



UNIVERSITÀ
CATTOLICA
del Sacro Cuore

DIPARTIMENTO DI ECONOMIA INTERNAZIONALE
DELLE ISTITUZIONI E DELLO SVILUPPO

Carlo Beretta

Accordi, regole sociali, giudici e tribunali
Parte I

N. 1501

VP VITA E PENSIERO

UNIVERSITÀ CATTOLICA DEL SACRO CUORE

DIPARTIMENTO DI ECONOMIA INTERNAZIONALE
DELLE ISTITUZIONI E DELLO SVILUPPO

Carlo Beretta*

Accordi, regole sociali, giudici e tribunali
Parte I[†]

N. 1501

VP VITA E PENSIERO

* DISEIS and Faculty of Political and Social Sciences, Università Cattolica del Sacro Cuore, Largo Gemelli 1 20123 Milano – ITALY. carlo.beretta@unicatt.it

[†] Financial support from the Catholic University of Milan under the D.1 2014 research project on “Mercati incompleti e relazioni personalizzate” is gratefully acknowledged.

Comitato direttivo

Carlo Beretta, Angelo Caloia, Guido Merzoni, Alberto Quadrio Curzio

Comitato scientifico

Carlo Beretta, Ilaria Beretta, Simona Beretta, Angelo Caloia, Giuseppe Colangelo, Marco Fortis, Bruno Lamborghini, Mario Agostino Maggioni, Guido Merzoni, Valeria Miceli, Fausta Pellizzari, Alberto Quadrio Curzio, Claudia Rotondi, Teodora Erika Uberti, Luciano Venturini, Marco Zanobio, Roberto Zoboli

Prima di essere pubblicati nella Collana Quaderni del Dipartimento di Economia internazionale, delle istituzioni e dello sviluppo edita da Vita e Pensiero, tutti i saggi sono sottoposti a valutazione di due studiosi scelti prioritariamente tra i membri del Comitato Scientifico composto dagli afferenti al Dipartimento.

I Quaderni del Dipartimento di Economia internazionale, delle istituzioni e dello sviluppo possono essere richiesti alla Segreteria (Tel. 02/7234.3788 - Fax 02/7234.3789 - E-mail: segreteria.diseis@unicatt.it).

www.unicatt.it/dipartimenti/diseis

Università Cattolica del Sacro Cuore, Via Necchi 5 - 20123 Milano

www.vitaepensiero.it

Le fotocopie per uso personale del lettore possono essere effettuate nei limiti del 15% di ciascun volume dietro pagamento alla SIAE del compenso previsto dall'art. 68, commi 4 e 5, della legge 22 aprile 1941 n. 633.

Le fotocopie effettuate per finalità di carattere professionale, economico o commerciale o comunque per uso diverso da quello personale possono essere effettuate a seguito di specifica autorizzazione rilasciata da CLEARedi, Centro Licenze e Autorizzazioni per le Riproduzioni Editoriali, Corso di Porta Romana 108, 20122 Milano, e-mail: autorizzazioni@clearedi.org e sito web www.clearedi.org

All rights reserved. Photocopies for personal use of the reader, not exceeding 15% of each volume, may be made under the payment of a copying fee to the SIAE, in accordance with the provisions of the law n. 633 of 22 april 1941 (art. 68, par. 4 and 5). Reproductions which are not intended for personal use may be only made with the written permission of CLEARedi, Centro Licenze e Autorizzazioni per le Riproduzioni Editoriali, Corso di Porta Romana 108, 20122 Milano, e-mail: autorizzazioni@clearedi.org, web site www.clearedi.org.

© 2015 Diseis

ISBN 978-88-343-3173-6

Abstract

Starting with a prisoner's dilemma, a simple taxonomy of the possible characteristics of a game is introduced. This forms the basis for discussing repeated interactions and the emergence of personalised rules used in durable relationships. When by their nature, interactions are sporadic, much of the same results can be obtained by the use of social rules. Finally, the use of formal contracts, typically incomplete, and a third party to solve conflicts is outlined. The Appendix contains a summary introduction to the problem of incompleteness of norm systems.

JEL A1,C7

INDICE

Introduzione	pag. 7
Le relazioni personalizzate potenzialmente durature	13
Le regole sociali	24
Riferimenti bibliografici	47

Introduzione

Per vedere l'utilità di un risultato come il Folk Theorem e le sue possibili implicazioni, è utile rifarsi agli esempi di giochi come quello del dilemma del prigioniero con la seguente matrice dei pagamenti:

A \ B	C	NC
C	2 ; 2	0 ; 3
NC	3 ; 1	1 ; 1

ove C sta per cooperativo ed NC per non cooperativo.

La prima cosa che ci si può chiedere è quale sia l'interpretazione da dare ai numeretti che vi compaiono. Sono misure cardinali o ordinali dei guadagni e delle perdite associati alle varie combinazioni di strategie? È, di solito, relativamente facile specificare quale sia il risultato raggiunto e quali siano i suoi effetti per ciascuno dei giocatori,¹ ma quello che è rilevante è il valore che ciascuno dei giocatori dà a questi effetti e questo è informazione privata.

Tipicamente si suppone di poter dedurre questi valori attraverso altri esperimenti. Ad esempio, si può mettere un giocatore di fronte a una scelta in condizioni di rischio, se accetta di partecipare a una lotteria che promette una vincita x se si verifica un evento E , a cui si associa una determinata probabilità ed y se non si verifica E e una lotteria che promette x' se si verifica un evento E' ed y' se E' non si verifica. Se valgono le condizioni del teorema di von Neumann – Morgenstern o quelle di De Finetti – Savage, si è in grado di risalire alla classe di funzione di utilità affini sottostante le scelte.² Si ottiene così una misura cardinale dei valori che ciascun giocatore associa ai diversi risultati.

Questa costruzione è certamente adatta per discutere alcuni

¹ Quanti anni di prigione, quanti euro si vincano o si perdano, a seconda dei giochi e delle loro versioni.

² Se $u(x)$ è una rappresentazione delle preferenze del soggetto in questione, allora anche $v(x) = a + b u(x)$, con $b > 0$, è una rappresentazione delle stesse preferenze.

giochi, in particolare quelli in cui le funzioni obiettivo di ciascun giocatore non hanno come argomenti gli effetti del risultato sugli altri giocatori.³ Molti degli esperimenti però illustrano deviazioni sistematiche dalle previsioni a cui porta la teoria.⁴ Per spiegare il comportamento osservato si costruisce, *ex post*, una funzione obiettivo che induca individui razionali a tenere il comportamento osservato, di fatto supponendo che i valori che i giocatori attribuiscono ai diversi risultati differiscano in maniera sistematica da quelli specificati dalla matrice dei pagamenti fornita ai soggetti che partecipano all'esperimento.⁵

Una conseguenza di questo fatto è che lo sperimentatore non sa, se non eventualmente *ex post*, quale gioco sia stato realmente effettuato, come i giocatori abbiano interpretato la situazione in cui si sono trovati a scegliere e perciò neppure se si siano comportati “razionalmente”, se la teoria sia stata contraddetta o meno. Si può cercare di risalire all'interpretazione comparando i risultati di esperimenti opportunamente costruiti per verificare ipotesi su singole proprietà delle preferenze, ma anche per far questo, bisogna essere sicuri che i soggetti si comportino “razionalmente”, cosa su cui molti sperimentalisti sono dubbiosi.⁶

³ Si pensi all'analisi del comportamento in presenza di duopolio o di oligopolio, ad esempio, ma in questi casi ricorrere ad esperimenti esterni per costruire la rappresentazione delle preferenze dei giocatori è probabilmente superfluo.

⁴ Si pensi ai comportamenti osservati nel gioco del dittatore, ma anche nel dilemma del prigioniero persino quando non è ripetuto.

⁵ Per uno dei primi passi in questa direzione si veda Rabin (1993).

⁶ Si veda, ad esempio, il cap. 3 di Gintis (2009). V'è almeno un'asimmetria piuttosto curiosa: gli sperimentatori, mentre vogliono avere informazioni sulle loro cavie, non indagano più di tanto su di sé, forse ritenendo di sapere tutto al riguardo. Non sentono perciò il bisogno di spiegare perché non si indaga su alcuni spetti apparentemente importanti. Non sono comuni esperimenti in cui si cerca di sapere cosa il soggetto desidera sapere. Perché non chiedersi se un soggetto cui viene rivelata solo la parte della matrice dei pagamenti che lo riguarda desidererebbe sapere qualcosa anche sul resto della matrice? Dotato di una strategia strettamente dominante, un giocatore “ra-

Non si evita nessuno dei problemi a cui si è fatto breve cenno nei paragrafi precedenti ma non sempre si ha bisogno di valutazioni cardinali. In tutti i giochi con soluzione in strategie strettamente dominanti bastano quelle ordinali, che sono più facili da ottenere. Si è in grado di distinguere un gioco come quello rappresentato nella fig. 6.1

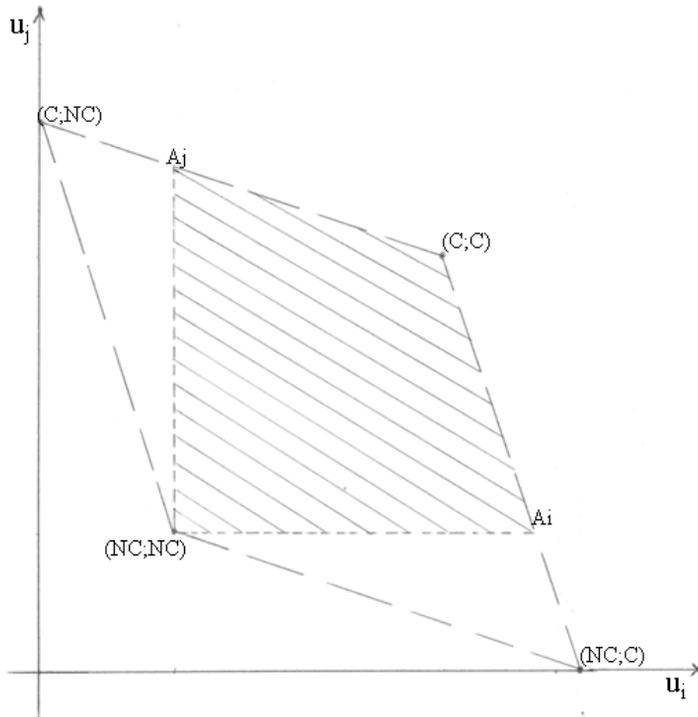


Fig. 6.1

zionale” non dovrebbe sentire il bisogno di sapere nient’altro. Perché non chiedere ai soggetti di completare la matrice e confrontare poi le diverse maniere in cui reagiscono ai vari giochi con i tipi di completamento proposti? Ma ovviamente la domanda più interessante è perché molti sperimentalisti non considerino esperimenti di questo tipo.

da quello rappresentato nella fig. 6.2.

Con le sole informazioni ordinali non si è però in grado di dire alcunché su molte caratteristiche di un gioco che sono particolarmente rilevanti per discutere del ruolo di accordi, regole sociali e di quello di terzi arbitri, dotati di opportuno potere di coazione.

