

UM ESTUDO SOBRE O COMPORTAMENTO CORRUPTO DE FUNCIONÁRIOS PÚBLICOS EM PERNAMBUCO

André Leite Wanderley

Universidade Federal de Pernambuco
Departamento de Estatística
Cidade Universitária - Recife/PE
CEP 50740-540
E-mail: leite.andre@gmail.com

Fernando Menezes Campello de Souza

Universidade Federal de Pernambuco
Departamento de Eletrônica e Sistemas
Cidade Universitária - Recife/PE
CEP 50740-540
E-mail: fms@hotmail.com

Katarina Tatiana Marques Santiago

Universidade Federal de Pernambuco
Departamento de Engenharia de Produção
Cidade Universitária - Recife/PE
CEP 50740-540
E-mail: ktms@ig.com.br

RESUMO

Fez-se um experimento com servidores públicos do Estado de Pernambuco com o objetivo de entender os determinantes do comportamento corrupto desses funcionários. O servidor respondeu que decisão tomaria diante de três cenários nos quais tinham oportunidade de receber suborno. A situação foi descrita de maneira a deixar claro que o ato era ilegal e que a probabilidade de ser pego crescia do cenário 1 ao 3. Houve indicações de que servidores mais velhos são mais propensos à corrupção. A renda individual não está correlacionada com corrupção, no entanto quanto maior a renda familiar, menor é o comportamento corrupto entre os indivíduos. Finalmente, quanto maior a probabilidade de ser descoberto, menos indivíduos aceitam suborno e a média dos valores do suborno aceito também diminui.

Palavras-Chave: Corrupção, Experimentos, Teoria dos Jogos.

ABSTRACT

An experiment with civil servants in the state of Pernambuco was conducted to understand the determinants of corrupt behavior. The server responded what decision he would take on three scenarios where they would have the opportunity to receive bribes. The situation was described in order to make clear that the act was illegal and the probability of detection increased from Scenario 1 to 3. We found indications that older servers are more propense to corruption. Also, individual income is not correlated with corruption, however, the higher the family income, the less corrupt behavior among those individuals. Finally, the more probability to be discovered, less individuals take bribes and the average value of bribes accepted also decreases.

Key-Words: Corruption, Experiments, Game Theory.

1. Introdução

O Banco Mundial define corrupção como o abuso de poder do funcionário público a fim de obter um ganho privado. Essa é uma definição interessante porque abrange várias formas de comportamento corrupto tais como: recebimento de suborno, o desvio de dinheiro público, a extorsão, o tráfico de influência, entre outras. Contudo, isso não significa que apenas o servidor pode ser corrupto. Essa prática ilegal também está presente no setor privado porque, na verdade, está ligada a relações de poder.

Sabe-se que a corrupção no funcionalismo público desencoraja o desenvolvimento, causa ineficiência e desperdício de recursos, deixa o investidor estrangeiro inseguro, distorce a distribuição de renda e prejudica a democracia. Sociedades corruptas tendem a ser menos desenvolvidas e socialmente e politicamente instáveis. É exatamente por isso que os acadêmicos, principalmente os economistas, iniciaram estudos com o objetivo de entender o comportamento corrupto e assim orientar quem elabora as políticas públicas. Neste trabalho, estuda-se corrupção na modalidade suborno oferecido a servidores públicos.

Mensurar esse tipo de comportamento não é trivial. Apesar de as atividades corruptas serem observadas diretamente, as pessoas envolvidas nelas ficam em silêncio devido à ilegalidade dessa prática. Para solucionar esse problema, os estudiosos têm utilizado uma abordagem alternativa para coletar dados empíricos. Eles criam, em laboratório, cenários de corrupção que imitam a vida real e, assim, podem obter dados de forma controlada. A Teoria dos Jogos tem sido utilizada amplamente nesses experimentos.

Em Teoria dos Jogos, corrupção pode ser entendida como uma manifestação do modelo do Principal-Agente. Fudenberg & Tirole (1991) e Gibbons (1958) explicam esse modelo. O Estado (o principal) delega uma atividade a um funcionário público (o agente) que recebe um incentivo (suborno) em troca de um favor prestado a um terceiro (subornador). Em sua essência, corrupção é um modelo do Principal-Agente com uma particularidade: a externalidade negativa ou a redução no bem-estar social.

Na literatura, existem várias críticas aos experimentos feitos em laboratórios. Por exemplo, o fato de nesses experimentos a natureza ilegal da tarefa e/ou da mercadoria não ser mencionada traz um viés que pode fazer com que os indivíduos mudem seu comportamento se esse mesmo experimento for feito utilizando fatos da vida real.

Por outro lado, montar cenários com corrupção explícita também pode gerar viés, uma vez que as pessoas podem se sentir constrangidas em admitir que são corruptas. Afinal, nenhum indivíduo é obrigado a produzir provas contra si mesmo. Assim, fica a pergunta: como medir corrupção?

