

# Szociológia

## 2. zh

### B

#### I. csoport

#### 1.) Írja le a fogolydilemma preferenciamátrixát, adjon példát rá, jellemezze a játékot!

A játék preferenciamátrixa:

Példák: csökkenő árspirál, légszennyező cégek, **fogolydilemma**

*Egy bankrablás 2 gyanúsítottját külön hallgatják ki. A vizsgálotiszt mindkettőjüknek vádalkut ajánl arra az esetre, ha bevallják, hogy ők követték el a bűncselekményt. Ha csak az egyikük beszél, de a másik nem, úgy a vallomást tevő fél szabadon távozhat, míg a társát 10 évre lecsukják. Ha mindketten vallanak, akkor 5-5 évre ítélik őket, végül, ha mindketten hallgatnak, akkor egy mondvacsinált ügy miatt kapnak 1-1 évet.*

Ez a szimmetrikus játszma elsősorban arra szolgál például, hogy az egyéni szintű haszonkövető magatartás olykor irracionális végeredményt képes produkálni.

A fogolydilemma-játékban mindkét szereplő számára a vallomás a kívánatos alternatíva, amiért 5-5 év büntetést kapnak. A játékosok elérhetnének jobb eredményt is abban az esetben, ha mindketten hallgatnának, hiszen akkor csak 1-1 év börtönt szabnának ki rájuk. Ha nem a saját egyéni érdekeik alapján döntenének a felek, hanem kooperálnak egymással, akkor mindketten jobban járnak. Ez az ellentmondás adja a fogolydilemma lényegét, és ezért nevezik ezt a helyzetet társadalmi dilemmának. Fontos az a feltétel, miszerint a 2 játékos nem kommunikálhat egymással, tehát nincs esélyük megegyezni egy közös hallgatási stratégiában. Ennek hiányában viszont bármelyiküknek kockázatos egyedül a hallgatást választania, mert mindketten attól félhetnek, hogy ha a másik mégis beszél, akkor a vallomást tevő azonnal szabadulhat, viszont a partnere a legkomolyabb büntetést kapja. A szituáció legfontosabb kérdése az, hogy bíznak-e annyira egymásban a játékosok, hogy ha az egyik hallgat, a másik nem fogja elárulni őt a vallomásával, merjék-e mindketten választani a kölcsönös hallgatást, a játék kooperatív megoldását.

#### 2.) Mit jelent az értékelési szabály fogalma az indirekt reciprocitás jelenségén belül? Adjon példát!

A stratégiákat 2 részre bontva elemezzük: cselekvési és értékelési szabályokat különítünk el egymástól. Az értékelési szabály a reputációs mechanizmus tartalmát rögzíti, vagyis azt, hogy a Donor aktuális cselekvése után hogyan állapítják meg a Donor új reputációs minőségét. Az értékelési szabályokat úgy jeleníthetjük meg, hogy egy táblázatban feltüntetjük, hogy a Donor új értékelése hogyan függ saját lépéseitől, illetve a Donor és a Recipiens aktuális minőségétől. Például az elsőrendű értékelések során a Donor reputációjának változását csak saját cselekvéséhez kötjük (ábrázolás: scoring módszer).

#### 3.) Definiálja a hipokrita kooperátor fogalmát!

A hipokrita kooperátor az a személy, aki 'vizet prédikál, de bort iszik' – az alapjátékban dezertál, de ennek ellenére a második szinten másokat ösztönöz.

#### 4.) Mit jelent a másodrendű cselekvés fogalma?

Amikor valamelyik játékos megsérti az adott játék releváns normáját, akkor a partnere számára új döntési/cselekvési helyzet áll elő: reagálhat a normasértés tényére és szankcionálhatja a normasértő játékost. Ezt hívhatjuk másodrendű cselekvésnek. A másodrendű cselekvési szinten a kooperáló fél fő kérdése az első szinten dezertáló felé az, hogy 'Miért nem kooperálsz?'.

