

# Economia, Instituições e Desenvolvimento

*Aula 2. Instituições: o que são e para que servem?*

Luís Teles Morais | 27.09.2017 (v1)

# Da última vez

# Plano de ataque

## 1. Instituições: o que são e para que servem?

- Definição e tipos de instituições
- Conceitos teóricos: iniciação rápida
  - Preferências e escolhas
  - Teoria dos jogos
  - Análise normativa
- As funções das instituições
  - Coordenação
  - Cooperação
  - Negociação
- A evolução das instituições

# Definição e tipos de instituições

# Uma definição de instituições

*Instituições são restrições desenvolvidas por indivíduos de forma a estruturar a interação humana [económica, política e social].*

North (1990)

# Tipos de instituições I

- Instituições económicas
  - As regras do jogo económico
    - Direitos de propriedade
    - Contratos
    - Leis (com impacto na interação económica)
  - Definem os *mercados*
- Instituições políticas
  - As regras do jogo político
    - Democracia ou ditadura
    - Sistema eleitoral
    - Direitos, liberdades e garantias

# Como se relacionam?

$$\text{inst. políticas}_t \Rightarrow \left\{ \begin{array}{l} \text{inst. económicas}_t \\ \text{inst. políticas}_{t+1} \end{array} \right. \Rightarrow \left\{ \begin{array}{l} \textit{performance económica}_t \\ \text{distribuição dos recursos}_{t+1} \end{array} \right.$$

- Da *politics* à *policy*
- A diferença entre poder político *de jure* e *de facto*
- Das instituições às políticas

# Tipos de instituições II

- Instituições formais
  - Regras escritas (gerais):
    - Regras, regulamentos
    - Leis, constituições
    - Direitos de propriedade
    - Contratos, acordos de negociação
  - Organizações
    - Conjunto de indivíduos com algum tipo de interesse específico em comum
    - Sistema de regras, regulamentos (ou mesmo leis)
    - Estrutura (hierárquica)
    - No dicionário: instituições



# Tipos de instituições II

- Instituições informais
  - Não-escritas:
    - Normas de comportamento
    - Convenções
    - Códigos de conduta auto-impostos
    - Valores, cultura

- Todas são necessárias para permitir coordenação entre os agentes (económicos)
  - Há objetivos que só se podem alcançar assim
  - Eis a razão de ser das instituições (económicas)
- Todas resultam da combinação/conflito das diferentes preferências
  - Eis a necessidade da *politics*
  - Não necessariamente as melhores

**Porquê?**

# Conceitos teóricos: iniciação rápida

# Individualismo metodológico

- Organizações (e instituições) são conjuntos estruturados de indivíduos
  - A análise parte do pressuposto que a organização resulta do comportamento de cada indivíduo e da interação entre todos
  - Que alternativa?
    - Perspetivas holísticas (“vontade do povo”, “interesse geral”, ...)

# Preferências

- Três propriedades chave das preferências do consumidor racional (A, B e C cabazes de bens)
  - Conectividade
    - Preferências bem definidas entre todas as escolhas possíveis. A é sempre melhor, pior ou equivalente a B.
  - Transitividade
    - Preferências consistentes. Se A é melhor que B e B é melhor que C, então A tem de ser melhor que C
  - Continuidade
    - Preferências contínuas. Se A é melhor que B e B é melhor que C, qualquer combinação de A e C é pior que A e melhor que C (e há uma equivalente a B)
  - E mais duas hipóteses típicas:
    - Monotonia (*não saciedade* – mais é sempre melhor)
    - Convexidade (*mais variedade é melhor*)
- Escolhas sob restrições (orçamentais)
- *Homo economicus*: racional e egoísta

# Modelos de comportamento

- Para a análise económica das instituições, chega o *homo economicus*?
  - Sim, nalguns contextos
  - Sempre, para algumas escolas (*public choice*)
- Alternativas úteis:
  - Altruísmo – *raramente*
  - Reciprocidade – *melhor*
    - Contexto: expectativa de repetição da interação
    - Confiança
    - Resultados experimentais
  - Interesse “público”

