

*Roberto Festa*

*Università di Trieste, Dip. Filosofia*

## **Modelli evolutivisti del contratto sociale**

### **Evolutionary models of the social contract**

In a recent book on *The Evolution of Social Contract*, Brian Skyrms shows how evolutionary game theory can be used to explain how the implicit social contract we live by might have evolved. In this paper, after describing the main lines of Skyrms's approach, we will examine some problems arising from it, on the basis of a comparison with von Hayek's evolutionary view. Finally, we will make some remarks on the possible relevance of the outcomes achieved by Skyrms for the studies on the 'bounded rationality'.

*The Evolution of Social Contract* di Brian Skyrms è un esempio illuminante di come la riflessione filosofica possa giovare dei risultati provenienti da alcune aree della ricerca scientifica.

Naturalmente il lettore non può davvero attendersi che in un libro di sole 146 pagine si possa mantenere la promessa, consapevolmente iperbolica, fatta nel titolo. Tuttavia, anche senza proporsi l'obiettivo di delineare una teoria sistematica dell'evoluzione del contratto sociale, l'autore si prefigge scopi molto ambiziosi. Attraverso l'analisi di un numero delimitato di problemi connessi all'evoluzione del contratto sociale, Skyrms cerca di mostrare come gli strumenti concettuali della biologia evolutivista e, in particolare, della teoria evolutivista dei giochi, possano venire applicati nel campo della filosofia politica.

Dopo avere illustrato le linee essenziali dell'approccio di Skyrms (paragrafo 1), esamineremo alcuni problemi che questo pone, anche alla luce di un confronto con la concezione evolutivista di Friedrich A. von Hayek (paragrafo 2). Infine, faremo qualche osservazione sulla possibile rilevanza dei risultati ottenuti da Skyrms per le ricerche sulla cosiddetta 'razionalità limitata' (paragrafo 3).

## 1. *Teoria evoluzionistica dei giochi ed evoluzione del contratto sociale.*

Come dichiara fin dalla Prefazione, Skyrms non intende affrontare gli interrogativi - suggeriti da una tradizione 'razionalistica' della filosofia politica che risale a Thomas Hobbes - circa il genere di contratto sociale che verrebbe stipulato da decisori razionali, con informazioni e opzioni opportunamente ristrette in modo tale da assicurare l'imparzialità, in un preesistente "stato di natura". Piuttosto, vuole offrire un contributo a una differente tradizione di pensiero politico, esemplificata da David Hume, che si pone domande quali: come potrebbe essersi evoluto, e come può continuare ad evolversi, l'implicito contratto sociale sulla cui base viviamo?

Privilegiare tali interrogazioni non significa affatto escludere che il tentativo di dedurre i principi fondamentali del contratto sociale dall'ipotesi che la società sia formata da un gruppo di decisori razionali possa venire coronato, prima o poi, da pieno successo. Più semplicemente, significa riconoscere che, anche in questa eventualità, resterebbe aperto il problema - forse più interessante - di spiegare come si siano prodotte le nostre effettive predisposizioni alla giustizia, alla cooperazione e all'altruismo.

Skyrms affronta questo problema utilizzando l'apparato concettuale della *teoria evoluzionistica dei giochi*, una nuova disciplina che combina la teoria dei giochi con la biologia evoluzionistica, e ha già ottenuto notevoli successi nella spiegazione del comportamento animale.

Un'idea fondamentale della teoria dell'evoluzione di Darwin è quella per cui la dinamica dell'evoluzione biologica si basa sulla riproduzione differenziale. La cosiddetta *dinamica dei riproduttori*, sviluppata recentemente nell'ambito della biologia evoluzionistica, è un semplice modello dinamico che sembra in grado di catturare le principali caratteristiche qualitative della riproduzione differenziale. Nella teoria evoluzionistica dei giochi, la dinamica dei riproduttori viene applicata a precise "popolazioni di giocatori" per comprendere l'evoluzione di determinate strategie di gioco. Questa

teoria può venire utilizzata per analizzare rigorosamente il problema di stabilire se, ed entro quali limiti, la riproduzione differenziale operi anche al livello dell'evoluzione culturale, così da garantire che le strategie riuscite vengano trasmesse in misura maggiore di quelle fallite.

