

Giochi più rilevanti negli esperimenti sulle preferenze sociali

Per fare test sul livello di altruismo nelle preferenze si utilizzano degli esperimenti basati su particolari giochi. Occorre forse premettere cosa sia un gioco. Il gioco è studiato dalla teoria dei giochi, che è una branca della matematica applicata che studia le situazioni di interazione strategica. Quindi per avere un gioco in termini tecnici devo avere per lo meno più giocatori, ogni giocatore deve essere dotato di un insieme di strategie che può adottare e ogni giocatore ottiene un certo livello di benessere che dipende dalle strategie prescelte da tutti i giocatori. Quest'ultimo elemento è l'ingrediente fondamentale per definire interazione strategica: le scelte dei giocatori non influenzano soltanto sul proprio benessere, ma anche su quello altrui. In giochi più complessi diventa cruciale definire l'informazione che ogni giocatore possiede al momento in cui deve prendere decisioni, la storia del gioco (fondamentale nei giochi dinamici), ma di queste complicazioni non ci occuperemo.

I giochi maggiormente utilizzati sono quello del dittatore, dell'ultimatum, di fiducia e di contribuzione a un bene pubblico che andremo a descrivere qui di seguito.

Il *gioco del dittatore*, nonostante sia universalmente noto con questo nome, in realtà non è un gioco perché c'è un unico decisore ed è quindi privo di un ingrediente fondamentale della interazione strategica. Nella sua forma più semplificata prevede che a un giocatore (detto dittatore) venga fornita una somma di denaro che può tenere per sé o può donare (in parte o in toto) a un altro. Se il dittatore decidere una sola volta fra soggetti scelti casualmente e se egoista sceglierebbe di tenere tutta la somma di denaro per sé e di non donare nulla all'altro. Quindi il semplice donare una quota della somma di denaro all'altro rivela preferenze non (del tutto) egoiste.

L'*Ultimatum Game* è un vero gioco in cui due agenti interagiscono in modo strategico. Nella versione più semplice, si tratta di un gioco anonimo e giocato una sola volta. Il giocatore 1 riceve dall'organizzatore del gioco una somma di denaro e può fare una proposta "prendere o lasciare" al giocatore 2 su come dividere tale somma. Il giocatore 2 può accettare o rifiutare la divisione proposta da 1. Nel primo caso i giocatori ricevono le somme proposte da 1. Nel secondo caso non ricevono nulla. Agenti puramente egoisti dovrebbero

giocare nel seguente modo. Il giocatore 2 dovrebbe accettare qualsiasi somma positiva di denaro (che è sempre preferibile a nulla) e il giocatore 1, anticipando la risposta di 2, dovrebbe proporre di trattenere quasi l'intera somma per sé e dare a 2 una cifra simbolica.

Nella sua forma più semplice il *Trust Game* è anonimo e giocato una sola volta fra due giocatori specifici. L'organizzatore del gioco attribuisce una somma di denaro al giocatore 1, il quale ne può donare una parte al giocatore 2. In questo caso la somma donata viene tipicamente triplicata (comunque aumentata di un fattore moltiplicativo). A questo punto al giocatore 2 viene chiesto di ritornare una parte (eventualmente anche nulla) della somma ricevuta dal giocatore 1. Anche in questo caso la somma ritornata viene aumentata per un fattore moltiplicativo. Le regole del gioco sono comunicate e spiegate in modo chiaro ai giocatori che sono scelti casualmente e anonimamente. In questo caso se i giocatori fossero egoisti si comporterebbero nel seguente modo. Il giocatore 2 non ritornerebbe alcuna somma di denaro a 1, perché questo riduce la propria vincita monetaria. Il giocatore 1, anticipando il comportamento di 2, non cedrebbe alcuna somma a 2.

Nel gioco di fiducia i giocatori scelgono in modo sequenziale. Una variante importante di questo gioco è quella di *contribuzione a un bene pubblico* che prevede una contribuzione simultanea. La contribuzione di ciascun giocatore influenza in modo positivo e crescente il benessere degli altri giocatori, oltre che quello del contribuente stesso. Nel gioco di contribuzione, il risultato teorico fondamentale prevede che in equilibrio gli agenti contribuiscano molto meno rispetto a quanto sarebbe socialmente ottimale: ciascun giocatore si aspetta di potere beneficiare dei contributi altrui, dando origine al cosiddetto fenomeno del *free riding*.

Vanno infine menzionati i giochi ripetuti. In termini un po' semplificati, si tratta dello stesso gioco (che può assumere una delle forme descritte in precedenza) ripetuto nel tempo. Nella letteratura economica è piuttosto risaputo che i giochi ripetuti possono favorire la cooperazione, tanto che anche agenti egoisti possono cooperare, purché siano sufficientemente pazienti e che siano soddisfatte altre condizioni. Ad esempio una condizione potrebbe essere che il periodo in cui si interrompe l'interazione non è conosciuto dai giocatori. Non ci occuperemo di queste forme di cooperazione perché possono essere sostenute anche in presenza di agenti egoisti e non richiedono alcuna forma di altruismo, come argomentato nella voce.