

Contratos: Presentación

Microeconomía III

Facultad de Ciencias Económicas y Administración

Licenciatura en Economía

Objetivos

1. Presentar la literatura sobre contratos
2. Describir los distintos tipos de modelos
3. Introducir los supuestos en los que se basa la teoría

Presentación

- La teoría de juegos bayesianos es un insumo para la teoría de contratos
- Diversos autores realizan diferentes presentaciones sobre el tema, que en el fondo son similares
- El curso separa teoría de juegos (énfasis en instrumentos) de contratos (énfasis en problema económico)
- Guía: incentivos \Rightarrow contratos \Rightarrow tipo de problemas

Incentivos

- Estructura general:
 - Agente (Principal) delega en otro (Agente) la realización de una tarea
 - Ambos tienen objetivos diferentes
 - Agente tiene información privada sobre alguna variable (ej.: tipo, esfuerzo)
 - El resultado de la acción del agente impacta sobre el bienestar del principal

Contratos

- Suponemos que el Principal ofrece al Agente un contrato “tómelo o déjelo”
- Contratos pueden ser:
 - Completos: la variable a contratar está bien definida y es observable y verificable
 - Incompletos: la variable a contratar no puede ser observable *ex post*
- Contratos completos: el diseño del contrato es relevante
- Contratos incompletos: el diseño del marco institucional donde interactúan los agentes es relevante

Índice

Introducción

Tipos de modelos

Tipos de modelos

1. Información oculta (selección adversa)
 - el Agente tiene información privada que el Principal ignora
 - es el “tipo” del agente
2. Acción oculta (riesgo moral)
 - el Agente hace algo que el Principal no puede observar
 - la acción del agente es la no visible
3. Ambos a la vez (información oculta + acción oculta)

Acción oculta

- Hay un problema de acción oculta cuando lo que hace una parte no es observable para la otra
- Ej.:
 - esfuerzo de los alumnos por estudiar
 - esfuerzo de los trabajadores
 - cuidado del bien asegurado
- Se buscan mecanismos que incentiven el esfuerzo

Información oculta

- Hay un problema de información oculta cuando lo que la parte es no es observable para la otra
- Ej.: calidad de un proyecto de inversión / “calidad” de los trabajadores / riesgo del asegurado
- Hay dos mecanismos según quien pueda mover en el juego
 - Si mueve la parte informada: señal (signalling)
 - Si mueve la parte no informada: cernir (screening)

Mas variantes...

- Un Principal, un Agente, estático, unidimensional (problema: renta por información)
- Un Principal, un Agente, estático, multidimensional (problema: incentivos a realizar varias tareas o producir varios bienes)
- Un Principal, un Agente, dinámico (problema: compromiso y renegociación)
- Varios Principales, un Agente, (problemas: *free riding*, colusión entre agentes, competencia entre agentes)

Supuestos

- El Principal no tiene información privada (sólo el Agente)
- Existen jueces benevolentes que pueden hacer cumplir los contratos a costo cero
- Los jugadores se comprometen a cumplir los contratos que firman
- La firma de los contratos se realiza antes de realizar cualquier inversión específica
- Existe un conjunto de observables verificables que pueden usarse en el contrato como instrumentos para screening
- Todos los agentes son racionales
- Las estructuras de información son exógenas