

MAREK KAŻMIERCZAK

Poznań

## **Integracja europejska w perspektywie teorii gier wielokrotnych. Wybrane zagadnienia**

„W nauce nie poszukuje się prawdy, ale zrozumienia”

Robert Aumann

Niniejszy artykuł będzie miał charakter modelowego ujęcia jednego zjawiska wybranego spośród wielu złożonych aspektów integracji europejskiej. Opisując określone strategie polityczne, oparto się na pojęciach zaczerpniętych z teorii gier wielokrotnych Roberta Aumanna. Artykuł nie wyczerpuje w całości podejmowanego problemu, a główny cel, który stawia sobie jego autor, dotyczy ukazania integracji europejskiej jako źródła wielu strategii, w których porządek ideologiczny jest istotny, natomiast często wydaje się wtórny wobec kwestii ekonomicznych, których znaczenie w integracji europejskiej wzrasta w perspektywie długofalowej. Różnica między zakresem polityki krótkofalowej i długofalowej oznacza podejmowanie odmiennych działań, jakby można powiedzieć: realizacji reguł gry, w których to, co jest rzeczywiście istotne, nie musi być przedmiotem sporu od samego początku, a nawet jeśli jest, to przekonanie o słuszności obranej strategii pozwala zaakceptować stratę, przegraną, w politycznym żargonie określaną jako „ustępstwo”, na rzecz osiągnięcia nadrzędnego celu, który musi zrekompensować poniesione wcześniej koszty z tytułu tak, a nie inaczej określonej metody.

Teoria gier wielokrotnych jest niezwykle intrygującym poznawczo narzędziem służącym opisowi zjawisk, które nie są przecież ani do końca przewidywalne, ani nie są do końca zrozumiałe. Robert Aumann sam wskazuje na to, że proponowane przez niego rozwiązania służą często sublimacji problemu i modelowemu ukazaniu różnych form jego deskrypcji. Ten wybitny matematyk powiada, że wiele sytuacji politycznych jest – w perspektywie opisu wykorzystującego teorię gier – zbyt nieprzewidywalnych oraz nieustrukturyzowanych, by dało się w pełni wskazać relacje przyczynowo-skutkowe warunkujące określone relacje między graczami (ang. *players*), co jednakże nie oznacza, że uwagi poczynione w oparciu o te teorie nie dają jakichś wyjaśnień o charakterze jakościowym<sup>1</sup>.

Artykuł składa się z trzech części. Najpierw zamierzam naszkicować w szerokim kontekście działania polityczne jako refleksy ogólnych tendencji kulturowych. Następ-

---

<sup>1</sup> Por. E van Damme, *On the State of the Art in Game Theory. An interview with Robert Aumann*, „Games and Economic Behavior” 1998, nr 24, s. 181–210, <http://www.ma.huji.ac.il/raumann/publication.htm> (wejście na stronę: 12.10.2008).

nie zamierzam określić problemy (wybierając kilka pojęć, w które wikła się integracja europejska) wywołujące często ambiwalencje w ich odbiorze przez opinię publiczną. W trzeciej części zamierzam omówić wybrane kategorie z teorii gier, ze szczególnym uwzględnieniem teorii gier wielokrotnych, unikając przy tym jednak warsztatu matematycznego ze względu na konceptualny charakter niniejszego artykułu. W tej samej części opiszę – w oparciu o wybrany artykuł – jeden z elementów integracji europejskiej będący przejawem złożonych gier, w których ilość graczy oraz perspektywa podejmowanych strategii wpływa na to, co w danej sytuacji powoduje przyjęcie odmiennych od dotychczasowych form kooperacji. Wybieram konkretny artykuł ze względu na to, że ukazuje on w sposób modelowy oraz ustrukturyzowany złożoność relacji polityczno-ekonomicznych. W ostatniej części, mającej formę zakończenia, omówię problem, który odsłania się w perspektywie teorii gier wielokrotnych, dotyczący tego, czy zamiast oczekiwać jednego procesu integracji europejskiej nie lepiej mówić o integracjach europejskich. Jakie różnice wprowadza to, wydawałoby się, że ilościowe, rozróżnienie? Odpowiedź na tak sformułowane pytanie ma charakter teleologiczny.

### Gra i ironia

Socjologiczne oraz kulturoznawcze opisy dotyczące społeczeństwa współczesnego koncentrują się na wyjaśnianiu licznych fenomenów społecznych w oparciu o interpretacje oparte na refleksji postmodernistycznej. Co ciekawe, samo pojęcie „postmodernizmu” wzbudza w wielu umysłach nadal, choć już od wielu lat zwiastuje się kres tej formy kondycji intelektualnej oraz aksjologicznej, liczne wątpliwości. Wiele opracowań naukowych odnoszących się w perspektywie postmodernistycznej do współczesnych społeczeństw koncentruje się na dwóch istotnych zagadnieniach. Pierwsze dotyczy kategorii „gry”<sup>2</sup>, a drugie pojęcia „indywidualności”<sup>3</sup>. Gra, łączona często w refleksji krytycznie odnoszącej się do szeroko rozumianej współczesności z ironią, metaforycznie obrazuje dystans podmiotu wobec otaczającej go rzeczywistości. Tak rozumiana postawa poznawcza podmiotu jest źródłem różnych odmian indyferentyzmu społecznego i to zarówno na poziomie etycznym, politycznym, jak i społecznym. Indywiduum przestaje angażować się w otaczającą rzeczywistość, dystansuje się ono od jakichkolwiek ocen zdarzeń czy innych form aktywności społecznej; obojętne jest na wszystko, co wrywać ma je z transu terażniejszości rozcieńczającej jego tożsamość. Indywiduum traktuje rzeczywistość jak przestrzeń gry. Funkcjonowanie w takiej postawie politycznej oraz egzystencjalnej prowadzi często do przekonania, że na tym świecie nic nie jest trwałe i być nie musi, że każda forma złudzenia jest często dużo lepsza niż fakty, za które trzeba często odpowiadać (zresztą pojęcie odpowiedzialności jest może jeszcze kategorią próbującą obiektywnie opisać umocowanie funkcjonującego podmiotu w rzeczywistości). Jeśli nie uda się realizacja jakiegoś projektu, to może to

<sup>2</sup> M. Dąbrowski, *Postmodernizm: myśl i tekst*, Kraków 2000, s. 29.

<sup>3</sup> F. Jameson, *Postmodernizm i społeczeństwo konsumpcyjne*, tłum. P. Czaplński, w: R. Nycz (red.), *Postmodernizm. Antologia przekładów*, Kraków 1997, s. 196–197.

oznaczać konieczność zmiany postawy, niekoniecznie zaś samego projektu czy podmiotu, który go zrealizuje.

