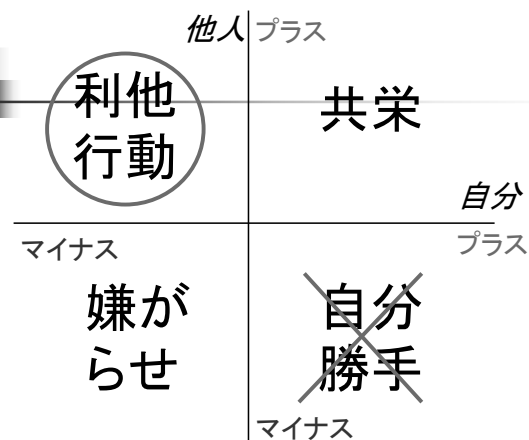


自分勝手はやめられるか

帝京大学文学部社会学科
大浦宏邦
2017年7月22日

自分勝手とは？

- 自分にとってはプラス、他人にとってはマイナスになる行動が自分勝手。
- 自分勝手をやめると、他人にとってはプラスだが、自分にとってはマイナスとなる。このような行動は利他行動と呼ばれる。
- 「自分勝手はやめられるか」という問いは、「人は利他的になれるか」という問いと同じ



たこやきゲーム

- たこやきの屋台を出す。値段をどうするか？ 原価100円で諸経費2万円。人出は400人。客は安い方で買うとする。

自分\相手	400円	300円
400円	4, 4	-2, 6
300円	6, -2	2, 2

囚人のジレンマゲーム

- 値下げして相手の客を奪うことが自分勝手にあたるが、両方値下げすると双方が損をする。
- 囚人のジレンマゲームと同じ構造

A\B	黙秘	自白
黙秘	半年、半年	10年、無罪
自白	無罪、10年	5年、5年

繰り返し囚人のジレンマゲーム

- 商店街では同じ相手と「たこやきゲーム」を繰り返すことになる(繰り返し囚人のジレンマゲーム)。どんな戦略が得か？
→ アクセルロッドが研究
- 世界の学者から戦略を募集して、総当りで対戦。合計得点で勝敗を決定。
- 15戦略の応募でトーナメント実施！

戦略の例

- 『フリードマン』: 最初は協力。相手が一度でも裏切ったら、以後永久に非協力。
- 『ヨッス』: はじめのうちは協力。時々裏切って利益の食い逃げをはかる。
- 『ダウニング』: 相手の協力確率をみつめて、対応を変える。
- 『でたらめ』: 協力、非協力をランダムに。

トーナメントの結果

- 『しっぺ返し』(最初協力。二回目以降は相手の手を返す)が優勝! 『フリードマン』が7位、『ダウニング』10位、『ヨッス』12位。
- 自分からは裏切らない「上品な」戦略が上位。食い逃げ型は下位に甘んじた。
- 『フリードマン』は厳しすぎて仲直りに失敗
- 『しっぺ返し』は上品さと心の広さを持つ

第2回トーナメント

- 改めて戦略を募集して第2回トーナメント
- 『ダウニング改良型』、『堪忍袋』(2回裏切られたら非協力)、『試し屋』(初回裏切るしっぺ返し)、『精神安定剤』(協力が安定したら不意に裏切る)など63戦略で試合
- 『しっぺ返し』が二連覇を達成!
- 『堪忍袋』などは食い逃げ型に弱かった

「上品」で「短気」で「寛容」

- 囚人のジレンマで必要なのは、裏切りの連鎖を招かない「上品さ」、食い逃げに機敏に対応する「短気さ」、協力関係を早期に修復する「寛容さ」の三条件
 - 『しっぺ返し』戦略はこの3つを兼ね備える優秀な戦略だった。
- 損をしないで自分勝手を避ける戦略

ゲーム理論の考え方

- ゲーム理論では、自分の行動が他人の利益に影響し、他人の行動が自分の利益に影響する状況を考える。
 - それぞれにとって得な戦略を考えることで結果を予想する。
- ★ 争いが激化する場合や、争いを避けて共存できる条件などを探ることができる。

参考文献

- ロバート・アクセルロッド 1987年『つきあひ方の科学』CBS出版
- 大浦宏邦 2007年『人間行動に潜むジレンマ』化学同人
- 大浦宏邦 2008年『社会科学者のための進化ゲーム理論』勁草書房