



DISCORSO 2017
SERGIO RICOSSA

Adam Smith
su condotta e regole
Giochi sperimentali di fiducia;
Nascita della proprietà

Istituto Bruno Leoni
Discorso Sergio Ricossa
28 settembre 2017

Vernon L. Smith
Chapman University

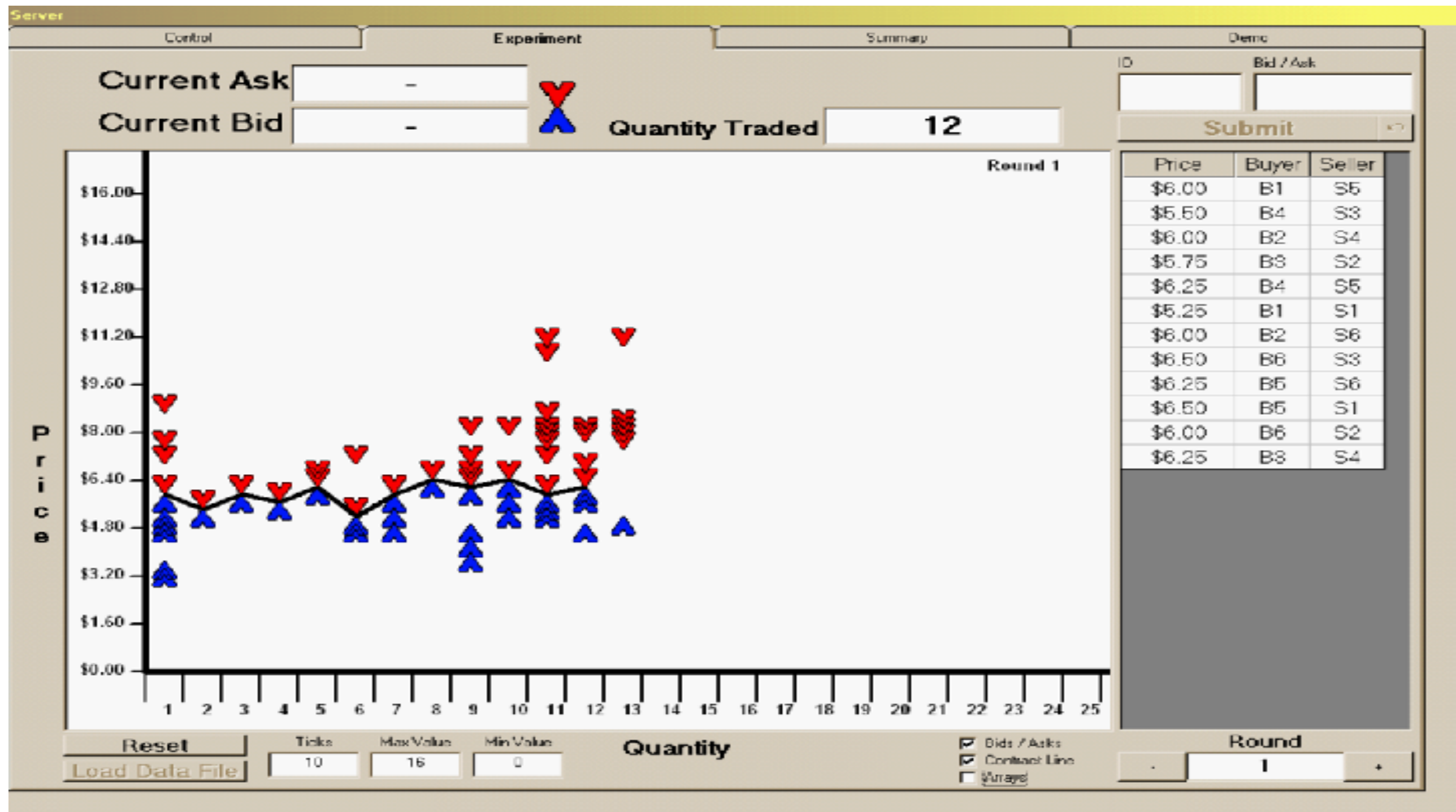
- ❖ Tutti noi viviamo simultaneamente in due mondi (Hayek, 1988, p. 18):
 - ♦ Le nostre comunità, composte da famiglia, amici, vicini di casa e conoscenti, nelle quali le nostre azioni tendono ad essere “altruistiche” o etero-interessate, mostrando considerazione per il prossimo (il “commercio disinteressato” di Hume)
 - ♦ E in secondo luogo il più vasto mondo di transazioni con gli altri, compresi i perfetti estranei, in cui il nostro comportamento tende ad essere “auto-interessato”, mostrando maggiore considerazione per noi stessi (il “commercio interessato” di Hume)
- ❖ Adam Smith ha scritto un libro su ciascuno di questi due mondi:
 - ♦ *La teoria dei sentimenti morali* (1759), abbreviata in *Sentimenti* o TSM
 - ♦ *La ricchezza delle nazioni* (1776), abbreviata in *Ricchezza* o RDN
- ❖ (Smith, il Newtoniano)

Negli esperimenti di laboratorio sulle interazioni di domanda e offerta tenuti dagli anni '50 ad oggi, i modelli basati sull'auto-interesse [Max U (own)] riescono a prevedere molto bene gli esiti sperimentali.