Este trabalho não tem a proposta de responder a essa pergunta. Ele apenas analisa como funcionários públicos se comportariam diante de uma situação real de corrupção. Será que algum deles, de fato, confessaria ser corrupto? E mais, quais os fatores que influenciam esse comportamento?

O restante do artigo está dividido como segue: na seção 2 tem-se uma revisão literária dos principais trabalhos que utilizam experimentos para modelar corrupção; na seção 3 comenta-se sobre as críticas a essa metodologia; na seção 4, explica-se o experimento; na seção 5, os resultados são discutidos e na seção 6, as conclusões são explicitadas.

2. Abordagem Experimental

A abordagem experimental para medir o comportamento corrupto é recente. O primeiro artigo data do início da década e foi escrito por Frank & Schulze (2000). Embora a popularidade dessa abordagem tenha crescido nos últimos anos, ainda são poucos os trabalhos que fazem uso dessa metodologia. Esses experimentos são conduzidos em laboratórios onde duas formas de corrupção são estudadas: o desfalque ou desvio de dinheiro público e o recebimento de suborno. Enquanto experimentos que tratam de desfalque utilizam jogos ditatoriais (semelhantes aos jogos de ultimato) em

uma decisão unilateral, os jogos que tratam de recebimento de suborno utilizam jogos de reciprocidade para estudar corrupção em um ambiente de interação entre os participantes.

Nesta seção, será feita uma breve revisão literária dos principais trabalhos sobre comportamento corrupto em suas duas formas: o desfalque (experimentos unilaterais), e o recebimento de suborno (experimentos bilaterais).

2.1. Experimentos Unilaterais

Esse tipo de experimento envolve a decisão unilateral do agente. Aqui, o agente sozinho decide quanto vai desviar dos cofres públicos. Nesse jogo, o que se quer analisar são os determinantes individuais da corrupção.

Frank & Schulze (2000) foram os primeiros a usarem esse método. Eles atentaram para as características institucionais e sociológicas como fatores que fazem o indivíduo ser mais ou menos corrupto. A principal hipótese a ser trabalhada no modelo era a de que estudantes de economia, por terem apreendido que o indivíduo racional maximiza ganhos, aceitassem mais suborno.

Para isso, montou-se o seguinte jogo: antes de entrar em um cineclube, estudantes de uma universidade na Alemanha foram convidados a responderem como se comportariam se 200 DM (aproximadamente US\$100) pertencentes ao cine caíssem em um buraco e eles fossem responsáveis por contratar uma empresa especializada em serviço de encanamento para retirar a quantia. A oferta dessas empresas no mercado é representada em uma escala que vai da mais barata que cobra \$20 e não oferece suborno para o estudante até a mais cara que cobra \$200 com suborno de \$144. Os participantes do jogo indicavam suas escolhas em um formulário. Após a coleta de todos os formulários, extraía-se um de forma aleatória e o *payoff* era recebido de acordo com a escolha do indivíduo naquele formulário. O clube recebia 200 DM menos o preço escolhido. O indivíduo recebia o suborno que era pago de forma privativa de maneira que os outros não sabiam quem tinha prejudicado o cineclube em virtude de um comportamento corrupto. Neste primeiro tratamento, nem a probabilidade de ser descoberto nem o salário não foram modelados.

Em um segundo tratamento, a fim de testar a hipótese de que altos salários pagos aos agentes diminuiriam o comportamento corrupto deles em decorrência da lealdade, em 50% dos formulários os estudantes eram avisados de que se aquele fosse sorteado, eles receberiam um pagamento extra de 40DM independente da escolha que tinham feito.

Os resultados mostram que apenas 12% dos estudantes foram honestos. A média do montante recebido foi de 85DM e 28% dos indivíduos escolheram o valor máximo de 144DM. A introdução da quantia de 40DM não influenciou de maneira significativa o comportamento corrupto dos participantes, isto é, não existe nenhuma evidência de que lealdade reduz corrupção.

Schulze & Frank (2003), a partir do mesmo experimento, queriam saber se introduzindo uma certa probabilidade de serem descobertos, os indivíduos diminuiriam a corrupção. No jogo, se o indivíduo fosse pego, ninguém levava nada. Quanto mais caro o encanador e alta sua propina, maior a probabilidade de ser pego.

Os resultados mostraram que o suborno médio é pouco maior com a probabilidade de ser pego do que sem ela. No entanto, a distribuição do suborno é diferente. No grupo onde as pessoas recebem um *payoff* fixo, escolheu-se menos suborno. Isso está consistente com o efeito dissuasão dos salários altos. Preço alto e propina alta são escolhidos menos frequentemente (a porcentagem caiu de 28% para 12%). Preço baixo também é escolhido menos.

