

Cos'è un contratto?

- Istituto giuridico fondamentale alla base del funzionamento dei mercati
- Con esso le parti manifestano la propria volontà ad effettuare determinate prestazioni
- Il contratto dà veste giuridica a tali determinazioni e le rende vincolanti
 - Vincola le parti alle proprie promesse, contro eventuali tentazioni opportunistiche
- Una volta perfezionato, il contratto ha forza di legge: le parti possono far ricorso al sistema giurisdizionale per far valere le proprie ragioni nei confronti degli inadempimenti
- La certezza di poter agire in giudizio in caso di mancata esecuzione darà a ciascuna delle parti incentivo ad offrire la propria prestazione nei tempi richiesti

Cos'è un contratto? Altri fattori che incentivano alla correttezza dei comportamenti

- Altri fattori incentivano alla correttezza dei comportamenti e al mantenimento delle promesse: **le norme etiche e sociali e la reputazione** →contano molto se molto ristretto è l'ambiente economico e sociale
 - La probabilità che i rapporti siano regolati in modo amichevole e secondo consuetudine è più elevata in un piccolo villaggio piuttosto che in una grande metropoli
 - La tendenza ad affidarsi al sistema giuridico e giurisdizionale per regolare i propri rapporti è tanto più alta quanto più distanti sono le parti
 - La reputazione è un incentivo sufficiente al corretto comportamento dove le relazioni sociali sono stabili e durature

I contratti: tra efficienza e diritto

Dal punto di vista economico, il contratto ha **vocazione efficientistica** → favorisce la tendenza delle risorse verso gli usi più proficui

- Il venditore vende solo se il corrispettivo offerto è superiore al suo prezzo di riserva
- Il compratore compra solo se dall'acquisto ottiene un'utilità maggiore rispetto a quanto lo ha pagato
→ **lo scambio crea valore**
- Ciascuna parte sta meglio dopo lo scambio → miglioramento paretiano

Dal punto di vista giuridico, rappresenta il complesso di regole che presiedono l'attività negoziale → diritto dei contratti

- Le norme dunque dovrebbero essere ispirate all'obiettivo di secondare la vocazione efficientistica del contratto → teoria economica relativa al diritto dei contratti
- Principio generale: dal punto di vista dell'AED, il diritto dei contratti (DdC) deve essere strutturato con l'obiettivo di promuovere lo scambio di mercato e quindi la massima efficienza

Cooperazione e assunzione di impegni

- Molti scambi avvengono in maniera simultanea → scambio in assenza di promesse
- Quando invece gli scambi sono differiti nel tempo, le parti vanno incontro ad incertezza e rischi, dovuti al fatto che le prestazioni sono precedute da promesse che le parti potrebbero non rispettare:
 - Pagamento oggi in cambio di una promessa di consegna del bene in futuro
 - Consegna di beni oggi in cambio di una promessa di pagamento in futuro
 - Promessa di consegnare il bene a una certa data, contro promessa di pagare alla consegna
- L'incertezza relativa all'esecuzione futura delle prestazioni dunque ostacola la cooperazione e lo scambio
 - la possibilità di far valere una promessa in giudizio incoraggia lo scambio e la cooperazione tra le persone
 - le parti vogliono che le loro promesse siano suscettibili di esecuzione coattiva → lo scambio conviene ad entrambi e dunque entrambi vogliono che lo scambio avvenga

Agency game senza contratto

2 giocatori:

- Giocatore 1 deve decidere se investire o meno in una società
- Giocatore 2 deve decidere se:
 1. Cooperare: fare **effort** nell'attività produttiva → impegnarsi
 2. Non cooperare: impossessarsi del denaro e scappare
- La cooperazione è produttiva → se il secondo giocatore coopera si ottiene un profitto dall'investimento che le parti possono dividersi entrambi ne traggono beneficio
- L'appropriazione è redistributiva → va a favore del secondo giocatore e a danno del primo

Agency game senza contratto

Payoff del gioco → possibili scenari a seconda delle strategie di gioco

G.1 decide se investire 1 o meno nella società:

1. Se il G.1 non investe, entrambi otterranno zero → il gioco finisce (0,0)
2. Se il G.1 investe e G.2 coopera, dall'investimento si ottiene 2 (di cui 1 viene restituito a G.1 mentre il resto rappresenta il surplus cooperativo → guadagno netto che le parti possono dividersi in parti uguali (0.5, 0.5)

