

UNIVERZITA KARLOVA V PRAZE

FAKULTA SOCIÁLNÍCH VĚD

Institut politologických studií

Jakub Rozsypal

**Aplikace teorie her na rozhodování
v Radě bezpečnosti OSN**

Bakalářská práce

Praha 2011

Autor práce: **Jakub Rozsypal**

Vedoucí práce: **Michal Parízek, M.Sc.**

Oponent práce:

Datum obhajoby: Léto 2011

Hodnocení:

Bibliografický záznam

ROZSYPAL, Jakub. *Aplikace teorie her na rozhodování v Radě bezpečnosti OSN*. Praha: Karlova univerzita, Fakulta sociálních věd, Institut politologických studií, 2011. Vedoucí bakalářské práce Michal Parížek, M.Sc.

Anotace

Bakalářská práce *Aplikace teorie her na rozhodování v Radě bezpečnosti OSN* pojednává o analýze rozhodování v této instituci s přihlédnutím k vnitřnímu politickému uspořádání stálých členů. V první části se práce zabývá teorií her jako nástrojem analýzy obecně. Zásadní koncepty jsou doplněny grafy, tabulkami a obrázky, které usnadňují pochopení. Ve druhé části práce nastíní fungování Rady bezpečnosti OSN a její specifika jako je například užití veta. Ve třetí části se práce pokusí modelovat typy aktérů a specifika kritérií jejich rozhodnutí. Dále vysvětlí princip zisku na národní a nadnárodní úrovni a skládání zisku na těchto dvou úrovních a analyzuje výsledky z hlasování o rezolucích. Data použita k analýze jsou hlasování, kde došlo k užití veta mezi lety 1985 až únor 2011. Na závěr je předložena interpretace provedené analýzy a výsledky statistického testování.

Annotation

Bachelor thesis *Application of Game Theory on Decision Making in UN Security Council* aims to present an analysis of decision making in this institution with regard to internal political settings of the permanent veto-wielding members. In the first part, game theory is discussed as such and certain important concepts of this analytical tool are explained. Crucial concepts are complemented with a number of graphs, tables and figures that aim to make understanding easier. In the next part Security Council is presented as an institution and certain specifics are explained. In the third part different types of actors are modeled and also corresponding specifics of their criteria in decision making procedure. Moreover, the mechanism of adding utilities from two different levels (domestic and international) is explained. Data used for the analysis are

votes when the veto was cast between 1985 to February of 2011. Finally, an interpretation of the analysis is presented together with results of statistical tests.

Klíčová slova

Rada bezpečnosti OSN, RB OSN, teorie her, dvou-úrovňové hry, asymetrické preference, strategický přístup

Keywords

UN Security Council, UNSC, game theory, two-level games, asymmetric preferences, strategic approach

Prohlášení

1. Prohlašuji, že jsem předkládanou práci zpracoval samostatně a použil jen uvedené prameny a literaturu.
2. Souhlasím s tím, aby práce byla zpřístupněna veřejnosti pro účely výzkumu a studia.

V Praze dne 18.5.2011

Jakub Rozsypal

Poděkování

Na tomto místě bych rád poděkoval svému vedoucímu práce panu Michalovi Parízkovi, který mi poskytl mnoho cenných rad a věnoval mi svůj čas.

OBSAH

1. ÚVOD.....	3
2. TEORIE HER JAKO NÁSTROJ ANALÝZY MEZINÁRODNÍCH VZTAHŮ.....	5
2.1 PŘEDPOKLADY HERNÍCH MODELŮ.....	5
2.2 TYPOLOGIE HER.....	7
2.3 STRATEGIE V HERNÍCH SITUACÍCH.....	12
3. RADA BEZPEČNOSTI OSN JAKO INSTITUCE.....	13
4.HERNĚTEORETICKÝ MODEL PRO ANALÝZU ROZHODOVÁNÍ STÁLÝCH ČLENŮ RB OSN.....	16
4.1 STRATEGICKÁ PERSPEKTIVA A HRA O DVOU ÚROVNÍCH PODLE PUTNAMA.....	16
4.2 TYPOLOGIE A PREFERENCE HRÁČŮ.....	23
4.3 STANOVENÍ ZISKŮ.....	27
4.4 ANALÝZA ROZHODNUTÍ STÁLÝCH ČLENŮ RB OSN.....	29
5. ZÁVĚR.....	38
6. SUMMARY.....	40
POUŽITÁ LITERATURA.....	42
SEZNAM PŘÍLOH.....	44
PŘÍLOHY.....	45

1. ÚVOD

Téma své bakalářské práce jsem si vybral na základě svého zájmu o kvantitativní přístupy v politologii a mezinárodních vztazích. Ve své práci se budu zabývat teorií her na základní úrovni a její aplikací na rozhodování stálých členů Rady bezpečnosti (RB) OSN v období od roku 1985 do současnosti. Právě téma vetování v RB se mi jeví jako vysoce zajímavé a teorie her je dle mého názoru správný nástroj pro tuto analýzu, protože rozhodování aktérů má strategický charakter. Za pomoci herněteoretického modelu budu zkoumat hlasování RB, která byla zablokována vetem některého ze stálých členů a budu se snažit osvětlit logiku jejich rozhodnutí. Zde je třeba předeslat, že i přesto, že v rámci mého dosavadního studia nebyla příležitost systematicky pokrýt herní metody, budu se snažit o relevantní aplikaci modelu na vybraný problém. Tuto práci beru jako první krok k hlubšímu porozumění problematice herních metod.

Základní otázky mé práce zní: závisí hlasování v RB OSN na vnitřním uspořádání států? Rozhodují se státy spíše ideologicky nebo pragmaticky? Jsou demokracie více svázané svoji odpovědností elektorátu a naopak mají autokracie volnější ruce při mezinárodním rozhodování? Jaký to má vliv na povahu vyjednávání? Je spíše kooperativní nebo kompetitivní?

V první kapitole nastíním teorii her jako nástroj analýzy mezinárodních vztahů. Uvedu předpoklady, ze kterých vychází. Dále popíši možnosti formálního modelování a různých zobrazení herních situací. Krátce se budu věnovat předpokladu racionality hráčů a také jistým paradoxům, které z toho vyplývají.

Ve druhé kapitole popíši Radu bezpečnosti OSN jako instituci. Stručně zmíním vývoj od vzniku do současnosti a dále mechanismus hlasování. Právě hlasování a užití veta je předmětem mé práce a tak mu zde věnuji více prostoru. Dalším zásadním aspektem hlasování v RB OSN je rozdělení na procedurální a substantivní záležitosti. Nakonec pro zevrubnou představu uvedu data o užití veta při hlasováních o rezolucích

Ve třetí kapitole přistoupím k sestavení modelu, který bude pro každého aktéra zohledňovat zisk jak na domácí, tak na mezinárodní úrovni spojený s rozhodnutím –

podpořením nebo nepodpořením rezoluce. Pro mou práci je zásadní strategická perspektiva (*Strategic approach*) (Buono de Mesquita, 2010) jako jeden z přístupů k mezinárodním vztahům, který právě vztahy mezi domácí a mezinárodní úrovní zohledňuje. Dalším opěrným bodem je pro mě text Roberta Putnama: *Diplomacy and the logic of Two-level games* z roku 1988. Ten jako jeden z prvních přichází s herním modelem, který propojuje dění jak na domácí, tak na mezinárodní úrovni. Dále použiji z ekonomie vypůjčené indifferenční křivky pro znázornění asymetrie preferencí jednotlivých typů hráčů. Samotné typy hráčů podle jejich pozice na škále autokracie – demokracie mi pomáhá definovat Polity IV index¹.

Velmi jednoduchým způsobem navrhnu asymetrii preferencí mezi třemi typy aktérů. Dále ukážu, jak se tato asymetrie promítá do výpočtu zisků a že stejná pozice může z pohledu různých aktérů vypadat zcela jinak. Poté provedu několik jednoduchých statistických testů pro kategorické proměnné a interpretuji empirické výsledky optikou mého modelu.

¹ Projekt, který shromažďuje data pro komparativní analýzu politických systémů od roku 1800. Domovská stránka projektu <http://www.systemicpeace.org/polity/polity4.htm>

2. TEORIE HER JAKO NÁSTROJ ANALÝZY MEZINÁRODNÍCH VZTAHŮ

Aktéři v rámci mezinárodní politiky jsou běžně považováni za strategicky uvažující hráče. Právě tak je chápána teorie her. Oproti dvěma největším tradicím teorie mezinárodních vztahů – realismu a liberalismu – se teorie her vymezuje svou matematickou povahou. Tyto směry odmítá jako tradicionalistické (Drulák, 2003 str. 89) a snaží se najít vlastní cestu poznávání a utřídování reality mezinárodních vztahů. Takové analytické myšlení umožňuje jednoznačně odlišit tři situace:

1. závěr je pravdivý
2. závěr je nepravdivý
3. závěr je pravdivý s podmínkami záležícími na proměnných mimo model (Hinich, a další, 1997 str. 4)

2.1 PŘEDPOKLADY HERNÍCH MODELŮ

Nejdůležitější předpoklad herněteoretických modelů je přisouzení racionality aktérům. Tímto patří do tradice teorií racionální volby (*rational choice*), ale odlišuje se tím, že bere v potaz i preference a tahy jiných hráčů. Jinými slovy předpoklad, že se aktéři snaží maximalizovat svůj užitek při znalosti struktury a *pravidel* hry. Racionální aktér hledá odpověď na tři otázky (Rubinstein, 1998):

- Co je proveditelné?
- Co je žádoucí?
- Jaká je nejlepší strategie pro dosažení žádoucího, s přihlédnutím k omezením proveditelnosti?

Preference racionálního aktéra jsou konzistentní. Z tohoto vyplývá i požadavek *tranzitivity* preferencí – pokud preferuji **A** před **B** a **B** před **C** musím preferovat i **A** před

C, jedná se o ordinální a seřaditelné preference. (Drulák, 2003 str. 95) Pro definování maximalizace užítku je nutné znát a normativně zohlednit aktérův žebříček hodnot. Právě zde může nastat pro herní modely problém a dostává se pod palbu kritiky například sociologie nebo psychologie. (Brams, 2004 str. 15) I zdánlivě nekvantifikovatelné preference (prestiž, přesvědčení o nezadatelnosti lidských práv) je třeba přiměřeně převést do rámce „tvrdých“ čísel teorie her. Nicméně „omezení, které mají v rámci své racionality hráči při rozhodnutích, je možné zakomponovat do herních modelů“ a setřást tak behaviorální kritiku (Brams, 2004 str. 16). Zohledněním omezení, které jsou mimo proceduru hlasování a mimo formálních hledisek, případně jiných behaviorálních prvků se předpoklad racionality více přibližuje realitě, ale zároveň je nepřilíš kompatibilní s klasickou tezí neomezené racionality. Reakcí na to je redefinovaná omezená racionalita (*bounded rationality*), která bere v potaz kognitivní omezení aktérů. (Rubinstein, 1998) Základní model, kterého se budu držet, jednoduše předpokládá, že „výsledky vznikají jako důsledek rozhodnutí učiněných aktéry“ (Quackenbush, 2004 str. 101) a chápe racionalitu v klasickém, neomezeném smyslu.

Protože moderní stát a jiní aktéři na mezinárodní scéně jsou komplexní jednotky, je obtížné jim přisoudit jednoznačné charakteristiky, na základě kterých by bylo možné definovat zisky (*payoffs*). V případě kolektivních entit je nutné předpokládat, že jejich preference mají unitární charakter. Právě přiřazení zisků k různým bodům, ve kterých hra může skončit, je zásadní pro tvorbu strategie. Je tedy nutné předpokládat, že hra je konečná. To znamená, že buď končí po konečném počtu kol (sekvenční hra) nebo hráči táhnou simultánně a jedná se o hru jednorázovou. (Morris, 1994)

Základní model předpokládá, že hráči jsou zcela informovaní a ví přesně, jaké jsou preference protihráče a jaké jsou potencionální zisky ve všech bodech hry pro oba (nebo více) hráčů. Typologie her podle hledisek zisku a dokonalosti informací následuje v další kapitole.

2.2 TYPOLOGIE HER

Hry je možné rozdělit podle několika hledisek. Pokud budeme postupovat podle hlediska analýzy zisků, získáme dvě kategorie: hry s nulovým součtem a hry s nenulovým součtem. Hra s nulovým součtem je běžnější typ hry, kdy součet všech zisků dá dohromady 0. O takové hře lze říct, že je zcela kompetitivní, tzn. zisk jednoho se rovná ztrátě druhého.

TABULKA 1

		Irák	
		na vlastní pěst	mezinárodní podpora
USA	vojenský útok	(10,-10)	(-5,5)
	diplomatický tlak	(0,0)	(-2,2)

převzato z (Drulák, 2003 str. 95)

Tabulka 1 znázorňuje normální formu hry s nulovým součtem s čistě konfliktními preferencemi. Normální forma na rozdíl od extenzivní formy, kterou vysvětlím později je zaznamenána v tabulce. Pokud by platilo, že se jedná o dva zcela informované racionální hráče je bodem Nashovy rovnováhy pole (-2,2).

