

De kosten van vriendjespolitiek

In een nieuw experiment kregen we zeventig procent van de studenten zo ver dat ze zich bezondigden aan ‘welvaartsreducerende vriendjespolitiek’: allianties tussen individuen die elkaar over de tijd verspreide gunsten verleenden met een negatief effect voor de groep als geheel. Het laten ‘rouleren’ van leiderschapsposities hielp niet om dit te verminderen; verlaging van de opbrengst van de vriendjespolitiek hielp een beetje. Vriendjespolitiek ‘gezezen’ blijkt dus lastig.

PAUL FRIJTERS
Hoogleraar aan de
Universiteit van
Queensland

**CAMERON
MURRAY**
Promovendus aan
de Universiteit van
Queensland

Een van de veelgenoemde achtergrondproblemen bij de wereldwijde financiële crisis zijn de allianties tussen de financiële regulatoren en de financiële sector. Zo zouden bijvoorbeeld twee medewerkers van Goldman Sachs marktgevoelige informatie doorgespeeld gekregen hebben van een medewerker van de New York Fed (een regulator), waar ze zelf ook eerder gewerkt hadden (Silver-Greenberg *et al.*, 2014). De mogelijke ‘beloning’ voor dit doorspelen is dan een dikbetaalde baan bij Goldman Sachs ergens in de toekomst, wat in de literatuur de *revolving door* (draaideur) heet of in gewoon Nederlands ‘vriendjespolitiek’.

Vriendjespolitiek ten koste van de gemeenschap komt voor in veel sectoren. Zo is er empirisch bewijs wat betreft de onroerendgoedsector in Brisbane (Australië) dat politici en aannemers door de allianties waarin ze elkaar de bal toespelen vele miljarden verdienen ten koste van de gemeenschap (Murray en Frijters, 2015). Deze politici ‘gunnen’ bevriende projectontwikkelaars een voordelige herziening van het bestemmingsplan, waardoor de laatsten grotere gebouwen op hun terreinen kunnen neerzetten dan anderen, en zo dus winst maken. Deze projectontwikkelaars nemen daarna die politici vaak in dienst, na maar soms ook tijdens hun politieke carrière.

Omdat gunsten binnen allianties over de tijd verspreid en niet contractueel vastgelegd zijn, gaat het om impliciete deals die op de grens van het criminele zitten en die daarmee notoir lastig te bewijzen zijn in de praktijk (Faccio *et al.*, 2006). Om mogelijke interventies te toetsen is het dus nuttig om experimenten te ontwerpen waarbij hetzelfde gedrag zich voordoet en waarvan je wel precies weet wat er gebeurt.

ONS EXPERIMENT BINNEN DE LITERATUUR

In ons experiment willen we daarom een situatie creëren waarin zich een welvaartsreducerende vriendjespolitiek ontwikkelt, om vervolgens te kijken of bepaalde interventies effectief zijn bij het tegengaan van vriendjespolitiek wanneer die eenmaal ontstaan is (Murray *et al.*, 2015). Ons experiment voegt voornamelijk drie dingen toe aan de bestaande literatuur. Ten eerste dat het bestudeerde gedrag binnen allianties sociaal van aard is, in die zin dat er gunsten verleend worden zonder *contractuele* tegengunsten. Worden er tegengunsten verleend, dan gedraagt de hele alliantie zich als een rationeel zelfzuchtig individu. Maar elk individu op zich is dat niet, omdat zijn gedrag niet optimaal is als anderen verzuimen die wedergunsten te beantwoorden. Dit is een toepassing van het meer algemene idee in Frijters en Foster (2013) dat allianties zich zelfzuchtiger en rationeler kunnen gedragen dan individuen die zich organiseren in groepen en aldus immers slechts indirect hun individuele belangen nastreven.

