

***#iorestoacasa* : ... DILEMMI DA PRIGIONIERI**



Fra i numerosi trend topic che con frenetica velocità si contendono gli *hashtag* in articoli, post, tweet, ma anche titoli di giornali e trasmissioni televisive, certamente *#iorestoacasa* è oggi in vetta ad ogni classifica e lascerà il segno per anni, nella rete e nella nostra memoria individuale e collettiva.

Stare in casa sembra aver assunto una valenza etica che sovrasta ogni altro principio: ... poco importa cosa fai a casa, basta che tu non ti faccia vedere in giro. Unico spazio concesso dalla pubblica opinione e dai media è una coda ordinata davanti ad un supermercato e guai ad acquistare altro che non sia un bene alimentare di strettissima necessità.

Il distanziamento "sociale" (... che forse sarebbe meglio chiamare distanziamento "fisico") e quindi la segregazione domestica sono indicati e visti come **comportamenti virtuosi**, utili a contrastare la diffusione del virus con una progressione non sostenibile dal nostro sistema sanitario. Inutile cercare di edulcorare la pillola, si tratta di un sacrificio necessario, che certamente può, come tutte le difficoltà, favorire anche alcuni importanti apprendimenti tra cui una maggiore consapevolezza di sé, la riscoperta di dimensioni relazionali importanti come quelle familiari, l'emozione della mancanza e del desiderio. Ma si tratta pur sempre di un sacrificio, di qualcosa di cui avremmo fatto volentieri a meno.

Osserviamo, di fronte alle regole imposte, decisioni e comportamenti differenti, riassumibili attraverso **uno schema logico che è in larga parte riconducibile al noto "Dilemma del Prigioniero"**, un modello sviluppato negli anni '50 del secolo scorso dal canadese Albert Tucker all'interno della disciplina matematica della Teoria dei Giochi. Il dilemma è stato applicato storicamente a innumerevoli situazioni la più complessa e nota delle quali è la dinamica della cosiddetta "guerra fredda" tra USA e URSS.

Il modello è utile, permettendoci una estrema semplificazione, ad esaminare il comportamento di due o più soggetti di fronte ad un dilemma nel quale le decisioni degli uni si riflettono sugli altri e viceversa. E' un dilemma in quanto tutti i comportamenti possibili si dimostrano produrre vantaggi, ma anche svantaggi ed il risultato che ciascuno persegue non dipende solamente dal proprio agire, ma anche da quello di altri.

Il dilemma è spiegato attraverso la storia di due criminali che vengono accusati di aver commesso un reato. Rinchiusi in due celle diverse, nell'impossibilità di comunicare, sono chiamati sotto interrogatorio a scegliere tra due possibili comportamenti: collaborare con la polizia e tradire il compare, oppure non collaborare. Questa situazione viene tradotta in un modello nel quale:

- a) se solo uno dei due collabora con la polizia tradendo l'altro che invece non collabora, il primo evita la pena (0 anni); l'altro viene invece condannato a 7 anni di carcere;
- b) se entrambi si tradiscono reciprocamente, ovvero collaborano con la polizia, vengono condannati a 6 anni;
- c) se nessuno dei due collabora con la polizia, entrambi vengono condannati a 1 solo anno.

Espresso attraverso una matrice il gioco si traduce in sintesi in quattro possibili situazioni:

	PRIGIONIERO B: COLLABORA CON LA POLIZIA	PRIGIONIERO B: NON COLLABORA CON LA POLIZIA
PRIGIONIERO A: COLLABORA CON LA POLIZIA	6 ANNI / 6 ANNI	0 ANNI / 7 ANNI
PRIGIONIERO A: NON COLLABORA CON LA POLIZIA	7 ANNI / 0 ANNI	1 ANNO / 1 ANNO

Il gioco, come dimostrano numerose simulazioni realizzate in tutto il mondo negli anni, in particolare in contesti accademici, evidenzia come almeno in una fase iniziale prevalgano solitamente **comportamenti "non cooperativi"** (i prigionieri collaborano con la Polizia e si tradiscono reciprocamente), guidati principalmente dalla non conoscenza delle decisioni altrui, che mirano pur senza grande speranza ad ottenere zero anni di condanna. Di fatto si determina una situazione di equilibrio nella quale entrambi i prigionieri vengono condannati a 6 anni. Ripetendo il gioco più volte nel tempo, si osserva come solo il passaggio ad un comportamento "cooperativo" possa portare ad un **equilibrio "stabile"** nel quale entrambi i prigionieri sono condannati ad un solo anno di reclusione.

