

ÁDAMO ALBERTO DE SOUZA

**A TEORIA DOS JOGOS
E AS CIÊNCIAS SOCIAIS**

**UNESP – MARÍLIA
2003**

ÁDAMO ALBERTO DE SOUZA

**A TEORIA DOS JOGOS
E AS CIÊNCIAS SOCIAIS**

Dissertação apresentada à Faculdade de Filosofia e Ciências da Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, Campus de Marília, para a obtenção do título de Mestre em Ciências Sociais (Área de Concentração: Ciências Sociais).

Orientador: Prof. Dr. Marcos César Alvarez

**UNESP – MARÍLIA
2003**

Souza, Adamo Alberto .
S729t A teoria dos jogos e as ciências sociais / Ádamo Alberto
de Souza. – Marília, 2003.
176 f. ; 30 cm.

Dissertação (Mestrado em Ciências Sociais) – Faculdade
de Filosofia e Ciências, Universidade Estadual Paulista, 2002.
Bibliografia: f. 173-176.
Orientador: Prof^o. Dr^o. Marcos César Alvarez.

1. Teoria dos Jogos. 2. Ciências Sociais I. Autor. II. Título.

CDD 304.5

A todos aqueles que sonham com um mundo melhor e mais justo.

Agradecimentos

Agradeço em primeiro lugar ao Pai Altíssimo e, em segundo lugar, a todas as pessoas que me estimularam a fazer este trabalho. Em especial, a Marineves Gonçalves de Souza, minha mãe, Prof. Wagner Spolaor da Silva, revisor do texto e Prof. Dr. Marcos César Alvarez, meu orientador.

Resumo

Neste trabalho, foi feita uma análise crítica da relação da Teoria dos Jogos com as Ciências Sociais. Antes disso, é elucidada a história da Teoria dos Jogos, sendo destacado que esta teoria surgiu com o objetivo de atuar na Economia, que é uma Ciência Social. Conforme a Teoria dos Jogos evoluiu, mais ampliou e aprofundou suas aplicações em diferentes âmbitos, visto que em todas as suas aplicações a Teoria dos Jogos é usada para se compreender e até mesmo prever como diferentes agentes se comportarão de forma interdependente em situações de conflito, cooperação ou até mesmo o misto de ambos contextos (conflito e cooperação). Ao longo deste trabalho, é abordada a Teoria dos Jogos no contexto das Ciências Sociais, assim como a possibilidade de se aplicar a teoria no aspecto macro-social da sociedade. Dando seqüência à discussão, é também exposta a aplicação da teoria dos Jogos nas Relações Internacionais; em seguida, é elucidada a grande afinidade da Teoria dos Jogos com a Teoria da Escolha Racional. Para mais aprofundarmos o objeto desta pesquisa (a relação da Teoria dos Jogos com as Ciências Sociais), o Homo Sociologicus de Dahrendorf é analisado como um jogador, em condições de decidir e optar por estratégias alternativas, levando-se em consideração os diferentes comportamentos dos demais agentes inseridos nos mesmos contextos sociais que o Homo Sociologicus se encontra. Por fim, procuramos apresentar uma visão crítica à Teoria dos Jogos, assim como possíveis afinidades e obstáculos no que se referem à relação da teoria com as Ciências Sociais. Quanto mais a Teoria dos Jogos é aperfeiçoada, mais ela se aproxima da possibilidade de ser aplicada nas Ciências Sociais, tendo como base o aprofundamento de relações sociais em que as condutas dos agentes são interdependentes, podendo vigorar a cooperação e a competição simultaneamente.

Palavras-Chaves: Teoria dos Jogos, Ciências Sociais, ação racional, estratégias.

Abstract

This written work was carried out as a critical analysis about the relation between Games Theory and Social Sciences. First, the Games Theory history is made clear, putting in relief the fact that this theory arose with the purpose of acting on Economy which is a Social Science. According to the evolution of Games Theory, its applications to different areas increased and deepened, since all of its applications, the Games Theory is used to comprehend and even to foresee how different agents will behave on an independent way within conflict, cooperation or a mix of both situations. In the course of this work, the Games Theory is taken within the Social Sciences context, as well as the possibility of applying this theory to the society macro-social aspect. Afterwards, it is shown the application of this theory to the International Relations; and after that it is made clear the very close affinity between Games Theory and Rational Choice Theory. In the sake of deepening the object of this research (the relation between Games Theory and Social Sciences), Homo Sociologicus of Dahrendorf is analyzed as a player, in conditions of opting and deciding for alternative strategies, considering the different behaviors of the other agents among the same social contexts in which Homo Sociologicus has been in. Finally, it is intended to show a critical view of Games Theory, as well as, possible affinities and obstacles relating to the relation between this theory with Social Sciences. The most improved Games Theory is, the closest it gets to be applied on Social Sciences, based on the fact of the deepening of social relationships in which the agents' procedures are interdependent, being possible the cooperation and competition rule simultaneously.