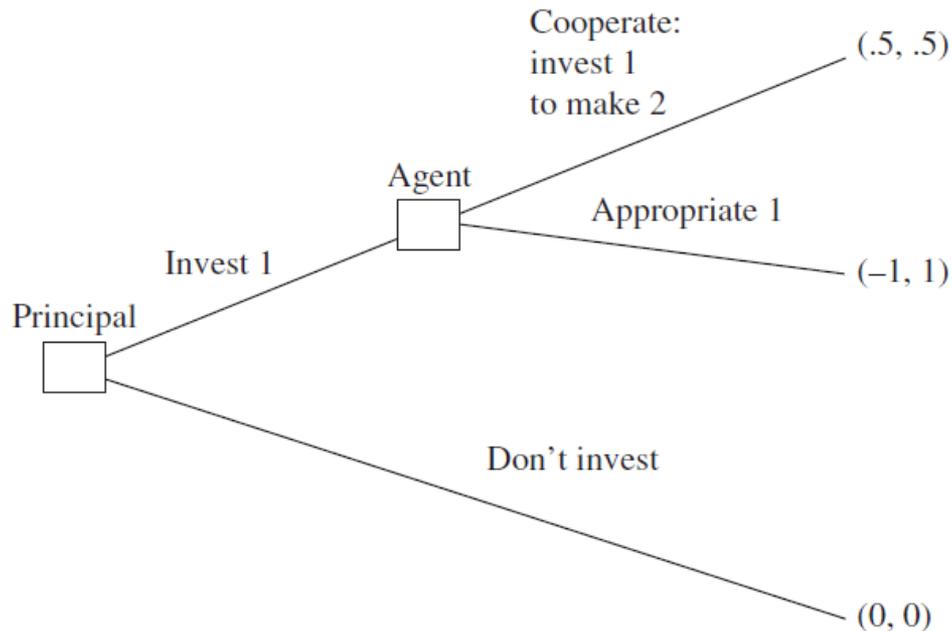
Lo cooperazione crea valore

3. Se il G.1 investe e G.2 non coopera, G.1 perde il bene di cui si appropria G.2 (-1 , 1)

La non cooperazione crea distribuzione

Agency game senza contratto

- Cosa converrà fare?
- Se G.1 investe, G.2 ottiene di più dall'appropriazione che dalla cooperazione
- Se G.2 ha incentivo a non cooperare, a G.1 conviene non investire
- **Non investire** è la soluzione del gioco



Agency game con contratto

- Cosa accade in presenza di un contratto suscettibile di esecuzione coattiva?
- Regola giuridica: G.2 è responsabile per i danni arrecati a G.1 se non rispetta la promessa e si appropria dell'investimento

Se il G.1 non investe: entrambi otterranno zero → il gioco finisce (0,0)

Se il G.1 investe e G.2 rispetta la promessa:

- dall'investimento si ottiene 2 (di cui 1 viene restituito a G.1, mentre il resto rappresenta il surplus cooperativo → guadagno netto che le parti possono dividersi in parti uguali (0.5, 0.5)

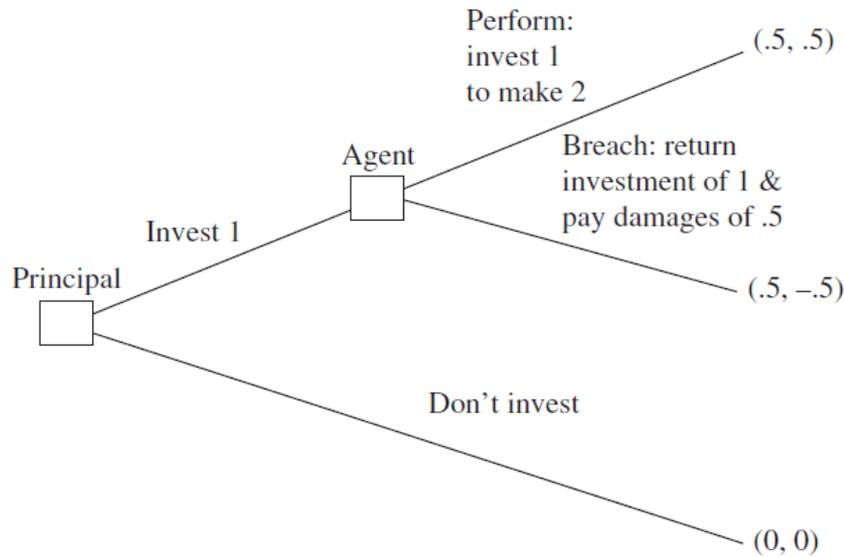
Se il G. 1 investe e G.2 non rispetta la promessa:

- G.1 ottiene il risarcimento del danno pari a quanto ha investito (1) più il guadagno perso (0.5)
- G.2 si appropria di 1 ma dovrà risarcire un danno pari a 1.5 (-0.5)

Agency game con contratto

Cosa converrà fare alle parti?

