

Resumen

El primer objetivo del trabajo es ofrecer una clasificación de los distintos hechos de soborno a partir de dos dimensiones: quién comienza el intercambio corrupto, y en qué medida los involucrados cumplen la norma social. El segundo objetivo es proveer una revisión y un análisis crítico de la literatura sobre experimentos de coimas, en función de las categorías definidas en primer término. Se muestra que las normas sociales no están implementadas debidamente en los juegos experimentales, y se explica que por ello las categorías de soborno no están debidamente modeladas. Sobre la base de la discusión de la evidencia experimental, se muestra la potencial importancia empírica de la explicitación de las normas sociales. Se concluye que representar en los juegos tales normas permitiría incrementar la validez ecológica y externa de los experimentos de coimas.

Palabras claves:
Experimento de coima; Norma social; Validez ecológica;
Validez externa

Abstract

Social norms in bribery experiments: The need for making explicit the normative status and duties of each role. The first goal of this review is to propose a new classification of bribery situations based on two dimensions: who initiates the corrupt exchange, and the normative status of those involved. The second goal is to provide a critical review and analysis of the literature on bribery experiments, taking into account the categories introduced. We show that social norms are not properly implemented in experimental games, which explains why the bribery categories defined are poorly modeled. We also discuss experimental evidence to show the potential empirical importance of making social norms explicit. We conclude that an adequate representation of social norms in games would allow increasing the ecological and external validity of bribery experiments.

Key Words:
Bribery experiment; Social norm; Ecological validity;
External validity

Tabla de Contenido

Introducción	47
Situaciones de corrupción	49
Revisión crítica de la literatura	51
Ofrecimiento de coima	51
Solicitud de coima	54
Extorsión activa	54
Extorsión pasiva	55
Evidencia sobre el rol de las normas sociales	55
Discusión	56
Referencias	57

Recibido el 22 de Diciembre de 2014; Recibida la revisión el 11 de Marzo de 2015;
Aceptado el 23 de Abril de 2015.

1. Introducción

La corrupción es un fenómeno ubicuo que está presente en multiplicidad de escenarios e instituciones. No se conoce país que esté libre de ella. Puede tomar diversas formas y ocurrir en distintos ámbitos: desde la compra de votos, el nepotismo y la malversación de fondos (en ámbitos gubernamentales, clubes deportivos u ONGs), hasta el ofrecimiento de una coima al funcionario público (e.g. al policía de tránsito). Cada situación y ámbito posee

elementos que le son peculiares, como, por ejemplo, las distintas posibilidades y formas de sanción, las instancias de auditoría, los damnificados por el acto de corrupción o la posibilidad y modalidad de denuncia. Es por tal heterogeneidad que buscar los factores determinantes para las situaciones de corrupción a secas resulta, si no imposible, al menos impracticable. Es por eso que en la investigación sobre corrupción (ya sea experimental, de campo o

^a Departamento de Humanidades, Universidad Nacional del Sur, Bahía Blanca.

^b Instituto de Investigaciones Económicas y Sociales del Sur, CONICET, Bahía Blanca.

^c Departamento de Humanidades, Universidad Nacional del Sur, Instituto de Investigaciones Económicas y Sociales del Sur, CONICET, Bahía Blanca.

*Enviar correspondencia a: Hasrun, H. E-mail: hmhasrun@uns.edu.ar.

mediante el análisis de datos a nivel macro) se examinan usualmente los distintos tipos de situación más que la corrupción en general, y los resultados producto de tales estudios son aplicables a circunstancias similares que comparten alguna característica significativa.

Existe amplio acuerdo en que la corrupción suele tener consecuencias negativas que se manifiestan en distintos planos como el social, económico, legal o moral, y que para combatirla y prevenirla es menester investigarla (Rose-Ackerman, 2006). En este sentido, el estudio de la corrupción no es exclusivo de una disciplina: puede ser abordado desde la economía, la jurisprudencia, la psicología, la politología, la sociología, entre otras. El análisis y estudio desde un campo disciplinar particular se da en función de las dimensiones del fenómeno cuyo entendimiento se pretende profundizar. En este trabajo se presenta el abordaje interdisciplinario desde la psicología económica o economía conductual, en un intento por comprender los determinantes del comportamiento corrupto (Abbink, 2006), entre los que se destacan los factores que inciden sobre el cumplimiento de las normas sociales (Banerjee, 2014).

Los estudios causales en ciencias sociales son siempre complejos, y en esta área aun más por un factor esencial: los estudios de campo, si no imposibles, son difíciles de realizar, ya que los involucrados tienen fuertes incentivos para no ser descubiertos. Los estudios experimentales de corrupción, en cambio, presentan la ventaja de aislar los elementos en un ambiente controlado. De esta manera, pueden estudiarse los determinantes de la corrupción para desarrollar medidas para controlarla y evaluar, hasta cierto punto, la eficacia de los distintos medios diseñados para prevenirla, desalentar su práctica o combatirla (Abbink, 2006).

Ante la variedad de situaciones de corrupción y los elementos involucrados, los juegos empleados en los experimentos necesariamente representan situaciones estilizadas: se diseñan con el objetivo de capturar solamente rasgos esenciales de un cierto tipo de situación de corrupción. Esta simplificación es un factor crucial porque de ella depende, en gran parte, que los resultados del experimento reflejen la realidad en algún aspecto, ya sea causal o cualitativo. Esto concierne a la *validez externa* de un experimento, a saber, la capacidad de generalizar los resultados de un experimento para así poder predecir con cierta confianza comportamientos análogos en otros contextos. Los experimentos sobre corrupción, como todos los realizados en ciencias sociales, son objetables respecto de su validez externa, ya que es

difícil determinar si los sujetos se comportan en condiciones de laboratorio de igual modo que en la vida real; pero en el caso de la corrupción, medir o evaluar la validez externa presenta el problema del carácter secreto de las transacciones: es por ello difícil de medir, aunque se ha intentado (Armantier & Boly, 2008).

La simplificación de la realidad en aras de un mejor análisis y comprensión es una práctica general en la ciencia. No obstante, es menester evaluar si aquellos elementos que han sido descartados podrían afectar sistemáticamente la conceptualización que se logra del fenómeno estudiado. Por ejemplo, la consistencia de los datos obtenidos en distintas réplicas de los experimentos puede avalar la validez externa de los estudios; sin embargo, es también posible que todos los resultados estén afectados por un sesgo introducido por algún elemento común a todos los diseños. Incluso, si la incidencia de los factores omitidos no fuera sistemática, vale la pena determinar si no pueden tener un efecto significativo en ciertos aspectos o bajo ciertas circunstancias. Justamente, el objetivo en este trabajo es analizar de manera crítica las semejanzas y diferencias entre las situaciones modeladas experimentalmente para estudiar sobornos y las situaciones reales en las que se basan. La originalidad de esta revisión radica, en parte, en iniciar la discusión sobre la adecuación, entendida esta como similitud con la vida real, de los juegos de corrupción. El argumento central es que en el diseño de los experimentos no se suele considerar satisfactoriamente un aspecto fundamental: la norma social, que es la que dictamina si el sobornador está o no en regla e impone un deber al sobornado. Esta omisión afecta la similitud entre el modelo y el fenómeno que se pretende modelar en un aspecto que parece crucial en temas de corrupción, a saber, la transgresión de normas.