Bod Nashovy rovnováhy lze definovat následovně. Nechť je $Z_1(S_1, S_2)$ zisk hráče 1 při znalosti jeho strategie (S_1) a strategie protihráče (S_2) a podobně $Z_2(S_1, S_2)$ zisk hráče 2. Strategický pár (S^*_1, S^*_2) je Nashovým ekvilibriem pouze pokud platí: ²

$$Z_1(S^*_1, S^*_2) \geq Z_1(S_1, S^*_2)$$

a zároveň

$$Z_2(S^*_2, S^*_1) \geq Z_2(S^*_2, S_1)$$

V takovém bodě platí, že žádný z hráčů při jednostranné změně strategie nemůže vylepšit svou situaci a bod je stabilní. Dále, v každé hře s konečným počtem hráčů a

² Převzato a přeloženo z (Hinich, a další, 1997 str. 129)

konečným počtem strategií, existuje alespoň jedno takové ekvilibrium. (Nash, 1951)
Výše uvedený příklad je tzv. slabou Nashovou rovnováhou, která popisuje hru s více rovnováhami, které jsou stejně stabilní. Pro hru z tabulky 1 by platila silná Nashova rovnováha, to znamená, že místo \geq je v nerovnici ostré znamínko $>$, protože existuje pouze jeden takový rovnovážný bod. Nashova rovnováha může, ale nemusí, být pareto-optimální. Pareto-optimálnost je taková situace, kde ani jeden z hráčů nemůže zlepšit svou situaci, aniž by zhoršil situaci druhého. Strategie pareto- dominuje a je efektivnější, než druhá strategie pokud platí:³

$$\text{pro } i \in \mathbf{N}, \text{ zisk}_i(\mathbf{s}) \geq \text{zisk}_i(\mathbf{s}')$$

a zároveň

$$\text{existuje } j \in \mathbf{N}, \text{ pro které platí } \text{zisk}_j(\mathbf{s}) > \text{zisk}_j(\mathbf{s}')$$

Pokud neexistuje strategie \mathbf{s}' , která by pareto-dominovala \mathbf{s} , je strategie \mathbf{s} pareto-optimální. Každá hra má alespoň jednu pareto-optimální situaci, ale neporovnatelně stejně hodnotných strategií může být i více. V tabulce dvě je zapsána herní matice asi nejznámější hry tzv. věžňova dilemata. Logika hry je taková, že kombinuje spolupráci s prvky antagonismu. Pro oba hráče je výhodné, pokud budou spolupracovat ve smyslu, že zvolí stejnou strategii – oba zrada nebo oba spolupráce. Pokud ale jeden zvolí spolupráci s potencionálně trestající autoritou a druhý zradí, ten který zradil, získá výrazně hodnotnější výplatu. Hledání Nashovy rovnováhy nás dovede do bodu (2,2), kdy oba hráči zradí, ačkoliv pareto-optimální bod je vzájemná spolupráce (5,5) – ten je ovšem nestabilní. Tento *paradox rationality* (Drulák, 2003 str. 101) byl použit v aplikaci na mezinárodní vztahy teoretiky realistické tradice jako znázornění konfliktu a nekooperativní povahy vztahů mezi státy na mezinárodní scéně. Pokud ale změníme parametry hry tím, že se stane hrou opakovanou (z formálních důvodů je nutný předpoklad nekonečného opakování) je výsledek více nakloněn liberálnímu pojetí mezinárodních vztahů. Hra skončí v pareto-optimálním bodě spolupráce-spolupráce (5,5) a hráči tak získávají více, než při jednorázové hře. Je otázkou, zdali je možné zcela

³ Převzato a přeloženo z (Leyton-Brown, a další, 2008 str. 10)

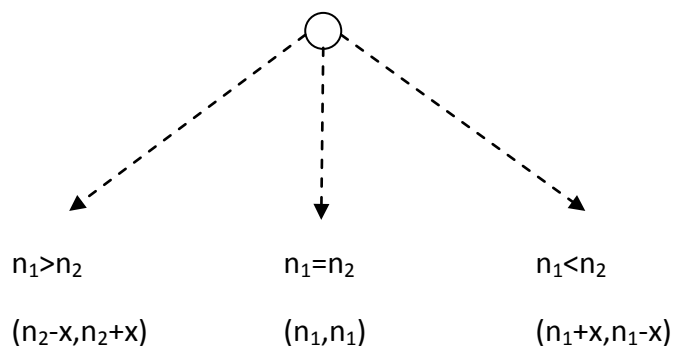
obhájit jakýkoliv z těchto dvou předpokladů – antagonismus v anarchickém prostředí nebo spolupráce v rámci mezinárodních institucí bez podvádění?

TABULKA 2

	Spolupráce	Zrada
Spolupráce	5,5	0,10
Zrada	10,0	2,2

Paradox racionality ilustruje také hra cestovatelovo dilema, jak jej popisuje například (Basu, 1994) ve své práci *The Traveller's Dilema: Paradoxes of Rationality in Game Theory*. Dva cestovatelé si vezou z dovolené stejný suvenýr, který se rozbije při přepravě a aerolinka má povinnost škodu uhradit. Firma ale neví jaká je hodnota suvenýru a tak se zeptá každého cestovatele v nepřítomnosti toho druhého. Pokud oba řeknou stejné číslo, pravděpodobně mluví pravdu a letecká společnost jim udanou částku zaplatí. Pokud ale jeden řekne více než druhý, je důvod se domnívat, že jeden z nich lže a firma bude brát jako skutečnou hodnotu tu nižší udanou. Jako pokutu za pokus o podvod dostane jeden hráč o x méně a druhý o x více za pravdomluvnost. Graf 1 ukazuje zápis jednoho tahu hry v extenzivní formě z pohledu hráče 1, která je alternativním zápisem herních možností s větším důrazem na grafickou stránku věci hodící se zejména pro sekvenční hry. Pod jednotlivými možnostmi jsou zápisy zisků v obecné formě. Paradoxní na této hře je, že je v rozporu s přirozeným uvažováním Nashovo ekvilibrium v bodě $n_1, n_2 = x$ při ziscích (x, x) . Absolutní ztráta hráčů bude tím vyšší, čím je pokuta menší. Abych použil příklad výše zmiňovaného autora, pokud bude $n \in \mathbf{N}$ v intervalu $\langle 1; 100 \rangle$ a $x=2$ bude řešením hry bod $(2, 2)$. To i přesto, že pokud by hráči udali maximum (100) mohli by každý získat výplatu 100 jednotek. Problémem je motiv k tomu dát méně než druhý a těžit z relativního zisku vytvořeného institutem pokuty.

GRAF 1



Tato hra je z rodiny her s nenulovým součtem, čili jednotlivé výplaty oběma hráčům se nerovnjí nule. Pravým opakem hry z tabulky 1 je hra čistě kooperace, kterou můžeme vidět v tabulce 3. Dva lidé se chtějí sejít a jsou indiferentní vůči místu, kde to bude (Paříž nebo Londýn). Problém je neexistence nebo nedostatečnost komunikace. Pokud nebudou schopni navrhnout způsob jak se rozhodnout, získají oba 0. Hra je zcela symetrická, má dva body Nashovy rovnováhy, které jsou zároveň pareto-optimální (10,10). Hra tohoto typu může být vyřešena užitím externího zdroje náhodného rozhodnutí, jako je třeba hod mincí.

TABULKA 3

	Paříž	Londýn
Paříž	10,10	0,0
Londýn	0,0	10,10

Právě neúplnost a nedostatek informací je dalším dělícím prvkem herních situací. Většina herních modelů předpokládá dokonalost informací, což implikuje to, že aktér zná své výplaty v každém bodě a zároveň i výplaty protihráče. V reálném světě ale často dochází k tomu, že hráči nejsou zcela informovaní. Když v roce 1994 získal John Nash Nobelovu cenu za svůj příspěvek k teorii her, jedním ze spoluoceněných byl i John Harsanyi. Právě ten se zabýval hrami s nedokonalými informacemi a navrhl

možnost, jak takové hry vyřešit. Zjednodušeně řečeno jde o to přetransformovat hru s nedokonalými informacemi na standardní hru s dokonalými informacemi přiřazením pravděpodobností jednotlivým jevům. (Harsanyi, 2004) Rozlišení předpokladů podle jejich sekvenčnosti je první krok. Předpoklad prvního druhu se týká vlastních zisků, předpoklad druhého druhu se týká zisků druhého hráče, předpoklad třetího druhu se týká předpokladu druhého hráče o ziscích prvního hráče a tak dále ad infinitum. Cestou z tohoto bludného kruhu je využití předpokladů hráčů, které byly dostupné předtím, než hra začala a tím získat de facto hru s dokonalými informacemi. Těmto faktorům se v teorii her říká například *charakter hráče* nebo *stav světa*. Tyto pravděpodobnosti musí splňovat, že je jejich součet roven 1 v jedné úrovni.

2.3 STRATEGIE V HERNÍCH SITUACÍCH

Nyní bych rád nastínil některé pojmy z tvorby strategií pro herní situace. Koncept a definice Nashovy rovnováhy stejně jako pareto-optimalita už byly zmíněny v předchozí kapitole. Nejzákladnější formou strategie je čistá strategie (*pure strategy*), kdy hráč jednoduše vybere jednu možnost a tu hraje. Druhou a méně nápadnou strategií je strategie smíšená (*mixed strategy*), kdy hráč náhodně vybírá z dostupných možností podle nějakého pravděpodobnostního rozložení. Čistá strategie je tak vlastně speciální případ smíšené strategie, kdy má preferované rozhodnutí pravděpodobnost 1 a všechny ostatní alternativy 0. (Leyton-Brown, a další, 2008 str. 7) Pokud by se hráči z koordinační hry z tabulky 3 rozhodli hrát náhodně, následující výpočet by vedl k zjištění slabého Nashova ekvilibria. Rovnice je z pohledu hráče 1, jehož zisky jsou zapsány ve sloupcích. Základní předpoklad smíšené strategie je lhostejnost vůči možným strategiím, proto se obě možnosti rovnají.

$$\text{Zisk}_{\text{hráč1}}(\text{Paříž}) = \text{Zisk}_{\text{hráč1}}(\text{Londýn})$$

$$10 \cdot p + 0 \cdot (1-p) = 0 \cdot p + 1 \cdot (1-p)$$

$$p = \frac{1}{2}$$

Protože je hra zcela symetrická vyjde nám, že hráč se s pravděpodobností $\frac{1}{2}$ rozhodne pro jedno z měst.

Dalšími klíčovými koncepty pro utváření herní strategie jsou maximin a minimax. Maximin je strategie, která maximalizuje, neboli garantuje minimální výplatu pro hráče. Jako taková je konzervativní a vyhýbající se riziku. Oproti tomu minimax strategie se snaží minimalizovat zisky druhého hráče. Pro konečné hry o dvou hráčích s nulovým součtem se tyto hodnoty v Nashově rovnováze rovnají. (Leyton-Brown, a další, 2008 str. 17) Pro výše zmíněnou koordinační hru je tedy Nashovo ekvilibrium, maximin a minimax zároveň smíšená strategie s volbou první nebo druhé možnosti se stejnou pravděpodobností.

3. RADA BEZPEČNOSTI OSN JAKO INSTITUCE

Aby byla zajištěna rychlá a účinná akce Organizace spojených národů, svěřují její členové Radě bezpečnosti základní odpovědnost za udržování mezinárodního míru a bezpečnosti a jsou zajedno v tom, že Rada bezpečnosti, vykonávajíc své úkoly, jež vyplývají z této odpovědnosti, jedná jejich jménem. (OSN, 1945)

Když po Druhé světové válce vznikla Organizace spojených národů, tak se její hlavní exekutivní instituce – Rada bezpečnosti (RB) - stala dost možná místem nejsilnější koncentrace moci na světě. Výše citovaný článek 24 páté kapitoly Charty slouží jako základní vymezení jejích pravomocí. Rada bezpečnosti dnes sídlí v New Yorku, kde musí být zástupci zemí, které jsou toho času jejím členem, neustále přítomni a připraveni se sejít. K tomu dochází průměrně 72krát za rok, čili více než jednou týdně. (Bailey, 1998 str. 35) Pro RB je velmi specifické, že musí být schopna reagovat a sejít se s oznámením tři dny dopředu pro méně urgentní záležitosti či pouze několik hodin pro závažnější záležitosti. Měsíční prezidentství rotuje podle anglické abecedy a nestálí členové (10) jsou voleni na dva roky.

Je třeba vzít v potaz, že 15 členů RB přijímá rezoluce, které jsou závazné pro všechny členy OSN a do jisté míry i pro nečleny. (Bailey, 1998 str. 4) Když byla Organizace spojených národů po Druhé světové válce ustanovována, nepřiliš překvapivě si pět vítězných mocností nárokovalo privilegia v nové celosvětové organizaci. Pět stálých členů RB je rovnějších mezi rovnými s určujícím právem veta, přestože podle článku 2 charty je OSN „založena na zásadě svrchované rovnosti všech svých členů“. (OSN, 1945) V realitě Studené války byla ovšem OSN jako celek upozaděna domácím rozhodováním dvou supervelmocí USA a SSSR. (Kennedy, 2009 str. 66) Na počátku existence fungování RB se zdálo, že ji výrazná síla veta učiní zcela nefunkční, ačkoliv právě zavedení veta mělo přinést větší konsenzualitu mezi velmocemi a bez tohoto institutu by pravděpodobně vůbec OSN nemohla vzniknout. (Bailey, 1998 str. 227) Způsob volby v RB OSN a právo veta může být bráno jako vyvážení většinového principu suverénních států ve Valném shromáždění. (Archer, 2007) Pokud se podíváme na historii hlasování, zjistíme, že mezi lety 1946-1955 zablokoval Sovětský svaz celých 80 rezolucí a Francie 2. (Global Policy Forum) Tato

situace postupně vykristalizovala až do dnešní podoby, kdy je použití veta spíše ojedinělé. Sílu veta dokládá i spěch s jakým se zástupce SSSR vrátil na zasedání RB po bojkotu, který v roce 1950 umožnil schválení akce proti Severní Koreji. Sovětská absence bývá vysvětlována jako zásadní diplomatický přešlap. (Archer, 2007)

Jako odpověď na nefunkčnost RB z důvodu zablokování vetem se objevila třetí cesta – zdržení se hlasování. Ačkoliv Charta v článku 27 předpokládá, že schválení rezoluce vyžaduje souhlasné hlasy všech stálých členů, praxe fungování se vyvinula jinak. Existují dva typy zdržení se hlasování: povinné a dobrovolné. Povinné je podle článku 27.3 (OSN, 1945) kdy se „strana ve sporu zdrží hlasování“. Dobrovolné znamená, že člen RB se může bez udání důvodu zdržet hlasování. To může v praxi vést buď k neblokování rezoluce pokud se jedná o stálého člena, nebo může dojít k zamítnutí rezoluce pro nedostatek souhlasných hlasů – tzv. tiché veto.