VERNON L. SMITH

ADAM SMITH SU COMPORTAMENTI E REGOLE

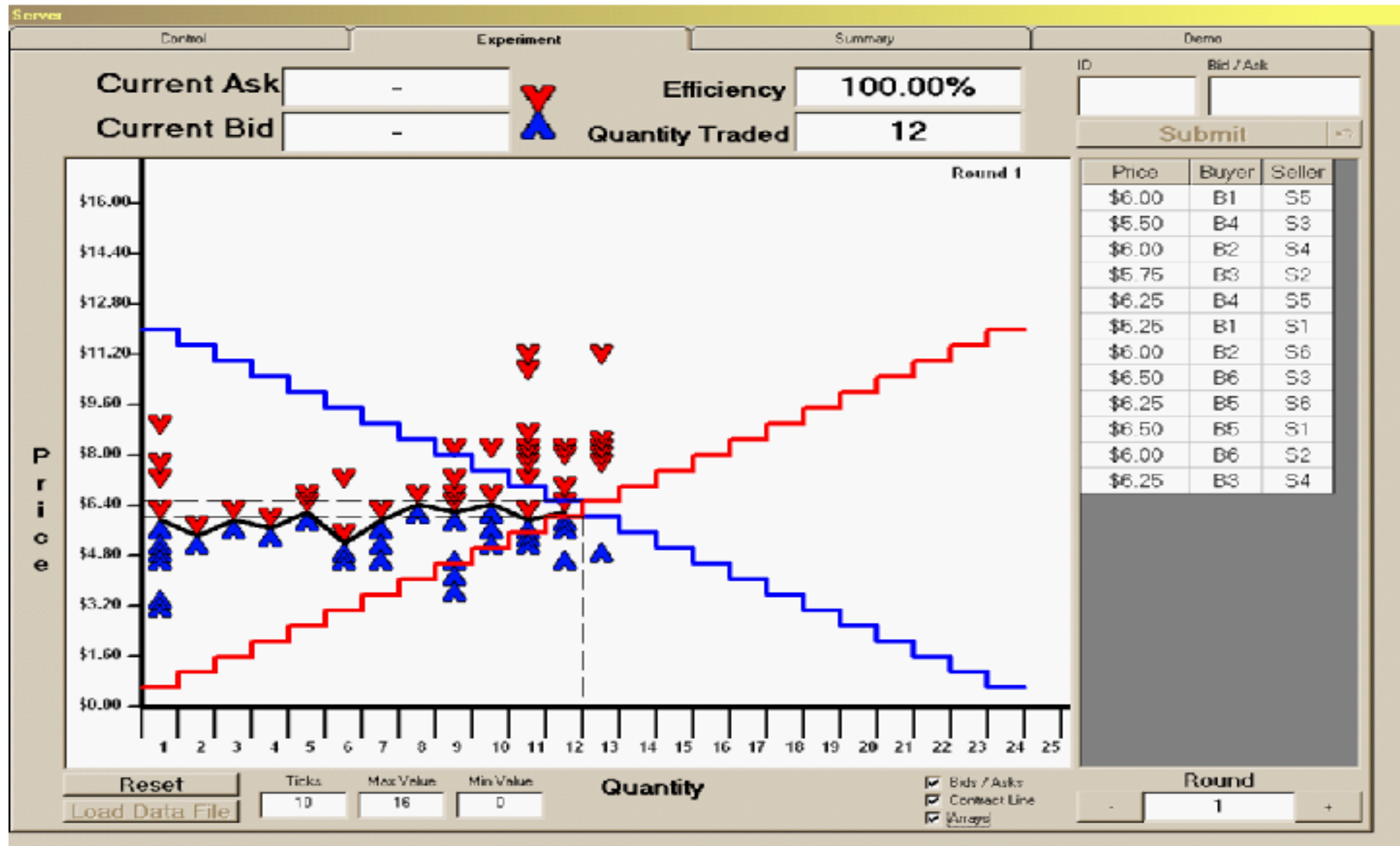
 **DISCORSO2017**
SERGIO RICOSSA



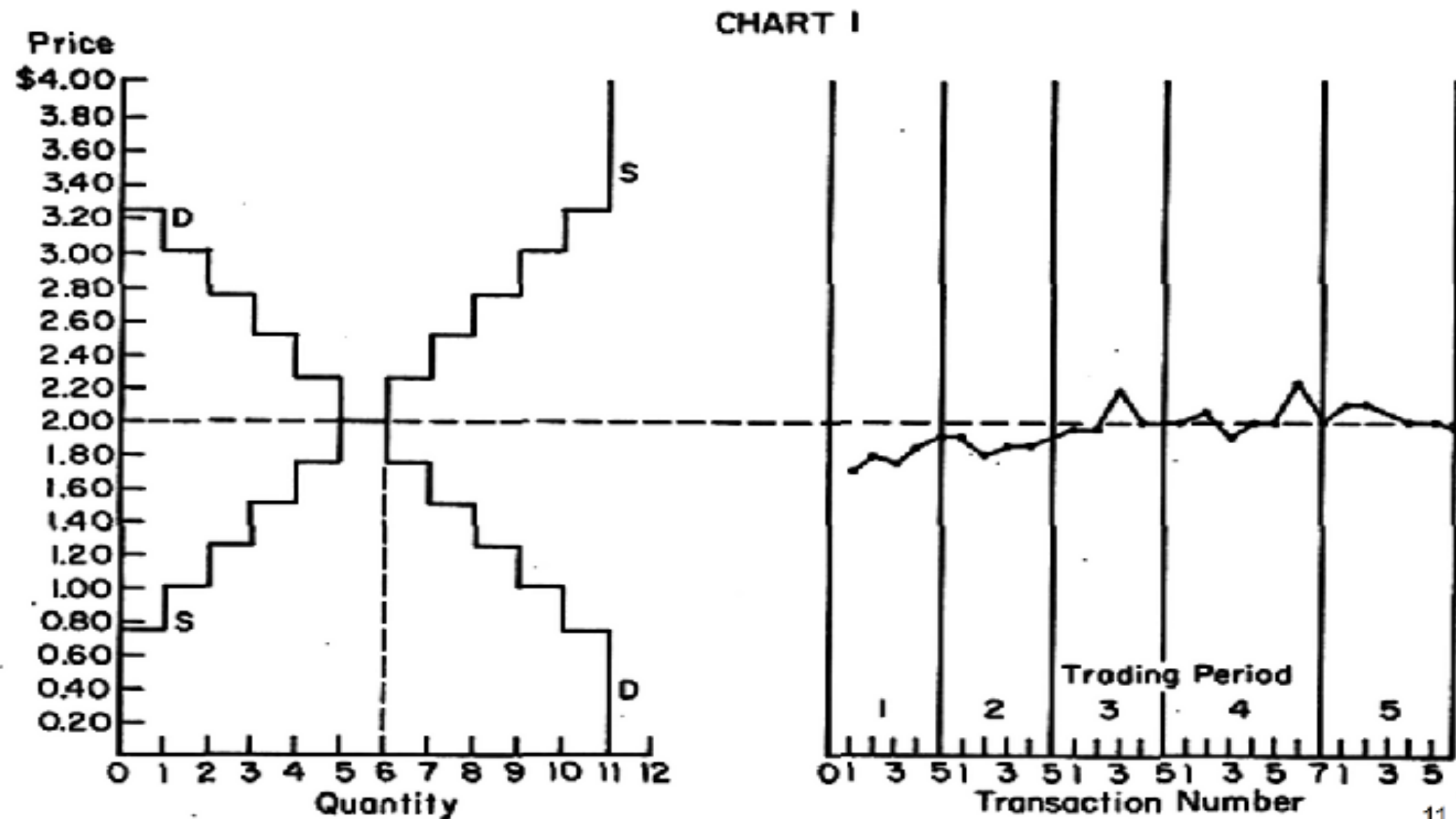
VERNON L. SMITH

ADAM SMITH SU COMPORTAMENTI E REGOLE

DISCORSO2017
SERGIO RICOSSA

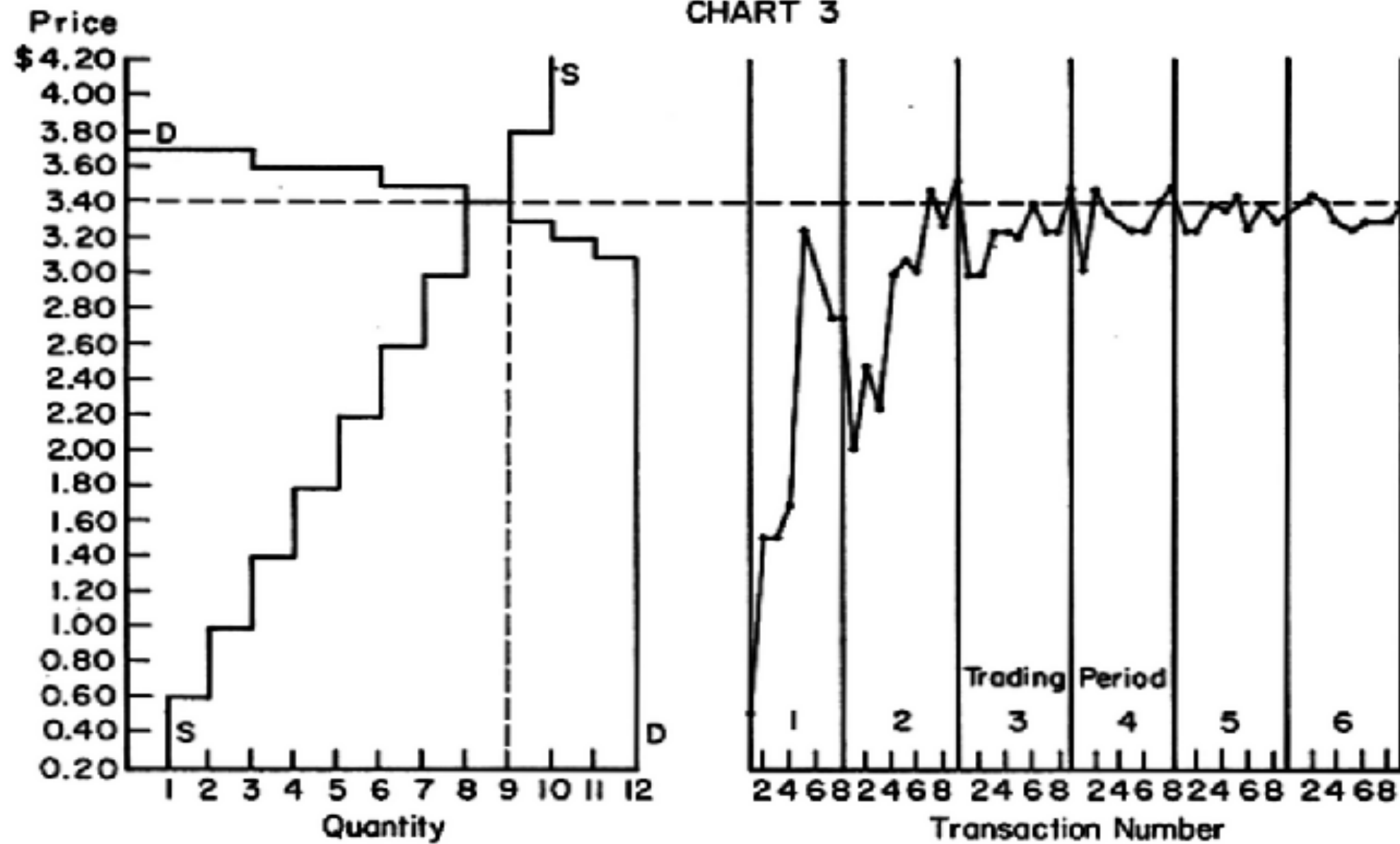


FIRST EXPERIMENT: JANUARY, 1956; a flawed accident of symmetry?

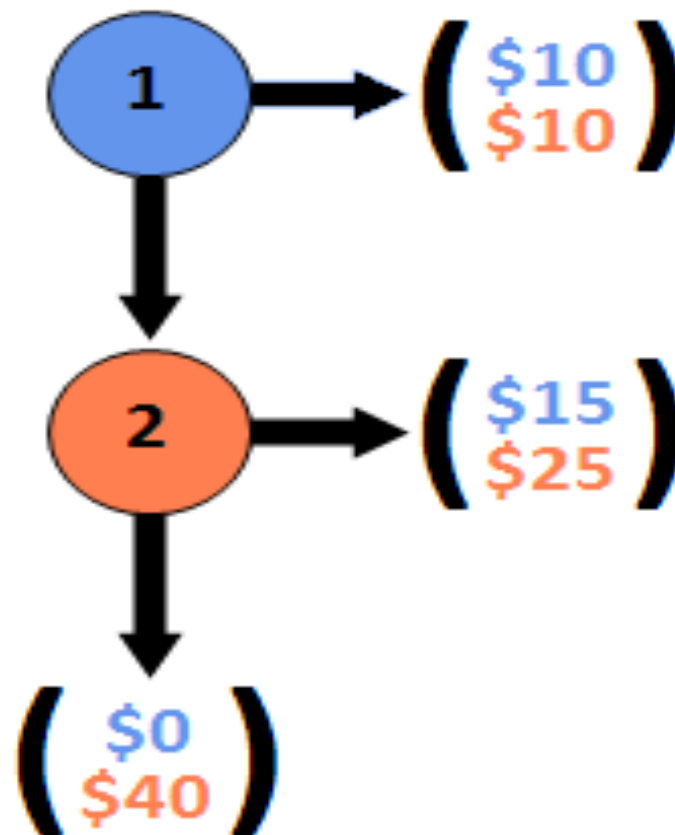


ASYMMETRIC CASE

CHART 3



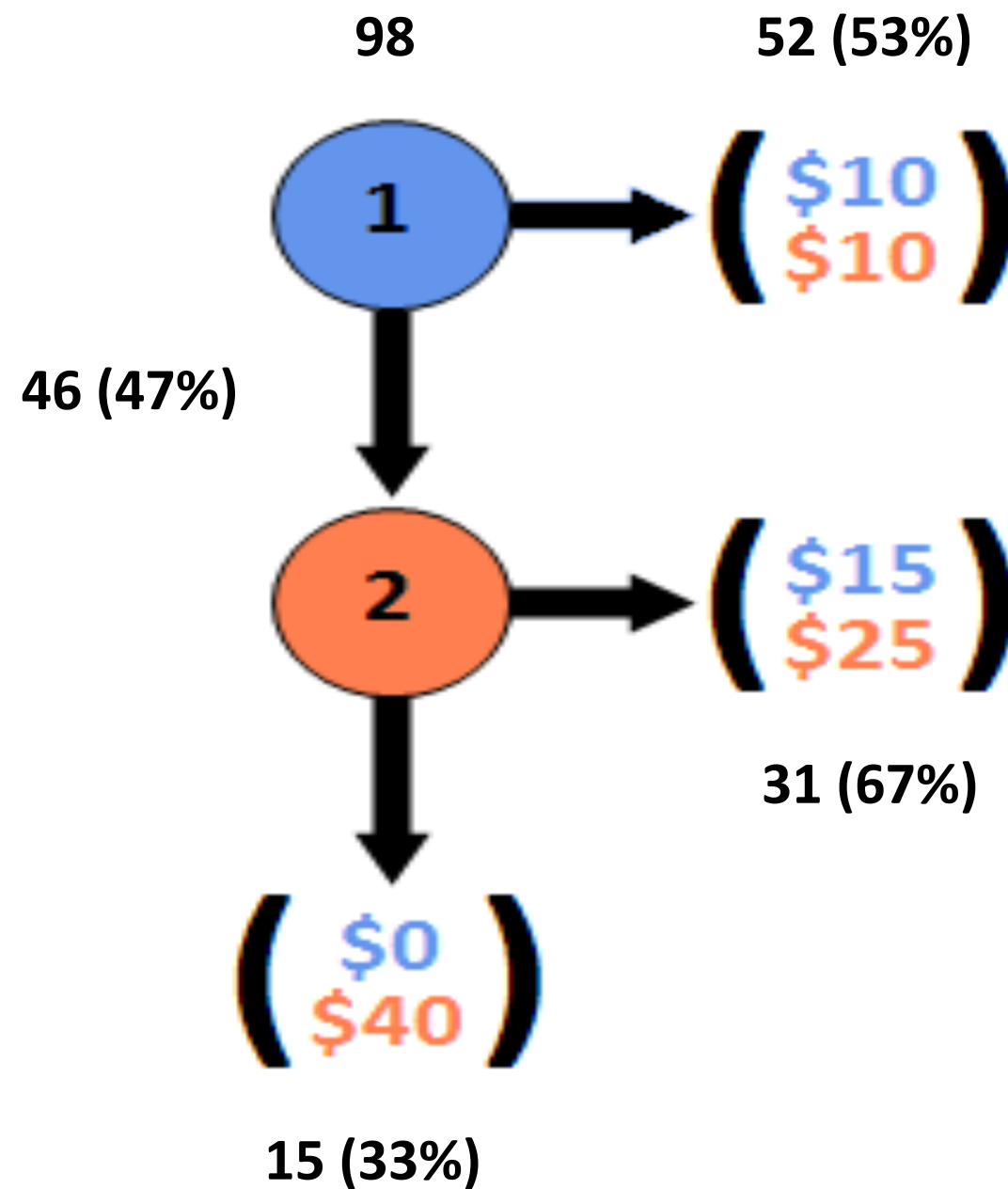
Questi risultati “forti” sono stati messi in discussione dai Giochi di Fiducia su due persone degli anni '80 e '90. Ad esempio:



Analisi tradizionale dei giochi: Azione mirante a massimizzare la propria utilità di payoff

1. È generalmente noto che tutti i giocatori sono strettamente auto-interessati, non saziati
2. Al momento di decidere quale azione intraprendere, l'unica considerazione di ciascun giocatore consiste negli esiti relativi al proprio payoff
3. Determinando la scelta di ciascun giocatore in una sequenza di gioco inversa
4. Se il primo a muovere passa al secondo, quest'ultimo è motivato a muovere verso il basso
5. La migliore strategia per il primo a muovere consiste nel muovere verso destra l'equilibrio del gioco

Decisamente Max U (own) non riesce a prevedere i risultati



Per Smith, tuttavia, gli esiti di questi Giochi di Fiducia non sarebbero sorprendenti. E tuttavia, sia nei *Sentimenti*, sia nella *Ricchezza*, gli individui sono strettamente auto-interessati!

