

Analiza przyczyn konfliktów zbrojnych przy użyciu metod teorii gier i teorii grafów - opis popularnonaukowy

Wojny są irracjonalne. Społeczeństwa decydują się na ich wywołanie licząc na korzyści, mimo świadomości gigantycznych kosztów walk. Kto podejmuje te decyzje? A co ważniejsze, czemu ktoś je popiera? Odpowiedzi należy szukać wewnątrz struktury społeczeństwa. Pozycja poszczególnych osób, obecność liderów, spójność stron konfliktu - wszystkie te aspekty bezpośrednio wpływają na opinię w grupie. W pewnych warunkach przekłada się to na nasilenie agresji.

Z licznych badań na ten temat wynika jak rozmiar konkurujących grup wpływa na konflikty, jakie struktury etniczne sprzyjają walkom i dlaczego konflikt etniczny jest bardziej prawdopodobny od klasowego. Natomiast prace z teorii gier pokazują, że pojawienie się niepewności co do warunków ekonomicznych może być wystarczające, żeby ludzie w skoordynowany sposób podejmowali decyzje, co sprawdza się również na sieciach społecznych.

Teorie te nie zostały do tej pory połączone. Wykorzystanie metod teorii gier i sieci społecznych w poszukiwaniu źródeł wojen pozwoli na rozwój teorii konfliktu w nowym kierunku. Właśnie tym ma zająć niniejsze badanie.

Celem projektu jest rozwinięcie teorii dotyczącej budowy sieci społecznej i jej wpływu na decyzje podejmowane przez społeczeństwa. Skupienie się na roli pojedynczych kontaktów między uczestnikami konfliktu pokaże, jaka jest rola liderów w podejmowaniu decyzji, które wpływają na wszystkich graczy. Z drugiej strony, badanie struktury połączeń w całej sieci wskaże zależności pomiędzy podziałami społeczeństwa a szansami na wybuch wojen.

Wyniki badania będą istotnym wkładem w teorię konfliktu, teorię gier oraz sieci społecznych. Będą efektem nowatorskiego podejścia do zastosowania gier globalnych w poszukiwaniu źródeł konfliktów i w znaczący sposób poszerzą nasze zrozumienie mechanizmów powstawania wojen.