

CASO STUDIO 3

"Conflitto di interessi e dilemma del prigioniero"

Il "dilemma del prigioniero" è un gioco a informazione completa, in cui ogni attore è in possesso delle informazioni relative al contesto e alle conseguenze delle proprie e altrui azioni, ma non necessariamente sulle azioni degli altri giocatori.

Nella fattispecie si ipotizza che due presunti criminali vengano arrestati e collocati in celle separate, senza possibilità di comunicazione. Ognuno di loro può: a) confessare; b) non confessare.

Le regole del gioco sono:

- 1) se uno solo di loro due confessa, accade che chi confessa evita la pena, mentre l'altro viene condannato a 10 anni di carcere;
- 2) se confessano entrambi, saranno condannati a 7 anni di carcere;
- 3) se nessuno di loro due confessa, saranno entrambi condannati a 1 anno per pene minori.

Questa situazione può essere rappresentata come di seguito:

	Confessa	Non Confessa
Confessa	(7; 7)	(0; 10)
Non Confessa	(10; 0)	(1; 1)

Paradossalmente, si dimostra che la situazione cui i prigionieri tendono sarà "confessa-confessa", in quanto la situazione di conflitto di interessi in cui si trovano porterà ognuno di essi a ragionare in maniera egoistica e a preferire l'alternativa che consente di evitare la pena. Ma siccome entrambi faranno lo stesso ragionamento, ciò li porterà ad accusarsi vicendevolmente e a dover scontare una pena più elevata. Se avessero potuto accordarsi, o se si fossero trovati in condizioni di fiducia reciproca, l'alternativa più conveniente per entrambi sarebbe stata quella di non confessare. (Isotta, 2011, p. 114).