Vediamo perché, nel modello di Smith, le persone possono essere contemporaneamente auto-interessate ed etero-interessate nel loro agire sociale.

Primo assioma fondamentale: conoscenza comune dell'auto-interesse. Per ognuno, più è meglio, meno è peggio.

Perché agire in modo etero-interessato dipende dalla consapevolezza che tutti sono auto-interessati?

Perché sapere chi trarrà beneficio da un'azione è essenziale per sapersi muovere nella società e per vivere in armonia con il prossimo.

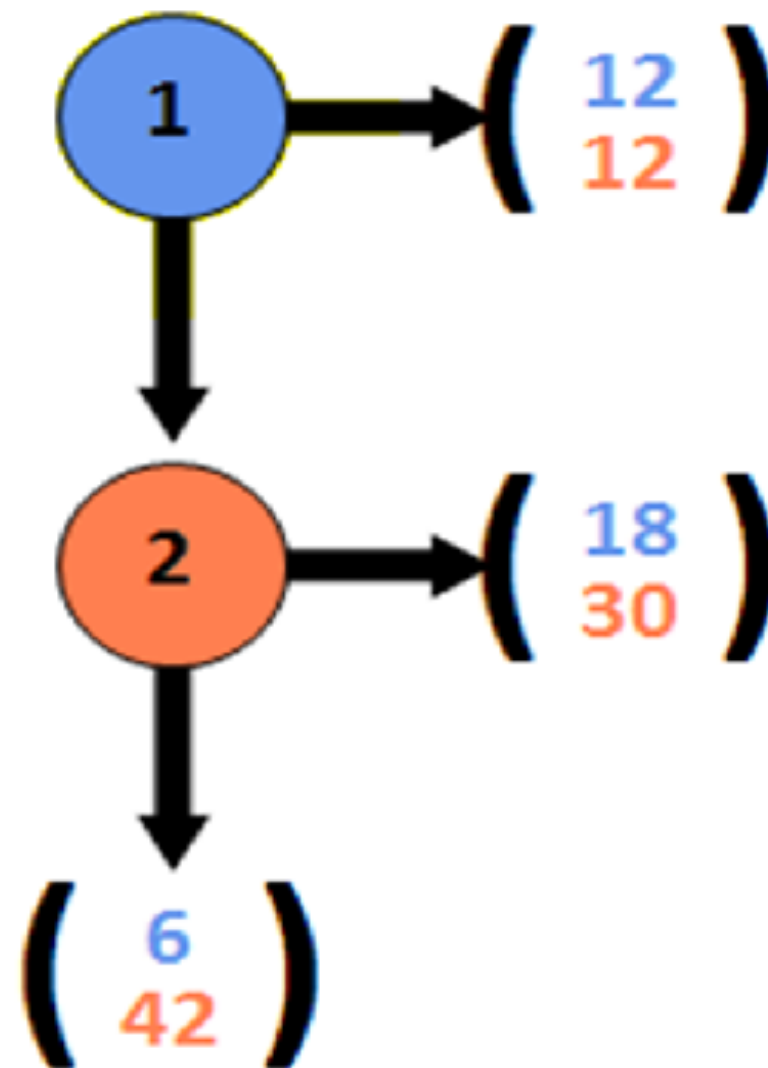
Nel processo di maturazione consistente nell'apprendere la socialità, «umiliamo l'arroganza del nostro amore di noi stessi, abbassandolo ad un livello al quale il nostro prossimo può acconsentire» (l'espressione "acconsentire" compare 41 volte)

I temi della *Teoria dei sentimenti morali*:

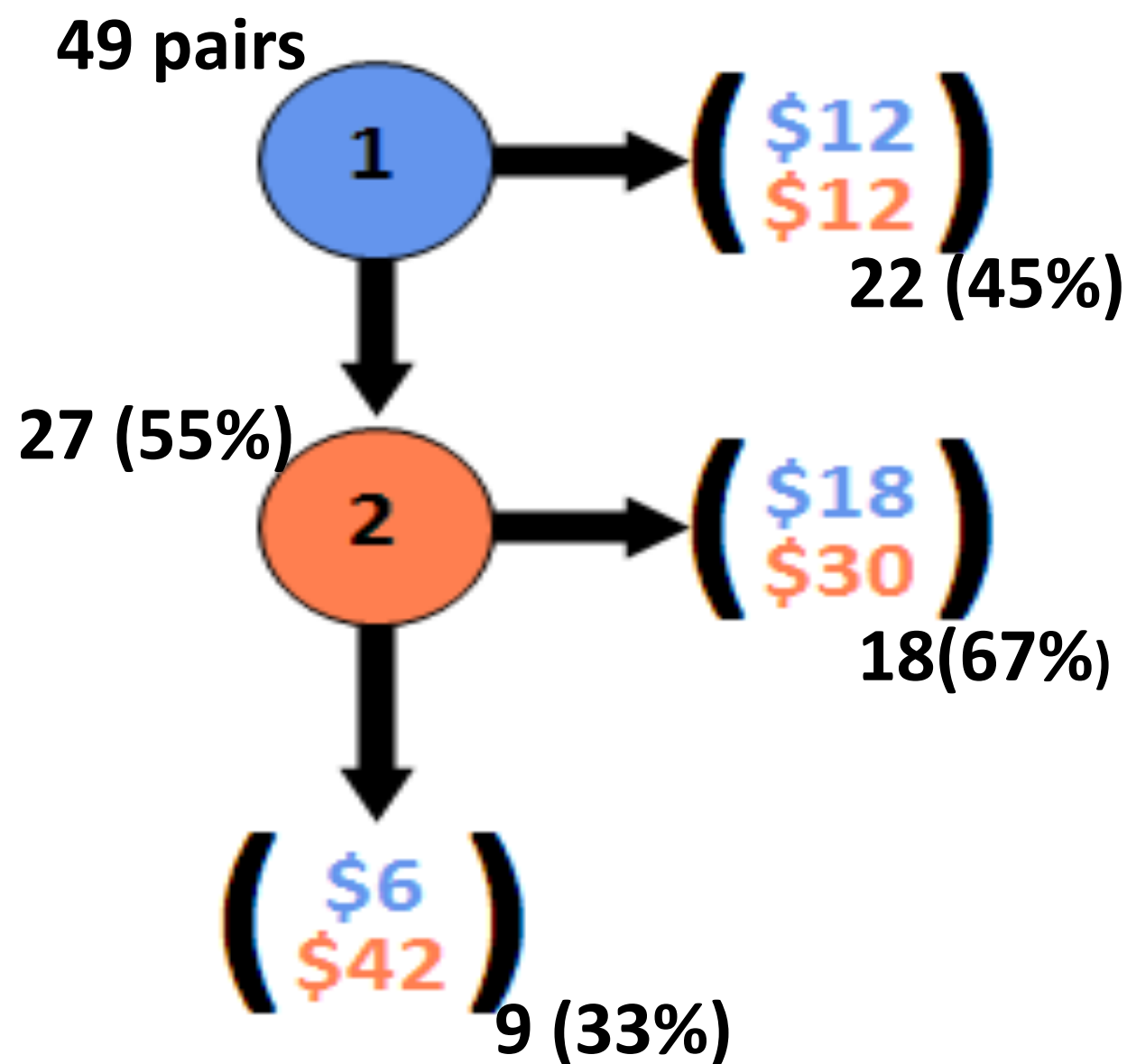
- ♦ La socialità umana come condotta (termine settecentesco) etero-interessata;
- ♦ Una condotta che segue le regole; la sua correttezza e la sua “idoneità”;
- ♦ Le regole vengono alla luce per consenso e diventano convenzioni;
- ♦ Come spiegare l’ordine sociale nelle società pre-civili;
- ♦ Simpatia e reciproco sentimento di “comune sentire”;
- ♦ Se esiste, l’“equilibrio” si verifica nello spazio delle regole, non in quello degli esiti;
- ♦ “Equo/giusto” significa giocare in modo leale; “Ingiusto” significa giocare in modo scorretto;
- ♦ Le azioni sono segnali che trasmettono intenzioni;
- ♦ E il loro significato viene letto in modo imperfetto a partire dal loro contesto;
- ♦ La correttezza (“propriety”) diviene proprietà (“property”) in un ordinamento civile di governo.

