

Геополитическая доска



Александр Чичко

Александр Чичко

Геополитическая доска

<https://litres.ru/74019994>

SelfPub; 2026

Аннотация

Мы привыкли думать, что мир — это шахматная доска, где фигуры бездушны, а правила незыблемы. Но что, если это не так?

«Геополитическая доска» — это смелая и оригинальная концепция, которая переворачивает привычные представления о глобальной политике. Здесь государства — не просто фигуры, а живые игроки. «Короли» и «ферзи» могут меняться ролями, а главная цель партии — не мат, а сохранение самой доски.

Как работают «красные линии»? Почему сверхдержавы редко воюют друг с другом? И в чём истинный смысл глобальной игры? Эта книга даёт ключ к пониманию самой сложной системы в мире.

Содержание

Введение	4
Часть I. Доска	6
Глава 1. Что такое геополитическая доска?	6
Фигура, игроки, правила	
Глава 2. Фигуры и игроки	16
Глава 3. Пространство и границы.	34
Конец ознакомительного фрагмента.	38

Геополитическая доска

Введение

Привет, дорогой читатель! Пишу эту книгу, и сразу признаюсь, да вдохновлялся Збигневом Бжезинским, но прочитав его произведение я понял, что мой взгляд совсем не идентичен, да сходства есть, но тем не менее, вы сможете сравнить мой подход и Бжезинского.

В этой книге будет рассказано про основные методы геополитики, термины, красные линии, интересы и так далее. Эта книга учебно-теоретическое пособие, она будет полезна, как дополнение к учебникам, а в частности Бжезинский — «Великая шахматная доска», в этой книге не будет критики, острых переговоров и напряжения, исключительно аналитика, теория, основы геополитики.

В отличии от серии книг: «Дипломатия. ...», здесь я расскажу про метафору «шахматной доски» в геополитике и дипломатии, вы поймёте почему для меня, сравнение шахмат и геополитики неверно, а пока скажу одно. Геополитическая доска — это поле, где есть инструменты. Фигуры меняют цвет в этой бесконечной партии, игроки приходят и уходят, правила меняются в ходе игры, а если один из королей захочет поставить мат, то никого останется, ни фигур, ни доски, ни игроков.

Ну что, надеюсь теперь вы готовы к погружению в этот циничный, миролюбивый и жестокий мир геополитики, удачи!

Чичко Александр

Воронеж 2026 год

Часть I. Доска

Глава 1. Что такое геополитическая доска? Фигура, игроки, правила

Когда я впервые услышал слово «геополитика», оно показалось мне слишком сухим. Карты, интересы, ресурсы, зоны влияния — всё это важно, но за этим легко потерять главное: *мир — это не просто территория, это пространство взаимодействия, где каждое действие отзывается во всех углах*. Потом я нашёл метафору, которая работает. Я назвал её «геополитическая доска».

Это не шахматы. В шахматах фигуры бездушны, они подчиняются правилам и никогда их не нарушают. В реальности фигуры живые: они могут менять цвет, переходить из лагеря в лагерь, а иногда и вовсе переворачивать доску. Игроки не фиксированы, правила переписываются по ходу партии, а сама доска постоянно смещается. Но при этом она существует — как смысловое поле, на котором сталкиваются идеологии, интересы, влияние.

В этой главе я разберу, что такое геополитическая доска, как она устроена, кто на ней играет и, главное, *что удерживает её от разрушения*. Потому что главная цель игры — не

мат, а выживание самой доски.

Доска как пространство смыслов

Для меня геополитическая доска — это не физическая карта с границами. Это смысловое поле, где государства встречаются, сталкиваются, договариваются, воюют и мирятся. На этом поле:

Подписываются договоры и тут же нарушаются.

Формируются союзы и распадаются коалиции.

Пересекаются экономические потоки и информационные волны.

Рождаются кризисы и находятся пути их урегулирования.

Это поле держится на сотрудничестве. Не на любви, не на идеологии, а на осознании, что разрушить доску может любой, но никто не выиграет от её уничтожения. Если все будут жить в мире, доска не рухнет. Но если кто-то захочет войны, весь этот структурированный мир может разлететься в одно мгновение. Именно это напряжение — между сотрудничеством и конфликтом — и составляет суть геополитической доски.

Хаос как порядок

Здесь важно оговориться. Хаос, который я имею в виду, — не беспорядок. Это сложность, которую невозможно свести к простым схемам, но которая имеет внутреннюю структуру. Геополитическая доска — это хаос в том смысле, что она нелинейна: маленькая пешка может стать ферзём, а король — потерять всё за один ход. Но это не значит, что на

доске нет правил. Они есть, и их соблюдение — единственное, что позволяет доске не рассыпаться.

Фигуры: кто есть кто на доске

Фигуры на геополитической доске — это государства. Но не все государства равны. Как в шахматах, у них разная сила, разные возможности хода и разная ценность для общей игры.