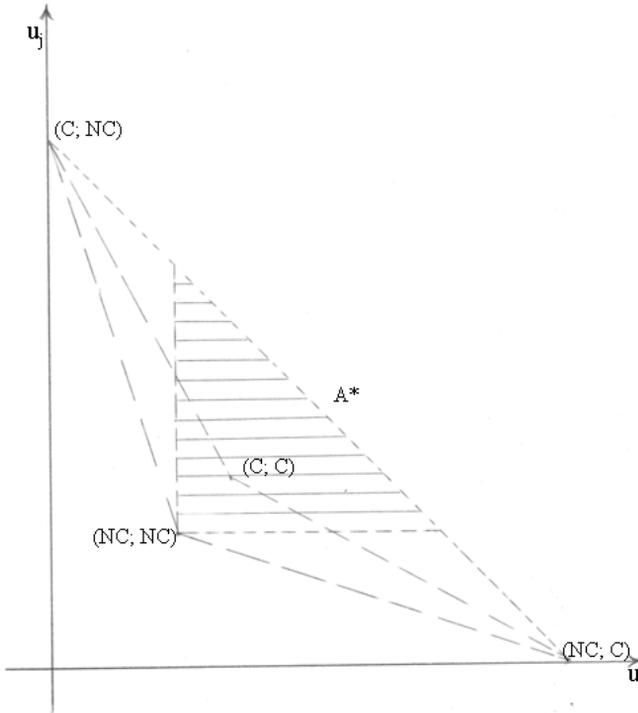


Fig. 6.2

Ad esempio, non è possibile distinguere un gioco simmetrico, come viene naturale interpretare il dilemma del prigioniero con cui si è aperto il lavoro, da uno asimmetrico, come quello rappresentato nella fig. 6.3. Nella figura in questione compare poi una retta con inclinazione pari a -1 che passa per $(C; C)$ che può sembrare

bizzarra. Si pensi però al dilemma del prigioniero giocato da due duopolisti che controllano imprese di diverse dimensioni e si interpretino u_i ed u_j come i profitti guadagnati dall'uno o dall'altro. I punti che giacciono sulla retta possono ora essere visti come maniere alternative in cui essi possono ripartirsi i guadagni ottenuti quando, usando la strategia cooperativa, producono esattamente quanto avrebbe prodotto un monopolista. Naturalmente ci si può chiedere perché il duopolista i dovrebbe cedere parte dei "propri" profitti a j ma, come si vedrà tra breve, è relativamente facile rispondere anche a questa domanda.⁷

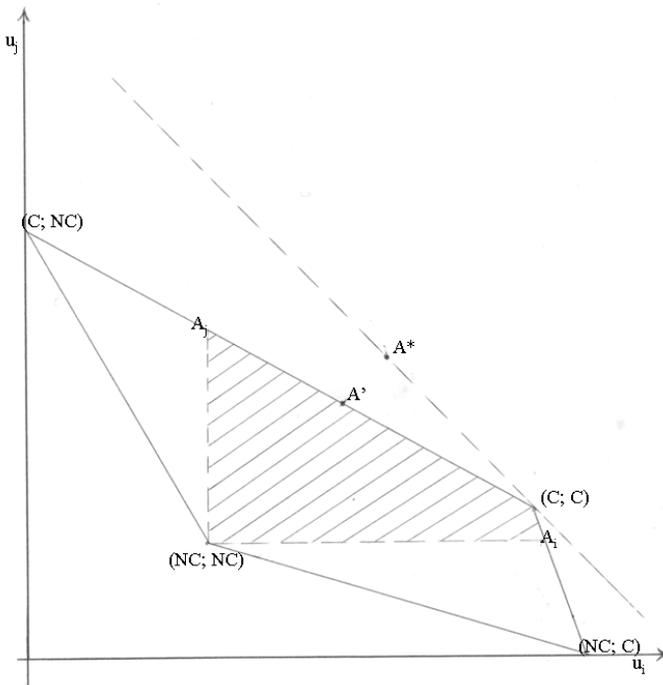


Fig. 6.3

⁷ Quelli che ammettono questa possibilità vengono detti *giochi a utilità trasferibile*.

L'interesse per queste caratteristiche è molto limitato per giochi effettuati una sola volta, ma è estremamente rilevante per i giochi ripetuti.

Si consideri, per semplicità, il caso di ripetizione infinita.⁸

Se la ripetizione avviene sempre tra gli stessi due individui, nel caso di simmetria, giocare sempre cooperativo è un equilibrio di Nash, ovviamente se sorretto dalla minaccia di un'opportuna sanzione nel caso uno dei due devii se il gioco ha la struttura di quello rappresentato nella fig. 6.1. Ma nel caso della fig. 6.2, è ovvio che accordarsi per giocare, ad esempio, (C; NC) nelle mani pari e (NC; C) nelle mani dispari, consente ad entrambi i giocatori di raggiungere dei guadagni medi maggiori di quelli che otterrebbero accordandosi di giocare sempre (C; C). L'accordo può essere tradotto nell'uso di regole molto semplici, la cui violazione è facilmente accertabile da parte di entrambe le parti, e può essere sostenuto da minacce di punizioni molto simili a quelle che sorreggono l'impegno a giocare sempre cooperativo.

La simmetria del gioco e dei comportamenti richiesti rendono naturalmente saliente un'egual distribuzione dei guadagni tra i due agenti. Ma v'è un altro fatto che rafforza la candidatura di questa allocazione, un fatto che si può apprezzare facilmente se si ritorna alla fig. 6.1. Si consideri un'allocazione dei guadagni come quella associata ad A_j o molto vicina ad essa.⁹ Essa assegna tutti, o quasi tutti, i guadagni di efficienza ottenibili attraverso il coordinamento dei comportamenti a j e nulla o assai poco ad i . Il problema di una tale allocazione è che il periodo di punizione che si deve minacciare è molto lungo, dal momento che violare la regola dà ad i un guadagno relativamente grande¹⁰ mentre la diminuzione dei guadagni di i , rispetto a quelli che otterrebbe rispettando l'accordo, durante il pe-

⁸ Ma, sulla base di quel che si è detto nel cap. 5, molto di quel che si dirà si applica anche ai casi di ripetizione per N volte, con N sufficientemente grande.

⁹ Naturalmente tra tutte quelle sostenute dal Folk Theorem.

¹⁰ La differenza tra quanto otterrebbe in corrispondenza al risultato associato a (NC; C) e quello associato a (NC; NC).

riodo di punizione è molto piccola. Il costo potenziale per sostenere l'accordo aumenta perciò molto rapidamente man mano che ci si sposta da (C; C) verso A_j o A_i .¹¹

In un gioco asimmetrico, come quello rappresentato nella fig. 6.3, la somiglianza dei comportamenti metterebbe l'accento su (C; C), il principio di egual trattamento lo metterebbe su un punto come A' . A favore di quest'ultimo sta proprio il fatto che la punizione che sorregge il coordinamento su A' è più corta e meno costosa di quella necessaria a sorreggere il coordinamento su (C; C). Si vede anche una possibile ragione per ritenere che, se l'utilità è trasferibile, ci si coordinerà per giocare sempre (C; C) ma ci si accorderà per realizzare trasferimenti unilaterali da i a j che portino la distribuzione dei guadagni a coincidere con A^* , un'allocatione che domina nel senso di Pareto A' .

Le relazioni personalizzate potenzialmente durature

Lo studente frettoloso può essere portato a chiedersi se non si sia in realtà perso del gran tempo per studiare un caso tutto sommato particolare. La fretta è spesso cattiva consigliera ma per rendersi conto di quanto sia cattiva occorre avere pazienza e sottoporre l'esempio ad ulteriori torsioni.

Ciò a cui si è effettivamente interessati è vedere quel che può accadere se, invece di aver a che fare con due soli individui, si ha una collettività di n individui, man mano che il numero degli individui che la compongono viene fatto aumentare.

Per fare un esempio, si divida un futuro di durata indeterminata, potenzialmente infinito, in periodi sufficientemente brevi e si supponga che in ciascun periodo una coppia di agenti venga chiamata a giocare un dilemma del prigioniero. Si supponga che la decisione su quale coppia di agenti sarà chiamata a giocare sia del tutto casuale, ad esempio, sia affidata ad un meccanismo stocastico che dà, in ciascun periodo, a tutti gli agenti la stessa probabilità di essere chiamati a giocare.

¹¹ Diventa infinito in corrispondenza ad A_j e ad A_i .

Se la collettività è relativamente piccola, ciascun agente, i , sa che, con alta probabilità, si troverà di fronte frequentemente lo stesso agente, j , con cui si è già trovato a giocare. La prima volta che i e j si incontrano, entrambi sanno che essa è solo uno stadio di una successione indeterminata di dilemmi del prigioniero che dovranno giocare tra di loro. La costruzione precedente illustra che possono e hanno gli incentivi per coordinare i propri comportamenti, eventualmente usando anche la promessa di trasferimenti unilaterali così da estrarre tutti i guadagni di efficienza che l'interazione consente.

Man mano che il numero di membri della collettività aumenta, la probabilità di ritrovarsi di fronte, in un futuro non troppo lontano, la stessa controparte diminuisce e con essa le possibilità e gli incentivi ad accordarsi per coordinare i propri comportamenti. Ci si muove in pratica verso una situazione come quella di perfetta concorrenza in cui l'identità della parte con cui ci si trova ad interagire diventa irrilevante. Questo significa che tutti considereranno ciascun gioco come non destinato a ripetersi e, se gli individui sono razionali, adotteranno tutti la strategia NC, con le ovvie perdite dei potenziali guadagni di efficienza che la cooperazione continua a consentire.

Che la perfetta concorrenza porti all'inefficienza può sembrare strano. Il risultato è dovuto al fatto che il comportamento di ciascun agente, nelle condizioni considerate, è in grado di produrre esternalità positive di cui però non è in grado di appropriarsi: giocando C, i permetterebbe a j di aumentare i guadagni che ottiene, a proprie spese, se j usa la strategia NC, cosa che j deve fare se vuol massimizzare ciò che estrae dal gioco. L'accordo ed il coordinamento reso possibile dalla ripetizione consente a ciascuno di appropriarsi almeno in parte delle esternalità positive che la scelta della strategia cooperativa genera.

Se c'è sufficiente informazione, sapere dello spreco, del fatto che spersonalizzare l'interazione genera perdite d'efficienza potenzialmente molto grandi, spinge a cercare vie alternative meno costose. Guardando la realtà, si possono notare almeno tre possibili soluzioni alternative. La prima, forse anche storicamente, è quella di rendere l'abbinamento dei giocatori invece che casuale, sistematico, in-

staurare delle relazioni personalizzate potenzialmente durature. La seconda è quella di dare un ruolo alla società, che passa attraverso l'adozione di regole che tutti i membri si vincolano credibilmente a rispettare e a far rispettare. La terza passa attraverso la formalizzazione degli impegni reciproci tra le parti e l'istituzione di terzi arbitri, informali, come accade nelle fiere medioevali, o formali, che passano tipicamente attraverso l'istituzione di tribunali e l'opera dei giudici, col ruolo di verificare violazione degli impegni e comminare sanzioni.

Per fare un esempio, i potrebbe essere un artigiano che impiega un garzone e j un garzone che cerca occupazione presso un artigiano. Se il garzone lavora con cura ed impegno, l'artigiano riesce a farsi pagare un prezzo alto per la prestazione effettuata, altrimenti potrà spuntare solo un prezzo più basso. Si supponga che l'artigiano dia al garzone un minimo di autonomia, ad esempio, perché costui deve lavorare direttamente presso il cliente, valutando lui quali lavori è meglio fare per soddisfarne le esigenze e come effettuarli, senza poter essere osservato dall'artigiano. Se lavorare con cura ed impegno richiede al dipendente uno sforzo maggiore di quanto ne richieda una prestazione corriva, bisogna fornirgli degli incentivi a farlo. L'artigiano può promettergli un bonus che più che compensa il suo maggior impegno, dividendo con lui parte dei maggiori guadagni che una buona prestazione gli consente di realizzare. Ciò che è importante è che nulla è scritto nel contratto di lavoro circa il pagamento del bonus, eventualmente deve essere pagato prima che l'artigiano sia in grado di accertare la qualità del lavoro del garzone e ottenere il corrispondente prezzo.¹² In queste condizioni, artigiano e garzone si trovano impegnati in un dilemma del prigioniero. Il garzone può lavorare molto, quello che nella matrice dei pagamenti fornita all'inizio compare come C, la scelta cooperativa, o può lavorare poco, NC, la scelta non cooperativa. L'artigiano può pagare il bonus, l'alternativa cooperativa, C, o rimangiarsi la promessa, dal momento che il pagamento del bonus non è inserito negli obblighi specificati dal contratto, l'alternativa non cooperativa NC.