Considerate (25 anni dopo) questo nuovo esperimento di laboratorio, un Gioco di Fiducia tra individui appaiati in modo anonimo come nel gioco precedente, ma con payoff diversi.

Gioco di Fiducia Base



Risultati del Gioco di Fiducia Base



Il modello standard di auto-interesse non è adeguato.

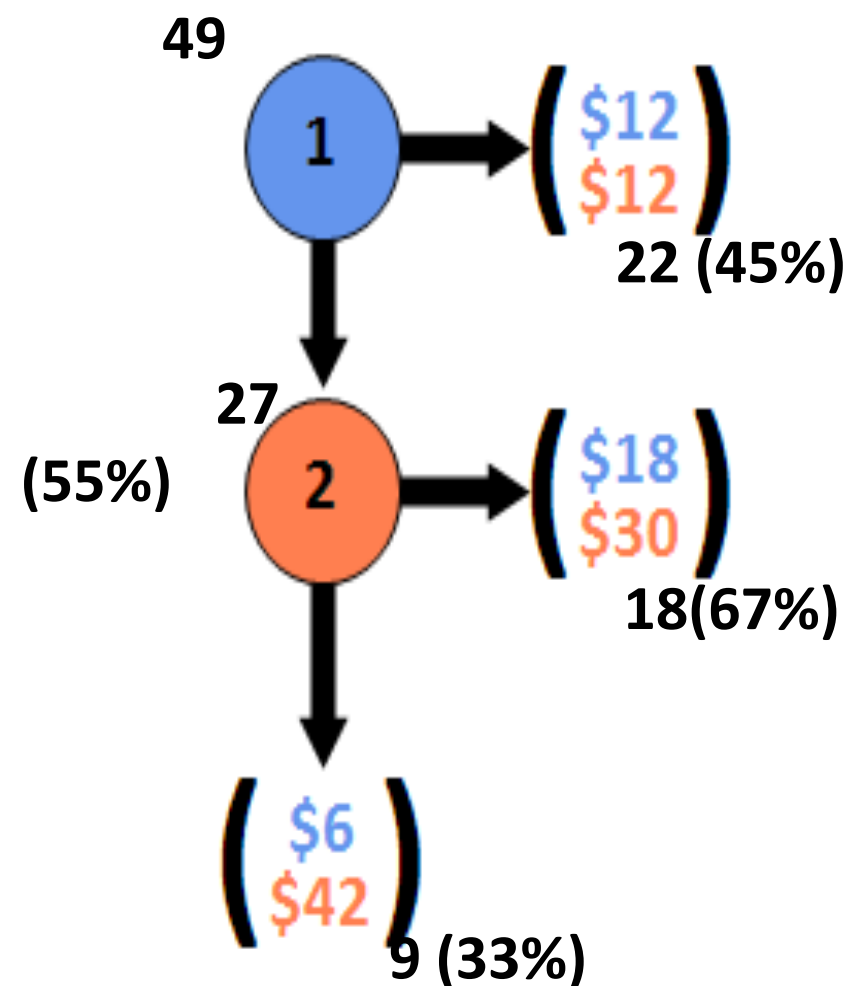
Negli anni '90 sono stati introdotti due “aggiustamenti alla teoria”:

- ♦ Aggiungiamo alle preferenze il payoff dell'altro giocatore:
 $U(\text{proprio}, \text{altro})$; chiamiamolo “preferenze sociali”;
interpoliamo i dati con un nuovo $U(X, Y)$ (testato in nuovi giochi).
- ♦ Abbiamo uno scambio; chiamiamolo “reciprocità”.

Adam Smith li rifiuterebbe entrambi: il primo, perché lo considererebbe falso; “sociali” sono le relazioni, non le preferenze; il secondo non è erraneo, ma è inadeguato: non spiega alcunché. Perché vi è reciprocità in un gioco “una tantum”?

C'è un'affermazione nei *Sentimenti* che spiega perché 2/3 dei Giocatori 2 non si accaparrino la gran parte del denaro e perché più di metà dei Giocatori 1 possa passare la mano:

Affermazione di Beneficienza 1: Solo le azioni adeguatamente motivate (intenzionali) che vanno a beneficio altrui meritano una ricompensa. Il motivo consiste nella gratitudine che gli altri provano in conseguenza di tali azioni (TSM, 1759, p. 78)



Le azioni del Giocatore 2 sono compatibili con l’Affermazione di Beneficienza 1 dei *Sentimenti*. Sapendo sia quale azione viene intrapresa, sia quale azione non viene intrapresa dal Giocatore 1, 18 Giocatori 2 su 27 mostrano gratitudine e auto-controllo. Ossia, $\frac{2}{3}$ di essi sono compatibili con l’Affermazione di Beneficienza 1.

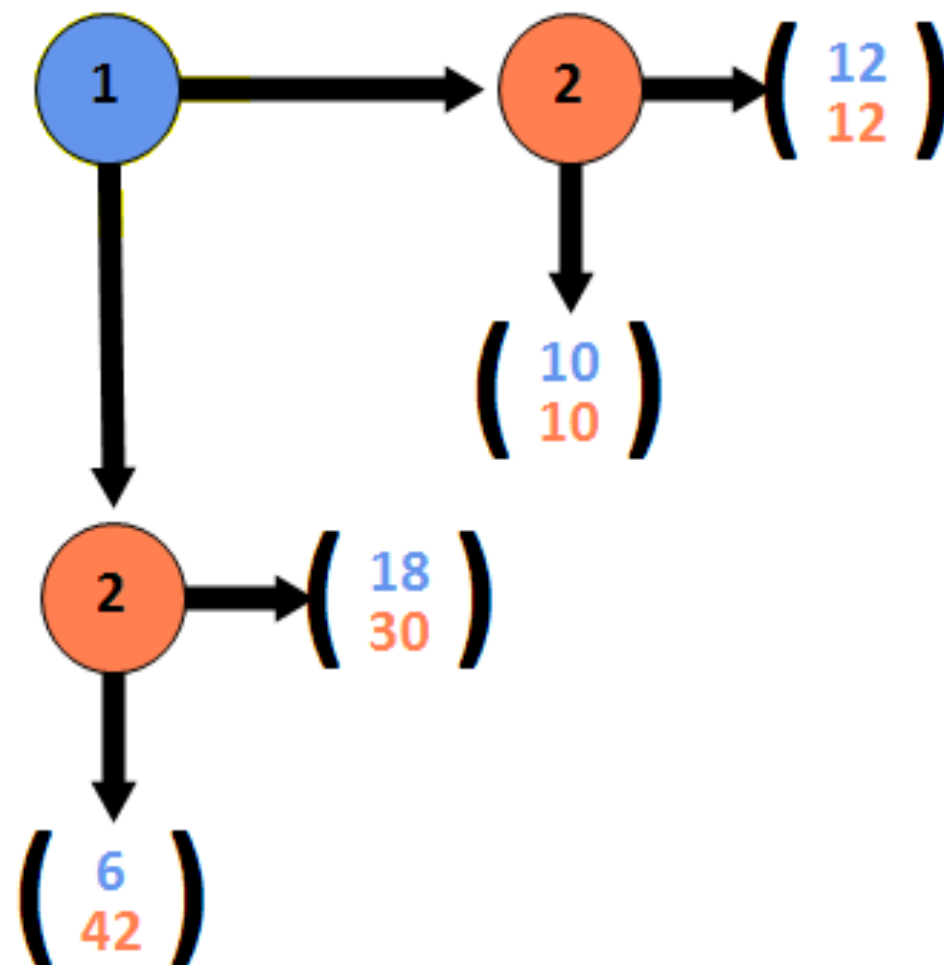
Un’assegnazione casuale comporta che la stessa proporzione di Giocatori 1 giocherà nel modo giusto se viene loro assegnata la Posizione 2. Di conseguenza, $0,67 - 0,55 = 0,12$ è la proporzione di Giocatori 1 dissuasa dalla cooperazione perché non sono sicuri che il Giocatore 2 sia come loro stessi.

