

Dylemat więźnia i inne możliwości

Autor tekstu: **David P. Barash**

Tłumaczenie: **Caden O. Reless**

Problem wydaje się dość prosty: Dlaczego ludzie ze sobą nie współpracują? Lub raczej, dlaczego nie współpracują ze sobą bardziej? Przecież, jeżeli ja pomogę tobie, a ty pomożesz mnie, to czy nie skorzystamy na tym obaj? Podobnie, czy nie skorzystalibyśmy wszyscy na konsekwentnym trzymaniu się sposobu postępowania wolnego od stosowania przemocy? Krótko mówiąc, co wydaje się tak trudne w słynnym pytaniu, które niegdyś postawił amerykański motocyklista Rodney King, pobity w Los Angeles przez policjantów: *"Dlaczego nie możemy żyć wszyscy w zgodzie i bez przemocy?"*.

Udzielenie odpowiedzi okazuje się bardziej skomplikowane, niż można by przypuszczać. Jednak cały szereg metod podejmowania decyzji, znanych jako teoria gier, pomaga wystarczająco naświetlić oba dylematy - włącznie z problemem wyboru między przemocą a niestosowaniem przemocy — a także pokazać kilka możliwych sposobów ich rozwiązania.

Teoria gier pozwala spojrzeć na różne sytuacje, angażujące w najprostszym przypadku dwie strony („graczy”), przez pryzmat „wypłat” bądź „zysków”, związanych nie tylko z działaniem każdego pojedynczego gracza oddzielnie, ale z wzajemną interakcją obu stron.

Bez założenia tej interakcji „gry” nie byłyby zbyt skomplikowane: każdy z graczy po prostu robiłby wszystko, co tylko możliwe, by uzyskać najwyższą wygraną, nie zwracając w ogóle uwagi na sytuację drugiego gracza. Na przykład, jeśli pada deszcz, prawidłowym posunięciem może być zabranie ze sobą parasola, niezależnie od tego, co zrobią w tej sytuacji inni. Stan pogody zazwyczaj nie zmienia się pod wpływem czyjegoś zachowania, każdy więc może postępować zgodnie ze swoim upodobaniem, mając w nosie to, co poczną inni.

Z drugiej strony, wyobraźmy sobie, że dwoje ludzi znajduje, powiedzmy, mały plik banknotów. Wówczas najlepiej na tym wyjdą, jeśli wezmą pod uwagę zachowanie drugiej osoby, na przykład raczej dzieląc łupy po równo, niż próbując zagarnąć całą wypłatę i w następstwie wdawać się w otwartą bójkę. Właśnie w podobnych sytuacjach, gdy potencjalny zysk zależy nie tylko od zachowania gracza A, ale także od równoległych posunięć gracza B, warto odwołać się do teorii gier.

Niestety, taki sposób podejmowania decyzji jest zazwyczaj mniej oczywisty niż zwykłe przerwanie kłótni, a co gorsza, stwarza wiele okazji do unikania współpracy, szczególnie jeżeli kooperacyjne nastawienie jednego z graczy czyni go podatnym na wykorzystanie przez innych. Z podobnymi sytuacjami mają często do czynienia zarówno pojedyncze osoby, jak i całe grupy społeczne poszukujące różnych sposobów zapobiegania konfliktom i unikania przemocy.

Krótko mówiąc, pojawia się zagrożenie, że dając pierwszeństwo współpracy przed rywalizacją, pokojowo nastawiony gracz ryzykuje utratę wszystkiego na rzecz bardziej agresywnego przeciwnika. Wyobraźmy sobie na przykład, że w przypadku wspomnianej wcześniej dwójki, która znalazła plik pieniędzy, jedna z osób nagle wyciąga broń i stwierdza, że wszystkie pieniądze należą do niej, podczas gdy druga pozostaje konsekwentna w niestosowaniu przemocy. Wydaje się, że agresywny uczestnik wydarzeń uzyskuje nagrodę za swoje zachowanie (zatrzymuje wszystkie pieniądze), podczas gdy ten łagodniejszy zostaje z niczym, lub, jak wyraził to Machiavelli: *"Ten, kto ślubuje zachowanie dobroci we wszystkim, co czyni, umiera w zgryzocie, otoczony przez tych, którzy wcale nie są dobrzy"*.