La estructura del trabajo es la siguiente: en la segunda sección se propone una clasificación que permite ordenar la literatura sobre soborno tratado experimentalmente y se explicitan sus características, con especial énfasis en el hecho de que los agentes involucrados transgreden normas de algún tipo; en el tercer apartado se presenta una revisión crítica de la literatura sobre corrupción experimental, en la que se sigue la clasificación anterior y que muestra que la posición respecto de la norma no suele estar presente explícitamente en la descripción de los juegos; en el cuarto párrafo se menciona evidencia empírica en apoyo de la crítica metodológica realizada; finalmente, se discuten los resultados: el déficit señalado tiene como consecuencia la disminución de

la validez externa de los estudios del área.

2. Situaciones de corrupción

Para comenzar es necesario notar que dar una definición de corrupción no es una tarea sencilla. En derecho es usual definir diferentes hechos de corrupción, porque de esta manera se facilita el procesamiento de los denunciados. En política es común intentar una definición general, usualmente referida exclusivamente al ámbito gubernamental; no obstante lo cual hay variedad y difieren unas de otras por los distintos elementos que involucran (Jain, 2001; Johnson & Sharma, 2004; Johnston, 1996;).

Como elementos necesarios para su caracterización, puede señalarse que (a) la corrupción viola alguna norma (moral y, usualmente, también legal), y de ahí que haya motivos para mantenerla en secreto; (b) resulta en beneficio tanto del corrupto (o su grupo), que actúa en virtud de su potestad, como del corruptor, de haberlo; (c) acarrea algún tipo de perjuicio a terceros (de manera directa o bien de manera indirecta, en tanto violación de una regla de igualdad ante la ley); y (d) debe diferenciarse, en principio, de otros delitos, como el robo o la estafa, aunque existan casos de difícil clasificación (e.g. el robo de una cartera no implica un acto corrupto en tanto el ladrón no obra en virtud de su autoridad; pero sí lo es el robo al Estado por parte de un ministro). Estos elementos deberían estar presentes en cualquier diseño experimental que intente modelar situaciones de corrupción.

Puede haber corrupción en el ámbito privado, aunque es más común vincularla a la esfera pública, en donde el soborno, por ejemplo, es un acto de corrupción por tratarse de una falta a los deberes del funcionario público. Nótese que no necesariamente está explícitamente prohibida por la ley; por ejemplo, los presentes empresariales o diplomáticos no están, usualmente, prohibidos y, sin embargo, pueden tratarse de un soborno (e.g. si a cambio del regalo se favorece indebidamente a quien realizó el presente).

Existen diferentes tipos de corrupción interactiva, la que requiere necesariamente al menos dos participantes, como la venta de información no publicada o la compra de votos. La que usualmente es modelada en los juegos, tal es la pretensión de los autores, es la de soborno. En ella hay dos participantes esenciales: un potencial sobornador y un potencial sobornado. En la literatura pertinente, desde el trabajo pionero de Abbink, Irlenbusch y Renner (2002), estos roles son denominados en los juegos *Empresa o Ciudadano* y *Funcionario*, respectivamente. Estos roles son distintos y asimétricos: el segundo actúa en virtud de su

autoridad, a la que el primero está subordinado. Por ejemplo, el rol de Funcionario lo puede ejercer, en la vida real, tanto un policía como un acomodador de cine, y el de Empresa tanto un proveedor de insumos como un alumno. Además, no toda situación susceptible de soborno termina en un hecho de corrupción. Si se ofrece coima y esta es rechazada es discutible que se trate de un hecho de corrupción. Debe distinguirse, entonces, la situación susceptible de soborno del hecho consumado. En lo que sigue, el trabajo tomará siempre en consideración este último caso.

Además de la presencia necesaria de dos partes, el soborno tiene otras notas características definitorias. En primer lugar, el cumplimiento de un pacto de soborno no es forzoso, dado que no existe un contrato legal que obligue a los involucrados a cumplir con su parte. Este aspecto hace que los mecanismos principales que subyacen al soborno sean la confianza y la reciprocidad (Abbink et al., 2002; Lambsdorff, 2012).

En los casos de soborno, el Funcionario tiene el poder de obrar y su acción tendrá consecuencias sobre la Empresa y sobre los demás ciudadanos. Esa potestad está regulada de algún modo por *reglas* (en sentido amplio: normas sociales o morales, exigencias, reglamentos, leyes u órdenes), no obstante lo cual el Funcionario puede, de hecho, desobedecerlas. Este código directivo es conocido (al menos, en términos generales) por todos los participantes de la situación. Entonces, una característica de la corrupción interactiva es la obligación que tiene el Funcionario para actuar: debe tomar una decisión, de acuerdo con ciertas normas, que afecta directamente a la Empresa (beneficiándola o perjudicándola) y, directa o indirectamente, a terceros. Si, por ejemplo, en una licitación para la prestación de un servicio, el funcionario público no elige la mejor oferta, perjudica directamente a las empresas que compitieron con ella, a los usuarios, cuyos recursos fueron administrados deficientemente, e indirectamente al resto de los ciudadanos, por las consecuencias que acarrea en la sociedad el incumplimiento de la ley. Estas consecuencias adversas de la corrupción se denominan *externalidades negativas*.

En el caso de los funcionarios públicos, las normas que rigen su función suelen ser claras y explícitas. Pero la corrupción puede encontrarse en ámbitos en que no existen reglas escritas. Es por esto que se toma aquí el concepto de *norma social* en términos de la reconstrucción racional que propone Bicchieri (2006): un número suficientemente grande

de individuos debe conocer la regla, cada uno debe preferir seguirla y creer que los demás integrantes del grupo (a) esperan que la siga y (b) la seguirán. Es decir, debe haber una creencia normativa compartida por la mayoría, junto con la creencia de que los demás obran siguiendo la regla y esperan que cada uno la siga. Por ejemplo, en un torneo deportivo la norma social indica que los participantes intentan ganar, aunque ello no figure en el reglamento.

Otra característica de la situación de soborno radica en que la norma que obliga al Funcionario afecta también a la Empresa, que tiene un cierto estatus normativo: puede estar *en regla* y merecer entonces, por mérito propio, un beneficio, o bien estar *en falta* y no merecer beneficio alguno o merecer un perjuicio. Quien conduce un vehículo sin licencia está en falta y merece la multa; quien presenta el mejor precio en una licitación, y cumple las condiciones requeridas, merece ganarla. Es lo justo. En la situación de corrupción interactiva las distintas partes conocen *lo que corresponde*.