L’Affermazione di Beneficienza 1 ci aiuta a comprendere e interpretare le azioni di entrambi i giocatori.

Affermazione di Beneficienza 2: «la beneficienza è sempre volontaria, non può essere estorta con la forza». Scegliere di non agire in modo benefico (“mancanza di benevolenza”) non richiede alcuna punizione, giacché questo genere di azione tende “a non causare mali” (TSM, p. 78).

Di conseguenza, nei Giochi di Fiducia non dovremmo attenderci che i Giocatori 2 provino risentimento e siano disposti a incappare in un costo al fine di punire il Giocatore 1 perché questi non si comporta in modo benevolo. Si tratta del loro rispettabile diritto a “vivere e lasciar vivere”.

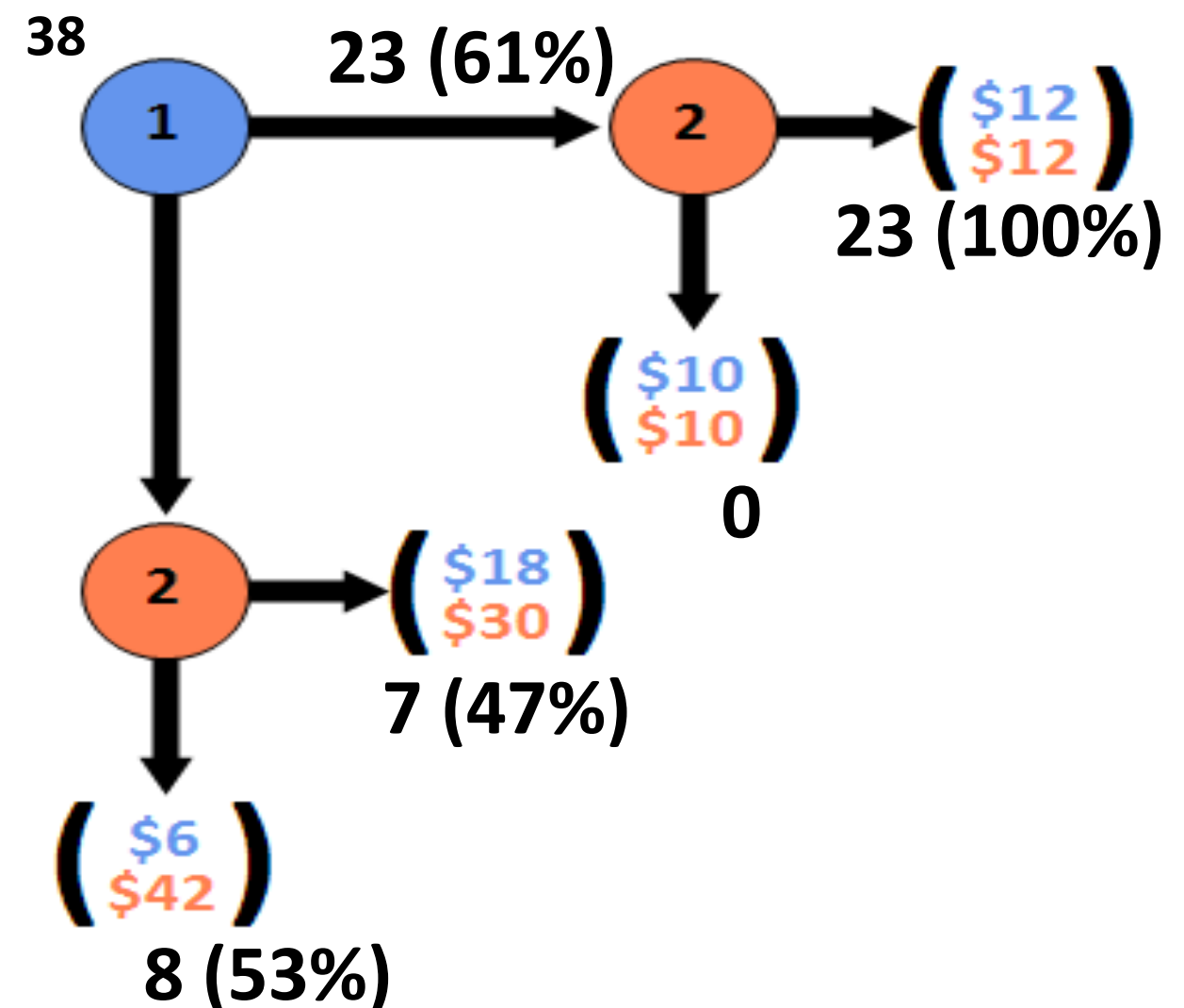
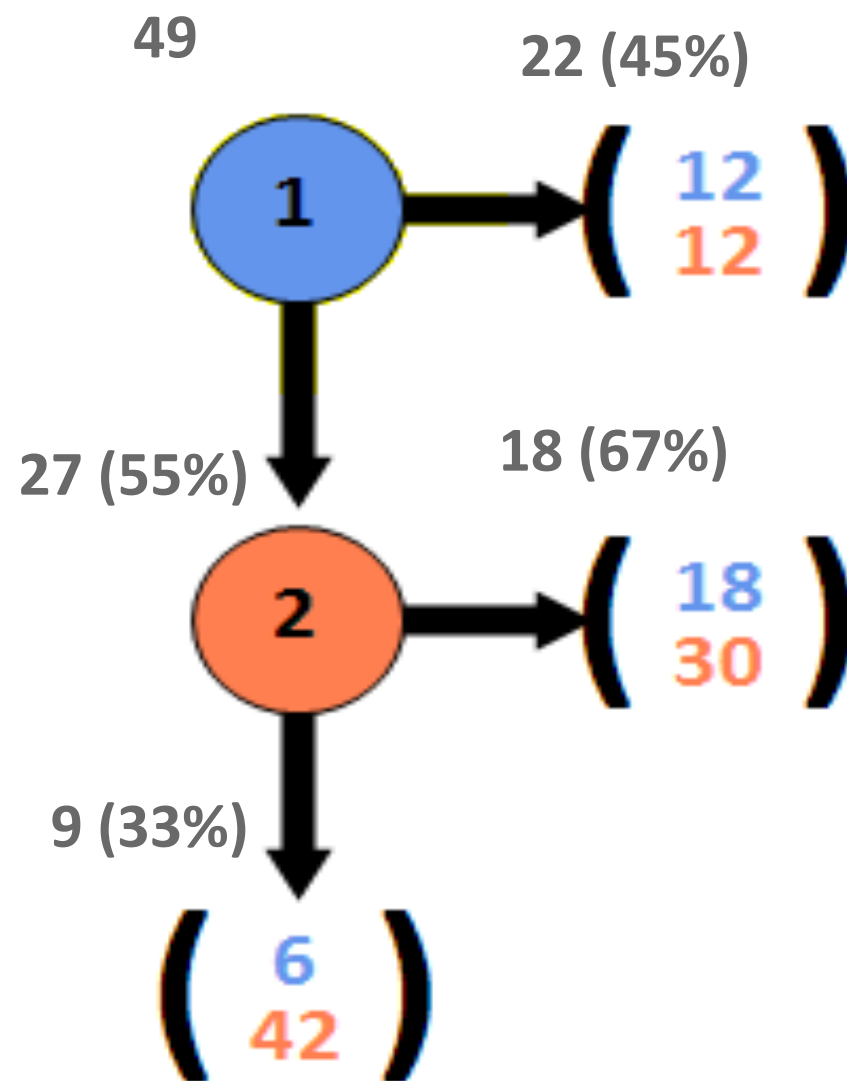
Gioco di Fiducia con opzione di punire chi non agisce in modo benevolo (PWB)



Nota: abbiamo aggiunto un'opzione dominata. Nell'analisi Max U(own), queste opzioni sono irrilevanti, mentre nei *Sentimenti* sono un elemento essenziale dell'analisi. Il significato segnalato da un'opzione scelta dipende da tutte le opzioni.

