

MICHAEL NICHOLSON: *Conflict Analysis*. The English Universities Press Limited, 1970, 168 ss.

Autor jest dyrektorem *Richardson Institute for Conflict and Peace Research* w Londynie, lecz książka jego powstała w wyniku badań przeprowadzonych w Studium Konfliktów Uniwersytetu Lancaster przy Centrum Analizy Konfliktów w londyńskim *University College*.

Nicholson ukazuje szeroki wachlarz teorii, modeli i technik badawczych, które stanowią — jego zdaniem — niezbędne narzędzia w badaniach nad konfliktami międzynarodowymi. Omawia następujące zagadnienie: przydatność nauk społecznych w badaniach nad konfliktami (rozdział 1), pojęcie agresji i wojny (rozdział 2), metody statystyczne stosowane dla opisu wojny (rozdział 3), teorię gier i jej związki z negocjacjami (rozdział 4 i 5), teorię aliansów (sojuszy — rozdział 6), strukturę międzynarodowych kryzysów (rozdział 7), Richardsonowskie modele teorii wyścigu zbrojeń (rozdział 8), metody eksperymentalne-symulacje (rozdział 9) oraz problem wartościowania w naukach społecznych (rozdział 10).

Mimo iż wojna jest częstym zjawiskiem, pozostaje ona w sprzeczności z większością celów ludzkiej działalności (np. dążeniem do dobrobytu, szczęściem rodzinnym itp.). Studia z zakresu analizy konfliktów powinny więc zmierzać do uprzedniego wyjaśnienia powodów, dla których prowadzi się wojny zanim zaczną poszukiwać odpowiedzi na pytanie, w jaki sposób można je zlikwidować¹.

Czy nauki społeczne na obecnym etapie swojego rozwoju potrafią odpowiedzieć na te pytania? Zdaniem autora, nauki społeczne zajmują się badaniem aktywności ludzi w relacji z innymi ludźmi.

Na miano nauk zasługują one dlatego, ponieważ: 1) formułują teorie zachowań odnoszące się do klasy zdarzeń, a nie do zdarzeń pojedynczych, 2) znane są im sposoby praktycznego sprawdzania wartości teorii, a ponadto — istnieje ogólna zgoda co do metody, przy pomocy której takie sprawdzanie miałyby nastąpić². Wymienia się zwykle metodę hipotetyczno-dedukcyjną, lecz interpretowana jest ona przez autora w sensie neopozytywistycznym, zbliżonym do poglądów M. B. Hesse, angielskiej specjalistki z zakresu logiki i metodologii nauk. Uznaje ona, że dane zmysłowe oraz definicje operacyjne nie są wystarczające do tworzenia teorii naukowych. Te ostatnie posiadają bowiem charakter hipotetyczno-dedukcyjny. Oznacza to, że składają się one z hipotez, które same przez się mogą pozostawać bez bezpośredniego związku z obserwacjami, lecz z których można wyprowadzić wnioski odpowiadające rezultatom eksperymentów pod warunkiem, że są one w należyty sposób przełożone na język eksperymentu³.

Zaprezentowany przez Nicholsona proces rozwoju teorii naukowych⁴ nie może zadowalać. Zakłada on typowy dla neopozytywistycznej gnoseologii sposób pojmowania doświadczenia z jednej strony, a myślenia teoretycznego — z drugiej. Rozwój teorii dokonuje się — zdaniem autora — w dwóch płaszczyznach.

1. Poprzez zastosowanie modeli, w których od przesłanki dochodzi się do wniosku. Wnioski są sprawdzane drogą eksperymentu a także poprzez *armchair empiricism*. Nicholson nie definiuje tego pojęcia. Stwierdza tylko (s. 8), że celem tego zabiegu jest dokonanie subiektywnej oceny wartości modelu poprzez konfron-

¹ M. Nicholson, *Conflict analysis*, s. 2.

² *Op. cit.*, s. 5.

³ Szersze rozwinięcie tego neopozytywistycznego nurtu można znaleźć w pracach tejże autorki: *Forces and Fields*. London 1961 oraz w *Models and analogies in science*. London 1963.