Além disso, praticamente nenhuma pessoa foi honesta. Na verdade, o aumento da probabilidade de ser punido aumentou a corrupção. Quando essa probabilidade era zero, 9,4% das pessoas foram honestas. Quando ela foi modelada, apenas 0,9% dos indivíduos foram honestos.

Segundo Dusek *et al* (2004), a falta do efeito lealdade dos salários altos e da motivação intrínseca da probabilidade de punição talvez apenas tenha limitado a validade externa do experimento mencionado. Na vida real, é o principal que estimula a lealdade, através de altos salários, e a motivação

intrínseca, prometendo não fazer auditoria. No experimento, salários altos e probabilidade foram controlados pelos experimentadores os quais não tinham nenhuma relação com o cineclube.

A fim de estudar não só a influência dos salários, mas também da transparência e da separação dos poderes, Azfar & Nelson (2007) criaram um jogo interessante: em um grupo de oito participantes, um deles é escolhido para presidente, através do voto secreto, que pode começar o jogo com 10, 14 ou 22 títulos sem valor (o número total de títulos determina a dificuldade de expor a corrupção). Posteriormente, ele joga um dado para saber quantos títulos com valor adicional ele receberá. Os demais participantes desconhecem esse número. O presidente recebe então, além dos adicionais com valor, uma quantia de títulos sem valor até chegar ao valor total de títulos. O número total de títulos com e sem valor é chamado de orçamento. O presidente escolhe seis títulos e coloca dentro de uma bolsa. Cada eleitor retira um título. Títulos com valor são trocados por um *payoff* monetário no final do experimento.

Antes da retirada do título pelos eleitores, o procurador geral pode extrair, de maneira aleatória, até quatro títulos daqueles que o presidente mantém e mostrá-los ao grupo. Os dois primeiros títulos extraídos não têm custo para o procurador geral, os dois últimos reduzem seu *payoff*. A exposição de um título com valor significa que o presidente foi corrupto. No entanto, se um título sem valor é mostrado não significa honestidade. O procurador pode ser escolhido através de eleição ou também pode ser escolhido pelo presidente. Essa diferença na estrutura institucional do jogo foi pensada para verificar o efeito da separação dos poderes. Logo após a retirada dos títulos pelos eleitores, inicia-se uma nova rodada.

A falta de transparência está no fato de que o tamanho do orçamento não é conhecido pelos demais participantes. Quando o presidente mantém em seu poder títulos com valor, ele diminui a probabilidade dos demais participantes extraírem esse tipo de título. E isso, no experimento, caracteriza a corrupção. Verificou-se, ainda, o efeito do salário na corrupção variando o *payoff* fixo que o presidente recebia de acordo com o número de títulos mantidos.

Por indução reversa, o equilíbrio de Nash do jogo é o seguinte: o presidente mantém todos os títulos valiosos em seu poder, o procurador não gasta dinheiro extraíndo títulos e os eleitores escolhem a estratégia que minimize o esforço pessoal. Na verdade, o comportamento dos participantes foi bem diferente.

Enquanto a probabilidade de reeleição era de 32%, o presidente corrupto foi reeleito apenas uma vez em 14 casos quando a corrupção foi exposta, evidenciando o fato de que as pessoas não elegiam presidentes corruptos. Os procuradores foram ativos em sua função. Em 92% dos casos, eles fizeram pelo menos duas extrações e em 21% dos casos eles extraíram todos os quatro títulos, ainda que tivessem reduzidos seus *payoffs*.

Os presidentes decidiram dar todos os títulos valiosos ao grupo em 74% das vezes. Um salário alto reduziu significativamente a corrupção. O jogo não permite apontar se essa redução aconteceu em decorrência da lealdade ou do efeito dissuasão. O fato de o procurador ser eleito ou escolhido pelo presidente não teve efeito na corrupção. Fato que, segundo os autores, foi surpreendente, visto que no experimento os procuradores eleitos foram mais ativos na exposição do comportamento corrupto do presidente.

2.2. Experimentos Bilaterais

O Modelo do Principal-Agente tem sido utilizado em experimentos, principalmente sob a ótica dos jogos de reciprocidade. Nesses jogos, o primeiro jogador pode transferir dinheiro para um segundo jogador que, voluntariamente, pode devolver o mesmo montante ao primeiro. Existe interação entre os jogadores e os jogos são estruturados com base na confiança e reciprocidade. Na literatura, esses jogos são chamados de bilaterais.

Nesse tipo de jogo, de acordo com a Teoria Econômica, os participantes maximizariam seus ganhos e não haveria, no equilíbrio, nem confiança nem retribuição. No entanto, o que se observa

nesses estudos é que freqüentemente o primeiro jogador transfere o dinheiro para o segundo jogador e este retribui devolvendo a quantia, mesmo em experimentos feitos apenas uma vez.

Assim, alguns autores têm modelado corrupção como um jogo de reciprocidade indesejada. No entanto, existem críticas à robustez desse método que serão analisadas mais adiante neste trabalho.