Návrh rezoluce může podat kterýkoliv člen RB nebo několik členů. Navrhující člen je potom v terminologii RB nazýván *sponzorem*. (Bailey, 1998 str. 220) Rada rozlišuje mezi procedurálními a substantivními hlasováními. Procedurální jsou:

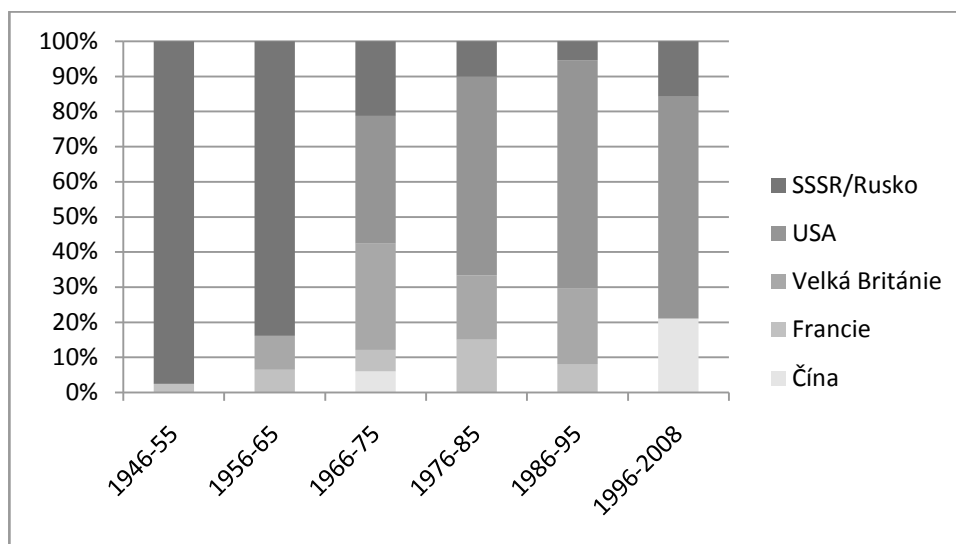
1. Obsah agendy
2. Pořadí témat
3. Odročení témat
4. Odstranění tématu z agendy
5. Rozhodnutí prezidenta
6. Pozastavení schůze
7. Odročení schůze
8. Pozvánky k zúčastnění se

(Bailey, 1998 str. 226)

Procedurální otázky jsou odsouhlaseny, pokud se vyjádří pro absolutní většina Rady, tzn. 8 z 15 členů. Na rozdíl od substantivních hlasování zde není vyžadován souhlas stálých členů. Pokud se ovšem jedná o substantivní hlasování, musí být schváleno 9 členy včetně všech stálých členů, podle článku 27.3 charty. (OSN, 1945) Užití práva veta stálých členů se v průběhu existence RB měnilo v několika ohledech.

Jak dokládá graf 1 níže v prvních 20 letech existence byl Sovětský svaz výrazně dominantním uživatelem, zatímco v posledních 30 letech je dominantnějším blokujícím členem USA. Dále v tabulce 1 je možné vysledovat další trend celkového poklesu použitých zamítavých hlasů stálých členů RB OSN. Jedním vysvětlujícím faktorem může být to, že neformální stránka vyjednávání, tzn. výhrůžka užití veta je často dostatečná, aby rezoluce nebyla navržena pro hlasování.

Kvůli často nejasné definici toho, která hlasování jsou procedurální a která substantivní existuje tzv. dvojité veto. Pokud člen RB nesouhlasí s tím, že jde o procedurální záležitost, může o tomto vyvolat hlasování – pokud je skutečně záležitost uznána za substantivní zpětně a některý ze stálých členů volil negativně, je zpětně vetována.



GRAF 14 PROCENTUÁLNÍ ZASTOUPENÍ VELMOCÍ V UDĚLENÝCH VETECH 1946-2008

Období	Čína	Francie	Velká Británie	USA	SSSR/Rusko	Celkem
1946-55	0	2	0	0	80	82
1956-65	0	2	3	0	26	31
1966-75	2	2	10	12	7	33
1976-85	0	9	11	34	6	60
1986-95	0	3	8	24	2	37
1996-08	4	0	0	12	3	19
Celkem	6	18	32	82	124	262

TABULKA 4³ ABSOLUTNÍ POČET VET V RB OSN PO DEKÁDÁCH PODLE STÁTŮ

⁴ Data získána z Global Policy Forum 12.4.2011 dostupné na <http://www.globalpolicy.org/security-council/tables-and-charts-on-the-security-council-0-82/use-of-the-veto.html>

4. HERNĚTEORETICKÝ MODEL PRO ANALÝZU ROZHODOVÁNÍ STÁLÝCH ČLENŮ RB OSN

Nyní přistoupím k formulaci samotného modelu. Nejdříve představím model v obecné formě a naznačím možná řešení a rovnovážné body. Dále specifikuji kategorizaci států, možné rozhodnutí a nakonec v retrospektivní analýze prozkoumám skutečná rozhodnutí v RB OSN. Po úvodní kapitole o teorii her teď představím svůj specifický model. Je třeba si uvědomit, že tento model představuje pouze jednu z mnoha možností, které teorie her nabízí.

4.1 STRATEGICKÁ PERSPEKTIVA A HRA O DVOU ÚROVNÍCH PODLE PUTNAMA

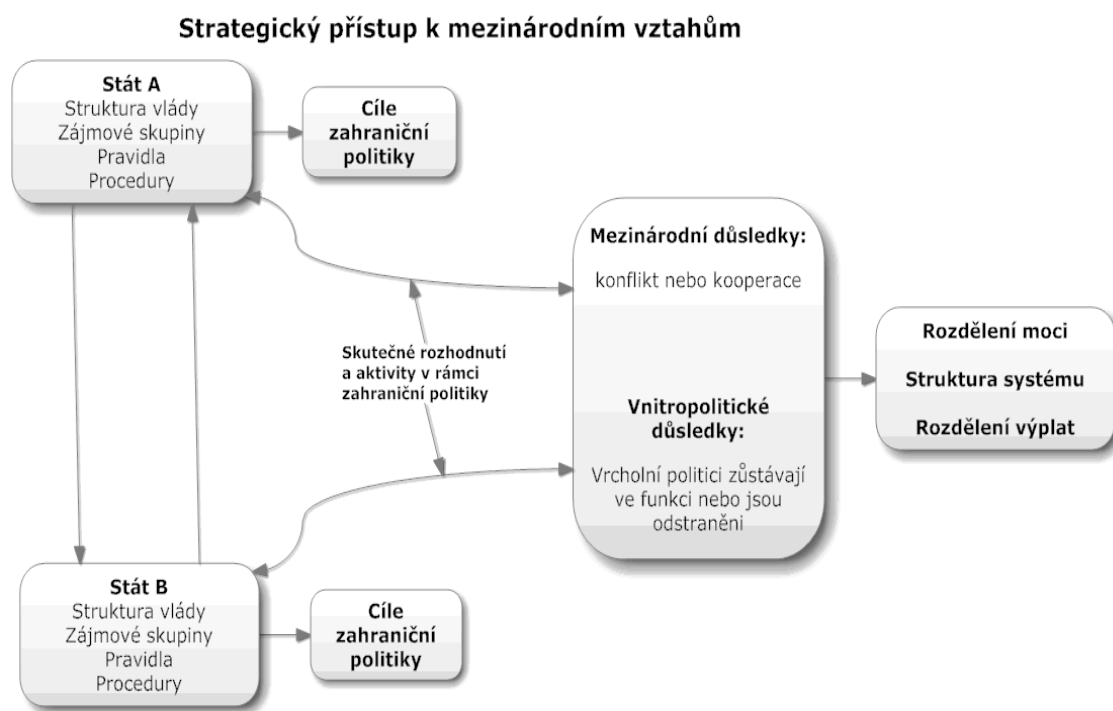
Představovaný model je strategickou hrou, což znamená, že na rozdíl od běžného rozhodování bere v potaz rozhodnutí druhého hráče. Sestává se tedy z:

- konečného počtu hráčů N
- pro každého hráče $i \in N$ nenulovou množinu A_i (množina rozhodnutí dostupných hráči i)
- pro každého hráče $i \in N$ preferenční vztah \succeq vůči množině výsledků (x_i, y_j) (možnost vyjádření preference nad jednotlivými n -ticemi výplat pro hráče i, j a tak dále) (Osborne, a další, 1994 str. 11)

Každý z hráčů se snaží racionálně maximalizovat svůj zisk. Je přirozené, že podobně jako lidé mají různé preference, díky čemuž vzniká rozmanitost, i reprezentanti států v RB OSN budou mít různé preference. Je nevhodné snažit se tyto rozdíly v preferencích normativně porovnat ve smyslu lepší či horší. Preference dávají smysl pouze optikou aktéra. Proto je třeba navrhnout nástroj, který by tyto subjektivní preference převedl do porovnatelných kategorií. Například vstup americké armády do rozhodujících bojů První světové války byl spíš než strachem o vlastní bezpečnost zapříčiněn Wilsonovým *přesvědčením* o nutnosti zlepšit podmínky pro demokracii. (Bueno de Mesquita, 2010) Jak je možné preference a tím pádem i celou hru relevantně nadefinovat?

Pro svou práci čerpám mj. z přístupu strategické perspektivy. (Bueno de Mesquita, 2010). Je to jeden z novějších přístupů k mezinárodním vztahům a čerpá jak

ze strukturalismu, tak i z teorií, které zdůrazňují funkci byrokracie. Právě proto může brát v potaz interní (domácí) i externí vlivy, jejichž syntézou je rozhodnutí zástupce státu. Právě zohledňování obou rovin v rozhodnutí je zásadní odlišností. Strategická hra tak, jak je popsána výše, je obecný předpoklad modelu, zatímco strategická perspektiva je koncepce pohledu na mezinárodní vztahy *per se*. Obrázek 1 znázorňuje pohled na rozhodování podle strategické perspektivy. Za důležité pokládám vymezení se proti strukturalismu, kde je domácí a mezinárodní politika brána jako oddělená sféra. Zde naopak vidíme, že rozhodnutí státu mají účinek zpětné vazby na domácí úrovni. V případě silné vazby (předpoklad toho, že stát je liberální demokracie) může vést i ke ztrátě legitimacy aktéra a jeho odvolání. Strategická povaha je také vyjádřena v tom, že ideální cíle a skutečné rozhodnutí nejsou to samé, protože aktéři musí zohlednit jiné hráče.

OBRÁZEK 1⁵

Strategická perspektiva se nebrání posuzování státu jako unitárního aktéra, v tomto je blíže realistickému paradigmatu než například teorie vyzdvihující úlohu zájmových skupin. Užitečným zjednodušením pro zohlednění vazby na domácí politiku je

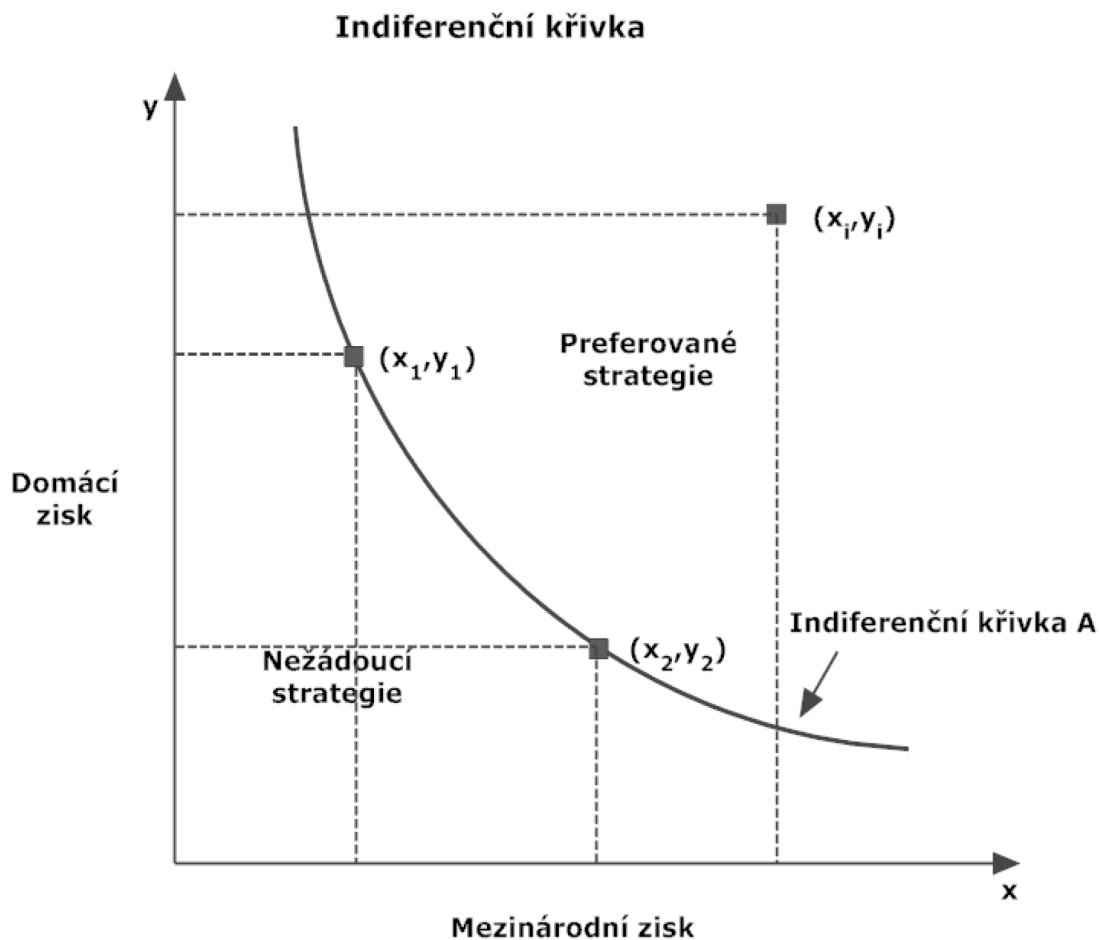
⁵ Převzato, přeloženo a upraveno z (Bueno de Mesquita, 2010 str. 174)

mediánový volič, čili bod, kde podpora dosáhne 50% z celku. Tohoto zjednodušení se budu ve svém modelu držet. Teorém mediánového voliče podle Duncana Blacka tvrdí, že v případě většinových voleb při možnosti volby dvou kandidátů je pozice mediánového voliče Nashovo ekvilibrium, kdy oba dva kandidáti získají polovinu hlasů. Pokud jeden z nich svou pozici změní, obdrží méně a prohraje. Dá se říci, že mediánový volič vždy hlasuje pro rozhodnutí, které je přijato. (Shepsle, 2010) Teorém ve své silnější formě říká, že přijaté rozhodnutí bude dokonce nejvíce preferované pro mediánového voliče. Taková rozhodnutí jsou i díky vlastnostem mediánu stabilnější než by byla rozhodnutí podle průměrného voliče. (Congleton, 2003) Tento analytický nástroj je částečně použitelný i pro poměrné volební systémy, kde je ale důležitým prvkem pevnost koalic. Pokud jsou koalice stabilní (a to jak vládnoucí i opoziční), tak je možné předpovídat pozice, které strany zaujmou, tak aby maximalizovali svůj zisk s ohledem na mediánového voliče.