Короли — сверхдержавы

Король — самая важная фигура, но не самая сильная в атаке. Его потеря означает конец игры для его стороны. На геополитической доске короли — это сверхдержавы. Они обладают ядерным оружием, постоянным местом в Совете Безопасности ООН, глобальным влиянием. Их главная задача — не столько атаковать, сколько *не быть уничтоженными*. Они задают тон игре, но сами часто вынуждены защищаться, потому что любой их ход меняет баланс на всей доске.

Ферзи — крупные державы

Ферзь — самая сильная фигура в атаке. На геополитической доске ферзи — это крупные региональные державы: те, кто может влиять на целые континенты, но не обладает глобальным охватом короля. Они формируют коалиции, ведут торговые войны, создают альтернативные институты. Ферзь может быть опасен даже для короля, если тот ослабит бдительность.

Ладьи — средние державы

Ладья движется по вертикали и горизонтали — прямоли-

нейно, жёстко, предсказуемо. На доске это средние державы, которые обладают значительными ресурсами, но ограниченным влиянием. Они часто выступают в роли «региональных лидеров», балансируют между центрами силы, ищут покровителей или создают собственные малые союзы.

Слоны и кони — малые государства

Слоны и кони ходят сложнее: слон — по диагонали, конь — буквой «Г». Это малые государства, чьё влияние не очевидно, но может быть критическим в определённых точках. Слон может действовать через культуру, религию, историческую миссию. Конь — через географическое положение (проливы, коридоры, транзит). Их трудно предсказать, и часто именно они становятся «джокерами» в большой игре.

Пешки — малые и карликовые государства

Пешки — самые многочисленные фигуры. На доске это малые и карликовые государства, чей ресурс — не сила, а возможность влиять на ход игры через союзы, дипломатию, голосование в международных организациях. Пешка может стать ферзём, если дойдёт до конца доски. В геополитике это означает: малое государство, которое умеет выстраивать отношения, может получить влияние, несоразмерное своим размерам.

Почему фигуры меняют цвет

В шахматах фигуры чёрные и белые, и цвет не меняется до конца партии. В геополитике всё иначе. Сегодняшний союзник завтра может стать противником, а вчерашний враг

— партнёром.

Почему я написал, что фигуры меняют цвет? Потому что короли воюют друг против друга — нет, не силой, а геополитическим влиянием. Они не объявляют войн, они создают союзы. Они не захватывают территории, они привлекают фигуры на свою сторону.

Как это происходит? Через создание альянсов, экономических блоков, военных союзов, инвестиционных проектов. Король привлекает к себе ферзей, обещая им защиту и выгоду. Ферзь привлекает ладей, те — слонов и коней, и так до самых маленьких пешек. Цвет фигуры — это не врождённое свойство, а результат того, с кем она в данный момент в союзе.

Но есть и обратный процесс. Когда король слабеет, его фигуры могут перекраситься. Они ищут нового покровителя, который обеспечит их безопасность и процветание. Так рушатся империи и рождаются новые центры силы.

Цель игры: не мат, а выживание доски

В шахматах цель — поставить мат королю противника. На геополитической доске мат невозможен, потому что он означал бы уничтожение одной из сверхдержав, а это — ядерная война, конец игры для всех. Поэтому цель игры не мат, а *выживание доски*.

Что значит «выживание доски»? Это сохранение системы, в которой все фигуры могут существовать, даже если они не всегда согласны друг с другом. Это поддержание баланса,

при котором ни один игрок не может доминировать настольно, чтобы угрожать самому существованию других.

Выживание доски требует:

Правил, которые соблюдают все.

Институтов, которые регулируют конфликты.

Коммуникации, которая позволяет избежать случайной эскалации.

И главное — готовности к компромиссу, когда альтернатива — катастрофа.

Международные организации как правила игры

Самое важное отличие геополитической доски от шахматной — наличие международных организаций. Они не фигуры, не игроки, но они создают *правила*, по которым ведётся игра.

ООН — гарант правил

Организация Объединённых Наций — это не правительство мира, но это площадка, где правила могут быть согласованы. Устав ООН — это конституция доски. Статьи 1 и 2 задают принципы: суверенитет, невмешательство, мирное разрешение споров. Статья 39 позволяет квалифицировать действия как угрозу миру. Статья 40 даёт инструмент временных мер (заморозка конфликта). Статья 51 — право на самооборону, которое может быть использовано, но только в ответ на вооружённое нападение.

МАГАТЭ — контроль над ядерным оружием

Международное агентство по атомной энергии следит за

тем, чтобы ядерные материалы не попадали в военные программы. Его инспекции — это механизм верификации, который позволяет отличать реальные угрозы от мнимых. МАГАТЭ не может остановить войну, но оно может создать легитимный повод для международного реагирования.

