

Tóth I. János

A játékelmélettől az etikáig

A közfelfogás szerint az érdekevezérelt racionális viselkedés és az értékevezérelt morális viselkedés nemcsak egymástól alapvetően különböző, hanem két – egymással nem érintkező – elkülönült világot is jelent. Az előbbivel olyan diszciplínák foglalkoznak, mint a döntésemélet, a játékelmélet, a közgazdaságtan, a racionális döntések elmélete stb., míg az utóbbival az etika. Tanulmányomban amellet érvelek azonban, hogy az érdekek és az értékek világa között nincs szakadék, sőt a tiszta érdekkonfliktusok elkerülhetetlenül erkölcsi és etikai kérdésekhez vezetnek.

I. A VÁLTOZÓ ÖSSZEGŰ JÁTÉKOK

A játékelmélet elsősorban konfliktushelyzetek matematikai-logikai elemzésével foglalkozik (MÉRŐ 1996). Kezdetben a játékelmélet arra a kérdésre keresett választ, hogy a racionális játékosoknak hogyan kell viselkedni egy állandó összegű interakcióban. Az „állandó összeg” fogalmával kapcsolatban általában meghatározott nagyságú javakra (tortára pl. költségvetés, szavazatok stb.) utalnak. Természetesen mindegyik szereplőnek az a célja, hogy minél nagyobb szeletet biztosítson magának az ellenérdekű szereplők erőfeszítései ellenére. Neumann János megmutatta, hogy itt a helyes viselkedés nem annyira a nyereség maximalizálására való törekvés, mint a(z) egyszemélyes) döntési helyzetekben, hanem a veszteség minimalizálása (minimax stratégia) (NEUMANN 1965, 121). Később Nash bebizonyította, hogy minden interakcióban létezik egyensúlypont, amit a racionális játékosnak követni kell, ha nem akar pórul járni (NASH 1950). Tehát a döntésemélet és közgazdaságtan által hirdetett nyereségmaximalizáló viselkedéshez képest a játékelmélet már eleve mérsékelt viselkedést, nevezetesen az egyensúlyi stratégia követését ajánlja a szereplőknek. Nyilvánvaló azonban, hogy az egyensúlyi stratégia fogalma is az önérdékkövető (individúálisan racionális) viselkedés egyik formáját jelenti. Más szavakkal mondhatjuk azt is, hogy a szereplők általános céljukat („stratégiájukat”), az önérdék érvényesítését egy meghatározott eszközzel („taktikával”), az egyensúlyi stratégia követésével valósíthatják meg.¹

Később a figyelem a változó összegű játékok felé fordult, vagyis az olyan szituációk felé, ahol a játékosok viselkedése egyaránt befolyásolja magának a tortának, illetve a számukra megszerezhető tortaszületnek a nagyságát. Ezért a változó összegű játékokban a szereplők viselkedésének mindig két oldala, nevezetesen egy individuális és egy kollektív aspektusa létezik.

A változó összegű játékok esetében új célok („stratégiák”) jelennek meg. Ugyanis alapvető különbség van aközött, hogy valaki a saját tortaszületének a nagyságát akarja növelni, vagy magáét a tortáét. Az előbbi csak az adott individuum számára fontos,

¹ Itt a stratégia és a taktika fogalmát a szó megszokott értelmében használom, csupán azért tettem idézőjelbe, mert a játékelméletben a stratégia fogalma ettől különböző értelmű *terminus technicus*.

tehát parciális, míg az utóbbi az adott közösség szempontjából fontos, tehát univerzális célt jelöl. Persze a parciális célrendszerben gondolkozó és viselkedő ember számára (verseny)társának a viselkedése (aki történetesen univerzális célrendszerű) zavarosnak, inkonzisztensnek, végső soron irracionálisnak tűnhet. Ezt a véleményét a (korai) játékelmélet paradigmája is megerősíti, hiszen a kollektív entitás és az ehhez társuló kollektív nyereség, illetve e nyereség növekedése értelmezhetetlen jelentésű fogalmak. A döntésemélet tárgyalja ugyan a kollektív entitások (pl. cég, állam, párt stb.), viselkedését, de ezeket mint individuális döntéshozókat tekinti, azaz a kollektív entitásokat is individualizálja. Az állandó összegű játékok elmélete maximum azt ismeri el, hogy formálisan képezhetünk ugyan kollektív entitásokat (pl. az egy állásra jelentkezők halmaza), azonban ezek semmilyen közös érdekekkel nem rendelkeznek, így nem rendelhetünk hozzájuk közös nyereséget és *ab ovo* nem beszélhetünk a közös nyereség változásáról. E fogalmak csak a változó összegű játékok elméletében kapnak értelmet.