Vhodným zobrazením situace, kdy musí aktér vážit své zisky s ohledem na dvě proměnné, je zobrazení pomocí indifferenčních křivek. V grafu 3 je znázornění křivky **A**. Křivka je množina bodů, které pro hráče mají stejnou hodnotu, protože pokles zisku v jedné kategorii je vyrovnán růstem zisku v druhé kategorii. Indiference neboli lhostejnost, je vyjádřena tím, že pro aktéra má bod (x_1, y_1) stejnou hodnotu a stejnou preferenci jako bod (x_2, y_2) . Protože ideální bod aktérova nejpreferovanějšího stavu (x_i, y_i) se nachází nad indifferenční křivkou, jsou všechny strategie ležící nad touto křivkou preferované, protože přináší více užitku. Naopak strategie nacházející se pod indifferenční křivkou jsou nežádoucí, protože alespoň v jedné kategorii přináší méně užitku.

Tyto dvě rozdílné hry hrané simultánně nebo alespoň závisle na dvou úrovních přinášejí rozdílná rizika. První je politické riziko, které vyjadřuje možnost domácích problémů způsobených přijetím nevhodné zahraniční politiky. Druhé je riziko politiky samotné (*policy risk*), které vyjadřuje riziko špatných výsledků zahraniční politiky

přijaté pod tlakem domácí úrovně. (Bueno de Mesquita, 2010)



GRAF 2⁶

Zásadním teoretickým opěrným bodem je pro mě práce Roberta Putnama z roku 1988 *Diplomacy and Domestic Politics: The Logic of Two-Level Games*. Autor zde inovativně argumentuje, že modely, které berou v potaz buď pouze domácí, nebo mezinárodní analýzu nejsou schopny přesvědčivě vysvětlit některé jevy. Proto je třeba sestavit takový model, který by byl schopen se syntézou obou faktorů více přiblížit realitě. Základní autorova myšlenka je tato:

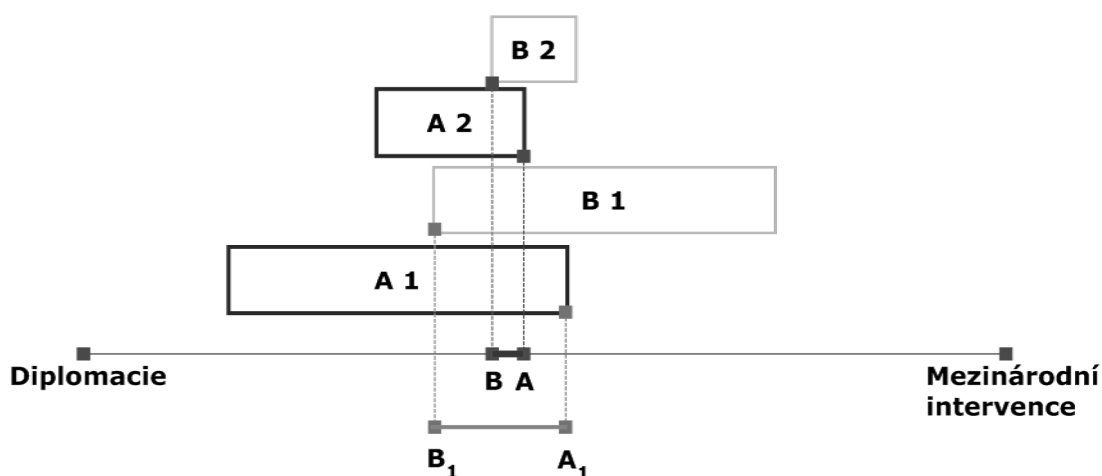
„Politika mnoha mezinárodních vyjednávání může být užitečně uchopena jako dvouúrovňová hra. Na státní úrovni domácí skupiny jdou za svými zájmy působením na vládu, tak aby přijala politiku, která je k těmto skupinám příznivá. Politici naopak ustavují svoji sílu na vytváření koalic s těmito skupinami. Na mezinárodní úrovni se národní vlády snaží maximalizovat svoji schopnost uspokojit domácí tlaky a zároveň

⁶ převzato, přeloženo a upraveno z (Bueno de Mesquita, 2010)

minimalizovat nevhodné důsledky v rámci zahraničního vývoje. Žádná z těchto her nemůže být ignorována centrálními autoritami, pokud jsou jejich země vzájemně provázané a zároveň suverénní.“ (Putnam, 1988 str. 435 přeloženo z angličtiny)

Pro úspěšné přijetí návrhu je tedy nutné aby byl schválen na mezinárodní úrovni a zároveň ratifikován na domácí úrovni. Řečeno herní terminologií, pokud hledáme rovnovážné body nejsou to Nashovy ekvilibria, ale *korelovaná ekvilibria*. Korelovaná ekvilibria jsou formálním zobecněním Nashova ekvilibria. Pro každé Nashovo ekvilibrium existuje korelované ekvilibrium, které vystihuje předpoklady pro hru (externí události), které ovlivňují hráčův tah. První úroveň tohoto ekvilibria je většinou vyjádřena podle pravděpodobnostního rozložení. (Leyton-Brown, a další, 2008) Putnam používá termín výherní množiny (*win-sets*) pro kombinace možností na obou úrovních, které vedou k úspěchu. Čím větší množina, tím větší pravděpodobnost dohody na mezinárodní úrovni (úroveň 1). Graf 3 ilustruje jak se překrytím jednotlivých množin ve dvou úrovních dvou států velmi zúží prostor pro úspěšnou dohodu. A_1 a B_1 reprezentují postoj zástupců států na mezinárodní úrovni, zatímco A_2 a B_2 reprezentují množiny, kde by případné mezinárodní dohody byly úspěšně ratifikovány. Je namístě se domnívat, že množiny domácí úrovně jsou užší, protože reprezentují agregovaný zájem domácích skupin, elektorátu a podobně. Právě proto je prostor dostupný na první úrovni (od B_1 do A_1) po zohlednění domácí úrovně definován pouze mezi body A a B , značící skutečný prostor pro kompromis mezi státy.

Výherní množiny na jednotlivých úrovních



GRAF 3

Putnamův argument se dále ubírá směrem, že pokud je aktér na domácí úrovni více svázán dává mu to lepší vyjednávací pozici na úrovni jedna. Důvodem má být, že pokud má méně prostoru ke kompromisu je pro druhý stát těžší manipulovat první stát směrem, který chce on. Podle grafu 3 by tedy měl stát **B** výhodu, protože množina jeho domácí úrovně je menší než množina domácí úrovně státu **A** ($B_2 < A_2$). V tomto navazuje Putnam na práci *The Strategy of Conflict* od Thomase Schellinga (Schelling, 1997). Výhoda tohoto typu je ovšem vykoupena zmenšenou možností spolupráce na mezinárodní scéně obecně. Pro povahu a velikost množin jsou podle autora zásadní:

- Preference a koalice na úrovni 2
- Instrukce úrovně 2
- Strategie vyjednávání na úrovni 1

Je možné najít určité principy, které platí i po abstrahování od specifík daného politického systému. Lze říci, že čím menší jsou náklady pro vyjednavče v případě nedosažení dohody, tím menší bude množina na úrovni 2 (Putnam, 1988 str. 442). V případě homogenních preferencí na domácí úrovni je situace poměrně přehledná. To mohou být situace typu „krájení koláče“, kdy se dá jednoduše říci, čím více tím lépe. Pokud se ale ukáže, že jde o více heterogenní preference, kdy dané rozhodnutí je pro část konstituentů „příliš“ a pro jiné „málo“, struktura množiny se značně zesložituje. V prvním případě lze najít přímou úměru fungující na principu, čím více se podaří vyjednávacímu získat na úrovni 1, tím více se zvyšuje pravděpodobnost ratifikace na úrovni 2. V případě heterogenních preferencí na domácí úrovni je vhodné identifikovat štěpné linie, podle kterých politika získává nebo naopak ztrácí příznivce. Putnam také tvrdí, že v takto rozdělené společnosti dramaticky narůstá možnost přeshraniční spolupráce, jako například ovlivňování úrovně 1 jednoho státu úrovní 2 druhého.

Dále, každý vyjednávač na úrovni jedna má zájem na zvětšení výherní množiny druhé strany, ale s přihlédnutím k vlastní množině. Vyjednávač má smíšené motivy, v zásadě jde o efektivitu nákladů spojených s domácí úrovní a efektivitu nákladů spojených se zvětšením výherní množiny druhé strany (ústupky) (Putnam, 1988 str. 450).

Iida(1993) navazuje na Putnamovu práci, ale zároveň kritizuje předpoklady jeho hypotéz vůči dokonalým a nedokonalým informacím. Další inovací je formulování mezinárodního vyjednávání jako sekvenční hry, nikoliv simultánního rozhodnutí. V rámci sekvenčnosti celé hry do modelu zapojuje diskontování, kterým zohledňuje cenu času v průběhu jednotlivých kol vyjednávání. Pro ratifikaci na domácí úrovni je klíčové získat hlas mediánového voliče. Autor dospěl k tvrzení, že mezinárodní asymetrické (nekompletní) informace mají zlepšující efekt na pravděpodobnost dohody, zatímco domácí asymetrické informace naopak zhoršují. (Iida, 1993 str. 417)

S alternativním přístupem se můžeme setkat u práce *Outside Options and the Logic of Security Council Action* od Erika Voetena (Voeten, 2001). Jeho model předpokládá konfliktní preference a vychází z realistického chápání zájmů. Zásadní proměnou jsou náklady spojené s vyloučením ostatních hráčů v případě unilaterální akce. Hrozba akce skrze vnější možnosti (uni nebo bilaterální) je věrohodná pouze pokud aktér přesvědčí ostatní hráče, že je ochoten tyto rizika podstoupit. Pokud je cena akce mimo multilaterální instituce vysoká, zvyšuje šanci pro dohodu.

4.2 TYPOLOGIE A PREFERENZE HRÁČŮ

Jak již bylo řečeno, můj model se bude zabývat stálými členy Rady bezpečnosti OSN. Nyní nastíním rozdělení do tří kategorií a s tím související rozdílné preference. Zkoumané období rozhodnutí je časově vymezeno od roku 1985 až do února 2011, kdy padlo zatím poslední veto. Rok 1985 jsem vybral proto, že generálním tajemníkem ÚV KSS se stal Michail Gorbačov a Sovětský svaz nastoupil cestu k uvolnění. Tato změna by se podle mého názoru měla projevit i v rozhodování na mezinárodní scéně. Základní pomůckou pro klasifikaci států je pro mou práci Polity IV index. Tento index systematicky zaznamenává stupeň demokratické nebo autokratické autority ve 163 zemích světa od roku 1800.⁷ Tento unikátní projekt vytváří pro každou zemi index na základě měření 21 kategorií. Výsledný index kategorizuje státy od -10 (dědičné monarchie) až po 10 (plně institucionalizované demokracie). Autoři dále klasifikují režimy podle typu na autokracie (od -10 do -6), autoritářské režimy – anokracie (od -5 do +5) a demokracie (od +6 do +10). Dále jsou klasifikovány i politické transformace, státní převraty a období bezvládní, což pro mou analýzu není příliš relevantní. Pro svůj model klasifikuji tři typy aktérů:

1. Liberální demokracie (D):

V případě stálých členů RB OSN se jedná o „západní blok“, čili USA, VB a Francie. USA i Velká Británie získávají na škále Polity maximálních +10 bodů a Francie +9 bodů, viz příloha 1. Všechny tři státy mohou být klasifikovány jako plně institucionalizované liberální demokracie.

2. Autoritářský stát (A):

Po úvaze jsem se rozhodl rozšířit klasickou dichotomii demokracie – autokracie ještě o třetí možnost. Touto třetí cestou je Sovětský svaz v době perestrojky a jeho následník – Rusko. Ačkoliv podle Polity indexu by v letech 1985-1989 ještě měl hroustící se Sovětský svaz patřit do kategorie autokracií, domnívám se, že „tání ledů“ bylo takové, že není takový problém ho spojit s kvazidemokracií následující po jeho rozpadu. Ač je z grafu v příloze 1 zřejmé, že Rusko prodělalo v letech 1989 až 1993 výrazný vývoj směrem

⁷Domovská stránka projektu <http://www.systemicpeace.org/polity/polity4.htm>

k demokracii, bylo by mylné řadit ho po bok vyspělých a standardních západních demokracií. Z grafu je zřejmý také pokles demokratičnosti v roce 2007.