⁴ Nicholson, *op. cit.*, s. 7.

tację z faktami mającymi miejsce w realnym świecie. Autor ma na myśli najprawdopodobniej tzw. eksperyment myślowy (eksperyment rozumowy), co do którego istoty i znaczenia rzeczywiście brak powszechnej zgody. Należy podkreślić, że daje on pożądane rezultaty, gdy wszelkie operacje dokonywane są wedle obiektywnych praw przyrody oraz gdy spełnione są określone wymogi logiki. Ponadto proces ten odbywać się musi w oparciu o ogólnometodologiczne zasady materializmu i dialektyki. Rozpatrywanie doświadczenia, które zgodnie z neopozytywistycznym punktem widzenia jest niezależne i oderwane od świata materialnego, rzutuje więc na potencjalną wartość eksperymentu myślowego tak, jak go widzi Nicholson.

2. Struktura drugiej płaszczyzny jest podobna. Rozważa się na niej teorie występujące i związane ze światem realnym, a otrzymane z przesłanek wnioski sprawdzane są przy pomocy studiów nad poszczególnym przypadkiem (*case studies*)⁵ oraz metod statystycznych.

Autor zauważa, że modele, którymi posługuje się nie są niezależne od rzeczywistości. Stwierdzając trudność ustalenia formalnego kryterium decydującego o tym, czy określony model prowadzi do sformułowania owocnej teorii, uznaje on modele za „krok ku teorii”⁶. Z wywodów autora nie wynika czym różni się dla niego model od teorii. Nicholson znajduje się tu prawdopodobnie pod wpływem poglądów R. B. Braithwaite wyłożonych w *Scientific Explanation* (Cambridge 1963). Model natomiast powinien być rozumiany jako interpretacja teorii, jako ogniwo pośrednie między teorią a rzeczywistością, jako pomost ułatwiający przejście od struktury logicznej do struktury realnego świata⁷.

Z kolei Nicholson przechodzi do wykazania różnic między historycznym podejściem do stosunków międzynarodowych a podejściem teoretyka stosunków międzynarodowych. Metody i techniki badawcze omawiane w dalszej części pracy uznaje za bardziej odpowiadające temu ostatniemu⁸.

Ocena przydatności wielu nowych narzędzi w badaniach nad stosunkami międzynarodowymi zależy zarówno od pogłębienia studiów teoretycznych, jak i od stałego konfrontowania osiągniętych rezultatów z praktyką.

Wśród względnie nowych metod, stosowanych w badaniach nad stosunkami międzynarodowymi, niesłabnącym zainteresowaniem cieszy się teoria gier adaptowana jeszcze w latach czterdziestych przez J. von Neumanna i O. Morgensterna dla potrzeb nauk ekonomicznych i społecznych.

Autor przedstawia przykłady gier o sumie zerowej, a wśród gier o sumie niezerowej analizuje dwa najbardziej znane dylematy: Dylemat Więźnia i Dylemat „Chicken”. Dla wyrazistszej ilustracji problemu Nicholson podaje kilka typowych dylematowych sytuacji konfliktowych z zakresu stosunków międzynarodowych.

⁵ Istnieje wiele form *case studies* — od poszukiwania dokumentów i studiów nad nimi, po bezpośredni kontakt ze stronami konfliktu. Jeżeli konflikt charakteryzuje się dużym stopniem napięcia między stronami, do kontaktu dochodzi zazwyczaj osobno z każdą stroną. Jednakże John W. Burton podaje metodę tzw. kontrolowanej komunikacji, której zastosowanie umożliwiło przeprowadzenie konfrontacji stron konfliktu obserwowanej — rzecz jasna — przez naukowców (por. J. Burton, *Conflict and Communication*. London 1969).

⁶ Nicholson, *op. cit.*, s. 7.

⁷ W. Sztóff, *Modelowanie i filozofia*. Warszawa 1971, s. 70.

⁸ W naukach społecznych, przede wszystkim krajów anglosaskich, wyróżnia się metody klasyczne (historyczne) oraz tzw. metody naukowe (w rozumieniu angielskiego słowa *Science*), stosowane tradycyjnie w przyrodznawstwie. Przeciwwstawienie metod historycznych metodom stosowanym w nauce o stosunkach międzynarodowych sugeruje, iż jej przedmiot narzuca preferencję metod „naukowych”. W praktyce jednakże metody historyczne są nadal stosowane, tym bardziej, że wprowadzanie metod matematycznych w badaniach nad stosunkami międzynarodowymi odbywa się stosunkowo wolno.

