

# FÜGGELÉK

Az alább következő kísérleti játékokat az anonimitás feltételei között bonyolítják le, ami azt jelenti, hogy a játékosok nem ismerik egymást, nem tudják, ki milyen döntést hoz a játék folyamán, sőt, sokszor nem is látják egymást játék közben. Ezt napjainkban leggyakrabban számítógép használatával érik el. A játékosok (általában külön szobákban) egy-egy komputer előtt ülnek, amelyek összeköttetésben állnak egymással. A képernyőn jelennek meg a többi játékos tétjei (pl. felajánlott összegei), de úgy, hogy nekünk nem olvasható a tétek mellett, csak egy szimbolikus név vagy szám. A soron következő játékos a klaviatúra segítségével írja be saját tétjeit. A kísérletvezető egy központi számítógép előtt ül, és minden akciót figyelemmel kísér. A képernyőn vagy valódi pénznemek szerepelnek, vagy pontok, amelyeket később pénzre számolnak át. A játékosok mindkét esetben valódi pénzben kapják meg az általuk elnyert összeget, amelyet hazavihetnek. Ez növeli a játék „komolyságát”, illetve az egyes döntések életszerűségét.

A következőkben megadom néhány olyan játék rövid leírását, amelyek szerepelnek a könyvben:

*Ultimátumjáték:* Két résztvevő működik közre egy adott pénzösszeg elosztásában. Az „A” játékos, az „ajánlattevő”, javaslatot tehet az összeg elosztására. Vagyis a kísérletvezetőtől kapott pénzösszeg valamely részét a partnerének adhatja át. „B” játékos ezt az elosztási arányt azután vagy elfogadja, vagy visszautasítja. Ha elfogadja, akkor mindketten megkapják az elosztásnak megfelelő összeget. Ha nem fogadja el, akkor egyik játékos sem kap semmit. A játék egymenetes, „B” válasza után befejeződik. A játékot leginkább annak a vizsgálatára használják, hogy „A” játékos milyen körülmények között mutat nagylelkűséget partnere iránt, továbbá arra, hogy „B” számára mi az a határ, amikor a méltánytalanul alacsonynak tartott összeget – mintegy büntetés gyanánt – visszautasítja.

*Diktátorjáték:* Ugyancsak két résztvevője van, de ebben az esetben a játékot teljesen az ajánlattevő diktálja, aki a rendelkezésére álló összeg valamely hányadát a partnernek adhatja át. A másik játékos nem utasíthatja vissza a felajánlott összeget. Szerepe tehát a passzív elfogadásra korlátozódik. Ezért ezt a játékot nem is tekintik valódi játékelméleti kísérletnek, inkább a döntésemélet egyik kísérleti módszerének tartják, amely alkalmas annak vizsgálatára, hogy „A” játékos adott körülmények között önértékét maximalizálja (semmit sem ad), vagy hajlik az együttműködésre.

*Bizalomjáték:* Két személy játszik, egyikük, az „A” játékos vagy „befektető” bizonyos kezdeti tőkével rendelkezik (mondjuk, 1000 forinttal). Első játékosként dönthet úgy, hogy nem ad a saját pénzéből semmit „B” játékosnak (a „fogadónak”). Dönthet azonban úgy is, hogy pénzének egy részét (esetleg a teljes összeget) átadja (mondjuk, 400 forintot). A második esetben a kísérletvezető megduplázza az átutalt pénz összegét, így „B” játékos 800 forinthez jut. Most „B” játékoson a sor, neki is két lehetősége van: vagy megtartja magának a teljes összeget, vagy visszaküldi partnerének a birtokában lévő összeg egy részét (mondjuk, 300 forintot). Ezzel az egymenetes játék befejeződik. Összegezve a példában szereplő csereakció kimenetelét: „A” játékos 900 forinttal fejezte be a játékot, míg „B” játékos 500 forintot szerzett. A játék két döntési helyzet és ennek megfelelő pszichológiai állapot megfigyelésére szolgál. Egyrészt arra, hogy „A” mennyire bíz meg partnerében, másrészt pedig arra, hogy „B” milyen mértékben hajlik a viszonzásra.

