

Teoria ekonomii zwykła interakcje między uczestnikami rynków, konsumentami, producentami, ale również zwykłymi zjadaczami chleba analizować za pomocą teorii gier. Matematyczne podejście pozwoliło w przestępny sposób opisać powtarzalne mechanizmy zachowań, które mają na celu przynieść korzyści ludzi biorącym udział w grze. Przez grę w tym przypadku możemy rozumieć praktycznie wszystkie sytuacje, w których występuje interakcja między ludźmi – teoria gier ma więc zastosowanie zarówno do negocjacji wielomiliardowych transakcji biznesowych, jak też strategicznych decyzji podejmowanych przez osoby, które właśnie wybrały się na pierwszą randkę. Jednakże standardowa teoria gier zakłada, że człowiek czerpie korzyści wyłącznie z materialnych zysków, co, jak podpowiada nam chociażby psychologia, nie zawsze jest prawdą. Chcąc pozostać w sferze matematycznego języka teorii gier, często skazani jesteśmy więc na rozwiązania, które nie odpowiadają decyzjom podejmowanym w praktyce.

W tym projekcie, choć w centralnym punkcie zainteresowania stawiamy nadal podejście wywodzące się z teorii gier, pozwalamy graczom na zachowania altruistyczne, czyli takie, które nie przynoszą im korzyści w sensie materialnym, ale pozwalają czerpać satysfakcję z zadowolenia drugiej strony. Jak pokazują liczne badania, takie podejście jest zdecydowanie bliższe naturalnym zachowaniom uczestników rynku.

Zaproponowane przez nas rozszerzenie, choć wydaje się tak proste i oczywiste, nigdy nie doczekało się implementacji ze strony matematycznego opisu międzyludzkich interakcji. Przyzwolenie teoretycznym graczom na zachowania „bardziej ludzkie” (w naszym rozumieniu – przyzwolenie na empatię wobec drugiej strony) jest bowiem niezwykle złożonym zjawiskiem, gdy chcemy go opisać językiem matematyki. Wprowadza element losowości, co sprawia, że rozwiązania nie są już tak oczywiste, jak w przypadku gdy uczestnicy dbają wyłącznie o własne interesy.

Choć w głównej mierze w sposób teoretyczny, to w tym projekcie spojrzymy na kwestię empatii z nieznanej dotąd strony. Po pierwsze, opiszemy optymalne strategie w sytuacji, gdy gracze są (choćby w niewielkim stopniu) wrażliwi na dobrobyt swoich współgraczy (czy też przeciwników). Po drugiego, sprawdzimy jakie warunki powinien zapewnić twórca gry, aby przy założeniu, że gracze są wobec siebie empatyczni, była ona jak najlepiej skonstruowana. Po trzecio, odniesiemy teoretyczną koncepcję do bardzo praktycznej i konkretnej relacji – między pracownikami i menagerami. Dopełnieniem proponowanego projektu będzie przetestowanie w praktyce rozwiązań opisanych wcześniej matematycznym językiem – w serii eksperymentów sprawdzimy czy rozwiązania, które podpowiada teoria gier są też najbardziej prawdopodobne, gdy decyzje podejmują prawdziwi ludzie.