Da tale nuova prospettiva, Skyrms applica i modelli dinamici della teoria evoluzionistica dei giochi allo studio di diversi aspetti del contratto sociale. Molta attenzione viene dedicata, in particolare, al "problema della giustizia". Rinunciando al tentativo - che sarebbe, del resto, estraneo alla sua prospettiva teorica - di formulare una teoria generale della giustizia o della società giusta, l'autore esamina l'evoluzione culturale della giustizia distributiva con l'obiettivo di spiegare come potrebbero essersi sviluppate alcune norme di comportamento improntate a criteri di equità distributiva. A tale scopo, nei primi due capitoli del volume, Skyrms analizza una serie di semplici giochi di contrattazione che vale la pena di illustrare in qualche dettaglio.

Immaginiamo che io e te dobbiamo accordarci su come suddividere una torta di cioccolato miracolosamente caduta dal cielo, e che, in caso di mancato accordo, la torta si deteriori, così da lasciare entrambi a mani vuote. Supponendo che questa contrattazione venga effettuata in una situazione di perfetta simmetria, in cui nessuno può rivendicare particolari diritti nei confronti dell'altro, sembra ovvio che ciò che dovremmo fare, in base a qualunque immaginabile principio di equità, è dividere la torta in parti uguali.

Tuttavia, questo non ci impedisce di immaginare comportamenti diversi. Per esempio, potrebbe esserci qualche mercanteggiamento preliminare del tipo: "Cosa ne diresti di lasciarne  $\frac{2}{3}$  a me e tenerne  $\frac{1}{3}$  per te? No, io ne prendo il 60% e ne lascio il 40% a te!". Una conveniente rappresentazione di questo genere di contrattazione viene ottenuta immaginando un modello di gioco in cui ciascuno di noi scrive la sua richiesta finale di una percentuale di torta - corrispondente al valore minimo che sarebbe disposto ad accettare - su un pezzo di carta, lo piega, e lo consegna a un arbitro. Se il totale delle richieste supera il 100% l'arbitro mangia la

torta. Altrimenti otteniamo entrambi quello che chiediamo.

Svariati esperimenti psicologici hanno mostrato che di solito i soggetti che partecipano a questo gioco si comportano come ci attenderemmo, cioè agiscono con equità, dividendosi la torta a metà. Potremmo anche cercare di dimostrare, sulla base di qualche teoria della scelta razionale, che in questo caso la decisione moralmente giusta coincide con quella più conveniente per entrambi i soggetti.

In un modello di gioco leggermente più complicato, la suddivisione della torta deve essere effettuata sotto uno specifico "velo d'ignoranza": io e te dobbiamo accordarci su come dividere la torta tra gli individui A e B, e un arbitro deciderà poi se tu sei A e io B, o viceversa. Anche in questo caso potremmo tentare di dimostrare che la scelta moralmente giusta coincide con quella più conveniente per entrambi i soggetti. Infatti, proprio partendo dall'analisi di modelli di gioco non troppo diversi da questo, autori come John Harsanyi e John Rawls sono giunti a interpretare le regole giuste come quelle regole che sarebbero prodotte da scelte razionali effettuate dietro veli d'ignoranza opportunamente specificati.

La possibile coincidenza tra scelta razionale e giustizia lascia, però, il posto a un evidente conflitto in altri tipi di gioco, come il *gioco dell'ultimatum*. Una vasta letteratura psicologica indica chiaramente che i soggetti sperimentali che partecipano a questo gioco rivelano una stabile inclinazione per un comportamento che può venire descritto come giusto, cooperativo, o altruistico - e che si trova in conflitto con le norme basate sulle teorie della scelta razionale e, più specificamente, sulla teoria "classica" dei giochi -. Un obiettivo teorico fondamentale di Skyrms è quello di spiegare l'alta frequenza di comportamenti siffatti in base alla teoria evuzionistica dei giochi.