¹² Ad esempio, ci vogliono più giorni per terminare il lavoro, che verrà perciò portato a termine probabilmente da un diverso lavoratore.

Spingendo le cose al limite, la perfetta concorrenza richiede impersonalità delle interazioni e perfetta sostituibilità delle controparti senza costi. Nell'esempio in questione, tanto l'artigiano quanto il garzone devono supporre che interagiranno solo per un periodo, una giornata, e il giorno successivo l'artigiano cercherà di nuovo un garzone e il garzone qualcuno che gli dia un impiego, sempre per un giorno, e se veramente si vuole impersonalità, ciascuno dei due darà una probabilità bassissima al fatto di ritrovarsi di fronte all'altro il giorno dopo.¹³ Ragioneranno perciò come se il dilemma venisse giocato una sola volta e, se sono razionali, entrambi useranno la strategia non cooperativa: anche se il garzone lavorasse col massimo impegno, all'artigiano conviene rimangiarsi la parola e non pagare il bonus; anche se il bonus venisse pagato, al garzone conviene prestare lo sforzo minimo.

Stabilizzare la relazione, con l'artigiano che promette di confermare l'impiego fin quando la prestazione del garzone è soddisfacente ed il garzone che promette di non piantarlo in asso da un giorno all'altro, trasforma il dilemma da non ripetuto a ripetuto un numero indeterminato di volte e di raggiungere la situazione in cui entrambi adottano la strategia cooperativa come equilibrio non cooperativo di un gioco ripetuto. La ripetizione consente sia osservazione reciproca, sia comunicazione credibile. Restando all'interno della relazione, ciascuno ha la possibilità di punire ed essere punito, così che l'accordo può essere sorretto da minacce efficaci. Per quanto riguarda le punizioni, v'è la possibilità della punizione estrema: si può semplicemente interrompere la relazione sostituendo la controparte. V'è la possibilità di punizioni giuste sufficienti, come quella di non pagare il bonus per un certo numero di periodi anche quando è dovuto oppure quello di attenersi alla prestazione minima, sempre per un numero di periodi limitato.

L'interruzione del rapporto apre però un problema molto più difficile: la relazione tra due avviene in presenza di molti sostituti per ciascuna controparte.

¹³ Se si volesse essere rigorosi, si insisterebbe sul fatto che in perfetta concorrenza nessuno dei due sa ed è interessato a sapere chi sia la controparte.

V'è un problema iniziale di segnalazione della propria posizione e di selezione della controparte. Gli aspiranti ad un'occupazione differiscono in abilità, conoscenze, capacità di decisione e responsabilità, saggi intertemporali di sconto, affidabilità, ecc. I datori di lavoro pure differiscono per il tipo di abilità e di prestazioni che richiedono, oltre che per affidabilità, saggi intertemporali di sconto, propensione al rischio, ecc. Molti di questi elementi sono conoscenza privata, ma esistono anche meccanismi che consentono di mandare dei segnali. Nel caso dei lavoratori, ad esempio, il livello ed il tipo di scolarizzazione, il possesso di esperienze precedenti, ecc. forniscono informazioni sia pure non esaustive. Nel caso dei datori di lavoro, già il settore in cui operano, oltre che eventualmente i loro comportamenti precedenti, danno informazioni. L'efficacia dei meccanismi di segnalazione e di selezione è importante perché la quantità di guadagni di efficienza che si possono estrarre dalle interazioni dipende da quanto è "corretto" l'abbinamento tra due controparti, che i lavoratori "migliori" vengano occupati da chi ha esigenze maggiori ed è in grado di remunerare adeguatamente la prestazione ottenuta.

E tanto la segnalazione quanto la selezione sono attività costose. Per quanto riguarda la segnalazione, uno dei problemi solitamente sottolineati è il fatto che molti dei segnali rilevanti non sono legati all'acquisizione di abilità che verranno poi impiegate per migliorare la propria prestazione.¹⁴ La selezione, a parte gli alti costi di acquisizione dell'informazione, pone solitamente problemi etici:

¹⁴ Studiare greco e latino o l'algebra e la matematica possono essere assai poco utili se si fa l'impiegato di banca, ma il possesso di un titolo di studio può essere un requisito indispensabile, anche se attesta solo capacità di apprendimento e di ragionamento. Per paradosso, poi, si può essere scartati perché "troppo qualificati": il datore di lavoro sconta gli effetti dell'insoddisfazione di chi è assunto per un lavoro "non all'altezza del proprio titolo di studio" e dà un'alta probabilità al fatto che il neo-assunto gli venga sottratto da un altro datore di lavoro. D'altra parte, alti livelli di qualificazione possono spingere chi cerca lavoro a ritenere di "aver diritto" ad un lavoro sufficientemente prestigioso. In molte economie avanzate, v'è un problema di eccesso di investimento in istruzione.

molti indicatori non possono essere usati¹⁵ e la decisione è comunque costosa per chi deve decidere se accettare o rifiutare una domanda di occupazione, almeno per chi sa valutare gli effetti del proprio giudizio su chi è sottoposto ad esso.¹⁶ Esistono possibilità di strutturare i contratti in maniera da ridurre questi costi, ma sono lungi dal risolvere il problema in generale.¹⁷

Infine, si rammenti che l'instaurazione e la qualità della relazione instaurata dipendono molto da come parte: almeno uno dei due, se non entrambi, devono usare la strategia cooperativa e perciò esporsi al rischio di essere "traditi".

Tutti questi meccanismi e attività comportano così dei costi, anche se non portano ai risultati sperati. Da un lato, la presenza di questi costi rafforza i legami che si vengono a stabilire: evitare di dover cercare un nuovo impiego o un nuovo dipendente consente risparmi sul processo di ricerca, segnalazione e selezione che altrimenti si dovrebbe mettere in atto. La semplice promessa di mantenere in vita la relazione anche per il periodo successivo può sostituire, ad

¹⁵ Fortunatamente, da molti punti di vista. L'esempio che si fa di solito è l'appartenenza ad una comunità i cui membri sono noti per possedere ed esercitare particolari abilità nel furto. Si possono avere dati sulla propensione media al furto dei suoi membri. Se li si usa e si basa su di essi la decisione di assumere come cassiere un membro della comunità in questione, è probabile che si decida di scartarlo. Ma questo dà ulteriori ragioni alla comunità a persistere nel proprio biasimevole comportamento. Ovviamente, l'esempio più rilevante è la discriminazione razziale o quella basata sul sesso, in cui le caratteristiche personali finiscono per essere del tutto ignorate arrivando a decisioni ingiuste e inefficienti.

¹⁶ Gli esiti scolastici sono spesso stati usati, soprattutto nel passato, come indicatori delle abilità intellettuali di una persona. Sapere che una bocciatura o un voto basso inciderà sulle prospettive non solo occupazionali dello studente è stata una delle remore maggiori dei docenti, portando ad un'inflazione delle votazioni, da un lato, e alla perdita di ruolo, dall'altro.

¹⁷ Sugli aspetti analitici e un più approfondito esame delle situazioni in esame si veda, ad esempio, il capitolo rilevante di Kreps (1990) o di MasColell - Whinston - Green (1995).

esempio, quella di un bonus per un lavoro accurato.¹⁸ D'altro lato, è un ostacolo alla revisione degli abbinamenti, allo spostamento di un lavoratore da un'occupazione ad un'altra per la quale è più adatto e che preferisce e alla sostituzione di un lavoratore con un altro che risponde meglio alle esigenze del datore di lavoro.

Quel che forse è più importante è l'esistenza di pericolose asimmetrie, oltretutto variabili a seconda delle condizioni in cui si trova l'economia. Tipicamente, i datori di lavoro sono in numero inferiore rispetto a coloro che sono alla ricerca di un'occupazione. Di per sé, ciò non genera asimmetrie ma queste si presentano immediatamente a seconda che il mercato del lavoro sia vicino all'equilibrio o lontano da esso. Se vi è disoccupazione, i costi di ricerca di un sostituto al garzone attualmente occupato sono spesso minori di quelli che deve sopportare un lavoratore per trovare un'occupazione.¹⁹

Per fare un esempio del tipo di problemi che possono presentarsi, si supponga di essere in un periodo di consistente disoccupazione, in cui la promessa di non licenziare finisce per pesare molto di più di quella di un eventuale bonus. Anche partendo da una situazione in cui tutte e due le parti si comportano in maniera affidabile, è probabile che si mettano in atto processi che portano ad un deterioramento drammatico della situazione. I bassi costi di sostituzione possono spingere alcuni datori di lavoro a licenziare l'operaio attualmente impiegato.

Il nuovo assunto, partendo da una situazione di generale affidabilità dei datori di lavoro, per aumentare le proprie possibilità di

¹⁸ Si rammenti, tuttavia, che promesse di questo tipo possono essere sorrette solo da minacce estreme, come quella del licenziamento, costose da applicare, ragion per cui è improbabile che sostituiscano completamente ed efficacemente la promessa dell'altro tipo.

¹⁹ Sebbene più rari e di solito meno drammatici sono i casi in cui la domanda di lavoro supera l'offerta e non tutti i datori di lavoro riescono a soddisfare le proprie esigenze. Nell'Inghilterra della prima metà del '300, dopo periodi di devastanti pestilenze, vennero introdotte leggi che fissavano un tetto massimo ai salari dei lavoratori impiegati a giornata.

continuare a lavorare può essere spinto ad effettuare il massimo sforzo, indipendentemente da eventuali bonus. Ma il datore di lavoro ha incentivi, non solo a non pagare il bonus eventualmente promesso, ma neppure ha ragioni per non licenziare e sostituire il lavoratore. Se un comportamento di questo tipo gli consente di realizzare maggiori profitti, potrà fare concorrenza di prezzo agli altri datori di lavoro, riducendo sia le loro possibilità di pagare i bonus, sia le loro ragioni per instaurare relazioni potenzialmente continuative con i propri dipendenti.

Man mano che un simile comportamento dei datori di lavoro si diffonde, viene meno la credibilità sia della continuazione dell'impiego, sia del pagamento di bonus per i dipendenti, che troveranno ottimale, se sono razionali, effettuare la prestazione minima. Se non c'è grande informazione reciproca, se il lavoratore può basare le proprie aspettative sulla continuazione dell'impiego solo sul comportamento generalmente tenuto dall'insieme dei datori di lavoro e non può discriminare tra quelli affidabili e quelli non affidabili, man mano che si generalizza il comportamento inaffidabile dovrà darlo per scontato. Ma a questo punto, datori di lavoro e lavoratori saranno in una condizione in cui giocano un dilemma del prigioniero non ripetuto, prevale la scelta non cooperativa da entrambe le parti e tutti i potenziali guadagni di efficienza verranno persi.

Quel che è importante in questo esempio è il fatto che la maniera in cui viene gestita una relazione potenzialmente continuativa dipende non solo dalle decisioni delle due parti coinvolte, ma soprattutto dal comportamento diffuso. Ciascun datore di lavoro, ad esempio, sta giocando un dilemma del prigioniero generalizzato con tutti gli altri datori di lavoro. Si è in una situazione in cui se tutti, o almeno una parte sufficientemente grande dei datori di lavoro si comportasse in maniera affidabile in termini di prosecuzione del rapporto di lavoro, la collettività nel suo complesso riuscirebbe ad estrarre i potenziali guadagni di efficienza che la ripetizione del dilemma consente. Ma ciascuno dei datori di lavoro ha una strategia dominante, quella di giocare non cooperativo con il proprio dipendente. Anche se tutti sanno che questa è una soluzione dannosa per tutti, nessuno indivi-

dualmente può fermare il processo e per di più ha un incentivo per spingerlo sempre più avanti.