Además, la norma establece que las dos partes obtienen de la interacción beneficios establecidos según mérito. El Funcionario usualmente tiene, por cumplir con su deber, un salario establecido (aunque podría trabajar *ad honorem*). La Empresa puede estar en regla (o en falta) y merecer por ello un beneficio (o algún tipo de perjuicio). Cualquier beneficio o perjuicio no meritorio (e.g. un pago extra o un premio o castigo inmerecido) sería, en este sentido, corrupción.

Así se han mencionado las características de un escenario susceptible de soborno. No hay corrupción, entonces, cuando el Funcionario decide conforme a la norma y, en consecuencia, la Empresa obtiene lo que merece. Cuando hay soborno se rompe la norma con consecuencias en los tres aspectos: la Empresa paga

una coima (algún tipo de plus) al Funcionario (i.e. este obtiene un estipendio no regulado, un beneficio fuera de lo establecido para su función), en virtud del cual su decisión desprecia la norma favoreciendo, de algún modo, a la Empresa inmerecidamente.

Un elemento más a considerar es quién toma la iniciativa: la propuesta de transacción corrupta puede surgir tanto de la Empresa como del Funcionario. La relevancia de este aspecto es una cuestión a zanjar de manera empírica, no obstante, por la naturaleza secuencial de los juegos experimentales de coimas que se vienen utilizando, este es un aspecto procedimental saliente.

Pueden distinguirse, según el estatus de la Empresa respecto de la norma, dos tipos de soborno: el *colusorio*, cuando la Empresa está en falta y no merece el beneficio, y el *extorsivo*, cuando la Empresa está en regla y merece el beneficio, no obstante lo cual, el Funcionario recibe de la Empresa un plus no establecido por la norma. Aunque esta distinción entre soborno colusorio y extorsivo ya ha sido reconocida en la literatura (Abbink, Dasgupta, Gangadharan, & Jain, 2014; Serra, 2012), se mostrará que no está adecuadamente modelada en los experimentos del área. Además, para cada uno de estos tipos pueden distinguirse dos clases, según quién tome la iniciativa. Se obtienen, así, cuatro categorías (ver [Tabla 1](#)): si la Empresa está en falta hay (1) Ofrecimiento de coima (si la Empresa paga para evitar ser penalizada) o (2) Solicitud de coima (cuando el Funcionario solicita pago para no penalizar a la Empresa); si la Empresa está en regla, se tiene (3) Extorsión activa (el Funcionario solicita un pago con amenaza de no otorgar el beneficio merecido) o (4) Extorsión pasiva (la Empresa ofrece un pago para que el Funcionario le otorgue el beneficio merecido).

Tabla 1.
Clasificación de hechos de soborno.

		Tipo	Iniciativa	Estatus de la Empresa	Violación del Funcionario
SOBORNO	COLUSORIO	(1) Ofrecimiento de coima	Empresa	En falta: obtiene algo inmerecido	Aceptar la coima e incumplir con su deber
		(2) Solicitud de coima	Funcionario	En falta: obtiene algo inmerecido	Pedir la coima e incumplir con su deber
	EXTORSIVO	(3) Extorsión activa	Funcionario	En regla: obtiene lo merecido	Exigir un extra por cumplir con su deber
		(4) Extorsión pasiva	Empresa	En regla: obtiene lo merecido	Cobrar un extra por cumplir con su deber

Esta clasificación permite ordenar la literatura de los experimentos de coimas según el tipo de situación que se pretende evaluar. El criterio para determinar a qué categoría pertenece un determinado juego experimental obedece a la situación que los autores manifiestan tener en mente para la modelación. Esta revisión permitirá comprobar que hasta el momento los trabajos se han centrado casi exclusivamente en el Ofrecimiento de coima, y que la modelación ha dejado de lado un aspecto fundamental del hecho que se pretende modelar: el estatus normativo de los participantes. La norma es la que dicta el estatus para la Empresa y el correspondiente deber del Funcionario; sin ella no es claro qué tipo de situación de corrupción está involucrada.

3. Revisión crítica de la literatura sobre experimentos de coima

En este apartado se clasifica la literatura existente sobre corrupción estudiada experimentalmente en las categorías definidas en el apartado anterior. Como se verá, no es posible hacer esto atendiendo exclusivamente al protocolo experimental, dada la ausencia de las normas sociales que resultan elementales para definir el escenario. Es por ello que el criterio clasificatorio será la situación que los autores consideren, explícitamente, que están modelando o que brinden como ejemplo en sus trabajos.

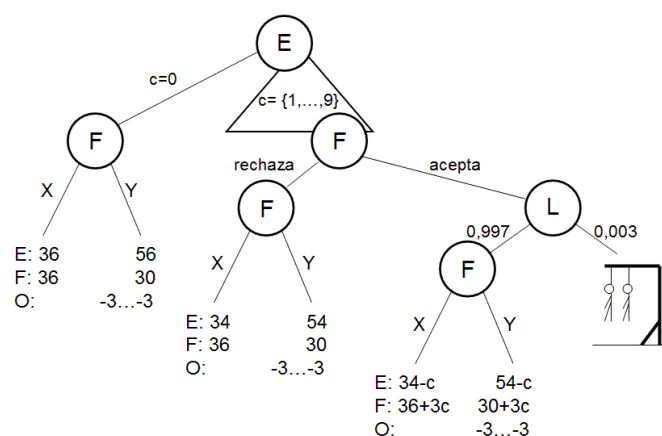
3.1 Ofrecimiento de coima

En esta primera categoría, la Empresa, en falta, es quien toma la iniciativa. Casi todos los estudios experimentales de corrupción entran en esta categoría (Abbink, 2004; Abbink & Hennig-Schmidt, 2006; Abbink et al., 2002; Alatas, Cameron, Chaudhuri, Erkal, & Gangadharan, 2009; Alatas, Cameron, Erkal, & Gangadharan, 2009; Banuri & Eckel, 2012a, 2012b; Barr & Serra, 2009; Cameron, Chaudhuri, Erkal, & Gangadharan, 2009; Jaquemet, 2005). Para presentar la literatura y efectuar el análisis crítico, se comentará en detalle, en primer lugar, un protocolo experimental paradigmático y se señalarán luego los puntos en común y las diferencias con otros protocolos.