# Teoria dos jogos – o que é

- Decisão
  - Pode ter diferentes fases e constituir um plano de ação sequencial (*estratégia*)
  - O ambiente externo é neutro/exógeno
  - Problema de decisão individual
- Jogo
  - Interação entre agentes: *jogadores estratégicos*, que têm consciência do contexto e cujos interesses podem conflitar entre si
  - Exemplo: grupo de amigos no restaurante
- A teoria dos jogos examina as suas propriedades e sugere soluções (resultados potenciais)

# Conceitos básicos

- Estratégias
- *Payoff* ou pagamento (o que cada jogador “ganha” numa dada situação)
- Estratégias dominantes/dominadas: melhor (ou igual) resposta a qualquer jogada do outro
- Equilíbrio de Nash: ambos jogam a melhor resposta dada a jogada do outro
- Equilíbrio em estratégias dominantes



# O dilema do prisioneiro

- O jogo mais famoso

	C	NC
"Silêncio" (Cooperar)	2,2	0,3
"Confessar" (Não Cooperar)	3,0	1,1

- Para ambos a melhor estratégia é **confessar** (não cooperar), independentemente do outro
  - Equilíbrio em estratégias dominantes: (NC, NC)
- *Mas ficando em silêncio* (cooperando) teriam um resultado melhor para ambos
  - Melhoria de Pareto
- E se o jogo se repetir?
  - $n$  certo, igual: indução retrospectiva
  - $n$  incerto, poderá ser diferente: *tit for tat*

# Guerra dos sexos

- Um problema diferente

	Bailado	Futebol
B	2,1	0,0
F	0,0	1,2

- Ambos preferem cooperar, mas têm preferências antagônicas
- Qual a melhor estratégia?
  - Não há estratégias dominantes
  - Dois equilíbrios de Nash

# Pomba e falcão

- Ainda outro problema

	Pomba	Falcão
P	3,3	1,5
F	5,1	0,0

- Continua a ser preferível para os dois cooperar à situação em que ambos são “falcões”
- Mas contra uma pomba, compensa ser falcão
- Qual a melhor estratégia?
  - Não há estratégias dominantes
  - Dois equilíbrios de Nash – ambos “maus”
- E para a “sociedade” composta pelas duas “aves”?
  - Três resultados *eficientes*
    - Não é *melhor para ambos* passar de um dos equilíbrios [(P, F) e (F, P)] para a situação de “paz” (P,P). Um ganha, outro perde.

# Critérios de análise normativa

- **Análise positiva**
  - Descrever, explicar “o que existe”
  - Prever evolução de variáveis (inc. variáveis-objetivo)
  - Sem juízos de valor
- **Análise normativa**
  - Avaliar “estados sociais”, produzindo juízos de valor (sustentados) sobre:
    - Uma dada situação social
    - O impacto de políticas públicas
  - Critérios para estabelecer preferências entre diferentes possibilidades

- ***Eficiência (alocativa)***
  - Afetação óptima dos recursos existentes
  - Critério de Pareto
  - Distingue-se da eficiência “técnica”
- ***Equidade***
  - Definir uma medida de *bem-estar social*
  - Implica uma forma de comparar e conjugar o nível de bem-estar dos vários indivíduos
  - Implica uma ideia (critério) de *justiça*
    - Ex. redução das desigualdades, melhoria da situação dos mais desfavorecidos
- ***Liberdade (negativa)***
  - Preservação da autonomia e liberdade de decisão individual face à influência/coerção por terceiros
  - Distingue-se da liberdade *positiva* (Berlin), que se prende com a “possibilidade de auto-realização” (pode relacionar-se aqui com equidade – como?)



# As funções das instituições

# Mecanismos de coordenação

- Os conceitos que vimos ajudam a explicar porque as instituições são necessárias para permitir a coordenação entre os agentes
- Como? Quatro tipos de mecanismos:
  - *Mercado*
    - Competição atomística, indivíduos com preferências e valores distintos
  - *Cooperação informal (não organizada)*
    - Indivíduos que partilham valores e/ou normas de comportamento
  - *Cooperação formal (organizada)*
    - Associação voluntária e formal de vários agentes com um ou vários objetivos
  - *Controlo*
    - *Um agente tem o poder de tomar decisões e impô-las aos outros*