Abbink *et al* (2000), foram os primeiros a utilizarem jogos de reciprocidade para modelar o comportamento corrupto. Eles introduziram um jogo conhecido como *moonlight game* que trata de uma situação onde contratos legais não podem ser firmados: o principal contrata o *moonlighter* (o agente) para desempenhar uma determinada tarefa. O segundo pode desempenhar a tarefa ou roubar os recursos providenciados pelo primeiro. Se escolher realizar a tarefa, contribui para geração do excedente econômico do principal. Esse pode, ainda, dividir o excedente entre ele e o agente ou não dividir. A externalidade negativa não foi modelada.

Nesse cenário, os jogadores começam com mesma quantia. Dois tratamentos foram modelados: um em que os contratos não vinculados eram possíveis e outro em que esses contratos eram impossíveis. Em ambos, o principal podia oferecer a metade da quantia que possuía. O agente podia roubar essa quantia ou devolvê-la ao principal (realizando a tarefa). O excedente corresponde a três vezes o valor repassado ao principal pelo agente. O primeiro pode passar até 100% desse valor ou a metade de sua dotação inicial ao agente (como forma de punição).

A retribuição foi muito comum nos tratamentos. O principal freqüentemente punia o agente por ter roubado os recursos dele, ainda que isso tivesse um custo e diminuísse, portanto, seu *payoff*. A reciprocidade foi menos comum. O principal geralmente não repassava um montante justo ao agente. A possibilidade de negociação verbal aumentou a confiança do agente, mas alterou a reciprocidade do principal.

Abbink *et al* (2002) tratam de um jogo seqüencial com dois jogadores: um suposto subornador (uma firma, por exemplo) e um funcionário público. Em um primeiro estágio o subornador decide se transfere ou não uma quantia ao servidor. Ao fazer isso, o primeiro incorre em custo que é despendido independente da decisão do funcionário de aceitar ou não a quantia. Se ele rejeita, a transferência não é feita, se aceita ele recebe o triplo do montante oferecido. No segundo estágio, o funcionário decide entre duas alternativas X ou Y, sendo a primeira levemente favorável a ele e a segunda muito favorável ao subornador.

Os autores conduzem o experimento em três tratamentos para isolar os efeitos das características essenciais da corrupção. O primeiro tratamento, ou o “tratamento puro”, serve como controle para os demais e consiste em repetir 30 vezes o jogo de reciprocidade já descrito acima. No segundo tratamento, chamado de “externalidade negativa”, aceitar suborno significa prejudicar terceiros representados no jogo como os demais participantes. No terceiro tratamento, ou, “morte súbita”, os indivíduos tem uma probabilidade pequena de serem pegos.

Os resultados sugerem que o comportamento corrupto não é afetado pela externalidade negativa. Por outro lado, a introdução no modelo de uma probabilidade de ser descoberto (ainda que muito pequena) diminuiu a aceitação de suborno. Os indivíduos tendem a subestimar a probabilidade de serem pegos.

Em Abbink (2002), o jogo é o mesmo descrito acima, no entanto, o prejuízo advindo da escolha Y atingirá não só os outros pares participantes do jogo, mas também outros trabalhadores não envolvidos na interação subornadores e subornados. Existem dois tratamentos: o primeiro onde os salários desses trabalhadores são maiores que os da firma e dos funcionários e outro, onde os salários são sempre menores. No experimento, constatou-se que salários maiores ou menores relativamente não afetam de maneira significativa a reciprocidade dos jogadores.

Jacquemet (2007) considerou o comportamento corrupto em um jogo com três jogadores: o principal, o agente e o subornador. O autor argumenta que quando o principal escolhe um salário justo, o agente se depara com interesses conflitantes no que se refere à reciprocidade, e que isso dá origem ao efeito delegação que pode diminuir o comportamento corrupto.

A estrutura de informação do jogo é a seguinte:

1. O principal escolhe o salário w para o agente;
2. O estado da natureza é selecionado aleatoriamente ε ;
3. Depois de observar o estado da natureza (favorável ou não favorável), subornadores oferecem o suborno b ;
4. Sabendo de todas essas informações, o agente aceita ou rejeita o suborno;
5. Em seguida, decide pelo esforço $e \in \{e_0, e_1, e_2\}$, onde e_0 significa nenhum esforço; e_1 significa esforço produtivo e e_2 significa esforço corrupto.

Devido à ilegalidade do comportamento, o subornador é incapaz de implementar um contrato com o agente para que este escolha o esforço e_2 , ainda que o suborno tenha sido aceito. Então para toda repetição finita deste jogo, o agente sempre escolherá aceitar o suborno e não trabalhar (e_0). Utilizando indução reversa, o subornador nunca escolherá propor o suborno e o principal sempre escolherá o menor salário aceito pelo agente. Ou seja, o único equilíbrio perfeito de subjogo de Nash elimina suborno e implementa o esforço e_0 . O autor estudou as seguintes hipóteses:

H_1 : A Reciprocidade entre o agente e o subornador implementa corrupção;

H_2 : Quando o agente se depara com um conflito de reciprocidade, o efeito delegação deve diminuir a corrupção;

H_3 : O efeito delegação induz uma correlação negativa entre o nível de salário e a implementação da corrupção.