El primer estudio del área, en el que se basan otros, lo ofrecen Abbink et al. (2002), quienes intentaron modelar la situación en que una empresa, que contamina el ambiente, debe obtener periódicamente permiso para operar. Así, regularmente, la empresa evalúa ofrecer una coima al funcionario para que otorgue dicho permiso. El tipo de situación que los experimentadores tuvieron en

mente sería el de Ofrecimiento de coima y para modelarla experimentalmente, los autores presentaron una variación del Juego de confianza. En este juego, el jugador 1, en el rol de Empresa (E) debía optar por ofrecer o no una coima a un *funcionario público*, y en caso de hacerlo, debía determinar la cantidad exacta de dicha *coima*. El jugador 2, en el rol de Funcionario (F), debía decidir si aceptar o rechazar la coima (si esta era ofrecida) y optar por uno de dos posibles cursos de acción: elegir la opción Y cuyas consecuencias eran las que más favorecían a E (i.e., el análogo a corresponder al pago de la coima con la acción que espera el agente que entrega la coima); o elegir la opción X, cuyas consecuencias beneficiaban a F levemente más y a E sensiblemente menos que la acción Y. En síntesis, la secuencia corrupta era la transferencia de dinero de E a F (el análogo de la coima) y la posterior elección de la opción Y por parte de F. El razonamiento detrás de esta secuencia es que F podría querer elegir la opción Y como manera de reciprocitar el ofrecimiento de coima por parte de E. Además del tratamiento control, se implementaron otros dos tratamientos. En uno se modeló una externalidad negativa, a saber, que cuando se producía la secuencia corrupta, las otras parejas de participantes perdían dinero. En el segundo, se modeló además el riesgo que corren el empresario y el funcionario de ser descubiertos y castigados: si se aceptaba la coima existía una probabilidad de detección y castigo que consistía en que los participantes detectados perdían el dinero obtenido y quedaban fuera del juego (la Figura 1 muestra el árbol de juego con los pagos asociados a las distintas opciones de decisión).

Figura 1. Árbol del Juego de Coimas (con muerte súbita y externalidad negativa).



Nota. Adaptado de "An experimental bribery game" por K. Abbink, B. Irlenbusch, & E. Renner, 2002, *Journal of Law, Economics, & Organization*, 18, p. 435.

En el juego participaron estudiantes universitarios cuyas decisiones durante el juego involucraban dinero real. Se utilizó lenguaje abstracto en las instrucciones: se hablaba de *jugador 1*, *jugador 2* y *transferencia* en lugar de *Empresa*, *Funcionario* y *coima* (c). El juego duraba 30 rondas en las que cada participante jugaba siempre en el mismo rol y con la misma pareja. Por último, para cada pareja, el resto de los participantes (O) cumplía el rol de terceros perjudicados en caso de que hubiese transacciones corruptas. Esta manera de modelar situaciones de corrupción fue continuada por Abbink, et al., (Abbink, 2004, 2005, Abbink & Hennig-Schmidt, 2006) y también por otros investigadores (e.g., Schikora, 2011).

Tomando este primer estudio experimental como paradigmático es menester analizar, a continuación, en qué medida los elementos presentes en el juego empleado permiten a los participantes distinguir entre lo que sería una situación de colusión y una de extorsión. En principio, los autores parecen caracterizar la situación de Ofrecimiento de coima como aquella que inicia E al ofrecer un pago privado a F para obtener un trato que la beneficia en detrimento de terceros y que de ser detectado es penalizado. En contraposición, una situación extorsiva sería iniciada por F al solicitar un pago para cumplir con un procedimiento que debería cumplir sin necesidad de recibir el pago. Como se dijo, no es una pregunta menor la de si en los juegos experimentales de coimas el rol de quien juega primero puede ser tomado como una señal inequívoca del tipo de situación que se intenta modelar (soborno colusorio vs. extorsivo).

En primer lugar, considérese si es posible descartar un caso de extorsión cuando el que mueve primero es E, como en el juego analizado. La cuestión se remite a si existen en la realidad situaciones de extorsión pasiva en las que quienes ofrecen la coima lo hacen bajo una coerción implícita. Tal sería el caso si el agente realiza el ofrecimiento de pago sin que el mismo sea explícitamente solicitado, por ejemplo, si el ciudadano sabe, o cree, que en determinada oficina pública es necesario pagar un canon para obtener un derecho o servicio. Otra posibilidad sería que el funcionario señale que el trámite es complicado o puede tardar indefinidamente, lo cual podría servir para instaurar implícitamente la posibilidad de una coima como solución. En estos ejemplos puede verse que existe la posibilidad de que un ciudadano sea extorsionado, aun cuando el funcionario no solicite una coima de manera explícita; de tal manera que un juego que pretende descartar esta posibilidad por el

solo hecho de que E es quien toma la primera decisión parece inadecuado, ya que podría ser interpretado de distintas maneras (cf. González, Güth, & Levati, 2007, en el apartado III. 4). La conclusión es que el orden de las decisiones en un juego secuencial no es una señal inequívoca para distinguir una situación de coima colusoria de una coercitiva.

En segundo lugar, supóngase el caso complementario: la posibilidad de caracterizar una situación como necesariamente extorsiva cuando el que inicia las acciones es F. Para ello puede tomarse en consideración el ejemplo paradigmático de la situación del conductor y el policía. Habría cuatro casos distintos: 1. El conductor transgredió una norma de tránsito y procede primero al ofrecerle un soborno al oficial para evitar la multa (Ofrecimiento de coima); 2. El conductor transgredió una norma de tránsito y el oficial actúa primero al ofrecerle la posibilidad de evitar la multa si le paga una coima (Solicitud de coima); 3. El conductor se encuentra en regla, pero el policía es quien actúa primero y le pide una coima para evitar la demora (Extorsión activa); y 4. El conductor se encuentra en regla pero teme que el policía le haga perder tiempo, entonces toma la iniciativa y le ofrece un soborno para evitar la demora (Extorsión pasiva). A partir de este ejemplo, puede verse que el rol de quien inicia el juego no es un indicador fiable de que la situación de soborno califique como colusoria o extorsiva: en los ejemplos 2 y 3 el funcionario es quien actúa primero, sin embargo, la primera es una situación de solicitud de coima, es decir, una coima no extorsiva. En conclusión, el hecho de que el primer movimiento lo ejecute E (como una excepción, ver más abajo Serra, 2012) no serviría como señal inequívoca para los participantes de que se está intentando modelar una situación de ofrecimiento de coima y no una de extorsión pasiva, y, viceversa, el hecho de que la primera acción la ejecute F no es una señal inequívoca de que se trata de una situación de extorsión.

