沒有很仔細閱讀這本，主要探討囚徒困境的問題，內容部分與「自私的基因」相似。

核心觀念：

總是背叛也是穩定的策略，不過一但有超過一部份比例的人是「一報還一報」策略，就可以將其驅除。

* 環境相當重要，沒有一個最好的策略能獨立於大環境之外

只要是非零和遊戲都可以存在合作的空間

合作之所以會存在，是因為雙方在未來有可能會遇到，這種未來能在互相影響的效果會傾向在此刻選擇合作。所要讓遊戲的結束時間是無法預料的，就能產生合作的念頭。

在誤解會發生的情況下(比如5%機率會選擇相反的策略)，「兩報還一報」的表現就可以好過「一報還一報」(其會嚴重受到誤解的影響)，說明寬容性是在現實情況下必須的(現實會有誤解)

可以參考遊戲：「信任的演化」獲得絕大多數內容

https://audreyt.github.io/trust-zh-TW/?fbclid=IwQ0xDSwLHZrlleHRuA2FlbQIxMQABHp\_e2XhEOuUGPt9ozZ8az36Ps3nm2bF1Va6gRmAV1E4lorlyAEtvckqmYy\_4\_aem\_e2AJByIEwsg5DTUjwLbIoA