## II. csoport

### 1.) Írja le a privilégiumjáték preferenciamátrixát, adjon példát rá, jellemezze a játékot!

Olson vezette be a 'privilegizált csoport' fogalmát, ami alatt olyan csoportokat értett, amelyekben legalább néhány csoporttagnak még akkor is érdeke fűződik a kollektív jószág biztosításához, ha neki magának kell viselnie az ezzel járó terheket. A privilegizált csoportban – hacsak nem dezertálnak egyszerre valamennyien – mindenki jól jár.

A játék preferenciamátrixa:

Példák: nagyhatalmi vétó, **ki tisztítja a járdát?**

*Egy társasház előtti járdát meg kell tisztítani a hótól. Ha mindkét játékos letakarítja a saját részét, akkor a munkát megosztják egymás közt, és meg is dicsérik egymást. Ha valamelyikük nem menne ki reggel havat lapátolni, akkor a másik elvégzi a munkát helyette, tehát a járda ugyanúgy tiszta lesz, de ezután a kooperáló fél éles kritikával illeti a másikat, ami részben átalakítja az alternatívák preferenciarendezését. Ha egyikük sem megy ki takarítani, akkor a járda havas, csúszós marad, ami balesetet okozhat, ráadásul még meg is büntetik őket emiatt.*

A játék belső logikája szerint mindegyik félnek a kooperálás a leginkább kívánatos alternatíva. Azért lehet ez így, mert a hozzájárulás költsége kisebb, mint a dezertálóra kiszabott büntetés nagysága, így bár a dezertáló megspórolja a hozzájárulás költségeit, de a negatív ösztönzők okozta kára miatt a haszna kisebb lesz, mint kölcsönös kooperálás esetén. A másik oldalon pedig, mivel a kooperáló félnek a partnere dezertálása miatt egyrészt megnövekednek a hozzájárulási költségei (hiszen neki kell a másik játékos helyett is elvégeznie a munkát), másrészt a szankcionálás költsége is csökkenti a hasznát, ezért ez az alternatíva már kisebb haszonnal járhat, mint a kísértés helyzete. Ha egyikük sem végezné el a szükséges munkát, akkor nem jutnának hozzá a kollektív jószághoz, ami nyilván a legkevésbé kívánatos alternatíva mindkettejük számára. A bemutatott játék természetesen másképp is értelmezhető lenne, ha a kooperálás (hólapátolás), illetve az ösztönzők által okozott károk és az ösztönzők alkalmazási költségei másként viszonyulnak egymáshoz. Ez a preferenciamintázat erős kohézióval rendelkező csoportokban fordulhat elő. Ebben a hétköznapi helyzetben azonban nehezen észrevehető a privilegizáltság mozzanata.

### 2.) Mit jelent a viselkedési szabály fogalma az indirekt reciprocitás jelenségén belül? Adjon példát!

A viselkedési szabály azt írja le, hogy a különböző feltételek mentén milyen lépéseket tesz a játékos. Indirekt reciprocitás esetén idegen partnereket feltételezünk, akik csak egymás reputációját ismerik, semmi mást. Ebben az esetben olyan modellt kell építenünk, amelyben a viselkedési szabályok a játékosok reputációjától függenek.

### 3.) Mit jelent a szankcióopponálás fogalma?

A cselekvéseket 3 szinten vizsgálhatjuk. A másodrendű játékokban a játékosok vagy szankcionálják az első szintű dezertálásokat vagy nem, de ezen a szinten előfordulhatnak olyan cselekvők is, akik a szankcionálás elvégzése vagy elutasítása helyett magát a szankcionálási szándékot, regulációs igényt ellenzik (opponálják).

### 4.) Mit jelent a harmadrendű cselekvés fogalma?

A normák hosszútávú fennmaradása, fenntartása céljából szükség van arra, hogy a cselekvők olykor azzal is foglalkozzanak, hogy ki dezertál a másodrendű játékban, vagyis ki nem ösztönzi, ki nem fegyelmezi az első szinten dezertálókat. Ez már a harmadrendű cselekvésnek felel meg. A harmadrendű játék szintjén a másodrendű játék dezertálójával szemben az a fő kérdés, hogy 'Miért nem szólta rá az első szinten dezertáló személyre, miért nem szankcionáltá?'

### III. csoport

#### 1.) Írja le a 'ki az igazi anya' játék preferenciamátrixát, adjon példát rá, jellemezze a játékot!

Ez egy olyan aszimmetrikus játék, amely 2 nem komplementer játék összetételével modellezhető.