Een tweede toevoeging is dat er subgroepen gecreëerd worden. De literatuur aangaande coalitievormingsexperimenten, waartoe onze paper behoort, is enorm, maar die coalities zijn exogeen aan het model: ofwel tussen twee spelers die al gekoppeld zijn, ofwel tussen een individu en de groep als geheel. Er zijn bijvoorbeeld honderden papers die kijken naar wat individuele spelers bijdragen aan publieke goederen. Verschillende experimenten variëren de voor spelers beschikbare informatie, met mogelijke strafmecha-

nismes voor groepen, om zo individuen te dwingen aan publieke goederen bij te dragen (Chaudhuri, 2011). Deze experimenten zijn echter allemaal individueel in de zin dat een individu beslissingen neemt die een hele groep bevoordelen of benadelen. Het zijn geen spellen waarbij een subgroep iets beslist ten nadele van de rest.

Een derde toevoeging is dat de alliantievorming endoog van aard is. Het experiment met de best vergelijkbare invalshoek is de *repeated bribery game* ('Spel van de zich herhalende omkoping') van Abbink *et al.* (2002). In hun experimenten moet een omkoper (*briber*) beslissen hoeveel steekpenningen te geven aan een ambtenaar (*public official*) die dan moet beslissen hoeveel van een publiek goed toe te kennen aan die omkoper. Hierbij wordt het verlies voor de rest van de groep groter naarmate die ambtenaar meer toekent. Het is daarmee een basisspel wat betreft steekpenningen en het toekennen van publieke contracten, waarbij het gedrag van studenten redelijk goed aansluit bij de algemene corruptie-indices van hun land (Abbink en Serra, 2012). Een interessante uitkomst van deze experimenten is dat de gunst van de ambtenaar niet optimaal is vanuit een zelfzuchtig rationeel perspectief. Want de steekpenningbeslissing is al genomen, dus is er, zeker in een laatste ronde, geen eigenbelang bij de wedergunst, aangezien er hierbij een algemeen (dus ook individueel) verlies is. Toch zie je in bijna zeventig procent van de experimenten dat ambtenaren omkoping belonen door wedergunsten te verlenen. De alliantie was – anders dan in ons experiment – echter al vooraf bepaald: de experimentator heeft een duo gekoppeld en meteen in een situatie geplaatst waarin de ene een voorstel doet en de ander vervolgens een corrupte beslissing moet nemen. Dit heeft als voordeel dat het onoorbare karakter van de situatie duidelijk is, maar het mist wel de dynamiek van de realiteit waarin allianties zich moeten ontwikkelen en het helemaal niet meteen duidelijk is dat bij een gunst een wedergunst verwacht wordt. Ook is het in deze experimenten niet zo dat alliantievorming optimaal kan zijn wanneer andere deelnemers aan alliantievorming doen: de steekpenningen en gunsten staan hier immers los van de beslissingen van andere spelers. Of de interventies die effectief zijn in de *repeated bribery game* ook werken in de dynamische situatie die wij nastreven is nog maar de vraag.

HET BASISEXPERIMENT

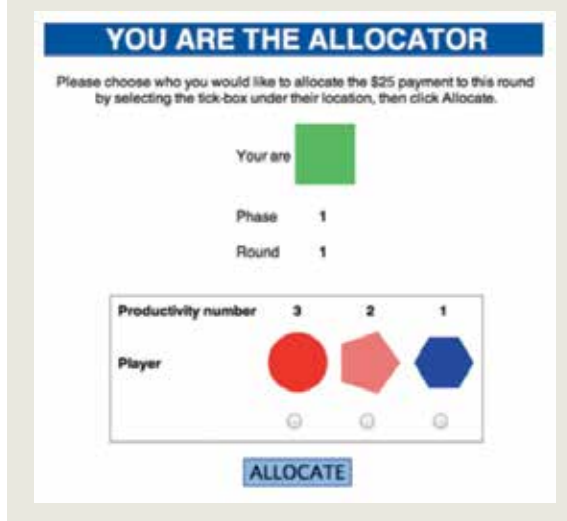
Onze experimenten vonden plaats in 2013 in computerkamers van de Universiteit van Queensland. Dit gebeurde met 160 studenten die in groepen van vier experimenten deden, meestal met vijf groepen tegelijk. De studenten werden achteraf betaald, ongeveer 25 Australische dollar (20 euro) per uur, variërend al naar gelang ze het spel succesvol gespeeld hadden. Deze studenten kwamen van alle faculteiten, maar er zaten relatief veel business-studenten tussen.

