

# 谈博弈规则在国际关系中的应用

陈 东

(国际关系学院 国家安全战略研究中心, 北京 100091)

**[摘要]** 所谓博弈规则是指在博弈之中双方或多方应该共同遵守的准则, 如果博弈的参与者不了解规则或意图挑战规则, 那么除非他有足够的力量创造出一种为各方所接受的规则, 否则挑战者就将为自己的冒险行为付出代价。博弈规则很多, 其代表性的有: 囚徒困境与猎鹿模式、庙算在先与成功几率、均衡主义与边缘策略以及零和游戏与双赢结局等。深入探讨博弈规则在国际关系中的应用, 将会有助于人们对许多错综复杂的国际关系问题采用一种新的视角去分析和把握。

**[关键词]** 博弈论; 规则; 国际关系; 应用

**[中图分类号]** D80 **[文献标识码]** A **[文章编号]** 1004-3489(2007)03-0013-06

博弈论主要是“研究决策主体的行为在直接相互作用时, 人们如何进行决策, 以及这种决策如何达到均衡的问题”, 即研究如何用最小的代价获得最大的收益的一种策略。每个对弈者在决定采取何种行动时, 不但要根据自身的利益和目标行事, 还要考虑到他的决策行动对其他人的可能影响, 以及其他人的行为对自己可能带来的影响, 通过选择最佳行动计划, 来寻求预期、预想、预谋或预测的收益和效用的最大化。

博弈规则就是在博弈之中双方或多方应该共同遵守的准则, 如果博弈的参与者不了解规则或意图挑战规则, 那么除非他有足够的力量创造出一种为各方所接受的规则, 否则挑战者就将为自己的冒险行为付出代价。博弈规则常见的有: 囚徒困境与猎鹿模式、庙算在先与成功几率、均衡主义与边缘策略以及零和游戏与双赢结局等, 这些博弈规则运用的实际效果在国际关系领域也有充分体现。

## 一、囚徒困境与猎鹿模式

### 1. 囚徒困境——如何竞争

讲两个共同犯罪的人, 被抓住后分别关押在两个房间,

单独接受审讯。如果双方都不交代(合作)会被判1年, 双方利益损失不大; 如果其中一人交待(背叛), 而另一人不交待(合作), 交待者判5年, 获得全部利益, 不交待者判20年, 失去全部利益; 如果两个人都交待(同时背叛), 两人都被判10年, 双方损失都大, 但没有失去全部利益。

囚徒困境反映在方方面面。比如在国际政治领域, 它形象地反映了国际关系中普遍存在的“安全困境”, 对各国决策者来说都是一种困境。此种困境在东北亚显得尤其突出。在现实主义理论中, 国际关系处于无政府状态, 各国为了国家利益, 展开争夺, 最终导致冲突的发生或均势的出现。各国都担心被对方侵害, 因而, 求得安全势必尽可能地追求实力和权势, 而这又会使对方感到不安全, 从而使对方也尽可能地追求实力和权势以防不测, 结果就进一步加据了原来的安全担忧。

由于日本维持着居于美国之外的世界前列的军事开支规模和几乎最先进的常规武器系统, 其设定的功能显然不能让人完全相信是处于“自卫”的目的。加剧了中国、韩国和朝鲜等国的担忧, 为避免重蹈过去的覆辙, 中、韩、朝也肯定不会放松国防现代化的建设。特别是朝鲜长期以来一直秘密研制核武器, 引起美国、日本及其他国家的高度关注。在中

国的努力下,促成了多次六方会谈,对稳定局势起到一定作用。但2006年10月9日,朝鲜试爆了核弹,重新引起朝鲜半岛的危机。中国提倡半岛无核化,美国更要对朝鲜进行严厉制裁,日本外相麻生太郎叫嚣日本展开核论谈。联合国通过了对朝进行经济制裁的决议,朝鲜则提出制裁是对朝的战争宣战。一时间,东北亚战争烽火再望。我们也可以预计,朝鲜核爆又给日本进一步加强军事力量提供了新的借口。

东北亚的形势发展扑朔迷离,预测形势走向更加困难,使新的国际关系与各国安全陷入了新的囚徒困境。中国政府对此认识是清醒的,中国要努力构建一个交流对话的机制和平台,将有关各方的问题纳入其中加以解决,争取通过谈判实现各方之间的最大信任、合作与安全,才能在目前这种困境的局势下想办法尽可能地让己方的损失最小。