Oddziaływanie mediów prowadzi do tego, że obrazy rzeczywistości stają się często jej ekwiwalentami lub nawet ją zastępują na poziomie reprezentacji faktów i obejmujących je aksjologicznych ujęć<sup>4</sup>. Milan Kundera w swojej powieści *Nieśmiertelność* powiedziała, że ciało ideologii jest pożerane przez czerwie imagologii. Faktyczny stan rzeczy ustalany jest przez arbitralnie percypującą podmiotowość, np. opinię publiczną (istotny jest strach przed izolacją jako motywacja do działań) lub konkretne indywiduum, które proces rozumienia jakiegoś faktu odbiera w zdeformowanej postaci na skutek oddziaływania różnych środków przekazu. Kundera przecenił media, gdyż nad nimi staje współczesna forma fatum, którego one są jedynie matrycą i środowiskiem – ekonomia. Dlaczego, myśląc o mediach, używa się pojęcia „matrycy” oraz „środowiska”? Matryca oznacza pewien rodzaj szczególnego oddziaływania medium na społeczeństwo, które nie musi być przez nie zdeterminowane, choć odbiór rzeczywistości możliwy jest właśnie poprzez zapośredniczenie percepcji podmiotu w źródle przetwarzanych znaczeń. Metafora środowiska<sup>5</sup>, w kontekście treści niniejszego artykułu, wskazuje na konieczność „organicznej” symbiozy między różnymi, polimorficznymi elementami (m.in. podmioty, media, ideologie, strategie polityczne), które współtworzą wielowarstwową oraz wielowymiarową rzeczywistość polityczno-społeczną.

Pojęcie ekonomii jest rozumiane w treści niniejszego artykułu jako jeden z modułów formujących podejmowane przez polityków strategie polityczne, które będą opisywał w perspektywie integracji europejskiej. W tym miejscu należy jednak wskazać, jak pisze Alain Badiou w eseju *Etyka jako postać nihilizmu*, że „współczesnym imieniem konieczności jest, jak wszyscy wiemy, «ekonomia». Ekonomiczna obiektywność – której właściwa nazwa to logika Kapitału – jest podstawą, na której nasze systemy parlamentarne przygotowują subiektywny odbiór i opinię publiczną, z góry skazując je na przyjęcie tego, co wydaje się konieczne”<sup>6</sup>. W dyskusji na temat procesu integracji europejskiej problemy ekonomiczne oraz gospodarcze były często najważniejszymi czynnikami budującymi centryczną politykę państw członkowskich<sup>7</sup>.

Porządek ekonomiczny silnie wpływa na redefinicję podstaw ideologicznych oraz aksjologicznych współczesnych społeczeństw. Kiedy Badiou pisze, że w miejsce filozoficznej konieczności wprowadzimy pojęcie ekonomii, to dla wielu z nas ta substytu-

---

<sup>4</sup> Mark Poster pisze, że na każdym poziomie ludzkiego życia tradycyjne linie podziałów – dotyczące systemu porządku (praw), relacji znaczeniowo-twórczych, hierarchii wartości oraz władzy – chyliły się ewidentnie ku upadkowi, rozpadowi. M. Poster, *The Information Empire*, „Comparative Literature Studies” 2004, vol. 41, no. 3, p. 318.

<sup>5</sup> Ursula K. Heise, zajmująca się ekologiczną teorią komunikacji, uważa, że jeśli w różnych ujęciach komunikacyjnych wykorzystuje się np. metaforę środowiska, to należy to robić konsekwentnie. Autorka ma na myśli przede wszystkim to, że metafora środowiska konotuje różne – podobnie jak w biologii – metafory organicznie powiązane z tym pojęciem; środowisko jest rozumiane jako żywa całość. Por. U. K. Heise, *Unnatural Ecologies: The Metaphor of Environment in Media Theory*, „Configurations” 2002, p. 151.

<sup>6</sup> A. Badiou, *Etyka jako postać nihilizmu*, „Krytyka Polityczna” 14 (2007/2008), s. 302.

<sup>7</sup> K. Michałowska-Gorywoda, *Integracja polityczna*, w: L. Ciamaga, E. Latoszek, K. Michałowska-Gorywoda, L. Oręziak, E. Teichmann (red.), *Unia Europejska. Podręcznik akademicki*, Warszawa 1997, s. 342–376.

cja zostanie w jakiś szczególnie sposób źródłem przyczyn uzasadniających te problemy, na które – jak sądzimy – nie mamy wpływu. Człowiek może rozumieć, że to obiektywne prawa ekonomii uniemożliwiają wyeliminowanie śmiertelnego głodu w Afryce, że to obiektywne prawa ekonomii uzasadniają wybuchy zamieszek organizowanych przez biednych nowych, pochodzących z byłych kolonii, Francuzów, że obiektywne prawa ekonomii uniemożliwiają zatrzymanie rozwoju gospodarczego, który destruktywnie wpływa na globalne ocieplenie<sup>8</sup> albo, że to ekonomia jest fatum redefiniującym rozkład sił w państwach członkowskich Unii Europejskiej.

Georg Simmel<sup>9</sup> ostrzegał ponad sto lat temu przed tym, że jeśli społeczeństwo będzie organizowane przez porządek pieniądza – czy parafrazując myśl tego filozofa w kontekście niniejszego artykułu – porządek ekonomii, to zacznie ono ulegać zubożeniu, które dotyczyć będzie i postrzegania świata, i wszelkiego wartościowania osób i rzeczy. Na ile więc – przy założeniu, że to ekonomia jest główną ramą integracji europejskiej – można opisywać zjawiska w skali ogólnej bez uwzględniania poziomu gotowości konkretnych społeczeństw do aktywnego podejmowania ważnych decyzji? Można przecież przyjąć, że zubożenie jest pewną formą reakcji na to, co w perspektywie ekonomii – jako nowej formy totalnej konieczności – okazuje się podstawą tego, co nieprzewidywalne, niedostateczne ontologicznie oraz aksjologicznie. Odwrócenie się od źródła tego, co niepewne, przyjęcie ironicznego dystansu wobec rzeczywistości społecznej i politycznej, o czym traktują liczne opracowania naukowe<sup>10</sup>, może określać nową postawę podmiotu, który przyzwala na niedostatek własnego poznania. Wydarzenia w Irlandii<sup>11</sup> czy we Francji<sup>12</sup> pokazują jednak, że społecznie można określić miarę, na podstawie której zubożenie przeobrażać się może w nową postać aktywności społecznej (wyrażanej często w kategoriach odbiegających od standardów dyplomatycznych i ogólnokulturowych).

Media często wskazują, że Unia Europejska znajduje się w stanie kryzysu, którego przyczyny mają jednak charakter nie tylko ekonomiczny, ale także społeczny, historyczny, ideologiczny czy nawet etniczny. Proces integracji nie dotyczy jedynie form podpisywania wspólnych porozumień czy określania strategii opracowywanych biurokratycznie. Proces integracji jest zwierciadłem, w którym przegląda się często zinstrumentalizowana, ztechnicyzowana oraz bierna i ironicznie usposobiona podmiotowość. W powyższych uwagach nie rozróżniam poziomu makro- i mikropolitycznego, zamierzam bowiem w tej części artykułu scharakteryzować pojęcie „gry” mające swoje podstawy w społeczno-kulturowych działaniach.

<sup>8</sup> Por. raport N. Sterna, przygotowany na zlecenie Rządu Brytyjskiego, a dotyczący relacji między ekonomią i ekologią. *Stern Review: The Economics of Climate Change*, [http://www.hm-treasury.gov.uk/stern\\_review\\_executive\\_summary\\_foreign\\_language\\_translations.htm](http://www.hm-treasury.gov.uk/stern_review_executive_summary_foreign_language_translations.htm).

<sup>9</sup> Por. G. Simmel, *Filozofia pieniądza*, tłum. A. Przyłębski, Poznań 1997.