L'analisi di quali strumenti possono impedire di raggiungere l'esito nefasto suggerisce alcune vie. Un po' paradossalmente, v'è quella di abbandonare la perfetta concorrenza: se i lavoratori, da un lato, e i datori di lavoro, dall'altro, formassero sindacati coesi in grado di vincolare il comportamento dei propri membri, ciascuno sarebbe indispensabile all'altro e si ritornerebbe all'interazione ripetuta sempre tra due agenti, sia pure compositi e complessi.²⁰ Più avanti, si insisterà invece su due altre alternative: la prima prevede l'uso di strumenti normativi, di leggi a protezione della durezza del rapporto, l'altra quella dell'uso di regole sociali.²¹ Su questi punti si dovrà ritornare tra breve.

Naturalmente, l'esempio che si è fatto è solo uno dei molti possibili. Per fare un caso alternativo, si supponga che i e j siano due imprese, una delle quali produce un bene indispensabile per il processo di produzione della seconda. Ciascuna potrebbe andare sul mercato, a vendere o a comperare il bene in questione con contratti spot. Il modello di concorrenza perfetta dice qualcosa solo sulle posizioni di equilibrio ma nulla assicura che il sistema sia sempre in equilibrio o almeno abbastanza vicino ad esso. Questo significa che venditori e compratori sono incerti vuoi sui prezzi, vuoi sulla possibilità di trovare controparti, che vi sono potenziali costi di attesa dell'incontro con una controparte e incertezza sulle condizioni a cui avverrà, su quanta affidabilità reciproca, per i pagamenti, tempestività delle consegne, rispetto dei vincoli qualitativi, ecc. si possa dare per scontata. Non è molto chiaro, poi, che il "mercato" sia in grado di fornire informazioni precise sulle qualità dei beni offerti o domandati, sul momento in cui lo sono e così via. Si baseranno le proprie decisioni, ad esempio sulla qualità, su quella "media", quella che ci si aspetta che la maggioranza delle controparti potenziali abbia deciso

²⁰ Uno dei problemi più complicati sarebbe quello del controllo delle possibili divisioni e conflitti al loro interno.

²¹ La formazione di sindacati può essere vista come una variante, o un caso particolare, dell'uso delle regole sociali.

di offrire o domandare, ma le opinioni su quale sia questa “media” differiranno da impresa a impresa. Ci possono essere problemi nell’accertare l’effettiva qualità di ciò che si acquista e in molti casi la si può conoscere solo *ex post*, quando ormai lo scambio è avvenuto e non può più essere ricontrattato.

Nel mondo reale, usare il mercato impersonale ha dei costi che sono largamente ignorati nei modelli di concorrenza perfetta. Si cerca perciò di rendere meno impersonale l’interazione attraverso costose attività di segnalazione della propria posizione e di selezione delle controparti effettive tra quelle potenziali e gli stessi prezzi cui avvengono gli scambi sono il risultato di contrattazioni, più o meno lunghe, in cui si consumano risorse di tempo e abilità diverse a seconda dell’abbondanza o carenza di controparti alternative a quella con cui si sta contrattando.

Stabilire un legame di clientela consente di abbattere questi costi. Dà incentivi al venditore a produrre beni con le qualità particolarmente desiderate dal compratore, anche facendo investimenti specifici, che sarebbero difficilmente recuperabili se la relazione venisse interrotta,²² con vantaggi in termini di profitti realizzabili. Sopravvivono possibilità di comportamenti che avvantaggiano sé, ma danneggiano la controparte. Si può essere tentati di barare sulla qualità del prodotto venduto se, abbassandola, si risparmia sui costi di produzione. Si può tardare nelle consegne oppure nei pagamenti. Nell’ambito di un rapporto di clientela, le due parti si trovano però a giocare un dilemma del prigioniero di durata indeterminata, così che hanno la possibilità e gli incentivi a coordinare i propri comportamenti, stabilire accordi affidabili che consentono di estrarre almeno parte dei possibili guadagni di efficienza.²³

Si noti che stabilire legami di clientela vuol dire allontanarsi dalla concorrenza perfetta. Le controparti si vincolano a mantenere in

²² Perché, ad esempio, sono destinati a dare al prodotto caratteristiche diverse da quelle desiderate da altri potenziali compratori.

²³ Possono punirsi reciprocamente, all’interno della relazione, ma possono anche minacciare di rompere il legame, magari solo temporaneamente, ricorrendo a un sostituto della controparte.

vita la relazione e, entro certi limiti, a formare un corpo solidale. Si formano degli aggregati, nel caso in esame di due soli agenti, ma in generale di più agenti, che si legano reciprocamente in vista dei guadagni di efficienza che possono realizzare e di cui si possono appropriare. Quel che forse è più importante è che, una volta stabilito un legame di clientela, una volta formato un legame potenzialmente durevole, su di esso si possono poggiare interazioni, anche non durevoli, in altri campi. Non solo si creano vincoli reciproci che ostacolano la sostituibilità ma questi vincoli tendono ad espandersi ad altre interazioni in cui l'affidabilità reciproca è fondamentale, allontanando ancor più il sistema dalle condizioni di perfetta concorrenza ma, ciononostante consentendo ulteriori guadagni di efficienza rispetto ad essa.

Negli esempi che si sono fatti, il gioco sottostante l'interazione era un dilemma del prigioniero. È facile però vedere che un ragionamento del tutto analogo vale per molti altri giochi, purché non a somma nulla. Ciò che rilevante è che ciascun giocatore sia in grado di punire eventuali deviazioni. Nel dilemma del prigioniero, la punizione consiste nel non giocare cooperativo. L'equilibrio di Nash del gioco non ripetuto funziona da *punto di minaccia*; specifica simultaneamente ciò che un giocatore è in grado di garantirsi, quale che sia il comportamento tenuto dall'altro, ed il danno subito dall'altro rispetto alla situazione di rispetto dell'accordo.

È facile vedere che ogni accordo associato a un punto appartenente all'area indicata dal Folk Theorem che domina il punto di minaccia può essere sostenuto dalla promessa della somministrazione di una punizione credibile.

Se il gioco sottostante fosse del tipo daino e coniglio, l'equilibrio in cui entrambi optano per il coniglio produrrebbe gli stessi effetti, sarebbe il punto di minaccia in grado di sostenere l'accordo che vuole che entrambi caccino il daino. Il caso della battaglia dei sessi ha come punto di minaccia la soluzione in cui ciascuno dei fidanzati va allo spettacolo che preferisce; l'accordo sostenuto può essere quello in cui si alternano, in caso di litigio, l'uno ad andare allo spettacolo che preferisce, l'altro ad andare a questo stesso spettacolo anche se preferisce l'altro, ma può essere anche

qualsiasi altro che porti comunque a un punto nell'area indicata dal Folk Theorem.

Per vedere l'importanza del punto di minaccia, è interessante considerare cosa accade nei giochi di puro coordinamento come quello del semaforo o della precedenza alla destra o alla sinistra nella circolazione stradale. Naturalmente, l'accordo a due, in questi casi, è irrilevante nella realtà, dal momento che quali due giocatori che finiscono per incrociarsi è determinato dal caso e non possono vincolarsi ad incontrarsi solo tra di loro ma quel che preme sottolineare è che non è chiaro che si possa minacciare l'altro, anche se vi fossero solo due automobilisti in tutto il paese considerato. Se l'altro devia passando col rosso, supponendo che i giocatori sopravvivano, chi è stato tradito non può minacciare di passare col rosso la prossima volta perché, in tal caso, l'altro si fermerebbe al verde. L'unica minaccia possibile è: "Qualunque cosa tu faccia, ti verrò addosso", ma è una minaccia con molti problemi di credibilità. Una situazione per molti versi simile si presenta anche nel gioco del millepiedi: dopo che l'altro ha troncato il gioco, non c'è punizione che possa essergli inflitta.

Il meccanismo che sorregge il rispetto di eventuali accordi deve essere diverso da quello esaminato sopra ed è anche per far spazio a queste nuove possibilità che si deve ampliare l'analisi.²⁴

Le regole sociali

Il prototipo di relazione personalizzata di durata indeterminata è ovviamente la famiglia. Essa fornisce un caso estremo di un fenomeno a cui si è già fatto cenno, quello per cui si tende ad intrattenere più relazioni personalizzate con contenuto molto eterogeneo, sfruttando la possibilità di poggiare sull'affidamento che ne sorregge una anche l'affidamento nell'ambito delle altre, con rafforzamento del legame e riduzione dei costi di instaurazione delle relazioni.

²⁴ È questo che rende cruciale la possibilità di sostenere la razionalità sostanziale della ragionevolezza nel caso del millepiedi, che fa dipendere la scelta della strategia da adottare solo dalla razionalità individuale.

Nell'ambito della famiglia, tendenzialmente le relazioni riguardano tutti gli aspetti della vita di ciascuno dei suoi componenti e l'esclusione dalla famiglia è solitamente interruzione di tutti i rapporti con tutti gli altri membri.

In tutte le collettività conosciute, semplicemente se vogliono riprodursi, le famiglie devono interagire tra di loro. Naturalmente occorrerebbe distinguere tra società in cui prevale l'assetto patriarcale da quello matriarcale, quelle in cui prevale la monogamia da quelle in cui si ha poligamia o poliandria ma, per le esigenze di queste note, non si perde nulla restando all'assetto prevalente in occidente negli ultimi millenni.

Nelle teorie di tipo evolutivo, il matrimonio e la generazione di figli avvicinano le famiglie di origine degli sposi attraverso la nascita di individui che hanno molto del loro patrimonio genetico in comune, oltre che con i genitori, anche con i nonni, rafforzando i legami tra le famiglie di partenza. Nella visione di Hume, è anche una vicinanza di questo tipo che genera cerchi di empatia, che si affievoliscono però man mano che ci si allontana nel grado di parentela. I figli dei figli e i figli dei figli dei figli vedranno diminuire la comunanza del patrimonio genetico e l'alone di empatia si affievolirà. In comunità minimamente numerose, composte da più famiglie che si sono differenziate di generazione in generazione, non sarà perciò tanto e solo il legame famigliare a spiegare il grado di cooperazione.

L'interazione tra famiglie porta naturalmente all'analisi delle società, intese come insiemi relativamente stabili di persone, caratterizzati da meccanismi di inclusione e di esclusione, i cui membri sono legati tra loro, direttamente o indirettamente, da una rete di relazioni, questa volta non necessariamente personalizzate, ma potenzialmente durature, quindi da vincoli, diretti o indiretti di affidabilità reciproca. Naturalmente, al crescere della numerosità dei suoi membri e della loro eterogeneità, il legame è spesso mediato da una catena più o meno lunga di relazioni tra gruppi di persone non coincidenti, addirittura molti con intersezione nulla.²⁵

²⁵ Nel senso che A è in relazione con B, B è in relazione con C ma A e C non hanno relazioni dirette reciproche.

La strutturazione in società rende necessario e possibile integrare attraverso giochi più complessi di quelli finora esaminati. Le norme sociali regolano non solo e non tanto il comportamento tra due persone ma quello tra un membro ed il resto della comunità, e solo come caso particolare quello in cui il resto della comunità interessato è formato solo da una o da poche persone.