Teoria gier posiada jednak szersze zastosowanie niż ukazuje to Nicholson. Wystarczy sięgnąć po klasyczne już dzisiaj pozycje Thomasa C. Schellinga, *The Strategy of Conflict* (Harvard University Press, 1963) oraz R. Duncana Luce'a i Howarda Raiffa, *Gry i decyzje* (wyd. polskie Warszawa 1964).

W obszerniejszym wywodzie autor analizuje związki negocjacji (*bargaining*) z teorią gier, przedstawiając metody optymalnego rozwiązywania sytuacji targu o określonym obszarze negocjacji⁹.

Omówienie teorii aliansów dostarcza kilku nowych informacji o kształtowaniu się koalicji, brakuje natomiast szerszego ukazania związków tej teorii z teorią gier. Sojuszem nazywa autor każde przyjazne koordynowanie polityki¹⁰. Istnieją więc sojusze silne — jak między W. Brytanią i USA oraz sojusze słabe — między W. Brytanią i Szwecją. Zadaniem teorii jest ukazanie przyczyn powstawania sojuszy, ich struktur oraz powodów rozpadu. Mówiąc o teorii aliansów w kategoriach teorii gier, mamy do czynienia z procesem sprowadzania gry n-osobowej do gry 2-osobowej o sumie zerowej — to znaczy z tworzeniem się dwóch koalicji o przeciwstawnych interesach.

Przy pomocy prostego modelu geometrycznego, w którym Nicholson wykorzystuje własność trójkąta równobocznego polegającą na tym, że suma odcinków prostych poprowadzonych prostopadle do boków z dowolnego punktu leżącego wewnątrz trójkąta pozostaje niezmienna, autor przedstawia sytuację państw neutralnych jako potencjalnych sojuszników stron pozostających ze sobą w konflikcie.

Nie ulega wątpliwości, że reakcje państw w warunkach rodzącego się kryzysu przejawiają tendencję do różnego rodzaju odchyień. Autor stawia więc tezę o podobieństwie odchyień w reakcjach państw w sytuacji konfliktowej do reakcji grupy znajdującej się w sytuacji stresowej. Autor odwołuje się do stosowanej w socjologii metody małych grup, uznając jej przydatność w badaniach nad stosunkami międzynarodowymi, aczkolwiek nie wymienia tej teorii *expressis verbis*¹¹.

Nicholson widzi potrzebę wypracowania teorii zachowania się państw w sytuacji konfliktowej i twierdzi, że sformułowanie jej jest kwestią najbliższej przyszłości¹². Wydaje się, iż rzeczywiście istnieje takie zapotrzebowanie, bowiem kryzysy międzynarodowe zwiększają prawdopodobieństwo wybuchu wojny, a pokojowe rozwiązanie konfliktu poprzez kompromis lub powrót do *status quo* — jak uczy historia — nie zawsze ma miejsce. Wątpliwe czy nowa teoria rozwiąże istotę zagadnienia, jednakże bliższe poznanie mechanizmu działania decydentów w okresie kryzysu z pewnością dopomoże w znalezieniu skuteczniejszych metod zapobiegania procesom eskalacji.

Stosując model cybernetyczny składający się z dwóch „czarnych skrzynek” wyobrażających państwa, autor ukazuje wzajemne ich oddziaływanie, tak w warunkach normalnych, jak i w sytuacji kryzysowej. W tej ostatniej percepcja wzajemnych zachowań partnerów (lub stron konfliktu), często prowadzi do błędnej ich interpretacji i do niewłaściwych reakcji, tym bardziej że w trakcie trwania konfliktu zmniejsza się ilość czasu przeznaczona na podjęcie decyzji, a ponadto występuje tendencja do ograniczania ilości decydentów¹³.

Nieprawidłowości występujące w zachowaniu się państw podczas kryzysu moż-

⁹ Obszar negocjacji to zbiór punktów optymalnych w sensie Pareto, który przewyższa wartości minimaksowe dla każdego gracza.