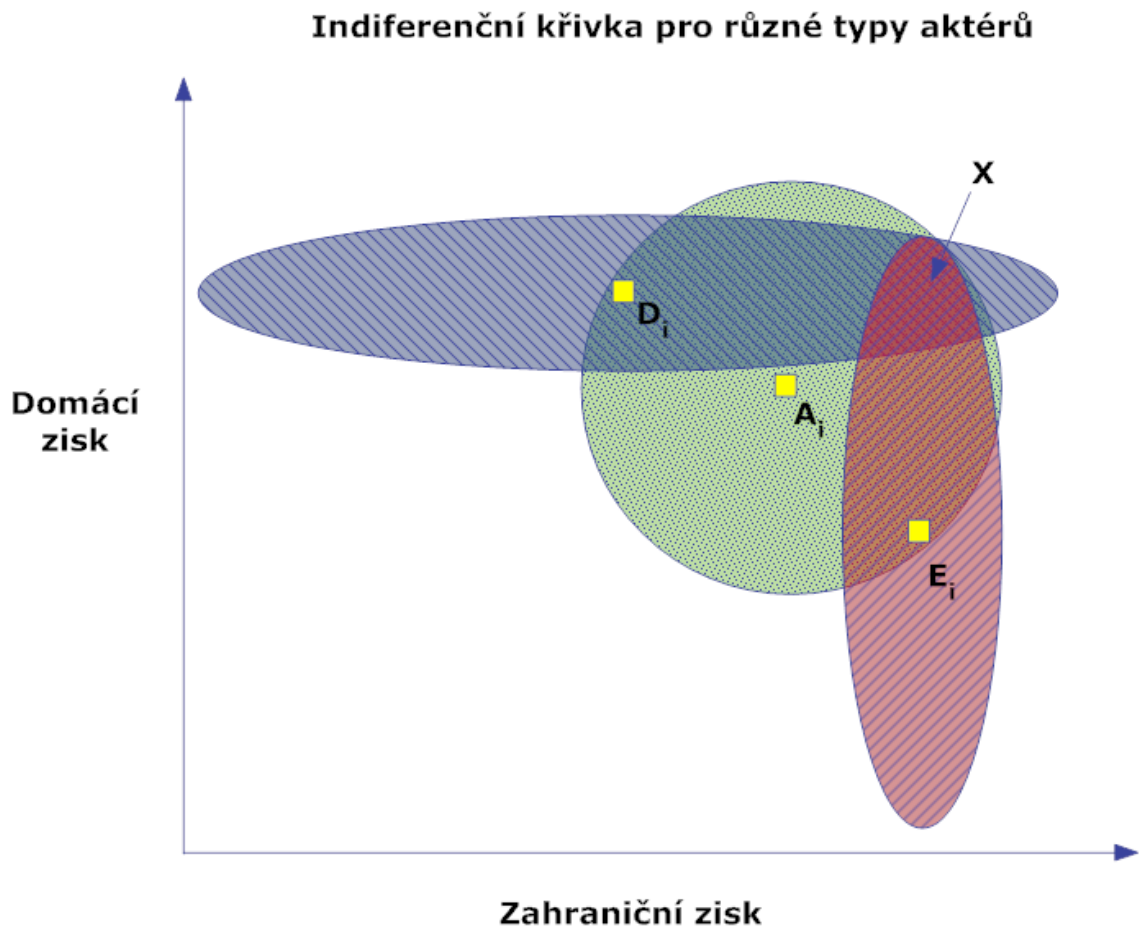
3. Autokracie (E)

Autokracii, čili stát, který by se na stupnici Polity řadil do kategorie -10 až -6 je dle přílohy 1 osamocená Čínská lidová republika. Po celou sledovanou dobu si drží stabilní skóre -7. Domnívám se, že na tomto příkladě je dobře vidět, že si Polity index zachovává skutečně politický charakter a příliš nezohledňuje ekonomické změny, které v této době v Číně bezpochyby proběhly.

Tímto způsobem získám tři typy hráčů, jejichž chování v RB OSN budu sledovat v případě vetovaných rezolucí ve zmíněných 26 letech. Můj model předpokládá, že preference různých typů hráčů budou díky rozdílnému uspořádání různé. Domnívám se, že je zásadní rozdíl v tom, jestli je stát nucen přihlížet k situaci na domácí úrovni. Jinými slovy: demokracie budou více ovlivněné domácí scénou a případnými domácími náklady, které plynou z mezinárodních rozhodnutí než státy se slabší zpětnou vazbou. Je nasnadě, že vyjednávač zastupující Čínu, respektive Čínskou komunistickou stranu nemusí brát v potaz souhlas domácí scény. Na rozdíl od vyjednávače zastupujícího liberálně demokratický stát se nemusí bát o ztrátu legitimacy a případné ztráty vedoucí pozice ve volbách.

K naznačení rozdílných typů preferencí použiji indifferenčních křivek pro jednotlivé státy. Graf 4 znázorňuje schematicky různé typy křivek pro tři různé typy aktérů, tak jak byli definováni výše. Ideální pozice aktéra demokratického typu je v bodě D_i , autoritativního aktéra v bodě A_i a autokratického analogicky v bodě E_i . Protože pro aktéra typu D je důležitější zisk na domácí úrovni má jeho indifferenční křivka tvar vertikální elipsy. To znamená, že je ochoten obětovat více v oblasti mezinárodních zisků, ale v oblasti domácích zisků je mnohem více svázaný. Znamená to, že za ztrátu na domácí úrovni požaduje více než stejný zisk na mezinárodní úrovni, aby byl celkový zisk stejný. Aktér typu A si cení obou dvou typů výplat stejně, proto má jeho křivka tvar kružnice. Za ztrátu jedné jednotky v oblasti mezinárodních zisků požaduje o jednu jednotku větší zisk v domácí oblasti a *vice versa*. To zohledňuje existenci částečné demokratické kontroly v daném státě. Konečně aktér třetího typu E

je zaměřený na zisky v mezinárodní sféře a bere přitom menší ohledy na svůj zisk na domácí scéně, protože zpětná vazba a potenciální domácí ztráty jsou menší.

GRAF 4⁸

Z tohoto grafu by tedy vycházelo, že prostor pro dohodu je pouze v rámci plochy X, kde se překrývají všechny množiny. Taková dohoda by byla značně maximalistická, čili musela by uspokojit vysoké nároky rozdílných aktérů jak na domácí, tak zahraniční zisk. Je jasné, že výše uvedená ilustrace v grafu 5 je zjednodušením na minimum, přesto ukazuje, jakým způsobem může vnitřní uspořádání státu ovlivňovat jeho chování na mezinárodním poli.

Chápání vazby mezinárodních preferencí na institucionální a společenské uspořádání států je blízké liberální tradici. Zástupci států reprezentují na mezinárodní úrovni podskupinu neboli podmnožinu domácí populace, na jejichž zájmech formulují

⁸ podle (Hinich, a další, 1997)

zájmy státu (Moravcsik, 1997). Optikou rozdělení podle ideálních typů demokracie – autokracie lze dedukovat, že demokratické státy zastupují větší množství konstituentů. Pokud fungují správně, což je věc odlišné analýzy, tak by se mělo jednat minimálně o $\frac{N+1}{2}$, kde N je počet voličů relevantních v domácích volbách. (Hinich, a další, 1997) To znamená, že mediánový volič by měl být vždy v tomto rozhodování zahrnut. Naopak u autoritativních režimů je běžné, že zastupují méně než většinu. V extrémních případech diktátorství se může stát, že de facto zastupují diktátoři jen sami sebe a své osobní zájmy.

Ve své jednoduché analýze učiním předpoklad toho, že hráči oceňují své zisky různě následujícím způsobem. Jak je ukázáno v grafu 5, tvrdím, že každý odlišný typ hráče má svůj konečný zisk složen ze zisků na obou úrovních v různých poměrech. Demokratický hráč **D**, pro kterého je domácí úroveň primární má zisk složený ze z domácích efektů a z $\frac{1}{4}$ z mezinárodních efektů. Pro autoritativního hráče **A** mají zisky na obou úrovních stejnou hodnotu, takže jeho výsledný zisk je z $\frac{1}{2}$ z domácí úrovně a z $\frac{1}{2}$ z mezinárodní úrovně. Autokratický hráč **E** má sice zpětnou domácí vazbu velmi omezenou, ale existuje pro něj alespoň nějaký zisk typu „prestíž“ nebo „podpora ideologie“, který vychází z mezinárodních rozhodnutí. E proto získává $\frac{3}{4}$ většinu svého zisku z mezinárodních geopolitických zisků a $\frac{1}{4}$ ze zisků na domácím poli. Preferenční matice pro jednotlivé hráče budou vypadat následovně:

$$D = \begin{bmatrix} 3 & 0 \\ 0 & 1 \end{bmatrix} \quad A = \begin{bmatrix} 1 & 0 \\ 0 & 1 \end{bmatrix} \quad E = \begin{bmatrix} 1 & 0 \\ 0 & 3 \end{bmatrix}$$

Kdy čísla v hlavní ose matice reprezentují rozdílnou váhu, kterou aktéři dvěma úrovním přikládají a 0 ve vedlejší ose značí oddělitelnost obou dimenzí, se kterou pro jednoduchost budu počítat. Zde považuji za důležité zdůraznit, že definice zisků podle různých typů aktérů je čistě arbitrární a nezakládá se na tvrdých empirických faktech.

4.3 STANOVENÍ ZISKŮ

V grafu 6 můžeme vidět tři teoretické situace **A**, **B** a **C**. Pokud by naši hráči měli identické preference ve smyslu, že by přikládali každý stejnou váhu zisku na obou osách, byla by pro každého hráče výplata stejná. Protože tomu tak není, zisk je pomocí koeficientů převeden na skutečný zisk. Jednotlivé body si můžeme představit jako návrhy rezolucí v RB OSN předložené k hlasování. V bodě **A** je celkový zisk pro jednotlivé hráče:

$$Z_D = \left(\frac{1}{4} \times 1 + \frac{3}{4} \times 5\right) = 4$$

$$Z_A = \left(\frac{1}{2} \times 1 + \frac{1}{2} \times 5\right) = 3$$

$$Z_E = \left(\frac{3}{4} \times 1 + \frac{1}{4} \times 5\right) = 2$$

Taková situace je tedy nejvýhodnější pro hráče typu **D**, ze hry si odnáší více než **A** a než **E**. Naopak **E** se bude snažit takové situaci vyhnout. Pokud budeme o mezinárodních vztazích uvažovat jako o v zásadě konfliktních, kde jsou důležité relativní, spíše než absolutní zisky, může být právě taková situace vhodná k užití veta. Právě realistické paradigma kvůli této nadřazenosti relativních zisků nad absolutními popisuje mezinárodní prostředí jako nekooperativní. (Grieco, 1988)

V bodě **B** je celkový vážený zisk pro hráče následující:

$$Z_D = \left(\frac{1}{4} \times 6 + \frac{3}{4} \times 6\right) = 6$$

$$Z_A = \left(\frac{1}{2} \times 6 + \frac{1}{2} \times 6\right) = 6$$

$$Z_E = \left(\frac{3}{4} \times 6 + \frac{1}{4} \times 6\right) = 6$$

Protože je bod **B** symetrický vůči výplatám na obou osách, ztratí se v celkové výplatě asymetrie v rámci preferencí. Takový bod je Nashovou rovnováhou a reprezentuje kooperativní povahu hry. Pokud by se návrh změnil asymetricky, to znamená menší **x** při stejném **y** nebo menší **y** při stejném **x** měl by alespoň jeden z typu hráčů důvod návrh vetovat. Zisk pro všechny by byl 0, případně by bylo možné namodelovat malý

zisk pro blokujícího hráče, protože zabránil vývoji v nechtěném směru z jeho perspektivy.

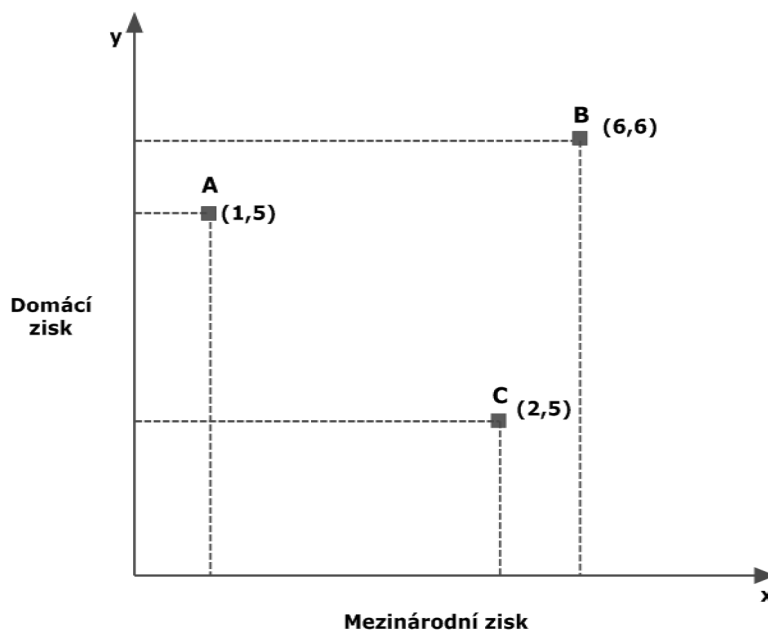
Konečně v bodě **C** je vážený zisk pro hráče následující:

$$Z_D = \left(\frac{1}{4} \times 5 + \frac{3}{4} \times 2\right) = 2,75$$

$$Z_A = \left(\frac{1}{2} \times 5 + \frac{1}{2} \times 2\right) = 3,5$$

$$Z_E = \left(\frac{3}{4} \times 5 + \frac{1}{4} \times 2\right) = 4,25$$

Jedná se o takřka stejnou situaci jako u bodu **A** v inverzním pořadí, pouze rozdíl mezi výplatou **x** a **y** je menší. Nadále platí, že z pohledu komparativních zisků má hráč typu **D** pobídku takovouto situaci torpédovat svým vetem, ačkoliv i pro něj to není beze ztráty potenciálního zisku.