A változó összegű játékokban azonban nemcsak új célok, hanem új módszerek is megfogalmazhatók. Ugyanis egy parciális célt, vagyis a nagyobb tortaszetre irányuló törekvést két különböző módon („taktikával”) is meg lehet valósítani. Növelheti valaki a nyereségét úgy, hogy megpróbálja növelni a tortából a részesedési arányát, és ha ez sikerül, akkor az adott nagyságú tortából nagyobb szelethez jut. De természetesen úgy is növelheti valaki a nyereségét, ha megpróbálja növelni a torta nagyságát, hiszen akkor ugyanolyan részesedési arányok mellett szintén nagyobb szelethez fog jutni. Az előbbit individuális, míg az utóbbit kollektív eszköznek tekintjük. Vagyis a változó összegű interakcióban mind a cél („stratégia”), mind az eszköz („taktika”) szintjén jelen van az individualitás és a kollektivitás. E logika alapján *individúálisan parciális, kollektívan parciális, individúálisan univerzális és kollektívan univerzális* gondolkodásról és viselkedésről beszélhetünk. Ebben a tanulmányban elsősorban a racionalitás első két formáját hasonlítjuk össze, amelyre a játékelméletben gyakran egyszerűen – véleményem szerint nem eléggé precízen – mint individuális és kollektív racionalitásra utalnak.

A játékelmélet – döntéseméleti és közgazdaságtani eredetével összhangban – az individuális racionalitás talaján áll, és hagyományosan arra ösztönzi a szereplőket, hogy individuális céljaikat individuális eszközökkel valósítsák meg. Az *individúálisan parciális* viselkedés azonban a változó összegű játékok esetében paradox következményekhez vezet. Az önző szereplők ekkor csak és kizárólag a számukra megszerezhető tortaszet maximalizálására fordítják erejüket, s egyáltalán nem foglalkoznak a torta növelésének kérdésével. Kétségtelen tény ugyanis, hogy bármilyen nagy legyen egy torta, aki nagyobb arányban részesedik belőle, az mindig jobban jár, mint akinek rosszabb a pozíciója. Ebből pedig természetesen adódik, hogy a kollektív szempontok egyre inkább háttérbe szorulnak. Minél többen követnek individúálisan parciális stratégiát, annál kisebb lesz az elosztható torta nagysága. Ez pedig a gyengébb játékosoknál gyorsabban, az erősebb játékosoknál lassabban, de mindenkinél a nyereségek (tortaszettek) csökkenéséhez fog vezetni. A paradoxon abban áll, hogy hosszabb távon az individúálisan parciális szereplők épp az alapvető céljukat nem tudják megvalósítani.

Ezzel szemben tekintsünk egy olyan közösséget, ahol az emberek önérdeküket (individuális céljaikat) kollektív módon próbálják megvalósítani. A *kollektívan parciális* szereplők alapvetően arra törekcsenek, hogy maga a torta legyen minél nagyobb, s ebből automatikusan következik, hogy a szereplők nyeresége is arányosan nagyobb

lesz. Tehát az együttműködő, az önérdéküket a közérdekkel egyeztető közösségek tagjai, paradox módon jobb eredményt érnek el, mint azok, akik önérdéküket a lehető legkeményebben próbálják érvényesíteni.

Ez a logika azonban csak ideáltipikus esetben érvényes, vagyis ha a közösség minden tagja kollektívan parciális. Ellenkező esetben könnyen lehet, hogy miközben a kollektívan parciálisok az egyre nagyobb torta létrehozásával vannak elfoglalva, addig az individuálisan parciálisok saját pozíciójukat erősítik. Így a kollektivisták nyeresége lassabban nő, mint az individualisták nyeresége, sőt pozíciójuk és részesedésük nettó értékben is csökkenhet. Általában elmondható, hogy minél nagyobb létszámú egy társaság, annál eredményesebb az individuális, és annál eredménytelenebb a kollektív viselkedési mód. Következésképpen a kollektív viselkedés egyre népszerűtlenebb lesz az alapvetően parciális célokat követő személyek között. S végül az összes parciális célokat követő személy lemond a kollektív stratégiáról és áttér az individuális stratégiára. Ebből persze nem következik, hogy az együttműködő viselkedés teljesen kiszorul egy közösségből, de azokat már nem a parciális, hanem az *univerzális* célrendszerben gondolkodók és viselkedők tartják fenn.