¹⁰ Nicholson, *op. cit.*, s. 86.

¹¹ Nicholson, *op. cit.*, s. 120.

¹² *Op. cit.*, s. 120.

¹³ Odmienne tendencje obserwowano podczas kryzysu kubańskiego, kiedy prezydent Kennedy poszerzył grono decydentów, a ponadto starał się nie stosować ograniczeń czasowych.

na badać przy pomocy analizy zawartości (treści)¹⁴ oraz procesów symulacyjnych. Pierwszej z tych metod poświęcono zbyt wiele uwagi, gdyż może ona stanowić jedynie narzędzie pomocnicze przy analizie konfliktów. Mechaniczne często stosowanie pomiarów ilościowych, np. poprzez wylapywanie wrogich słów w oświadczeniach wymienianych przez strony konfliktu i określanie stopnia tej wrogości według skali liczbowej, nie powinno stanowić wyłącznej podstawy do formułowania końcowych ocen i wniosków w nauce o stosunkach międzynarodowych.

Każda próba obrony stanowiska o niemożności eksperymentowania poza dziedziną przyrodznawstwa skończyć się musi niepowodzeniem. Eksperyment więc jest stosowany również w nauce o stosunkach międzynarodowych. Ze względu na jej przedmiot i zakres stosuje się eksperyment modelowy. Jest on realizowany poprzez procesy symulacyjne oraz różnego rodzaju gry, nie mające wszakże nic wspólnego z teorią gier, która jest działem matematyki a nie eksperymentalną techniką.

Nicholson analizuje dwie najbardziej znane gry symulacyjne: grę kryzysu bałkańskiego¹⁵ oraz *INS*¹⁶. Nie wspomina niestety o *IPS*¹⁷ ani też o *TEMPER*¹⁸, które to programy były wynikiem znacznego udoskonalenia techniki eksperymentu modelowego dla potrzeb nauki o stosunkach międzynarodowych.

Wierne odwzorowanie procesów dokonujących się w rzeczywistości wymaga uwzględnienia i przetworzenia ogromnej ilości danych. W bardziej skomplikowanych wariantach gier symulacyjnych analizowane są one przez komputer. Wartość otrzymanych rezultatów zależy jednak w pierwszej kolejności od osobowości graczy, struktury procesu symulacyjnego oraz od przypadkowych sytuacji oddziaływających na proces symulacji¹⁹.

Można się zgodzić z dwoma końcowymi stwierdzeniami autora, gdy porównuje on obecny poziom analizy konfliktów do sytuacji medycyny w początkach jej rozwoju, kiedy to nie zawsze jeszcze właściwe teorie lekarzy w praktyce przynosiły więcej strat niż pożytku. Nicholson twierdzi więc, że w przyszłości dziedzina ta zostanie dzięki nowym badaniom poważnie rozbudowana. Słowa te usprawiedliwiają szereg potknięć autora, którego zadanie, polegające na ukazaniu wypracowanych dotychczas teoretycznych podstaw badania międzynarodowych konfliktów, z pewnością nie należało do łatwych.

Leszek Weres

¹⁴ Z angielskiego *Content analysis*.

¹⁵ Gra ta została przeprowadzona po raz pierwszy w *University of Lancaster* i dotyczyła kryzysu bałkańskiego z 1909 r.

¹⁶ *INS* oznacza *International Simulation*. Została ona wypracowana przez Harolda Guetzkowa w *Northwestern University* w r. 1957.

¹⁷ *IPS* oznacza *International Processes Simulation* i została opracowana przez Paula Smokera i omówiona między innymi przez Nigela Forwarda w książce *The Field of Nations*, Londyn 1971, ss. 99 i 100.

¹⁸ *TEMPER* oznacza *Technological Economic Military and Political Evaluation Routine*. Gra została omówiona między innymi przez Nigela Forwarda w *The Field of Nations*, Londyn 1971, s. 100 i n. oraz przez Mortona Gordena w wydanej przez Davisa B. Bobrowa i Judaha L. Schwartza pozycji *Computers and the Policy — Making Community*, Prentice-Hall, INC, Englewood Cliffs, N. Y. 1968, ss. 222 - 243.

¹⁹ Nicholson, *op. cit.*, s. 152.