

LA TEORIA DELLA SCELTA RAZIONALE/ 9

L'ASSIOMATICA ALLA BASE DELLA TEORIA DEI GIOCHI (1944)

La razionalità del modello neoclassico si fonda sul presupposto che i processi decisionali vengano sempre effettuati allo scopo di scegliere l'oggetto capace di garantire al decisore il livello di utilità più alto possibile. Nel modello neoclassico, inoltre, si ipotizza che le alternative fra cui scegliere siano sempre commensurabili in termini di utilità che apportano al decisore. Si ipotizza, cioè, che l'utilità garantita dalle alternative di scelta sia misurabile attraverso una metrica comune e che l'*homo œconomicus* possa sempre stabilire quale delle alternative di scelta sia la preferita.

Von Neumann e Morgenstern ipotizzano che l'individuo goda di preferenze caratterizzate dalle proprietà di:

- **ordinamento**
 - **asimmetria** (se x è preferito a y , allora y non è preferito a x)
 - **transitività** (se x è preferito a y e y è preferito a z , allora x è preferito a z)
- **continuità**: x è preferito a y e y è preferito a z , se e solo se $px + (1-p)z$ è preferito a y ed y è preferito a $qy + (1-q)z$, per p e q strettamente fra 0 e 1 [variando la probabilità delle conseguenze, mutano con continuità anche le preferenze];
- **indipendenza**: per qualsiasi p tale che $0 < p < 1$, x è preferito a y se e solo se $px + (1-p)z$ è preferito a $py + (1-p)z$

che garantiscono la rappresentabilità della struttura delle preferenze individuali attraverso una funzione matematica, dalla valenza ordinale e non cardinale (grazie al principio di indipendenza).



La scelta X è preferita alla scelta Y se e solo se l'utilità attesa $EU(x)$ è maggiore della $EU(y)$, dove $EU = p_i \sum U(x_i)$