2. FOGOLYDILEMMA

A változó összegű játékok egyik legismertebb példája a fogolydilemma. A fogolydilemma legegyszerűbb formáját a következő táblázat mutatja, ahol két személynek (X-nek és Y-nak) egy két lehetőséget (C-t és D-t) tartalmazó interakcióban kell döntenie (Tóth 1997, 87).

		Y játékos	
		C	D
X játékos	C	Jó eredmény mindkettőnek (3; 3)	X-nek a legrosszabb (0); Y-nak a legjobb eredmény (5)
	D	X-nek a legjobb (5); Y-nak a legrosszabb eredmény (0)	Rossz eredmény mindkettőnek (1; 1)

1. táblázat. A fogolydilemma. A táblázatban lévő első szám X, a második szám pedig Y játékos nyereségét mutatja. Mind a C, mind a D viselkedés mellett vannak érvek és ellenérvek.

Ebben a szituációban a D lehetőség választására ösztönöz a maximális nyereségre (5 pont), illetve a biztonságra (1 pont) való törekvés, vagyis a legrosszabb kimeneteltől (0 pont) való félelem. Ráadásul a D stratégia jelenti a domináns stratégiát, azaz aki D-t választja, az mindig nagyobb nyereségre tesz szert, mint aki C-t választja. A játékelmélet szerint a DD kimenetel jelenti az interakció egyetlen egyensúlypontját, következésképpen D viselkedés az egyensúlyi (vagyis az ajánlott) viselkedés. Másrészt viszont ha mindkét fél D-t választ, akkor a felek csak 1–1 pontot szereznek.

Mindez jól mutatja, hogy a D viselkedés megfelel az *individuálisan parciális* viselkedésnek. Hiszen aki D-t választja, az arra törekszik, hogy minél nagyobb legyen a részesedése, viszont egyáltalán nem foglalkozik a kollektív nyereség összegével. Az áb-

rából is látható, hogy ha senki sem választja a D stratégiát, akkor a közös nyereség összege 6 pont, CD kimenetel esetében a közös nyereség összege 5 pont, ha mindkét fél D-t választ, akkor a közös nyereség összege 2 pont. Azaz a D viselkedést választók arányának a növekedésével a közös nyereség összege lineárisan csökken és fordítva. Ezzel szemben a C viselkedés megfeleltethető a *kollektívan parciális* viselkedésnek. Hiszen aki C-t választ, az arra törekszik, hogy minél nagyobb legyen az együttes nyereség, viszont egyáltalán nem foglalkozik a saját részesedésével. Ezt jól mutatja, hogy ha az interakció CD kimenetelhez vezet, akkor a lehetséges 5 pontból a dezertáló mind az 5 pontot megkapja.

Parfit a C stratégia választását egyénileg önpusztítónak nevezi, hiszen ez a döntés azt jelenti, hogy valaki egy nem domináns stratégiát választ egy domináns stratégiával szemben. Ezzel szemben a D lehetőség választását kollektívan önpusztítónak tartja, hiszen ha ez a tipikus döntés, akkor a két fő közös (kollektív) nyeresége minimális lesz. Parfit szerint az ellentmondás a következő: „*Mindenkinek egyenként kell-e a maga számára a lehető legjobb eredményre törekednie; vagy nekünk együtt kell a legjobb eredményt biztosító viselkedést egyéneként követnünk?* Ezeket az eseteket „egyenként-együtt” dilemmáknak (Each-We Dilemmas) nevezi. Úgy tűnik, a vita teoretikusan megoldhatatlan, hiszen a két különböző racionalitás összemérhetetlen. Parfit szerinte a kanti morál lényege éppen az, hogy a szereplők elmozduljanak az *egyenként* logikájától az *együtt* logikája felé (PARFIT 1998, 145).