МККК — гуманитарный щит

Международный Комитет Красного Креста — одна из немногих организаций, которая может работать по обе стороны фронта. Его мандат — защита жертв конфликтов. МККК не имеет политической власти, но его присутствие создаёт *гуманитарные линии*, которые нельзя пересекать, не потеряв лицо.

МВФ и Всемирный банк — экономическая стабильность

Международный валютный фонд и Всемирный банк регулируют финансовую систему. Они могут наказывать непослушных, но могут и спасать от кризиса. Их роль двойственна, но они создают важные *финансовые линии*, которые ограничивают поведение даже самых сильных игроков.

Региональные организации

ОБСЕ, Африканский союз, ОАГ, АСЕАН, ШОС — эти организации работают на уровне регионов, создавая дополнительные слои правил. Они могут быть более гибкими, чем глобальные структуры, и часто именно через них идёт реальная работа по предотвращению конфликтов.

Система тормоза: что удерживает доску от разру-

шения

Если на доске нет судьи, почему она не рушится? Потому что есть встроенные тормоза. Это механизмы, которые делают разрушение доски невыгодным для всех.

Взаимное ядерное сдерживание

Ядерное оружие — главный тормоз. Никто не может начать большую войну, потому что проиграют все. Это не мораль, это математика. MAD (взаимное гарантированное уничтожение) делает войну между ядерными державами невозможной. Но оно же создаёт риски: чем меньше времени на принятие решений, тем выше вероятность случайной эскалации.

Экономическая взаимозависимость

Сегодня экономики связаны так тесно, что разрыв связей бьёт по обеим сторонам. Санкции — это оружие, но оно всегда обоюдоострое. Долгосрочные контракты, совместные проекты, цепочки поставок — всё это создаёт издержки конфликта, которые никто не хочет платить.

Юридические линии

Устав ООН, Женевские конвенции, морское право — всё это линии, которые нельзя пересекать без потери легитимности. Нарушение этих правил создаёт коалицию против нарушителя. Даже самые сильные игроки вынуждены их учитывать, потому что изоляция дорого стоит.

Гуманитарный императив

Вопрос «Как там люди?» — это не просто этика. Это тор-

моз, встроенный в дипломатию. Тот, кто первым о нём спрашивает, перехватывает инициативу. Тот, кто на него не отвечает, теряет моральное превосходство. Гуманитарные коридоры, помощь врачей, эвакуация — всё это паузы, которые могут остановить сползание в войну.

Институты постоянного диалога

Горячие линии между военными командованиями, совместные центры управления, регулярные консультации — это механизмы, которые позволяют снимать напряжение до того, как оно перерастёт в кризис. Они не отменяют конфликтов, но они дают время и каналы для деэскалации.

Главный тормоз — человек

Все институты, договоры, механизмы могут дать сбой. Спутник может ошибиться, компьютер — зависнуть, связь — прерваться. В этот момент остаётся только человек. Тот, кто смотрит на экран и видит ложную тревогу. Тот, кто держит палец на красной кнопке и не нажимает. Тот, кто в 3 часа ночи принимает решение, от которого зависят миллиарды жизней.

Этот тормоз нельзя прописать в уставе. Его нельзя гарантировать договором. Он существует только тогда, когда человек, оказавшись на пределе, говорит: «Я ждущу».

Практика: нарисуй свою доску

Теперь, когда мы разобрали теорию, я предлагаю тебе практику. Возьми лист бумаги или открой чистый документ. Нарисуй свою геополитическую доску. Не настоящую, а ги-

потетическую. Обозначь:

Кто на ней король?

Кто ферзи, ладьи, слоны, кони, пешки?

Какие союзы уже есть, а какие могут возникнуть?

Где находятся красные линии, которые нельзя переступать?

Какие тормоза удерживают эту доску от разрушения?

Не торопись. Твоя доска не обязана быть похожей на реальную. Это твоя модель мира — такая, какой ты его видишь или какой хочешь построить.

Глава 2. Фигуры и игроки

Геополитическая доска не пуста. На ней расставлены фигуры. Одни стоят на своих местах веками, другие появляются и исчезают за одно поколение. Есть фигуры, которые ходят сами, и есть те, чьи ходы определяются другими. В этой главе я разберу, кто есть кто на доске, как фигуры взаимодействуют и что удерживает их от взаимного уничтожения.

Но сразу предупрежу: в отличие от шахмат, здесь нет деления на «чёрных» и «белых». Цвет фигуры — не врождённое свойство, а результат того, с кем она в данный момент в союзе. Сегодняшний противник завтра может стать партнёром, и это не предательство — это природа игры. Здесь, как и в любых переговорах, действует принцип золотого моста: тот, кто оставляет оппоненту возможность сменить цвет без потери лица, получает более надёжного союзника в будущем. И тот, кто первым спрашивает: «Как там люди?», создаёт пространство, где смена цвета становится не унижением, а естественным ходом.

Игроки и фигуры: в чём разница

Прежде чем говорить о фигурах, нужно понять, кто вообще участвует в игре. Я различаю игроков и фигур.