Unikanie przemocy

Jest jednak pewna nadzieja. Teoria gier nie tylko pozwala na lepsze zrozumienie tego problemu, ale również podpowiada i wspiera pokojowe rozwiązania. Dylemat więźnia, wywiedziony z teorii gier, bardziej przemawia na rzecz rozwijania współpracy niż rywalizacji. Jak większość modelowych rozwiązań, jest dość nieskomplikowany, ale pomaga w uporządkowaniu myślenia. Załóżmy, że istnieją dwie osoby, grupy, a nawet państwa, które mogą wybierać między przemocą i powstrzymaniem się od niej. Teoretycy mówią wówczas o nastawieniu „kooperacyjnym” i „zdradzieckim”, bądź *nice* i *nasty*, używając tego rodzaju określeń do opisanie takich zagadnień międzynarodowych, jak wyścig zbrojeń czy stosowanie barier celnych. Jeżeli obie strony zrezygnują ze stosowania rozwiązań siłowych, każda z nich na tym zyskuje, na przykład poprzez pokojowe rozwiązanie konfliktu, lub, jak było w przypadku znalezionych pieniędzy, zyskując swój udział bez

walki.

Jeżeli obie strony wybiorą przemoc, każda otrzymuje w grze wypłatę innej wysokości: karę w postaci potencjalnych szkód. Ale jeżeli jedna ze stron odstępuje od przyjętych zasad, a druga nadal nastawiona jest na współpracę, zdrajca zyskuje to, co nazywamy pokusą zdrady (w tym przypadku wszystkie pieniądze), a ten, który decyduje się na współpracę (kto zachowuje się uczciwie, gdy drugi wybiera przemoc) otrzymuje zapłatę frajera: nie otrzymuje żadnych pieniędzy.

Aby zrozumieć, co nastąpi dalej, wystarczy wyobrazić sobie, że znamy myśli obu graczy: *"Ten drugi może albo ze mną współpracować, albo mnie oszukać. Jeżeli będzie ze mną współpracował, najlepiej go zdradzić, ponieważ wówczas uzyskam najwyższą możliwą wypłatę, kiedy on — prawdziwy frajer — zostanie z niczym. Choć z drugiej strony, on też może mnie zdradzić lub zagrozić mi przemocą, a wówczas mój najlepszy ruch to zrobić to samo, ponieważ nawet jeśli ryzykuję karę za zdradę, co grozi uzyskaniem dość niskiej wypłaty w grze, jest to przynajmniej lepsze niż skończyć jak frajer i stracić wszystko"*.

Skutek zastosowania tej bezwzględnej logiki jest taki, że każda strona jest bardziej skłonna do zastosowania rozwiązania opartego na zdradzie i przemocy, co stanowi naprawdę niepokojący dylemat, ponieważ przez takie postępowanie każdy otrzymuje karę (w przypadku osób jest nią na przykład bójka, ale w przypadku narodów może to być wyczerpujący wyścig zbrojeń lub wojna celna), kiedy najlepszym rozwiązaniem jest uzyskanie godziwej wypłaty za współpracę i powstrzymanie się od stosowania przemocy.

Dylemat więźnia jest użytecznym sposobem zobrazowania takiego sposobu myślenia, zgodnie z którym wszyscy muszą się zachowywać w sposób nieuczciwy, ponieważ są powodowani strachem, że każdy kto postępuje w dobrej wierze, pozostaje w końcu na łasce i niełasce tych, którzy nadal trwają przy swojej zdradzieckim postępowaniu (podobnie jak utrzymywał Machiavelli).

