

## ■囚人のジレンマとは

囚人のジレンマとは、**ゲームの理論**に登場する最も有名なゲームのひとつです。このゲームでは、AとBという2人の容疑者が登場します。

2人は犯罪容疑で警察に捕まっているのですが、拘束されている件とは別の犯罪に関連した容疑で尋問を受けることになりました。2人が罪を犯した決定的証拠がないため、2人を別々の部屋で尋問します。AとBはそれぞれ、「自白する」「自白しない」という選択肢があります。

2人の選択の仕方によって、2人の刑の重さは次の表のようになります。

		B	
		自白しない	自白する
A	自白しない	2年 2年	0年 30年
	自白する	30年 0年	5年 5年

※左下がAの懲役、右下がBの懲役

上の表を解説すると次のようになります。

- ①A,Bが両方とも自白する場合 → ともに懲役5年
- ②A,Bが両方とも自白しない場合 → ともに懲役2年
- ③A,Bが片方だけ自白した場合 → 自白したほうは無罪、自白しないほうは懲役30年

この場合、A,B双方にとって優位な選択は「自白する」になります。なぜなら、相手が自白した場合でも、自白しなかった場合でも、自分が自白したほうが、刑期はより軽くなります（これを絶対優位の戦略といいます）。そのため、このゲームではA,Bともに自白して刑期が5年に落ち着くことになります。

このゲームの面白いところは双方にとってベストの選択である「双方とも自白しない」があるにもかかわらず、双方が自白してベストの選択をしないところにあります。

このように双方が絶対優位な戦略をとっても、双方にとってベストの選択とならない

ようなゲームを「囚人のジレンマ」といいます。

ここで仮に口裏を合わせて、A,Bともに自白しないという約束をしても、どちらかが自白すれば無罪になるというメリットがあるため、常に裏切りの要素を含んでいるので、結果として「ともに自白する」という結果を招いてしまいます。