Por su parte, Abbink et al. (2014) sugieren que una de las distinciones entre una situación de solicitud de coima y una de extorsión activa radica en la existencia de externalidades negativas sobre terceros más claras e inmediatas en el primer caso que en el segundo. Esto podría ser así cuando uno contrapone el ejemplo de una empresa que paga a un funcionario público para poder seguir contaminando el medioambiente sin ser sancionada (ofrecimiento de coima) versus el ciudadano que debe pagar, para tramitar su pasaporte sin demoras, un monto extra solicitado por el funcionario público (extorsión activa). En el primer caso, existe una clara externalidad

negativa para la sociedad en general, por la falta de regulación de la contaminación. En el segundo caso, en cambio, parece no haber consecuencias negativas para terceros; sin embargo, quien paga una coima para obtener su pasaporte a tiempo también estaría afectando negativamente a otros, ya sea porque obtiene un trato preferencial del funcionario y esto implica un manejo ineficiente de los recursos públicos o porque genera una reducción en el acceso a la calidad de los servicios provistos a los que no pagan coima (Serra, 2012). Esta falta de eficiencia en el manejo de los recursos públicos sería un tipo de externalidad negativa parecida al que se produce cuando un conductor paga una coima al inspector para evitar una multa. Es decir que la manera en que la coima perjudica a terceros tampoco parece ser un criterio confiable para distinguir entre el soborno colusorio y el extorsivo.

Con respecto al tratamiento de Abbink et al. (2002) con terceros perjudicados, la externalidad negativa podría ser tomada por los participantes como señal de la existencia de una norma: la contra-normatividad de la transacción corrupta podría estar dada por las consecuencias negativas que trae a terceros pasivos. No obstante, nótese que este aspecto no garantiza la representación de una norma ya que en ciertas situaciones, como las de competencia deportiva, existen externalidades negativas (i.e. cuando uno gana, los otros pierden) que son perfectamente compatibles con las normas.

En el tratamiento con posibilidad de castigo, Abbink et al. (2002) modelan el riesgo de detección y sanción. Esto podría ser interpretado como una carga normativa que sugeriría el tipo de situación de coima: la posibilidad de sanción podría indicar que ofrecer y aceptar el pago privado "no es lo correcto". Sin embargo, nuevamente, esta posibilidad de castigo no es privativa (en la vida real) de la situación de ofrecimiento de coima: también se da en los otros tres tipos de soborno, por lo que no permite determinar si se está en la categoría de colusorio o en la de extorsivo. Adicionalmente, en el juego de Abbink et al. no se les da a los participantes E ningún tipo de indicio acerca de su estatus normativo, es decir, si están o no en regla y, por lo tanto, tampoco se les da ningún indicio a los F sobre cuál es su deber: si beneficiar o no a E. Así, la situación experimental no refleja claramente un tipo de situación particular de soborno.

Otro de los protocolos experimentales usados en los estudios de coimas es el juego propuesto por Barr y Serra (2009). En este juego, quien mueve primero, A (Empresa según la presentación previa), puede

ofrecer un pago al jugador B (Funcionario). Si B acepta el pago, ambos ganan más que si A no ofrece el pago o si B lo rechaza. No obstante, si A ofrece el pago y B lo acepta, esto produce una pérdida de dinero para jugadores pasivos (los participantes C); este aspecto modela la externalidad negativa de la corrupción. La intención de Barr y Serra en este juego fue modelar una situación de corrupción menor en la que un ciudadano puede ofrecer un soborno a un funcionario público para que le asigne un beneficio que no le corresponde.

Es necesario analizar diversos aspectos de este juego. En primer lugar, la existencia de externalidad negativa. En este caso, cabe señalar lo mismo que en el análisis del protocolo anterior: no es suficiente por sí sola para indicar cuál es la conducta conforme a la norma. En segundo lugar, Barr y Serra (2009) comparan el comportamiento de los participantes cuando sus roles son descritos de manera abstracta (*jugador A, jugador B, jugadores C y Oferta*) en relación a cuando los roles son descritos utilizando un vocabulario con más contenido (*Ciudadano, Funcionario, Otros miembros de la sociedad y Soborno*, respectivamente). Se observó que los participantes en el rol de Ciudadano ofrecieron, en el enmarque cargado, menos coimas a mayor externalidad negativa, pero fueron insensibles a ella en el enmarque abstracto. Esto sugeriría que el enmarque cargado puede haber contribuido a que los participantes en el rol de Ciudadanos interpretaran el escenario como una situación de coimas y así se activara la norma social correspondiente. No obstante, nuevamente, dado que no se aclara el estatus normativo del Ciudadano, el marco no permite distinguir si se trata de una situación de coima colusoria o extorsiva. Por su parte, ni el enmarque ni el nivel de la externalidad afectaron el comportamientos de los F (otros estudios experimentales sobre coimas tampoco encontraron efecto de enmarque: e.g. Abbink & Hennig-Schmidt, 2006; Abbink et al., 2002; Barr & Serra, 2009, 2010; Serra, 2012). En tercer y último lugar, Cameron et al. (2009), Alatas, Cameron, Chaudhuri et al. (2009) y Alatas, Cameron, Erkal et al. (2009) utilizaron un juego similar al de Barr y Serra (2009), con la posibilidad de que los terceros perjudicados por la corrupción pudiesen, con un costo, descontar (a manera de castigo) puntos al Ciudadano y a F en caso de que el soborno tuviera lugar. En la descripción del juego, se utilizaron palabras con connotación moral como *coima* y *castigo*, aunque no compararon el uso de lenguaje cargado con un tratamiento con lenguaje neutral.

Al igual que sucede en el protocolo anterior, y esta es la principal crítica, no queda claro para los participantes cuál es su estatus normativo si son E; y cuál es su obligación si son F. Esta crítica se aplica a casi todos los estudios sobre ofrecimiento de coima, con la única posible excepción de [Armantier y Boly \(2008\)](#), aunque estos autores no utilizaron un juego genuinamente interactivo, ya que los sobornos fueron ofrecidos por los investigadores.

3.2. *Solicitud de coima*

[Serra \(2012\)](#) realizó el único estudio que puede ubicarse claramente dentro de esta categoría, en la que la E se halla en falta y F actúa en primer lugar demandando el pago de un soborno. La autora afirma que se enfoca en aquellas situaciones en las que un funcionario público pide una coima para realizar el servicio que le corresponde pero de manera más rápida o con mejor calidad. El ejemplo que propone es el de una enfermera que pide una coima para cambiar inmediatamente las sábanas de un paciente de hospital.

Como en el enfoque de [Barr y Serra \(2009\)](#) presentado en la sub-sección anterior, el juego es de una ronda y cuando se concreta el soborno ambos participantes activos salen favorecidos mientras terceros pasivos resultan perjudicados. Sin embargo, en este enfoque es F quien inicia la operación y puede optar entre no pedir coima o pedir una cantidad específica dentro un rango dado. Otra diferencia fundamental es que se incorpora la posibilidad de detección y castigo por parte de un monitor institucional en uno de los tratamientos. Finalmente, en un tercer tratamiento, existe además la posibilidad de denuncia anónima por parte del Ciudadano, lo que aumenta la probabilidad de detección y castigo.