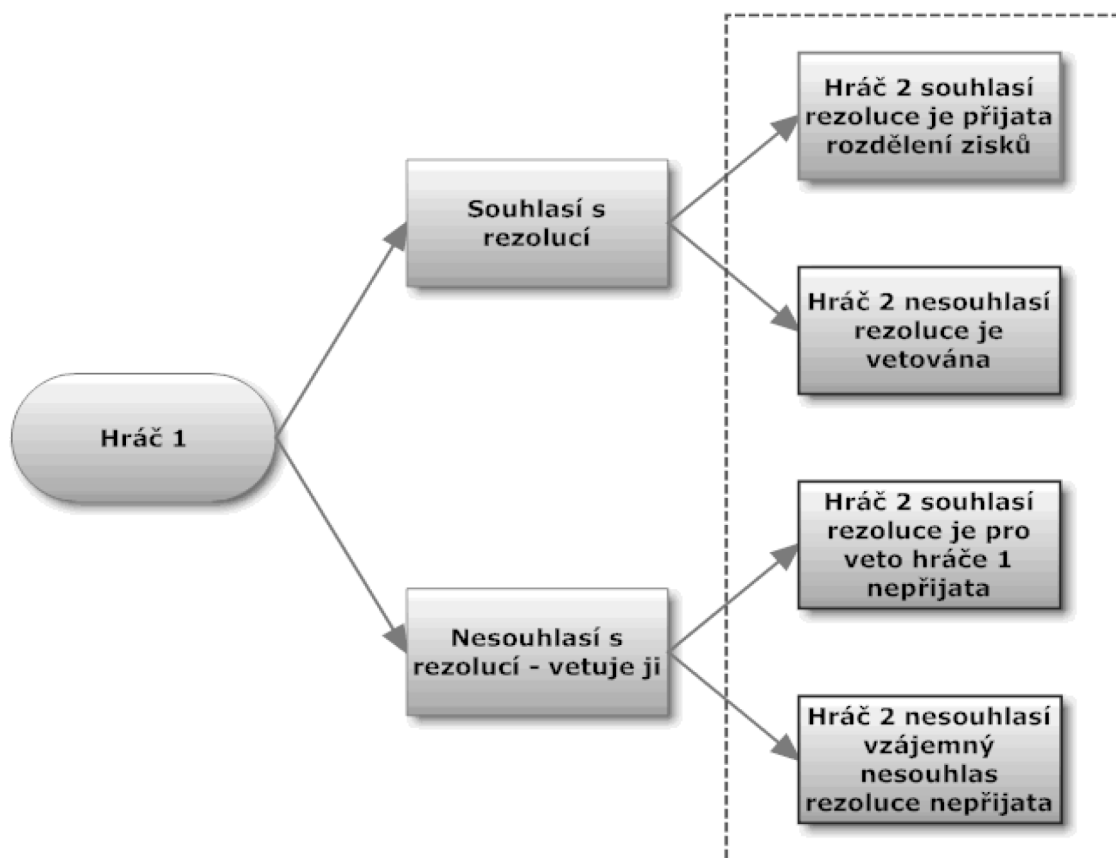


GRAF 5

Výše uvedené naznačuje, jakým způsobem jsou v modelu kalkulovány zisky a jak se do celkového užitku promítají asymetrické preference. Kalkulace výplat je založena na předpokladu, že rezoluce má pro hráče stejný dopad a rozdílnost zisků je dána jen rozdílností užitkových funkcí.

4.4 ANALÝZA ROZHODNUTÍ STALÝCH ČLENŮ RB OSN

Nyní se podívejme na samotné herní možnosti. Pro ilustraci poslouží znázornění hry v extenzivní formě na obrázku 2. Strom je brán z pohledu jednoho aktéra. Hra je brána jako simultánní, tahy se dějí zároveň, což odpovídá formě hlasování v reálném čase. Obdélník přerušované čáry se označuje jako informační set a vyplývá ze simultánní povahy hry. Znamená to, že hráč 1 činí rozhodnutí s přihlédnutím ke všem čtyřem možným konečným bodům, protože neví přesně, která situace nastane. Hru jsem zjednodušil na dva hráče. První, z jehož pohledu hru vidíme a agregovaný hráč 2, který reprezentuje zbylé čtyři členy RB OSN. Volby hráče 2 jsou spojeny přerušovanou čarou, protože se jedná o simultánní hru. Hráč dva nemá informaci o tahu hráče 1, nebo alespoň ne dostatečně dopředu aby mohl reagovat.



OBRÁZEK 2

Z tohoto herního stromu lze vydedukovat, že veto má silně konsensuální charakter. Pokud nebude v závažných otázkách zajištěna podpora všech stálých členů, nemůže rezoluce projít (pokud pomineme praxi zdržení se hlasování). I pokud bychom si

představili mnohem rozvětvenější strom pro hru všech pěti hráčů bez zjednodušení na pouhé dva, pouze jedna konečná možnost, která vede k souhlasu všech umožňuje přijetí rezoluce. Veto v tomto smyslu podporuje kooperaci na mezinárodním poli a zajišťuje maximální legitimitu přijatých rezolucí (Bailey, 1998).

Pokud se podíváme na poměr rezolucí přijatých a vetovaných za období 1985 až únor 2011 je jasné, že přijaté násobně převažují. Přijato bylo úctyhodných 1410 rezolucí (od 560 do 1970) a zamítnuto vetem pouhých 52 návrhů. Vysvětlení, proč tomu tak je, může být několik. Zaprvé, rezoluce jsou právě kvůli důrazu na konsenzualitu formulovány takovým způsobem, že přináší malý zisk všem typům států. Pokud bych se vrátil ke grafu 6; rezoluce se často nachází kolem bodu (1,1) se stejnou výplatou pro všechny. Druhým důvodem mohou být faktory, které nejsou zachyceny ve formálním hlasování, jako jsou jednání na jiných úrovních, kde pouhá hrozba veta často stačí, aby nebylo vůbec o návrhu na půdě RB OSN hlasováno.

		Hráč 2	
		Souhlas	Veto
Hráč 1	Souhlas	Z_1, Z_2	0,0
	Veto	0,0	0,0

TABULKA 5

Tabulka 5 je zobrazením hry v normální formě. Zisky Z_1 a Z_2 jsou definovány podle konkrétní přijaté rezoluce a domnívám se, že je užitečné ponechat je v obecném vyjádření. Tři nulové možnosti reprezentují zablokování rezoluce vetem.

Ve své empirické analýze se budu zabývat pouze hlasováními, při kterých bylo použito veto některého ze stálých členů. Jedná se o poměrně partikulární analýzu, která se mimo jiné nezabývá obsahem navrhovaných rezolucí, což je zjevně do jisté míry limitující. I přesto je možné odvodit některé zajímavé důsledky. Protože nestálí členové nedisponují právem veta a nezískávají žádný užitek, je možné je v analýze opomenout – zisk je rozdělen pouze mezi permanentní členy (Winter, 1996). V příloze 2 je plný seznam vet včetně informace, kdo veto udělil a téma hlasování. Z počtu

přijatých oproti vetovaným rezolucím je jasné, že veto je silný a poměrně málo používaný nástroj. Proč mají aktéři důvod vetovat?

Pomiňme praxi toho, že většina návrhů, které by byly vetovány se vůbec nedostanou k hlasování. Už to, že se samotný návrh dostane k hlasování znamená, že má nějakou formu podpory. Vraťme se nyní k logice dvouúrovňových her. Jak jsem ukázal výše, moje hypotéza staví na tom, že díky vztahu s domácí sférou mají různé typy aktérů různá omezení v mezinárodním hlasování. Prostým pohledem na tabulku v příloze 2 je zřejmé, že skupina států demokratického typu převažuje nad ostatními řádově. Navrhuji modelovat uvažování aktéra typu **D** následovně: návrh je z jeho strany vetován, pokud nedosahuje domácí podpory alespoň mediánového voliče nebo není výrazně výhodný ve smyslu mezinárodních zisků. Vzpomeňme matice, kterými jsem definoval zisky pro jednotlivé hráče. Akceptovatelný kompromis pro hráče typu **D** je, když za ztrátu jedné jednotky zisku na domácím poli získá alespoň tři jednotky zisku na mezinárodním poli. Zisk respektive ztrátu na domácí úrovni lze utřídít do tří kategorií.

1. Pokud je návrh podporován méně než polovinou domácích konstituentů, domácí zisk je méně než počáteční situace – *status quo*. To znamená: $Z_D < 0$ a zároveň $< SQ$ což implikuje souhlas $u \leq \frac{n-1}{2}$ v rámci úrovně. Kde Z_D je zisk na domácí úrovni a SQ *status quo*.
2. Návrh je podporován polovinou domácí úrovně. $Z_D = SQ$ protože návrh podporuje přesně $\frac{n}{2}$ konstituentů. Domácí úroveň nemá vliv na mezinárodní rozhodování, aktér se může rozhodnout pouze podle mezinárodního zisku. Pokud je n vysoké, jedná se o velmi nepravděpodobnou situaci.
3. Návrh je podporován více než polovinou a jistě zahrnuje mediánového voliče. $Z_D > 0$ a zároveň $> SQ$ protože souhlasí $> \frac{n+1}{2}$ v rámci domácí úrovně.

Pro zkoumaná veta musí platit, že aktér demokratického typu bude rezoluci vetovat, pokud jeho celkový zisk bude menší než nula:

$$\left(\frac{3}{4}Z_{DD} + \frac{1}{4}Z_{DZ}\right) < 0$$

Kde Z_{DD} je zisk demokratického hráče na domácí úrovni a Z_{DZ} zisk demokratického aktéra na zahraniční úrovni, což implikuje následující situace:

- Ztráty na domácí půdě, kterou nejsou vyváženy zisky na mezinárodní úrovni.
- Ztráty na obou úrovních.
- Zisky na domácí půdě, které jsou ale v součtu převáženy většími ztrátami na mezinárodní úrovni.
- Indiference na jedné z úrovní, čili nulový zisk a ztráty na druhé úrovni, které definují celkový zisk jako menší než nula.

Výše uvedené platí i pro aktéry ostatních typů s tím rozdílem, že je třeba transponovat jejich preference do nerovnic. Jinými slovy poloviční preference z každé úrovně pro aktéra **A** a obrácený poměr pro aktéra **E**.

Tabulka 6 a 7 jsou dvě frekvenční tabulky z dat o vetovaných rezolucích. V tabulce 6 můžeme vidět procentuální zastoupení jednotlivých stálých členů v jejich blokovací aktivitě. USA vede s výraznou majoritou 65,7 procent všech vet v dané době, poté s dalekým odstupem VB s 14,9 procenty a dále Rusko s 9 procenty. Aktér autokratického typu Čína udělil pouhých 6 procent vet. Celkový počet vet je větší než počet zamítnutých návrhů, protože v některých případech bylo veto použito vícekrát při jednom hlasování.

Frekvence vet podle států

	Frekvence	Procenta	Platná procenta	Kumulativní procenta
Platné 1 USA	44	65,7	65,7	65,7
2 VB	10	14,9	14,9	80,6
3 Francie	3	4,5	4,5	85,1
4 Rusko/SSSR	6	9,0	9,0	94,0
5 Čína	4	6,0	6,0	100,0
Celkem	67	100,0	100,0	

TABULKA 6

Ještě více je vidět rozdělení podél osy demokracie – autokracie v tabulce 7.

Demokracie mají dohromady na svědomí celých 85,1 procent vet, zatímco autokracie a autoritářský stát dohromady pouze zbylých 14,9 procent.

Typ aktéra

	Frekvence	Procenta	Platná procenta	Kumulativní procenta
Platné 1 Demokratický	57	85,1	85,1	85,1
2 Autoritářský	6	9,0	9,0	94,0
3 Autokratický	4	6,0	6,0	100,0
Celkem	67	100,0	100,0	

TABULKA 7

Pro otestování lze použít chi-square test, který se hodí pro kategoriální proměnné, jako jsou tyto (Hendl, 2006). V tabulce 9 jsou výsledky tohoto testu ze statistického programu SPSS. Test staví na vyvracení buď nulové, nebo alternativní hypotézy. Nulová hypotéza (H_0) tvrdí, že rozložení proměnné je ve všech kategoriích stejné. Jinými slovy, že mezi zkoumanými kategoriemi není rozdíl. Naopak alternativní hypotéza (H_1) tvrdí, že mezi zkoumanými kategoriemi je statisticky významný rozdíl. Hladina významnosti je obvykle 0,05, což znamená, že se dopouštíme maximálně 5% chyby prvního typu. Chyba prvního typu je taková chyba, kdy zamítneme hypotézu, ačkoliv v základním souboru platí. Naopak chyba druhého typu značí chybu v přijetí neplatné hypotézy. Protože chi-square test pracuje s nekardinálními proměnnými, hovoříme pouze o asymptotické (přibližné) signifikanci testu. Právě to je kritérium, které určí výsledek testu. Pokud je nižší než předem určená hodnota, zamítáme nulovou hypotézu a můžeme přijmout alternativní. V testu v tabulce 9 dosahuje hladina významnosti 0,000,

takže je možné zamítnout nulovou hypotézu. Dále z tabulky 8 je možné říci, že pokud by mezi státy nebyl žádný rozdíl, každý by vetoval asi 13 rezolucí. Právě poslední kategorie reziduí ukazuje, jakým způsobem se pozorované hodnoty u států liší od očekávaných.

	Pozorovaná N	Očekávaná N	Residua
1 USA	44	13,4	30,6
2 VB	10	13,4	-3,4
3 Francie	3	13,4	-10,4
4 Rusko/SSSR	6	13,4	-7,4
5 Čína	4	13,4	-9,4
Celkem	67		

TABULKA 8

	Kdo vetoval
Chi-square	89,493 ^a
df	4
Asymp. Sig.	,000

a. 0 polí (,0%) má očekávané N
menší než 5. Minimální
očekávaná frekvence je 13,4.

TABULKA 9

Stejný test pro kategorie typů aktéru je v tabulce 11. Abych zohlednil asymetrický poměr typů aktérů ve zkoumaných datech, sestrojil jsem váhu, která adekvátně zvyšuje význam méně zastoupeným státům - typu **A** a **E**. Šlo by o takovou Radu bezpečnosti, kde by byl stejný počet států od každého typu. Váha je sestrojena podle jednoduché formule (Statistik-Tutorial):

$$\frac{\% \text{ v základním souboru}}{\% \text{ ve výběrovém souboru}}$$

Z této formule vyjde frekvenční proměnná přiřazující jednotlivým případům příslušnou váhu. I přesto jsou u aktérů typu **A** a **E** očekávané frekvence vyšší, než je skutečnost. U aktéra typu **A** je to o 13,7 méně a u aktéra typu **E** o 17,7 méně. Výsledek testu (tabulka

11) opět ukazuje, že mezi kategoriemi je významný rozdíl, hladina významnosti je 0,000.

Typ aktéra

	Pozorovaná N	Očekávaná N	Residua
1,00 Demokratický	57	25,7	31,3
2,00 Autoritářský	12	25,7	-13,7
3,00 Autokratický	8	25,7	-17,7
Celkem	77		

TABULKA 10

Statistiky testu

	Typ aktéra
Chi-square	57,688 ^a
df	2
Asymp. Sig.	,000

a. 0 polí (,0%) má očekávané N menší než 5. Minimální očekávaná frekvence je 25,7.

TABULKA 11

Další faktor, který stojí za pozornost je podobnost mezi vetováním Číny a Ruska, tedy aktérů typu **A** a **E**. Pokud zjednodušíme kategorie na prostou dichotomii demokracie – autokracie, i tak je mezi proměnnými výrazný rozdíl jak lze vidět v tabulce 8. Tyto proměnné jsou vážené, takže celkový součet nekoresponduje s předchozími tabulkami, nicméně procentuální poměr je správný. Znamená to, že na 4 veta demokratického

aktéra připadá pouze jedno autokratického. To je nepominutelný trend, který si žádá nějaké přesvědčivé vysvětlení.