KEYWORDS: Games Theory, Social Sciences, Rational Action, Strategies.

Sumário

Introdução	8
Capítulo 1 A História e Estrutura da Teoria dos Jogos.....	12
1.1 Definição da Teoria dos Jogos.....	14
1.2 Os Diferentes Jogos da Teoria dos Jogos.....	18
1.3 O jogo de uma só pessoa.....	20
1.4 Os jogos de informação perfeita, finitos, de duas pessoas, soma zero.....	21
1.5 Descrição de um jogo.....	22
1.6 Um jogo de xadrez na perspectiva da Teoria dos Jogos.....	23
1.7 O jogo geral, finito, de duas pessoas, soma zero.....	25
1.8 Um exemplo da Política.....	27
1.9 Estratégias de Equilíbrio.....	29
1.10 O Jogo de N-pessoas.....	30
1.11 Leilões pensados como jogos.....	33
1.12 Os Jogos de Duas Pessoas, soma não zero.....	34
1.13 Um exemplo político.....	35
1.14 Algumas complexidades.....	36
1.15 Comunicação.....	38
1.16 A ordem do jogo.....	39
1.17 Conseqüência da informação imperfeita.....	40
1.18 Efeito da restrição de alternativas.....	40
1.19 Ameaças.....	41
1.20 Acordos compulsórios e acordos colaterais.....	42
1.21 Algumas considerações finais sobre este capítulo.....	42
Capítulo 2 A Teoria dos Jogos no contexto das Ciências Sociais.....	44
Capítulo 3 A Transição para a Democracia na Perspectiva da Teoria dos Jogos.....	51
3.1 Os jogadores macro-sociais e as instituições.....	53
3.2 A edificação das democracias.....	64
3.3 Os diferentes processos democráticos.....	70
Capítulo 4 Aplicações da Teoria dos Jogos nas Relações Internacionais.....	77
4.1 Tempo de “vida” dos jogos repetidos.....	82
4.2 A quantidade de jogadores.....	83
4.3 Jogos de cooperação e jogos de organização.....	84
Capítulo 5 O “jogador” e a Teoria da Escolha Racional.....	89
5.1 Reflexões sobre a relação da Teoria dos Jogos com a teoria da escolha racional.....	93
5.2 Fundamentos da escolha racional e a Teoria dos Jogos.....	95
5.3 O problema da indeterminação	97
5.4 As relações de fazendeiros de gado e capatazes em Buenos Aires e no Rio Grande do Sul.....	103
5.5 A questão da lealdade	113

5.6 Jogadores, conceitos de racionalidade e teoria política.....	117
5.7 O jogador e a racionalidade.....	119
5.8 Hobbes e os instrumentos da racionalidade.....	120
5.9 A relação dos desejos dos jogadores racionais com o pensamento de Aristóteles..	124
5.10 Rousseau e a relação de jogadores com a vontade geral.....	126
5.11 Algumas conclusões dos teóricos da política.....	129
5.12 Possíveis relações entre a Ciência Política e as teorias da escolha racional e dos jogos.....	130
5.13 A essência da teoria da escolha racional.....	133
5.14 Omissão metodológica.....	135
5.15 A ênfase do que é favorável a teoria da escolha racional.....	135
5.16 Críticas e defesas.....	137
Capítulo 6 O Homo Sociologicus como um “jogador”.....	144
Capítulo 7 Um Balanço Sobre Idéias Básicas Referentes a Relação da Teoria dos Jogos com as Ciências Sociais.....	158
Considerações Finais	169
Referências	173

Introdução

No final do ano de 1999, estando eu terminando o terceiro ano de Ciências Sociais e dando aulas de Matemática há dois anos, já fazia tempo que eu procurava um tema atraente e original para desenvolver alguma pesquisa, porém não sabia ao certo qual seria. Decidi então fazer uma lista com alguns temas dos quais tinha curiosidade, e levá-los para um dos meus professores. Naquela época, discuti com o professor Marcos César Alvarez qual seria o assunto mais interessante para estudar e que mais se adequasse ao meu perfil intelectual. Para minha surpresa, chegamos a um tema que não constava na relação que eu levava. Tal tema era a Teoria dos Jogos. Esta eu ficara conhecendo em sala de aula e naquele ano, por meio de breves comentários feitos pelo próprio professor Alvarez.

A Teoria dos Jogos teve sua idéia seminal na Matemática e, no final do século XX, já existiam vários trabalhos desta teoria ligados às idéias das Ciências Sociais. Após a escolha do tema, passei a pesquisar o assunto e ao me formar em 2000 havia desenvolvido uma monografia com o título de Teoria dos Jogos, feita com o auxílio do professor Alvarez, já como meu orientador. Com base na monografia, elaboramos um projeto de pesquisa e no ano seguinte (2001), já estava cursando o mestrado, com o objetivo maior de fazer este trabalho.