Em resumo, o artigo analisa como o comportamento corrupto é afetado pela reciprocidade H_1 e efeito delegação H_2 e H_3 .

Os resultados evidenciam o efeito delegação. Em cada experimento a relação de reciprocidade entre o agente e o subornador implementa a corrupção e ela é menor quando um salário alto é escolhido pelo principal. Os dados mostram que o efeito do salário decorre apenas da relação entre principal e agente. Além disso, quando o salário é uma variável exógena, salários altos implicam em níveis mais altos de corrupção. O autor explica que isso acontece porque agentes bem pagos podem suportar o custo do comportamento corrupto.

3. Questões Metodológicas

A literatura experimental sobre corrupção, embora possa ser considerada útil em algumas situações, ainda é nova e sua relevância prática com relação à validade externa de seus resultados é questionada. É necessário avaliar o quanto esses resultados obtidos em laboratório podem ser extrapolados para a vida real. Existem algumas razões para que os ambientes produzam resultados diferentes as quais serão detalhadas a seguir.

Em primeiro lugar, a maioria dos experimentos em laboratório utiliza amostras convenientes ou básicas formadas por estudantes universitários que não têm experiência na tarefa que irão desempenhar ou com a mercadoria que supostamente irão negociar. Amostras com indivíduos experientes, utilizadas em experimentos de campo, trazem informações adicionais porque as pessoas têm conhecimento de suas instituições e do custo social de uma decisão corrupta. A diminuição da informação pode levar a mudança de comportamento no mundo real.

O trabalho de Alatas *et al* (2006), por exemplo, compara os resultados de um experimento feito com estudantes e com servidores públicos na Indonésia. Os autores concluem que os servidores têm significativamente menor tolerância com corrupção do que os estudantes. As razões dadas pelos servidores para serem ou não corruptos sugerem que a diferença entre os comportamentos é decorrente da experiência de vida profissional.

Levit & List (2007) argumentam que os indivíduos em laboratório sabem que estão sendo avaliados. Assim, eles se sentem mais inclinados a fazerem escolhas morais em situações de corrupção.

Harrison & List (2004) destacam mais quatro aspectos que podem influenciar no resultado dos experimentos: a natureza dos *payoffs*, a natureza da mercadoria ou serviço, a natureza da tarefa ou

das regras de negociação e a natureza do ambiente que os indivíduos operam (se é abstrato ou não.). Essas questões compreendem o que os autores chamam de estrutura do experimento.

Armantier & Boly (2008) analisaram o primeiro aspecto. No laboratório, os *payoffs* são pagos em dinheiro e são limitados pela quantia paga pelo experimentador. Nos experimentos de campo, uma das partes é detentora do dinheiro e pode pagar valores mais altos. Além disso, na vida real, corrupção pode implicar em prisão, dano a integridade física ou, em casos extremos, morte. O ato corrupto pode, ainda, ter implicações morais e sociais que talvez seja difícil reproduzir em laboratório.

Em todos os experimentos vistos acima, nem a natureza da mercadoria ou serviço negociados nem a natureza da tarefa foram explicitadas. Por exemplo, os experimentos de Abbink (2002) e Abbink *et al* (2002) não foram estruturados em termos de corrupção explícita. A palavra suborno foi substituída por transferência e as pessoas não sabiam que o ato de aceitar essa transferência era ilegal. Da mesma forma, o experimento de Frank & Schulze (2000) não foi estruturado como uma situação de desfalque. Abbink & Schmidt (2006) testaram o experimento de Abbink (2002) com instruções “neutras” e “carregadas” e não encontraram nenhuma diferença significativa nos resultados. No entanto, como argumenta Dusek *et al* (2004) essa não é a última palavra em críticas sobre experimentos com corrupção.

Outra questão ainda relacionada com a natureza do indivíduo é a utilidade para dinheiro. Todos os experimentos comentados aqui são postos em termos de unidades monetárias. Sabe-se da Teoria Econômica que os indivíduos têm utilidades diferentes para iguais valores de dinheiro.

4. O experimento

Como visto anteriormente, o comportamento corrupto pode ser entendido como uma manifestação do modelo do principal-agente com três jogadores, no qual o principal é o Governo, o agente é o funcionário público e o terceiro jogador é o subornador que vai oferecer uma quantia em dinheiro em troca de um favor pessoal. A partir desse modelo, montou-se um questionário com o objetivo de estudar os fatores que determinam o comportamento corrupto.