Z drugiej strony, nie jest to jedyny możliwy sposób ujęcia sprawy. Na przykład, kiedy zachodzi konieczność wyboru między przemocą i powstrzymaniem się od jej stosowania, sytuację trafniej przedstawia gra w cykora. Przypomina ona dylemat więźnia, ale w jej przypadku otrzymanie kary jest najgorszą możliwą do uzyskania wypłatą. Koszty ewentualnej walki, a nawet tylko jej groźba, znacznie przewyższają wówczas koszty zostania frajerem za cenę uniknięcia konfliktu. Cykor jest grą, w której dwóch kierowców, jadących wprost na siebie z przeciwnych kierunków, próbuje wymusić na tym drugim uchylenie się przed kolizją. Ten, który w końcu ustąpi (jego rola przypomina gracza wybierającego współpracę w dylemacie więźnia), zostaje cykorem, a ten, który nadal jedzie prosto przed siebie (odpowiednik zdrajcy z dylematu więźnia) - wygrywa. Problem jednak polega na tym, że jeżeli żaden z kierowców nie ustąpi, i teoretycznie wygra kosztem drugiego, wynik gry dla obu z nich oznacza przecież przegraną!

Rundy wielokrotne

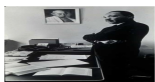
W wersji uproszczonej modele bazujące na teorii gier zakładają, że istnieje tylko jeden rodzaj wygranej, a do interakcji między graczami dochodzi tylko jednokrotnie. Ale w rzeczywistości jest zupełnie inaczej! Osoby i grupy stykają się ze sobą wiele razy i mogą zmieniać swój sposób postępowania w odpowiedzi na to, co je spotkało w przeszłości. W związku z tym obie strony mają wspólny interes w utrzymaniu całego ciągu pozbawionych przemocy, kooperacyjnych kontaktów, ponieważ tak w przypadku dylematu więźnia, jak w przypadku gry w cykora, nagroda za uczciwą współpracę zawsze przewyższa karę, wynikającą z zastosowania przemocy czy dopuszczenia się zdrady. Wynik gry zapewnia w ten sposób każdemu graczowi najwyższą wypłatę.

Co ciekawe, nawet gdy mamy do czynienia z izolowanymi, jednokrotnymi interakcjami, kiedy ściśle racjonalne rachuby wskazują, że nieuczciwe posunięcie jest jak najbardziej „logiczną” reakcją, większość ludzi jest bardziej skłonna, by dążyć do współpracy, szczególnie gdy rozumieją, że interakcja ma szansę się powtórzyć.

W przypadku wielokrotnych interakcji występuje nie tylko o wiele większa groźba powtórnego otrzymania kary, związanej z wzajemną zdradą, ale również coraz bardziej obiecująca staje się perspektywa otrzymania kolejnej nagrody, wynikającej ze współpracy i unikania przemocy.

Matematyczne i komputerowe symulacje wykazały na przykład, że prosta strategia „coś za coś” („wet za wet”) może wygenerować najwyższą wypłatę dla wszystkich graczy, nawet w sytuacji klasycznego dylematu więźnia. Taka strategia zakłada początkową współpracę, po której każdy gracz jedynie powtarza ruch swojego poprzednika. W ten sposób kooperacyjne posunięcie gracza A przeraża się we współpracę gracza B, i tak bez końca - w wyniku czego, obaj uzyskują zwielokrotnioną nagrodę, wynikającą ze współpracy. W podobny sposób, zdradzieckie posunięcie gracza A skutkuje podobnym posunięciem gracza B, co chroni go przed kolejnym frajerskim

zachowaniem, a jednocześnie zniechęca gracza A do wyboru oszukańczego posunięcia w pierwszym ruchu.