Nel gioco dell'ultimatum occorre suddividere un bene, per esempio una somma di dieci dollari, tra due giocatori. A differenza del gioco della torta, spetta ora a uno dei due giocatori, che chiameremo *Proponente*, dare l'ultimatum, cioè fare una proposta all'altro

giocatore, che chiameremo *Controparte*. Quest'ultimo può solo accettare o rifiutare la proposta: se la accetta il Proponente ottiene quello che chiede e la Controparte quello che resta, se la rifiuta nessun giocatore ottiene nulla.

Svariati esperimenti hanno mostrato che molti soggetti affrontano il gioco sulla base di principi di equità che includono non solo norme per effettuare proposte eque quando i soggetti svolgono il ruolo di Proponente, ma anche norme per punire offerte inique quando svolgono il ruolo di Controparte. Ciò significa che molti soggetti sono disposti a rinunciare a un dollaro o due per punire un Proponente ingordo che chiede di avere otto o nove dollari su dieci. È evidente che i soggetti che agiscono sulla base di norme di questo tipo violano l'imperativo di massimizzare il guadagno monetario atteso, comportamento quest'ultimo, che caratterizza la razionalità economica, codificata dalla teoria della scelta razionale.

Skyrms applica la teoria evoluzionistica dei giochi a una versione semplificata del gioco dell'ultimatum in cui occorre spartire una torta divisa in dieci fette e ciascun giocatore ha soltanto due opzioni: il Proponente può chiedere per sé cinque pezzi oppure nove, e la Controparte può accettare o rifiutare la proposta. Si noti, tuttavia, che mentre il Proponente ha solo due strategie a propria disposizione: "Chiedi 9!", "Chiedi 5!"; la Controparte ne ha quattro: "Accetta tutto!"; "Rifiuta tutto!"; "Accetta se il Proponente chiede 5, e rifiuta se chiede 9!"; "Accetta se il Proponente chiede 9, e rifiuta se chiede 5!".

Immaginiamo una popolazione in cui gli individui giocano ripetutamente tra loro, talvolta nel ruolo di Proponente e talvolta in quello di Controparte, e supponiamo che ciascun individuo adotti una strategia fissa, che gli dice cosa fare in ciascun ruolo. Vi saranno otto strategie da considerare, che caratterizzano otto tipi di individui. Ad alcuni di questi, particolarmente interessanti nel contesto della nostra discussione, conviene attribuire un nome: lo Spregiudicato (*Gamesman*) chiede 9 nel ruolo di Proponente e accetta tutto nel ruolo di Controparte; l'Imparziale (*Fairman*) chiede 5 e accetta la richiesta di 5, ma rifiuta quella di 9; il Cane Arrabbiato (*Mad Dog*) chiede 9 e accetta la richiesta di 9, ma

rifiuta quella di 5; il Disinteressato (*Easy Rider*) chiede 5 e accetta tutto.

In uno dei modelli dinamici per il gioco dell'ultimatum esplorati da Skyrms, si assume che in ogni turno di gioco le coppie siano formate in modo casuale, e che sia determinato nello stesso modo anche il ruolo assunto da ogni individuo. Inoltre, si suppone che le fette di torta guadagnate nel gioco rappresentino qualche vantaggio evolutivo, in grado di influenzare la numerosità della prole, a cui viene trasmessa la stessa strategia del genitore. Più precisamente, si suppone che esista una "dinamica evoluzionistica" che accresce o decresce la proporzione di giocatori che giocano con strategie che hanno dato buoni o cattivi risultati, se confrontate con la media della popolazione. Sulla base di queste assunzioni, che corrispondono alla dinamica dei riproduttori della teoria evoluzionistica dei giochi, si può programmare un computer allo scopo di simulare questa dinamica e osservare come evolveranno popolazioni in cui sono rappresentate proporzioni variabili delle otto strategie.