当然,这只是一种博弈模型,具体到现实领域,没有哪个具体的事件是完全符合“囚徒困境”模式的。但是,这种“弱者对损失最小化的选择”的基本精神却是存在的。

## 2. 猎鹿模式——寻求合作

讲一群猎人围捕一头鹿,大家都合作,可以获得鹿,利益最大化;只要一个离开,背离者可以轻易获得兔子(获得部分利益),其他人因鹿逃脱而一无所获(失去全部利益);大家都去抓兔子,都可以获得兔子(获得部分利益)。

博弈并不是一味追求单纯的对抗,尽管在很多的情况下,博弈双方或多方的目标是直接冲突的,但是在这种冲突的背后,又隐藏着潜在的合作因素。

俄罗斯《生意人报》2006年10月14日文章,题为:为换取俄在朝鲜问题上合作——美国将格鲁吉亚让给俄罗斯。

昨天,联合国安理会投票通过了俄罗斯提交的格鲁吉亚问题决议案。这一文件的通过得益于美国立场的转变。俄罗斯外交界将这一结果视为无可争议的胜利。俄常驻联合国代表丘尔金指出,决议反映了俄罗斯的两个关键性立场:一是对科多里峡谷的关切,二是将格鲁吉亚——阿布哈兹冲突地区的俄罗斯维和部队的驻扎期限延长到2007年4月15日。

关于支持这一决议的原则性决定是美国国务卿赖斯同俄罗斯外长拉夫罗夫于安理会表决前一天进行的电话交谈中做出的。

丘尔金说:“格鲁吉亚方面挑起了我们与美方伙伴之间的误会,现在这种误会消除了。美方对我们说,美国将支持我们提出的决议案。”

大多数分析人士认为,华盛顿支持俄方提出的决议案,意味着它在某种程度上出卖了自己在外高加索的盟友。决

议呼吁第比利斯今后放弃针对阿布哈兹的“挑衅言行”,“避免采取可能被视为威胁的举动”。

现在离美国国会选举只剩下不到一个月的时间,如果考虑到这一因素,那么美方做出让步的逻辑便很容易理解了。由于共和党当局在诸多外交领域都遭到失败,因此白宫需要于选举前夕在某一外交问题上取得成功,如果有关朝鲜问题的决议在安理会获得通过,这应当被视为一次胜利。美国以往历次将朝鲜问题决议案提交安理会表决的努力最终都因莫斯科和北京的强烈抵制而以失败告终,因此美国希望通过在格鲁吉亚问题上的让步来换取俄在朝鲜问题上做出回应。

同样是在昨天,美国提出了一份新的对朝鲜制裁决议案。新决议案与旧决议案的原则性差别在于,新决议案排除了对朝鲜动武的可能性。此外,美国人还放弃了对朝鲜实行全面武器禁运的主张,取而代之的是禁止向朝鲜提供重型武器装备(装甲车、作战飞机和直升机、军舰和导弹)以及禁止向朝鲜转移可以用来制造导弹和原子弹的材料和技术。<sup>[1]</sup>

## 二、庙算在先与成功几率

### 1. 庙算在先——领先一步

中国古代用兵前在祖庙里举行一定的仪式,讨论决定作战的方针、策略、计谋,类似今天的战前军事会议,由于是在庙中进行的预谋活动,称为庙算。《孙子兵法》有:“未战而庙算胜者,得算多也;未战而庙算不胜者,得算少也。多算胜,少算不胜,而况于无算乎?吾以此观之,胜负见矣。”翻译成白话文,即:“开战之前预计可以打胜仗的,是因为计算周密,胜利的条件充分;开战之前预计不能打胜仗的,是因为计算不周,胜利的条件不充分。计算周密,条件充分的就能胜利。计算不周,条件不充分的就不能胜利,而何况根本不作计算、没有胜利的条件呢?我们根据这些方面来考察,谁胜谁负就可看出来。”<sup>[2](P2-5)]</sup>可见,在双方博弈中,谁能预先谋划,制定策略,提前准备,就能掌握战争的主动权,从而赢得战争胜利的把握就大。

