



OSVALDO DUILIO ROSSI  
DILEMMA DEL SUICIDA

Se qualcuno ci mettesse a conoscenza dell'intenzione di suicidarsi, probabilmente cercheremmo di dissuaderlo confortandolo e dimostrandogli che la vita è una cosa meravigliosa.

Mi chiedo se questo sia l'atteggiamento corretto da tenere per convincere un potenziale suicida a non realizzare le proprie intenzioni.

Forse, Émile Durkheim, in base alle premesse sociologiche del suo famoso e splendido saggio sul suicidio (1897), criticerebbe aspramente il presente studio. Il sociologo francese definiva una serie di motivazioni che, principalmente, trovavano origine nei vari tipi di sconvolgimento dell'ordine e delle relazioni sociali. Suicidio egoistico, altruistico e anomico, per Durkheim, trovano origine nella struttura (evidentemente inadeguata, dato il risultato) del rapporto che la società adotta per legare a sé gli individui.

Qui, invece, prendendo in considerazione solo l'individuo razionale e i suoi riferimenti di valore circa l'esistenza, si definiscono tre tipi di potenziali suicidi e li si analizzano mediante una teoria di gioco:

$$G = \{S_S, S_F, u_S, u_F\}.$$

$$S_S = \{\text{Suicidarsi, Vivere}\};$$

$$S_F = \{\text{Male, Bene}\}.$$

Il Suicida deve risolvere il dilemma ( $S_S$ ) tra Suicidarsi e continuare a Vivere, nell'incertezza che il Fato gli riservi ( $S_F$ ) una vita in cui le cose possono andare Male o Bene.

### 1. *Pessimismo*

La prima configurazione è definita dalla seguente matrice:

		Fato	
		M	B
Suicida	S	0	-1
	V	-1	1

Figura 1: pessimista.

Il pessimista prevede che, se le cose vanno Male e lui si Suicida, non soffrirà più, ma neanche potrà più godere di nulla (0); se, invece, le cose dovessero andare Bene e lui si Suicidasse, questo errore gli farebbe perdere l'occasione di vivere una bella vita (-1); se scegliesse di Vivere e la vita gli andasse Male, il giocatore soffrirebbe un danno (-1); mentre sarebbe contento se Vivesse e la vita gli andasse Bene (1).

Con quale probabilità il giocatore sceglierà di Suicidarsi, posto che non c'è dominanza tra le strategie?

Il Fato è una distribuzione di probabilità ( $q, 1-q$ ) sui *payoff* del Suicida e il suicida deve scegliere restando indifferente alla casualità della sorte, cioè ponendo  $M = B$ :

$$[1.1] \quad q(0) + (1-q)(-1) = q(-1) + (1-q)1$$

$$q = \frac{2}{3} .$$

Il Suicida pessimista stima che le cose andranno male 2 volte su 3 e si orienta sulla scelta di Suicidarsi, attendendo per la propria incertezza ( $p, 1-p$ ):

$$[1.2] \quad 0pq - 1p(1-q) - 1(1-p)q + 1(1-p)(1-q) =$$

$$= -p + pq - 1 - q + pq + 1 - p - q + pq =$$

$$= 3pq - 2p - 2q + 1 =$$

$$= q(3p - 2) - 2p + 1.$$

$$[1.3] \quad 3p = 2$$

$$p = \frac{2}{3} .$$

Il pessimista, che stima i propri *payoff* come in figura 1, sceglierà di Suicidarsi con probabilità  $\frac{2}{3}$ , cioè il 66% delle volte (su 100 suicidi pessimisti ne muoiono 66).

## 2. Nichilismo

Quando il giocatore stima una "Buona vita" al pari di un "Suicidio commesso se la vita va Male", non ci sono dominanze tra Suicidarsi e Vivere:

		Fato	
		M	B
Suicida	S	1	-1
	V	-1	1

Figura 2: nichilista.

$$\begin{aligned}
 [2.1] \quad & q(1) + (1-q)(-1) = q(-1) + (1-q)1 \\
 & q = \frac{1}{2} .
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 [2.2] \quad & pq - 1p(1-q) - 1(1-p)q + 1(1-p)(1-q) = \\
 & = pq - p + pq - 1 - q + pq + 1 - p - q + pq = \\
 & = 4pq - 2p - 2q = \\
 & = q(4p - 2) - 2p .
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 [2.3] \quad & 4p = 2 \\
 & p = \frac{1}{2} .
 \end{aligned}$$

Per il giocatore nichilista, le probabilità che il Fato faccia andare le cose Male o Bene sono  $q = \frac{1}{2}$ , da cui consegue che anche  $p = \frac{1}{2}$ .