*Fogolydilemma-játék.* Az egyik legismertebb és legrégebben használt játékelméleti kísérlet. Lényegében egy ún. társas dilemma típusú feladatot foglal magában: érdemes-e egy másik személlyel együttműködni, vagy kifizetődőbb a kooperáció megtagadása. Az *Együttműködés* fejezetben bemutattunk egy példát, ahol két betörő rendőrségi kihallgatásán jelentkezett ez a dilemma. Azonban minden olyan helyzetben fölmerülhet, ahol két ember egy közös cél érdekében tevékenykedik. Így például képzeljük el, hogy két egyetemi hallgató, Katalin és Zsófia együtt lakik közös albérletben, amelyet időnként takarítaniuk kell. Ha mindketten takarítanak, a lakás ragyog a tisztaságtól mindkettőjük meglegedésére. Ha egyikük sem takarít, eluralodik a rendetlenség és a piszok, amely mindkettőjük közérzetét megterheli. Ha csak egyikük, mondjuk, Katalin takarít, Zsófia viszont nem, akkor Katalin jár rosszabbul, hiszen tekintélyes időt és energiát fordít a tevékenységre, ráadásul a szobatársa lustasága frusztrációt és dühöt kelt benne. Zsófia viszont végső soron jól jár. Ő a potyaleső, aki zsebre vágja a hasznot (élvezi a tiszta lakást), de nem fizeti meg az árat (nem vesz részt a munkálatok-

ban). A dilemma ott van, hogy az együttműködés mindenki számára előnyös, de a legjobban az a játékos jár jól, aki elárulja társát, *feltéve*, hogy az viszont kooperál vele (lásd az 5.5. ábrát). A kísérleti játék során a résztvevőket arra kérik, hozzanak döntést arról, hogy együttműködnek-e, vagy sem a partnerukkal. Ezt a döntést meghozhatják egyszerre (szimultán játék), és megtehetik egymás után, a partner lépésének ismeretében (szukcesszív játék). A fogolydilemma-játék többmenetessé is alakítható, ebben az esetben fontos szerep jut a különböző stratégiai válaszoknak, jutalmazásoknak és büntetéseknek.

*Közjavak-játék:* Többmenetes – általában 10 menetből álló – kísérleti játék. A résztvevőkkel előre közlik a menetek számát és a játék néhány egyéb feltételét. A játék során többnyire négy vagy öt személy játszik egymással, akik mindegyike ugyanakkora összeget kap a játék elején. Ezután minden egyes menetben a játékosok arról dönthetnek, hogy pénzüket mekkora hányadát juttatják a csoportnak. A felajánlott összeg a közös számlát növeli, a többi pedig a saját számlán marad. Minden menet végén a kísérletvezető közli a játékosokkal, hogy mennyi pénz gyűlt össze a közös számlán, amelyet azután megnövel (pl. megkétszerez) és *egyenlően* visszaoszt valamennyi játékosnak (ugyanazt éri el, ha a közös tőke bizonyos hányadát juttatja vissza egyenlő mértékben). Így például ha az öt játékos 1000 forinttal kezd, és ebből összességében 2500 forintot bocsátanak a csoport rendelkezésére, akkor a menet végén mindenkinek 1000 forint kerül a magánszámlájára, amely hozzáadódik a közadakozás után maradó összeghez. Ezután következik a második menet, ahol a játékosok újra döntenek az általuk felajánlott összeg nagyságáról, és így tovább. A végén mindegyik játékos megkapja a magánszámláján lévő pénzösszeget. A közjavak-játékot, ahogy azt több helyen láthatjuk a könyvben, büntetésekkel is ki lehet egészíteni. Ilyenkor a játékosoknak lehetővé teszik, hogy bizonyos menetek végén pénzbírságot vessenek ki azokra, akiket korábbi játékuk alapján potyalesőnek ítélnék meg.