują ERS, jeszcze mniej ESR, a nieufni hierarchię SER.¹⁰ Problem transformacji polega na topnieniu grupy pierwszej w miarę narastania zmęczenia społecznego i poświęceń. Tym samym zmieniać się musi kształt sceny politycznej.

Zasadniczą analizę kształtu hierarchii preferencji pojedynczego decydenta przeprowadził L. Caderman.¹¹ Modyfikując jego rozważania, przyjmijmy, że jeśli mamy do czynienia z dwoma graczami, posiadającymi tylko po dwie strategie (Pokojową i Wojenną), to, patrząc z perspektywy gracza A wystąpić mogą cztery możliwe wyniki. Są to: (a) Nagroda za współpracę, jeśli obaj zastosują strategię P, (b) Pokusa do odniesienia jednostronnego zwycięstwa, jeśli na strategię W gracza A uczestnik B odpowie strategią P, (c) Zagrożenie oznacza porażkę i wystąpi, jeśli na strategię P gracza A uczestnik B odpowie agresywną strategią W, (d) Kara jeśli obaj zastosują strategię W i spowodują konflikt.

Inaczej mówiąc, elementy hierarchii preferencji jednego uczestnika stosunków politycznych to współpraca, zwycięstwo, porażka i konflikt. Kolejność tych wartości może być różna. Sześć podstawowych to:

1. Harmonia – współpraca, jednostronne zwycięstwo, jednostronna porażka, konflikt (czyli NPZK – Nagroda, Pokusa, Zagrożenie, Kara).
2. Jeleń – współpraca, jednostronne zwycięstwo, konflikt, jednostronna porażka (NPKZ).
3. Kurczak – jednostronne zwycięstwo, współpraca, jednostronna porażka, konflikt (PNZK).

⁹ I. Białycki, B. Mach, *Orientacje społeczno-ekonomiczne posłów na tle poglądów społeczeństwa*, [w:] *Początek parlamentarnej elity: posłowie kontraktowego Sejmu*, pod red. J. Wasilewskiego, W. Wesołowskiego, Warszawa 1992, s. 131; R. Taras, *Consolidating Democracy in Poland*, Boulder–Oxford 1995, s. 208.

¹⁰ A. Przeworski, *Democracy and the Market: Political and Economic Reforms in Eastern Europe and Latin America*, Cambridge–New York–Port Chichester–Melbourne–Sydney 1991, s. 163–164.

¹¹ L. Caderman, *Unpacking the National Interest: An Analysis of Preference Aggregation in Ordinal Games*, [w:] *Game Theory and International Relations: Preferences, Information and Empirical Evidence*, ed. by P. Allan, C. Schmidt, Cambridge 1994, s. 54–56.

4. Więzień – jednostronne zwycięstwo, współpraca, konflikt, jednostronna porażka (PNKZ).

5. Pat – jednostronne zwycięstwo, konflikt, współpraca, jednostronna porażka (PKNZ).

6. Impas – jednostronne zwycięstwo, konflikt, jednostronna porażka, współpraca (PKZN).

Oczywiście, występować może wiele innych hierarchii preferencji, ale wymienione stanowią podstawowe kontinuum. Harmonia ma charakter najbardziej „gołębii”. Taki gracz najwyżej ceni zgodną współpracę stron, mniej swoje jednostronne zwycięstwo, jeszcze mniej swoją porażkę, a gotów jest unikać przede wszystkim konfliktu. Pozostałe są coraz bardziej agresywne. Na przykład, w hierarchii typu Impas zakłada się najwyższą wartość jednostronnego ataku na drugą stronę albo obustronnego ataku graczy na siebie. Współpraca jest ceniona najmniej.