O objeto de pesquisa desta dissertação é a relação da Teoria dos Jogos com as Ciências Sociais. Nessa conexão, procuro elucidar o que vem a ser a Teoria dos Jogos, as suas origens, como ela foi se transformando e ampliando suas aplicações ao longo do tempo, até existir possibilidades de colaborar com as Ciências Sociais para melhor se compreender e explicar a conduta humana na sociedade, tanto nos níveis micro como

macro-sociais. Buscamos, também, expor e analisar criticamente os pressupostos da Teoria dos Jogos, assim como suas devidas afinidades com as Ciências Sociais.

Esta discussão foi construída de forma sucessiva: no primeiro capítulo é exposta a história da Teoria dos Jogos, sua definição, procurando salientar as importantes contribuições que a teoria obteve de diferentes pensadores, desde as suas origens até épocas mais recentes, não se esquecendo de expor conceitos peculiares à Teoria dos Jogos, além de ser apresentada uma tipologia de jogos que compõem a teoria, por meio de exemplos de aplicações da Teoria dos Jogos nos mais variados contextos; são apresentados desde eventos triviais do cotidiano social até importantes acontecimentos históricos; o segundo capítulo apresenta a teoria dos jogos como mais um dos paradigmas que compõem as Ciências Sociais; no terceiro capítulo são apresentados períodos de queda de regimes autoritários seguidos das transições para a democracia na perspectiva da Teoria dos Jogos, visando elucidar suas aplicações em contextos macro-sociais. Temos conhecimento de que há autores que trabalham com a relação da Teoria dos Jogos com a teoria marxista, como por exemplo, Jon Elster (1989) que defende a frequência de eventos sociais onde as pessoas procuram se ajustar simultaneamente e de forma racional umas às outras; tal domínio, para o autor, pertence à teoria dos jogos que segundo ele, deveria se chamar teoria das decisões interdependentes. Porém, Elster, ao trabalhar com o conflito de classes, questão inerente ao marxismo, tendo como base a Teoria dos Jogos, destaca que, em tal análise, tanto operários como capitalistas não são agentes no sentido pleno do termo, são apenas indivíduos desempenhando atitudes preconcebidas pela lógica do modo de produção capitalista. Temos também consciência que Marx defende a idéia de sujeito histórico, a partir do rompimento com o capitalismo. Todavia, optamos neste

trabalho em desenvolver uma pesquisa da Teoria dos Jogos relacionada com a teoria da ação, por acreditarmos na maior proximidade entre as duas teorias; talvez seria interessante fazer um trabalho que englobasse também a teoria marxista em uma pesquisa mais ampla, idéia que foge do alcance desta dissertação.

Voltando à apresentação dos capítulos, no quarto capítulo temos a aplicação da Teoria dos Jogos na política internacional, mais especificamente no que concerne às relações internacionais; no quinto capítulo, busca-se destacar a importância do trabalho paralelo entre a Teoria dos Jogos e a teoria da escolha racional, já que ambas trabalham com agentes racionais; no sexto capítulo o *Homo Sociologicus* de Dahrendorf é analisado na perspectiva da Teoria dos Jogos. Escolhemos esta obra por se tratar de um sujeito social que assume papéis sociais em diferentes contextos da sociedade, que podem ser tratados de forma interdependente com outros agentes que dividem os mesmos âmbitos sociais. O último capítulo apresenta uma perspectiva crítica à Teoria dos Jogos e a possível relação desta com as Ciências Sociais.

Buscamos também apresentar ao longo deste trabalho uma série de situações que ocorrem na realidade da sociedade, que podem ser pensadas como jogos sociais, definidos por conceitos lógico-analíticos, tendo em vista esclarecer os diversos fenômenos que ocorrem na realidade social do homem, além de se procurar detectar suas possíveis tendências e trazer à luz novas questões e reflexões sobre tais eventos. Na visão da Teoria dos Jogos, todos os participantes são vistos como “jogadores”, decidindo de forma interdependente com as condutas de outros agentes, por estratégias e alternativas que podem ser seguidas em seus respectivos quadros de possibilidades. Uma das abordagens da aplicação da Teoria dos Jogos nas Ciências Sociais é apresentada no

quarto capítulo, no qual os países são apresentados como jogadores que podem estar predispostos à competição e ao conflito (a guerra), mas mesmo assim a cooperação e a prevenção em relação à violência são sugeridas como possibilidades.

Acredito na importância de se trabalhar a Teoria dos Jogos em conjunto com outras teorias sociais, questão que será discutida igualmente nesta dissertação.

Capítulo 1 A História e Estrutura da Teoria dos Jogos.

