

Intencions i conseqüències

La teoria de jocs il·lumina molt bé les lògiques de la interacció, però serveix per explicar la conducta?

Encara que la teoria de jocs intenta explicar la conducta apel·lant a les intencions dels agents per assolir determinades conseqüències, cal que també doni compte de les accions d'actors que no actuen per les conseqüències, per exemple per no deixar trepitjar la seva dignitat.

Mason adverteix que sovint la gent no es mou pels seus interessos sinó per les **seves passions com l'orgull**, per tant pot ser una cosa d'interès pels vells estats de la unió actuar com si **estiguessin motivats per la raó més que no pas per l'interès**.

Els experiments realitzats seguint el joc de d'ultimàtum que si no hi ha una relació d'un cert equilibri entre el que s'ofereix i el que es queda el proponent, molta gent prefereix que el joc s'anul·li, encara que guanyarien més si juguessin tot i que rebessin molt poc. Per tant cal admetre que hi ha una falta de racionalitat o es mou per altres motivacions.

Es pot pensar que l'enveja fa que es rebutgi una oferta quan el proponent es queda amb una quantitat més elevada. També l'altruisme fa que un individu accepti els costos de castigar a un aprofitat. En ambdós casos es vulnera el principi de l'auto interès però no la reciprocitat ja que a un 'altruista' el pot satisfer més castigar a un aprofitat, igual que a un envejós fer mal o menysprear a una persona que es comporta injustament. No sembla tant clar el cas de la reciprocitat forta (la justícia). És com si un donés cops de peu a una pedra com a venjança per haver-lo entrebancat, amb la qual cosa l'única cosa que en treu és fer-se més mal a ell mateix.

Inducció cap endarrere

En els jocs en forma extensiva i amb informació perfecta sempre hi ha un equilibri de Nash amb estratègies pures. Quan els individus participen en aquest joc troben l'equilibri retrocedint des de la darrera jugada on hi ha els resultats, cada jugada com si cada un dels dos jugadors tries l'estratègia dominant és a dir que el seu resultat seria el millor.

Elster indica que aquesta manera de procedir és fàcil d'ensenyar-la en un experiment, però en la vida real els humans no la saben aplicar espontàniament.

Algunes fallades de la teoria de jocs de l'elecció racional

Elster mostra amb exemples fallades de la racionalitat. Les seves conclusions són interessants.

Les dificultats de predir encertadament a partir de la teoria de jocs poden ser degudes a que els agents actuen menys que racionalment o més que racionalment.

Sovint els humans actuen raonablement encara que no segueixin les regles estrictament lògiques de la teoria. La noció del punt de referència o punt focal sembla una idea interessant ja que la cosa que tenen en comú els exemples és que els humans saben utilitzar el sentit "comú" lligat al context