- **G.1 investe:** Indipendentemente dal fatto che G.2 cooperi o meno, G.1 ottiene sempre (0.5)
- **G2 coopera:** se rispetta la promessa ottiene 0.5 se non rispetta la promessa ottiene -0.5
- **(Investe, Coopera)** è la soluzione del gioco



Il contratto che può essere fatto valere in giudizio trasforma il gioco non cooperativo in un gioco cooperativo

Obiettivo del diritto dei contratti è quello di mettere i soggetti in grado di cooperare, trasformando il gioco a soluzione non cooperativa in un gioco a soluzione cooperativa

Agency game con contratto

- E' questa una soluzione efficiente? → Bisogna verificare se il profitto congiunto è massimizzato in presenza della strategia *(Investe, Coopera)*

Profitto congiunto:

- G1 Investe, G2 Coopera → Surplus==1 la cooperazione crea valore!
- G1 Investe, G2 Non Coopera → Surplus==0 l'appropriazione redistribuisce ma non crea
- G.1 Non investe → Surplus==0 non cambia nulla

La soluzione del gioco è efficiente!

Obiettivo del diritto dei contratti è quello di mettere i soggetti in grado di cooperare, trasformando giochi con soluzioni inefficienti in giochi con soluzioni efficienti

Agency game con contratto

- La possibilità di far valere i contratti promuove la cooperazione
- Un impegno vincolante preclude l'opportunità di tenere determinati comportamenti, come l'appropriazione, dato l'alto costo della responsabilità
- Un impegno è credibile quando la controparte osserva la preclusione di tale opportunità
 - L'impegno alla cooperazione è credibile, perché risponde all'interesse della controparte

Il problema dell'informazione

La disponibilità delle informazioni rilevanti tra le parti condiziona la cooperazione. Le informazioni su quanto esse sperano di ottenere dallo scambio e quanto sono disposte ad accettare, sulle condizioni che davvero ritengono rilevanti ai fini dello scambio sono informazioni private.

L'accordo potenziale è spesso caratterizzato dalla presenza di asimmetrie informative: solo una parte ha accesso a informazioni che la controparte non ha e che vorrebbe avere.

In presenza di forti asimmetrie informative lo scambio potrebbe non avvenire con perdita di reciproci vantaggi per le parti

Obiettivo del diritto dei contratti è quello di incoraggiare la trasmissione efficiente di informazioni all'interno della relazione contrattuale

I tre problemi principali

Le tre questioni principali per l'AED applicata al DdC sono:

1. Problema dell'adempimento efficiente
2. Problema dell'incompletezza del contratto
3. Problema dell'affidamento efficiente

Adempimento

- Uno degli aspetti più importanti del diritto dei contratti: **la misura della tutela da assicurare in caso di inadempimento del contratto**
- ***Sanzione per inadempimento***: prezzo pagato dal promittente per non aver mantenuto i suoi impegni → tanto più è grande tanto più forte sarà l'impegno del promittente ad adempiere
- Il promittente valuterà vantaggioso adempiere se il costo di adempiere è inferiore rispetto alla responsabilità per inadempimento, mentre non adempirà se il costo di tale scelta è superiore alla sanzione prevista dalla legge
- L'efficienza richiede tuttavia non la massimizzazione del benessere individuale bensì dei guadagni congiunti del promittente e del promissario
- In base all'efficienza dunque:
- Il promittente deve adempiere quando i suoi costi sono minori dei benefici del promissario
- Il promittente deve non adempiere quando i suoi costi sono superiori dei benefici del promissario

Adempimento

- Il promittente ***ha incentivi efficienti all'adempimento*** quando la responsabilità da inadempimento eguaglia il beneficio di cui è stato privato il promissario
- Quando ciò avviene il promittente internalizza tutti i costi dell'inadempimento

Definiamo «**danni da aspettativa perfetti**» quelli che portano il promissario nella posizione che avrebbe raggiunto se la promessa fosse stata mantenuta dal promittente

→ **beneficio precluso al promissario a causa dell'inadempimento**

G.1 riceve danni da aspettativa perfetti in caso di inadempimento della controparte

I danni da aspettativa perfetti creano incentivi per l'adempimento e l'inadempimento efficiente

Adempimento ottimale: un esempio

Supponiamo che tra il tempo in cui viene effettuata la promessa e il tempo dell'adempimento si presentino degli affari urgenti che incrementano i costi dell'adempimento → l'adempimento richiede l'uso di risorse scarse che sono richieste altrove.