A Teoria dos Jogos nasce na primeira metade do século XX, tendo como idéias precursoras, as desenvolvidas pelo matemático húngaro John Von Neumann (1903-1957), dentre elas se destaca a idéia seminal de que situações de conflito de interesse poderiam ser tratadas matematicamente. Esta idéia foi o ponto de partida para a Teoria dos Jogos. Entre 1928 e 1942, Neumann publicou artigos em várias revistas especializadas em Matemática com temas como “Teoria dos Jogos e Estratégias” (COSTA, 1975).

Porém, só com a publicação do livro *A Teoria dos Jogos e o Comportamento Econômico*, de 1944, obra de Neumann e de outro matemático, o alemão Oskar Morgenstern (1902 – 1976) - ambos emigraram na década de 30 para os Estados Unidos e se naturalizaram americanos - que a Teoria dos Jogos ganha forma e impulso, pois outros especialistas decidiram contribuir para o desenvolvimento da teoria, que tinha por objetivo inicial estabelecer uma base matemática para a Teoria Econômica.

No livro de Von Neumann e Morgenstern, a Economia é apresentada como um jogo, no qual cada um dos participantes (jogadores) procura antecipar as ações do outro. Para tornar possível o esclarecimento do complexo mecanismo das relações econômicas, assim como possíveis meios de se orientar em tal mecanismo, os autores criam esse novo ramo da Matemática, a Teoria dos Jogos.

Em 1951, Neumann apresentou mais uma contribuição valiosa à Teoria dos Jogos, com a publicação do artigo na revista “Annals of Mathematics” no boletim nº 54, com o assunto “Teoria dos Jogos Finitos Bipessoais não Cooperativos” intitulado “Non Cooperative Games”. Outra contribuição notável neste mesmo boletim é apresentada por

Julia Robinson intitulado “ No Iterative Method of Solving a Game”. Com a publicação destes artigos, a principal contribuição neste momento foi a de mostrar a importância de se apoiar em modelos matemáticos para formular hipóteses nas mais diferentes situações que o mundo econômico possa apresentar, buscando, assim, estabelecer tendências e possíveis intervenções para atingir algum objetivo prévio em uma situação que envolva participantes (pessoas ou empresas) com interesses conflitantes. Várias empresas adotaram a Teoria dos Jogos como ferramenta eficaz para se derrotar algum concorrente, ou até mesmo para produzir inovações no mercado com grandes chances de sucesso.

Todavia, a Teoria dos Jogos, com o passar do tempo, ultrapassou o mundo das relações econômicas, ao demonstrar uma aplicação extremamente ampla nas mais diversas áreas do conhecimento, como na Biologia, para prever o possível destino de uma determinada espécie em relação a sua sobrevivência; na Política, para saber até que ponto uma determinada aliança de partidos é estável. Na Sociologia, para identificar situações de conflito entre o indivíduo e o coletivo. Dentre as muitas situações no cotidiano social, podemos ter como exemplo a pessoa que fica em dúvida se passa pela roleta do metrô e paga ou simplesmente a pula e viaja sem pagar; engrossando as estatísticas dos que não pagam, tal indivíduo estaria contribuindo para o aumento da passagem dos que pagam. Tal dilema é frequente em associações, empresas, países, famílias etc. Situações na qual uma parte é estimulada para ceder ao impulso de garantir os interesses individuais em detrimento do coletivo; porém, caso todos tenham este comportamento, o resultado será catastrófico para todos (NOBREGA, 2002). Foi esta a conclusão que chegaram os governantes dos Estados Unidos e da União Soviética, que

durante a Guerra Fria (de 1945 até o final da década de 80), utilizaram-se da Teoria dos Jogos para avaliar as conseqüências de um ataque nuclear.

1.1 Definição da Teoria dos Jogos

A Teoria dos Jogos é a teoria que procura explicar as mais diversas situações, concebendo-as como jogos, não se restringindo a nenhuma área do conhecimento. A Teoria dos Jogos possui o objetivo de compreender a lógica dos processos de decisão e ajudar a responder as seguintes questões: o que é necessário para haver colaboração entre os jogadores? Em que situação o mais racional é não cooperar? Que políticas devem ser empregadas para garantir a cooperação entre os jogadores?

A Teoria dos Jogos parte da premissa de equacionar, por meio do raciocínio lógico, os conflitos de interesse que ocorrem freqüentemente na sociedade, verificando as tendências entre os jogadores de maximizar o ganho individual. Nem mesmo nas sociedades mais “civilizadas” foi resolvido o dilema entre o indivíduo e o coletivo. Logicamente, se todos se comportassem de forma altruísta não existiriam dilemas. Conseqüentemente, não haveria jogo. Porém, sabemos que a realidade social simplesmente não é assim. (NOBREGA, 2002).