Se si ritorna all'assetto medioevale, ad esempio, le famiglie di un villaggio godevano di diritti di legnatico, di erbatico, di acquatico sulle terre circostanti. Formalmente si aveva a che fare con lo sfruttamento di risorse possedute in proprietà comune, risorse che ciascuno poteva usare nella misura in cui decideva di farlo senza però poter porre alcun limite all'uso di altri. Il miope perseguimento dell'interesse individuale avrebbe però portato ad un sovrasfruttamento delle stesse, eventualmente al loro graduale isterilimento e distruzione. L'uso di questi diritti veniva di conseguenza strettamente regolamentato a livello collettivo, imponendo ai singoli limiti sulla quantità di legna tagliata,²⁶ sul numero di animali mandati al pascolo, sull'accesso all'acqua e così via. Il rispetto di queste norme veniva garantito attraverso il controllo reciproco dei comportamenti tenuti e la sanzione sociale.²⁷

Un caso ancora più complesso nasce dal fatto che diventa possibile per la società nel suo complesso realizzare decisioni che non lo sarebbero, o non sarebbero razionali, per il singolo agente o la singola famiglia. Gli esempi soliti fanno riferimento ancora ai piccoli villaggi, e soprattutto i borghi liberi, medioevali. Vanno dalla difesa contro il nemico esterno alla costruzione di un ponte o di una strada. La difesa tipicamente non può essere fatta senza il coinvolgimento di un numero rilevante di membri del borgo, se non di tutti. Se la distribuzione della ricchezza è molto diseguale e vi sono delle famiglie particolarmente ricche, queste, anche da sole, potrebbero essere in grado di sostenere l'intero costo ma potrebbero non essere poi in

²⁶ "L'albero degli zoccoli" di Olmi fa un esempio dell'applicazione di quanto rigidamente venissero applicate queste norme.

²⁷ Su questi punti si dovrà ritornare in maniera più approfondita in un capitolo successivo.

grado di appropriarsi di una quota sufficientemente rilevante dei benefici prodotti dal ponte o dalla strada che decidessero di costruire. Ma la vita in società richiede anche che si sia in grado di assicurare l'ordine pubblico e l'amministrazione della giustizia, punti su cui si dovrà ritornare più avanti.

Gli ultimi casi cui si è fatto riferimento rientrano genericamente nell'ambito non della proprietà comune ma in quello della produzione di beni pubblici, beni di cui è difficile accertare se un agente ne goda e misurare il beneficio che ne ritrae e che possono essere goduti da un agente senza che questo ponga limiti rilevanti alla possibilità degli altri di goderne simultaneamente. La loro produzione richiede il sostenimento di costi, la distruzione di risorse che potrebbero essere destinate ad altri scopi. Se si ragiona dal punto di vista del singolo, molto spesso il suo contributo non è determinante per decidere l'eventuale realizzazione di un progetto, ma quanto più esso viene limitato, tanto maggiore è il beneficio netto che il singolo ne ritrae. La strategia razionale per costui è quella di dichiarare di non essere disposto a pagare alcunché per l'intrapresa in discussione ma, se tutti seguissero questa strategia, essa non verrebbe realizzata con possibile danno per tutti, nel senso che, se ciascuno dichiarasse quanto veramente vale per lui l'effettuazione dell'operazione in esame, si sarebbe in grado di realizzarla e addirittura si raccoglierebbero più risorse del necessario. Si ricade perciò in una situazione in cui seguire la razionalità individuale precipita la collettività in una situazione inefficiente nel senso di Pareto.

Il fatto che normalmente si riesca a raccogliere più di quanto sia necessario a finanziare la produzione del bene in questione apre immediatamente il problema di decidere come ripartire questo "sovrappiù" o, visto dall'altro lato, gli oneri connessi alla sua produzione: dovrebbe ciascuno pagare in proporzione all'entità del beneficio che ritrae, in proporzione alle sue capacità di sopportare l'onere o, infine, tenendo conto simultaneamente di questi due elementi? Questa alternativa pone immediatamente il problema della pluralità degli equilibri del gioco e questo rende ancor più difficile raggiungere un accordo.

Per di più, il solo accordo non basta. Occorre renderne credibile il rispetto da parte di tutti. Raccogliere l'informazione sulla situazione in cui ciascuno si trova, le valutazioni che il diretto interessato dà alle varie alternative, osservare e giudicare il comportamento degli altri e intervenire eventualmente con appropriate sanzioni diventano indispensabili, tutte attività molto costose, se non altro in termini di tempo e di attenzione, e forse spiacevoli e criticabili richiedendo intromissione²⁸ negli affari altrui.

Nel caso dei beni collettivi o posseduti in proprietà comune si ha a che fare con decisioni che tendenzialmente coinvolgono tutti i membri di una collettività ma problemi simili di osservazione e vigilanza sul comportamento degli altri membri sorgono anche quando si ha a che fare con relazioni che coinvolgono solo due o pochi agenti e in cui non si è direttamente coinvolti. Si pensi al caso in cui A stipula un accordo con B e B stipula un accordo con C. Non è astratto considerare casi in cui la possibilità per B di rispettare l'accordo con C dipenda dal fatto che A abbia rispettato la sua parte dell'accordo con B, così che C, pur non avendo interagito con A, sia interessato al comportamento tenuto da quest'ultimo.²⁹

L'esistenza di legami diretti ed indiretti tende a rendere tutti interessati al comportamento di tutti gli altri e perciò al grado di affidabilità di ciascuno dei membri. Ma l'affidabilità è principalmente, anche se non esclusivamente, sostenuta dalla ripetizione delle interazioni, cosa che rende rilevante, da un lato, la permanenza nella società e perciò la stabilità della sua composizione, dall'altro, l'esistenza e l'efficacia di opportune minacce di punizioni credibili in casi di accertata violazione delle norme.³⁰

²⁸ Se non ficcanasaria.

²⁹ E il legame tra A e C può reso ancor più indiretto inserendo un accordo tra B e D e poi tra D e C, sempre legando le possibilità del rispetto dei patti di B nei confronti di D e poi di D nei confronti di C al comportamento di A.

³⁰ Si noti come si sia sempre evitato di introdurre i sentimenti, da quelli di amore, amicizia, solidarietà, senso dell'onore, a quelli di avversione, rivalità ed odio. Ciò è dovuto non ad inavvertenza, superficialità o cinismo ma a due ragioni. In primo luogo, l'esistenza di questi sentimenti deve essere cat-

Gran parte delle caratteristiche e dei modi di funzionare di una collettività dipendono da come cerca di risolvere questi due problemi. Si partirà dai casi più semplici per arrivare a dare un'idea di quelli più complessi.

Come si è insistito a sottolineare, molte delle interazioni hanno la natura di giochi, ovviamente col termine gioco inteso nel senso tecnico, di situazioni in cui il risultato raggiunto e la ripartizione dei benefici ad esso associati non sono determinabili sulla base del comportamento di un solo agente, ma ciascuno sa che dipendono sia dai propri comportamenti, sia dai comportamenti messi in atto dagli altri, in un situazione in cui gli obiettivi dei singoli non sono coincidenti.

Di nuovo, il caso di un'interazione a due che si traduce in un dilemma del prigioniero è il caso più semplice, anche se particolare per molti versi. Ma, anche se ci si limita ad interazioni tra due soli agenti, si può lasciare indeterminata la natura di questi agenti; possono essere due persone, ma anche due famiglie o due società distinte.

Come si è visto, anche chi non è parte dell'interazione può avere interesse a che sia condotta rispettando le regole in modo da estrarre il massimo dei guadagni di efficienza possibili generati da essa. Si insisterà soprattutto sul rispetto delle regole ma anche l'efficienza è importante. Ad esempio, se aumenta la ricchezza di un agente, cambia il valore che egli dà ad un particolare risultato, ad esempio il valore che dà ad un aumento della ricchezza stessa.³¹ Sarà meno probabile che costui diventi dipendente dall'aiuto della comunità per sopravvivere; se aumenta la sua capacità di spesa, questo

turata dando valori opportuni ai guadagni e alle perdite che la matrice dei pagamenti associa a ciascuno dei risultati raggiunti e ai comportamenti che hanno portato ad essi. In secondo luogo, ed è questo che crea le maggiori difficoltà da un punto di vista analitico, essa tende a coinvolgere tutti i rapporti tra una persona ed un'altra, impedendo perciò di trattarli separatamente.

³¹ In che direzione non è specificabile in generale. Chi è ricco può dare meno valore ad ulteriori arricchimenti e perciò accettare ripartizioni che avrebbe potuto dover essere costretto ad accettare o che addirittura avrebbe rifiutato da povero ma un vecchio detto vuole che: "Chi più ha, più ne vuole".

crea domanda per i servizi prodotti dagli altri agenti della comunità e così via. Naturalmente, vi sono dei limiti: non si vuole che uno dei membri della collettività diventi così ricco da poter influenzare le condizioni alle quali avvengono gli scambi ma, fino a quando non si arriva a queste situazioni, v'è una sorta di comunanza di interessi a che i guadagni di efficienza siano realizzati nella maggior misura possibile. Da osservatori esterni, è perciò probabile che si ritenga che il comportamento appropriato sia quello di giocare cooperativo.

La cooperazione ripetuta porta probabilmente ad aumentare l'importanza che si dà alle complementarità, alla consonanza degli interessi, e a vedere il conflitto come una situazione che porta ad un uso improduttivo, o addirittura distruttivo, delle risorse nel tentativo di prevalere sull'altro.³² Rinsalda perciò i legami sociali, anche in questo caso, con dei limiti. Nella versione data sopra sull'origine della società nella interazione tra famiglie, ciascuna famiglia sarà simultaneamente legata da vincoli di parentela a più altre, ma si possono formare sottogruppi di famiglie che interagiscono solo al proprio interno e si sentono estranei l'uno all'altro o addirittura rivali tra di loro. Quel che si vuole è una società relativamente coesa in cui ciascun membro intrattiene simultaneamente più relazioni, di varia natura e in campi diversi, direttamente od indirettamente con tutti gli altri membri della collettività di cui fa parte.

Come si vedrà, vi sono ragioni per ritenere che vi siano dei limiti al numero di agenti che possono legarsi e sentirsi legati da vincoli sociali, limiti diversi a seconda della natura e delle caratteristiche delle interazioni che intrattengono l'un con l'altro. Ma vi sono sempre state più società che vivevano in contatto tra loro sentendosi però l'una distinta dall'altra e con interessi potenzialmente in conflitto. Interagire con altri membri della propria società, da un lato, permette a questa di appropriarsi di tutti i guadagni di efficienza realizzati ma, d'altro lato, restringe l'insieme delle controparti e perciò esclude interazioni potenzialmente più profittevoli con membri di al-

³² Sull'evoluzione delle opinioni sul ruolo, ad esempio, del commercio nel promuovere la pacifica convivenza o nell'esasperazione dei conflitti si veda Hirschman (1977).

tre collettività. Anche se potenzialmente più profittevoli, i benefici delle interazioni con appartenenti alle altre ricadranno in misura diversa sulle collettività in questione e vi sarà un tendenziale conflitto sulla loro appropriazione.

Le interazioni tra due collettività si traducono quindi quasi automaticamente in giochi, alcuni che vedono coinvolte direttamente le due collettività, eventualmente attraverso i loro rappresentanti, altri invece passano attraverso l'interazione di membri di una collettività con membri di un'altra. È interessante osservare come anche in quest'ultimo caso, le interazioni finiscano spesso per coinvolgere le comunità di appartenenza nel loro insieme. Per fare un esempio medioevale, nel commercio a largo raggio in cui esponenti della comunità A operavano nell'area di B e, viceversa, esponenti di B in A, il mancato rispetto dei termini contrattuali da parte di un membro di A rendeva responsabili in solido tutti i membri di A che operavano in B.³³ Sottostante questa regola v'era il fatto che il mercante di A che aveva subito un danno per la violazione dei patti da parte di un altro membro di A avrebbe poi potuto rivalersi in A sul deviante.³⁴

Ritornando agli argomenti rilevanti per queste note, pur con tutti questi *caveat*, se vi è osservabilità pubblica del comportamento tenuto in un'interazione e la comunità è sufficientemente piccola, se ad esempio si può sapere qual è il tipo di gioco sottostante l'interazione e si osserva che uno degli agenti ha tenuto il comportamento cooperativo mentre l'altro no, si può ritenere biasimevole il comportamento del deviante. In una comunità sufficientemente piccola è probabile doversi trovare a giocare con il deviante o con colui che è stato tradito.³⁵ Dare ragioni per ritenere che la controparte si

³³ Il mancato pagamento di un mercante della comunità A che operava nell'area di B dava al creditore la possibilità di chiedere di rivalersi sui beni di un qualunque membro di A presente in B.

