

СТРАТЕГІЯ ЗВІЛЬНЕННЯ ЗАРУЧНИКІВ: «НОРД-ОСТ»

Гавло О.І.

студентка 1 курсу (спеціаліст) Інституту прикладної математики та фундаментальних наук Національного університету «Львівська політехніка», спеціальність «міжнародна інформація», e-mail: ljaljonka@gmail.com

23 жовтня 2002 року у Москві відбувся один з найтрагічніших терактів в історії Росії та один з наймасовіших випадків захоплення заручників у 21 столітті. У цей день розпочалась «гра» між керівництвом Російської Федерації та терористами, які захопили заручників у Палаці культури в Москві на показі мюзиклу «Норд-Ост».

За кількістю гравців ми можемо отримати парну гру з двома зацікавленими сторонами: гравець А – влада держави та гравець Б – чеченські терористи. У грі була ще одна сторона конфлікту – заручники. Але, незважаючи на те, що заручники отримують свою ціну гри у грі, вони у теракті «Норд-Ост», не застосовували стратегій, які могли б вплинути на хід подій. Тому заручників, у цій грі, ми не розглядаємо як самостійного гравця.

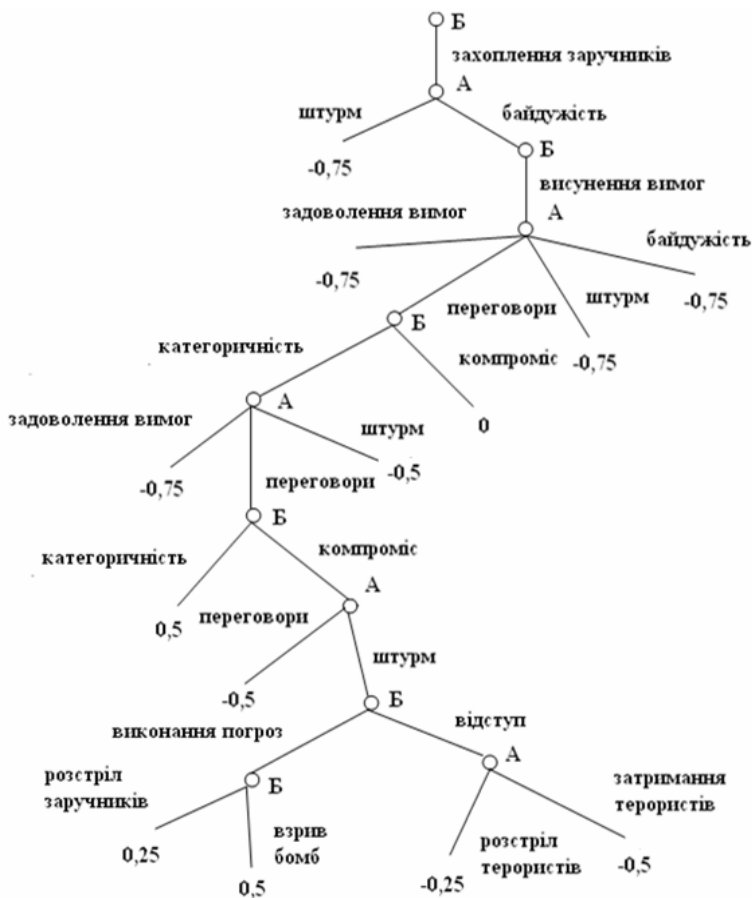
За результатом гри – гра з довільною сумою. Основною перевагою гравця А у грі бала ліквідація терористів. Тоді, як терористи заявляли, що чеченські моджахеди прийшли в Москву не вижити, а вмерти. Головною перевагою у грі гравця Б було виконання висунених вимог, а, оскільки, перевагою гравця А була ліквідація терористів, то гру не можна вважати антагоністичною.

За кількістю інформації – гра з повною інформацією, оскільки гравці ходили по черзі і знали про ходи один одного.

За кількістю стратегій – скінченна гра, тому що стратегіями у цій грі є реальні варіанти поведінки гравців, які залежать від ситуації та поведінки інших гравців, і не можуть бути випадковими величинами, навіть у випадку випадкових ходів.

Гра «Норд-Ост» **за кількістю ходів** була багатокроковою. Враховуючи те, що правила гри дозволяли отримувати інформацію про попередні ходи гравців, у грі «Норд-Ост» рішення неодноразово змінювались.

Усі ходи прийняті гравцем А та гравцем Б зобразимо у вигляді дерева позиційної гри (рисунок).



Дерево гри

Оцінку результатів гри будемо визначати в інтервалі від [-1] до [+1], при чому для гравця А від [-1] до [0], оскільки, не забезпечивши належних заходів попередження терактів, Росія виявилась у програвші, а гравець Б у вигравші – успішно захопивши у центрі Москви таку кількість заручників (оцінка від [+1] до [0]).

Першим зробив хід гравець А – захоплення заручників. У відповідь, гравець А міг провести негайну операцію штурму або не прийняти ніяких дій – залишитись «байдужим» по відношенні до терористів, для збору необхідної інформації. Далі, терористи висувають свої вимоги – негайне виведення Федеральних військ з Чечні, та встановлюють правила гри – у разі штурму вони підірвуть будівлю, а за кожного вбитого терориста – розстріляють 10 заручників, за пораненого – 5.

Знаючи вимоги терористів, у президента РФ pojawiaються ще й нові альтернативи – задовольнити їх вимоги або вести переговори. Але хід – «задоволення вимог» суперечив діючому на той момент закону «Про боротьбу з тероризмом». Не міг гравець А залишитись байдужим, а хід «штурм» ще не був спланований. Тому, гравець А починає вести формальні переговори (на контакт з терористами не виходили особи безпосередню пов'язані з Кремлем і наділені повноваженнями). Гравець Б, розуміючи, що переговори не ведуть представники влади, відмовився продовжити переговори і заявив, що вони залишаються категоричні щодо своїх вимог і вимагають для проведення переговорів представника президента. На зв'язок з терористами виходить представник президента, і терористи, повіривши у серйозність переговорів, погоджуються йти на компроміс. Але серед наступних альтернатив Путін обирає стратегію штурму. Тоді у гравця Б залишається вибір – здійснити погрози і розстріляти заручників чи зірвати бомби або ж відступити від своїх погроз. При чому, якщо б терористи зірвали бомби, то загинули б не тільки заручники, а й бійці антитерористичного підрозділу та рятувальники, оскільки від зриву будівля б завалилась і поховала б усіх хто у ній був. Тоді гравець Б отримав би найбільший гарантований вигравш у грі, адже завдав би максимальної шкоди супернику – це була б найпробальніша операція звільнення заручників, за кількістю жертв, за усю історію захоплення заручників. Але у матеріалах слідства ФСБ було вказано, що вибухові пристрої не були готові до підриву (не були встановлені пульти та батарейки). Саме тому, що гравець Б використовував стратегію, яка не могла бути реалізована у грі, він отримав мінімальний вигравш. Розпочавши штурм, перед десантниками, стояло завдання убити усіх терористів, оскільки вони могли, незважаючи на дію газу, що був використаний при штурмі, зірвати бомби. Альтернатива брати у полон терористів не розглядалась.

За підсумками гри, у ході штурму загинуло 114 заручників з 912, РФ не виконала вимоги чеченців і ліквідувала терористів, тому програш для Росії став мінімально можливим у цій ситуації – (-0,25).