Игрок — тот, кто обладает суверенитетом: способностью самостоятельно определять свои ходы, не оглядываясь на других. Игрок может выбирать союзы, объявлять войну, под-

писывать договоры. На доске игроки — это прежде всего государства, но не только. Крупные корпорации, международные организации, а иногда и отдельные личности могут становиться игроками, если их влияние сопоставимо с влиянием государств.

Фигура — это любая сущность, которая участвует в игре, но чьи ходы ограничены правилами и положением на доске. Фигуры могут быть сильными или слабыми, но их главное отличие от игроков — в том, что они не задают повестку. Они реагируют, приспособливаются, ищут покровителей.

Граница между игроком и фигурой подвижна. Пешка, дошедшая до конца доски, становится ферзём. Маленькое государство, накопившее влияние, может стать региональным лидером. И наоборот, игрок, потерявший ресурсы и союзников, превращается в фигуру, чьи ходы определяют другие.

Короли: сверхдержавы

Король — самая важная фигура на доске, но не самая сильная в атаке. Его потеря означает конец игры для его стороны. На геополитической доске короли — это сверхдержавы. Они обладают ядерным оружием, постоянным местом в Совете Безопасности ООН, глобальным влиянием и способностью проецировать силу в любую точку мира.

Особенности королей

Уязвимость. Король не может спрятаться. Его положение определяет всю игру, но он же является главной целью для противника. Любой его ход — на виду. Поэтому короли

редко рискуют, предпочитая действовать через другие фигуры.

Сдерживание. Короли редко атакуют друг друга напрямую — цена ошибки слишком высока. Их противостояние идёт через другие фигуры: они перекрашивают пешек, перетягивают ладей, вступают в союзы с ферзями.

Правила игры. Короли заинтересованы в сохранении доски больше, чем другие. Если доска рухнет, они потеряют всё. Поэтому сверхдержавы выступают гарантами правил, даже если сами же их нарушают.

Как ходят короли

Короли не совершают резких движений. Их ходы — это:

Создание и расширение военных союзов (формальных и неформальных).

Контроль над финансовой системой (резервная валюта, платёжные системы, санкционные механизмы).

Использование международных институтов как инструментов влияния (или их блокирование, когда они становятся неудобны).

Уязвимости королей

Перенапряжение. Король, пытающийся контролировать слишком много, рискует ослабить свою защиту.

Потеря легитимности. Когда другие фигуры перестают признавать правила, установленные королём, его влияние падает.

Внутренние противоречия. Раскол в элитах, экономи-

ческий кризис, социальные конфликты могут сделать короля уязвимым для внешних угроз.

Система тормоза для королей

Ядерное сдерживание. Ни один король не может напасть на другого без риска самоуничтожения. Это главный тормоз, встроенный в саму природу доски — уничтожение одного короля, практически всегда ведёт к концу «партии».

Экономическая взаимозависимость. Даже короли зависят от глобальных рынков. Разрыв связей ударит по ним не меньше, чем по противнику.

Легитимность. Потеря морального авторитета ослабляет способность привлекать союзников. Здесь вступает в действие принцип гуманитарного входа: король, который первым задаёт вопрос о людях, сохраняет моральное преимущество даже в самой жёсткой игре.

Коалиции сдерживания. Когда король слишком усиливается, другие короли и ферзи могут объединиться против него. Это автоматический механизм, действующий даже без формальных договорённостей.

Ферзи: крупные державы

Ферзь — самая сильная фигура в атаке. Он может двигаться в любом направлении на любое расстояние. На доске ферзи — это крупные региональные державы, которые способны влиять на целые континенты, но не обладают глобальным охватом короля.

Особенности ферзей

Региональное доминирование. Ферзь может быть сильнее короля в своём регионе, но не за его пределами. Его влияние — это влияние на соседей, а не на весь мир.

Амбиции. Ферзи часто стремятся стать королями, но редко достигают этого. Путь от ферзя к королю — это не только наращивание силы, но и создание глобальных институтов, признающих их статус.

Балансирование. Ферзи вынуждены выбирать между союзом с одним королём и попыткой сохранить самостоятельность. Слишком тесный союз может превратить ферзя в пешку, а полная самостоятельность — оставить без защиты.

Как ходят ферзи

Формирование региональных блоков и альянсов (экономических, военных, политических).

Экономическая экспансия (инвестиции, торговля, инфраструктурные проекты, создание альтернативных финансовых систем).

Использование «мягкой силы» (культура, образование, дипломатия, гуманитарные миссии).

Уязвимости ферзей

Риск оказаться между королями. Ферзь, слишком сблизившийся с одним королём, становится целью для другого. Ферзь, пытающийся лавировать, рискует потерять доверие обоих.

Внутренние ограничения. Рост влияния требует ресурсов, которые могут истощить страну. Внешняя стабильность

не должна подрывать внутреннюю.