[Serra \(2012\)](#) sostiene que su estudio refleja una situación de coima colusoria, en oposición a una extorsiva. Sin embargo, nótese que la diferencia entre uno y otro tipo de coima depende del estatus normativo del ciudadano y del deber del funcionario; sin embargo, el protocolo no contiene esa información, de modo que la crítica metodológica realizada en la sub-sección anterior también se aplica a este estudio. Con respecto al ejemplo lo que debe determinarse es si la enfermera debe o no, de acuerdo a sus funciones, realizar de manera inmediata la tarea mencionada. Si debiera hacerlo, se trataría de un caso de extorsión activa. Si no (e.g. si tuviese que respetar cierto orden establecido en sus actividades), se trataría de un caso de solicitud de coima. Con respecto al procedimiento experimental, la situación es aún más ambigua ya que no hay ningún indicio para los participantes en el rol de Ciudadano acerca

de su propio estatus, es decir, si les corresponde o no recibir el beneficio (en el ejemplo, el estatus sería la posición en la lista de aseo). Y lo mismo vale para los participantes F: no hay norma que establezca si su deber es favorecer al Ciudadano o no hacerlo. La conclusión es que el protocolo de Serra tampoco modela adecuadamente la situación pretendida.

3.3. *Extorsión activa*

La categoría comprende la situación en que la empresa está en regla y quien toma la iniciativa es el funcionario. [Abbink et al. \(2014\)](#) presentan uno de los pocos estudios de situaciones de corrupción de este tipo (véase también [Schickora, 2011](#)). Estos autores desarrollaron un juego interactivo en el que el ciudadano depende de un funcionario para obtener un pago. El funcionario debe efectivizar el pago pero tiene, de hecho, el poder para negarlo total o parcialmente, lo que le da la oportunidad de exigir un soborno. El ciudadano puede negarse a pagar, pero tiene, en consecuencia, un fuerte costo monetario asociado. Lo peculiar del juego es que mueve primero F.

En la primera etapa, F decide si solicitar un soborno o no, y en el primer caso, también el monto. Si no pide soborno, termina el juego con el mismo pago intermedio para ambos jugadores. Si F pide coima, luego es el turno del Ciudadano. Este tiene tres opciones: (a) rehusar pagar (en cuyo caso termina el juego con el peor pago posible para el Ciudadano), (b) pagar en silencio o (c) pagar y reportar el soborno. Con el pago del soborno, se pasa a la siguiente etapa, en la que se juega una lotería que determina si F y el Ciudadano son detectados y sancionados (son diferentes las probabilidades del sorteo según se haya o no denunciado, aunque los pagos permanecen idénticos). Si son detectados, obtienen un pago menor que si no se hubiese solicitado y pagado la coima; si no son detectados, el pago del soborno se suma al de F y se debita de la cuenta del Ciudadano.

También a este procedimiento cabe la crítica de la falta de una norma explícita. El primero en jugar es F. En la vida real, su acción dependería del estatus normativo de E. Puede pedir coima para actuar si E está en regla o para no actuar si esta está en falta. Si bien ambos serían casos de sobornos, el peso moral de la situación en que E está en regla parecería distinto al caso en el que está en falta, lo cual podría afectar el comportamiento en el juego de acuerdo a la interpretación de ese aspecto que hagan los participantes. La misma crítica es aplicable, *mutatis mutandis*, al otro estudio de este tipo, [Schickora \(2011\)](#). No está claro, para los participantes, en qué situación de la realidad se encontrarían, lo que afecta

la validez ecológica (y acaso también la externa).

3.4. Extorsión pasiva

En esta última categoría (a veces llamada *incentivación* o *red tape*) se incluyen las situaciones en las que la empresa, en regla, ofrece un pago (no solicitado explícitamente) al funcionario. [González et al. \(2007\)](#) presentaron el único estudio de este tipo de situación. Implementaron un Juego de Ultimátum sin repetición, entre tres personas. Era un juego con una empresa, X, (*parte privada o proponente* en el trabajo) y dos funcionarios (*burócratas* en el juego), Y y Z. La empresa necesitaba la aprobación de los dos funcionarios para obtener un margen positivo, P.

La situación que los autores proponían modelar es la de un privado (e.g. un grupo de *lobby*) que podría ser beneficiado por la aplicación de cierta normativa y puede compartir la ganancia con dos políticos que serían instrumentales en ese proceso. Y y Z deben decidir si implementar o no la normativa y se entiende que tales decisiones podrían darse sobre la base del pago que reciben del lobby. En el contexto del juego, X debía proponer una distribución de P entre las tres partes. Y y Z tenían poder de veto: si cualquiera de ellos rechazaba la distribución propuesta, el pago era nulo para todos. Tenían, eso sí, diferente poder. Z conocía la distribución propuesta para las tres partes, mientras que Y solamente era informado sobre la cantidad que le era ofrecida, y, por lo tanto, no sabía cuánto se le había propuesto a Z ni cuánto quedaba para X. El proceso de decisión implicaba que, primero, X proponía una distribución de P y, luego, Y y Z podían aprobarla o rechazarla, aunque Z tenía la posibilidad de aceptarla inmediatamente (y cada uno obtenía lo propuesto por X) o demorar su respuesta (en tal caso, su pago disminuía, el de X se reducía a la mitad de lo propuesto para sí y el pago de Y no variaba).

Puede verse que en este juego la norma social tampoco está explicitada. Difícilmente pueda sostenerse, entonces, que el juego modela una situación de extorsión pasiva para medir si la empresa está dispuesta a *incentivar* a los funcionarios. En primer lugar, porque no hay norma explícita sobre qué reparto debería proponer X (el participante podría considerar una norma de reparto equitativo, una de maximización de la utilidad o una de diferenciación por funciones, labor o importancia) o acaso si debería ejecutar algún pago, con lo cual, no se sabe qué comportamiento de X estaría en regla o en falta. En segundo lugar, y por ausencia también de una norma explícita, los F no saben cuál es su deber. No se ve cómo pueden transgredir la norma que le indica su función, dado que tal norma no resulta

conocida. Finalmente, los autores consideran que hay incentivación si el pago propuesto para Z es mayor (estrictamente) al pago propuesto para Y. Sin embargo, no está claro que el excedente en pago para Z está por fuera de la norma, dado que su función es distinta (tiene, por ejemplo, más información que Y y más poder de afectar a X, con lo cual puede merecer mayor pago).

En síntesis, como puede verse tras el análisis y revisión realizados, la mayor parte de la literatura sobre experimentos en corrupción puede ubicarse en una de las cuatro categorías propuestas. Esta clasificación refleja cuáles han sido las modalidades de sobornos menos estudiadas, como es el caso de la extorsión pasiva. Además, el resultado del análisis de los diferentes protocolos muestra la falta sistemática de explicitación de las normas sociales que indicarían a los participantes cuál es su estatus normativo o su deber. Como se mencionó en el primer apartado, sin tales normas los juegos no reflejan un elemento fundamental de las situaciones de corrupción de la vida real. A su vez, al no explicitar las normas dejan abierta la posibilidad de que diferentes participantes interpreten el juego experimental de maneras muy diversas. Esto es sin duda problemático para el objetivo de los experimentos de corrupción de comprender los microdeterminantes del comportamiento corrupto en situaciones específicas.