³⁴ Per applicazioni di queste strategie si veda, ad esempio, Greif (2006).

³⁵ Questo vale a maggior ragione quando si ha a che fare con due collettività distinte quando i membri di una intrattengono sistematicamente relazioni con membri dell'altra. Le due collettività sanno che dovranno ritrovarsi a giocare l'una con l'altra.

comporterà in maniera corretta, e perciò disincentivare i comportamenti non cooperativi e incentivare quelli cooperativi, assicurare che i devianti vengano puniti, ad esempio vincolandosi a giocare non cooperativo nei loro confronti, è nell'interesse di tutti. Ove ciò non accadesse, in un dilemma del prigioniero, il deviante potrebbe persistere nella non cooperazione. Quel che è importante è che, quale che sia la strategia che si intende adottare essendo chiamati a giocare, ciascuno vorrebbe che tutti gli altri giocassero cooperativo ed ha perciò ragioni per sanzionare comportamenti devianti da parte di altri membri della collettività.

Anche se non ci si ritroverà a giocare lo stesso gioco con la stessa persona, si sa che essa dovrà in futuro giocare con qualche altro membro della collettività. Diventa allora sensato per il resto della collettività avere un atteggiamento comune nei confronti del deviante, a giocare non cooperativo nei suoi confronti nelle interazioni successive. Non si è in presenza di un'interazione ripetuta tra due soggetti, ma si ha un'interazione ripetuta tra un soggetto ed il resto della collettività, con gli appartenenti al resto della comunità che hanno un interesse comune. Sembrerebbe perciò possibile usare la costruzione precedente per veder emergere la cooperazione come equilibrio non cooperativo di un gioco ripetuto.

Gli elementi sono, da un lato, la fissazione di una regola sociale che detta il comportamento da tenere in un gioco di un certo tipo; d'altro lato, a sorreggere la regola, a dare gli incentivi a rispettarla, vi è la minaccia di punizione del deviante, una punizione somministrata da un individuo, colui che si troverà a giocare in seguito con il deviante, ma a nome e beneficio della collettività nel suo complesso. Si noti, per inciso, che se la regola è credibile ed efficace, il vettore di strategie (C; C) non è più un equilibrio non cooperativo di un gioco ripetuto, ma diventa un equilibrio cooperativo, ove cooperativo è usato in senso tecnico, di un accordo sostenuto da sanzione esterna alla particolare interazione in esame.

Quel che è rilevante è che non si ha più strettamente bisogno di ripetizione dell'interazione per un numero indeterminato di volte tra i medesimi agenti, anche se può essere utile metterla in atto.

La scelta cooperativa può perciò, in molte situazioni, essere sostenuta da una norma sociale dotata di adeguata sanzione o da un accordo personalizzato, sostenuto dalla minaccia di un'adeguata e credibile punizione.

Naturalmente i casi interessanti dipendono dal fatto che una relazione personalizzata potenzialmente duratura è possibile solo in alcuni casi. Lo sfortunato che ha bisogno di una difficile operazione chirurgica spera che la necessità non si ripresenti.³⁶ Tanto il lavoratore quanto il datore di lavoro avranno bisogno ripetutamente l'uno dall'altro ma non necessariamente dello stesso altro. La collettività può avere un interesse, come si è argomentato nella sezione precedente, a che instaurino tra di loro una relazione potenzialmente duratura e dotarsi di strumenti che danno adeguati incentivi e ragioni per andare in questa direzione. Ma si possono facilmente costruire situazioni in cui l'interesse della collettività è quello di impedire stabilizzazioni di questo tipo.³⁷ Più in generale, vi è spesso scelta tra usare regole sociali o usare interazioni ripetute e in condizioni diverse si dovranno valutare vantaggi e limiti di una soluzione e dell'altra. Forse soprattutto le interazioni che sono per natura sporadiche e occasionali, ma non solo esse, hanno sottostante un gioco che può avere equilibri di Nash inefficienti nel senso di Pareto e sono i possibili guadagni associati a giocare in modo cooperativo che giustificano molte, anche se non tutte, le norme sociali.

Per vedere perché la scelta tra regola sociale e personalizzazione e stabilizzazione di un'interazione sia ovvia in alcuni casi, assai difficile in altri, bisogna esaminare i problemi che sorgono sia sulla formulazione, sul dettato della norma, sia sul tipo di punizione che è possibile somministrare.

Man mano che il numero degli agenti aumenta, diminuiscono le possibilità e capacità di osservazione di quali interazioni abbiano

³⁶ Si rimane silenziosi sulle speranze del chirurgo ma si tenga conto del fatto che, in fondo, la ripetizione richiede almeno la sopravvivenza del cliente, cosa che si è portati a ritenere che quest'ultimo valuti positivamente.

³⁷ Si pensi alle ragioni per cui tutti i sistemi economici si dotano di autorità a protezione della concorrenza e del mercato.

luogo tra gli altri agenti. Perché diventino osservabili, occorre che, in qualche modo, le diverse situazioni possibili siano stilizzate e standardizzate. Questo richiede che molte delle caratteristiche degli agenti, della particolare condizione in cui si trovano, anche se conosciute dalle parti dell'interazione, siano eliminate dalla sua descrizione "pubblica" e non possano essere tenute in conto nella determinazione del comportamento "appropriato".

Tale comportamento, anche per queste ragioni, deve essere determinato in maniera univoca. Ad esempio, in un'interazione, non si può prevedere l'uso di strategie miste poiché i terzi osserverebbero solo il comportamento tenuto, non l'eventuale meccanismo con cui lo si è scelto. Per gli stessi motivi, non può prevedere alternanza di strategie, di "cooperazione" e "non cooperazione" come quella suggerita per il dilemma del prigioniero ripetuto descritto dalla fig. 6.2. L'osservabilità impone perciò che la regola sia estremamente semplice e rigida nella specificazione del comportamento da tenere.

Le difficoltà nascono dal fatto che una norma che stabilisca che tutti debbano sempre giocare cooperativo è semplice ma non ha senso: costituirebbe solo un incentivo per chi ha una debole fibra morale a giocare sempre non cooperativo. Sembrerebbe facile porre rimedio a ciò dicendo che la norma deve dettare di giocare cooperativo con chi non ha mai deviato e giocare sempre non cooperativo con chi ha deviato in qualche interazione.

Il problema di una norma così semplice è che richiede una quantità di informazione, capacità di osservazione e memoria rapidissimamente crescente all'aumentare del numero di individui che compongono la collettività. Non basta osservare se un agente ha giocato non cooperativo nell'ultima interazione cui ha preso parte; bisogna distinguere chi gioca non cooperativo perché non rispetta la norma da chi gioca non cooperativo per rispettare la norma, vale a dire per punire qualcuno che in qualche mano precedente ha giocato non cooperativo. In pratica, per decidere se la norma sociale gli chiede di giocare cooperativo o non cooperativo ciascuno deve conoscere tutta la storia precedente delle interazioni a cui ha preso parte l'agente con cui sta interagendo e di tutti gli agenti che hanno intera-

gito con lui. E non basta: ciascuno deve ritenere che questa stessa informazione sia posseduta da tutti gli individui appartenenti alla collettività e sia conoscenza comune, se vuole che il suo comportamento sia letto correttamente.

La situazione è aggravata dal fatto che, punire il deviante, giocare con certezza non cooperativo, dà al deviante tutte le ragioni per persistere a giocare non cooperativo. Chi applica la punizione sa quindi di dover giocare in maniera inefficiente un'interazione che invece potrebbe consentirgli guadagni maggiori se egli potesse vincolarsi a non agire da punitore.³⁸ Lo sfortunato che si trova ad interagire con il deviante, applicando la punizione sopporta quindi un costo, il potenziale minor guadagno ritratto da essa, generando sì un beneficio, il ribadire il valore della norma, beneficio che ricade però sulla collettività nel suo complesso e che quindi solo in parte, una parte tanto più ridotta quanto più numerosa è la collettività, ricade anche su di lui e, se la collettività è sufficientemente numerosa, molto probabilmente non è tale da compensare il minor guadagno che deve subire. Quando si verifica questo indebolimento degli incentivi individuali a sanzionare, la norma deve essere rafforzata: gioca cooperativo con chi non ha mai deviato, gioca non cooperativo con chi ha deviato in un'interazione precedente o non ha punito chi ha deviato. Naturalmente, i costi di informazione, osservazione reciproca e memoria non possono che aumentare ulteriormente.

Proprio questi costi fanno sì che, in pratica, si possano usare solo punizioni estreme: non si possono applicare punizioni solo per un periodo limitato, per un numero limitato di interazioni successive a quella in cui è avvenuta la prima deviazione: chi ha deviato deve essere punito per sempre. In pratica, alla prima deviazione il deviante deve essere “marchiato”, così che le sue caratteristiche siano pubblicamente osservabili e siano perciò conoscenza comune per tutti i membri della collettività. Con misure così drastiche, la regola può allora essere resa più semplice: gioca cooperativo con chiunque non

³⁸ In questo caso, il deviante potrebbe “pentirsi” del comportamento tenuto in precedenza o cercare di confondere le acque circa il suo comportamento e decidere di giocare cooperativo pure lui.

sia marchiato e non cooperativo con chi è marchiato. Si noti però che, per la disparità tra la quota dei benefici collettivi che ricadono su chi punisce e costi individuali, per sorreggere il rispetto della regola occorre marchiare non solo chi ha deviato ma anche chi non ha punito chi ha deviato.

Quest'ultimo aspetto, la necessità di assicurare che vi siano sufficienti incentivi a punire chi ha deviato e soprattutto a punire chi non ha punito chi ha deviato è forse ciò che rende deboli le possibilità di sopravvivenza delle regole sociali al crescere del numero dei membri della collettività. A meno di “marchiature”, scoprire se colui che si ha di fronte è un deviante diventa sempre più costoso in termini di osservazione e memoria man mano che cresce il numero in questione. Credere che la storia di tutte le interazioni precedenti, magari effettuate in ambienti, condizioni e con contenuto molto diverso da quello ora in oggetto, sia conoscenza comune diventa sempre più difficile. Diventa perciò più facile sbagliarsi e prendere un deviante per un osservante e essere perciò considerati devianti anche se si è osservanti. Punire chi non ha punito, oltre i costi di osservazione e memoria già ricordati, ha il problema di colpire qualcuno che può aver inconsapevolmente ed innocentemente giocato cooperativo con chi invece avrebbe dovuto punire. Aumentano i costi personali del punitore del non punitore, mentre la quota dei vantaggi per chi opera per la riaffermazione delle regole si riduce.³⁹

Sanzioni come quella della “marchiatura” sono state applicate in passato,⁴⁰ in misura attenuata lo sono probabilmente tuttora ma sono state grandemente indebolite. Forse in maniera un po' cinica, si possono vedere facilmente alcune ragioni della loro eclisse.

Applicare una regola così estrema rende irrazionale per un

³⁹ È fenomeno abbastanza comune quello dell'indebolimento dell'*ethos* di un'associazione quando viene improvvisamente aperta a numerosi nuovi iscritti, soprattutto se l'associazione non è in grado di usare con efficacia meccanismi di selezione degli inclusi e di esclusione dei devianti.

⁴⁰ I ladri venivano marchiati, quando addirittura non impiccati, una forma certo estrema di marchiatura. *La lettera scarlatta* di Hawthorne è comunque una lettura consigliata su questo tipo di punizioni.

deviante pentirsi e ravvedersi. Ha un costo per collettività nel suo complesso, e un costo tanto più alto quanto maggiore è il numero di membri che finiscono per essere marchiati: si deve rinunciare ai potenziali guadagni di efficienza che pure la cooperazione consentirebbe.⁴¹ E questa perdita è permanente: si rinuncia anche per il futuro a quei potenziali guadagni.