Simulazioni di questo genere conducono a conclusioni illuminanti, e spesso inattese. Per esempio, se nella popolazione iniziale sono rappresentate proporzioni uguali di ciascuna strategia, si trova - come è naturale aspettarsi - che il processo dinamico conduce, dopo un certo punto, all'estinzione degli Imparziali. Tuttavia, piuttosto sorprendentemente, si scopre anche che gli Spregiudicati non giungeranno a dominare l'intera popolazione, che evolverà invece verso uno stato polimorfico con circa l'87% di Spregiudicati e il 13% di Cani Arrabbiati. Ciò che sorprende è la persistenza della stravagante strategia dei Cani Arrabbiati che rifiutano le offerte eque e accettano quelle inique.

In base alla teoria (classica) dei giochi, la strategia degli Cani Arrabbiati è irragionevole poiché - per usare un termine tecnico della teoria - è "debolmente dominata" da altre strategie. Un aspetto interessante della teoria evoluzionistica dei giochi, basata sulla dinamica dei riproduttori, consiste proprio nel fatto di consentire, in determinate condizioni, la sopravvivenza di strategie "anomale", o debolmente dominate.

Ci possiamo ora chiedere se esistono condizioni in cui un'altra strategia anomala, vale a dire quella degli Imparziali - che si basa su norme di giustizia - possa sopravvivere. A questo proposito, Skyrms dimostra che, per evitare l'estinzione degli Imparziali, è sufficiente che si attribuiscono valori appropriati alle proporzioni con le quali le diverse strategie sono rappresentate nella popolazione iniziale. Per esempio, se si parte con una popolazione composta per il 30% da Imparziali - e il resto equamente suddiviso tra le altre sette strategie - allora la dinamica evolutivista condurrà la popolazione ad uno stato polimorfico con circa il 64% di Imparziali e il 34% di Disinteressati. Ciò significa che la strategia anomala degli Imparziali può non solo sopravvivere, ma anche prosperare.

Un'interessante estensione del modello dinamico sopra illustrato si basa sull'assunzione che gli accoppiamenti non siano effettuati in modo completamente casuale, bensì in base a qualche *meccanismo di correlazione*, tale che - come sembra accadere in natura - individui che usano la stessa strategia tendano a giocare tra di loro più spesso che con individui che usano una strategia diversa. Utilizzando questo modello dinamico "correlato", Skyrms riesce a dimostrare che, in condizione favorevoli di correlazione, possono ottenere un straordinario successo non solo i comportamenti imparziali, ma anche quelli altruistici, in cui un soggetto accresce il guadagno degli altri giocatori a spese del proprio.

La maggior parte delle applicazioni del modello correlato discusse nel volume sono di carattere etologico. Per esempio, il modello viene utilizzato per spiegare l'evoluzione del senso di possesso e dei sistemi di segnalazione nel mondo animale, e anche il fatto che molto spesso in natura vediamo funzionare la "legge di aiuto reciproco" ipotizzata da Kropotkin. D'altra parte, Skyrms ipotizza che anche l'evoluzione culturale - e, in particolare, l'evoluzione dei principi che regolano il contratto sociale implicito - sia governata, almeno in parte, dai meccanismi del modello correlato. Per esempio, questo modello potrebbe spiegare sia lo sviluppo delle norme che regolano il possesso e la proprietà sia un certo numero di tendenze cooperative e altruistiche.

Per evitare possibili equivoci, occorre sottolineare che l'obiettivo principale di Skyrms è quello, consapevolmente limitato, di elaborare un modello concettuale che ci permetta di formulare *possibili spiegazioni* dell'evoluzione di strategie, norme e comportamenti che stanno alla base del contratto sociale. Di conseguenza, Skyrms non spiega "come effettivamente" si siano sviluppati certi comportamenti, ma si limita a mostrare "come sia possibile" che questi comportamenti abbiano potuto sopravvivere e prosperare, date determinate *condizioni iniziali* dei processi dinamici ipotizzati. Se, poi, la spiegazione possibile sia anche una *spiegazione effettiva*, o almeno *plausibile*, dipenderà dalla validità delle ipotesi circa le condizioni iniziali.