朝鲜战争中,美韩军队不敌朝鲜人民军的有力打击,最终被压缩包围在朝鲜南部釜山地区,侵朝美军正面临被赶出釜山港,从而失去朝鲜半岛的严峻形势。麦克阿瑟却从中看到了转机,他认为凭借制空权和制海权可以确保釜山港的安全,使朝鲜人民军的地面进攻难以奏效,同时利用对方已经暴露的翼侧和运输线过长的弱点,组织增援力量实施仁川登陆作战,迅速占领汉城,一举截断人民军的补给线和退路,使之陷于登陆美军和釜山守军的南北夹击之中,局势将立即改

观。此举较之从釜山反攻到达汉城不仅省时，还将减少 10 万美军的伤亡。然而，仁川港地势险恶，登陆困难很大，如果对方有所防备，则登陆断难成功。正是由于地势的险恶，朝鲜人民军没有重点设防，麦克阿瑟也找到了克服困难的办法并成功地隐蔽了登陆企图，最终登陆成功，并一举扭转了被动的局面。<sup>[3] (P182-183)</sup>

此役充分说明，自然条件的困难本身是弊，但利用守方不加戒备的机会，困难本身却成为隐蔽行动企图的屏障。这时弊的因素就转化为利的因素了，这里的关键是谁能庙算在先了。

## 2. 成功几率——胜算在握

就成功几率而言，争斗双方应该是各占 50% 的胜率，而要提高己方的成功几率，就必须了解对手的弱点，而且是提前知道对手的弱点到底在哪里，即人们常说的搜集对手的信息，掌握对手的可靠情报。孙子称为：“知己知彼，百战不殆”，达到“形人而我无形”的境界。

第二次世界大战中的诺曼底登陆就是一个“形人而我无形”、“攻其无备，出其不意”的成功战例。尽管德军早就知道盟军一定会在法国沿岸登陆，并派出间谍刺探盟军作战计划，但一直未能获得准确情报。盟军的情报战更高一筹，不但保守住了机密，同时还通过利用双料间谍传递假消息、在加来对岸部署假军营、让当时被解职的巴顿抛头露面等手段，大放烟雾弹，使德军如堕五里雾中。

另一方面，盟军对德国军队的防御部署却比较了解。不但成功破译了德军的密码系统（二战期间，许多天才数学家参与了这一工作）、有法国抵抗组织和秘密特工源源不断传送情报，而且还通过早期的佯攻探明了敌军防御重点。在掌握战场气候、环境信息方面，盟军也走在了德军前面：登陆作战开始时，德军指挥官隆美尔元帅没在现场，因为他得到的情报是“天气恶劣，盟军无法进攻”。于是他决定趁此机会回国治病，并争取希特勒给他增派援军。然而，盟军的气象专家却更准确地预测到 6 月 6 日天气将好转。当隆美尔得知登陆战开始时，他叹息道：“我真蠢！”<sup>[4] (P121-126)</sup>

# 三、均衡主义与边缘策略

## 1. 均衡主义——合理的解

如果事先各方找到了一个策略组合，其中，各方的行动就成为针对对方行动而确定的最佳对策。一旦知道对方在做什么，就没人愿意再改变己方的做法。所以博弈论学者称这么一种结果为“均衡”。这个概念是普林斯顿大学数学家

约翰·纳什在电影《美丽心灵》中首次提出来的，故被人称为“纳什均衡”。

纳什均衡是预测博弈中分析研究的重要概念。1950 年，纳什在读研究生时撰写了题为《<sup>n</sup>人博弈的均衡问题》的论文，尽管该篇论文只有短短的一页纸，却使之成为博弈论的经典文献。

纳什均衡的含义是：给定你的策略，我的策略是最好的策略；给定我的策略，你的策略也是你最好的策略。即双方在对方给定的策略下不愿意调整自己的策略。如在上述囚徒困境中仅存在一个纳什均衡点，即两个囚犯都选择“招供”，这是惟一稳定的结果。

那么什么是博弈论的均衡呢？所谓博弈论均衡，是指一稳定的博弈结果。均衡是博弈的一个结果，但不是说博弈的结果都能成为均衡。博弈的均衡是稳定的，因而是可以预测的。这就是博弈法则：走完寻找优势策略和剔除劣势策略的捷径后，下一步就是寻找这个博弈的均衡。