Mahatma Gandhi nie był zwolennikiem zasady „wet za wet”, ale wyraźnie podkreślał, że satjagraha — jego określenie dla biernego oporu — musi zostać wyraźnie odróżniona od biernej akceptacji własnego położenia lub też pragnienia, by uniknąć konfliktu za wszelką cenę. Było dla niego oczywiste, że satjagrahi swoją konsekwentną postawą muszą w końcu doprowadzić do zmiany zachowania potencjalnych agresorów; że przez ich przykład i gotowość do akceptowania cierpienia (bycia przez jakiś czas frajerami — w terminologii teorii gier), mogą doprowadzić do tego, czego teoretycy teorii gier zwykle nie biorą pod uwagę: zmienić zachowanie drugiej strony przez odwołanie się do jej najszlachetniejszych cech.

Kiedy ofiara odpowiada na przemoc jeszcze większą przemocą, zachowuję się w sposób, który jest przewidywalny, wręcz instynktowny, i który ma skłonność do potęgowania agresji ze strony napastnika, a nawet, w pewnym sensie, może usprawiedliwiać zastosowanie przemocy w mniemaniu agresora. Skoro ofiara zachowuje się tak gwałtownie, przypuszczalnie zasłużyła sobie na to!

W dodatku w relacjach społecznych często znajduje zastosowanie zasada, przypominająca trzecią zasadę dynamiki Newtona, zgodnie z którą każda akcja pociąga za sobą przeciwną i równie silną reakcję. W ten sposób, gdy uderzy gracz A i gracz B odpowie ciosem za cios, prawie zawsze stanowi to dla gracza A zachętę do kolejnego uderzenia. Gandhi nie był zwolennikiem biblijnego zalecenia „oko za oko, ząb za ząb”, wskazując, że jeżeli wszyscy zachowalibyśmy się w ten sposób, wkrótce cały świat byłby pełen bezzębnych ślepców. Jeśli zamiast tego gracz B powstrzyma się od zastosowania przemocy, przerywa w ten sposób łańcuch gniewu i nienawiści (podobny do cyklu śmierci i ponownych narodzin w hinduizmie), ale również stawia gracza A w zaskakującej sytuacji.

"Poszukuję sposobu, zdolnego całkowicie stępić ostrze tyrańskiego miecza"— pisał Gandhi- *"nie poprzez użycie jeszcze ostrzejszej broni, ale przez niespełnienie oczekiwania, że zareaguję fizycznym sprzeciwem"*. Taki sposób postępowania nie jest ani łatwy, ani całkowicie bezbolesny, ale teoria gier, jak pokazują również doświadczenia Gandhiego w Afryce Południowej i Indiach, a Martina Luthera Kinga Jr. i innych aktywistów w Stanach Zjednoczonych, potwierdza, że może być nadzwyczaj skuteczny.

Starożytny rzymski mąż stanu i filozof, Cynceron, w *Listach do Przyjaciół* pytał: *"Co można przeciwstawić przemocy prócz przemocy?"*. Znamcy problemu odpowiedzieliby: *"bardzo wiele"*. Co więcej, poważnie kwestionowałoby, czy w ogóle można zrobić coś skutecznego, trwałego lub wartościowego reagując przemocą na przemoc.

Jak zostało wykazane, wzajemne uciekanie się do przemocy łatwo prowadzi do sytuacji, którą teoretycy określają jako karę za zdradę, i to ze szkodą dla wszystkich. Amerykański lider ruchu praw obywatelskich, Martin Luther King, który, podobnie jak Gandhi, był realistą i w swoich działaniach zawsze pozostawał silnie zorientowany na cel, napisał, że *"reagowanie przemocą na przemoc rodzi przemoc, pomnażając ciemność już bezgwiazdnej nocy. Ciemność nie może zwalczyć ciemności; jedyne światło może to zrobić. Nienawiść nie może pokonać nienawiści, jedynie miłość"*.