## 2. *Skirms e von Hayek: un confronto forse non troppo azzardato.*

Nel volume di Skyrms, vi sono numerosi riferimenti alle teorie di John Harsanyi e John Rawls, visti come continuatori della "tradizione razionalistica" del pensiero politico che risale a Hobbes ma, piuttosto curiosamente, non viene menzionato alcun esponente contemporaneo della "tradizione evoluzionistica", entro la quale l'autore si colloca. Eppure, a dispetto di questa omissione, ci sembra che un confronto con le idee di un autore come Friedrich August von Hayek, che di questa tradizione è illustre rappresentante, non sia affatto privo interesse. Ci limitiamo a indicare alcuni dei possibili punti di contatto tra la teoria di Skyrms e la concezione evoluzionistica elaborata da von Hayek (1973).

A. *Teoria evoluzionistica dei giochi versus approccio storico-genetico.* Nel primo dei tre volumi di cui si compone il libro di von Hayek (1973) intitolato *Regole e ordine* - vi sono alcuni passaggi che vale la pena citare per esteso:

[L'evoluzionismo] consiste nel ritenere che l'ordine istituzionale della società, il quale ha grandemente ampliato le possibilità di successo dell'azione individuale, non fu dovuto soltanto a istituzioni e modi di agire inventati e progettati per tale fine preciso, ma fu in gran parte dovuto ad un processo descritto prima come "crescita" poi come "evoluzione": un processo in cui

regole e modi d'agire, che furono prima adottati per altre ragioni o magari anche accidentalmente, si mantennero perché furono in grado di far prevalere sugli altri il gruppo in cui erano sorti. (p. 14)

L'eredità culturale in cui l'uomo è nato consiste in un complesso di modi d'agire o regole di condotta che sono prevalse perché aumentavano il successo del gruppo, ma che non furono adottate perché si sapeva che avrebbero condotto ad effetti desiderati. (p.25)

L'"imparare dall'esperienza", tra gli uomini non meno che tra gli animali, non è tanto un processo di ragionamento, quanto di osservazione, di diffusione, trasmissione e sviluppo di certi modi di agire che sono prevalse perché avevano successo - spesso non perché arrecavano vantaggi riconoscibili all'individuo agente, ma perché aumentavano le possibilità di sopravvivenza del gruppo. [...] Non è tanto che la mente produca delle regole, quanto piuttosto che essa consiste di regole d'azione, di un complesso di regole cioè che essa non ha fatto, ma che hanno finito per governare le azioni degli individui perché le azioni che seguivano tali regole si sono dimostrate di maggior successo rispetto a quelle di individui o gruppi rivali. (pp. 25-26)

Queste regole di condotta non si sono [...] sviluppate perché si siano ricavate da esse condizioni necessarie per il raggiungimento di un fine noto, ma si sono evolute perché il gruppo che le praticava aveva maggior successo, e finiva per soppiantare gli altri. (p. 27)

Se non si sapesse che questi passaggi sono stati scritti più di vent'anni prima del volume di cui ci stiamo occupando, si sarebbe fortemente tentati di leggerli come una sorta di esposizione informale di alcuni dei risultati cui perviene Skyrms, in base al sofisticato apparato formale della teoria evoluzionistica dei giochi. Queste consonanze di punti di vista suggeriscono una possibile direzione di indagine per chi è interessato a sviluppare il programma di ricerca di Skyrms. Ci riferiamo alla possibilità di utilizzare il nocciolo teorico di questo programma nel tentativo di offrire una "ricostruzione razionale" di alcuni aspetti fondamentali della concezione evoluzionistica del contratto sociale, elaborata da von Hayek sulla base di un approccio storico-genetico.

Si potrebbe anche pensare di utilizzare l'approccio storico-genetico per aggiungere carne e muscoli allo scheletro concettuale della teoria evoluzionistica dei giochi, in modo tale da superare la lacuna, sopra rilevata, tra le "spiegazioni possibili" ipotizzate da Skyrms e la spiegazione effettiva delle norme del contratto sociale.