La marchiatura è stata sostituita con forme di ostracismo ed esclusione. Soprattutto si sono introdotte procedure e riti pubblici di pentimento, solitamente con pagamento di adeguate penali, non solo e non necessariamente monetarie, e di riammissione alla società.⁴²

L'effetto, le caratteristiche e la sensatezza dell'uso di regole sociali variano molto con le caratteristiche del gioco sottostante. Se si ha a che fare con un dilemma del prigioniero simmetrico, ad esempio, la soluzione (C; C) ha il vantaggio di essere probabilmente di facile osservazione esterna e di apparire "equa", di non avvantaggiare una delle parti in gioco rispetto all'altra. Anche qui si noti però la differenza tra il caso rappresentato nella fig. 6.1 rispetto a quello della fig. 6.2. Usare la regola sociale nel secondo caso non permette effettivamente di estrarre tutti i potenziali guadagni di efficienza⁴³ e, anche ove fosse possibile graduare la punizione del deviante,⁴⁴ richiederebbero che fosse più severa quanto più piccoli sono i guadagni associati alla cooperazione e grandi quelli realizzati da chi devia, ossia quanto più (C; C) sia avvicina a (NC; NC) e si allontana da A*.

⁴¹ Le perdite però possono limitarsi quasi esclusivamente alle interazioni tra un agente marchiato e uno che non lo è. Non è detto che i marchiati, tra di loro, non si vincolino al rispetto delle regole. Si dice che un ladro non rubi ad un altro ladro e chi appartiene alla "onorata società" può agire ribaldamente nei confronti dei non membri ma deve rispettare una rigida etica nei confronti dei sodali.

⁴² L'introduzione di tribunali e giudici, di cui si parlerà più avanti, ha avuto anche questo effetto.

⁴³ Quelli associati ad un punto come A*.

⁴⁴ Decidendo ad esempio il tipo di ostracismo o di "marchiatura" che diventa però l'equivalente di una punizione applicata in maniera rigida per periodi potenzialmente molto lunghi.

Se vi è alternativa tra giocare pubblicamente il gioco in questione o giocarlo privatamente,⁴⁵ tra regolare il comportamento da tenere con una norma collettiva o lasciarlo alla libera determinazione delle parti, l'ultima alternativa sembra vincente.⁴⁶

Nel caso di un gioco asimmetrico, se la regola deve essere semplice così che abbia costi di osservazione pubblica moderati, deve dettare di nuovo un equilibrio del tipo (C; C) ma, come è facile osservare dalla fig. 6.3, finisce per trattare in maniera diversa, o per lo meno distribuire in maniera diseguale i guadagni di efficienza generati dalla cooperazione tra gli agenti che interagiscono, un trattamento differenziato che non trova giustificazione nelle caratteristiche del gioco stesso o in quelle attribuite ai giocatori e al loro comportamento.

La "ingiustizia" può essere solo apparente se, ad esempio, interazione dopo interazione, gli agenti si scambiano il ruolo di giocatore i e giocatore j.⁴⁷ Ma quando il ruolo che un giocatore deve avere

⁴⁵ Perché ad esempio le parti potrebbero vincolarsi a interagire ripetutamente tra di loro.

⁴⁶ Una ricerca sulla sostituzione di accordi personalizzati con regole sociali e viceversa la privatizzazione di un gioco prima retto dalle regole sociali è resa difficile dal fatto la famiglia è onnipresente, sia pure in varie forme e con varie caratteristiche. Il tutto complicato dal fatto che i rapporti familiari e tra famiglie possono anche stare all'origine di molte regole sociali. I legami familiari spiegano però i comportamenti più in alcuni ambiti e molto meno in altri, quello economico in particolare. Il medioevo fornisce anche in questo caso esempi interessanti. Il mercante italiano che operava a largo raggio, all'inizio usa il legame familiare per sostenere l'affidabilità circa l'uso corretto delle deleghe a trattare in zone geograficamente lontane dal centro decisionale, per poi passare ad appoggiare la fiducia sull'intervento di tribunali e norme giuridiche. Nel caso della diaspora ebraica sembra aver invece avuto un ruolo assai più rilevante la sanzione sociale, sorretta da una comunità fortemente coesa, nei confronti di comportamento infedele del delegato o del delegante. Anche su questi punti si veda Greif (2006).

⁴⁷ Si pensi alle regole che stabiliscono che si debba dare la precedenza a chi esce da una stanza o scende dalla metropolitana e chi entra o sale debba aspettare e far spazio. Ma, a parte l'ovvia difficoltà di entrare in una stanza

non cambia da un'interazione all'altra, il problema può essere molto più grave.⁴⁸

Il caso della battaglia dei sessi e le sue numerose varianti possono essere prese come paradigmatiche. Se il gioco è effettuato pubblicamente ed è regolato da norme sociali di comportamento, che devono essere semplici e dettare in maniera univoca il comportamento da tenere, anche in presenza di un numero indeterminato di ripetizioni, le regole devono scegliere uno dei due equilibri di Nash in strategie pure, vale a dire che, nonostante la simmetria della posizione degli agenti, devono “favorire” quelli di un tipo, non a danno⁴⁹ di quelli dell'altro tipo, ma in una situazione in cui avrebbero potuto “favorire” quelli dell'altro tipo. La norma è in un certo senso “ingiusta” ma lo sarebbe anche quella che rovescia il vantaggio e d'altra parte avere una norma è preferibile a non averne alcuna.⁵⁰

Diseguaglianze sistematiche di trattamento possono, nelle opportune condizioni, essere evitate trasformando l'interazione da

già affollata, chi entra ed è apparentemente “danneggiato” dalla regola, deve poi uscire.

⁴⁸ Per restare sul faceto, si pensi alla regola che vuole che si ceda il passo ad una signora. Anche oggi, non è comune passare da uomo a donna e viceversa, per lo meno non è comune che avvengano più passaggi di questo tipo della stessa persona. Un uomo che rispetti regole di questo tipo può però indurre risentimento nella gentildonna che ha incontrato, quando questa legge il comportamento come espressione di sciovinismo maschilista. Ovviamente, facezie a parte, il problema sottostante è quello dell'eguaglianza di trattamento indipendentemente dal sesso, quando le diseguaglianze riflettono non tanto atteggiamenti personali, quanto regole sociali, sottratte come tali alla possibilità di modifica su base individuale.

⁴⁹ Almeno nel senso che entrambi stanno meglio di come starebbero se non fossero riusciti a coordinarsi.

⁵⁰ Almeno se si ignora l'equilibrio in strategie miste, che non è sostenibile con regole sociali, e la cui determinazione richiede comunque un ammontare considerevole di conoscenza comune, e per di più di elementi che sono tipicamente informazione privata o privatissima (quanto è importante l'altro per sé e quanto si è importanti per l'altro, ad esempio, ed esprimere questa importanza in misure cardinali), e di capacità di calcolo.

giocata pubblicamente e sostenuta da una sanzione sociale a giocata privatamente all'interno di una relazione potenzialmente duratura in cui si possono minacciare sanzioni credibili.⁵¹ Quando questo non è possibile, in genere è però possibile “compensare” la parte sacrificata in una interazione favorendola in altre interazioni.⁵²

Da questo punto di vista, le norme sociali non possono essere considerate isolatamente l'una dall'altra ma come formanti un sistema: modificarne una spesso richiede la modifica anche di quelle che, ad esempio, agiscono in senso compensativo. Sarebbe eccessivo chiedere una coerenza assoluta tra le varie parti di questo sistema: come si argomenterà più avanti, sarebbe chiedere l'impossibile.

Partendo dal caso semplice di interazione tra due agenti è facile vedere di quanta più struttura abbia bisogno una società per poter funzionare quando deve affrontare interazioni che coinvolgono più persone o addirittura l'intera collettività.

Nelle situazioni semplici, sostanzialmente di interazione a due, esiste spesso un equilibrio in strategie pure che assume salienza, ad esempio perché porta ad uno stato che domina, almeno debolmen-

⁵¹ Fino a non molti decenni fa, il fidanzamento era governato da regole rigide di comportamento sorrette dalla sanzione sociale, quindi il gioco veniva condotto pubblicamente: si pensi ai vincoli che regolavano l'incontro tra fidanzati, sempre alla presenza di uno chaperon, o all'importanza data alla cerimonia del “consenso” presso il parroco. In Italia soprattutto a partire dal secondo dopoguerra, queste regole sono entrate in crisi ed il gioco viene oggi effettuato in maniera quasi del tutto privata.

In società relativamente chiuse, interrompere un legame di clientela col sarto, il macellaio o il falegname, richiedeva forti giustificazioni e poteva attirare biasimo sul responsabile somministrato dalla collettività di appartenenza, cosa che richiede una certa pubblicità dell'interazione; oggi queste transazioni sono diventate sempre più impersonali, non assumono neppure più la forma interazioni ripetute potenzialmente durature.

⁵² Oggigiorno certamente non sarebbe considerata una “compensazione” adeguata, ma accanto a norme che sacrificavano le donne, ad esempio in termini di sottomissione al marito nel comportamento pubblico, ce n'erano altre che le privilegiavano, come quelle che stabilivano che in caso di pericolo fossero prima tutelate le donne ed i bambini.

te, nel senso di Pareto gli altri stati raggiungibili attraverso comportamenti coordinati. Anche in questi casi, ci può essere un problema di equità nella distribuzione dei guadagni che si traduce in possibili difficoltà di accettazione delle norme.⁵³

Quando nel gioco sono coinvolte simultaneamente molte persone, e soprattutto in casi come quelli della decisione sulle condizioni di accesso all'uso di un bene posseduto in proprietà comune o sul livello di produzione di un bene pubblico e sulla distribuzione dei connessi oneri, in genere la molteplicità degli equilibri esplose, non esiste più un equilibrio "ovvio" o "naturale", e, per arrivare a una decisione su quale tra i molti possibili equilibri raggiungere, diventa necessario introdurre esplicitamente i criteri accettati dalla comunità per valutare, misurare e rendere intercomparabili i guadagni ottenuti dai diversi agenti.

Una parte molto rilevante della "cultura" di un paese è catturata proprio da questi elementi: quali valori individuali vengono considerati rilevanti a livello collettivo, come viene misurato il livello di realizzazione di ciascuno di essi per un agente, come si misura e quanta importanza si dà alle possibilità di ciascuno di realizzare i propri obiettivi quando a questi viene riconosciuta una rilevanza collettiva,⁵⁴ come si arriva all'intercomparabilità delle diverse dimensioni misurate.

La maniera in cui si introdotta la "cultura" può sembrare, e da molti punti di vista è, limitante, ma in parte questo dipende da ciò che lascia sottaciuto. Determinare l'estensione degli ambiti di autonomia individuale è definire la misura in cui un individuo può esercitare la propria "libertà di", la misura in cui può realizzare gli obiettivi, non necessariamente solo quelli materiali od economici, che si prefigge. L'estensione e soprattutto l'uso che si fa della "libertà di" hanno però un ruolo fondamentale nella costruzione della "libertà da", intesa come capacità di scegliere di quali obiettivi do-

⁵³ Si rammenti il caso della battaglia dei sessi.

⁵⁴ Da cui dipende il peso che si dà al contenuto delle sfere di autonomia e di libertà dei singoli.

tarsi, in ultima analisi, il senso da dare al proprio vivere, e quindi scegliere modalità di espressione e dotare di significati i propri comportamenti.⁵⁵

Sul processo attraverso cui si forma una “cultura” si sa poco. Certamente la storia e le esperienze passate hanno un peso assai rilevante, ma accanto a questo vi sono gli ideali particolarmente sentiti in un determinato momento ed in determinate condizioni. Per comunità relativamente piccole, si sa che la soluzione raggiunta è anche frutto di un dibattito pubblico che genera un accordo che arriva a determinare quale sia il comportamento richiesto a ciascun agente.⁵⁶ Nelle comunità di dimensioni grandi, benché l'accettazione da parte di una quota rilevante della popolazione, e perciò il dibattito pubblico, sia indispensabile, l'accordo non può che limitarsi a specificare i principi generali sulla base dei quali determinare poi il comportamento richiesto ai singoli agenti.