Podsumowując, teoria gier pomaga lepiej zrozumieć granice wzajemnej współpracy, wskazując, dlaczego „życie w zgodzie” nie jest tak proste — lub zgodne z ludzką naturą — jak niektórzy by sobie życzyli. Ale równocześnie, teoria gier pokazuje, że istoty ludzkie niekoniecznie są skazane na życie w świecie znanym z dzieł Hobbesa, czyli w świecie niekończącej się zdrady i mozolnej rywalizacji, pod warunkiem, że spojrzą szerzej na swoją własną sytuację i dostrzegą leżące w ich zasięgu możliwości.

[Tekst oryginalu](http://www.america.gov/st/democracyhr-english/2009/March/20090304100742ebyessedo0.5626337.html) (<http://www.america.gov/st/democracyhr-english/2009/March/20090304100742ebyessedo0.5626337.html>).

Barash, D. P. (2009). The Prisoner's Dilemma and Other Opportunities. *"eJournal USA"*, 14 (3), 26-28.

David P. Barash

Profesor psychologii na University of Washington w Seattle, autor wielu publikacji. Jest między innymi współautorem *Peace and Conflict Studies* (2002). Jego ostatnie książki to napisana wspólnie z córką, Nanelle, *Madame Bovary's Ovaries: a Darwinian look at literature* (2005) oraz *Natural Selections: selfish altruists, honest liars and other realities of evolution* (2007). W 2009 roku wyszła również książka *How Women Got Their Curves and Other Just-So Stories: Evolutionary Enigma*, której jest współautorem.

[Pokaż inne teksty autora](#)

(Publikacja: 02-09-2010)

[Oryginał.](http://www.racjonalista.pl/kk.php/s,569) (<http://www.racjonalista.pl/kk.php/s,569>)

Contents Copyright © 2000-2010 Mariusz Agnosiewicz

Programming Copyright © 2001-2010 Michał Przech

Autorem portalu Racjonalista.pl jest Michał Przech, zwany niżej Autorem.
Właścicielami portalu są Mariusz Agnosiewicz oraz Autor.

Żadna część niniejszych opracowań nie może być wykorzystywana w celach komercyjnych, bez uprzedniej pisemnej zgody Właściciela, który zastrzega sobie niniejszym wszelkie prawa, przewidziane w przepisach szczególnych, oraz zgodnie z prawem cywilnym i handlowym, w szczególności z tytułu praw autorskich, wynalazczych, znaków towarowych do tego portalu i jakiegokolwiek jego części.

Wszystkie strony tego portalu, wliczając w to strukturę katalogów, skrypty oraz inne programy komputerowe, zostały wytworzone i są administrowane przez Autora. Stanowią one wyłączną własność Właściciela. Właściciel zastrzega sobie prawo do okresowych modyfikacji zawartości tego portalu oraz opisu niniejszych Praw Autorskich bez uprzedniego powiadomienia. Jeżeli nie akceptujesz tej polityki możesz nie odwiedzać tego portalu i nie korzystać z jego zasobów.

Informacje zawarte na tym portalu przeznaczone są do użytku prywatnego osób odwiedzających te strony. Można je pobierać, drukować i przeglądać jedynie w celach informacyjnych, bez czerpania z tego tytułu korzyści finansowych lub pobierania wynagrodzenia w dowolnej formie. Modyfikacja zawartości stron oraz skryptów jest zabroniona. Niniejszym udziela się zgody na swobodne kopiowanie dokumentów portalu Racjonalista.pl tak w formie elektronicznej, jak i drukowanej, w celach innych niż handlowe, z zachowaniem tej informacji.

Plik PDF, który czytasz, może być rozpowszechniany jedynie w formie oryginalnej, w jakiej występuje na portalu. **Plik ten nie może być traktowany jako oficjalna lub oryginalna wersja tekstu, jaki zawiera.**

Treść tego zapisu stosuje się do wersji zarówno polsko jak i angielskojęzycznych portalu pod domenami Racjonalista.pl, TheRationalist.eu.org oraz Neutrum.eu.org.

Wszelkie pytania prosimy kierować do redakcja@racjonalista.pl