<sup>10</sup> M. Gołębiowska, *Demontaż atrakcji. O estetyce audiowizualności*, Gdańsk 2003, s. 9; R. Rorty, *Przygodność, ironia i solidarność*, tłum. W. Popowski, Warszawa 1996, s. 86 i n.

<sup>11</sup> Mam na myśli odrzucenie przez Irlandczyków w referendum (które rozpoczęło się 9.06.2008 r.) Traktatu Lizbońskiego.

<sup>12</sup> Myślę tutaj o zamieszkach, do których doszło głównie na przedmieściach dużych miast we Francji mniej więcej między 27 października a 8 listopada 2005 r.

Problemy, w które uwikłana jest Unia Europejska w perspektywie wewnętrznej oraz zewnętrznej, wynikają w dużej mierze z tego, co można by określić „demokracją interpasyną” oraz „zawieszaniem autentyczności”. Pierwsze ujęcie prowadzi do zawieszania własnej aktywności polityczno-społecznej na rzecz podmiotu (w tym także instytucji), który wykona za mnie moje zadanie. Druga perspektywa, w którą wpisuje się to pierwsze ujęcie, prowadzi do substytucji pragmatyki na miejsce odpowiedzialności.

Pojęcie „interpasynowości” oznacza przenoszenie własnych postaw i odczuć na inne podmioty (lub przedmioty w funkcji podmiotu, jak to ma miejsce w mediach masowych). Interpasynowość<sup>13</sup> jest osobliwą formą zaniedbania działania, które za nas może wykonać ktoś inny – nasza aktywność zostaje niejako zawieszona, instrumentalizujemy ją – transponując jej zadania na inny podmiot. Można więc stwierdzić, że demokracja interpasynowa opiera się na tym, że jednostka uczestniczy w ważnych dziedzinach życia polityczno-społecznego poprzez obserwowanie medialnych obrazów tych wydarzeń, a jej działania i wybory przenoszone są na określone postawy polityków. „Tylko i wyłącznie w polityce komunikacja instytucjonalizowana jest w ten sposób, że także przez to opinie, zdania, potrzeby, wizje itp. stają się społecznie relewantne, transparentne, widoczne i komunikowalne jako opinie, zdania itp. danej formacji społecznej”<sup>14</sup>. Osobliwym podmiotem demokracji interpasynowej jest opinia publiczna, ta „skóra społeczna”<sup>15</sup>, która decyduje za jednostkę, wskazując dominujący trend lub ideę, ale także jest reprezentacją (wirtualną, a więc prawdopodobną) reakcji społecznych na np. określone działania polityków. Opinia publiczna funkcjonuje na zasadzie sprzężenia zwrotnego, gdyż jednostka, która nie jest zbyt odporna na jej oddziaływanie, może interioryzować jej przekazy<sup>16</sup>. To zapośredniczenie relacji między jednostką i politykiem jako reprezentantem zbiorowości prowadzi często do interpasynowych postaw, które są w dużej mierze rezultatem oddziaływania kultury współczesnej na różne porządki dyskursów, w tym także politycznych.

„Zawieszanie autentyczności” rozumiem jako proces, w którym zmiana stanowiska np. negocjacyjnego zależna jest w dużej mierze od celu, który zamierza się osiągnąć. Jest to widoczne w sposób szczególny, gdy następuje wykluczenie porządku idei jako podstawy tożsamościowo-twórczej i wprowadzanie na jej miejsce rachuby ekonomicznej. Poszczególne państwa członkowskie, w tym Polska, zarzucają np. władzom niemieckim, że rurociąg rosyjsko-niemiecki jest przejawem polityki decentrycznej niwelującej sens wspólnotowych założeń Unii Europejskiej.

Pojęcie „autentyczności”, którego używam, inspirowane jest „etyką autentyczności” Charlesa Taylora<sup>17</sup> ekstrapolowaną na złożoną podmiotowość, przez którą rozu-

<sup>13</sup> A. Chmielewski, *Interpasynowość i dwa pojęcia jedności w przestrzeni publicznej*, w: *Sfera publiczna. Kondycja – Przemiany – Przejawy*, J. P. Hudzik, W. Wozniak (red.), Wrocław 2006, s. 45. Cyt. za: A. Przegalińska, *Nowe media: między działaniem a interpasynowością*, „Inter” (pierwszy numer czasopisma AAL, w druku).

<sup>14</sup> M. Fleischer, *Ogólna teoria komunikacji*, Wrocław 2007, s. 189.

<sup>15</sup> E. Noelle-Neumann, *Spirala milczenia. Opinia publiczna – nasza skóra społeczna*, tłum. J. Gilewicz, Poznań 2004, s. 81.

<sup>16</sup> Ibidem.

<sup>17</sup> Dokonuje parafrazy koncepcji Taylora. Por. Ch. Taylor, *Etyka autentyczności*, tłum. A. Pawelec, Kraków 1996, s. 9–17.

miem funkcjonowanie nie tylko polityków, ale także reprezentowanych przez nich państw. W tej perspektywie Unia Europejska musi się mierzyć z trzema bolączkami autentyczności: indywidualizmem, rozumem instrumentalnym (ten rodzaj „bolączki” łączy się z wyżej omówionym zagadnieniem interpasywnej demokracji) oraz ograniczaniem wyboru ze względu na rozwój przemysłowo-technicznych relacji w społeczeństwie (ten rodzaj „bolączki” również łączy się z problemem interpasywnej demokracji).

Każde państwo członkowskie w sytuacji, kiedy będzie ponosiło straty na skutek funkcjonowania w UE, zacznie tracić przekonanie o sensie bycia we Wspólnocie, przyjmując przy tym interes własnego państwa jako cel nadrzędny. Rozwijające się technologie, które wypełniają kolejne sfery ludzkiej codzienności oraz media masowe organizujące rozmaite jej obrazy i formy, a także funkcjonowanie opinii publicznej – prowadzą do instrumentalizacji rozumu, którego nadrzędnym celem, redukującym lub eliminującym pozostałe, staje się zysk. Tak pojmowany rozum instrumentalny traktuje rzeczywistość polityczno-społeczną jako zbiór atrakcyjnych obrazów, których odbiór zastępuje potrzebę autentycznego działania. Rozwój przemysłowo-technicznych relacji w społeczeństwie redukuje zakres wolności i odpowiedzialności za to, co dzieje się wokół podmiotu (w tym także państwa jako podmiotu). Biurokratyzacja w określaniu relacji społecznych integrującej się Europy powoduje, że sama Unia może być postrzegana jako byt wirtualny, którego mechanizmy nie dadzą się w żaden sposób kontrolować. Ograniczanie możliwości wyboru jednostki w takiej perspektywie (czy w szerszej – państwa) jest jednocześnie skazywaniem go (jej) na podejmowanie strategii np. politycznych lub ekonomicznych, które w jakiś sposób określałyby nowy wymiar, w którym nie ulegałaby ona takiemu „zawieszeniu”<sup>18</sup>.

Pojęcie gry, o którym pisałem powyżej, wyrasta z szerokiego kontekstu społeczno-gospodarczego oraz polityczno-ekonomicznego. Jest ono metaforą pewnej postawy podmiotu wobec otaczającej go rzeczywistości, ukazującą przede wszystkim podobieństwa między zjawiskami. W kolejnych częściach niniejszego artykułu używał będę pojęcia gry w rozumieniu zaproponowanym przez Roberta Aumanna.