Vincente è quindi il passaggio di ciascuno **da una logica di tipo "win-lose" ad una logica di tipo "win-win"**, nella quale si è disponibili ad una piccola rinuncia e a fare il primo passo, nella convinzione che questo potrà portare attraverso la fiducia e la collaborazione al miglior risultato sostenibile. Sostenibile perché basato su un comportamento utilitaristico e su un "patto" agito anche se non condiviso a parole. Non ha una valenza

morale, è un comportamento messo in atto in quanto “il più utile” e non in quanto “eticamente corretto”. Il gioco insegna che in situazioni di reciproca interdipendenza (totale o parziale) la cooperazione è una strategia vincente per il sistema, ma prima di tutto per se stessi: estremizzando il concetto potremmo affermare che **è cosa “utile”, non cosa “buona”**.

L'analogia con la situazione corrente è evidente. **Siamo tutti dei prigionieri** che hanno di fronte a sé le seguenti opzioni: restare a casa o uscire da casa.

Questa situazione, analogamente a quella del dilemma del prigioniero, è riassumibile in un modello nel quale:

- a) se esco di casa e gli altri invece restano a casa evito il contagio pur senza dover rinunciare alla mia libertà, ottenendo così il maggior risultato possibile (... la pena di 0 anni); gli altri pagano il prezzo del distanziamento e della segregazione e questa di fatto si protrae nel tempo (... la pena di 7 anni di carcere);
- b) se esco di casa e tutti tengono lo stesso comportamento, non rinunciando alla propria libertà di movimento, il virus dilaga rapidamente e diviene incontenibile, tutti paghiamo un prezzo assai elevato (... siamo tutti condannati a 6 anni di carcere);
- c) se tutti restiamo confinati in casa, rinunciando per un po' alla nostra libertà, riusciamo con sacrificio a contenere il virus e a consentire al Sistema Sanitario di soccorrere chi fosse in difficoltà, accorciando i tempi del rientro alla normalità (... siamo tutti condannati a 1 solo anno di carcere).

La realtà è naturalmente più complessa di qualsiasi modello che provi a descriverla e così accade anche per il gioco del Dilemma del Prigioniero:

- innanzitutto tra uscire di casa e restare in casa esistono una **varietà di comportamenti** che vanno dal portare fuori il cane, fare brevi passeggiate, portare i bambini all'aperto, fino al totale mancanza di rispetto delle norme. La distanza sociale può inoltre essere osservata anche all'aperto, ad esempio utilizzando (quando disponibili) le mascherine, ...;
- ciascuno ha inoltre un **rapporto diverso con il rischio**, chi è fatalista, chi si sente inattaccabile, chi è ipocondriaco ... chi è giovane e forte, chi anziano o debole;
- va inoltre considerato il diverso **“prezzo” della rinuncia alla libertà** di movimento e del distanziamento sociale, c'è chi vive un'esperienza felice in casa e in famiglia, chi una famiglia non la ha, chi vorrebbe scappare di casa ...;
- ci sono inoltre coloro i quali **non possono scegliere**, ma sono costretti per lavoro e altre motivazioni ad uscire di casa, il personale sanitario, tutti i prestatori di servizi di pubblica utilità e interesse ...;
- esiste poi una **asimmetria informativa viziata** tra i diversi soggetti che partecipano al gioco, condizionata da *fake news*, dalla difficoltà di comprensione delle informazioni, da dati non omogenei, da un servizio dei media spesso teso a cavalcare umori e paure più che a informare, da un utilizzo dei canali social che acuisce la disinformazione.

- sulle opinioni che sono alla base dei processi decisionali agiscono inoltre degli **influencer**: gli scienziati, i medici, ma anche i giornalisti e gli opinionisti di varia natura;
- non ultimo per importanza il **ruolo dei Regolatori** a vario titolo (il Governo, le Regioni e i Comuni, la Protezione Civile, ...) che possono condizionare, anche se non determinare, i comportamenti di ciascuno.