O questionário (Apêndice A) foi aplicado, de maneira aleatória, na cidade do Recife, a funcionários públicos de vários órgãos e esferas de governo. Os participantes receberam esse questionário em envelopes sem nenhuma identificação de modo a garantir o sigilo das respostas. Inicialmente, esses indivíduos responderam a perguntas como: sexo, idade, nível de instrução, nível de renda individual e nível de renda familiar. Depois, eles se viam frente a três cenários.

No primeiro cenário o servidor (agente) se imaginaria lotado em um órgão responsável por emitir licença ambiental e em um dado momento teria que escolher uma dentre várias indústrias para se instalar em um local. Essas indústrias teriam níveis de poluição medidos em uma escala que vai de 1 a 5 (pouco poluente a muito poluente) e por isso ofereceria uma quantia em dinheiro definida explicitamente como suborno, proporcional ao seu nível de poluição (a poluição aqui é a externalidade negativa da ação). A probabilidade de o servidor ser pego era de 5% e caso isso acontecesse ele seria automaticamente demitido. No segundo, a probabilidade de ser pego aumentava para 45% e no terceiro, para 80%.

Quarenta servidores participaram do experimento, dentre eles 13 mulheres e 37 homens. O tamanho da amostra teve como limitante a escassez de recursos. No entanto, isso não impediu que resultados consistentes com aqueles de experimentos já mencionados fossem alcançados.

5. Análise e Discussão

A análise dos dados mostrou que 25% dos indivíduos foram corruptos em algum dos cenários, enquanto 75% se disseram honestos, isto é, escolheram a empresa “A” independente da probabilidade de serem pegos. Para estudar os determinantes da corrupção criou-se a variável CORPURO, com valores 0 (se o indivíduo foi corrupto em qualquer um dos cenários) e 1 (se o indivíduo foi honesto).

Quanto maior a idade, maior é a corrupção e quanto maior a renda familiar, menor é a corrupção ($p < 0,05$, teste Mann-Whitney U) como mostram as Figuras 1 e 2.

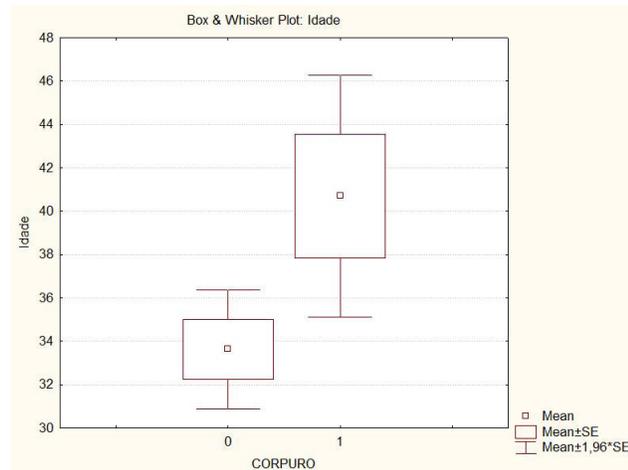


Figura 1: Idade e Corrupção

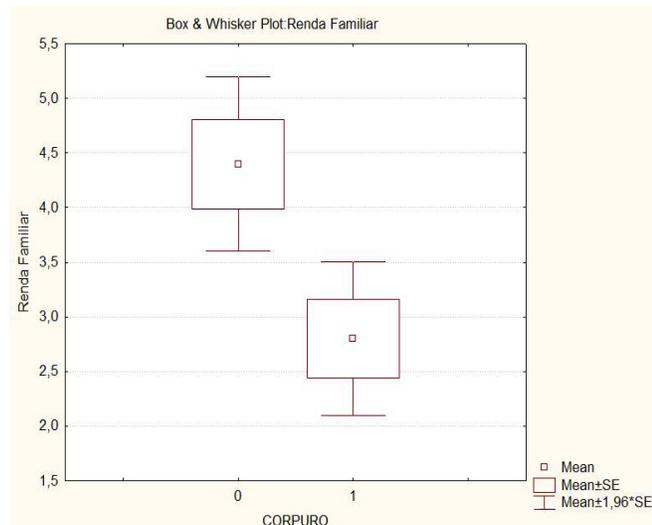


Figura 2: Renda Familiar e Corrupção

Na amostra, os funcionários públicos mais velhos aceitaram mais suborno no serviço público. Em geral, essas pessoas têm mais tempo de serviço na instituição e conseqüentemente mais conhecimento sobre a burocracia das tarefas realizadas. Dessa forma, possuem mais poder de decisão e uma maior facilidade de se beneficiar das atribuições do cargo.

O nível de renda individual não tem correlação com corrupção, isto é, não há nenhuma evidência de que a lealdade influencie no comportamento corrupto. Este resultado está consistente com o trabalho de Frank & Schulze (2000). No entanto, a corrupção é menor entre indivíduos com maior renda familiar.