Зависимость от глобальных рынков. Даже сильный ферзь не может полностью изолироваться от экономики королевей. Его успех зависит от того, насколько он интегрирован в мировую торговлю и финансы.

Система тормоза для ферзей

Балансирование как искусство. Ферзь, который умеет сохранять дистанцию от обеих королевей, получает свободу манёвра. Здесь применим принцип золотого моста: короли будут предлагать ферзю выгодные условия, если видят, что он не загнан в угол.

Региональная интеграция. Ферзь, создающий устойчивый региональный блок, снижает свою зависимость от глобальных игроков. Институционализация — ключ к превращению временных союзов в постоянные механизмы.

Юридическая защита. Участие в международных конвенциях и договорах даёт ферзю возможность ссылаться на объективные правила, когда на него давят. Юридическая броня работает для ферзя не хуже, чем для короля.

Ладьи: средние державы

Ладья движется по вертикали и горизонтали — прямолинейно, жёстко, предсказуемо. На доске это средние державы, которые обладают значительными ресурсами, но ограниченным влиянием. Они часто выступают в роли «региональных лидеров», но их власть редко выходит за пределы соседних территорий.

Особенности ладей

Стабильность. Ладьи редко меняются. Их союзы долгосрочны, потому что они не могут позволить себе частую смену покровителей — это дорого и рискованно.

Прямолинейность. Ладьи действуют предсказуемо, что делает их надёжными союзниками, но и уязвимыми для манёвров противника. Противник знает, куда они пойдут, и может подготовить ловушку.

Буферная роль. Ладьи часто находятся между королями и ферзями, служа зоной раздела влияния. Их территория — это пространство, где сталкиваются интересы более сильных игроков.

Как ходят ладьи

Укрепление собственной обороны (военной, экономической, информационной).

Участие в региональных интеграционных проектах, чтобы не быть раздавленными.

Балансирование между центрами силы, не выбирая окончательно, но и не теряя надёжности.

Использование своего географического положения как ресурса (транзит, порты, ресурсы).

Уязвимости ладей

Зависимость от покровителя. Ладья редко может противостоять королю или ферзю в одиночку. Если покровитель ослабевает или меняет приоритеты, ладья оказывается в опасности.

Уязвимость перед коалициями. Если два короля договорятся, ладья может потерять свободу манёвра. Она становится пешкой в чужой игре.

Экономическая зависимость. Ладьи часто привязаны к рынкам более сильных игроков. Их экономика может быть разрушена санкциями или торговыми войнами.

Система тормоза для ладей

Диверсификация связей. Ладья, у которой есть отношения с несколькими центрами силы, менее уязвима. Здесь работает принцип институционализации: чем больше формальных механизмов сотрудничества, тем сложнее их разорвать.

Нейтралитет как ресурс. Ладья, объявившая себя нейтральной и получившая международные гарантии, может сохранить независимость даже в конфликте между королями.

Гуманитарный капитал. Ладья, которая активно участвует в гуманитарных миссиях, создаёт себе репутацию, которую трудно игнорировать. Вопрос «Как там люди?» становится для неё не просто этикой, а инструментом выживания.

Слоны и кони: малые государства

Слоны и кони ходят сложнее: слон — по диагонали, конь — «Г». На доске это малые государства, чьё влияние не очевидно, но может быть критическим в определённых точках. Их сила — не в ресурсах, а в уникальности.

Слоны: государства с культурной или исторической миссией

Слоны не атакуют напрямую. Их сила — в способности влиять через культуру, религию, историческую память. Слон может быть слаб экономически, но его голос услышат, потому что за ним стоит традиция или моральный авторитет. Слон может выступать посредником в конфликтах, потому что ему доверяют обе стороны.

Кони: государства с уникальным географическим положением

Конь ходит неожиданно, обходя препятствия. На доске это государства, чья сила — в контроле над проливами, коридорами, транзитными путями, критическими ресурсами. Конь может быть мал, но без него не обойтись ни одному королю. Его ходы неожиданны, потому что он может менять союзы, не теряя своей ценности.

Как ходят слоны и кони

Слоны: дипломатическое посредничество, гуманитарные миссии, культурная экспансия, моральное лидерство, предоставление площадок для переговоров.

Кони: контроль над критической инфраструктурой, транзит энергоносителей, логистические хабы, предоставление военных баз в аренду, использование географического положения для извлечения выгоды.

Уязвимости слонов и коней

Уязвимость. Слон или конь, оказавшийся между двумя королями, может быть раздавлен. Их уникальность может стать ужасом, когда более сильные игроки решат, что лучше

контролировать эти точки напрямую.

Зависимость от покровителей. Слон нуждается в площадке для своего влияния, конь — в защите своих маршрутов. Без покровителя они могут потерять всё.

Ограниченность ресурсов. Их влияние редко перерастает в реальную силу. Моральный авторитет может не остановить танки.