3. VÁLTOZÓ ÖSSZEGŰ INTERAKCIÓK ÉS A NYELV

Ha egy közösségből valakit megkérdezzük, hogyan kell viselkedni a fogolydilemmában, akkor a válasz a kérdés univerzális vagy parciális értelmezésétől függ. Ha az illető a kérdést úgy értelmezi, hogy általában hogyan kell viselkedni, vagyis a közösség tagjainak általában mit kell tenni, akkor a válasz a C viselkedés. Ugyanis mindenki (még az elkötelezett D-t választó is) abban érdekelt, hogy a C viselkedés legyen az általános. Ha az illető a kérdést úgy értelmezi, hogy neki hogyan érdemes viselkedni, akkor a válasz a D viselkedés. Ez jól mutatja, hogy a fogolydilemmában és általában a változó összegű helyzetekben hogyan ütközik össze az univerzalitás és a parciálitás. A változó összegű interakciókról folytatott nyelvi diskurzus azonban szükségképpen az univerzális szempontokat erősíti és a parciális szempontokat gyengíti. Tehát a változó összegű interakció nyelvi reprezentációja önmagában is a kollektív és univerzális szempontokat erősíti meg.

Ráadásul a közösség a nyelv segítségével közvetlenül is minősítheti a viselkedést. A fogolydilemma szituációjában a közösség a D viselkedést helytelennek és rossznak tekinti, amit a nyelv segítségével is ki tud fejezni, hiszen ezt a viselkedést dezertálásnak (defection) nevezi, míg a C viselkedést, mint helyes és jó döntést kooperálásnak (cooperation) nevezi. Attól kezdve, hogy az emberek a C viselkedést kooperálásnak, a D-t pedig dezertálásnak nevezik, a szituációhoz nyelvileg is viszonyulnak. Ez a nyelvi viszonyulás pedig önmagában is kifejti egy orientáló hatást. Azaz az embereknek már nem kell végiggondolniuk az egész szituációt – amire a döntés esetében sokszor nincs is lehetőség –, sőt még a formális erkölcsi törvényeket sem kell alkalmazniuk, hanem közvetlenül támaszkodhatnak a szavak erkölcsi konnotációjára (lásd TÓTH 1997, 164). Egy evolúciós paradigmában azt is mondhatnánk, hogy a nyelv egyfajta kollektív tuda-

tot jelent, amely a közösség hosszú történeti fejlődésével párhuzamosan alakult. S ezért az etika – a nyelven keresztül – szorosan kapcsolódik és reflektál a különböző interakciókra.

4. FORMÁLIS ETIKAI PARANCSOK

A formális etikai parancsok általánosan alkalmazhatók minden egyes szituáció esetében, s a kötelességnek a formális erkölcsi parancsokból származó fogalma mindig tárgyi érvényességgel bír. Érdemes arra felhívni a figyelmet, hogy a különböző változó összegű játékokban a formális etikai parancsok az önérdek kollektív értelmezését (a *kollektív parciálitást*) erősítik meg. A fogolydilemma mint egy absztrakt modell kitűnően alkalmas arra, hogy a formális etikai parancsok jelentőségét bemutassuk a változó összegű játékok világában.²

Az evangéliumi arany szabálynak létezik egy pozitív – „amit akartok, hogy veletek tegyenek az emberek, ti is azt tegyétek velük”, illetve egy negatív megfogalmazása is – „amit magadnak nem szeretnél, másnak se tedd”. Mivel azt szeretném, hogy a másik C-t válasszon, ezért nekem is C-t kell választanom. Általánosan fogalmazva: mivel mindenki azt szeretné, hogy mások együttműködően viselkedjenek, ezért mindenkinek az együttműködést kell választania. Ugyanerre az eredményre vezet a negatív megfogalmazás is. Mivel nem szeretném, hogy a partnerem az *individuílis parciálitás* logikája szerint D-t válassza, ezért én sem választhatok ezen szempont szerint. Tehát, ha az arany szabályt a fogolydilemmára alkalmazzuk, akkor a javasolt viselkedés a C lesz. Az arany szabály lényegében azt követeli meg az egyéntől, hogy saját cselekvését is úgy tekintse, mint a közösség bármely más tagjának a cselekvését, azaz az egyes döntéshozó ne egy parciális, hanem egy univerzális elv alapján cselekedjen (NYÍRI 1988, 66).