O aumento da probabilidade de ser descoberto parece diminuir o número de pessoas que se arriscam em um comportamento corrupto como mostra a Figura 3. Tal como em Abbink *et al* (2002).

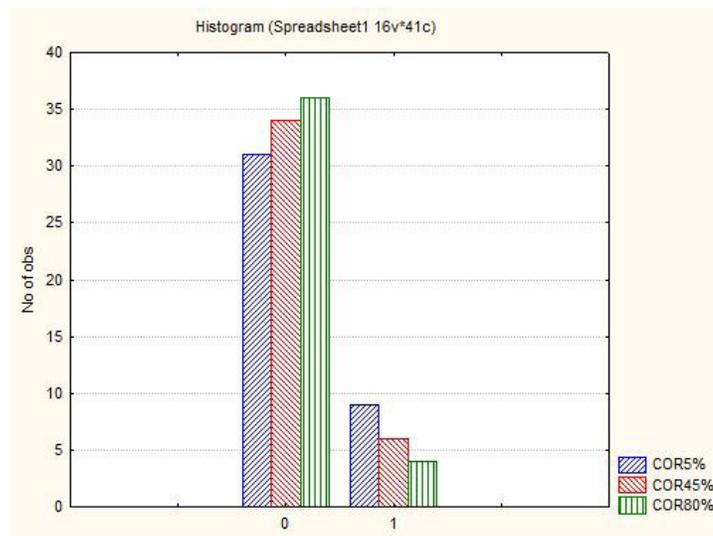


Figura 3: Probabilidade de ser descoberto

A média do suborno aceito cai do cenário 1 ao cenário 3 (Friedman ANOVA and Kendall Coeff. of Concordance ANOVA Chi Sqr. ($N = 10$, $df = 2$) = 9,800000 $p = ,00745$ Coeff. of Concordance = ,49000 Aver. rank $r = ,43333$). Esse resultado é interessante porque é racional achar que diante de uma probabilidade maior de serem descobertas, as pessoas deveriam aceitar valores maiores de suborno. Esse resultado pode ser explicado de três maneiras. A primeira diz respeito ao fato de que se essas pessoas fossem descobertas, teriam como subestimar os valores ganhos com o ato ilícito e assim diminuir a pena. A segunda é a de que os participantes tenham pensado na conseqüência moral de seu ato, embora isso não tenha sido modelado no questionário. Diante de uma probabilidade alta de serem pegos, seria moralmente melhor se eles tivessem escolhido uma empresa menos poluente (com nível menor de suborno). A terceira é de que os servidores não tenham entendido os cenários propostos.

6. Conclusão

No experimento, a maioria das pessoas (75%) se declarou honesta. Diante desse percentual, pode-se questionar se, de fato, as pessoas foram honestas ou se veio à tona o viés do experimento explícito. Provavelmente as pessoas não se sentiram confiantes em responder a questão, mesmo que o questionário não tivesse perguntas que pudessem identificá-las.

Na amostra, a corrupção é maior entre funcionários públicos mais velhos os quais, em geral, são mais antigos na instituição pública onde trabalham. Assim, faz-se necessária uma renovação nos quadros de pessoal através de concursos públicos mais frequentes.

Verificou-se, ainda, que a média de suborno aceito cai quando a probabilidade de ser pego aumenta, enfatizando o fato de que questões morais ou sanções criminais podem ter sido levadas em conta na hora da decisão, ainda que não mencionadas no experimento. Ou, ainda, as pessoas podem não ter compreendido os cenários propostos.

De fato, a principal dificuldade em medir corrupção de forma direta é a ilegalidade do ato. As pessoas ficam constrangidas ao falar no assunto, ainda que todo o sigilo seja garantido. Os experimentos feitos em laboratórios podem não refletir o comportamento das pessoas no mundo real, como foi discutido neste trabalho. Alguns autores sugerem fazer o confronto entre esses experimentos e os de campo. No entanto, isso parece não ser eficiente devido aos altos custos da pesquisa. Estudar os determinantes do comportamento corrupto com modelos teóricos é uma sugestão para trabalhos futuros.