In comunità molto piccole, v'è la possibilità per ciascun agente di osservare il comportamento tenuto da ciascun altro in questo campo⁵⁷ e la consapevolezza di essere osservati. Appena la comunità diventa un po' numerosa, tutte queste possibilità diminuiscono rapidamente. Nasce subito il problema di accertare se qualcuno non abbia tenuto il comportamento appropriato, la misura in cui si è allontanato da esso. Cercare di risolverlo attraverso

⁵⁵ Alcuni di questi punti sono stati toccati nell'Appendice al Cap. 2 di Beretta (2011).

⁵⁶ È in questo modo che si decideva l'assegnazione in cultura dei vari appezzamenti delle terre del villaggio tra le varie famiglie nel periodo medioevale e le regole per il godimento degli altri beni posseduti in proprietà comune. Per applicazioni ad epoche più recenti, si veda ad esempio Ostrom (2009) e Heinrich et al. (2004).

⁵⁷ Quanto ciascuno ha offerto e pagato per la realizzazione di un'opera pubblica, quanti animali ha mandato al pascolo, quanta legna ha tagliato, ecc. Si rammenti che nel periodo medioevale, proprio per garantire l'osservabilità dei comportamenti individuali, persino i giorni e le ore in cui si poteva procedere al raccolto e portarlo presso la propria abitazione era rigidamente regolato da decisioni collettive.

l'osservazione reciproca comporta sia costi sia possibilità di errori rapidamente crescenti.⁵⁸

V'è poi il problema della punizione da minacciare a sostegno del comportamento virtuoso. Nei casi precedentemente esaminati, la soluzione era resa semplice dall'ipotesi implicita di esistenza di sfere di interessi individuali che potevano essere colpite infliggendo un danno solo all'agente sanzionato. Nei casi ora in esame, questo richiede che le collettività dotino ciascuno dei membri di sfere di questo tipo. In loro assenza, la punizione potrebbe ricadere su tutti i membri della collettività, compresi quelli che hanno rispettato l'accordo, distruggendo il valore della sanzione come sostegno del rispetto dell'accordo stesso.⁵⁹ Una delle ragioni per riconoscere la

⁵⁸ Richiede "intromissione" continua anche nell'uso della sfera di autonomia degli altri membri, trasmissione dell'informazione che ci si è procurata, formulazione di giudizi, ecc., in sostanza molto di quello che viene visto come intollerabile nella vita di un piccolo paese.

⁵⁹ Si pensi al caso del pascolo posseduto in proprietà comune. Se un agente manda più animali del pattuito e non è possibile per gli altri membri colpire la sua proprietà, l'unica possibilità di punirlo per gli altri è quella di mandare pure essi più animali al pascolo, ma il danno subito dal pascolo, l'effetto del sovra sfruttamento, ricade su tutti, chi ha deviato e chi ha rispettato la regola.

Si consideri un oligopolio in cui sia impossibile per ciascuno dei membri accertare quanto ciascun altro abbia offerto. Se si osserva che l'offerta complessiva eccede quella su cui ci si era accordati, non solo è difficile sapere chi ha violato l'accordo, ma l'unico strumento di cui ciascuno dispone per punire il o i devianti è quello di aumentare la propria produzione. Reagire in questo modo porta a una caduta del prezzo che danneggia anche coloro che l'hanno rispettato. Naturalmente, se si sa di poter essere "puniti" sia che si sia rispettato, sia che si sia violato l'accordo, vengono meno le ragioni per rispettarlo. Ciò che rende ancor più complicato il problema è che non è chiaro chi debba agire da punitore e se tutti si assumono questo ruolo, o se nessuno lo fa, l'accordo oligopolistico naufraga.

Per fare un esempio diverso, evadere le imposte perché dai dati pubblicati dall'erario si osserva che molti non le hanno pagate produce esattamente gli stessi effetti.

proprietà privata⁶⁰ sta proprio nel fatto che crea sfere di autonomia individuale che possono essere colpite con effetti solitamente trascurabili sul resto dei membri della collettività.⁶¹

Infine, occorre determinare chi ha il ruolo di somministratore della punizione.

Tutte queste cose richiedono che la società articoli il proprio assetto definendo le sfere di autonomia individuale, i modi in cui sia possibile eventualmente trasferire da un agente all'altro parte del suo contenuto,⁶² criteri generali che definiscano la misura in cui ciascuno deve partecipare al finanziamento della spesa pubblica e possa accedere alle proprietà comuni, istituti che presiedano a controllare che ciascuno rispetti l'accordo ed intervengano per accertare se vi sono state deviazioni, valutarle, decidere la sanzione appropriata ed applicarla.

Come si è detto, le misure dei valori in gioco ed i trade-off accettati esprimono aspetti rilevanti dei valori perseguiti, della cultura condivisa della società in questione. È come espressione di una cultura dotata di sistematicità che si può discutere della coerenza dell'insieme di norme di cui si dota una società.

Ma tornando, ad esempio, al caso dei giochi asimmetrici il peso che si dà alle varie "ingiustizie", e di conseguenza le "compensazioni" che si danno, variano nel tempo. Ciò che si ritiene accettabile ed equo in un determinato periodo ed in una data collettività nelle condizioni in cui si trova può cessare di esserlo al mutare delle condizioni e con l'evolversi delle esperienze e della cultura. Sorgeranno situazioni

⁶⁰ Su questo ruolo della proprietà privata si è già insistito in un capitolo precedente.

⁶¹ Naturalmente, è ovvio che esistono sfere private facilmente colpibili con ridotti effetti sul resto della collettività. Lo sapevano bene i genitori di un tempo che sculacciavano i figli discoli. Questa è forse una delle ragioni per cui le sanzioni fisiche (dalla gogna, alle frustate o addirittura la marchiatura e la mutilazione, oltre alla prigione) sono state così comuni nel passato. Ora sopravvivono praticamente solo le pene pecuniarie e detentive.

⁶² Cosa e come si può vendere parte del contenuto della propria sfera e acquistare parte di quello di un altro agente.

nuove, non normate dalle regole esistenti, e si richiederanno perciò dei completamenti. Vi saranno quindi necessariamente gradualisti aggiustamenti che si traducono in potenziali incoerenze del sistema delle norme sociali nel suo complesso. E, come si sosterrà tra breve, richiedere che il sistema delle norme sia simultaneamente completo e coerente porta a problemi molto complessi e di difficile soluzione.

Ci si può chiedere se esiste un “senso” o una ragione che spiega il contenuto della norma. Normalmente questa domanda viene interpretata come la possibilità anche per una persona estranea alla collettività ed ignara dei suoi usi e costumi, di arrivare ad individuare quale sia il comportamento “corretto”, sulla base della sola descrizione dell’interazione, ossia degli elementi che definiscono il gioco ad essa sottostante. La risposta tendenzialmente è negativa.

In genere, l’unica funzione e spiegazione dell’esistenza della norma è quella di produrre prevedibilità e coordinamento in grado di generare dei guadagni di efficienza, anzi dei miglioramenti paretiani dei risultati raggiunti quando essa viene fatta applicare rispetto a quelli che verrebbero raggiunti in sua assenza. In un mondo di agenti razionali, accordi e norme non sono necessari,⁶³ o addirittura non hanno senso,⁶⁴ se l’interazione ha la natura di un gioco con equilibrio di Nash unico ed efficiente nel senso di Pareto.

Diventano invece desiderabili se non necessari quando il gioco ha equilibri multipli in strategie pure. Quando il gioco ha più equilibri in strategie pure che sono Pareto indifferenti, in genere non si può dare senso alle norme che scelgono e coordinano i comportamenti su uno di essi.⁶⁵ In quelli che hanno più equilibri, sempre in

⁶³ Si pensi al gioco dei peschi e delle api.

⁶⁴ Si pensi al caso del pari e dispari.

⁶⁵ Nel caso del gioco del semaforo, un marziano avrebbe forse difficoltà persino a capir che il comportamento è legato al colore del semaforo e non vedrebbe ragione per cui ci si ferma al rosso e non al verde, a meno che non consideri il rosso più visibile e minaccioso del verde. Regole come quello dello stare sulla destra o sulla sinistra di una strada, invece, hanno almeno una spiegazione storica, ma anche questa difficilmente accessibile a chi viene da un’altra cultura e da un’altra storia.

strategie pure, ordinabili nel senso di Pareto, in genere l'unica ragione sta nella misura in cui consente di realizzare guadagni di efficienza.⁶⁶ Questo sembrerebbe l'unico senso attribuibile anche alle norme che vincolano il comportamento individuale in maniera da consentire di raggiungere stati che dominano nel senso di Pareto l'equilibrio che si sarebbe raggiunto in loro assenza.

Dare ulteriori significati è spesso fuorviante. Un miglioramento paretiano può essere sì visto come un passo verso la realizzazione del bene comune, ma solo con molti *caveat* dal momento che, ad esempio, non tien conto della distribuzione dei guadagni di efficienza tra i membri della collettività. Soprattutto è fuorviante leggere il comportamento dettato dalla norma come derivato dai valori che le singole persone perseguono attraverso il proprio comportamento. Come si è detto più volte, se questi valori esistono e sono effettivamente operanti, la loro rilevanza deve essere catturata nella costruzione della matrice dei pagamenti, nell'entità dei "guadagni" associati al raggiungimento di un certo stato, guadagni che vengono fatti dipendere non solo dallo stato raggiunto ma dal modo in cui si arriva ad esso.⁶⁷

⁶⁶ Come accade per il caso del daino e del coniglio.

⁶⁷ Si può pensare che una visione di questo tipo sia eccessivamente cinica. Molte azioni eroiche richiedono che ci si esponga al rischio, e magari si sacrifichi la propria vita. Anche in questo caso però, la struttura delle preferenze dell'eroe, in particolare il valore che dà all'impresa che tenta e alla necessità, se vuol salvare la propria integrità come persona, di tenere il comportamento che tiene, è tale da modificare radicalmente la matrice dei pagamenti cambiando la natura del gioco. L'esaltazione dell'impresa eroica è certamente dovuta ma ha anche come scopo quello di modificare i valori di chi viene così educato.

Riferimenti bibliografici

- Arrow K. J. (1963) *Individual values and social choice*, Wiley, New York, I ed. 1953
- Beretta C.(2011) *Elementi di teoria della scelta*, EDUCatt, Milano
- Gintis H. (2009) *The bounds of reason*, Princeton University Press, Princeton
- Greif A. (2006) *Institutions and the path to the modern economy. Lesson from medieval trade*, Cambridge University Press, Cambridge
- Hirschman A. O. (1977) *The Passions and the Interests: Political arguments for capitalism before its triumph*, Princeton University Press, Princeton
- Kreps D. (1990) *A course in microeconomic theory*, Princeton University Press, Princeton
- Kreps D. M., Milgrom P. R., Roberts J., Wilson R. (1982) Rational cooperation in the finitely repeated prisoners' dilemma, *Journal of Economic Theory*, vol. 27(2), pp. 245-52
- MasColell A. - Whinston M. D. - Green J. R. (1995) *Microeconomic theory*, Oxford University Press, Oxford
- Milgrom P. R., North D. C., Weingast B. R. (1990) The role of institutions in the revival of trade: the law merchant, private judges, and the Champagne fairs, *Economics and Politics*, vol. 2(1), pp. 1-23
- Rabin M. (1993) Incorporating fairness into game theory and economics, *American Economic Review*, vol. 83(5), pp. 1281-1302
- Sen A. K. (1970) "The impossibility of a Paretian liberal", *Journal of Political Economy*, 78(1), 152-57

Finito di stampare da
Gi&Gi srl - Triuggio (MB)
Dicembre 2015



9788834331736