

OSVALDO DUILIO ROSSI

Amore invano. Precisazioni sul modello teorico

1. Prove di una teoria di gioco

Il modello studiato nel precedente articolo¹ indica che l'amore tra due individui è un codice di comunicazione che presuppone una sospensione dell'incredulità – o una componente di malafede, per dirla nei termini di Jean-Paul Sartre (1943/2002) –. Proprio in quanto paradossale, l'amore è un sentimento tipicamente umano. Il paradosso sottostante è che le promesse di

¹ O. D. Rossi, *Amore invano. Funzioni di una cultura della speranza*, in MediaZone (2009), disponibile presso gli indirizzi Internet: www.mediazone.info/site/_files/documenti_pdf/ODRossi_AmoreInvano.pdf e www.xos.it/amoreinvano.pdf.

eternità e di tipo assolutistico degli innamorati sono in malafede, cioè sono scambiate nonostante l'evidenza della limitatezza nel tempo della relazione, o, se vogliamo, sono fittizie: più l'amore dichiarato è intenso, più promette ad un elevato livello di finzione (p. es. quando ci si promette di amarsi oltre la morte). Ma le potenzialità del codice dell'amore, che, per l'appunto, è un codice comunicativo (cfr. Luhmann 1982/2005), risiedono proprio in questo.

La finzione e la malafede di chi assume tale finzione come reale sono le chiavi di volta del codice. Non potrebbe esserci un amore se non ci fosse l'illusione che questo sopravviva nel tempo senza una possibile scadenza, neanche ipotetica. Ciò è vero anche per una teoria di gioco.

Come in un dilemma del prigioniero², in cui tradire è una soluzione dominante solo quando il numero dei turni di gioco è prestabilito e conosciuto³, così in amore si ha motivo di cooperare finché si ha la certezza che la storia non finisca – ma tale certezza è sempre in malafede –. Sapere che il gioco finirà in un preciso momento con una defezione suggerirebbe a entrambi gli attori di defezionare immediatamente prima di quel momento, fino all'estrema conseguenza di defezionare sin dall'inizio della partita. Allo stesso modo, per un soggetto razionale, conoscere l'esito negativo e prestabilito di una relazione – benché non necessariamente dovuto al tradimento – disincentiva a instaurare la relazione. Ma le relazioni vengono evidentemente instaurate perché si crede, in malafede, che dureranno e che funzioneran-

2 Si assume che la relazione amorosa sia un dilemma del prigioniero in quanto, fondamentalmente, il dilemma del prigioniero è fondato sulla reciprocità della fiducia e del tradimento.

3 Cfr. Axelrod (1984/1985: 16): «se [i due giocatori] giocassero un numero noto e prestabilito di volte, non avrebbero l'incentivo a cooperare, circostanza senz'altro vera all'ultima mossa, in quanto non esiste più l'influsso di mosse future. E neppure alla penultima mossa [...], giacché entrambi avranno tutti i motivi di prevedere che l'altro sceglierà la defezione alla mossa successiva, [...] fino alla reciproca defezione della prima mossa».

no. I giocatori sono irrazionali e devono esserlo per poter dire di giocare una partita secondo il codice dell'amore.

2. Tipi relazionali

Assumendo il valore 1 come un successo e lo 0 come un fallimento, possiamo dire che un soggetto X apprezza la relazione sentimentale instaurata col soggetto Y , che gode di certe qualità (q) e che prova un reciproco piacere (u) per la relazione:

$$[1.1] \quad 1(X) = Y(q+u).$$

Con questo tipo di notazione è possibile descrivere una serie di atteggiamenti relativi a diverse situazioni:

$$[1.2] \quad 0(X) = Y(-q+u);$$

$$[1.3] \quad 0(X) = Y(q-u);$$

$$[1.4] \quad 0(X) = Y(-q-u);$$

$$[1.5] \quad 0(X) = 1-Y(q+u).$$

Le [1.2], [1.3] e [1.4] dicono che il soggetto X disapprova le relazioni con chi non gode, alternativamente o congiuntamente, delle caratteristiche necessarie (q e u). Mentre la [1.5] indica che si prova dolore quando viene a mancare il proprio partner (perché tradisce, abbandona o muore).