### Okrężne drogi

„Polityczne cele zostaną osiągnięte przez integrację gospodarczą. Nie zawsze można iść bezpośrednią drogą, często potrzeba okrężnych dróg, a układ rzymski jest taką okrężną drogą”<sup>19</sup> – zacytowane zdanie odnosiło się w latach sześćdziesiątych XX wieku do uznania konieczności integracji ekonomicznej jako podstawowej drogi do politycznej integracji państw członkowskich. Taki właśnie pogląd wyrażali wtedy m.in. inicjatorzy i twórcy traktatu rzymskiego EWG. W zacytowanej powyżej wypowiedzi

---

<sup>18</sup> „Autentyczność” traktuję jako pewien rodzaj „postawy wobec”, nie chcę zaś przy tym przecho-  
dzić do wartościowania, gdyż nadrzędnym celem mojej refleksji jest zagadnienie „gry”. Pojęcie „za-  
wieszania” ma konotować proces, w którym – w zależności od przyjmowanej strategii – zmienia się  
sposób jej realizacji, a więc „zawieszanie” nie oznacza „wyeliminowanie”, a raczej „zamianę”.

<sup>19</sup> Fragment wypowiedzi H. von Brentano dla „Finanznachrichten”, 22 czerwca 1962. Cyt. za:  
K. Michałowska-Gorywoda, *Integracja polityczna*, op. cit., s. 342.

zastanawiająca jest także metafora „okrężnej drogi”, która w tym kontekście oznacza możliwość realizacji zamierzeń bez zbędnego pośpiechu oraz zdolność do większego wysiłku i poświęcenia w danym momencie, aby ostatecznie osiągnąć zamierzony cel. Przywołana powyżej wypowiedź wprowadza także do samego zagadnienia gry. Ktoś gra z kimś o coś, przyjmując przy tym określoną długofalową strategię służącą realizacji konkretnego zadania. Motywy i cele integracji politycznej Europy w przypadku poszczególnych państw były bardzo zróżnicowane, a często nawet przeciwstawne. Francja chciała w tamtym okresie np. uzyskać polityczną przewagę w Europie Zachodniej, a Niemcy najpierw osiągnąć zjednoczenie (zamierzenie dalekosiężne), czemu miało służyć odzyskanie silnej pozycji politycznej i gospodarczej w Europie<sup>20</sup>. Motywy i cele ulegały przez kolejne lata przeformułowaniu, co decydowało o nieustannej zmianie przyjmowanych strategii. Kiedy Unia Europejska stawała się faktem, pojawiali się nowi jej członkowie – m.in. Polska, mający często różne od dotychczasowych wymagania wobec konstytuujących ją podmiotów i struktur. Nowe podmioty UE odwoływały się do zupełnie odmiennych doświadczeń historycznych czy politycznych. Ewoluowała nie tylko Wspólnota, ale także sposoby rozumienia tożsamości europejskiej<sup>21</sup>.

Paradoksalnie, ważne dla integracji europejskiej było doświadczanie przez tworzące ją podmioty zawsze jakiejś formy kryzysu. Pod koniec pierwszej połowy lat 80-tych XX wieku Fabrice Fries pisał o tym, że integracja europejska wydaje się dotknięta nawet nie tyle kolejnym kryzysem, jednym z licznych w procesie formowania się Unii Europejskiej, co raczej kryzysem tożsamości, który wywołuje potrzebę przemyślenia na nowo koncepcji i metod<sup>22</sup>. Kiedy pojawiali się nowi członkowie Wspólnoty, należało ponownie określać jej ekonomiczne strategie, podobnie rzecz miała się z określaniem ich ról i funkcji w perspektywie tzw. starych członków. W sytuacjach narastającego konfliktu okazywało się, że ponad przyczynami politycznymi oraz ekonomicznymi, leżą stereotypy bazujące m.in. na przekonaniu mówiącym o tym, że pewne zdarzenia lubią się powtarzać (zaczęto karmić się czymś w rodzaju fatalizmu dziejowego). W takich konfrontacjach ważną okazywała się pamięć jako kategoria budująca tożsamość, także zbiorową. W tym miejscu należy wspomnieć o polskiej debacie sejmowej z września 2003 roku, a więc jeszcze w okresie przed wejściem Polski do Unii Europejskiej. Odżyła wtedy w wypowiedziach polskich polityków przeszłość i to ta tragiczna, bo przeszłość II wojny światowej<sup>23</sup>. Tożsamość konstruowana w oparciu o przeszłość przywoływaną w szczególności sposób okazywała się raczej procesem niż określonym stanem.

Tożsamość rozumiana jako proces stawia bowiem pytanie o czasowość – o utrzymanie siebie w czasie. „Tożsamość sprowadzoną do tego, co istotowe, można rozpatrywać jako pytanie, często zadawane z niepokojem, o trwałość podmiotu w czasie. Kiedy stawiając pytanie o to, kim jestem, mamy nadzieję pozostać sobą w przyszłości i zależy nam

<sup>20</sup> Por. K. Michałowska-Gorywoda, *Integracja polityczna*, op. cit., s. 343.

<sup>21</sup> Ibidem, s. 344.

<sup>22</sup> F. Fries, *Spór o Europę*, tłum. J. Balasińska, M. Balasińska, E. Sadowska, Warszawa 1998, s. 9.

<sup>23</sup> Pisałem o tym w artykule pt. *Funkcje metafor w procesie integracji Polski z Unią Europejską*, „Przegląd Zachodni” 2008 (w druku).

na ewentualnym zachowaniu żywego wspomnienia o naszej przeszłości. Stąd kluczowa rola pamięci i jej ram społecznych”<sup>24</sup>. W dynamicznym, procesualnym pojmowaniu tożsamości pamięć stanowi zatem warunek trwania zbiorowej tożsamości w czasie<sup>25</sup>.

W 2006 roku rozpoczęła się dyskusja w Unii Europejskiej na temat aporii wynikających z przynależności poszczególnych państw do Wspólnoty oraz jednoczesnego autonomicznego działania w interesie własnym. Źródłem poważnych napięć politycznych oraz społecznych konfliktów na linii Polska i UE było na przykład niefortunne sformułowanie Radosława Sikorskiego, ówczesnego ministra obrony narodowej, który porównał gazociąg rosyjsko-niemiecki do paktu Ribbentrop-Mołotow. Niemcy zdecydowali się przeprowadzić przy współudziale Rosji rurociąg po dnie morza Bałtyckiego z ominięciem państw, które są pomiędzy tymi dwoma krajami. Polska została pominięta jako partner projektu, a jej komentarz został przyjęty w mediach europejskich, znów perspektywa historyczna, jako komentarz ofiary, która nie potrafi spojrzeć na współczesność inaczej, jak tylko przez soczewkę traumatycznej przeszłości. Metafora, o której piszę, odnosi się do pamięci zbiorowej jako cennej „własności”, dziedzictwa przodków, z którymi powinni utożsamiać się żyjący członkowie danej zbiorowości, stąd pamięć zbiorowa zawiera „wysoki ładunek emocji i zdecydowane wartościowanie”<sup>26</sup>. W całej Unii Europejskiej nastąpił jednak kryzys, gdyż jeden z najsilniejszych jej członków – Niemcy, zaczął uprawiać niezależną od wspólnej strategii Wspólnoty, częściowo decentryczną, politykę gospodarczą. Partnerem Niemiec została Rosja, czyli podmiot spoza Unii.