# Mecanismos e eficiência

<i>Mecanismo</i>	<i>Exemplo</i>	<i>Resultado da interação no Prisioneiro</i>
Mercado	Mercado	Não vai haver cooperação
Coop. Informal	Mercado + Convenção	Indivíduos cooperam sem necessitar de organização
Coop. Formal	Associação/ Empresa	Indivíduos criam uma organização que os leva a cooperar
Controlo	Estado	Uma organização já existente força a cooperação

- *Sem instituições, não há bens públicos*

# Mecanismos e equidade

<i>Mecanismo</i>	<i>Exemplo</i>	<i>Resultado da interação</i>
Mercado	Mercado	Não vai haver pagamento voluntário de impostos ( <i>free rider</i> )
Coop. Informal	Mercado + Convenção	Indivíduos podem contribuir se houver norma social de caridade
Coop. Formal	Associação/ Empresa	Indivíduos criam uma organização que os leva a dar donativos
Controlo	Estado	Uma organização já existente força o pagamento dos impostos

- *Sem instituições, não há redistribuição*

<b>Mecanismo</b>	<b>Eficiência</b>		<b>Equidade</b>	<b>Liberdade</b>
	<i>Bens privados</i>	<i>Bens públicos</i>		
Mercado	+	-	-	+
Coop. Informal	-	+/-	+/-	+
Coop. Formal	-	++/-	++/-	+
Controlo	-	++	+	-

- *Instituições distintas servem melhor objetivos distintos*

# Cooperação

- Mesmo sem haver interesses conflitantes, uma instituição pode ser necessária para permitir aos agentes cooperarem
  - Até quando existe interesse mútuo!
- Nalguns casos, será de esperar que a instituição possa emergir espontaneamente
  - Exemplo dos soldados/praxes

# Negociação

- Na presença de interesses em conflito, uma instituição é necessária para intermediar e conjugar as diferentes preferências
- E em vez de uma situação trágica (ex. pomba/falcão aplicado a uma guerra nuclear), chegar ao melhor possível/óptimo social
- Em situações de mercado: redução dos *custos de transação*
- Escolha coletiva/democrática: instituições políticas

# A evolução das instituições



# Visões sobre a evolução histórica das instituições

- Não é consensual que as instituições emergjam do conflito/conjugação das preferências dos diversos agentes
- Outras visões:
  - As mais eficientes
  - Resultado da ideologia/religião/valores prevalentes
  - Acidentes históricos
- Mas preferimos a nossa

# Passo a passo

- Aceitando esta forma de análise, há ainda assim duas formas de evolução:
  - *Espontânea*: as instituições vão evoluindo “de baixo para cima”, persistindo as mais resilientes de forma “darwiniana”
  - *Desenho intencional*: as instituições são pensadas “de cima para baixo”, com a intenção de produzir efeitos concretos e identificados
- Mas independentemente do que espoleta essa evolução, como evoluem na prática?

<b>Nível</b>		<b>Frequência (anos)</b>	<b>Objetivo</b>
N1	<b>Imersão institucional</b> Instituições informais, costumes, tradições, normas, religião	100 a 1000	Não calculista, espontâneo
N2	<b>Ambiente institucional</b> Regras formais do jogo, em especial da propriedade (sistema político, a judicatura, burocracia)	10 a 100	Tornar correcto o ambiente institucional
N3	<b>Governança</b> Desenrolar do jogo, em especial contratos (alinhamento das estruturas de governação c/transações)	1 a 10	Tornar correctas as estruturas de governação
N4	<b>Afetação de recursos e emprego</b> Alinhamento de incentivos, preços e quantidades	Contínuo	Tornar correctas as condições marginais

Pereira (2008) adaptado de Williamson (2000)

- **Níveis institucionais diferentes evoluem de modo diferente**

# Na próxima aula

- O ~~Prisioneiro~~, o Amante e as Sereias
- Direitos de propriedade
- Contratos e custos de transação
- Problemas de informação
- Análise institucional comparada

# Até lá...

- ***(Fortemente) recomendada***
  - Williamson (2000) – ver página
  - Pereira (2008), cap. 2 e 3 (pp. 13-60)
- ***Sugestões***
  - North (1990), pp. 3-26, 27-53
  - Osborne e Rubinstein (2012), cap. 2 a 8 – ver página

# Obrigado

e até à próxima