Agency game senza contratto

Cooperazione senza costo → Guadagno $G.1$ e $G.2 = 0.5$

Cooperazione con costo=1.5 → Guadagno $G.1 = 0.5$ $G.2 = 0.5 - 1.5 = -1$

		SECONDO GIOCATORE		
		cooperazione (costo 0)	cooperazione (costo 1,5)	appropriazione
PRIMO GIOCATORE	investe	0,5 0,5	-1,0 0,5	1,0 -1,0
	non investe	0 0	0 0	0 0

Adempimento ottimale: un esempio

Agency game senza contratto

Cooperare è efficiente?

Cooperazione senza costo → Guadagno congiunto: 1

Cooperazione con costo =1.5 → Guadagno congiunto= -0.5

Non cooperazione → Guadagno congiunto= 0

L'efficienza richiede la scelta delle azioni che massimizzano il payoff congiunto:

L'appropriazione è più efficiente della cooperazione in presenza di costi

Non investire è la soluzione del gioco

L'assenza di un contratto impedisce la cooperazione

		SECONDO GIOCATORE		
		cooperazione (costo 0)	cooperazione (costo 1,5)	appropriazione
PRIMO GIOCATORE	investe	0,5 0,5	-1,0 0,5	1,0 -1,0
	non investe	0 0	0 0	0 0

Adempimento ottimale: un esempio

Agency game con contratto vincolante

→ G.1 riceve danni da aspettativa perfetti se investe e G.2 non adempie

Payoff G.1:

0.5 se investe - sia nel caso in cui G.2 adempie o non adempie

0 se non investe

Scelta ottima G.1: Investire

Payoff G.2:

0.5 se adempie senza costi

-1 se adempie con costi

-0.5 se non adempie

		SECONDO GIOCATORE		
		adempimento (costo 0)	adempimento (costo 1,5)	inadempimento
PRIMO GIOCATORE	investe (contratto)	0,5 0,5	-1,0 0,5	-0,5 0,5
	non investe (nessun contratto)	0 0	0 0	0 0

Scelta ottima G.2 in assenza di costi: adempiere

Scelta ottima G.2 in presenza di costi: non adempiere

Il risarcimento dei danni da aspettativa perfetti fornisce incentivi per l'adempimento e l'inadempimento efficienti

Adempimento ottimale: un esempio

- **Nella pratica i risarcimenti accordati dai giudici sono generalmente imperfetti**
- **Difficoltà pratica del giudice ad acquisire informazioni corrette per quantificare il danno da inadempimento**
- **Un risarcimento sbagliato crea un livello di impegno inefficiente**
- **Danni d'importo inferiori a livello ottimale portano all'inadempimento del promittente e ciò rende il promissario riluttante a concludere il contratto**
- **Danni al di sopra del livello ottimale spingono il promittente ad adempiere quando ciò è troppo costoso e ciò rende il promittente restio a concludere il contratto**

Affidamento in una promessa

L'affidamento consiste in un cambiamento nella posizione del promissario (chi riceve una promessa) indotto dalla promessa del promittente, che aumenta il valore che il primo attribuisce alla prestazione

- Esempio: In virtù del fatto che il nipote si sia laureato con lode, un suo ricco zio gli promette un viaggio intorno al mondo
- Per adempiere alla prestazione lo zio liquida alcune sue attività, liberando risorse necessarie per il viaggio
- Data la promessa dello zio, il nipote si prepara per il viaggio, facendo alcuni acquisti (es. valigie etc.) → investimento in forza dell'affidamento derivante dalla promessa

Due comportamenti rilevanti:

- Il promittente investe nell'adempimento
- Il promissario investe nell'affidamento

L'investimento può consistere in denaro, tempo, sforzi etc.

Affidamento in una promessa

- L'investimento del promissario aumenta il valore che egli attribuisce al viaggio e questo rende l'inadempimento del promittente più costoso per lui
 - Se lo zio non adempie alla promessa, il nipote tenderà di rivendere gli articoli acquistati in forza dell'affidamento sul mercato ad un prezzo inferiore rispetto a quello di acquisto
- L'affidamento riposto in una promessa incrementa:
 - Il guadagno che deriva dalla prestazione
 - La perdita che deriva dall'inadempimento
- ***Obiettivo del diritto dei contratti è assicurare l'affidamento ottimale***

Affidamento ottimale

Qual è il livello ottimale di affidamento?