Symbolicznie rzecz ujmując – w najnowszych dziejach Niemiec można wyznaczyć dwa zasadnicze wydarzenia historyczne, które wpływają na profil oraz losy Wspólnoty. Pierwszym jest niewątpliwie zburzenie muru berlińskiego, będące zapowiedzią integracji europejskiej – „podmiotowości” solidnej, kompaktycznej, realizującej idee wspólnotowe oraz zjednoczeniowe. Ten fakt można określić jako akt nadania porządku ideowego ciągle formującej się Unii Europejskiej. Przywrócona w ten sposób zostaje w Europie harmonia i wiarygodność jednolitej Wspólnoty, będącej trwałym oraz tożsamym podmiotem, który granicę między tym, co wewnętrzne (wspólnotowość UE) oraz zewnętrzne (m.in. relacje UE z USA, Chinami czy Rosją) postrzega w perspektywie tego, co jednocy. Drugim ważnym wydarzeniem w najnowszych dziejach Niemiec będzie rozpoczęcie budowy rurociągu rosyjsko-niemieckiego przebiegającego po dnie morza Bałtyckiego. Okazuje się, że Unia nieposiadająca wystarczającej ilości naturalnych złóż energetycznych, jako całość jest podmiotem nietrwałym i niewiarygodnym, gotowym rozprysnąć bez prowadzenia spójnej, wspólnotowej oraz konsekwentnej polityki. Przypadek niemiecko-rosyjski ukazał konieczność rozwijania nowych technologii oraz wchodzenia w indywidualne sojusze z tymi podmiotami, które dysponują naturalnymi złożami dostępnymi w ogromnych ilościach (tak jak to ma miejsce w przypadku relacji Niemcy–Rosja).

---

<sup>24</sup> P. Zawadzki, *Czas i tożsamość. Paradoks odnowienia problemu tożsamości*, „Kultura i Społeczeństwo”, t. XLVII, 3, s. 9–10. Cyt. za: P. T. Kwiatkowski, *Pamięć zbiorowa społeczeństwa polskiego w okresie transformacji*, Warszawa 2008, s. 23.

<sup>25</sup> P. T. Kwiatkowski, *Pamięć zbiorowa społeczeństwa polskiego w okresie transformacji*, op. cit., idem.

<sup>26</sup> Ibidem, s. 27.



Wybrałem przypadek Niemiec, gdyż stanowią one jedno z dominujących państw w strukturach UE. Wskazuję na kwestię rurociągu także dlatego, że w kontekście tego problemu odsłania się jedno z najważniejszych wyzwań Wspólnoty – jej relacje z Rosją. Krytyczne komentarze dotyczące rurociągu płynące z większości państw europejskich, w tym – z Polski, wskazywały na to, że polityka Niemiec ma charakter dyspersyjny wobec kompaktycznych oraz centrycznych działań Unii. W perspektywie „zawieszania autentyczności” powiedzielibyśmy, że mit upadku muru berlińskiego został wzięty w nawias, gdyż indywidualistyczna oraz technologiczna strategia Niemiec wybrała relacje oparte na twardych regułach ekonomicznych, w ten sposób dokonała się substytucja, w której na miejsce odpowiedzialności wspólnotowej, wchodzi indywidualistyczny, technologiczowany pragmatyzm. Podmioty współbytujące w ramach interpasymnej demokracji zaczęły wątpić w sens istnienia Unii Europejskiej, skoro jeden z jej największych członków podjął się działań, które, choć nie są wymierzone przeciwko członkom Wspólnoty, to jednak redefiniują (w niektórych przypadkach nawet – redukują) jej priorytety polityczne, gospodarcze oraz – co ciekawe – ideowe. Niemiecka strategia wytrzymała krytykę państw członkowskich. Niemcy zawieszając swój mit muru berlińskiego, a więc potrzebę autentyczności ideowej, zaczęli realizować politykę gospodarczą oraz ekonomiczną, która nie wikła się w żadne dyskursy ideowe, lecz opiera się na grze, której celem, założmy, że będzie – rola lidera wśród państw UE ze względu na generowany poprzez budowę rurociągu potencjał energetyczny, a więc i ekonomiczny. Niemcy zagrały w trudnej, wielopodmiotowej grze, by w perspektywie długofalowej, minimalizującej poszczególne ambiwalencje wspólnotowe, uzyskać zakładaną zapłatę – niezależność. Niemcy zagrały w perspektywie długofalowej, tracąc po drodze (przegrywając) w ramach integracji europejskiej wiele cennych elementów (domen polityki oraz ekonomii), które w danym momencie z perspektywy innych graczy okazywały się wielkimi wygranymi. To, co napisałem powyżej jest tylko modelowym ujęciem złożonej polityki, dlatego dokonuję stosownych uproszczeń, aby w ten sposób przede wszystkim scharakteryzować problem. Niemcy okazali się graczami wytrawnymi, jeśli założymy, że problem źródeł energii jest najważniejszym problemem Unii Europejskiej. Zaryzykuję hipotezę mówiącą, że w strategii polityczno-gospodarczej rosyjsko-niemieckiej mamy do czynienia z doskonale realizowaną grą opartą na regułach dających się konceptualizować według matematycznych zasad. W dalszej części rozważań przybliżyć będę podstawowe pojęcia z teorii gier wielokrotnych, aby w ich perspektywie odnieść się do „gry politycznej UE z Rosją”.

### Gry (wielokrotne)

Teorie gier są atrakcyjnymi dla humanistów źródłami inspiracji. Wynika to w dużej mierze z dużej poręczności narzędzi teoretycznych wykorzystywanych w tych teoriach, ale także z przekonania, że prototypy interpretacji, które wyłaniają się na skutek stosowania różnych koncepcji bazujących na matematycznym modelowaniu, są wystarczająco intersubiektywne, by spełniać warunki obiektywności oraz zrozumiałości. Jest jednak w takim myśleniu niebezpieczeństwo wynikające z tego, że przecież tymi

teoriami zaczynają posługiwać się niematematycy, co może prowadzić do błędów oraz nadinterpretacji. Warto w tym miejscu zastrzec więc, że autor niniejszego tekstu opierał się będzie na wybranych zagadnieniach z teorii gier, balansując na przepaści analogii i uproszczeń. Poszczególne elementy konceptualnie zapożyczone z teorii gier (ze szczególnym uwzględnieniem teorii gier wielokrotnych) służą ukazaniu integracji europejskiej nie tyle jako procesu, co jako zbioru strategii warunkowanych zmiennymi celami, podmiotami (graczami) oraz wypłatami (nagrodami). Elementy teorii gier dają więc jedynie asumpt do przybliżenia samego problemu, który wynika z oczekiwań warunkowanych interpasymnie motywowaną demokracją oraz autentycznością opartą na ideowym, kulturowym oraz społecznym uzasadnieniu konieczności trwania i rozwoju Unii Europejskiej. Pomysł na analizowanie polityki przy wykorzystaniu narzędzi z teorii gier nie jest oryginalny, gdyż już na przełomie lat 50-tych i 60-tych XX wieku pojawiały się koncepcje próbujące opisać oraz wyjaśnić sferę politycznych działań w perspektywie tych teorii.