Система тормоза для слонов и коней

Международные гарантии. Статус нейтралитета, закреплённый в договорах, может защитить слона или коня от произвола сильных игроков. Юридическая броня здесь работает как щит.

Многосторонние институты. Слоны и кони, участвующие в региональных организациях, получают площадку, где их голос имеет вес. Институционализация превращает их уникальность в постоянный капитал.

Гуманитарная репутация. Слон, который первым задаёт вопрос «Как там люди?», создаёт себе моральный авторитет, который трудно игнорировать. В кризисной ситуации его посредничество может стать единственным выходом.

Пешки: малые и карликовые государства

Пешки — самые многочисленные фигуры. На доске это малые и карликовые государства, чей ресурс — не сила, а возможность влиять на ход игры через союзы, дипломатию, голосование в международных организациях. Их главное оружие — не армия, а право голоса.

Особенности пешек

Численность. Пешек много, и каждая по отдельности слаба, но вместе они могут изменить баланс. В Генеральной Ассамблее ООН голоса пешек могут перевесить голоса королей.

Потенциал роста. Пешка, дошедшая до конца доски, становится ферзём. В геополитике это означает, что малое государство, умеющее выстраивать отношения, может получить влияние «несоразмерное своим размерам». Для этого нужно не просто ждать, а уметь создавать союзы и институты.

Уязвимость. Пешка может быть сброшена с доски в любой момент, если её покровитель решит, что она стала обузой. Пешка, потерявшая покровителя, редко находит нового быстро.

Как ходят пешки

Голосование в международных организациях (особенно в тех, где у всех один голос).

Предоставление территории под военные базы или логистические центры.

Участие в коалициях, создаваемых под конкретные задачи.

Поиск покровителя и смена союзов, когда это выгодно (но осторожно).

Уязвимости пешек

Отсутствие собственной силы. Пешка не может защи-

тить себя. Её безопасность целиком зависит от покровителя.

Ценность как разменной монеты. Пешек часто используют в сделках между более сильными фигурами. Их интересы могут быть принесены в жертву ради большего соглашения.

Риск остаться без покровителя. Если пешка перестаёт быть полезной, её покровитель может её бросить.

Система тормоза для пешек

Солидарность пешек. Когда пешки объединяются, они могут противостоять даже королю. Создание коалиций малых государств — их главный инструмент защиты.

Нейтралитет. Пешка, сохраняющая нейтралитет и получившая международные гарантии, может быть полезной для всех и ни для кого не угрозой.

Многосторонние институты. ООН, региональные организации, специализированные агентства дают пешкам площадку, где их голос имеет вес. Институционализация превращает их из разменной монеты в субъектов.

Гуманитарный капитал. Пешка, которая активно участвует в гуманитарных миссиях, создаёт себе репутацию, которую трудно игнорировать. Её вопрос «Как там люди?» может быть услышан даже королями.

Почему фигуры меняют цвет

В шахматах фигуры чёрные и белые, цвет не меняется до конца партии. В геополитике всё иначе. Цвет меняется по интересам. Это не цинизм, это реальность игры, где интере-

сы меняются быстрее, чем идеологии.

Механика смены цвета

Цвет фигуры — это не идеология, а союз. Фигура становится «белой», если её интересы совпадают с интересами «белого» короля, и «чёрной» — если с интересами «чёрного». Когда интересы меняются, фигура перекрашивается. Здесь работает принцип золотого моста: тот, кто оставляет фигуре возможность сменить цвет без потери лица, получает более надёжного союзника, чем тот, кто загоняет её в угол.

Как происходит смена цвета

Принуждение. Более сильная фигура заставляет более слабую присоединиться к своему лагерю. Это самый ненадёжный способ: принуждённая фигура при первой возможности перекрасится обратно.

Соблазн. Более сильная фигура предлагает выгоды, которые слабая не может получить в другом лагере. Это более надёжный способ, особенно если выгода — долгосрочные контракты или совместные проекты.

Страх. Фигура боится остаться без покровителя и ищет нового. Здесь ключевую роль играет репутация: фигура выбирает того, кто, как она знает, не бросит её в трудную минуту.

Убеждение. Дипломатия и информационное воздействие меняют восприятие интересов. Фигура начинает видеть свою выгоду в союзе, которого раньше не замечала.

Почему это не предательство

Смена цвета — это не моральное падение, а адаптация к изменяющимся условиям. На геополитической доске нет «вечных» союзников, есть только совпадение вечных интересов. Дипломат, который это понимает, не тратит силы на обиды, а строит институты, которые будут работать независимо от того, какого цвета сегодня его партнёр. Институционализация — единственный способ сделать союзы устойчивыми.

Как фигуры взаимодействуют

Фигуры редко действуют в одиночку. Их сила — в коалициях. Понимание того, как строятся союзы, — ключ к управлению доской.

