

22 협조할 것인가, 배신할 것인가

• 죄수의 딜레마는 단 한 번의 의사결정으로 참가자의 이득이 결정되는 게임인데, 실제 인간 사회는 그 정도로 단순하지 않아서 협조냐 배신인냐의 선택을 몇 번이나 반복하게 된다. ‘몇 번이나 반복한다’는 측면을 반영해서 사회에서 인간의 의사 결정에 보다 깊은 시사점을 던져 주는 것이 바로 ‘반복적 죄수의 딜레마’게임이 있다.

• 위 게임에서 우승한 프로그램은 처음에 협조를 내고 그 다음에는 바로 전에 상대가 냈던 것을 똑같이 내고 이것을 계속 반복하는 상당히 단순한 프로그램이었다.

첫째, 이 프로그램은 결코 자신이 먼저 배신하지 않는다. 우선 협조하고 상대가 협조하는 한 협조를 계속하는 ‘좋은 녀석’전략을 구사한다.

둘째, 상대가 배신하면 그 자리에서 자신도 배신으로 돌아선다. 계속 협조하다가 상대가 배신해서 손실이 커질 경우 당장 상대에게 페널티를 준다. ‘좋은 녀석’이지만 상대가 싸움을 걸어오면 되받아 친다.