Dichotomické rozdělení demokracie - autokracie

	Frekvence	Procenta	Platná procenta	Kumulativní procenta
Platné 1,00 Demokracie	47	79,1	79,1	79,1
2,00 Autokracie	13	20,9	20,9	100,0
Celkem	60	100,0	100,0	

TABULKA 12

Nyní popíši možné interpretace. Jednou z nich se mi jeví, že demokratický stát užitím veta předchází domácím ztrátám, které jsou tak vlastně neviditelné zisky. Samozřejmě některá veta budou z důvodu ztrátovosti na mezinárodním poli, podobně jako je tomu u aktérů s menší domácí vazbou. Tabulka 13 je modifikací původní herní matice z tabulky 5, která započítává tyto skryté zisky. Hráči jsou nyní zjednodušeni na dichotomii demokracie – autokracie

	Demokracie	
	Souhlas	Nesouhlas
Autokracie	Souhlas Z_1, Z_2	0,3
	Nesouhlas	1,0 0,0

TABULKA 13

Pro hráče demokratického typu poskytuje udělení veta 3 jednotky zisku ve skrytých ziscích, pro souhlasícího oponenta 0. Veto autokratického aktéra mu přináší zisk 1 jako prevence ztrát, který je menší, protože jeho domácí zájmy jsou méně důležité. Nejhorší bod hry nastává v případě veta obou – výplata 0 pro každého. Také stojí za povšimnutí, že za sledovanou dobu k tomu nedošlo ani jednou a aktéři se zatím vždy tomuto nejhoršímu bodu vyhnuli.

Statistická analýza potvrdila mou hypotézu o vlivu vnitřního uspořádání států na jejich rozhodování v RB OSN. Ve zkoumaných datech se mi podařilo vysledovat trend výrazně vyššího vetování ze strany demokratických států, než autoritářských nebo autokratických. Tento trend je robustní, i pokud pomocí váhy zkonstruuji virtuální Radu, kde by byly státy různých typů zastoupeny stejně. Dovoluji si proto tvrdit, že demokratické uspořádání státu významně ovlivňuje jeho rozhodnutí v RB OSN. U demokratického aktéra je větší pravděpodobnost, že bude návrh vetovat než u jiných typů států. To potvrzuje mojí hypotézu o tom, že silnější vazba na domácí úroveň u demokratického státu ho bude více omezovat a snižovat šance na dohodu. To jde svým způsobem proti hypotézám Putnama (1988). Rozhodujícím faktorem, který určuje, zda se skutečně jedná o rozporné hypotézy, je, zdali posuzujeme veto jako nulový zisk. Pokud bychom zůstali u původní formulace z tabulky 5, je toto zjištění skutečně v rozporu s Putnamovou hypotézou. Naopak pokud bychom přijali tabulku 13 jako realističtější reprezentaci této hry, můžou být obě hypotézy v souladu. Pokud by tomu tak bylo, ukázala by se tato výhoda při vyjednávání zároveň jako snižující možnost kooperace jako takové. Jinými slovy je výhodou v tom smyslu, že umožňuje omezeným státům buď získat nebo alespoň vždy udržet *status quo*. Samozřejmě je možné, že v rámci mého modelu jsem nezohlednil faktory, které mohou být zásadní. Vetování v RB OSN bylo svým způsobem dominováno tématem izraelsko-arabského konfliktu a systematické vetování ze strany USA, ale i dalších spojenců Izraele, které může mít specifickou povahu. Formulování hypotézy silněji by vyžadovalo další výzkum, který jde nad rámec mé práce.

5. ZÁVĚR

Ve své práci jsem ukázal, jaké jsou možnosti teorie her, a následně je aplikoval na rozhodování v Radě bezpečnosti OSN. V první sekci jsem se zabýval teorií her obecně a jejími výchozími body. Zde bych zdůraznil zejména předpoklad racionality aktérů, který požaduje například tranzitivitu preferencí a předpoklad, že racionálně jednající aktéři se vždy snaží maximalizovat svůj zisk. Právě pokud je racionalita zpochybněna nebo je důvod se domnívat, že se aktéři nechovají racionálně, nemohou herněteoretické modely fungovat. Dále jsem popsal různé typy her dělící se podle linie charakteristiky zisků na hry s nulovým součtem a hry s nenulovým součtem. V této sekci jsem také formálně definoval dva nejdůležitější nástroje řešení herních situací: Nashovo ekvilibrium a pareto-efektivitu. Jen velmi zběžně jsem se dotknul možností řešení her v případě neúplnosti informací, protože to není příliš relevantní k mému modelu.

V další sekci jsem popsal fungování Rady bezpečnosti OSN tak, jak ji chápe Charta OSN. Za důležité zde považuji rozdělení záležitostí, o kterých se v Radě hlasuje na procedurální a substantivní. Zásadním rozdílem zde je, že v případě procedurálních záležitostí nemůže být použito veto, zatímco v případě substantivních ano. Protože předmětem mé analýzy byla právě veta udělená stálými členy, doplnil jsem tuto sekci jejich vývojem v čase.

Ve třetí sekci práce se dostávám k samotnému modelu, který je použit pro analýzu. Teoreticky se opírá o strategickou perspektivu, čili přístup, který v analýze mezinárodních vztahů bere v potaz jak domácí tak mezinárodní úroveň. V souladu s tímto je také druhý výchozí bod, a to sice dvou-úrovňová hra, tak jak ji chápe Putnam (1988). Za výstižné považuji popis rozhodování jako ovlivněný dvěma riziky – politickým rizikem a rizikem politiky. Politické riziko popisuje pravděpodobnost problémů na domácí scéně, zatímco riziko politiky vyjadřuje pravděpodobnost nechtěných výsledků rozhodnutí na mezinárodní scéně.

Model je založen na odlišení různých typů aktérů v RB OSN. Podle Polity indexu jsem konstituoval tři typy aktérů: demokratický, autoritářský a autoritativní. Demokratickými státy v RB OSN jsou USA, VB a Francie. Autoritářským státem je po

zdůvodnění SSSR/Rusko a autoritativním aktérem je Čínská lidová republika. Moje hypotéza tvrdí, že kvůli rozdílnému vnitřnímu uspořádání získávají různé typy aktérů užitek z domácí a mezinárodní úrovně rozdílně. Protože demokratický typ má nejsilnější vazbu na domácí úroveň, získává většinu z domácí úrovně. Autoritářský typ má slabší vazbu na domácí úroveň, ale přesto ne zanedbatelnou. Naopak autoritativní typ získává většinu svého užtku na mezinárodní úrovni. Moje hypotéza tvrdí, že právě kvůli silné domácí vazbě bude rozhodování aktérů demokratického typu silně omezené a to se musí projevit v hlasování.

Tuto hypotézu jsem testoval na vzorku dat z hlasování RB OSN mezi lety 1985 až únor 2011, při kterých alespoň jeden stálý člen použil právo veta. Tento vzorek prokázal výrazný rozdíl v užití veta mezi jednotlivými typy aktérů, respektive mezi hlasováním demokratických aktérů a dvou zbylých typů. Tento trend zůstává výrazný, i pokud jsou data vážena s ohledem na nestejně zastoupení různých typů v RB OSN. Tento výsledek lze interpretovat zcela v duchu mé hypotézy. To znamená, že omezení, která mají demokratické státy z povahy své demokratické domácí kontroly vedou k užití veta častěji než je tomu u jiných typů států. Jinými slovy, protože si demokratičtí aktéři více cení zisků na domácí úrovni je jejich prostor ke kompromisu menší a je více pravděpodobné, že je pro ně racionální užít veto. V závěru analytické sekce navrhnou modifikovaný model, který neodporuje tezí Putnama(1988) respektive Schellinga(1997), že stát omezený externími faktory (domácí úroveň, právní závazky apod.) má v mezinárodním vyjednávání výhodu. Znovu nicméně musím připomenout, že můj model je velmi zjednodušující a pro potvrzení nebo vyvrácení hypotézy by bylo potřeba hlubšího výzkumu, který by mimo jiné zohledňoval i jiné proměnné.

6. SUMMARY

In my thesis I have shown some of the capabilities of game theoretical methods and consequently applied it to decision making in the UN Security Council. In the first section I have elaborated on game theory as such and also its departure points. Regarding this I would like to point out the premise of rationality of actors on which the whole approach rests. Furthermore, I have described various types of games divided according to the payoff structure. These are zero-sum games and nonzero-sum games. Next, two most important concepts of game solving are introduced: Nash equilibria and Pareto-efficiency.

In the next section I have described functioning of UNSC according to the Charter. I regard as important the distinction between procedural and substantive matters. During voting on procedural matters the veto can't be used, while in substantive matters it can. This section is complemented with timeline of UNSC vetoes as this was the main topic of my analysis.

In the third section I finally come to the model itself. Theoretically, it is grounded in strategic perspective, which is an approach that takes into account domestic as well as international level of politics. In concurrence with this is also my second departure point and that is Two-level game as proposed by Putnam(1988). I see as fitting the distinction between two risks – political risk and policy risk. Political risk describes the probability of problems on domestic level caused by international decisions, whereas policy risk describes the potential risk of unwanted international consequences of chosen policy. The model rests on differentiation between different types of actors in UNSC. According to Polity index I have constituted three types of actors: Democratic, Authoritarian and Autocratic. Democratic states in the UNSC are USA, GB and France. Authoritarian state is, following some justification, USSR/Russia and autocratic actor is the People's Republic of China. My hypothesis states that, because of different internal constitution the different types of players perceive their gains differently on the two levels. Democratic type gets most of its gains in the domestic level since the degree of feedback between the two levels is greatest compared to the other two actors. Authoritarian type has a weaker domestic bond,

however it can't be omitted. Lastly, the autocratic type gets most of his gains from the international level since the strength of domestic-international bond is the weakest.

My hypothesis further states that exactly because of this type of constraint the democratic type's decision making space will be limited and it will show up in the voting record.

This hypothesis was tested on data from UNSC votes between 1985 and February 2011 whenever at least one veto was cast. This sample showed a strong difference between democratic type's decisions and the other two. This trend remains strong even if accounted for uneven distribution of types in UNSC by weighting data. This result seems to support my hypothesis. Constraints that democratic states have from domestic factors lead to the usage of veto much more often than other types. In other words, because democratic actors value their domestic level more their space for compromise is smaller and it is more probable, that the rational choice for them is to use their veto. In the end of the analytical section I propose a modified model that does not contradict the hypotheses of Putnam (1988) and Schelling (1997) that constrained state has an advantage in international bargaining. Nevertheless, it is important to realize that my model is rather simplified and that further and more rigorous research would be needed to test the hypothesis and also account for other variables.

POUŽITÁ LITERATURA

- ARCHER, Clive. 2007.** *International Organizations*. London : Routledge, 2007. ISBN 0415246903.
- BAILEY, Sydney D. 1998.** *The Procedure of the UN Security Council*. Oxford : Oxford University Press, 1998. ISBN 9780198280736.
- BASU, Kaushik. 1994.** The Traveler's Dilemma: Paradoxes of Rationality in Game Theory. *American Economic Review*. May, 1994, Sv. 84, 2.
- BRAMS, Steven J. 2004.** *Game Theory and Politics*. Mineola : Dover Publications, 2004. ISBN 0-486-43497-4.
- BUENO DE MESQUITA, Bruce. 2010.** *Principles of International Politics*. Washington : CQ Press, 2010. ISBN 978-0-87289-598-0.
- CENTER FOR SYSTEMIC PEACE.** Polity IV Project. [Online] [Citace: 20. Duben 2011.] <http://www.systemicpeace.org/polity/polity4.htm>.
- CONGLETON, Roger D. 2003.** The Median Voter Model. [autor knihy] Charles K. Rowley. *The Encyclopedia of Public Choice*. místo neznámé : Springer, 2003.
- DRULÁK, Petr. 2003.** *Teorie mezinárodních vztahů*. Praha : Portál, 2003. ISBN 80-7178-725-6.
- GLOBAL POLICY FORUM.** Changing Patterns in the Use of the Veto in the Security Council. *Global Policy Forum*. [Online] [Citace: 12. Duben 2011.] <http://www.globalpolicy.org/security-council/tables-and-charts-on-the-security-council-0-82/use-of-the-veto.html>.
- GRIECO, Jospheh M. 1988.** Realist Theory and the Problem of International Cooperation: Analysis with an Amended Prisoner's Dilemma Model. *Journal of Politics*. August, 1988, Sv. 50, 3.
- HARSANYI, John C. 2004.** Games with Incomplete Information Played by "Bayesian" Players, I-III. *Management Science*. December, 2004, Sv. 50.
- HENDL, Jan. 2006.** *Přehled statistických metod zpracování dat: analýza a metaanalýza dat*. Praha : Portál, 2006. ISBN 80-7367-123-9.
- HINICH, Melvin J a MUNGER, Michael C. 1997.** *Analytical Politics*. Cambridge : Cambridge Universtiy Press, 1997. ISBN 0-521-56567-7.
- IIDA, Keisuke. 1993.** When and How Do Domestic Constraints Matter? Two-Level Games with Uncertainty. *The Journal of Conflict Resolution*. September, 1993, Sv. 37, 3.
- KENNEDY, Paul. 2009.** *Parlament světa - OSN a hledání světové vlády*. Praha : Nakladatelství Lidové noviny, 2009. ISBN 978-80-7106-423-7.
- LEYTON-BROWN, Kevin a SHOHAM, Yoav. 2008.** *Essentials of Game Theory*. San Rafael : Morgan, 2008. ISBN 9781598295931.