Robert Aumann w omówieniu książki Anatola Rapoport'a *Fights, Games and Debates*<sup>27</sup> pisze, że pomimo tego, iż wiele działań politycznych jest z natury swojej nieprzewidywalnych oraz niedających się uporządkować w jednoznaczna, spójną strukturę, to i tak warto próbować wykorzystywać te teorie, gdyż nigdy nie wiemy, do jak ciekawych wyników możemy dojść. Zajmowanie się teorią gier w kontekście interpretacji określonych strategii politycznych wydaje się istotne nie ze względu na mody intelektualne, ale chociażby dlatego, że, jak zauważa Aumann, „teorie gier” można by nazywać z powodzeniem „teoriami konfliktów i współpracy”<sup>28</sup>, a przecież opisy procesu integracji europejskiej opierają się w dużej mierze na wyjaśnianiu konfliktów oraz charakteryzowaniu różnych wymiarów współpracy<sup>29</sup>.

Teoria gier nie ma żadnych intelektualnych powiązań z etyką, istotne jest przy tym to, na co zwraca uwagę Robert Aumann, że w tej teorii nie znajdują się żadne moralne elementy, jak też, że przy wykorzystaniu tego typu teorii nie powinno się w żaden sposób wprowadzać etycznych ocen. Teorie gier są bowiem moralnie neutralne<sup>30</sup>. Strategie opisywane przez teorie w specyficznych równaniach nie uczą np. jak maksymalizować użyteczność jakiegoś działania, lecz służą badaniu tego, co może się wydarzyć, jeśli wybierzemy tę a nie inną strategię. Teorie gier służą więc do tego, by pokazać te drogi i te konsekwencje, które motywowane są przez nasze inicjatywy, podniety czy cele. Może nas niepokoić to, że w teoriach gier mówi się o samolubności, lecz należy przyznać, że to właśnie w tej teorii pojęcie to nabiera nowych znaczeń, obojętnych na etyczne oceny. Robert Aumann pisze, że oskarżanie teorii gier o to, że uczą właśnie samolubności, ze względu na którą szacuje się dobór odpowiednich strategii, jest

<sup>27</sup> R. J. Aumann, *The Game of Politics*, „World Politics” 14 (1962), p. 686 (a review of Anatol Rapoport's *Fights, Games, and Debates*). Artykuł jest dostępny na stronie: <http://www.ma.huji.ac.il/raumann/publication.htm> (12.10.2008).

<sup>28</sup> Ibidem, p. 675.

<sup>29</sup> Por. F. Fries, *Spór o Europę*, op. cit., s. 284–312; K. Michałowska-Gorywoda, *Integracja polityczna*, op. cit., s. 249–358.

<sup>30</sup> R. Aumann, *Game Theory*, „The New Palgrave: A Dictionary of Economics”, vol. 2 (1987), p. 98. Artykuł jest dostępny na stronie <http://www.ma.huji.ac.il/raumann/publication.htm> (12.10.2008).

błędem porównywalnym z tym, który popełnia się, gdy oskarża się bakteriologów o to, że to przez nich rozprzestrzeniają się różne choroby zakaźne<sup>31</sup>. Teorie gier badają perspektywę samolubną, gdyż w grze ktoś musi wygrywać; ze względu na zakładane zwycięstwo określa się właśnie tę perspektywę.

Teorie gier, które mogłyby być nazywane również „teoriami interaktywnych decyzji”, dotyczą zachowań graczy, których działania oddziałują na innych graczy. Kiedy myślimy o nie-interaktywnej teorii decyzji, możemy założyć, iż podejmowane działania wynikają raczej z racjonalnego, niż psychologicznego lub socjologicznego punktu widzenia. Pojęcie „teorii gier” wyrasta z bardziej formalnego podobieństwa do interaktywnych problemów decyzyjnych obecnych w takich grach jak: szachy, poker czy monopole. Pojęcie gry zakłada także racjonalne, „zimne” kalkulacje podczas analizy jakiejś strategii<sup>32</sup>. Teorie gier znajdują swoje zastosowania w ekonomii<sup>33</sup>, naukach politycznych (na poziomie narodowym oraz międzynarodowym)<sup>34</sup>, planach militarnych, w ewolucyjnej biologii i ostatnio w informatyce. Liczne koncepcje powstające na gruncie teorii gier są wykorzystywane na gruncie statystyki, matematyki, psychologii społecznej oraz różnych nurtów filozofii. Pojęcie teorii gier jest czymś w rodzaju ogólnej teorii wykorzystywanej do analiz racjonalnych działań w naukach społecznych, gdzie słowo „społeczny” jest definiowane szeroko, zawierając w swym polu znaczeniowym graczy ludzkich, jak i nie-ludzkich (np. komputery, zwierzęta czy nawet rośliny). Teorie gier służą rozwojowi metodologii służących do badania niemal wszystkich sytuacji o charakterze interakcji między graczami, dając często komplementarne wyjaśnienie poszczególnych, obserwowalnych lub możliwych, zachowań<sup>35</sup>. Teorie gier zajmują się więc badaniem najbardziej odpowiedniego zachowania graczy (jednostek, organizacji lub różnego rodzaju grup społecznych) w przypadku konfliktu interesów, badając przy tym możliwości optymalizacji racjonalnych działań podmiotów gry, by mogli oni osiągać możliwie największe korzyści przy wykorzystaniu odpowiednich strategii<sup>36</sup>.

Robert Aumann uważa, że całą rzeczywistość można traktować jako zbiór wielu różnych gier toczących się często jednocześnie. Należy przy tym pamiętać, że to, co w jednej grze, którą prowadzi X, może się wydawać działaniem racjonalnym, w innej grze może okazać się przyczyną wielu strat. Często od gry, którą się rozgrywa, ważniejsze są te gry, które będą rozgrywane później<sup>37</sup>. Zazwyczaj jednak X gra z Y-kim w jakąś

<sup>31</sup> Ibidem.

<sup>32</sup> Ibidem, p. 47.

<sup>33</sup> Robert Aumann otrzymał nagrodę Nobla w dziedzinie ekonomii za wykorzystanie teorii gier. Por. *Gra w bodźce, rozmowa J. Żakowskiego z R. Aumannem*, „Polityka. Niezbędnik Inteligenta. Wydanie 15”, nr 25 (2008), s. 3.

<sup>34</sup> R. Aumann, M. Kurz, A. Neyman, *Voting for Public Goods*, „Review of Economic Studies”, 50 (1983), p. 678. Artykuł jest dostępny na stronie: <http://www.ma.huji.ac.il/raumann/publication.htm> (12.10.2008).

<sup>35</sup> R. Aumann, *Game Theory*, op. cit., s. 47.

<sup>36</sup> W teorii gier rozpatruje się również warianty, w których jedna ze stron sytuacji konfliktowej jest „bezosobowa” i nie ma na celu zwycięstwa w grze, nie chce więc osiągnąć maksymalnych korzyści. Dzieje się tak wtedy, kiedy jedną ze stron w grze są jakieś nieprzewidywalne siły (np. siły przyrody) lub mechanizmy (np. koniunktura na rynku pracy za kilka lat).

