

21/09

Studiosi hanno adottato modello dell'attore razionale cercando di renderlo meno irrealistico, inserendo correzioni. Una di queste è stata porre una distinzione tra la decisioni prese in **situazioni di certezza** (scelta statica di cui parla il modello dell'attore razionale, non lascia margine di incertezza, cosa irrealistica) e le decisioni prese in **situazioni di rischio** (decisioni prese in una situazione in cui si può ragionevolmente supporre che a un corso d'azione o una determinata scelta corrisponderanno, con una certa probabilità, determinate conseguenze, non si riesce a valutare con certezza tutte le conseguenze, ma si possono supporre certe conseguenze a certe azioni (anche questa non è una situazione realistica); e le decisioni prese in **situazioni di incertezza** (non si è in grado di prevedere, attribuendo un certo grado di probabilità, quale sarà la conseguenza; questa è la situazione più realistica).

Altri studiosi hanno arricchito il modello dell'attore razionale introducendo variabili che possono influenzare la decisione di p.e. di uno Stato → es. ideologia (natura del regime politico dello stato); carattere nazionale; geopolitica (grandezza del paese, densità).

Teoria dei giochi

Metodo matematico per studio di certi aspetti di formazione di decisioni in situazioni che implicano possibilità di conflitto e/o cooperazione tra attori.

In questa teoria sono presenti 3 assunti fondamentali che richiamano quelli del modello dell'attore razionale:

1. **Interdipendenza decisionale**: situazione in cui il risultato che attore vuole raggiungere non dipende solo da ciò che farà, ma anche dal comportamento di altri attori.
2. **Razionalità del decisore**: l'attore è visto come soggetto dotato di tutte le informazioni che servono per raggiungere lo scopo. Si presuppone che tutti gli attori, i decisori, siano degli attori razionali che riescono a fare calcoli di utilità e probabilità delle decisioni degli altri attori.
3. **Massimizzazione di propria utilità**: attori sono individui egoisti che cercano di massimizzare la propria utilità, le decisioni prese sono frutto della massimizzazione del proprio interesse.

Distinzione tra giochi a **somma zero** e giochi a **somma positiva**:

1. Nei giochi a somma zero ci sono un vincitore e un perdente (es. scacchi).
2. Nei giochi a somma positiva tutti possono vincere, ottenere dei vantaggi.

Nella realtà politica internazionale un gioco a somma zero sembra essere la guerra assoluta, di annientamento dell'avversario che non si ferma finché uno dei due non perde definitivamente, MA molto raramente la guerra si avvicina al modello della guerra assoluta. È più frequente che la politica internazionale dia come risultato un gioco a somma positiva, come il dilemma del prigioniero.

Dilemma del prigioniero → due delinquenti arrestati messi in due celle separate, non comunicanti tra loro. Magistrato pone ai prigionieri stesso discorso prospettando stesse opzioni: se denunci tuo compagno e l'altro non ti denuncia tu esci e compagno prende massimo della pena; se non denunci, ma l'altro ti denuncia accade il contrario; se si denunciano a vicenda si dà una pena intermedia; se non si denunciano si prendono entrambi il minimo della pena.

I due attori sono egoisti e razionali. La scelta dei due sarà denunciarsi reciprocamente. Questa non è la soluzione ottimale, perché quella sarebbe restare solidali, non denunciarsi e prendere il minimo della pena. I due attori però ragionano egoisticamente: se io non denuncio io non posso sapere se l'altro mi denuncia → essendo attori egoisti e razionali non decidono la scelta ottimale per entrambi, ma la scelta migliore per se stessi. Gli attori perseguono il proprio interesse.

Equivalente nel campo delle relazioni internazionali → nelle r.i. c'è situazione del **dilemma della sicurezza**: situazione in cui in un ambiente internazionale anarchico ogni accrescimento di potenza di un attore, indipendentemente dalle motivazioni, viene percepito da altri attori come minaccia alla propria sicurezza.

Teoria dei giochi suppone che se i due giocatori sanno che il gioco si giocherà più volte a una certa uno dei due deciderà di cambiare la sua decisione. A un certo punto sorgerà spontaneamente nei due giocatori il puntare la strada della cooperazione. La cooperazione emerge come prodotto spontaneo di situazione anarchica.

Iterazione, ripetizione di n volte del gioco

Equivalente di questo gioco in r.i. → Stati devono affrontare un numero infinito di tavoli negoziali, devono affrontare una miriade di problemi. Il processo di integrazione europea è avvenuto così: il primo accordo di

collaborazione stipulato è stato per l'istituzione della CECA. Vedendo che i membri rispettano l'istituzione gli accordi continuano e si moltiplicano portando poi alla formazione dell'UE.

Chicken game —> due persone, due auto —> due partendo da poli opposti a gran velocità vanno l'uno contro l'altro. Chi devia dalla direzione di collisione per primo perde e fa la figura del pollo. Vince chi devia per ultimo con il rischio di scontrarsi. Se si vuole vincere gioco bisogna cercare di convincere avversario che sicuramente io non devierò, viene lasciata la scelta all'avversario. Se l'avversario si convince allora dovrà scegliere come finirà il gioco e sarà certo di non poter ambire alla vittoria. Per riuscire a convincerlo si può mostrare all'avversario che si blocca freno e sterzo così anche se all'ultimo preso dalla paura volesse frenare, qualora cambiasse idea, sarà obbligato a fare ciò che ha minacciato di fare. A quel punto l'avversario non avrà dubbi, spetterà a lui la scelta di perdere o di far morire entrambi.

Equivalente nelle r.i. del blocco freno e sterzo = per rendere certo avversario della mia decisione bisogna convincere avversario della minaccia fatta—> Cina, USA, Taiwan = USA da sempre garante di indipendenza di Taiwan e se Cina volesse attaccare T. gli USA interverranno direttamente. Questo è minaccia di USA nel caso di attacco. USA rende ciò saputo così che la Cina non attacchi.

Equivalente di bloccare lo sterzo sarebbe o stipulare accordo in cui per qualsiasi caso di attacco da parte di Cina in Taiwan USA interverrà militarmente oppure creare basi militari americane a Taiwan.