Chi stima il gioco del suicidio come in figura 2 è indeciso tra Suicidarsi e Vivere. Visto che sceglierà a caso, i suoi amici non avranno alcun motivo per rasserenarsi e credere che non si ucciderà perché, per il nichilista, tra la vita e la morte non c'è differenza.

Questa è anche la situazione del *kamikaze* che, nell'accezione giapponese, non fa distinzioni tra la vita e la morte, e che, nell'accezione del moderno terrorismo, se muore per la causa guadagna e fa guadagnare qualcosa (la gloria celeste per sé, la supremazia per il suo popolo e una lauta ricompensa in denaro pagata alla sua famiglia dai mandanti).

### 3. Rassegnazione

Altra configurazione è quella del soggetto che, pur considerando un ottimo risultato “morire se la

vita va Male”, reputa il Vivere Male come l’invarianza dello *status quo*, cioè della condizione che lo sta istigando al Suicidio:  $0_s(V, M)$ .

		Fato	
		M	B
Suicida	S	1	-1
	V	0	1

Figura 3: rassegnato.

In questo caso Vivere domina Suicidarsi:  $0_s(V, M) > -1_s(S, B)$ .

$$[3.1] \quad q(1) + (1-q)(-1) = q(0) + (1-q)1$$

$$q = \frac{2}{3} .$$

$$[3.2] \quad pq - 1p(1-q) + 0(1-p)q + 1(1-p)(1-q) =$$

$$= pq - p + pq + 1 - p - q + pq =$$

$$= 3pq - 2p - q + 1 =$$

$$= q(3p - 1) - 2p + 1.$$

$$[3.3] \quad 3p = 1$$

$$p = \frac{1}{3} .$$

L’esito in strategie miste è  $q = \frac{2}{3}$ ,  $p = \frac{1}{3}$ , quindi  $1 - p = \frac{2}{3}$ : anche se è più probabile che le cose vadano Male ( $q = \frac{2}{3}$ ), conviene Vivere perché  $(1 - p = \frac{2}{3}) > (p = \frac{1}{3})$ .

### Conclusioni

La profonda differenza tra questi tre giochi è data dall’esito della partita al Vivere Male del soggetto:  $u_s(V, M)$ . Quando una vita sfortunata è considerata una perdita ( $-1_s$ ), è altamente probabile che l’aspirante Suicida commetta il gesto estremo. Quando invece si considera una vita

sfortunata come la norma ( $0_s$ ), non c'è motivo di Suicidarsi.

L'opposizione dicotomica guadagno/perdita, in relazione a Bene/Male, è suscitata proprio nel momento in cui la vita viene dipinta come una cosa meravigliosa perché, in questo modo, la si connota di un valore aggiunto ( $1_s$ ) a ciò che potrebbe essere garantito anche dalla morte per una vita sfortunata (quindi una vita alla quale tale valore è sottratto), oppure perché la vita è connotata di un valore aggiunto che in effetti non ha ( $-1_s$ ).

L'amico che, in buona fede, tenta di salvare il disperato suicida sottolineando gli aspetti belli dell'esistenza non fa che spingere il giocatore a considerare il proprio dilemma come quello di un pessimista o di un nichilista (figure 1 e 2), posizioni che non allontanano dal Suicidio.

Dobbiamo porre, allora, due domande, una induttiva, l'altra deduttiva:

- 1) Come si può spingere un soggetto a giocare come un tipo rassegnato?
- 2) Si può affermare che il suicida è sempre nichilista o pessimista e mai rassegnato?

Forse si può rispondere alla prima domanda ipotizzando che, se l'amico, invece di illustrare una realtà che il giocatore è ben cosciente di non vivere, cercasse di far capire al suicida che le cose vanno Male perché è normale che sia così, il giocatore si troverebbe a giocare una matrice come quella della figura 3, quindi non si ucciderebbe.

Alla seconda domanda, invece, sembra che la teoria di gioco risponda affermativamente. Questa congettura, però, andrebbe verificata con uno studio statistico, simile a quello svolto da Durkheim, dal quale trarre le relative conseguenze. Il grosso problema di questo approccio, però, è rappresentato dalla costituzione dei dati, che dovrebbero implementare il carattere e gli orientamenti morali dei soggetti. Si tratta, quindi, di dati estremamente delicati e difficili da raccogliere che dovrebbero essere oggetto di un nuovo studio di taglio puramente sociologico.