As situações de conflito na sociedade são tão comuns, que há milênios, desde os gregos (talvez até antes destes) o pensamento vem se interessando por elas. John Nash (1928) o matemático interpretado por Russell Crowe no filme “Uma mente brilhante” ganhou o prêmio Nobel de Economia em 1994, por seus estudos terem colaborado em desvendar parte da dinâmica dos conflitos de interesse. Em suas pesquisas, Nash utilizou-se da Teoria dos Jogos (TJ).

A TJ procura focalizar as estratégias dos jogadores, decodificando a equação que compõe cada tomada de decisão, além de tentar compreender a economia interna das relações sociais.

Para melhor entendermos a aplicação da Teoria dos Jogos, utilizaremos um dos possíveis exemplos aos quais a teoria pode ser aplicada. Em uma determinada situação, 10 pessoas combinam em dividir as despesas de uma refeição, independente do que cada um peça. Um dos indivíduos, sabendo que vai pagar uma porcentagem mínima pede um prato bem caro, porém todas as outras pessoas, ao observarem o comportamento do amigo “esperto”, se comportam da mesma forma, fazendo com que cada um gaste bem mais do que se comesse sozinho. O grupo se auto-explorou, fazendo com que a decisão racional de cada indivíduo levasse a um resultado irracional para o grupo. A Teoria dos Jogos chama situações desse tipo de “tragédia dos comuns”. Tais situações só podem ser evitadas com a introdução de normas para que os participantes sejam recompensados por agir de forma altruísta. Em outras palavras, o altruísmo é “comprado” dos indivíduos que compõe o grupo.

A “tragédia dos comuns” pode se tornar bem mais freqüente do que se imagina, pois há vários recursos coletivos: os mares, os rios, as florestas, o ar que respiramos, etc. Para que não ocorra a “tragédia dos comuns” em relação a estes recursos, torna-se necessária a existência de regras que impliquem em incentivos ou punições, que garantam a preservação dos recursos coletivos.

Um exemplo histórico foi o episódio que ocorreu no Brasil, em relação ao racionamento de energia. O governo transferiu para cada cidadão, individualmente, a responsabilidade que estava diluída em todos, por meio de ameaças referentes a

sobretaxas individuais e cortes de fornecimento. Com isso, elucidou aos indivíduos que era importante cooperar com o grupo. (NOBREGA, 2002).

Geralmente a população não age de forma altruísta, pois basta observar o comportamento da população em relação às crises econômicas. Todos normalmente cuidam dos seus próprios interesses. John Nash, diria que nestas situações, governo e sociedade atingem uma “estratégia de equilíbrio” – na qual os interesses deixam de ser conflitantes porque é vantajoso para todos colaborar.¹

Para tal “vantagem” o termo técnico utilizado por Nash e inventado por John Von Neumann é a chamada utilidade. Normalmente os jogadores possuem preferências por certos resultados em detrimento de outros. Tais preferências, para a Teoria dos Jogos, são chamadas de utilidades.

Voltando às aplicações da Teoria dos Jogos, podemos ter como exemplo clássico, um exercício mental criado por matemáticos da universidade de Princeton, que se chama “o dilema do prisioneiro” – formulado e estudado na década de 1950. Tal exercício foi utilizado para analisar situações que seja possível decidir pela cooperação ou pelo egoísmo. Muito usado por cientistas sociais para ressaltar a importância do cooperativismo e as conseqüências malélicas do comportamento egoísta. Esse modelo se apresenta da seguinte forma:

Um promotor público dispõe de dois prisioneiros, assaltantes de banco, ocupando celas separadas. Ofereceu a ambos a oportunidade de confessar. Se um aceita e confessa, ganhará dois anos de reclusão, enquanto que o outro (não confesso) ganhará dez anos de reclusão. Se ambos confessarem pegarão oito anos de reclusão. Se ambos, entretanto, não confessarem, não há existência do crime principal, somente constatando-se crimes secundários pelos quais poderão, ambos, serem condenados a cinco anos no máximo. (COSTA,1975, p. 181).

¹ Voltarei às contribuições de Nash mais adiante.

O cientista social Robert Axelrod, da Universidade de Michigan, Estados Unidos, com o objetivo de aprofundar os estudos sobre o “dilema do prisioneiro”, promoveu em 1980, um campeonato em que os participantes apresentariam programas de computador representando os prisioneiros. Todos os programas apresentados tinham apenas duas opções: trair ou cooperar, e todos os programas seriam confrontados aos pares, cada par de programas em vez de jogar uma única vez, jogaria 200 vezes seguidas, um contra o outro. Fazendo uma análise oportunista do “dilema do prisioneiro”, o melhor seria trair enquanto o outro coopera e o pior seria cooperar enquanto o outro trai. Certos participantes utilizaram-se de estratégias complexas, porém, para surpresa geral, o campeão foi um programa fundamentado em uma estratégia bastante simples, chamado de tit for tat – TFT – em português: “olho por olho”. Tal programa começava cooperando. E depois agia exatamente como o oponente se comportasse no lance anterior, traía se tivesse sido traído e cooperava caso obtivesse cooperação.