Kant első formulája a következőképpen szól: Cselekedj úgy, hogy akaratod maximája mindenkor egyszersmind általános törvényhozás elveként is szolgálhasson (KANT 1922, 138). Mivel a fogolydilemmában mindenki azt akarja, hogy a C viselkedés szolgáljon az általános törvényhozás elvéül, ezért az erkölcsös döntés a C stratégia választása. A kategorikus imperatívusz szintén helyzetünk tipikusságát hangsúlyozza, és lényegében azt követeli meg az egyéntől, hogy a saját cselekvését is úgy tekintse, mint a közösség bármely más tagjának a cselekvését.

Bentham szerint az erkölcsös viselkedés az, amely „a lehető legnagyobb boldogságot okozza a lehető legtöbb embernek” (BENTHAM 1977). Alkalmazva ezt a szabályt a fogolydilemmájára, a kifizetési mátrixból (1. táblázat) látható, hogy a közösség együttes nyeresége akkor maximális, ha mindenki C-t választja, ezért az utilitarizmus arra szólít fel, hogy a közjó növelése érdekében mindenki így tegyen. Az utilitarizmus alkalmazásának egyik fő nehézsége, hogy nehezen operacionalizálható, ellentétben az arany szabállyal vagy a kategorikus imperatívusszal.³

² Itt és most eltekintünk a „kooperálás” és a „dezertálás” szavak erkölcsi konnotációjától, s igyekszünk a semleges „C, illetve D viselkedés” fogalmát alkalmazni.

³ Általában nem áll rendelkezésünkre egy táblázat, amelyből pontosan megállapítható, hogy egy adott viselkedés hogyan befolyásolja a közjót. Komplexebb, nehezebben áttekinthető interakciókban az ember könnyen meggyőzi önmagát, hogy a saját érdekeit követve „szolgálja” leginkább a közösség érdekeit. Különösen a modern pluralista társadalomban áll fenn ennek a veszélye, ahol az interakciók rendkívül összetettek és bonyolultak.

A szabály-utilitarizmus elve az, hogy a választott stratégiának mindenki számára *per definitionem* azonosnak kell lennie és a közjót kell szolgálnia. A szabály-utilitarizmus szerint a szabályok elfogadásának vagy elutasításának mérlegelésekor a döntési helyzet általános sajátosságaiból, és nem az egyedi esetekből kell kiindulni. Nyilvánvaló, hogy a szabály-utilitarizmus szerint C stratégiát kell választani, hiszen a közérdek akkor érvényesül, ha mindenki a kooperációt fogadja el a viselkedés szabályaként (HARE 1982).

A különböző formális erkölcsi törvények a viselkedés különböző oldalait emelik ki. Az arany szabály és a kategorikus imperatívusz a döntéshozó *tipikus* helyzetére, az utilitarizmus a *közjó*ra, míg a szabály-utilitarizmus mindkét tényezőre utal. Tekintve, hogy a fogolydilemma történetesen egy olyan változó összegű játék, ahol ez a két tényező egybeesik, így nem véletlen, hogy mind a négy formális etikai parancs a C lehetőség választására utasít. Ez a tény szintén azt az álláspontot erősíti meg, hogy az etikai parancsok – a moralitás autonóm rendszerét felhasználva – végső soron összhangban állnak az önérdek kollektív értelmezésével (a kollektív parciálitással), amely arra ösztönzi a közösség tagjait, hogy egyéni érdeküket a közösségi érdekekkel összhangban próbálják megvalósítani.

5. TÁRSADALOMFILOZÓFIAI VONATKOZÁSOK

A klasszikusok természetesen nem ismerték a változó összegű játék fogalmát, de a modern kutatások arra utalnak, hogy több társadalomfilozófia is jól értelmezhető a változó összegű interakciók paradigmájában. A cikk keretei között csak néhány szerepre szeretném a figyelmet felhívni.

Hobbes szerint az önérdekkövető, vagyis az általunk javasolt terminológia alapján az individuálisan parciális egyének – akik persze a saját kereteik között racionálisak – a szűkös javak megszerzéséért állandó küzdelmet vívnak egymással, ezért spontán nem alakíthatnak ki társadalmi integrációt. Elsőként David Gauthier mutatta meg, hogy a Hobbes által leírt természeti állapot jól értelmezhető egy sokszemélyes fogolydilemma szituációjaként (HUORANSZKI 1998, 179). A probléma megnyugtató megoldását Hobbes csak a szuverén megválasztásában látja, aki a megfelelő büntetéssel ki tudja kényszeríteni azoknak az univerzális szempontoknak az érvényesítését, amelyek jogosultságát minden résztvevő elismeri. A megfelelő büntetési tételek mellett az univerzális szabályok követése nemcsak kollektív értelemben, hanem individuális értelemben is racionálissá válik. Például a fogolydilemma szituációját a hatalom a következőképpen módosíthatja.

