

РАВНОДУШИЕ АЗАРТНЫХ ИГР



Психология игр исследована раньше, чем создана их математическая теория. Сунь Цзы, Макиавелли, Клаузевиц, Лермонтов, Достоевский, Свечин, Винер, Нэш, Лефевр, Берн. Ряд имен, очевидно, неполон, но показывает феноменальную энергетику данной научно-практической проблемы, методологии и инструментария. Среди связанных с играми парадоксов особо примечательны три: страстность и расчет, правила и блеф, свобода и предопределенность выбора. Но при этом остается неизменным главное свойство игр — выигрыш, ради которого и затевается игра. Даже если этим выигрышем видится сам процесс игры.

Мировая война — самая кровавая, смертельная разновидность игр. Но чтобы она возникла, требуется стечение невероятного, «бигданного» множества обстоятельств, воли и мотиваций. Как минимум требуются условия, при которых на «рубеж атаки» выйдут противостоящие стороны. Для этого требуется, чтобы предельно сузилась картина мира и самосознание, до тоннельного упростился коридор возможных решений — вопрос чтобы встал ребром, неумолимо и просто.

Так было, когда США под водительством Рузвельта выходили на жизненно необходимую им как государству войну с Японией и Германией. Для американского общества эта жизненная необходимость не была очевидной, отстраненность от азиатских и европейских битв за мировое господство казалась большинству более выгодной. Потребовалась достаточно продолжительная «подгонка событий», которые в конце концов создали критическую массу неизбежного.

Когда на мировую войну постфактум наводится все более детальная оптика, ее представление от наиболее обобщенных констатаций сдвигается ко все более детальному, где видны полководцы, промышленники и миллионы других действующих лиц, их решения, действия. Это своего рода квант войны — операции. Во время войны — это стратегические или оперативные-тактические наступательные или оборонительные операции. До того как война обрела статус мировой — это всегда операции ограниченного — пространством, вре-

менем, объемом сил и средств — характера. Они решают задачи больших игр частично. Перед Первой и Второй мировыми войнами таких операций в форме различных конфликтов сравнительно малой мощности было много, они предвещали срыв лавины жертв войны мирового уровня.

Не случайно современная международная обстановка описывается в терминах региональных конфликтов — то разгорающихся, то затухающих. Географически они пока локализованы в Восточной Европе, на Ближнем и Среднем Востоке, на Кавказе, в Центральной Азии, на Дальнем Востоке, в Африке. Тревожность и отражаемые ею риски нарастают. Существенно, что растет и напряженность экологическая, климатическая, порождающая каскад природных катаклизмов. В обстановке геополитического напряжения обостряется соблазн воспользоваться естественным «гневом Земли» ради создания проблем у противника. Азарт борьбы пьянит... Тем более, когда весь тот Монблан международных договоров и институций, который создавался для предотвращения войн и развития сотрудничества, рушится как карточный домик, а «серые зоны» разрастаются.

Игра создает иллюзию свободы выбора. Она кажется выше, если минимизированы правила, если есть иллюзии у кого-то из игроков по поводу возможностей своих и соперника, если интенсивность информационного противоборства исключает ясное и своевременное осознание того, где истина, а где блеф.

Это состояние — мнимой свободы выбора, ослепляющего азарта близкого выигрыша, иллюзии управляемой эскалации, при которой можно якобы остановиться в любой момент, — описано давно Гоголем и Достоевским. Использование систем искусственного интеллекта на современных ТВД и финансовых рынках мало меняет картинку, скорее придает ей новые пикантные особенности, прежде всего — возможность закритического усиления влияния искусственных систем, равнодушных к сугубо человеческим расчетам. Цинизм искусственного интеллекта может оказаться опасным значимым там, где столкнулись не просто интересы, но критерии и принципы.