O TFT foi vitorioso mesmo em torneios posteriores, aos quais participaram programas planejados para derrotá-lo. (NOBREGA, 2002).

Um exemplo histórico de TFT foi o que ocorreu nas trincheiras da Primeira Guerra Mundial. Mesmo não havendo comunicação formal entre os soldados inimigos, o compromisso que surgiu foi: “Se você não atirar eu não atiro”. O fato dos mesmos soldados estarem convivendo na mesma situação há vários meses fez surgir a cooperação. Para a TFT ser utilizada, a relação entre os jogadores deve possuir perspectiva de durar muito tempo, se não for longa, o racional é não cooperar. Como exemplos podemos ter empresas em má situação, que não conseguem negociar prazos ou créditos com

fornecedores. Ou até mesmo casais que já decidiram se separar, freqüentemente brigam por qualquer bobagem, pois os mesmos têm dificuldades de fazerem acordos.²

Podemos perceber que a Teoria dos Jogos evoluiu com o acréscimo de contribuições de diferentes pensadores ao longo do tempo. Inovações como a “Tragédia dos Comuns”, a TFT, os dilemas, etc., ampliaram as aplicações da Teoria. A seguir poderemos compreender com mais profundidade a estrutura da Teoria dos Jogos, com a apresentação da tipologia de jogos que compõe a Teoria.

1.2 Os Diferentes Jogos da Teoria dos Jogos

Neste capítulo, os diferentes jogos da Teoria dos Jogos serão classificados de acordo com as suas características principais, além de levar-se em conta o tamanho do jogo como uma das premissas para tal classificação (DAVIS, 1973). Esta se dará pela seguinte ordem:

- 1) O jogo de uma só pessoa;
- 2) Os jogos de informação perfeita, finitos, de duas pessoas, soma zero;
- 3) O jogo geral, finito, de duas pessoas, soma zero;
- 4) O jogo de n-pessoas;
- 5) Os jogos de duas pessoas, soma não-zero.

Antes de iniciar a análise de cada um deles, é importante que fiquem claros alguns conceitos básicos, como por exemplo: jogo e regras. Começando pelo primeiro, podemos dizer que a palavra “jogo” assume diversos sentidos, quando vista por algum leigo ou pelo teórico do jogo. Porém, há similaridades entre os sentidos. Tanto em um

² A TFT, assim como outros conceitos da TJ serão retomados mais adiante.

caso como em outro, há jogadores e estes possuem condições de agir e de escolher dentre as alternativas que se encontram na situação de jogo na qual os participantes (os jogadores) estão inseridos. Lembrando que no “jogo” existe a consequência de prêmio ou castigo, que depende do comportamento do jogador e possivelmente do acaso. Segundo a Teoria dos Jogos, o conceito de jogo define-se (basicamente) como um modelo esquematizado para se compreender uma situação dentro ou fora da realidade.

Tratando-se do esclarecimento de regras, é importante não se esquecer das seguintes:

- 1) Em que medida se estabelece a comunicação entre os jogadores (até que ponto e como os jogadores podem se comunicar entre si);
- 2) Existe a possibilidade dos jogadores estabelecerem acordos entre si (nem toda situação de jogo permite que os jogadores estabeleçam convenções);
- 3) São admissíveis pagamentos colaterais (deve ficar claro se os prêmios conseguidos no jogo podem ser repartidos entre os jogadores);
- 4) Qual é a relação causal entre as ações dos jogadores e o resultado do jogo (quais as estratégias que os jogadores dispõem para realizarem seus objetivos);
- 5) Quais as informações de que os jogadores podem dispor (em outras palavras, pode-se dizer qual a amplitude de consciência da realidade do jogo que os jogadores inseridos possuem).

Talvez a principal característica de um jogo seja o seu tamanho, isto é, a quantidade de participantes que ele possui. Com isto, neste capítulo, os diferentes tipos de jogos serão abordados por ordem de tamanho, pois é sabido que conforme se aumenta o tamanho de um jogo simultaneamente aumenta-se sua complexidade.

1.3 O jogo de uma só pessoa.

São jogos que conceitualmente são tão simples que alguns autores não o consideram como jogos. São jogos contra a natureza, pois a natureza seria o outro “participante”. Este tipo de jogo pode ser organizado levando-se em consideração o papel que a natureza desempenha. Nisto, ele será agrupado em três categorias:

Na primeira categoria, a natureza não tem papel ativo e o jogador opta por uma escolha e essa determinará os acontecimentos.