NP (Fiducia)

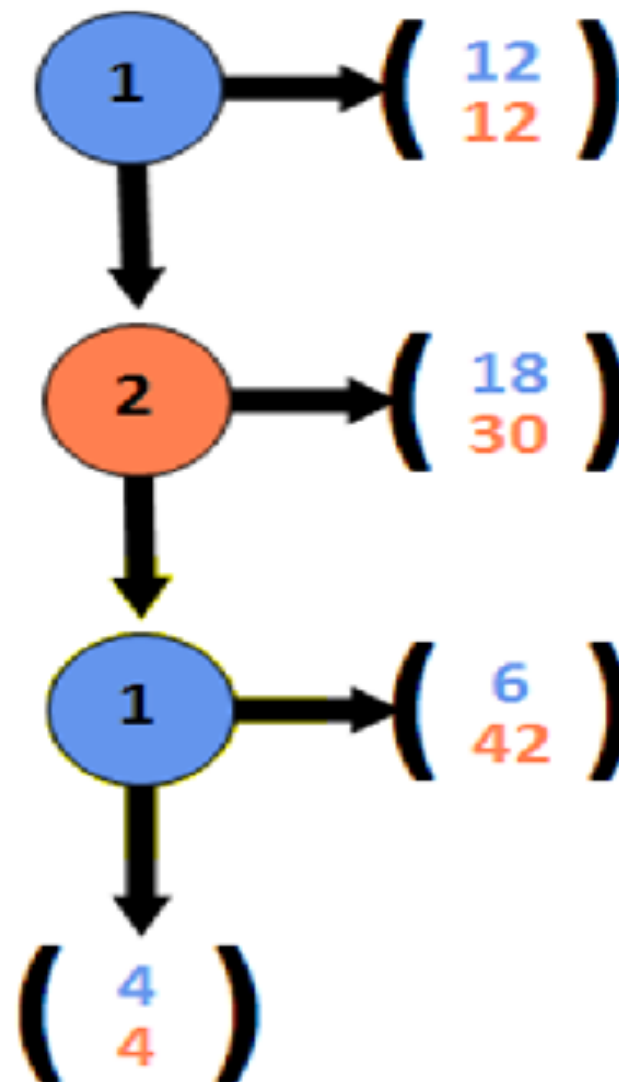
PWB? No! Ma Tst/TWS si riduce! Il segnale di “fiducia” di benevolenza diventa ambiguo. Solo il 47% dei Giocatori 2 decide di cooperare (hanno una scusa per defezionare?)



Affermazione di Ingiustizia 1: Solo le azioni inadeguatamente motivate (intenzionali) che vanno a danno altrui meritano una punizione. Il motivo consiste nel risentimento che gli altri provano in conseguenza di tali azioni (TSM, 1759, p. 78)

Supponiamo che il Giocatore 2 rifiuti l'offerta di cooperazione da parte del Giocatore 1. L'affermazione di Ingiustizia 1 predice che molti Giocatori 1 provino risentimento e siano disposti a sopportare un costo pur di punire il Giocatore 2.

Gioco di Fiducia con punizione del danno

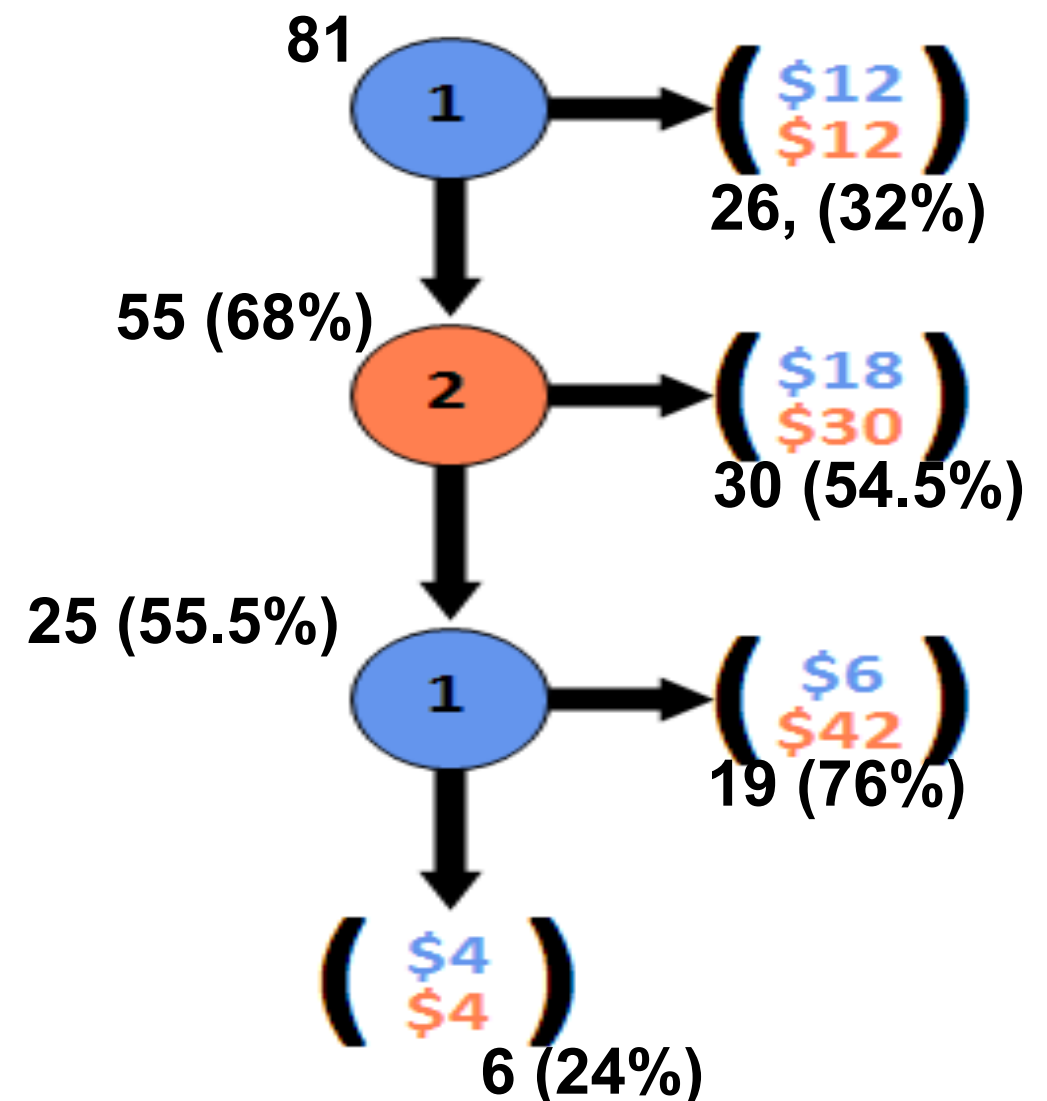
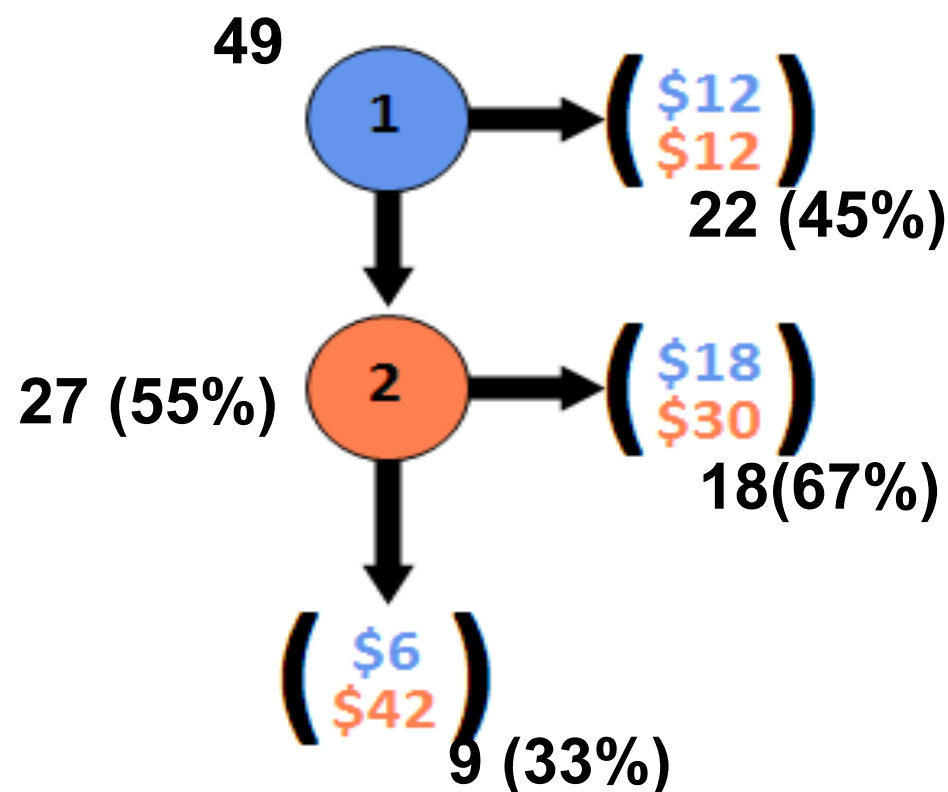