4. Wreszcie należy rozważyć kolejny problem, w stosunkach politycznych posiadający znaczenie zupełnie podstawowe. Decyzje polityczne na ogół są podejmowane przez małe grupy decyzyjne. Tak więc, bardzo ważny problem stanowi sposób kolektywnego definiowania preferencji w polityce państwowej. Ośrodek podejmujący decyzje polityczne składa się na ogół z kilku osób, posiadających różne hierarchie preferencji. Preferencje te czasem są definiowane dopiero w czasie obrad, ale najczęściej określa się je wcześniej. Zderzenie jednostkowych hierarchii preferencji prowadzi do sformułowania preferencji państwowych. Agregacja preferencji polega na ich artykulacji, ustalaniu liczby zwolenników każdej z hierarchii, sformułowaniu profilu grupy opierając się na założeniu, że większość podejmie decyzję (grupa „gołębii” czy „jastrzębia”) i przeprowadzeniu rokowań pomiędzy zwolennikami różnych rozwiązań. Można dodać, że zwykle istotne znaczenie ma też „ciężar gatunkowy” decydentów, czyli ich pozycja i siła polityczna, członkowie gremiów decyzyjnych bowiem nie są równi.¹²

OBIEKTYWISTYCZNA ANALIZA PREFERENCJI

Istotnym przełomem w politologicznych zastosowaniach teorii gier stało się sformułowanie zespołu hipotez na temat obiektywnego ważenia preferencji, autorstwa V. Aggarwala i P. Allana. Przyjęli oni, że preferencje stanowią funkcję: ogólnej siły gracza, jego potencjału w danej sprawie i stabilności wewnętrznej. Pokusa jest większa od Nagrody, jeśli gracz ma wysoki potencjał w sprawie będącej przedmiotem sporu ($P > N$). Nagroda jest większa od Kary, gdy jest

¹² Zob. inne ujęcie tego problemu: T. Tyszka, *op. cit.*, s. 109, 125–126.

wewnętrznie stabilny ($N > K$), natomiast Kara jest bardziej wartościowa od Zagrożenia, jeżeli potencjał gracza jest ogólnie wysoki ($K > Z$).¹³

Tym samym racjonalny uczestnik stosunków politycznych będzie przyjmował hierarchię preferencji typu Więzień, jeśli jest silny w obu wymiarach i wewnętrznie stabilny (PNKZ). Jeżeli ma silną pozycję w spornej kwestii, jest wewnętrznie stabilny, ale słaby ogólnie, to jego hierarchia preferencji będzie typu Kurczak (PNZK) lub Lider (PZNK). Jeśli jest słaby w danej sprawie, ale stabilny i silny ogólnie, to będzie miał hierarchię preferencji typu Jeleń (NPKZ). Gracz słaby w danej sprawie i słaby ogólnie, ale wewnętrznie stabilny, będzie nastawiony pokojowo – hierarchia preferencji typu Harmonia (NPZK). Gracz niestabilny wewnętrznie i słaby w obu wymiarach bądź słaby tylko ogólnie będzie miał hierarchię preferencji typu Bohater (PZKN). Natomiast uczestnicy niestabilni, słabi w sprawie będącej przedmiotem sporu, ale silni ogólnie będą bardzo agresywni – hierarchia preferencji typu Impas (PKZN) lub Pat (PKNZ). Taką samą hierarchię preferencji będzie miał uczestnik niestabilny wewnętrznie, ale silny w danej sprawie oraz ogólnie.

Fascynująca propozycja V. Aggarwala i P. Allana jest obecnie przedmiotem empirycznych weryfikacji, które wskazują, że jest ona bliska rzeczywistości, przynajmniej w sferze świadomościowej. Jeżeli bowiem uczestnik stosunków politycznych wyobraża sobie, że jest stabilny wewnętrznie i silny w obu wymiarach, to przyjmie politykę bezkompromisową, wynikającą z hierarchii preferencji typu Więzień (jednostronne zwycięstwo, współpraca, konflikt, jednostronna porażka), a jeśli czuje się słaby w obu wymiarach, ale stabilny, to wybiera hierarchię preferencji typu Harmonia (współpraca, jednostronne zwycięstwo, jednostronna porażka, a na końcu konflikt).

