

Modelo Experimental de Corrupção: efeitos da magnitude e da probabilidade da punição em humanos

Experimental Model of Corruption: effects of magnitude and probability of punishment on humans

Modelo Experimental de Corrupción: efectos de la magnitud y de la probabilidad del castigo en humanos

Patrícia Luque Carreiro¹, Jorge M. Oliveira-Castro²

¹ Instituto Brasiliense de Análise do Comportamento, ² Universidade de Brasília

Histórico do Artigo

Recebido: 13/10/2020.

1ª Decisão: 18/01/2021.

Aprovado: 08/07/2021.

DOI

10.31505/rbtcc.v23i1.1508

Correspondência

Patrícia Luque Carreiro
patricialuque@hotmail.com

SQN 107, bloco F, apto 601
Brasília, DF,
70743-060

Editor Responsável

André Luiz Ferreira

Como citar este documento

Carreiro, P. L., Oliveira-Castro, J. M. (2021). Modelo Experimental de Corrupção: efeitos da magnitude

Resumo

O estudo propôs um modelo experimental da corrupção, para investigar o efeito da magnitude e da probabilidade da punição. O experimento simulou o ato corrupto típico, em jogo com estudantes universitários, realizado em duas fases, com uma sessão cada uma. Estavam disponíveis duas alternativas em esquemas concorrentes, com e sem punição. A punição foi manipulada em sua magnitude, com a quantidade de pontos perdidos no jogo, e na probabilidade de sua ocorrência, em sete diferentes condições. Os participantes foram divididos em quatro grupos, pelo tipo de manipulação (magnitude ou probabilidade) e pela ordem de apresentação da punição (crescente ou decrescente). Os achados permitem concluir que houve inicialmente maior redução do comportamento, com a magnitude da punição. Com a segunda sessão, observou-se maior efeito da probabilidade de punição para reduzir comportamento. Verificou-se efeito de ordem das condições apresentadas, com recuperação das respostas nos grupos em que a punição foi aplicada de forma decrescente.

Palavras-chave: corrupção; probabilidade de punição; magnitude da punição.

Abstract

The study proposed an experimental model of corruption to investigate the effect of the magnitude and probability of punishment. The experiment simulated a typical corrupt act, in a game with university students, carried out in two phases, with one session each. Two alternatives were available in concurrent schedules, with and without punishment. The punishment was manipulated in its magnitude, with the number of points lost in the game, and in the probability of its occurrence, in seven different conditions. The findings from experimental