In het basisexperiment weten de vier spelers niet wie hun medespelers zijn. Ze spelen twee keer 25 rondes, waarbij de eerste 25 rondes standaard zijn en er in de tweede 25 rondes een verandering in het spel optreedt.

In elk van de 25 rondes van het spel moet de toewijzer (*allocator*) op een computerscherm de keuze maken aan wie hij een 'job' wil geven die productie oplevert (figuur 1).

Wat zien de deelnemers?

FIGUUR 1



Elk van de vier deelnemers is voor de ander dus niet meer dan een figuurtje, en blijft ook datzelfde figuurtje in de volgende rondes. In het voorbeeld moet het groene vierkant (*the allocator* ofwel de toewijzer) een keuze maken tussen de drie andere deelnemers, die in deze ronde verschillen in hun productiviteit ofwel geschiktheid. Toevalligerwijs is in deze ronde de rode cirkel het meest productief, maar in iedere ronde wordt de productiviteit opnieuw weer door het toeval beslist. Als in deze ronde het groene vierkant de rode cirkel kiest, dan krijgt iedereen in die ronde de waarde van de productiviteit van de gekozen (= drie labdollars). Een keuze voor bijvoorbeeld de blauwe zeshoek zou dus slechts 1 opleveren voor ieder van de vier spelers, wat 8 minder is voor de groep als geheel.

Alliantievorming is pas rationeel
op het moment dat duidelijk is dat anderen
ook allianties willen vormen

De persoon die gekozen wordt, krijgt een bonus van 25 labdollars. Daarnaast wordt hij de toewijzer in de volgende ronde. Als het groene vierkant en de blauwe zeshoek elkaar dus vinden in een alliantie, kunnen zij iedere ronde de bonus van 25 labdollars voor zichzelf reserveren. Maar dit gaat wel ten koste van de gezamenlijke productiviteit van de hele groep, die dan niet de hoogst mogelijke productiviteit behaalt (van telkens 3). Gemiddeld genomen zou zo'n coalitie een productiviteit hebben van 2, en dus zou hun coalitie aan

Wat zien de deelnemers?

FIGUUR 1

	Alle experimenten			Basisexperimenten			Voorgekookte experimenten		
	Eerste 25 rondes	Roulatie	Lage bonus	Eerste 25 rondes	Roulatie	Lage bonus	Eerste 25 rondes	Roulatie	Lage bonus
Percentage meritocratisch	56	56	56	60	62	56	47*	42	57
Percentage alliantie	44	44	44	40	38	44	43	58	43
Percentage alliantie-initiatie	20	31***	11**	25	31	12**	8***	30***	8
Percentage wedergunst	23	13*	33	14	6*	33	44***	28	35
Allianties per groep	1,1	1	0,8	1,1	0,8	0,6	1,2	1,5	1
Ronde 12-23'									
Percentage meritocratisch	55	55	55	60	61	55	44**	40	56
Percentage alliantie									
Percentage alliantie-initiatie	17	32***	9**	22	33	10**	4***	28***	6
Percentage wedergunst	28	13*	36	18	5	35	55***	32	39
Ronde alliantie	46	20**	56	31	9	50	83***	47**	71

*/**/** Significant in vergelijking met het resultaat in de eerste 25 rondes op respectievelijk tien-, vijf- en eenprocentniveau

Bron: Frijters en Murray, 2015

henzelf tweemaal 1 kosten in termen van gemiste productie, en ook de kosten aan de overige twee zijn nog een extra tweemaal 1. Als iedereen continu de meest productieve persoon kiest, noemen we dit 'meritocratisch', en als een tweetal een alliantie vormt dan noemen we dit 'vriendjespolitiek'.