Gdybyśmy przez pryzmat tej teorii spojrzeli na konflikt amerykańsko-irański na początku 1998 r., to stwierdzimy, że Stany Zjednoczone zdecydowały się na realizację polityki zdecydowanie wojennej, a była ona funkcją zarówno subiektywnego wyboru preferencji, jak i obiektywnego potencjału państwa. W rezultacie przyjęto hierarchię preferencji typu Dylemat Więźnia, dążąc do uzyskania jednostronnego zwycięstwa. Taki sam był początkowy wybór Iranu, wynikający z subiektywnie formułowanej hierarchii preferencji. Obiektywnie patrząc, pozycja Iranu była znacznie słabsza, szczególnie w obu wymiarach potencjału politycznego, co powinno doprowadzić do przyjęcia hierarchii preferencji typu Harmonia i współpracy stron na przecięciu strategii pokojowych, czyli w polu

¹³ V. Aggarwal, P. Allan, *The Cold War Endgame, Paper prepared for the International Political Science Association Roundtable on „Transitions to Democracy in Eastern Europe. A Comparative Perspective”*, Warsaw 1991, s. 1–32; V. Aggarwal, P. Allan, *Preferences, Constraints and Games: Analysing Polish Debt Negotiations with International Banks*, [w:] *Game Theory and International Relations: Preferences, Information and Empirical Evidence*, ed. by P. Allan, C. Schmidt, Cambridge 1994, s. 10–18.

Nagród za współpracę. Nic zatem dziwnego, że Irak w ostatniej chwili zmienił strategię z wojennej na pokojową i kolejna wojna bliskowschodnia nie wybuchła.

Mniej jednoznaczne wnioski można sformułować odnośnie do sporów pomiędzy AWS i SLD na początku 1998 r., ponieważ trzy podstawowe kryteria możemy zastosować tylko w ujęciu relatywnym. W stosunku do konkretnych problemów potencjał SLD jest z reguły wyższy; natomiast AWS posiada wyższy potencjał ogólny, mierzony poziomem poparcia wyborczego; obie strony są względnie stabilne, chociaż tendencje dezintegracyjne w AWS są wyższe. Gdyby to uogólnić, to okaże się, iż SLD posiada hierarchię preferencji typu Lider (PZNK), natomiast AWS hierarchię typu Pat (PKNZ). Rozwiązanie J. Nasha znajduje się w polu przecięcia pokojowej strategii Lidera i wojennej Pata.

Obiektywistyczne ustalanie hierarchii preferencji uczestnika stosunków politycznych polega na udzielaniu odpowiedzi na zupełnie inne pytania niż w przypadku analizy subiektywnej. Po pierwsze, jaki jest mój ogólny potencjał polityczny, po drugie, jak wysoki jest mój potencjał w sprawie będącej przedmiotem sporu oraz, po trzecie, czy mój potencjał polityczny jest wewnętrznie stabilny. Na te same pytania należy odpowiedzieć w stosunku do partnera stosunków politycznych. W efekcie ustalone zostają obiektywne hierarchie preferencji obu uczestników gry.

* * *

W praktyce politycznej obie metody są stosowane równocześnie. Stosunkowo łatwo można ustalić własną hierarchię preferencji, zarówno w ujęciu subiektywnym, jak i obiektywnym. Problemem może stać się jednak brak tożsamości wyników – sytuacja, w której dany uczestnik co innego woli, a co innego „powinien” wybierać z punktu widzenia koncepcji obiektywistycznej. Takie problemy powstają zawsze wtedy, gdy rekonstruujemy hierarchię preferencji drugiej strony.

Czy w takiej sytuacji teoria gier ułatwi analizę splotu interesów stron? Oczywiście tak, chociaż jej zastosowanie stanie się wtedy trudniejsze. Po prostu, konieczne będzie przyjęcie, na przykład, dwu hipotetycznych hierarchii preferencji przeciwnika, zdefiniowanie dwu macierzy gry oraz dokonywanie strategicznej analizy całej sytuacji w obu hipotetycznych wariantach. Nawet takie wykorzystanie teorii gier, skomplikowane i nie dające pewnych rezultatów, będzie skuteczniejsze od metod intuicyjnych, ponieważ umożliwi dostrzeżenie strategicznej istoty splotu interesów, to znaczy wpływu samej gry na zachowania stron.