试想两只大公鸡遇见，每只公鸡有两个行动选择：一是撤退，一是进攻。如果一方撤退，而对方没有撤退，对方获胜，这只撤退的公鸡很丢面子；如果对方也撤退，则双方打个平手，都不丢面子；如果自己没退下来，而对方撤退，自己则胜利，对方则失败，丢面子；如果两只公鸡都选择进攻，那么则两败俱伤。所以，对每只公鸡来说，最好的结果是，对方退下来，而自己不退，但问题是双方都面临着两败俱伤的结局。

这个博弈有两个纳什均衡：一方前进，另一方后退。但关键是谁进，谁退？一个博弈，如果只有惟一的纳什均衡点，那么这个博弈是可预测的，即这个纳什均衡点就是一个事先知道的惟一的博弈结果。但是如果一个博弈有两个或两个以上的纳什均衡点，则无法预测出一个结果来。因此，人们无法预测斗鸡博弈的结果，即不能知道谁进谁退，谁输谁赢。

诚然，为避免产生对均衡概念的误解，常常说的博弈的结果是均衡，并不一定是对参与者最有利的结果，更不意味着是对整个社会作为一个整体而言最有利的结果。有利或者不利的评价永远属于另外一个问题，答案视具体情况而定。

用这个博弈来解释美苏两个超级大国之间的古巴导弹危机，是最合适不过的了。

面对美国的反应，苏联面临着是将导弹撤回还是坚持部署在古巴的选择？而对于美国，则面临着是挑起战争还是容忍苏联的挑衅行为的选择？也就是说，这两只大公鸡在考虑采取进的策略还是退的策略？

战争的结果当然是两败俱伤，而任何一方退下来（而对

方不退)则是不光彩的事。结果是苏联将导弹从古巴撤了下来,做了丢面子的“撤退的鸡”。美国坚持了自己的策略,做了“不退的鸡”。当然,为了给苏联一点面子,同时也担心苏联坚持不退而发生美苏战争——这是美国不愿意看到的,美国象征性地从土耳其撤离了一些导弹。古巴导弹危机是冷战期间美苏两霸之间发生的最严重的一次危机。

这就是美国与苏联在古巴导弹上的博弈结果。对于苏联来说,退下来的结果是丢了面子,但总比战争要好;对美国而言,即保全了面子,又没有发生战争。这就是这两只“大公鸡”博弈的结果。

## 2. 边缘策略——背水而战

边缘策略是为一种政策而设计的,这种政策即把你的对手带到灾难的边缘,迫使其撤退。这种策略是一个充满危险的微妙政策,假如你想成功地运用这个策略,首先必须彻底搞清楚它究竟是怎样一回事。简单地讲,人们最理智的时候,往往也就是别无选择的时候。因而边缘策略实际上属于一种人为的危险游戏,每一步都蕴藏着巨大的希望与危机。

这表明边缘策略通常会是一个行之有效的办法,但同样可能变成某种冒险行动。对于这个两难问题,人们没有任何完美的或普遍有效的答案。也就是说,在双方博弈时,无论怎样运用边缘策略,总有进一步跌落边缘的风险。尽管策略论者回顾1962年的古巴导弹危机的时候会把它当作成功运用边缘策略的范例,但问题是假如美苏两大国之间爆发一场战争的风险变成现实,人们对这一案例的评估就会完全不同,若是真的爆发了战争,幸存者一定会责怪肯尼迪完全没有考虑后果,毫无必要地就把一场危机升级为一场灾难。这的确是个问题,让人们思考在博弈中如何才能更加巧妙地、合理地运用边缘策略。

麻省理工学院政治科学教授波森认为,美国海军在大西洋的政策很危险,也很容易使局势激化。一旦与苏联方面发生任何常规冲突,美国海军就想击沉苏联在大西洋的全部潜艇。这一策略的问题在于,目前美国尚不能分辨出核潜艇与常规潜艇,因此存在一个风险,即美国可能由于意外击沉苏联一艘载有核武器的潜艇而在毫不知情的前提下越过了核阻吓的藩篱。到了这个时候,苏联一定觉得自己有理由向美国的核武器发动攻击,全面核战争一触即发,要不了多久双方就会开始互投核武器。