A continuación, y como complemento al análisis realizado hasta aquí, se discute evidencia empírica que resalta la importancia de las normas sociales en el comportamiento en los juegos experimentales de coimas.

4. Evidencia empírica sobre el rol de las normas sociales en experimentos

Definir el estatus normativo de la conducta de la empresa y del funcionario no es una tarea meramente conceptual y sin consecuencias empíricas: hay estudios experimentales que sugieren que la ausencia de normas puede afectar las decisiones de los participantes y las consecuentes evaluaciones de la corrupción.

Por un lado, se ha encontrado que las normas sociales tienen un importante rol explicativo en el comportamiento de los participantes en diferentes juegos económicos (e.g. [Krupka & Weber, 2013](#)). De particular importancia es el estudio de [Banerjee \(2014\)](#) quien encontró resultados de esta índole en el Juego de Coimas Coercitivas propuesto por [Abbink et al. \(2014\)](#), comentado en el apartado anterior, en el que el participante en el rol de Funcionario podía pedir un pago privado (coima) al participante en el rol de Ciudadano. Si este último se rehusaba a pagar, su

ganancia disminuía drásticamente. Ahora bien, si se pagaba la coima, el Ciudadano y F ganaban la misma cantidad de puntos, menos y más la coima, respectivamente. Banerjee realizó dos modificaciones importantes sobre este juego. Primero, implementó una tarea de esfuerzo real, a partir de la cual el Ciudadano ganaba derechos (esto es, se le confería un estatus). Segundo, comparó el juego con la misma estructura de pagos pero con dos enmarques distintos con el fin de manipular la norma social. En el juego enmarcado como un escenario de corrupción, si el Ciudadano realizaba la tarea con un desempeño sobre un determinado umbral ganaba el derecho a un pago que debía ser otorgado por F. Claro que de acuerdo a la estructura del Juego de Coimas Coercitivas, F podía pedir un pago privado al Ciudadano para otorgar el derecho adquirido (menos el pago privado). Este juego fue contrastado con otro de estructura de pagos idéntica pero enmarcado como un Juego de Ultimátum. En él, la consigna establecía que, al desempeñarse por sobre el umbral en la tarea de esfuerzo, el participante A ganaba el derecho de participar en un juego subsiguiente. En este segundo juego, el participante B podía ofrecerle parte de los puntos que había en un pozo (monto equivalente a los puntos que ganaba el ciudadano en el enmarque corrupto por realizar la tarea de esfuerzo) y el participante A debía aceptar o rechazar la oferta. En caso de aceptar, se dividía el pozo de acuerdo a lo ofertado, y en caso de rechazar la oferta, el pozo se perdía para ambos.

El comportamiento de los participantes tanto en el rol de Ciudadano como en el de Funcionario difirió significativamente en uno y otro contexto (Banerjee, 2014). Mientras que en el Ultimátum, el cien por ciento de los jugadores B propuso una oferta en la que se quedaban con una porción del pozo mayor a cero, en el juego de coimas solo el 79% pidió una coima. A su vez, los montos solicitados por B en el Ultimátum fueron superiores a los montos solicitados en coimas en el otro marco. A pesar de esto, el porcentaje de aceptación de ofertas fue superior en el Ultimátum que en el juego de coimas (97% vs. 76%). Estos resultados lucen intuitivos si se asume que la norma social en uno y otro juego podría ser distinta, ya que en el caso del juego de coimas, ciertas acciones de B podrían tener una connotación negativa mayor que en el caso del enmarque alternativo. De hecho, estas diferencias en el comportamiento de los participantes en uno y otro enmarque fueron predichas por un grupo independiente de participantes, incentivados para adivinar la opinión de los demás respecto a cuán

apropiado era cada acción en cada uno de los dos juegos (i.e. por estimar la norma social). De acuerdo a estos evaluadores, cuanto mayor era la coima solicitada más inapropiado era el comportamiento. En contraste, las ofertas muy bajas o muy altas en el Juego de Ultimátum fueron consideradas inapropiadas, mientras que la oferta intermedia fue la considerada más apropiada (i.e. la curva de evaluación mostró la forma de una U invertida).

En la propuesta experimental de Banerjee (2014) queda claro que el participante A no está en falta y simplemente es extorsionado por el participante B, ya que en las instrucciones se menciona que el participante A gana el derecho de obtener una cantidad fija de puntos tras superar la prueba de esfuerzo. Esto ya no es así en el juego original de Abbink et al. (2014), en el que los participantes A no tienen una señal unívoca para asumir que están o no en falta. Lamentablemente, los resultados de los juegos de Abbink et al. y Banerjee no son fácilmente comparables pues, en el primer caso, los autores utilizaron cuatro tratamientos en los cuales existía la posibilidad (en todos) de que o bien el participante B o ambos participantes fuesen castigados, mientras que en el juego de coimas de Banerjee no había posibilidad de castigo. No obstante, puede verse que los porcentajes de resistencia al pago de la coima solicitada fueron similares en ambos estudios: alrededor del 20% de los participantes A decidieron no pagar la coima en los tratamientos de Abbink et al. (de hecho, no encuentran diferencias significativas entre los tratamientos para esta variable), mientras que ese porcentaje es de 23,7 en el experimento de Banerjee. No obstante, sí hay diferencias importantes respecto al porcentaje de F que solicitan una coima: entre el 24% y el 38% en los tratamientos de Abbink et al., mientras que ese porcentaje sube dramáticamente a casi el 80% en el juego sin la posibilidad de castigo de Banerjee.

En suma, hay evidencia empírica que apoya la crítica metodológica relativa a la falta de normas explícitas en los juegos experimentales de corrupción: la ausencia de tales normas no solamente atenta contra la similitud entre los juegos y las situaciones que se pretende representar, sino que, además, la evidencia discutida muestra que los participantes modifican su conducta ante la manipulación y/o ausencia de una norma.

5. Discusión

La corrupción tiene efectos perjudiciales para la sociedad, y estudiar las condiciones en que se dan los hechos de soborno es fundamental para desarrollar

herramientas anticorrupción. Los estudios experimentales sobre el tema conforman un área tan reciente como promisorio, especialmente en la investigación de las causas y en la evaluación de posibles medidas o políticas preventivas.