L'analisi di induzione inversa nei *Sentimenti* comporta: beneficio o danno; intenzioni desunte; immaginare la situazione della controparte e "auto-controllo".

1. È generalmente noto che tutti i giocatori sono strettamente auto-interessati, non saziati.
2. Le azioni sono guidate dal sapere chi venga danneggiato o beneficiato da una determinata azione, e dalla deduzione dell'intenzione.
3. Danno, beneficio e intenzione sono desunti dalle azioni alternative che non vengono intraprese:
4. Beneficienza intenzionale → Gratitudine → Ricompensa
Danno intenzionale → Risentimento → Punizione
5. Applicazione di induzione inversa all'albero delle decisioni per stabilire chi tragga beneficio o venga danneggiato da un'azione in ciascun nodo e per giudicare l'intenzione.
6. Lo "spettatore imparziale" di ciascun giocatore immagina di trovarsi nel ruolo dell'altro nel giudicare l'intenzione e le risposte probabili.
7. Il "forward play" è un gioco di segnalazione – una conversazione – che comunica intenzione.
8. Se il Giocatore 1 è disposto a cooperare nel ruolo del Giocatore 2, sarà disposto quest'ultimo ad assumere il medesimo atteggiamento quando si troverà ad agire?
9. Se il Giocatore 1 comunica chiaramente di avere intenzioni benevole, il Giocatore 2 sarà disposto a cooperare?

NP (Fiducia)

Il 24% dei Giocatori 1 punisce la defezione. Ma in questo caso un numero maggiore di Giocatori 1 gioca al ribasso e un maggior numero di Giocatori 2 defeziona. I segnali sono meno credibili sotto la minaccia di punizione. La benevolenza dev'essere volontaria, non può essere estorta.



Smith: vi sono due pilastri della società: beneficenza e giustizia

- ♦ «Per l'esistenza della società la beneficenza è meno essenziale della giustizia. La società può sussistere, sia pure non nello stato più gradevole, anche senza benevolenza, ma la diffusione dell'ingiustizia può distruggerla completamente»
- ♦ «La benevolenza è l'ornamento che abbellisce, non il fondamento che sostiene l'edificio ... è sufficiente raccomandarla, ma non è assolutamente necessario imporla. Viceversa, la giustizia è il pilastro principale, che sostiene l'intero edificio»

Nei *Sentimenti* l’Affermazione di Beneficienza 1 viene utilizzata da Smith per spiegare l’origine dei diritti di proprietà

- ♦ Il comune sentire di risentimento nei confronti di azioni inadeguatamente motivate che comportano un danno in comunità fortemente legate sta all’origine dell’ordine giuridico civile e delle punizioni proporzionali al risentimento.
- ♦ «Al crescere dell’entità e dell’irreparabilità del danno, naturalmente cresce il risentimento di chi lo soffre» (TSM, p. 83).
- ♦ Di conseguenza: dove esiste la *rule of law* – il retaggio liberale classico – la giustizia è un residuo.

La giustizia è quel che rimane dopo l'introduzione di una pena per le azioni ingiuste. La società cerca il buono – ottiene il miglioramento umano – scoraggiando il cattivo: furto, rapina, violazione dei contratti, falsa testimonianza eccetera, come nei Dieci Comandamenti.

I *Sentimenti* e la *Ricchezza*

- ◆ Diritti di proprietà: necessari, ma non sufficienti nella *Ricchezza*
- ◆ Smith aggiunge il suo Assioma di Scoperta: «l'inclinazione a trafficare, a barattare e a scambiare» Quella che nei *Sentimenti* è la socialità umana viene espressa sotto forma di commercio nella *Ricchezza*. L'imposizione da parte di terzi del rispetto della proprietà equivale ad una minore dipendenza dalla fiducia e dall'affidabilità per concludere interazioni di scambio reciprocamente benefiche.
- ◆ Nel commercio, dare e ricevere sono atti simultanei (baratto o denaro)
- ◆ Tanto i *Sentimenti* quanto la *Ricchezza* pongono l'enfasi sui processi, e non solo sugli esiti.
- ◆ La *Ricchezza delle nazioni* parla di un processo di scoperta: scambio → Prezzi → Agevolano il confronto e il calcolo (più grano e meno maiali) → Scoperta della specializzazione.
- ◆ La rivoluzione marginalista neo-classica ha abbandonato con troppa facilità il processo per concentrarsi sull'equilibrio. Sembrava che i primi esperimenti su domanda e offerta fossero magici, scoprendo che era possibile raggiungere un equilibrio sulla base di sole informazioni private: non c'era bisogno di pensare al processo!

- ❖ La moralità viene scoperta per mezzo di regole che governano l'approvazione o la disapprovazione della nostra condotta (correttezza, diritto di agire)
- ❖ Le affermazioni sulla benevolenza spiegano la fiducia/affidabilità nei giochi
- ❖ Le affermazioni di giustizia spiegano la punizione delle azioni dannose
- ❖ Benevolenza e Giustizia permettono il miglioramento psicologico degli individui e aprono la strada alla *rule of law* nelle economie nazionali.
- ❖ La benevolenza è un ornamento, la giustizia il fondamento.
- ❖ La giustizia rappresenta uno spazio infinito di opportunità di azione rimanente dopo il ricorso alla punizione per scoraggiare atti di ingiustizia.
- ❖ Libertà naturale: «Ognuno, nella misura in cui non viola le leggi della giustizia, è lasciato perfettamente libero di perseguire il suo interesse a modo suo». (*Ricchezza delle nazioni*)
- ❖ Ma dovete leggere i *Sentimenti* per scoprire il significato di “giustizia”, “suo interesse” e “a modo suo”.

Grazie per la Vostra attenzione

Riferimenti

Smith, Vernon L. and Bart J. Wilson (2017) "Sentiments, Conduct and Trust in the Laboratory." *Social Philosophy and Policy*, 34(1) pp. 25-55. DOI: <https://doi.org/10.1017/S0265052517000024>

Smith, V.L. (2013) "Adam Smith: From Propriety and Sentiments to Property and Wealth." *Forum for Social Economics*, 42, Issue 4 July 16, 2013.