

Taller: Dilema del Prisionero

Características generales

En este taller trabajaremos con un conocido problema llamado “El Dilema del Prisionero”, desarrollado originalmente por Merrill m. Flood y Melvin Dresher en 1950, tal, se describe como un juego en el que dos delincuentes tienen que decidir entre (1) cooperar y guardar silencio o (2) confesar y traicionarse mutuamente.

El Dilema del Prisionero es un problema fundamental de la teoría de juegos el cual nos muestra que, aunque la cooperación entre ambos jugadores produce el mejor resultado colectivo y mejores resultados individuales que si ambos se traicionan, sus incentivos individuales impiden la cooperación.

Escenarios

Prisionero	Divorcio	Deportes	Cooperación de animales	Conflicto por territorios
				

Modalidad del juego

- Los participantes deberán ser dos (uno contra uno) o de a dos pares (dos contra dos), se les explicará en cada escenario el contexto del dilema para que ellos participen.
- Los participantes se enfrentarán frente a frente separados por un biombo que no permitirá que puedan ver sus fichas.
- Se reparte una ficha a cada jugador, y en el primer turno cada uno marcara en su ficha su decisión (cooperar, marca opción verde) o traicionar (marcar opción roja).
- Después de marcar la primera opción los participante se miraran a los ojos por 2 segundos mostrando sus decisión al oponente y luego continuarán con el segundo turno y así sucesivamente hasta completar los 7 turnos.
- Para terminar se expondrán los resultados de cada turno y se verá quién fue el ganador del juego. Se analizarán los casos en el que uno o ambos no hayan decidido cooperar.
- Luego con los datos obtenidos se analizaran los “Ganadores”/“Perdedores” y sus respectivas cooperaciones/No Cooperaciones para dilucidar qué tipo de relevancia tienen estas en las estrategias ganadoras.

DILEMA DEL PRISIONERO

	Turno 1	Turno 2	Turno 3	Turno 4	Turno 5	Turno 6	Turno 7
							
							
Total							

Conclusión

El dilema del prisionero puede tener implicaciones en situaciones de la vida real, como negociaciones comerciales, competencia empresarial, conflictos internacionales, relaciones sociales, etc. En tales contextos, es importante fomentar la cooperación y construir confianza mutua, puede ser crucial para alcanzar resultados óptimos para todas las partes involucradas. Lo interesante de este juego es que nuestras decisiones están ligadas a las decisiones de otros y un participante no tiene el control total del juego porque sus resultados dependen de lo que decida su contrincante.

En este caso particular del “Prisionero” se tienen a la Persona A y Persona B y sus respectivas decisiones.

- Si ambos cooperan (no confiesan) = 1 año de condena a cada uno
- Si uno coopera (no confiesa) y el otro no (traiciona) = 5 años de condena para quien no confeso y la libertad para el que traicionó.
- Si ambos no cooperan (se acusan entre sí) = Dos años de condena para cada uno.

Persona A /Persona B	Cooperar (Guardar silencio)	No cooperar (Traicionar)
Cooperar (Guardar silencio)	(1,1)	(5,0)
No cooperar (Traicionar)	(0,5)	(2,2)

Números claves: Los números representan “años de cárcel”