		Y játékos	
		C	D (-2)
X játékos	C	3; 3	0; 3
	D (-2)	3; 0	-1; -1

2. táblázat. A fogolydilemma transzformációja a hatalom segítségével. Ha a szuverén legalább -2 egységgel bünteti a D lehetőség választását, akkor az interakcióban egyetlen új egyensúlypont lesz, a CC. Az új egyensúlyi stratégia (C) választása nemcsak kollektív, hanem individuális értelemben is racionális döntés.

A racionális döntések elméletének antropológiája szempontjából jól érthető a hobbesi természeti állapot, illetve a hobbesi társadalom. Ugyanis mindkettő az *individúálisan parciális* döntéshozókra épül. A két állapot közötti átmenetet a társadalmi szerződés jelenti, amely mögött viszont univerzális szempontok húzódnak meg.

A változó összegű interakciókkal kapcsolatban az „általános akarat” fogalmát is meg lehet említeni (HUORANSZKI 1998, 144). Rousseau ezzel kapcsolatban a következőt írja: „Mindenki akarata (*volonté de tous*) gyakran eltér az általános akarattól (*volonté générale*); ez utóbbi csak a közérdeket nézi, míg az előbbi nem több a különös akaratok összegénél. De ha a különös akaratokból elveszük azt, amiben az egyik több vagy kevesebb a másiknál, márpedig ezek a különbségek kölcsönösen megsemmisítik egymást, úgy a kivonás eredményeként az általános akarat marad fenn.” (ROUSSEAU 1997, 27.)

Minden ember egyéni érdeke (*volonté particulière*) mellett létezik a közösség tagjainak közös érdeke is, a nagyobb kollektív nyereséghez fűződő kollektív érdek. Azaz a változó összegű interakciók esetében az *individúális parciális* szempontja mellett létezik az univerzalitás is. A fogolydilemma esetében az előbbi a D, míg az utóbbi a C stratégia választásának a következménye. A C lehetőség alkalmazásával mindenki jobban járna ugyan (ezt fejezi ki a közérdek és az általános akarat), mégis minden egyes személy számára (individúálisan parciális szempontból) racionálisabb a D stratégiát választani (ez lenne a magánérdek), s ez minden egyes emberre igaz, így mindenki akaratává válik. Az általános akarat kivezet bennünket önmagunkból, az egoizmusból és az önzésből a „közboldogság felé”. Az erény nem más – mondja Rousseau –, mint a személyes *volonté particulière* hozzáigazítása a nyilvános *volonté générale*-hoz. Vagyis azt mondhatjuk, hogy a moralitás megerősíti az önérdek általános értelmezését, s így hozzájárul a közérdek és az általános akarat érvényesüléséhez. A fogolydilemma tipikusan egy olyan helyzet, ahol a közösség minden egyes tagja szabadon elfogadhatja az univerzalitást megtestesítő törvényt, és alávetheti magát neki anélkül, hogy saját érdeke és szükséglete ellentmondásba kerülne vele.

Mancur Olson *A kollektív cselekvés logikája* című munkájában (1997) matematikai magyarázatot ad arra a jellegzetes problémára, hogy a nagy érdekcsoportok kollektív viselkedése általában alacsony hatékonyságú. Mint írja: „...racionálisan, önérdekből cselekvő individuumok nem törekednek arra, hogy realizálják közös vagy csoportérdekeiket.” (OLSON 1997, 8) Russel Hardin kimutatta, hogy Olson elemzése lényegében megfeleltethető a fogolydilemma logikájának (HARDIN, R. 1998).