- L'efficienza richiede: investimento in maggior affidamento se il guadagno atteso supera la perdita attesa
- **Guadagno atteso da affidamento addizionale**: incremento del valore della prestazione moltiplicato per la sua probabilità
 - Incremento del valore del viaggio ai tropici dovuto al fatto che il nipote ha acquistato un cappello da sole per la probabilità che lo zio mantenga la promessa
- **Perdita attesa da affidamento addizionale**: incremento della perdita da inadempimento per la probabilità di inadempimento
 - La perdita attesa derivante dal comprare il cappello da sole è uguale alla probabilità di inadempimento dello zio per la perdita che il nipote subirà quando andrà a rivendere il cappello

affidamento ottimale

(probabilità di adempimento del promittente) ×
(incremento nel valore della prestazione a seguito dell'affidamento addizionale) ≥

(probabilità di inadempimento del promittente) ×
(incremento nel costo dell'inadempimento a seguito dell'affidamento addizionale) ⇒
maggiore affidamento efficiente

Agency game senza contratto e affidamento ottimale

Giocatore 1 deve decidere se investire o meno in un'attività

Giocatore 2 deve decidere se adempiere o meno

G.2 promette di adempiere, se G.1 investirà

G.1 investe, e dopo l'investimento ripone fiducia nella promessa, scegliendo tra:

Basso affidamento

Alto affidamento

G.2 adempie se costo adempimento=0

G.2 non adempie se costo adempimento=1.5

Se G.2 adempie:

1. Guadagni in caso di basso Affidamento: $G.1$ e $G.2 = 0.5$

2. Guadagni in caso di alto Affidamento: $G.1 = 0.6$ e $G.2 = 0.5$

→ perché G.1 investe una quantità aggiuntiva pari a 1 che aumenta il valore della prestazione di 0.1

Se G.2 non adempie:

1. Guadagni in caso di basso Affidamento: $G.1 = -1$ e $G.2 = 1$

2. Guadagni in caso di alto Affidamento: $G.1 = -2$ e $G.2 = 1$

→ perché G.1 perde l'investimento in affidamento

Agency game senza contratto e affidamento ottimale

L'efficienza richiede la massimizzazione del payoff congiunto

		SECONDO GIOCATORE	
		adempimento	inadempimento
PRIMO GIOCATORE	investimento e basso affidamento	0,5	-1,0
	investimento ed elevato affidamento	0,5	-2,0

1. Se adempimento certo → Investimento alto

2. Se inadempimento certo → Investimento basso

L'affidamento ottimale: dipende dalla probabilità dell'adempimento → p

Agency game senza contratto e affidamento ottimale

		SECONDO GIOCATORE	
		adempimento	inadempimento
PRIMO GIOCATORE	investimento e basso affidamento	0,5	0,5 -1,0
	investimento ed elevato affidamento	0,5	0,6 1,0 -2,0

Qual è il livello di p che rende conveniente un alto affidamento?

Guadagno netto in caso di basso affidamento: $p(0.5 + 0.5) + (1-p) (-1 + 1)$

$p(0.5 + 0.5)$ *guadagno congiunto atteso in caso di adempimento*
 $(1-p) (-1 + 1)$ *perdita congiunta attesa in caso di inadempimento*

Guadagno netto in caso di alto affidamento: $p(0.6 + 0.5) + (1-p) (-2 + 1)$

$p(0.6 + 0.5)$ *guadagno congiunto atteso in caso di adempimento*
 $(1-p) (-2 + 1)$ *perdita congiunta attesa in caso di inadempimento*

Agency game senza contratto e affidamento ottimale

		SECONDO GIOCATORE	
		adempimento	inadempimento
PRIMO GIOCATORE	investimento e basso affidamento	0,5	-1,0
	investimento ed elevato affidamento	0,5	-2,0

Qual è il livello di p che rende conveniente un alto affidamento?

p^* → valore di p dove il guadagno netto atteso da affidamento alto = guadagno netto atteso da affidamento basso → punto critico che segna efficiente passaggio da un affidamento basso ad uno alto

$$p(0.6 + 0.5) + (1-p) (-2 + 1) = p(0.5 + 0.5) + (1-p) (-1 + 1)$$

Da cui $p^*=0.91$

Un affidamento alto è ottimale se la probabilità dell'adempimento è superiore a 91%