In welke zin is een alliantie rationeel? Vanuit een individu bekeken is alleen meritocratisch spelen rationeel: in de 25e en laatste ronde is het optimaal om de meest productieve speler te kiezen. Als we dit weten, is dat ook optimaal in de voorgaande ronde en in iedere ronde daarvoor. De achterliggende reden is dat het niet optimaal is om eerdere gun-

Vanuit het oogpunt van de alliantie is de verwachte opbrengst van een alliantie die in alle rondes de toewijzersrol behoudt bovendien groter dan de opbrengst als iedereen meritocratisch speelt. Daardoor is het een *payoff*-dominante strategie. Hiermee vertoont een alliantie rationeel gedrag, zelfs als het gedrag van een individu dat – door blindelings uit te gaan van toekomstige wedergunsten – niet is.

RESULTATEN BASISEXPERIMENT

Tabel 1 geeft de resultaten van de verschillende experimenten weer. Uiteindelijk bleek na de eerste twaalf rondes van het basisspel ongeveer 35 procent van de spellen een alliantiespel (rondes waarin een alliantie dominant was). Gemiddeld duurde het elf rondes voordat er een alliantie gevormd was. Hierbij bestond een alliantie uit een gunst gevolgd door een wedergunst, in die zin dat een duo elkaar koos als toewijzer zonder dat de ander de meest productieve was.

VERDERE EXPERIMENTEN

Bonusverlaging

Na ons basisexperiment van 25 rondes stoppen we het spel en geven we de spelers andere instructies wat betreft de prikkels, waarna er weer 25 rondes gespeeld worden. In de helft van de 28 basisexperimenten, 14 groepen dus, wordt de bonus verlaagd van 25 labdollars naar slechts 3 labdollars. Daarmee is het op zichzelf altijd lucratiever om meritocratisch te spelen dan om een alliantie te vormen. Alleen de vrees dat de andere twee een alliantie zouden spelen kan er dan voor zorgen dat een alliantie in stand blijft. Wat we dan ook prompt in vrijwel alle 14 experimenten met deze variant zien: verlaging van de bonus heeft geen effect als de allianties eenmaal gevormd zijn (tabel 1). Sterker nog, het aandeel alliantiespel is hoger in deze tweede set van 25 rondes als de bonus lager is (hoewel niet statistisch significant).

Rouleren

De andere helft van de 28 basisexperimenten laten we volgen door een andere regel omtrent wie er in de volgende

We zien wel dat nieuwe allianties zich minder vormen, maar de allianties die er reeds zijn blijven gewoon intact, zelfs al is er dan roulatie tussen de allianties

sten te belonen, aangezien er in principe niets voor terugkomt. Alliantievorming is pas rationeel op het moment dat duidelijk is dat anderen ook allianties willen vormen. Als iedereen een meritocratische spelstijl kiest, is het optimaal als je dat zelf ook doet. Maar als anderen allianties spelen, waaronder verstaan wordt dat ze een bewezen gunst (dat is: gekozen worden terwijl men niet de meest productieve speler was in die ronde) belonen door de volgende ronde de gunstverlener te kiezen (dat is: een wedergunst) dan wordt het wel individueel optimaal om ook alliantie te spelen.

ronde de toewijzer is. Met vijftig procent kans is dit de persoon die in de vorige ronde de rol van toewijzer kreeg, en met vijftig procent kans is het een van de andere drie (inclusief de toewijzer van de vorige ronde). Hiermee ontstaat er een geforceerde roulatie en kan een alliantie normaliter de toewijzersrol voor slechts twee rondes vasthouden voordat het 'andere duo' aan de beurt komt (meestal verdelen de vier spelers zich in twee duo's van twee die de alliantie spelen). Dit vermindert het percentage alliantiespel nauwelijks, en zo'n verschil is volstrekt insignificant (tabel 1). We zien wel dat nieuwe allianties zich minder vormen, maar de allianties die er reeds zijn blijven gewoon intact, zelfs al is er dan roulatie tussen de allianties.

Een voorbeeld uit de oudheid van 'roulatie' is het gebruik van de Romeinen om via pure loting te bepalen wie het voor het zeggen kreeg in een bepaald district van Rome. De gedachte hierachter was dat individuen minder corrupt zouden zijn als ze niet wisten waar en of ze ergens de baas zouden worden, maar meer dat je daarmee voorkwam dat coalities in districten een vriendje in de positie van 'baas' konden manoeuvreren, waarmee ze dan samen de rest konden bedonderen. Dit roulatie-idee zie je in veel landen nog vaak bij ministeries en ook wel in grote bedrijven: de top rouleert tussen onderafdelingen om te voorkomen dat ze zich te veel met subgroepen gaan identificeren.