Nagyjából ugyanebben az időpontban született meg Garrett Hardin tanulmánya is, amelynek címe (*The Tragedy of the Commons*) gyorsan része lett a közbeszédnek (HARDIN, G. 1968). A „közlegető” olyan helyzetek paradigmájává vált, ahol az emberek saját (individúálisan parciális) érdekeik érvényesítése közben összeütközésbe kerülnek, holott mint közösség sokkal jobban járnának, ha korlátoznák magukat, ám az önkorlátozás egyénileg senkinek sem szolgálja a javát. Hardin e szituáció megoldását három alapvető intézmény segítségével képzele el: az erkölcs, a hatalom és a tulajdon. Nyilvánvaló azonban, hogy alapvető különbség van az erkölcs (mint a személyiséget átalakító, belsővé vált „intézmény”) és a másik két, a személyiséget kevésbé érintő, „külső” intézmény között. Hiszen az erkölcs a döntéshozó személyiségébe épül, s ezzel meghaladja az individúálisan parciális minőséget (*homo oeconomicus*); ezzel szemben a hatalom és a tulajdon az individúálisan parciális döntéshozók esetében is ki tudja kényszeríteni a szükséges és legális viselkedést.

Végtelenül sok helyzet működik a változó összegű interakciók logikája szerint. Ezek közül néhány az emberi közösségek ősi interakcióihoz (erőszak, lopás, becsületesség, hűség stb.) kapcsolódik. A változó összegű interakciók jelentős része azonban jóval fiatalabb (pl. adózás, eladósodás, környezetszennyezés, balesetveszélyes közlekedés, üvegházhatású gázok kibocsátása stb.) A problémát elsősorban ezek a viszonylag új típusú változó összegű interakciók jelentik. Véleményem szerint itt nem egyszerűen csak arról van szó, hogy még nem volt elegendő idő az erkölcsi szabályok interiorizálódására, hanem inkább arról, hogy a modernitás két alapvető eszméje, az individualitás és racionalitás, melyeket (utóbbit a felvilágosodás óta a közgondolkodás) nem utolsósorban a közgazdaságtan és a racionális döntések elméletének hatására – az individuális parcialitás racionalitásaként értelmez, még a szükséges esetekben is megakadályozzák az univerzális szempontok érvényesülését. Úgy tűnik, hogy kultúránk a racionalitás legegyszerűbb és legrosszabb formáját állította előtérbe, nevezetesen az individuális parcialitás racionalitását.

IRODALOM

- BENTHAM, Jeremy 1977. Bevezetés az erkölcsök és a törvényhozás alapelveibe. In Márkus György (szerk.): *Brit moralisták a XVIII. században*. Budapest, Gondolat.
- HARDIN, Garrett 1968. The Tragedy of the Common. *Science*, 162.
- HARDIN, Russel 1998. A kollektív cselekvés mint megegyezéses, N szereplős foglydilemma. In Csontos László (szerk.): *A racionális döntések elmélete*. Budapest, Osiris–Láthatatlan Kollégium.
- HARE, R. M. 1982. Ethical Theory and Utilitarianism. In Sen, Amartya – Williams, Bernard (eds.): *Utilitarianism and Beyond*. Cambridge, Cambridge University Press. 23–38.
- HUORANSZKI Ferenc (szerk.) 1998. *Modern politikai filozófia*. Budapest, Osiris–Láthatatlan Kollégium.
- Kant, Immanuel 1922. *A gyakorlati ész kritikája*. Budapest, Franklin Társulat.
- OLSON, Mancur 1997. *A kollektív cselekvés logikája. Közjavak és csoportelmélet*. Budapest, Osiris.
- MÉRŐ László 1996. *Mindenki másképp egyforma*. Budapest, Tericum.
- NASH, John 1950. Equilibrium points in n-person games. *Proceedings of National Academy of Sciences*, 36.
- NEUMANN János 1965. *Válogatott előadások és tanulmányok*. Budapest, Közgazdasági és Jogi Könyvkiadó.
- NYÍRI Tamás 1988. *Alapvető etika*. Budapest.
- PARFIT, Derek 1998. Körültekintés, erkölcsiség és a foglydilemma. In Csontos László (szerk.): *A racionális döntések elmélete*. Budapest, Osiris–Láthatatlan Kollégium.
- ROUSSEAU, Jean-Jacques 1997. *A társadalmi szerződésről*. Budapest, PannonKlett.
- TÓTH I. János 1997. *Játékelmélet és társadalom*. Szeged, JATEPress.



After Bruxelles sorozat 2, 2002–2003 / 30×90 cm