Exemplo:

Uma pessoa que tome o elevador. As alternativas são os botões e os resultados possíveis são os andares que ela poderá parar, a pessoa precisa decidir aonde deseja ir, para só depois planejar uma boa estratégia.(DAVIS, 1973, p.21).

Na segunda categoria, existe a influência das leis do acaso. O jogador faz a escolha inicial e o acaso determinará o resto. A peculiaridade deste caso é que o jogador tem conhecimento prévio das probabilidades pertinentes:

Cinco pessoas suspeitas de um crime estão mantendo encontro secreto no porão de um edifício. Do lado de fora, um policial, com ordens de seguir o chefe do bando, espera que eles se dispersem, O policial sabe que o homem em que ele está interessado é o mais alto do grupo, e tal característica é o único meio que tem para distingui-lo dos demais. Por medida de cautela, os homens reunidos abandonam o edifício um de cada vez. O intervalo de saídas sucessivas é tão grande que, se o policial esperar pelo próximo, antes de seguir qualquer um deles, o policial perderá a oportunidade de apanhar o chefe do bando...(DAVIS, 1973, p. 22).

O único jogador neste jogo é o policial, pois como podemos perceber, os demais sujeitos não possuem consciência da presença do policial e não estão tomando decisões baseadas em tal presença, logo o jogo é de um só homem contra a natureza. Caso os criminosos soubessem da presença do policial e planejassem eliminar tal risco, teríamos

situação muito diversa. Outro aspecto importante, é que de certa forma, o policial depende de um pouco de sorte para prender o chefe do bando, pois ele não tem como saber em que momento o mais alto do grupo sairá. Uma possível estratégia seria o policial esperar sair os dois primeiros sujeitos e seguir o mais alto deles. Caso ele saiba quantas pessoas se reúnem na surdina, a estratégia citada poderá ser melhor calculada.

Tratando-se da terceira categoria o jogador toma decisão sem informação antecipada de como a natureza “jogará”, pois a situação de jogo, na qual ele está inserido, não possibilita conhecer as conseqüências de uma ação, nem mesmo as conseqüências mais prováveis. Tais situações de jogo oferecem bem mais dificuldades de se esquemematizar as condições de jogo:

Duas empresas que fabricam carruagens, uma com cavalos e a outra quer lançar a carruagem sem cavalos, caso a experiência desta dê certo, a primeira ficará para trás, a não ser que ela se una a outra (a que quer lançar a carruagem sem cavalos), assim independente de dar certo ou errado a situação será de equilíbrio entre as duas empresas. O ponto básico é a possibilidade de êxito. (DAVIS, 1973, p. 23 – 24).

Podemos concluir que num jogo de uma só pessoa, a premissa básica, é a de que há apenas um único centro de decisões, isto é, um único jogador em condições de decidir dentre as alternativas que lhe conferem. Lembrando que no exemplo acima, a importância estratégica reside no êxito da invenção.

Como o jogo de uma só pessoa não é de grande importância para este trabalho, não nos aprofundaremos nele.

1.4 Os jogos de informação perfeita, finitos, de duas pessoas, soma zero.

Grande parte dos jogos de salão são de informação perfeita, com algumas exceções, como o pôquer e o bridge, que são jogos de salão, porém não são jogos de informação perfeita, pois tais jogos possuem as características de poder ter mais de dois participantes com objetivos conflitantes, além do acaso participar no resultado do jogo.

O jogo de xadrez é um bom exemplo de jogo de informação perfeita, finito de duas pessoas e de soma zero, pois possui as seguintes propriedades:

- 1) São dois os jogadores;
- 2) Têm interesse diverso no que diz respeito ao resultado do jogo;
- 3) O jogo tem fim;
- 4) Acontecimentos surpresa estão fora de questão.

Temos como exemplos de jogos de informação perfeita além do jogo de xadrez, o “go” japonês e o jogo da velha.

1.5 Descrição de um jogo.

Na Teoria dos Jogos, o conceito de estratégia é fundamental. Estratégia é a descrição completa de como um “jogador” deverá agir sob quaisquer circunstâncias possíveis, para poder realizar o seu objetivo. Outra característica importante é a chamada forma normal do jogo, que é quando toda a seqüência de decisões que devem ser tomadas enquanto o jogo se processa podem ser reunidas em uma única e particular decisão: a escolha de uma estratégia. Em geral as decisões se dão de forma extensiva, isto é, uma

decisão é tomada uma após a outra. Não se esquecendo de outro conceito importante: a determinação estrita que é o nome que se dá à situação em que é possível o jogador cobrir todas as possibilidades, isto é, o jogador tem condições de analisar todos os caminhos que podem ser seguidos e suas respectivas conseqüências.

Hoje se sabe que jogos de informação perfeita são estritamente determináveis. Assim em um jogo deste tipo, se um dos jogadores escolher a estratégia certa, ele ganhará o jogo independente do comportamento do seu adversário. Uma vez que o jogo termine, será porque um dos jogadores alcançou a posição de vitória, ou ocorreu empate.