Il virus ci conferma in sintesi che i comportamenti umani sono i più vari e solo in parte frutto di valutazioni utilitaristiche, di regole da rispettare, di dimensioni razionali. Entrano in gioco aspetti culturali, emotivi, spesso poco consapevoli che producono scelte guidate da un “senso” personale talvolta incomprensibile agli altri.

In ISMO utilizziamo ormai da decenni il Dilemma del Prigioniero **trasformato in una esercitazione bellissima** (... sia per i Partecipanti che per i Trainer) all'interno di dinamiche di gruppo a scopo formativo, aule, laboratori, con pochi partecipanti o anche centinaia. Abbiamo potuto osservare una casistica infinita di situazioni ed ogni volta è entusiasmante stupirsi del comportamento umano. Il gioco del dilemma è infatti una efficace simulazione nella quale emergono comportamenti individuali e comportamenti organizzativi. Il conflitto è sperimentato tra i due prigionieri ed anche all'interno delle due parti (solitamente due sottogruppi), in diverse giocate, attraversando alcuni *incident* che arricchiscono il processo.

Il Dilemma così giocato aiuta a spiegare, nelle successive fasi di *debriefing*, ad esempio come la cooperazione e il rispetto degli accordi sia un ingrediente non scontato in un sistema umano, quanto piuttosto **una capacità da costruire**, talvolta da ricostruire dopo reciproche offese e tradimenti, dopo patti non rispettati, dopo una competizione spinta all'eccesso, dopo incomprensioni. Emerge il bisogno di comunicare per **costruire fiducia** ed elaborare un **patto** condiviso. Altrettanto l'importanza di figure che sappiano esprimere una **leadership positiva** che trascini i gruppi nella direzione della cooperazione. Si osserva quanto facilmente la definizione di un **confine**, per quanto fittizio, possa creare una contrapposizione ed un desiderio di vincere sull'altro piuttosto che di ottenere il massimo beneficio.

Un altro apprendimento che osserviamo dai laboratori dove con i nostri clienti giochiamo al Dilemma del Prigioniero è che spesso dopo aver raggiunto un equilibrio cooperativo in cui entrambe le parti sembrano aver appreso la lezione, all'ultima giocata qualcuno o entrambi sono portati a “**tradire**” il patto. Quasi a voler vincere all'ultima mossa o a vendicare precedenti colpi bassi dell'avversario. Una tentazione che fuori dal gioco può essere molto pericolosa.

Il nostro Paese, in realtà il mondo intero, sta giocando oggi una pericolosa dinamica del Dilemma del Prigioniero. Un primo round si è tenuto in Cina e abbiamo scelto di uscire di casa, tanto da noi non sarebbe arrivato. Poi si è giocato a Codogno e qualcuno ha iniziato a scegliere di stare a casa, altri hanno continuato a preferire l'altra opzione. Poi la Lombardia, il nord Italia e oggi tutto il Paese ha scelto per la cooperazione, ma non il resto d'Europa che anzi ha forse in parte approfittato della situazione. Oggi anche gli ultimi baluardi hanno probabilmente cambiato posizione.

La cosiddetta “Fase 2”, ormai alle porte, vedrà il ripetersi del dilemma in tante piccole situazioni di vita quotidiana: usare la mascherina, anche quando farà veramente caldo, tenere le distanze, rispettare le regole di accesso ai mezzi pubblici, ...

Serve imparare dalle giocate precedenti, dagli errori e dai piccoli successi magari locali o in Paesi lontani.

Il problema è che non abbiamo infiniti round per imparare quale sia l'equilibrio sostenibile e scoprire a nostre spese che solo la cooperazione è una strategia vincente. **La strada “win-win” è #iorestoacasa**, tutti, senza eccezioni. Nella metafora del gioco abbiamo già subito diverse condanne a numerosi anni di prigione, ma guardando al futuro non possiamo permettercene altri.

Andrea Volpe, Amministratore Delegato ISMO SRL, 26.04.2020