Иерархические союзы

Один игрок (король или ферзь) выступает лидером, остальные получают защиту и выгоды. Плюс: стабильность, предсказуемость, быстрота принятия решений. Минус: риск для лидера (он тянет на себе всех), риск для членов (их могут принести в жертву), и риск деградации — лидер может начать воспринимать союзников как должное, переставая учитывать их интересы.

Равноправные коалиции

Несколько фигур объединяются для достижения конкретной цели. Плюс: гибкость, нет постоянных обязательств, каждый сохраняет свободу манёвра. Минус: коалиция может распасться, как только цель достигнута, а иногда и раньше, если интересы начинают расходиться. Здесь ключевую роль

играет искусство золотого моста: нужно создать такие условия выхода из коалиции, чтобы бывшие союзники не становились врагами.

Сетевые структуры

Фигуры связаны множеством двусторонних соглашений, без жёсткой иерархии. Плюс: устойчивость к выпадению одного узла, гибкость, возможность комбинировать интересы. Минус: сложность координации, риск конфликтов между отдельными связями. Сетевые структуры требуют постоянной институционализации — создания общих правил, площадок для диалога, механизмов разрешения споров.

Система тормоза для фигур

Что удерживает фигуры от взаимного уничтожения? Те же механизмы, что и для игроков, но в другом масштабе. Вот главные тормоза, которые работают на доске.

Баланс сил

Ни одна фигура не может доминировать, не создавая коалицию против себя. Это автоматический тормоз, действующий даже без формальных договорённостей. Король, слишком усилившийся, просыпается однажды и видит, что все остальные объединились против него. Это не заговор, это физика доски.

Экономическая взаимозависимость

Чем теснее связаны фигуры экономически, тем выше издержки конфликта. Разорвать связи — значит обрушить собственные рынки, потерять рабочие места, создать социаль-

ную напряжённость. Этот тормоз работает особенно эффективно, когда взаимозависимость — долгосрочные контракты, совместные предприятия, общие стандарты.

Международные институты

ООН, региональные организации, специализированные агентства дают площадки для диалога и механизмы урегулирования. Даже когда стороны не могут договориться напрямую, они могут встретиться в нейтральном пространстве, которое создают эти институты. Они же создают юридические линии, которые нельзя пересекать, не потеряв легитимность.

Гуманитарные нормы

Даже в жёсткой игре есть линии, которые нельзя пересекать, не потеряв лицо. Вопрос «Как там люди?» работает и для фигур. Тот, кто пренебрегает гуманитарными нормами, становится изгоем. Его союзники начинают искать оправдания, чтобы дистанцироваться, а нейтралы — открыто осуждать. Это тормоз, который работает даже тогда, когда все остальные механизмы дали сбой.

Юридическая броня

Ссылки на Устав ООН, Женевские конвенции, морское право создают объективные критерии, которые ограничивают произвол. Фигура, нарушающая эти правила, оказывается в изоляции, даже если она сильна. Юридическая броня — это не просто набор статей, это система, которая делает нарушение дорогим.

Практика: расставь фигуры на своей доске

Теперь, когда мы разобрали типы фигур, я предлагаю тебе практику. Возьми свою гипотетическую доску (ту, которую ты нарисовал после первой главы) и расставь на ней фигуры.

Определи королей. Кто на твоей доске обладает ядерным оружием, глобальным влиянием, правом вето в СБ ООН? Их может быть два, три или даже один. Объясни, почему ты выбрал именно их.

Найди ферзей. Какие фигуры доминируют в своих регионах, но не могут проецировать силу глобально? Как они балансируют между королями?

Расставь ладей. Какие средние державы выступают буферами, стабильными союзниками, региональными лидерами? От чего зависит их позиция?

Отметь слонов и коней. У каких фигур уникальное влияние — культурное, историческое, географическое? Почему их нельзя игнорировать?

Не забудь пешек. Какие малые государства могут влиять на игру через голосование, союзы, предоставление территорий? Где находятся точки, где пешки могут стать ферзями?

Проведи линии разлома. Где находятся точки, где фигуры могут перекраситься? Какие конфликты могут изменить расклад?

Определи тормоза. Какие механизмы удерживают твоих фигур от конфликта? Экономическая взаимозависимость? Международные институты? Гуманитарные нормы?

Не торопись. Твоя доска не обязана быть похожей на реальную. Это твоя модель мира — такая, какой ты его видишь. И помни: даже если на твоей доске короли сильны, а пешки слабы, любой ход может изменить расклад. Главное — чтобы доска не рухнула, а жизни были спасены.

Итог главы:

Фигуры на геополитической доске — не просто государства. Это суверенитет, влияние, ресурсы, амбиции, страхи. Они могут быть сильными или слабыми, предсказуемыми или хаотичными, но у всех есть одно общее свойство: они хотят выжить. И именно это желание — главный тормоз, который не даёт доске рухнуть.

Короли боятся потерять всё. Ферзи боятся оказаться между королями. Ладьи боятся остаться без покровителя. Слоны и кони боятся, что их уникальность перестанет быть нужной. Пешки боятся быть сброшенными с доски.