海军部长约翰·莱曼为这个策略辩护,其说法就跟波森反对这个策略一样尖锐有力。他认识到一场常规战争可能升级为一场核战争。但他争辩说苏联也会认识到这一点!局势激化的可能性不断增加是合理的,因为这可以首先降低

爆发一场常规战争的可能性。

一个比喻也许有助于说明问题。假设我们打算降低手枪的精确度,从而使决斗变得安全一点。可能出现的结果是决斗双方开枪前可能会走得更近。假设决斗双方都有同样的好枪法,那么,决斗双方的最优策略是不断接近对方,在击中对方的可能性达到1/2的时候开枪。一枪致命的可能性与手枪的精确度无关。可见,改变规则不会改变结果,因为所有参与者都会调整自己的策略,设法抵消这一变化带来的影响。

要想阻止苏联人发动一场常规进攻,美国必须设法使他们面临这一进攻将会激化为核战争的风险。如果这一风险沿着某个方向变得越来越大,那么,苏联人在这个方向的前进就会变得越来越慢。美国(和苏联一样)也就更有可能提出和解,因为它们都清楚双方正面临越来越大的风险。

为此,控制是使边缘政策发挥效力所不可缺少的因素。受到威胁的一方通过同意边缘政策者的条件,必须有充分减小这一风险,通常是一路减小为零。侦探必须保证,只要歹徒知道那个秘密,他的命就可以保住,而赫鲁晓夫也必须得到确认,只要他一退让,美军就会马上撤退。否则,如果无论你做或不做,你都会遭到惩罚,也就不存在什么退让的激励了。的确赫鲁晓夫在他的回忆录中说:“古巴危机”期间,肯尼迪曾派秘使向他透露:肯尼迪并不想为难苏联,但是他很可能控制不了局面。赫鲁晓夫的口气似乎是说,他的退让,是宅心仁厚地给了后者一个好大的面子。尽管这里面可能有自我吹嘘的成分,但是由此也能看出美国人的策略:他们声称自己也不愿看到最坏的结果,但是却无能为力。<sup>[4](P85-86)</sup>

## 四、零和游戏与双赢结局

### 1. 零和游戏——世事如棋

零和游戏是当两位对弈者坐在一起对弈时,他们正在玩的就是“零和游戏”。因为在多数情况下,总会有一个人赢得棋局比赛,而另一个人则输掉比赛。如果把获得胜利的一方计算为得1分,而输棋一方为失去1分,那么,这两个对弈人得分之和就是:1+(-1)=0。这即为“零和游戏”的最基本的内容,游戏者有赢有输,但整个游戏的总成绩永远是零。

“零和游戏”是博弈中的规律,但由于在人类社会生活中的方方面面的事情也往往反映出类似“零和游戏”局面,所以倍受人们的重视。胜利者的光荣花环的背后隐藏着失败者的辛酸和苦涩。零和游戏这种简单的“你输我赢”的思考方

式其实对于个人或集团甚至国家来说,都会带来大的麻烦。就如同较量双方拿着一根绳子进行一场拔河比赛,输赢分明——对方赢一寸,则己方输一寸。

古人讲:人生如弈,世事似棋。生活中每一个人就像一个棋手,其每一个行动都如同在一张看不见的棋盘上布子,精明慎重的棋手们相互揣摩,相互牵制,人人争赢,天下棋局精彩纷呈,变化多端。

2006年8月下旬,持续1个多月的黎以冲突停下来后,冲突双方都开始对这场造成重大伤亡的战争进行反思和总结。黎巴嫩真主党领导人纳斯鲁拉感到后悔,他没有想到绑架两名以色列士兵会招致以军大规模军事报复。以色列总理埃胡德·奥尔默特也在28日的讲话中公开承认以军在这场实力对比悬殊的战争中遭遇了失败和挫折。8月28日也是以色列被绑士兵沙利特20岁的生日,他至今下落不明。

纳斯鲁拉后悔了——没想到抓捕会导致战争:纳斯鲁拉在黎巴嫩“未来”电视台播出的访谈中说:“我们完全没有想到,抓捕行动会导致发生一场如此级别的战争。你问我,如果7月11日就知道抓捕会导致战争,我还会那么做吗?我要说,不,完全不会。”