A játék preferenciamátrixa:

*A bibliai bölcs Salamon királynak egyszer olyan helyzetben kellett döntenie, amelyben 2 nő is azt állította magáról, hogy egy gyereknek ő az anyja. Az egyik az igazi anya, a másik csaló álnyja volt. Salamon király – miután végighallgatta a 2 anya beszédét – felemelte a kardját és közölte, hogy mivel a hallottak alapján nem tud dönteni, igazságosan elosztja a gyereket a 2 nő között és kettévágja őt. Az egyik nő erre azonnal lemondott az igényéről felkiáltva, hogy nem ő a gyerek anyja. Salamon király erre neki ítélte a gyereket azzal az indoklással, hogy csak az igazi anya képes lemondani a gyerekeről, ha annak élete a tét.*

Ezt az aszimmetrikus játékot többféle alapjátékból is össze lehet tenni. Mindegyik értelmezésben közös, hogy az Alter (a csaló anya) a fogolydilemmának megfelelően viselkedik, ám az Ego (az igazi anya) preferenciaeloszlása egyszer a komplementer gyáva nyúl játéknak, másszor a komplementer privilégiumjátéknak felel meg. A preferenciáik emiatt nem azonos mintázatúak, tehát kétféle összetételről, kétféle interpretációról kell beszélnünk.

Az első preferenciamátrix azt mutatja, hogy a játéknak van egyensúlyi megoldása, mégpedig a jobb-felső cellához tartozó kimenet. Ez a végeredmény nem egyezik meg a bibliai történet végével, de ennek az az oka, hogy azt a mesét nem a szereplők, hanem Salamon király döntése fejezte be.

Az alternatív interpretáció szerint az igazi anya értékelheti úgy a helyzetet, hogy Alter nem lehet jó anya, ha egyszer a versengő hozzáállásával veszélyeztetni volt képes a gyerek életét, ezért inkább a bizonytalanabb, de némi reményt még meghagyó első alternatívát teszi a harmadik helyre. Ego még remélheti, hogy találni lehet a gyerekének Alternél jobb nevelőszülőt. Ekkor Ego preferenciái a komplementer privilégiumjáték eloszlásával egyeznek meg, míg a csaló anya mintázata ugyanúgy a fogolydilemmáét követi.

#### 2.) Definiálja a harmadrendű értékelési szabály fogalmát, adjon rá példát!

A harmadrendű értékeléseket ugyanúgy kezelhetjük, mint a másodrendűeket, csak itt már mindkét játékos reputációját figyelembe kell venni, amit úgy tehetünk meg, hogy egymással összekapcsolva tüntetjük fel a 2 minősítést (elsőként a Donor, másodikként a Recipiens értékét jelezve), és a partnerek együttes értékelése, illetve a Donor cselekvése alapján állítjuk elő a Donor új minősítését.

#### 3.) Mít jelent a diszkriminatív altruizmus fogalma?

Az altruista motiváció többféle módon kialakulhat (és tartósan fennmaradhat) az emberekben, de ez mindenképpen csak szelektív módon valósulhat meg, vagyis az altruizmus csak diszkriminatív lehet. Hardin az egoizmus és az univerzalizmus végpontjai közé a diszkriminatív altruizmus 5 típusát javasolja definiálni: hazafiság, törzsiség, bajtársiság, családíság, egyéni-ség.

#### 4.) Írja le és jellemezze a közlegelők tragédiáját!

*Ha egy falu közlegelőjére 10 gazda kiereszti 1-1 tehénét, akkor mindegyik jószág talál magának elegendő eleséget, és a tehének esti fejése után mindegyik gazdának adott (és tegyük fel: a többiekével egyenlő) haszna lesz a közös legelőből. Ebben a helyzetben csábító a gondolat, hogyha egy gazda kiengedi 2 vagy több tehénét legelni, akkor kétszer vagy többször annyi haszna lehet. Igen ám, de mindegyik gazda gondolhatja ugyanezt, és nyilvánvaló, hogy minél több tehén lesz kint a legelőn, annál kevesebb takarmányt találhatnak maguknak, egyre kevesebbet legelhetnek, egyre kevesebb tejet fognak adni este, tehát egyre kisebb lesz a gazdák haszna 1-1 tehén után. A legelőre kieresztett tehének számának emelkedésével pedig eljőhet az a pillanat, amikor a tehének már annyira lelegelik a fűvet, hogy a legelő – legalábbis időlegesen – tönkremegy.*

