

Brief introduction to “Lying and Deception in Games”

R09323047 陳駿昇

本次研討會主題“On the Relationship Between Damage and Deception”的導讀是以講者 Joel Sobel 已發表之論文 “Lying and Deception in Games”為基礎

What is the question?

這篇論文主要定義何謂謊言、欺騙及損害，進一步探討如何區分謊言與欺騙及兩者的作用、性質與關係，並說明何種條件下欺騙將會造成損害。

Why should we care about it?

溝通在社會互動中佔了很大一部分，若存在謊言與欺騙除了可能降低溝通效率，甚至可能造成損害。因次，若能明確理解何謂謊言、欺騙及損害並明白其性質與關係，將能為有效避免謊言和欺騙性行為的策略提供基礎構思。

What is the author’s answer?

作者將謊言定義為當訊息發送者認為其發送訊息為假，且不需要知道訊息接受者將如何反應與解釋該訊息才能評估訊息是否為謊言，則就是謊言。然而，欺騙卻需要接受者解釋訊息方能成立，雖然欺騙並不直接涉及損害與否的後果，但解釋訊息後的後果可能造成損害。倘若發送者有其他更好的行為(不欺騙)可以使得接受者有更好的收益，則該欺騙行為將造成損害。另外，謊言的內容不必具有欺騙性，而欺騙也不一定要說謊，也就是說謊和欺騙與平衡是相容的。

How did you (or the author) get there?

首先，作者認為傳統博弈賽局模型難以區分何謂謊言、何謂欺騙，故建立新模型來區別與說明謊言與欺騙，而該模型是根據 John Austin 對語言行為進行三種分類而成，而 John Austin 的分類是從一個完整的言語行為理論中分類出三種行為：敘事行為(locutionary act)、施事行為 (illocutionary act) 與取效行為 (perlocutionary act)，該篇論文皆是以該模型為基礎進行討論與延伸。

清楚定義何謂謊言與欺騙後，作者利用模型對於兩者進行延伸，分別探討兩者的性質，並討論訊息發送者與訊息接受者的行為與結果，並歸納進入 John Austin 的行為分類，最後建立欺騙與損害之間的連結。論文的最後除了列舉一些與論文架構相關的實例外，並針對原先建立的模型進行延伸與推廣，納入一些當時被假設為外生之變數，使模型更加一般化。