<sup>37</sup> *Gra w bodźce*, op. cit., s. 3–4.

grę G o nagrodę N, unikając przy tym straty S – ten szkielet gier jest źródłem wielu, niemożliwych do określenia rozwiązań. Wykorzystane symbole oznaczają zaś możliwość różnorodnych podstawień, np. X-em może być jednostka lub jakieś społeczeństwo traktowane jako podmiot zbiorowy albo jakieś zwierzę czy gatunek zwierząt itp.

Teoria gier wielokrotnych porównywana jest do ludzkiego życia, w którym realizuje się kilka równoległych scenariuszy, opisujących różne relacje między nami a innymi osobami. Decyzje podejmowane w jednej sytuacji wpływają na nasze działania realizowane z innymi ludźmi w zupełnie odmiennych kontekstach. Parafrazując słowa Roberta Aumanna można więc stwierdzić, że ludzkie życie składa się z „nieskończonej ilości gier”. Wyniki poszczególnych gier wpływają często na przebieg innych gier, dlatego działanie, które X może uznać w jednej sytuacji za zupełnie pozbawione sensu i celu, w perspektywie rozgrywania gry wielokrotnej może zostać powtórzone i przynieść oczekiwany rezultat, tak jak to ma miejsce w przypadku samoobrony. Osoba broniąca się przed agresorem używa swych umiejętności nie tylko, by się wybronić, ale także, by nie dopuścić do sytuacji, w której ów agresor będzie chciał powtórzyć swój atak. Osoba broniąca się gra więc przynajmniej w dwóch grach, co może się wydawać dla obserwatora działaniem przesadzonym, jeśli pomyślimy o tym, że powinna się tylko obronić i odejść, a nie działać prewencyjnie. Jeden z graczy może projektować przebieg gry w taki sposób, by kolejne jej odslony były najodpowiedniejsze właśnie dla niego i nie jest tu istotne, że poszczególne odslony mogą być postrzegane jako porażki. Gry wielokrotne rozgrywane są w perspektywie długofalowej, co oznacza, że przy odpowiedniej strategii krótkofalowej, można nie dostrzegać poszczególnych, złożonych działań jako sensowych wyborów i rozwiązań. Zdarza się, że jakaś strategia może uchodzić za błędną i trudną do zaakceptowania tylko dlatego, że nie dostrzega się, iż jednocześnie stanowi ona element innej, prowadzonej gry<sup>38</sup>. Racjonalność podejmowanych działań opiera się także na wiedzy graczy odnoszącej się do danej sytuacji, w której toczy się gra oraz do wiedzy pozostałych jej uczestników opartej na znajomości jej reguł. Zakłada się bowiem, że X wie, iż Y wie coś na dany temat, różnica w poziomach wiedzy między X-em i Y-iem decyduje często o podejmowanych przez obie strony strategiach w grze, a w ostateczności o jej rezultacie.

Gracze uczestniczący w złożonych strukturach tworzą koalicje, wiedząc, iż w pojedynkę niewiele uda im się wygrać w danej grze; ryzykują przy tym m.in. tym, iż nie wiedzą, jakie negocjacje dotyczące tworzenia koalicji podejmują ewentualni partnerzy z innymi graczami. Każdy z partnerów chce współtworzyć taką koalicję, w której będzie mógł uzyskać, przy odpowiednim podziale zakładanej wypłaty, najwyższą stawkę. Tworzenie koalicji musi opierać się na tworzeniu jak najlepszych możliwości, w oparciu o które każdy gracz zakłada zdobycie optymalnego zysku w określonych warunkach<sup>39</sup>.

<sup>38</sup> E. van Damme, *On the State of the Art in Game Theory. An interview with Robert Aumann*, op. cit., p. 186.

<sup>39</sup> R. Aumann, J. Dreze, *Cooperative Games with Coalitions Structures*, „International Journal of Game Theory” 4 (1975), p. 128. Artykuł jest dostępny na stronie: <http://www.ma.huji.ac.il/raumann/publication.htm> (12.10.2008).

W oparciu o powyższe uwagi dokonam interpretacji artykułu *Konie trojańskie Kremla* napisanego przez Joannę Woźniczko-Czczcott, który ukazał się w „Przekroju”<sup>40</sup>. Przyjmuję, że treść artykułu oddaje ustrukturyzowany<sup>41</sup> model relacji między poszczególnymi państwami członkowskimi UE a Rosją, dający się opisać przy wykorzystaniu wybranych zagadnień z teorii gier wielokrotnych. Abstrahuję w tym miejscu od kulturowych odniesień, a także od tego, że treść artykułu odnosi się do konkretnego momentu historycznego, którym był szczyt UE w sprawie Gruzji. Zakładam bowiem, że treść omawianego artykułu subtelnie obrazuje prawdopodobne relacje, dające się uogólnić, między poszczególnymi państwami traktowanymi przeze mnie jako gracze. Artykuł porusza bardziej uniwersalny problem, który można sformułować w kontekście teorii gier następująco: proces integracji europejskiej jest zbiorem gier wielokrotnych podejmowanych przez poszczególne państwa członkowskie (będące osobliwymi graczami), dziejących się często jednocześnie, których głównym celem jest możliwa optymalizacja zysków ekonomicznych.

Autorka interpretowanego artykułu pisze o Włoszech, Grecji, Bułgarii, Cyprze i Węgrzech (dalej skrót od ang. *Hungary* – H) – oraz, oczywiście, o Rosji. Symbolicznie każde z tych państw będą oznaczał pierwszymi głoskami pochodzącymi od ich nazw i tak odpowiednio dalej występują gracze: W, G, B, C, H oraz R. Osobliwym, niezmiernie ważnym graczem jest również Unia Europejska – UE.

Autorka tego artykułu stawia tezę, że szczyt UE w sprawie Gruzji był „sukcesem Rosji i jej europejskich przyjaciół”, gdyż „Kreml ma ich w Unii tak wielu, że może spać spokojnie”<sup>42</sup>. Jeśli zgodzimy się z powyższą tezą, to będziemy musieli zaakceptować również założenie, zgodnie z którym koalicja W, G, B, C oraz H doprowadziła do „spacyfikowania agresywnych wobec Rosji państw”<sup>43</sup>, które chciały, aby Unia jednoznacznie skrytykowała działania militarne Rosji wobec Gruzji. W perspektywie krótkofalowej celem omawianej gry dla wszystkich graczy będzie więc „spacyfikowanie” państw krytycznych wobec Rosji, która jako gracz wygrywa tę grę. W, G, B, C, H zawiesili swą autentyczną rolę w Unii Europejskiej, gdyż w perspektywie długofalowej każdy z tych graczy oddzielnie i jednocześnie realizuje strategię nastawioną na optymalizację zysków możliwą poprzez wsparcie swych działań gospodarczych na wejściu w koalicję z R.