Ezt a történetet kétszereplősre lehet redukálni. Ehhez annyit kell csak tenni, hogy a megszokott Ego és Alter szereppárosban kicseréljük Altert a sok szereplőt reprezentáló Többi terminusra. Ezzel azt jelezhetjük, hogy Egoval szemben nem egyetlen ember áll szemben, hanem sokszereplős interakción van szó. Olyan preferenciamátrixot írhatunk fel, amely teljesen megegyezik a fogolydilemma mintázatával:

A 2 szituáció teljesen analóg egymással, a különbség csak a szereplők számában van köztük. A közlegelők tragédiáját tehát valóban összekapcsolhatjuk a fogolydilemmával.

## IV. csoport

### 1.) Írja le az 'anya-fia bankrabló' játék preferenciamátrixát, adjon példát rá, jellemezze a játékot!

A játék preferenciamátrixa:

*Ha azt feltételezzük, hogy a fogolydilemma 2 bankrablója egy anya és a fia, akkor teljesen új helyzettel állhatunk szemben. Feltételezhetjük ugyanis azt (még ha nem is minden esetben), hogy az anya azt szeretné elérni, hogy mielőbb szabaduljon a fia, még azon az áron is, hogy ő a legsúlyosabb büntetést kapja.*

Ennek a társadalmi helyzetnek a döntési mátrixa teljesen megegyezik a fogolydilemmáéval, a preferenciamátrixaik azonban már eltérnek egymástól. A preferenciaértékek alapján megállapítható, hogy a játéknak van egyensúlyi kimenete, hiszen mindkét játékos a jobb-felső cellába írt kimenetet preferálja leginkább. A játékot úgy interpretálhatjuk, hogy az altruista személy hagyja, hogy a partnere kizsákmányolja őt, aki ezt meg is teszi.

### 2.) Definiálja az elsőrendű és a másodrendű értékelési szabályok fogalmait, adjon rájuk példákat!

Az elsőrendű értékelés csak a Donor tényleges cselekedetét veszi figyelembe, vagyis az alapján értékeli, hogy az illető segítséget nyújt-e a másíknak vagy sem (a Donor cselekvése kooperáció vagy dezertálás, C vagy D). A másodrendű értékelés során már számít a partner, a Recipients minősítése, reputációja is (ami jó vagy rossz lehet, azaz G vagy B).

### 3.) Mi a tit-for-tat stratégia, hol használják, hogyan lehet értékelni?

A tit for tat (TFT) stratégia nagyon egyszerű szerkezetű, amit egy hihetetlenül rövid programmal meg lehet valósítani. A stratégia lényege az, hogy az első lépésben kooperál, aztán mindig a partner előző lépését ismétli, vagyis kooperálásra kooperálással, dezertálásra dezertálással válaszol. Ez a vonása a reciprocitás jelenségéhez teszi hasonlatossá. A legjobbnak tartott stratégiát valósítja meg egy sokszor ismételt fogolydilemma játéksorozatban.

### 4.) Írja le és jellemezze az önkéntesek dilemmáját!

*3 embert tartanak elkülönítve 3 egymástól elzárt szobában. A játékosok semmilyen módon nem tudnak egymással kommunikálni. Mindegyik szobában van egy gomb, amit ha megnyomnak, akkor azonnali halált okozó mérges gáz áramlik be a szobába, és a játékos azonnal meghal. Ugyanakkor a másik 2 szobában levő gomb deaktiválódik, így az ott levő emberek életben maradnak. A 3 játékos kap egy órát arra, hogy valamelyikük nyomja meg a gombot. Ha egyikük sem áldozza fel magát, egy óra múltán mindegyik szobába beáramlik a gáz, és mindhárom játékos meghal. Ez egy többszereplős játék, a gyáva nyúl játék többszereplős kiterjesztése.*