

Teoria dei Giochi (TdG)

Una disciplina che si occupa
di situazioni di

INTERAZIONE STRATEGICA

fra

DECISORI ↙ RAZIONALI
 e
 INTELLIGENTI

che hanno tipicamente

PREFERENZE DIVERSE

sugli

ESITI

del processo di interazione

Cos'è (anche) la TdG :

- una "casetta degli attresi"
- un linguaggio superficiale
per la trattazione di una enorme
varietà di problemi di interazione
strategica
- expertise accumulate (know-how),
anche nel fronte della
categorizzazione dei fenomeni

Esempio di "canotta degli attrezzi" ed "expertise" al lavoro.

Dilemma del prigioniero, tragedia dei comuni, oligopolio ...

inefficienza del risultato di interazione strategica fra decisioni razionali ed intelligenti

SUPERAMENTO

OK

antitrust: no
accordi vincolanti

iterazione delle
interazioni

[GIOCHI RIPETUTI]

autorità
esterna (levigato),
contratti vincolanti

[GIOCHI COOPERATIVI]

infinito volte:
efficiente

(FOLK THEOREM)

finstamente
ripetuti (ma
con "attrito",
zelotra negli
inframappi)

non nota la
durezza del
gioco

bounded
rationality

conoscenza
incompleta

realismo?

selezione
equilibrio?

se tutto "perfetto"
si ritorna a inefficiente

TdG serve per CSR ?

Difficile pensare di no...

Moderna teoria dell'impresa: permeata da TdG.

Termini (e corrispondenti categorie concettuali) come:

incompletezza dei contratti

asimmetrie informative

incentivi

non termini di cui la TdG si occupa.

E la teoria dell'impresa (Simon,

Williamson, Holmström, Hart, ...)

ha usato questi concetti come pietre angolari

Più direttamente "in argomento":

Simon (1951):

"authority contract prevails if employer's reputation is not abusing his authority"

REPUTAZIONE: uno dei termini chiave della CSR

(vedi Mexico: l'importanza del rapporto fiduciario)

Quindi: contratto di autorità come strumenti per recupero di efficienza (contratti incompleti).

E rilievo della reputazione a tale fine

Come si stabilisce una ("buona") reputazione?

Reputazione: segnale (completo) inviato agli altri participanti al "gioco"

Due meccanismi fondamentali:

GIOCHI

NON

COOPERATIVI

↑
NO

ACCORDI
VINCOLANTI

↓
SI

GIOCHI

COOPERATIVI

interagire "nel lungo periodo"
ad avere un comportamento
"etico" e "responsabile"

voluntary (*)
agreements

sistema di norme e di
certificazioni, "garantite"
da autorità "esterne"

(*) cfr. def UE di CSR:

"on a voluntary basis"

(*) cfr anche problematiche ambientali
("locali" e "globali")

(*) cfr unilateral commitments

I. García-Jurado, L. Méndez-Naya, F. P.

Reputazione, accordi volontari,
sistemi di norme; antidoti a
informazione incompleta da parte
degli stakeholders

Vedrò in seguito ISPO

"il mio giudizio su un'azienda migliora
se so che è attenta alle questioni
sociali ed ambientali" (81%: max punti)
(e, per contro, disperazione al "boicottaggio").

Harsanyi: giochi ad info incompleta

Il problema della credibilità del
segnaletico (mimetismo baterrano):

vespa (vespa gralle)	pungiglione
mosca sifide	no pungiglione

Un'opera di TdG: sp. Saccoccia...

COOPERA

- bargaining theory per dividere il surplus fra gli stakeholder

NON COOPERA

- modelli di reputazione per modellizzare codici & etici

— - —

K. Binmore (9/7/2003, convegno
del CITG - Urbino):

fairness norms are seen as a
necessary consequence of
evolutionary pressures
generating efficient equilibria
in repeated games