纳斯鲁拉说,在冲突期间,真主党存储的武器只用了“不到一半”,而且没有高层领导人被杀,以色列的海空封锁也不会削弱真主党。自从黎以冲突爆发的第一天起,纳斯鲁拉就隐匿踪迹。他说,如果以色列人知道他的藏身处,会毫不犹豫地杀了他。尽管强调真主党依然具有实力,但纳斯鲁拉说,他不认为真主党会与以色列展开第二轮冲突。<sup>[5]</sup>

奥尔默特承认失败,成立调查委员会“秋后算账”:“是的,并不是所有事情都按照我们预想的进行,并不是所有地方我们都做好了充分的准备,并不是所有时候我们都达到了预期目标。”奥尔默特28日在以色列北部城市海法发表讲话时说,“我们存在着失误和挫折……我们不能忽视这些失败。”这也是黎以冲突爆发后,奥尔默特首次公开承认失败。奥尔默特同时强调,他本人将为战争决策承担全部责任。

以色列民众指责政府和军方没有制订正确的战略和战术,导致以军的行动无果而终;以色列既没有摧毁真主党武装,也没有使得两名被绑架的以军士兵获释。为了平息民意不满,奥尔默特28日同意成立几个专门的调查委员会,对以色列政府在战争中的失误展开调查。<sup>[6]</sup>

这样的互斗,势必造成“零和游戏”的局面,双方都不占便宜,结果是给己方的利益带来极大的损失。

在博弈中,除了人们常说的“零和游戏”之外,还有“非零和游戏”即“正和游戏”、“负和游戏”和“变和游戏”等。

(1)“正和游戏和负和游戏”——顾名思义“正和游戏”是指博弈的一方取得对弈的胜利,而“负和游戏”指的是失败的一方。

冷战初期,前苏联的军事力量称雄一时,哪曾料到,美国先是搞核武器争霸,接着研制出海空各种新型武器,又抛出“星球大战”计划,双边的军备竞赛,惊骇世人的耳目。赫鲁晓夫访美之后,不由得感叹:“美国佬真有钱!”到了勃列日涅夫统治时期,前苏联的直接军费开支,约占社会总产值的15%左右,国内大约有1/3的工业生产和1/2的机械制造直接为军事服务,科研经费一半用于军事。

军备竞赛,吞噬了前苏联一切可以利用的资源。直到亡党亡国的最后时刻,前苏联才如梦方醒:美国人“强迫我们在非常不利的、代价高昂的、拖垮我们的环境中进行竞争”。实力雄厚的美国反而赢得盆满钵满,成为唯一的“超级大国”。国际影响力达到巅峰状态。<sup>[7]</sup>

(2)“变和游戏”指的是对弈或竞争的双方,都没有取得实际的胜利,游戏仍在继续,棋局充满变化,其结果可能是“正和”、“负和”或“零和”。

美国能够靠军备竞赛兵不血刃地取胜前苏联,其关键之处,就在于最大限度地发挥了自己的优势,并最大限度地利用了对手的短处。但是,这种计谋对中国就未必管用。

拿破仑曾断言:“中国如同一头睡狮,一旦醒来,世界将会为之震惊。”如今,醒来的中国巨狮,正以蓬勃的发展势头,搅动世界格局变化的洋流。

世界银行的报告说,按购买力平价法计算,从1990年到2000年间,中国对世界经济增长的贡献率达到14%,仅次于美国(20%),位居世界第二。而在最近的10年,也就是从1993年到2002年,中国商品出口的平均增长速度约为17.3%。2003年中国的出口总额超过3660亿美元,居全球第四位,仅次于美国、德国和日本。

国外的经济专家估计,如果按照这种趋势持续发展下去,中国的出口大约在2010年时将超过美国。

一些西方人士认为,中国国力增强后,将“强则必霸”。但是出乎他们意料,中国按照“韬光养晦”策略,不当头、不称霸,同时力图“有所作为”。

国际力量可谓此消彼长。对于老霸主美国的种种挑衅,中国醒狮刻意地隐忍不发。中国需要的是稳步的经济增长。而不是搞军备竞赛,争一日之长短。也只有这样,才能为实现民族的复兴积蓄力量。<sup>[7] (P4-5)</sup>