Voorgekookte allianties

Verder deden we experimenten waarbij we van tevoren ieder van de spelers koppelden aan een van de andere via een kort verhaaltje hoe die twee specifieke spelers elkaar normaliter helpen in de wereld (zo van 'rondje helpt vierkantje' en 'vierkantje helpt rondje'). Dit bleek uiterst effectief te zijn in het creëren van allianties tussen de aangewezen koppels (ze vormden zich sneller, gemiddeld genomen in acht rondes, en bleven langer intact). Daarnaast verdubbelde het aandeel van alliantiespel in de later gespeelde rondes tot ongeveer tachtig procent. Binnen die *primed* ofwel 'voorgekookte' allianties was rouleren ook niet effectief, maar een lagere bonus wel: alliantiespel verminderde tot ongeveer twee derde van wat voorheen het geval was (tabel 1). Dit is een aanwijzing dat duo's met een sterkere alliantie van die alliantie durven afwijken als duidelijk is dat ze daar allebei voordeel van hebben. Dit is bijvoorbeeld het geval wanneer de bonus te laag wordt en het ieder van hen meer oplevert om meritocratisch te spelen.

CONCLUSIES EN BELEIDSIMPLICATIES

In termen van denkbare interventies ter voorkoming van alliantievorming, suggereren de experimenten geen voordeel van roulatie van topposities: het hielp niet om de eenmaal gevormde allianties te ontbinden, ze waren enkel iets minder in staat om elkaar continu een toppositie toe te spelen. Effectiever lijkt het om de directe voordelen van alliantievorming te verminderen door middel van een lagere bonus, als er al groepen geformeerd waren.

Een kanttekening bij de gevonden resultaten is dat er meer experimenten nodig zijn om uitsluitsel te krijgen over zowel de hoogte als de significantie van deze effecten. Daarnaast zou in vervollexperimenten de volgorde van basis en interventie omgekeerd kunnen worden, zodat het duidelijker

wordt of de interventies erin slagen de formatie van allianties te bemoeilijken.

Het voornaamste dat onze analyse momenteel toevoegt, is de opzet van het experiment zelf, namelijk een vrij eenvoudige manier om 'corrupt' gedrag te genereren tussen 'normale' Australische studenten. Hiermee kunnen er allerlei beleidsinstrumenten worden getest op hun invloed op alliantievorming en corruptie. Hoewel het onderzoek nog geen duidelijke manieren toont om vooraf of achteraf iets aan die alliantievorming te doen, is het wel een logische onderschrijving van het idee dat corruptie via groepsvorming plaatsvindt: dus om meer te selecteren op groepen dan op het individu en om alle groepsleden af te rekenen op de prestaties van hun groepsleden.

LITERATUUR

Abbink, K., B. Irlenbusch en E. Renner (2002) An experimental bribery game. *Journal of Law, Economics, and Organization*, 18(2), 428–454.

Abbink, K. en D. Serra (2012) Anticorruption policies: lessons from the lab. In: D. Serra en L. Wantchekon (red.), *New advances in experimental research on corruption*. Book Series: Research in Experimental Economics. Emerald Group Publishing Limited, hoofdstuk 4.

Chaudhuri, A. (2011) Sustaining cooperation in laboratory public goods experiments: a selective survey of the literature. *Experimental Economics*, 14(1), 47–83.

Frijters, P. en G. Foster (2013) *An economic theory of greed, love, groups, and networks*. Cambridge, VK: Cambridge University Press.

Murray, C. en P. Frijters (2015) Clean money in a dirty system. *IZA Working Paper*, 9028.

Murray, C., P. Frijters en M. Vorster (2015) Give and you shall receive: the emergence of welfare-reducing reciprocity. *IZA Working Paper*, 9010.

Silver-Greenberg, J., B. Prottess en P. Eavis (2014) New scrutiny of Goldman's ties to the New York Fed after a leak. *New York Times*, 19 november.