Referências

- Abbink, K. (2002), Fair Salaries And Moral Costs of Corruption, Journal of Law Economic, CeDEx Working Paper, University of Nottingham.
- Abbink, K., Irlenbubusch, B. e Renner, E. (2000), The Moonlighting Game, Journal of Economic Behavior and Organization, v. 22, p. 265–277.
- Abbink, K., Irlenbubusch, B. e Renner, E. (2002), An Experimental Bribery Game, Journal of Law Economic, v. 18, p. 428–454.
- Abbink, K., e Schimidt, H. (2006), Neutral versus Loaded Instructions in a Bribery Experiment, Experimental Economics, v. 9, p. 103–121.
- Alatas, V., Cameron, L., Chaudhuri, A., Erkal, N. e Gangadharan, L. (2006), Subject Pool Effects in a Corruption Experiment: A Comparison of Indonesian Public Servants and Indonesian Students. Research Paper.
- Armantier, O. e Boly, A. (2008), Can Corruption Be Studied in the Lab? Comparing a Field and a Lab Experiment, Scientific Series, CIRANO-Centre Interuniversitaire de Recherche en Analyse en Organisations.
- Azfar, O. e Nelson Jr., W.R. (2007), Transparency, wages, and the separation of power. An experimental analysis of the causes of corruption. Public Choice, v. 130, p. 471–493.
- Dusek, L., Ortmann, A. e Lizal, L. (2004), Understanding Corruption and Corruptibility Through Experiments: A Primer, Working Paper, University of Lyons II and Laval University.
- Frank, B. e Schulze, G.G. (2000), Does economics make citizens corrupt? Journal of Economic Behavior and Organization, v. 43, p. 101–103.
- Fudenberg, D. e Tirole, J. Game Theory. The MIT Press, 1991.
- Gibbons, R., Game Theory for Applied Economists, Princeton University, 1958.
- Harrison, G. W. e List, J. A., (2004), Field Experiments, Journal of Economic Literature, v. 62, p. 1009–1055.
- Jacquemet, N., (2007), Corruption as betrayal: experimental evidence on corruption under delegation. Working Paper, University of Lyons II and Laval University.
- Levitt, S. e List, J. A. (2007), What Do Laboratory Experiments Measuring Social Preferences Tell Us about the Real World? Journal of Economic Perspectives, v. 21(2), p. 153–174.
- Schulze, G.G. e Frank, B. (2003), Deterrence vs Intrinsic Motivation: Experimental evidence on the determinants of corruptibility. Economics of Governance, v. 4, p. 143–160.

APÊNDICE A

QUESTIONÁRIO CORRUPÇÃO

Sexo

(0) Feminino

(1) Masculino

Idade: _____

Maior nível de instrução concluído

(1) Ensino Fundamental

(5) Especialização

(2) Curso Técnico

(6) Mestrado

(3) Nível Médio

(7) Doutorado

(4) Curso Superior

Qual a sua faixa de renda individual (aponte apenas a faixa referente à sua renda no serviço público)

(1) Até R\$ 1.000,00

(6) De R\$ 5.000,00 a R\$ 6.000,00

(2) De R\$ 1.000,00 a R\$ 2.000,00

(7) De R\$ 6.000,00 a R\$ 8.000,00

(3) De R\$ 2.000,00 a R\$ 3.000,00

(8) De R\$ 8.000,00 a R\$ 10.000,00

(4) De R\$ 3.000,00 a R\$ 4.000,00

(9) De R\$ 10.000,00 a R\$ 12.000,00

(5) De R\$ 4.000,00 a R\$ 5.000,00

(10) Acima de R\$ 12.000,00

Qual a sua faixa de renda familiar?

(1) Até R\$ 2.000,00

(2) De R\$ 2.000,01 a R\$ 4.000,00

(3) De R\$ 4.000,01 a R\$ 6.000,00

(4) De R\$ 6.000,01 a R\$ 8.000,00

(5) De R\$ 8.000,01 a R\$ 10.000,00

(6) De R\$ 10.000,01 a R\$ 12.000,00

(7) De R\$ 12.000,01 a R\$ 14.000,00

(8) De R\$ 14.000,01 a R\$ 16.000,00

(9) Acima de R\$ 16.000,00

Cenário 1

Imagine que você é um servidor público lotado em uma instituição responsável por emitir licença ambiental (IRLA). Nessa instituição, você é responsável por analisar projetos de construção de indústrias e, a partir disso, emitir a licença para instalação e funcionamento dessas indústrias. Em um dado momento, várias indústrias de um mesmo segmento submetem seus projetos visando à mesma área para construção. Diante disso, algumas delas lhe oferecem um montante de dinheiro “por fora” para serem escolhidas. A instituição montou uma escala de notas que vai de 1 a 5 para níveis de poluição dessas empresas, sendo dada a nota 1 para a empresa que menos polui e 5 para a empresa que mais polui, conforme quadro abaixo. Suponha que a probabilidade de você ser descoberto seja de 5% e que se isso acontecer, você será demitido automaticamente. Qual empresa você escolheria?

Empresa	Nota do IRLA	Suborno
A	1	R\$0,00
B	1	R\$2.000,00
C	2	R\$4.000,00
D	2	R\$6.000,00
E	3	R\$8.000,00
F	3	R\$10.000,00
G	4	R\$12.000,00
H	4	R\$14.000,00
I	5	R\$16.000,00
J	5	R\$18.000,00

Cenário 2: Suponha que a probabilidade de você ser descoberto seja de **45%**. Qual empresa você escolheria?

Cenário 3: Suponha que a probabilidade de você ser descoberto seja de **85%**. Qual empresa você escolheria?