美国在挑逗中国的博弈中,仍处于“变和游戏”当中。  
2. 双赢结局——最佳结果

双赢结局是人类经过数千年的你争我夺,特别是进入 20 世纪以后,连续爆发了两次世界大战,战后经济的高速增长、科学技术的巨大进步、全球一体化以及日益严重的环境污染和能源、原材料的大量消耗,使人们认识到单纯的“零和游戏”造成的“你死我活”的局面,从实际效果和长远利益上来看都是非常不利的,因此人们开始思考和寻找这样一种策略,即“双赢结局”。它要求彼此的和谐与合作,面对利益时,与其独吞,或两败俱伤,不如共享,大家得利。

法国和德国在第二次世界大战后实现和解双赢。法德在历史上是世仇,从普法战争、第一次世界大战到第二次世界大战,两国都有战败投降之耻,且都伤亡惨重,割地赔款,因而双方均复仇心切,真是怨怨相报何时了。

但在二战以后,法德两国领导人经过慎重思考和观察,有了新的思维,决定走法德和解和欧洲一体化的道路。

德国总理阿登纳于 1950 年 3 月 7 日在接见美国记者时,明确提出可以建立德法“完整的联盟”设想。该联盟将拥有一个共同的议会,英国、荷兰、比利时、卢森堡等国也可参加。“这种联盟将成为欧洲合众国的基石”。两周后,他又一次接见该记者,进一步谈到,历史上关税同盟和关税议会是德国统一的开始。因此,德法联盟也可以从关税和经济着手,使两国逐渐结合。

法国领导人当时鉴于美国不同意削弱和限制德国的政策,德国的复兴势不可挡,认识到与德联盟更便于对其控制。1950 年 5 月 9 日,法国外交部长舒曼提出了建立“欧洲煤钢共同体”的计划。主张以法国和西德煤钢工业为核心,把西

欧各国的煤钢工业部门联合起来,由一个超国家机构管理,史称“舒曼计划”。

德国积极响应,阿登纳当天举行记者招待会,给予高度评价。对此意大利、比利时、荷兰、卢森堡等国家也表示支持。于是上述 6 国于 1950 年 6 月开始谈判,经过讨价还价,于 1951 年 4 月 18 日签署了《欧洲煤钢共同体条约》。

“欧洲煤钢共同体”的成立,使法德实现了互利双赢的局面:

首先,德国作为二战战败国所受的一些限制得以取消,以平等地位参与国际事务。而法国则依靠德国这一强大的潜在伙伴,相当程度上摆脱了美国的控制,在西欧发挥了长期的领导作用。

其二,法德开始由“世仇”变为合作,在合作过程中解决了鲁尔问题(鲁尔是德国的重要工业区,当时人们担心鲁尔会被德国军国主义利用,曾提出划出德国的管辖)并为最终解决萨尔(德法都称对该地拥有主权)归属问题创造了条件。

其三,推动了共同体各国经济的发展,使之远超其他各国。并积累了建立超国家机构的丰富经验,这就为日后欧洲一体化的不断深化和扩大起了个好头。对于欧共体的成立,法德两国是公认的“发动机”。

当然,博弈规则在国际关系领域中的应用都是有一定的条件和限度的,随着学界对它的深入研究,将会有助于人们对许多错综复杂的国际关系问题采用一种新的视角去分析和把握。

## [参考文献]

- [1] 为换取俄在朝鲜问题上合作——美国将格鲁吉亚让给俄罗斯[N].参考消息,2006-10-15(2).
- [2] 孙厚洋,黄继耀,周春.孙子兵法与国家安全[M].北京:金城出版社,1995
- [3] 张兴业.战役谋略论[M].北京:国防大学出版社,2002
- [4] 白波.博弈游戏[M].哈尔滨:哈尔滨出版社,2004
- [5] 庄北宁.黎以冲突没有赢家——纳斯鲁后悔了:没想到

到抓捕会导致战争[N].北京晚报,2006-08-29

- [6] 冯俊扬.新华社专稿.黎以冲突没有赢家,奥尔默承认失败—成立调查委员会“秋后算账”[N].北京晚报,2006-08-29
- [7] 美国读者文摘编辑部.美国读者文摘精选全集[M].北京:中国国际广播音像出版社,2000

(责任编辑 双木)