È interessante notare che queste espressioni permettono di verificare la veridicità di quanto sostenuto da Luhmann (1982/2005), cioè che la legge delle possibilità opera assolutamente contro la realizzazione dell'amore perché è estremamente improbabile che due persone "fatte una per l'altra" s'incontrino. Secondo la notazione qui usata, solo in un caso su cinque si ha

successo: [1.1].

Ci si chieda se è ragionevole considerare “squilibrato” un X che ritenga di poter sostituire 1 allo 0 nelle [1.2], [1.3], [1.4] e [1.5]. Il termine “squilibrato”, ovviamente, non deve essere interpretato in senso psicologico, ma economico: cioè si parla di un attore che non è in grado di trovare un equilibrio nello scambio.

I casi devianti sono sicuramente:

$$[1.3.1] \quad 1(X) = Y(q-u);$$

$$[1.4.1] \quad 1(X) = Y(-q-u);$$

$$[1.5.1] \quad 1(X) = 1 - Y(q+u).$$

Costoro, in [1.3.1] e in [1.4.1], riterrebbero vantaggiosa una relazione che non esiste perché per Y non c'è interesse ($-u$); oppure, in [1.5.1], riterrebbero positivo aver perso la persona che desiderano e da cui sono desiderati.

Invece, una nota particolare merita la

$$[1.2.1] \quad 1(X) = Y(-q+u),$$

che rappresenta la situazione di chi si accontenta. Esistono quindi due tipi di personalità:

$$[1.1.1] \quad 1(X_S) = Y(q+u);$$

$$[1.1.2] \quad 1(X_A) = Y(\pm q+u)$$

che sono il selettivo (X_S) e quello che si accontenta (X_A).

3. Probabilità

X_S ha successo quando entra in contatto con un altro soggetto selettivo o con uno del tipo che si accontenta, purché Y goda di q e u , cioè:

$$[1.6] \quad X_S(q+u) = Y_S(q+u) \leftrightarrow X_S(-q+u) \neq Y_S(q+u);$$

$$[1.7] \quad X_S(q+u) = Y_A(q+u) \leftrightarrow X_S(q+u) \neq Y_A(-q+u);$$

$$[1.8] \quad X_S(q+u) = Y_A(q+u) \leftrightarrow X_S(-q+u) = Y_A(q+u).$$

Entrambe le coppie ($X_S Y_S$ e $X_S Y_A$) sono equilibrate, ma Y_A ha più probabilità di successo di X_S perché, se X_S desidera solo chi rispetta certe qualità (q), Y_A desidera chiunque provi interesse per la relazione (u), senza badare alle qualità personali del partner ($-q$). Inoltre, $Y_A(q+u)$ incrementa le possibilità di successo di tutti gli X_S :

$$[1.9] \quad \forall Y_S(q+u) \exists X_S(q+u): 1(X_S) \leftrightarrow \forall Y_S(q+u) \neg \exists X_S(q+u): 0(X_S);$$

$$[1.10] \quad \forall Y_A(q+u) \exists X_S(\pm q+u): 1(X_S).$$

Al contrario, rispetto a q , gli X_S abbassano le possibilità di successo di tutti i giocatori perché prevedono il 50% di possibilità di successo (solo per q del partner), mentre gli X_A prevedono il 100% di possibilità di successo (sia per q che per $-q$ del partner).

Comunque sia, le possibilità generali di successo sono sempre inferiori rispetto a quelle di fallimento: come tra le [1.1]-[1.5] esisteva una sola possibilità su cinque di successo, così tra le [1.6]-[1.8] esiste una sola possibilità su tre. Il discorso di Luhmann (1982/2005) è dimostrato: le possibilità di riuscita sono generalmente poche e l'amore è un codice di comunicazione che serve a ridurre la complessità per favorire le occasioni di accoppiamento. X_A ne è la prova.

Se X_A è in malafede è vero che è la malafede a garantire la riduzione di complessità, come suggerito da Luhmann (1982/2005).

Bibliografia.

Axelrod Robert, *Giochi di reciprocità. L'insorgenza della cooperazione*, Milano, Feltrinelli, 1985; ed. or., *The evolution of cooperation*, 1984.

Luhmann Niklas, *Amore come passione*, Milano, Bruno Mondadori, 2005; ed. or., *Liebe als Passion*, 1982.

Sartre Jean-Paul, *L'essere e il nulla. La condizione umana secondo l'esistenzialismo*, Milano, NET, 2002; ed. or., *L'être et le néant*, 1943.