W, G, B, C, H jako podmioty współtworzące Unię Europejską przegrywają, gdyż ostatecznie wygrywa Rosja, ale jako koalicja „na rzecz” R wygrywają, zaznaczam, grając w tej samej grze. Perspektywa gier wielokrotnych ukazuje już na tym poziomie zasadniczą aporię, gdyż wkład każdego z graczy (jego „cena”) w tworzoną z R koalicję jest zależny od niższej wagi pozostałych graczy w koalicji z R. Ilość graczy, tzw. „koni trojańskich Kremla”, osłabia przy podziale ewentualnych zysków ogólną wartość podejmowanych strategii i redukuje możliwe zyski. W perspektywie szczytu w sprawie

<sup>40</sup> J. Woźniczko-Czczcott, *Konie trojańskie Kremla*, „Przekrój”, nr 37 (2008).

<sup>41</sup> E. van Damme, *On the State of the Art in Game Theory. An interview with Robert Aumann*, op. cit., p. 185.

<sup>42</sup> J. Woźniczko-Czczcott, *Konie trojańskie Kremla*, op. cit., s. 37.

<sup>43</sup> Ibidem.

Gruzji W, G, B, C, H ponoszą więc porażkę, która w ich mniemaniu jest zwycięstwem oddalonym w czasie ze względu na gry realizowane z R.

Nadzwyczajna Rada Europejska nie ogłosiła żadnych sankcji wobec Rosji, nie przeforsowała krytycznych wobec tego kraju postanowień. Mark Leopard oraz Nicu Popescu, autorzy ubiegłorocznego raportu Europejskiej Rady Stosunków Międzynarodowych (ECFR) pokazali, że Unia Europejska ma wielką przewagę nad Rosją w wielu dziedzinach życia. Dla przykładu gospodarka Unii jest piętnaście razy silniejsza niż gospodarka Rosji, a rosyjski gaz sprzedawany jest do UE w ilości, która zaspokaja 25 procent europejskiego zapotrzebowania na ten surowiec, a przy tym stanowi aż 70 procent tego, co Rosja może wyeksportować<sup>44</sup>. Szczyt w sprawie Gruzji kolejny raz pokazał, że Unia Europejska nie jest monolitem, a proces integracji zawiesza się wtedy, gdy istotne stają się interesy poszczególnych państw członkowskich. Każdy kraj Unii analizuje swoje zasoby, wtórne więc okazują się w tej perspektywie statystyki dla całej Wspólnoty. Rosja jest graczem opierającym swoje strategię na wiedzy dotyczącej różnorodnych interesów dwudziestu siedmiu państw współtworzących Unię Europejską. Z wieloma z nich ma zawarte sojusze tak trwałe, że dzięki nim wygrywa poszczególne gry, często jednak realizowane w perspektywie krótkofalowej. Aby Rosja mogła wygrywać kolejne gry w perspektywie długofalowej, musi podejmować wspólne działania ze swoimi partnerami. Jakie strategię łączą R z jej „koalicjantami”, jakie formy kooperacji powodują, że wyżej wymienieni gracze uczestniczący w grach wpisujących się w procesy integracyjne UE, podejmują działania „na szkodę” Unii jako całości, przynosząc jednak korzyści R?

Autorka omawianego artykułu wskazuje, że Włochy, Grecja, Bułgaria oraz Węgry są czterema krajami spośród pięciu (piątym jest Serbia), które razem z Rosją uczestniczą w projekcie gazociągu *South Stream*. Gracze W, G, B, H grają jednocześnie jako sojusznicy, gdy myślimy o nich jako partnerach ww. projektu, ale każdy z nich liczy na osobne zyski wynikające z kooperacji z R. C, jak pisze autorka omawianego artykułu, liczy na wsparcie R podczas jej rozgrywek z Turcją i Grecją, dodatkową zapłatą jest rozwijający się biznes z kapitałem rosyjskim oraz to, że R blokuje w Radzie Bezpieczeństwa ONZ decyzje niekorzystne dla Nikozji. G oraz B rozgrywają z R jeszcze kolejną długofalową grę związaną z budową ropociągu. R prowadzi jeszcze oddzielną grę z G dotyczącą ich relacji z Turcją<sup>45</sup>. Powyższe relacje ukazują, że często od gry, którą się rozgrywa w danym momencie (szczyt w sprawie Gruzji), ważniejsze są te, które mają dopiero nastąpić (zyski z udziału w konkretnych projektach gospodarczych). Interesujące jest to, że dla każdego z wyżej omówionych modelowo graczy partnerem w grach o charakterze długofalowym jest Rosja. Każdy z graczy gra o możliwie dużą wypłatę proporcjonalną jednak do ich strategicznych możliwości, stąd tak ważna rola kooperacji oraz koalicji z Rosją, dla której wymienieni gracze stają się podmiotami wzmacniającymi jej wpływy na losy integracji europejskiej. Podobną rolę może pełnić rurociąg rosyjsko-niemiecki, w perspektywie którego wzmacniać się będą nie tylko Niemcy, ale także Rosja.

<sup>44</sup> Z wynikami raportu można zapoznać się na stronie internetowej: <http://ecfr.eu/page/-/documents/ECFR-Georgia-Policy-Brief.pdf> (15.11.2008).

<sup>45</sup> Ibidem, s. 38.

### **Zakończenie**

Scharakteryzowane przeze mnie gry wielokrotne pokazują, że porządek ekonomiczny jest jednak najważniejszym magnesem budującym integrację, w sferze jego oddziaływania zawieszeniu ulegają echa oświeceniowej samoświadomości i krytycyzmu, pokartezjańskiej tożsamości i spójności, a na ich miejsce przenika twardo wygrywany pragmatyzm poszczególnych państw. Nie omawiam powyżej gier rozgrywanych między graczami W, G, B, C, H w perspektywie ich wzajemnych relacji, zależności oraz wiedzy o realizowanych alternatywnie strategiach. Refleksja na ten temat na pewno wzmocniłaby jeszcze świadomość wielości oraz równoczesności toczonych na wielu płaszczyznach gier. Oparłem się w swoich rozważaniach na konkretnym artykule, którego treść posłużyła mi jako model rzeczywistości, dlatego nie rozwijałem wielu zagadnień wymagających dogłębnych studiów. Użyte przeze mnie pojęcie „gry” pokazuje, że słowo „integracja” powinno być zastąpione „integracjami” – byłby to zabieg nie tylko językowy, ale także poznawczy, gdyż w Unii Europejskiej zbyt szybko następują rozczarowania, kiedy nie udaje się czegoś zrealizować wspólnotowo. Wprowadzenie pojęcia gry do opisu integracji (równoczesnych, wielowymiarowych, wielopodmiotowych) pomogłoby określić, na ile jeszcze świadomość wspólnej tradycji europejskiej może modelować wolnorynkowe ambicje państw członkowskich. Nigdy też nie będzie wiadomo, jakie bodźce przychodzące z wnętrza i zewnątrz Unii zaczną kreować działania zmuszające jej członków do „zawieszania autentyczności”. Jeśli teoria gier wielokrotnych nie pomoże w rozwiązywaniu konfliktów wynikających z przyjmowania odmiennych strategii, to przynajmniej będzie przydatna w określaniu bodźców kreujących ewolucję postaw i wyborów.

W perspektywie tego, co napisałem, można przyjąć, że synonimem „integracji” będzie słowo „strategie”, a jeśli zgodzimy się na to przesunięcie leksykalne, to musimy pamiętać, że „integracje”, odsłaniające horyzont dla wielokrotnych gier, zaczynają się w dużej mierze poza swym historycznym oraz geograficznym zasięgiem.