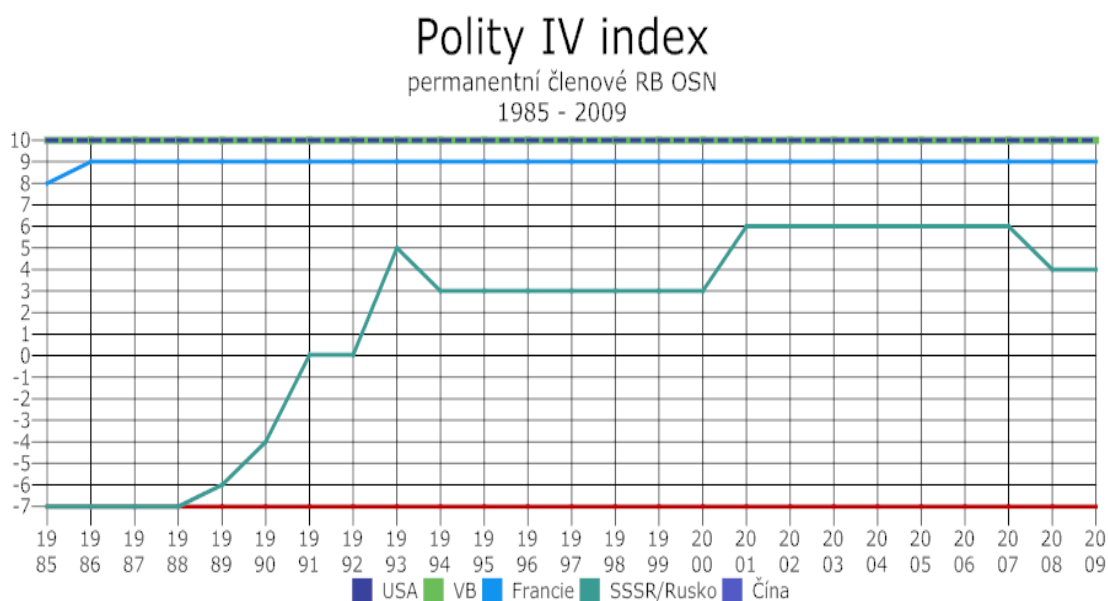
- MCCARTY, Nolan M. 2007.** *Political Game Theory: an Introduction*. Cambridge : Cambridge University Press, 2007. ISBN 978-0-521-84107-8.
- MORAVCSIK, Andrew. 1997.** Taking Preferences Seriously: A Liberal Theory of International Politics. *International Organization*. Autumn, 1997, Sv. 51, 4.
- MORRIS, Peter. 1994.** *Introduction to Game Theory*. New York : Springer-Verlag, 1994. ISBN 3-540-94284-X.
- NASH, John F. 1951.** Non-Cooperative Games. *Annals of Mathematics*. September, 1951, Sv. 54, 2.
- OSBORNE, Martin J a RUBINSTEIN, Ariel. 1994.** *A Course in Game Theory*. Cambridge : The MIT Press, 1994. ISBN 0-262-15041-7.
- OSN. 1945.** Charta Organizace spojených národů a Statut mezinárodního soudního dvora. *OSN Praha*. [Online] 1945. [Citace: 12. Duben 2011.] <http://www.osn.cz/dokumenty-osn/soubory/charta-organizace-spojonych-narodu-a-statut-mezinarodniho-soudniho-dvora.pdf>.
- PUTNAM, Robert D. 1988.** Diplomacy and Domestic Politics: The Logic of Two-Level Games. *International Organization*. Summer, 1988, Sv. 42, 3.
- QUACKENBUSH, Stephen L. 2004.** The Rationality of Rational Choice Theory. *International Interactions*. 2004, Sv. 30, 2.
- RUBINSTEIN, Ariel. 1998.** *Modeling bounded rationality*. Cambridge : The MIT Press, 1998. ISBN 0-262-18187-8.
- SCHELLING, Thomas. 1997.** *The Strategy of Conflict*. 16th printing. Cambridge : Harvard University, 1997. ISBN 0-674-84031-3.
- SHEPSLE, Kenneth A. 2010.** *Analyzing Politics: Rationality, Behavior and Institutions*. London : W W Norton & Co, 2010. ISBN 0393935078.
- STATISTIK-TUTORIAL.** Sample Weighting in SPSS. *Statistik-Tutorial*. [Online] [Citace: 12. Květen 2011.] <http://en.statistik-tutorial.de/tutorials/weighting-spss.html>.
- UNITED NATIONS. 2011.** UN Security Council: Resolutions, Presidential Statements, Meeting Records, SC Press Releases. [Online] 4. Květen 2011. [Citace: 5. Květen 2011.] <http://www.un.org/Depts/dhl/resguide/scact.htm>.
- VOETEN, Erik. 2001.** Outside Options and the Logic of Security Council Action. *American Political Science Review*. December, 2001, Sv. 95, 4.
- WINTER, Eyal. 1996.** Voting and Vetoing. *The American Political Science Review*. December, 1996, Sv. 90, 4.

SEZNAM PŘÍLOH

Příloha č. 1: Polity index charakteru politického systému pro USA, VB, Francii, SSSR/Rusko a Čínskou lidovou republiku (graf)

Příloha č. 2: Veta v RB OSN 1985 – 2/2011 (tabulka)

PŘÍLOHY

Příloha č. 1: Polity index charakteru politického systému pro USA, VB, Francii, SSSR/Rusko a Čínu (graf)

zdroj: CSP Data page, data dostupné na <http://www.systemicpeace.org/inscr/inscr.htm>
získáno 20. dubna 2011

Příloha č. 2: Veta v RB OSN 1985 - 2/2011 (tabulka)

Datum	Veto	Téma
18.2.2011	USA	Izrael
15.6.2009	Rusko	Gruzie a Abcházie
11.7.2008	Čína, Rusko	Zimbabwe
12.1.2007	Čína, Rusko	Myanmar
11.11.2006	USA	Izrael
13.7.2006	USA	Izrael
5.10.2004	USA	Izrael
21.4.2004	Rusko	Kypr
25.3.2004	USA	Hamas
14.10.2003	USA	Izrael
16.9.2003	USA	Izrael
20.12.2002	USA	Izrael

30.6.2002	USA	Bosna
14.12.2001	USA	Izrael
27.3.2001	USA	Palestina
25.2.1999	Čína	Makedonie
21.3.1997	USA	Izrael
7.3.1997	USA	Izrael
10.1.1997	Čína	Guatemala
17.5.1995	USA	Izrael
2.12.1994	Rusko	Bosna
11.5.1993	Rusko	Kypr
31.5.1990	USA	Izrael
17.1.1990	USA	Panama
23.12.1989	Francie, VB, USA	Panama
7.11.1989	USA	Izrael
9.6.1989	USA	Izrael
17.2.1989	USA	Izrael
11.1.1989	Francie, VB, USA	Libye
14.12.1988	USA	Izrael
10.5.1988	USA	Izrael
15.4.1988	USA	Izrael
8.3.1988	VB, USA	Jižní Afrika
1.2.1988	USA	Izrael
18.1.1988	USA	Izrael
9.4.1987	VB, USA	Namibie
20.2.1987	VB, USA	Jižní Afrika
28.10.1986	USA	Nikaragua
31.7.1986	USA	Nikaragua
18.6.1986	VB, USA	Angola
23.5.1986	VB, USA	Jižní Afrika
21.4.1986	Francie, VB, USA	Libye
6.2.1986	USA	Izrael
30.1.1986	USA	Izrael
17.1.1986	USA	Izrael
15.11.1985	VB, USA	Namibie
13.9.1985	USA	Izrael
26.7.1985	VB, USA	Jižní Afrika
10.5.1985	USA	Nikaragua
10.5.1985	USA	Nikaragua
10.5.1985	USA	Nikaragua
12.3.1985	USA	Izrael

zdroj: (Global Policy Forum), (United Nations, 2011)

UNIVERZITA KARLOVA
FAKULTA SOCIÁLNÍCH VĚD
INSTITUT POLITOLOGICKÝCH STUDIÍ

Aplikace teorie her na rozhodování v Radě bezpečnosti OSN

Vypracoval: Jakub Rozsypal

Vedoucí práce: Michal Parížek, M.Sc.

Projekt Bakalářské práce

Praha
9.6.2010

VYMEZENÍ TÉMATU

Rada bezpečnosti OSN (dále RB) je bezesporu jedním z nejdůležitějších orgánů mezinárodních institucí. Její náplní je zabezpečovat mezinárodní mír, utvářet mírové operace, uvalovat sankce a autorizovat vojenské operace. Zároveň se v ní střetávají geopolitické zájmy mocností, jejich zapojení do dalších struktur mezinárodního systému a v neposlední řadě jejich ideologická konfigurace. Pro můj model jsou relevantní stálí členové RB: USA, Spojené království, Francie, Rusko a Čína. Časově je téma vymezeno od roku 1991 do roku 2005 a týká se hlasování o hlavních bezpečnostních rezolucích, nikoliv procedurální otázky apod.

CÍL PRÁCE

V první části práce zhodnotím teorii her jako takovou a nastíním základní pojmy a možnosti herních situací. V druhé části práce se budu zabývat pěti stálými členy Rady bezpečnosti a jejich rozhodováním v souvislosti s vnitropolitickým uspořádáním. Hlavní dělicí linií zde pro mne bude liberální demokracie / autoritářský stát. Pomocí herněteoretických modelů se pokusím zjistit, jakým způsobem může vnitřní uspořádání státu ovlivňovat povahu jeho rozhodování v RB, především jakým způsobem se toto může odrazit na jeho upřednostňování geopolitických versus ideologických cílů. Platnost a vypovídací hodnotu těchto výsledků budu poté testovat s pomocí základních statistických nástrojů.

METODA ZPRACOVÁNÍ TÉMATU

Hlavním analytickým nástrojem v mé práci bude teorie her. Ačkoliv má své počátky v matematice a ekonomii, spíše než v mezinárodních vztazích, za posledních několik desetiletí se stala nedílnou součástí oboru mezinárodních vztahů spolu s teoriemi odvíjejícími se od racionální volby. Základním předpokladem je racionální jednání aktérů a jejich snaha o maximalizaci zisku při minimalizaci nákladů. Pomocí těchto her je tak možné analyzovat například rozhodnutí týkající se odzbrojení, případně mezinárodní bezpečnostní situace jako např. Kubánská raketová krize. Mě zaujala teorie her pro svou univerzálnost a také silnou vypovídací schopností při situacích s nedostatkem informací. V situaci rozhodování RB se jedná o hru aktérů

s rozdílnými preferencemi. Tyto preference mohou být dané například vnitřním politickým uspořádáním států. Možnostmi potom jsou rozhodnout se ideologicky nebo geopoliticky. Zdržení se hlasování má povahu jedné ze dvou možností. Tak získám herní matici n počtu hráčů, z nichž každý může volit 2 strategie. Dále naformuluji možné zisky u jednotlivých hráčů. Například u liberálně demokratického státu je možné se domnívat, že jeho rozhodnutí podléhá kontrole (médiu) a bude tak pod tlakem učinit pro-demokratické rozhodnutí. Naopak autoritářský stát nemusí takové problémy do značné míry řešit a může jednat více pragmaticky. K faktorům geopolitického/ekonomického rozhodnutí bude patřit míra vzájemného obchodu, členství ve vojenském nebo ekonomickém regionálním uskupení, případně historicky výjimečný vztah daných zemí.

FORMULACE HYPOTÉZY

Otázka – Ovlivňuje hlasování stálých členů Rady bezpečnosti jejich vnitřní demokratické/autoritativní uspořádání?

Hypotézu mé práce tvoří předpoklad, že rozhodování stálých členů RB OSN je ovlivněno vnitropolitickou strukturou a ideovým zaměřením států. Jestliže je hypotéza pravdivá, měla by rozhodnutí členů RB OSN směřovat k výsledkům v herní matici, které jsou podmíněné politickým uspořádáním.

OSNOVA

1. ÚVOD DO PROBLEMATIKY

2. ROZHODOVÁNÍ V RB OSN

2.1. *TEORIE HER JAKO ANALYTICKÝ NÁSTROJ*

2.2. *RADA BEZPEČNOSTI OSN JAKO INSTITUCE*

2.3. *HERNĚTEORETICKÝ MODEL*

2.3.1. *PREFERENCE HRÁČŮ*

2.3.2. *STANOVENÍ ZISKŮ*

2.4. *KRITÉRIA ROZHODNUTÍ*

2.5. *ANALÝZA ROZHODNUTÍ STALÝCH ČLENŮ RB OSN*

2.6. *TESTOVÁNÍ VÝSLEDKŮ STATISTICKÝMI METODAMI*

3. ZÁVĚR

3.1. *SHRNUTÍ VÝSLEDKŮ A IMPLIKACE*

PŘEHLED LITERATURY

- BAILEY, Sydney Dawson; DAWS, Sam; The procedure of the UN Security Council, Oxford: Oxford University Press, 1998.
- BRAMS, Steven J, Game Theory and Politics, New York, The Free Press, 1975
- DAHL, Robert Alan, Dilemmas of pluralist democracy : autonomy vs. control, New Haven : Yale University Press, c1982.
- DAVIS, Morton D., Game theory: a nontechnical introduction. - revised ed. New York, Basic Books, 1983
- JOHNSON, Janet Buttolph, Reynolds, H.T., *Political science research methods*, Washington : CQ Press, 2005.
- MEYER, Thomas, Media Democracy: How the Media Colonize Politics, Oxford: Polity Press, 2002
- MORAVCSIK, Andrew, *Taking Preferences Seriously: A Liberal Theory of International Politics*. International Organization 51, 1997
- NICHOLSON, Michael, Rationality and the analysis of international conflict. Cambridge: Cambridge University Press. 1992
- O'NEILL, Barry, *Power and Satisfaction in the United Nations Security Council*, The Journal of Conflict Resolution, Vol. 40, No. 2, 1996
- PUTNAM, Robert D. Diplomacy and Domestic Politics: The Logic of Two-Level Games, International Organization, vol. 43, no. 3, 1988
- RAPOPORT, Anatol, N.person game theory : concepts and applications, Mineola : Dover Publications, 2001.
- RASMUSEN, Eric, Games and information: an introduction to game theory, Malden, Blackwell Publishing, 2007
- SCHELLING, Thomas C., The strategy of conflict, Cambridge : Harvard College, c1980
- Security Council: Voting Information, <http://www.un.org/depts/dhl/resguide/scvote.htm>
- United Nations Archives and Record Management Section, <http://archives.un.org/unarms/>

- WEISS, Thomas George, et. al., The United Nations and changing world politics, Westview Press, 2007
- ZHAO, Yuezhi, Media, market, and democracy in China : between the party line and the bottom line, Urbana : University of Illinois Press, c1998.