En este trabajo, se propuso una clasificación de hechos de soborno que resalta la importancia de la norma social, que es la que determina, por un lado, si la empresa está en regla y merece el beneficio, o si está en falta y no lo merece (o merece un perjuicio o sanción); y por otro lado, cuál es el deber del funcionario (beneficiar o perjudicar a la empresa, y cómo hacerlo). La clasificación considera, además, quién inicia el intercambio, si el funcionario o la empresa, lo cual es un aspecto saliente de los juegos secuenciales de coimas. De la combinación de estos dos factores surgen cuatro posibles escenarios de soborno: Solicitud y Ofrecimiento de coima, Extorsión activa y pasiva. En torno a estas cuatro categorías, se puede clasificar la literatura de los estudios experimentales de coimas y se ve así que casi la totalidad de los estudios se ubican en una sola de las cuatro categorías propuestas: la Solicitud de coima. Este ejercicio evidencia áreas vacantes, a la vez que indica el camino que se habrá de seguir para que los estudios experimentales brinden información sobre los distintos tipos de soborno.

La clasificación propuesta tiene otra consecuencia, de importancia no menor. Todos los experimentos en ciencias sociales son susceptibles de una crítica, a saber, la del cuestionamiento de su validez externa, en especial de su validez ecológica: dado que no hay garantías de que los individuos se comporten en el laboratorio de la misma manera que lo hacen en fuera de él, los resultados del laboratorio tal vez no sean extrapolables al mundo real. En el caso de los juegos sobre coimas, la clasificación propuesta permitió añadir un elemento que desafía la validez ecológica de manera muy específica: los diseños experimentales no suelen incluir satisfactoriamente la norma social relevante para cada rol, con lo cual no hay garantías de que la situación de corrupción que se pretende modelar sea tal. Sin norma social no hay corrupción, y, de haberla, no está claro ni para la empresa si está o no en regla ni para el funcionario, cuál es su deber. Como se mostró en la sección 4, hay estudios experimentales que apoyan la crítica de que esta ausencia de explicitación de la norma tiene efectos en las decisiones que toman los participantes. Esta crítica que se aporta aquí a la llamada *validez ecológica* es, en principio, salvable: se debe tener en cuenta, en la modelación de los juegos, los elementos constitutivos que definen la situación que se intenta

modelar; en primer lugar, el fenómeno de corrupción interactiva y, en segundo, el tipo de escenario, ya sea colusorio o extorsivo. No puede asumirse, sin evidencia empírica, que el tipo de situación es irrelevante y, de hecho, hay evidencia que indica lo contrario.

Referencias

- Abbink, K. (2004). Staff rotation as an anti-corruption policy: An experimental study. *European Journal of Political Economy*, 20(4), 887–906.
- Abbink, K. (2005). Fair salaries and the moral costs of corruption. In B. Kokinov (Ed.), *Advances in cognitive economics* (pp. 2–7). Sofia: NBU Press.
- Abbink, K. (2006). Laboratory experiments on corruption. In S. Rose-Ackerman (Ed.), *International handbook on the economics of corruption* (pp. 418–437). Cheltenham, UK: Edward Elgar.
- Abbink, K., Dasgupta, U., Gangadharan, L., & Jain, T. (2014). Letting the briber go free: an experiment on mitigating harassment bribes. *Journal of Public Economics*, 111, 17–28.
- Abbink, K., & Hennig-Schmidt, H. (2006). Neutral versus loaded instructions in a bribery experiment. *Experimental Economics*, 9, 103–121.
- Abbink, K., Irlenbusch, B., & Renner, E. (2002). An experimental bribery game. *Journal of Law, Economics, & Organization*, 18(2), 428–454.
- Alatas, V., Cameron, L., Chaudhuri, A., Erkal, N., & Gangadharan, L. (2009). Gender, culture, and corruption: Insights from an experimental analysis. *Southern Economic Journal*, 75(3), 633–680.
- Alatas, V., Cameron, L., Erkal, N., & Gangadharan, L. (2009). A corruption experiment with Indonesian public servants and Indonesian students. *Experimental Economics*, 12, 113–132.
- Armantier, O., & Boly, A. (2008). *Can corruption be studied in the lab? Comparing a Field and a Lab Experiment*. CIRANO - Scientific Publications No. 2008s-26. doi: <http://dx.doi.org/10.2139/ssrn.1324120>
- Banerjee, R. (2014). On the Interpretation of bribery in a laboratory corruption game: Moral frames and social norms. *Experimental Economics*, 1-28. doi: 10.1007/s10683-015-9436-1
- Banuri, S., & Eckel, C. (2012a). *The effects of sanctions on bribery: US versus Pakistan*. CBEES, Working Paper Series 09/01.
- Banuri, S., & Eckel, C. (2012b). *The effects of short-term punishment institutions on bribery: US versus Pakistan*. CBEES, Working Paper Series 11/05.
- Barr, A., & Serra, D. (2009). The effects of externalities and framing on bribery in a petty corruption experiment. *Experimental Economics*, 12(4), 488–503.
- Barr, A., & Serra, D. (2010). Corruption and culture: An experimental analysis. *Journal of Public Economics*, 94(11), 862–869.
- Bicchieri, C. (2006). *The grammar of society: The nature and dynamics of social norms*. New York: Cambridge

- University Press.
- Cameron, L., Chaudhuri, A., Erkal, N., & Gangadharan, L. (2009). Propensities to engage in and punish corrupt behavior: Experimental evidence from Australia, India, Indonesia and Singapore. *Journal of Public Economics*, 93(7), 843–851.
- González, L., Güth, W., & Levati, M. (2007). Speeding up bureaucrats by greasing them: An experimental study. *Homo Oeconomicus*, 24(1), 5–20.
- Jain, A. K. (2001). Corruption: A review. *Journal of Economics Surveys*, 15(1), 71–121.
- Jaquemot, N. (2005). *Corruption as betrayal: Experimental evidence on corruption under delegation*. Groupe d'Analyse et de Théorie Economique. Université Lyon II. Working Papers 05-06. doi : <http://dx.doi.org/10.2139/ssrn.1805159>
- Johnson, R. A., & Sharma, S. (2004). About corruption. In R. A. Johnson (Ed.), *The struggle against corruption: A comparative study* (pp. 1–19). New York: Palgrave Macmillan.
- Johnston, M. (1996). The search for definitions: The vitality of politics and the issue of corruption. *International Social Science Journal*, 48(149), 321–335.
- Krupka, E. L., & Weber, R. A. (2013). Identifying social norms using coordination games: Why does dictator game sharing vary? *Journal of the European Economic Association*, 11(3), 495–524.
- Lambsdorff, J. G. (2012). Behavioral and experimental economics as a guidance to anticorruption. In D. Serra, & L. Wantchekon (Eds.), *New advances in experimental economics* (pp. 279–300). Bingley, UK: Emerald.
- Rose-Ackerman, S. (2006). *International handbook on the economics of corruption*. Cheltenham: Edward Elgar Publishing, Inc.
- Schikora, J. T. (2011). *Bringing good and bad whistleblowers to the lab*. Department of Economics. University of Munich. Discussion Paper No. 2011-4.
- Serra, D. (2012). Combining top-down and bottom-up accountability: Evidence from a bribery experiment. *The journal of Law, Economics, & Organization*, 28(3), 569–587.