B. *Società giusta versus regole giuste*. Il secondo volume di von Hayek (1973) è una devastante critica del "miraggio della giustizia sociale", cioè delle pretese esplicative e normative solitamente associate all'idea di giustizia sociale. Secondo von Hayek questo concetto risulta privo di un contenuto determinabile; a suo avviso, infatti, la giustizia è un attributo della condotta umana e non di una società nel suo complesso:

Propriamente parlando, soltanto il comportamento umano può essere considerato giusto o ingiusto. Se si applicano questi termini a uno stato di cose, hanno senso soltanto se si ritiene qualcuno responsabile del suo avvento o dell'averlo permesso. Un semplice fatto, o stato di cose che nessuno può mutare, può essere buono o cattivo, ma non giusto o ingiusto (p. 219).

Di conseguenza, secondo von Hayek, cercare di spiegare l'evoluzione della giustizia significa essenzialmente cercare di spiegare l'emergere e l'evolversi di regole di comportamento basate su criteri di giustizia, e di analizzare in quali condizioni tali regole possono più facilmente prosperare. Come si può vedere, è proprio questa la prospettiva che sottende l'analisi del "problema della giustizia" condotta da Skyrms.

Resta aperto, naturalmente, il problema di sapere "cosa possiamo fare" per creare le condizioni più adatte all'affermarsi di comportamenti giusti, altruistici e così via. Questo problema è solo un aspetto di un più vasto insieme di questioni - al quale accenneremo tra poco - relativo al rapporto tra le dimensioni descrittiva e quella normativa e "operativa" della teoria politica.

C. *L'intervento politico e i suoi limiti*. Anche se l'approccio di Skyrms è motivato da interessi dichiaratamente più descrittivi ed esplicativi che prescrittivi, nella conclusione del volume l'autore svolge alcune riflessioni, che vale la pena riportare, sulle possibili conseguenze etico-politiche del suo approccio:

Non ho detto nulla su come gli esseri umani dovrebbero vivere la loro vita o su come la società dovrebbe essere organizzata. [...]

Tuttavia la mia analisi rientra in una certa concezione di questi campi. L'etica indaga sulle diverse possibilità di condurre la propria vita. La filosofia

politica indaga su come le società potrebbero essere organizzate. Se il concetto di possibilità viene generosamente interpretato abbiamo la teoria utopistica. Quelli che vorrebbero occuparsi degli "uomini così come sono" hanno bisogno di lavorare con un senso più ristretto di possibilità. L'interesse per la dinamica interattiva dell'evoluzione biologica, dell'evoluzione culturale e dell'apprendimento fornisce alcuni interessanti vincoli.

Quando studiamo la dinamica interattiva, troviamo qualcosa di completamente diverso dal rozzo determinismo dei Darwinisti sociali del diciannovesimo secolo, da un lato, e da Hegel e Marx, dall'altro. Appare evidente, anche dai semplici esempi di questo libro, che il caso tipico è quello in cui non c'è un unico risultato predeterminato, ma piuttosto una profusione di possibili risultati in equilibrio. La teoria prevede quello che gli antropologi hanno sempre saputo: che sono possibili molti stili alternativi di vita sociale.

Se la nostra società potrebbe ragionevolmente essere modellata come un equilibrio, non ne segue però che questo equilibrio durerà. L'interazione con forze esterne o con elementi non modellati interni alla società può minare il vecchio equilibrio e mettere in moto la società - forse verso un nuovo equilibrio. Gli stessi teorici politici possono talvolta partecipare a questo processo. Coloro che vorrebbero farlo ha qualche motivo di interesse per la materia trattata di questo libro. Gli equilibri hanno una stabilità variabile. Alcuni sono più facili da rovesciare. Altri sono robusti. Quelli instabili possono essere sensibili ad alcuni tipi di perturbazione ma non ad altri. *Anche quelli che vogliono cambiare il mondo devono prima imparare come descriverlo.* (pp. 108-109).

Riteniamo che non sia difficile scorgere nelle implicazioni etico-politiche dell'approccio Skyrms almeno una notevole consonanza con i risvolti politici della concezione evoluzionistica di von Hayek. Quest'ultimo, per esempio, acconsentirebbe volentieri all'idea che per occuparsi degli "uomini così come sono" occorre un senso di possibilità più ristretto di quello immaginato dalle teorie utopistiche. A questo proposito, von Hayek (1973, p. 13) osserva che mentre il costruttivismo razionalistico "ci dà la sensazione di avere un potere illimitato nel realizzare i nostri desideri", la concezione evoluzionistica "ci porta a considerare che vi sono limiti a ciò che possiamo tentare, e a riconoscere che alcune delle nostre speranze sono delle illusioni". Sono proprio queste le ragioni per cui "il liberalismo restringe il controllo deliberato sull'intero ordine sociale all'implementazione di quelle sole regole generali che sono necessarie per la formazione di un ordine spontaneo i cui dettagli non siamo in grado di prevedere" (*ivi*, pp. 45-46).

