

Abstrakt

Disertační práce usiluje o modelování systému mezinárodních vztahů. Základní výzkumní otázka se snaží zjistit jaké důsledky pro úspěch jednotlivých strategií a pro kooperaci samotnou mají různá nastavení proměnných a vlastnosti systému jako takové. Práce obsahuje dvě prvky charakteristické pro mezinárodní vztahy, a které nemožno najít v jiných modelech: (i) determinace výskytu interakcí pomocí vzdálenosti a síly; a (ii) vznik (ne)důvěry na základě předchozích interakcí. Model stojí na třech pilířích: agentech, prostředí a pravidlech. Hráči se nacházejí v Hobbesovském prostředí věžňova dilematu tak jak je chápáno realisty. Změna výplat reprezentující vznik (ne)důvěry však umožňuje formalizaci teze konstruktivistů o různých podobách anarchie a o vzájemně konstitutivním vztahu struktury a aktérů. Multiagentní počítačové simulace jako metoda zasazená do rámce abduktivního uvažování a sloužící ke generaci dat se stala nutnou vzhledem k chybějící různorodosti empirických informací a nemožnosti experimentů v reálním světě. Zdrojový kód napsán v jazyce C# obsahuje 62 strategií použitých Axelrodem, ke kterým jsem přidal několik dalších potenciálně úspěšných pravidel společně se třemi novými strategiemi odpovídajícím běžnému chování států. S cílem dosáhnout robustnosti výsledků byla aplikace při různých nastaveních (včetně úrovně nejistoty a rychlosti změny výplat) spouštěna opakovaně vždy s 10 000 iteracemi.

Co se týče strukturálních vlastností systému, ani moc ani vzdálenost neměli vliv na úspěch strategií. Výrazní dopad měla jediné změna výplat. Na úrovni aktérů se prokázal silný vztah mezi průměrným počtem vzájemně kooperativních interakcí a celkovými zisky. Všechny pět nejúspěšnějších strategií bylo vysoce velkorysých. Tyto vítězné pravidla pak dosáhli nejvyšších výplat i v kontrolních simulacích, kde měli ostatní aktéři náhodně přidělené pravděpodobnosti spolupráce po každém ze čtyř možných výsledků věžňova dilematu. Nová strategie rovnováhy hrozeb však zvítězila s velkým předstihem. Průměrná úroveň spolupráce tu už nekorelovala s celkovými zisky, no kooperující hráči k sobě stále dokázali najít cestu. Tyto výsledky tak ukazují, že vlastnosti systému vedou politické aktéry ke kooperativnímu jednání. Usilujíc o dosažení nejlepšího vysvětlení, za předpokladu správnosti daného modelu se zdá, že velkorysá spolupráce není jen pomíjivým náhodným fenoménem. Rovnováha hrozeb se ukazuje jako nejlepší způsob jak čelit heterogennímu prostředí a příčiny války by se spíše měli hledat na úrovni interakcí mezi státy. Válka tady tedy není díky systému.

Klíčová slova: Věžňovo dilema, multiagentní simulace, konstruktivismus, vzdálenost, moc, spolupráce, rovnováha hrozeb