

11. óra: direkt reciprocitás

- a kooperáció keresése
 - az egoista cselekvés sokszor irracionális, sokszor nem igaz: van kooperáció
- a reciprok altruizmus biológiai példái
 - rokon altruizmus (önzőgén-elmélet)
 - nem-rokon reciprok altruizmus (tisztítási szimbiózis, vészjelzés, kiválasztódás a hosszútávú előnyök miatt)
- direkt reciprocitás: a játékelméleti modell kibővítése
 - ismételt játékok, van emlékezet: van múlt, van "jövő árnyéka", ismerik egymás múltját a játékosok, tudják, hogy a jövőben is találkoznak (a stratégia új értelmezése)
 - Axelrod szimulációs tornája
 - különböző stratégiák: feltételeesség, tit-for-tat (TFT), GTFT, TF2T, allC, allD
 - zajos játékok: a társadalmi hiba modellezése
 - problémák: "steril" számítógépek, a TFT megtorlási spirálja
 - Generous TFT (GTFT), Suspicious TFT (STFT), Win-Stay-Lose-Shift (Pavlov): valószínűségi tanuló algoritmus, Grim Trigger
- szekvenciális, alternáló játékok
 - döntés-eltolódás, reciprocitás: időben eltolt viszonzás (TFT)