### 3. *Evoluzionismo e razionalità limitata.*

Il volume di Skyrms presenta qualche motivo d'interesse anche per lo studio di quella che Herbert Simon (1983) chiama *razionalità limitata*. Simon osserva che le teorie "classiche" della razionalità comportamentale - come la teoria delle decisioni e la teoria dei giochi - si basano su un "modello olimpico" di razionalità; sono, cioè, teorie più adatte agli dei che agli uomini, poiché consigliano l'uso di strategie che, per la loro attuazione, presuppongono superumane capacità di analisi e calcolo. Al contrario, il "modello comportamentale" della razionalità limitata si propone di individuare strategie effettivamente utilizzabili da parte di agenti con tutte le limitazioni proprie degli esseri umani. Come osserva Simon (1983, p. 56);

Il modello comportamentale rinuncia a molte delle magnifiche proprietà formali del modello olimpico; ma in cambio fornisce un approccio alla razionalità che chiarisce come le creature dotate delle nostre capacità mentali - o anche dotate delle nostre capacità mentali aumentate di quelle di tutti i computers di Silicon Valley - possono avere successo in un mondo che è fin troppo complicato da capire ...

Poiché l'obiettivo delle "teorie limitate" è quello di formulare norme e strategie di comportamento realmente attuabili, tali teorie devono basarsi su un'adeguata *descrizione* delle nostre effettive capacità e delle diverse classi di situazioni in cui ci troviamo a operare.

Ci sembra che le ricerche di Skyrms sull'evoluzione del contratto sociale forniscano numerosi elementi utili alla costruzione della "base descrittiva" di una teoria della razionalità limitata. Ci limitiamo qui a un solo esempio.

Secondo Skyrms alcune norme di comportamento improntate a principi di equità e altruismo si sono diffuse in base al loro successo di lungo periodo nella dinamica evolutivista, e si sono "fissate" in una consistente frazione di individui, fino a divenire abitudini stabili del loro comportamento. Se questa ipotesi è vera, allora è probabile che una parte significativa dei "giocatori" con i

quali siamo alle prese *non* siano neppure approssimativamente dei "massimizzatori di utilità" - del genere postulato dalle teorie delle scelte razionali - bensì dei soggetti che agiscono, almeno in larga parte, sulla base di "buone abitudini". Se si accetta l'idea che gran parte dei giocatori sono fatti in questo modo, allora occorre concludere che le complesse strategie suggerite dalla teoria dei giochi potrebbero essere inefficaci, mentre può convenire, anche da un punto di vista strettamente egoistico, agire sulla base di "buone abitudini".

Più in generale, se il nostro mondo sociale non è una sequenza incessante di partite di poker tra massimizzatori di utilità, ma assomiglia piuttosto a quello descritto da Skyrms, così che gran parte dei comportamenti umani sono controllati da abitudini - non importa se buone o cattive - allora la nostra teoria della razionalità limitata dovrebbe tenere conto, in qualche modo, della probabilità che gli altri giocatori agiscano sulla base di questa o quella abitudine.

### *Riferimenti bibliografici.*

Friedrich August von Hayek, *Law, Legislation and Liberty*, London, Routledge and Kegan Paul, 1973. Trad. it., *Legge, legislazione e libertà*, Milano, Il Saggiatore, 1994.

Herbert Simon, *Reason in Human Affairs*, Stanford, Stanford University Press, 1983 (*La ragione nelle vicende umane*, Bologna, Il Mulino, 1984).

Brian Skyrms, *The Evolution of Social Contract*, Cambridge, Cambridge University Press, 1996.