Понимание этих страхов — ключ к управлению игрой. Если вы знаете, чего боится ваша фигура, вы знаете, как её удержать или как её переокрасить. Здесь и приходит на помощь метод Чичко: гуманитарный вход, чтобы начать диалог; золотой мост, чтобы оставить путь к отступлению; юридическая броня, чтобы создать объективные правила; институционализация, чтобы превратить временные союзы в постоянные структуры.

Глава 3. Пространство и границы.

На геополитической доске нет пустых клеток. Каждое место уже кем-то занято, кем-то контролируется, кем-то оспаривается. Пространство — это не просто территория на карте. Это ресурсы, пути, влияние, транзиты. Границы — не просто линии. Это точки, где встречаются и сталкиваются суверенитеты. Понимание того, как устроено пространство и где проходят границы, — основа любой стратегии. Игрок, который не понимает географии, будет совершать ошибки, а кто понимает, может превратить географию из судьбы в инструмент.

В этой главе я разберу, какие типы пространств существуют на доске, как границы становятся линиями разлома, и какие механизмы позволяют удерживать пространство от превращения в поле боя.

Типы пространств

Пространство на геополитической доске неоднородно. Есть пространства, которые полностью контролируются одним игроком, есть те, где влияние разделено, и есть те, которые вообще не подчиняются никому. Понимание этих типов позволяет дипломату не только читать карту, но и видеть, где можно надавить, где нужно уступать, а где — создавать новые правила.

Суверенная территория — это пространство, где один

игрок обладает монополией. Здесь действуют его законы, здесь он собирает налоги, здесь он решает, кто входит, а кто выходит. Суверенная территория — это база, с которой игрок начинает игру. Её потеря — всегда кризис. Её защита — всегда приоритет.

Для дипломата важно понимать: суверенитет не абсолютен. Даже на своей территории игрок может быть ограничен международными обязательствами — например, правами человека, экологическими нормами, условиями предоставленных кредитов. В кризисной ситуации ссылка на суверенитет остаётся сильнейшим аргументом, потому что никто не хочет выглядеть тем, кто покушается на чужую территорию. Но и злоупотреблять этим аргументом нельзя: если вы ссылаетесь на суверенитет, чтобы скрыть нарушения, вы рискуете потерять легитимность в глазах других игроков.

Суверенная территория может быть предметом спора, даже если формально она признана. Спор может касаться не самой территории, а того, как она используется. Например, право на проход через проливы, право на рыболовство в прилегающих водах, право на полёты над определёнными районами. Эти споры редко перерастают в войну, но могут годами уничтожать отношения. Дипломат должен уметь отделять споры о суверенитете от споров об использовании территории.

Зона влияния — это пространство, которое формально принадлежит другому игроку, но где ваш игрок может вли-

ять на решения. Зона влияния — не колония. Здесь нет прямого управления. Но есть экономическая зависимость, военное присутствие, культурное доминирование, политическое давление. Зона влияния может быть результатом долгой истории, когда сильный игрок десятилетиями формировал элиты, инфраструктуру, экономические связи соседа. Она может быть и результатом соглашения: «Ты не вступаешь в военные блоки, я гарантирую твою безопасность».

Для дипломата зона влияния — поле, где нужно действовать тонко. Слишком грубое вмешательство может превратить союзника в противника. Слишком слабое — уступить пространство конкуренту. Лучший способ удержать зону влияния — не давить, а делать сотрудничество выгодным: инвестировать, предлагать гарантии, создавать институты, связывающие вас с этой территорией. Когда зависимость становится взаимной, её сложнее разорвать.

Границы зоны влияния редко бывают чёткими. Обычно это размытые пространства, где влияние одного игрока постепенно убывает, а другого — нарастает. Дипломат должен уметь чувствовать эти градиенты и понимать, где ещё можно настаивать, а где уже нужно отступать.

Спорная территория — пространство, на которое претендуют несколько игроков. Это всегда точка напряжения. Здесь границы не определены, ресурсы не поделены, население может быть разделено. Спорные территории часто возникают после распада «королей», когда новые государства

наследуют границы, проведённые без учёта местных реалий. Они могут возникать и из-за природных ресурсов: нефть, газ, вода, редкоземельные металлы могут сделать спорным даже тот клочок земли, который раньше никого не интересовал.

Для дипломата спорная территория — одновременно и риск, и возможность. Риск очевиден: конфликт, который может перерасти в войну. Возможность — в том, что именно на спорных территориях часто рождаются механизмы совместного управления, которые потом становятся образцом для более широкого сотрудничества. Демилитаризованные зоны, международные администрации, совместные комиссии — всё это было когда-то придумано именно для того, чтобы заморозить споры, не решая их окончательно. Иногда заморозка длится десятилетиями, и это намного лучше, чем война.

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «Литрес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на Литрес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.