1.6 Um jogo de xadrez na perspectiva da Teoria dos Jogos.

Dois jogadores de xadrez combinam uma disputa, mas nenhum deles tem condição de apresentar-se na hora aprazada (...), cada jogador se compromete a encaminhar ao árbitro, por escrito, uma descrição de como se propõe a mover as pedras (...). Conseqüentemente, os planos que venham a serem apresentados devem descer a pormenores que permitam enfrentar quaisquer contingências, (...) ao exemplo do xadrez, as estratégias possíveis de adotar para as pedras brancas serão indicadas por S1, S2, S3 etc, e as de adoção possível pelas pretas serão indicadas por T1, T2, T3 etc. Considerando que uma estratégia descreva aquilo que será feito em qualquer situação possível, se conhecermos a estratégia de cada jogador, poderemos prever o resultado do jogo. (DAVIS, 1973, p.27- 28).

Suponhamos que, antes do início do jogo, os participantes preparem a tabela que aparece em seguida:³

Estratégias:

Pretas \ Brancas	T1	T2	T3	T4
S1	V	E	D	D
S2	E	V	V	D
S3	D	D	V	V
S4	E	E	D	V

OBS: V para vitória; E para empate e D para derrota.

Esse procedimento é sempre possível, pois cada um dos jogadores conhece todas as estratégias que seu oponente possa escolher, assim como conhece todas as próprias estratégias (...). Dentro de cada um dos quadros, que assinala a intersecção de uma coluna correspondente a uma estratégia das pretas e uma estratégia das brancas, está colocada uma letra, que é V, E ou D. Significa isso, por convenção, que, se os jogadores utilizarem a estratégia indicada, o resultado será, respectivamente, uma vitória, um empate ou uma derrota para as brancas. Segundo a matriz acima, se as pretas escolherem T3 e as brancas S4, as brancas sofrerão derrota.(...)

Pode-se agora formular as seguintes questões:

Que deve um jogador fazer? Que acontecerá?

(1) O conjunto de estratégias das brancas que só contém V.

(2) O conjunto de estratégias das pretas que só contém D.

(3) Pelo menos um grupo de estratégias não contém D e pelo menos um conjunto deixa de encerrar V.

No caso (1), a tarefa das brancas é fácil: simplesmente adotar a tarefa correta e vencer. O caso (2) é idêntico ao caso (1), a não ser por estarem invertidos os papéis dos jogadores. No caso (3), escolhendo as estratégias apropriadas - uma fileira com sem D e uma coluna sem V - cada um dos jogadores evitará a derrota. Como o resultado não será derrota para qualquer dos jogadores, esse resultado deverá ser um empate. (DAVIS, 1973, p. 28 – 29).

Lembrando que todo jogo de informação perfeita, de duas pessoas, de soma zero e finito, está incluído em um dos três casos na citação acima relacionados. A

³ Esta tabela e outras que constam nesta dissertação foram adaptadas para o formato deste trabalho.

propriedade dos três casos cobrirem todas as possibilidades é chamada de determinação estrita. Resumindo, o teórico dos jogos não tenta explorar os erros de seu oponente, ele parte da presunção pessimista e por vezes imperfeita de que o adversário jogará sem falhas.

Em um jogo estritamente determinado, se um dos jogadores escolher a estratégia certa, ele ganhará o jogo independente do comportamento do seu adversário. Nisto podemos tirar duas conclusões:

(1) Existe pelo menos uma posição para a qual um determinado jogador pode passar, a partir da posição inicial, e que não é uma posição de vitória para o jogador adversário.

(2) Qualquer posição para que o jogador possa passar a partir da posição inicial não será para ele posição de vitória.

Ao efetuarmos a análise das proposições 1 e 2, podemos concluir que há uma posição imediatamente posterior à inicial que não assegura vitória a nenhum dos jogadores. Esta posição é chamada de Y. Conseqüentemente, poderemos demonstrar de maneira exatamente idêntica que há uma posição imediatamente posterior a Y que não assegura vitória a nenhum dos jogadores. Poderíamos continuar indefinidamente desse modo, e o jogo jamais terminaria. (Uma vez que o jogo termine, será porque um dos jogadores alcançou posição de vitória, ou ocorreu empate).

1.7 O jogo geral, finito, de duas pessoas, soma zero.

Começaremos a elucidar este tipo de jogo tomando como referência um fato histórico:

Em fevereiro de 1943, o general George Churchill Kenney, comandante das forças Aéreas Aliadas no sudoeste do Pacífico, defrontava-se com um problema. Os japoneses estavam para reforçar seus efetivos na Nova Guiné e poderiam, para tanto, valer-se de duas rotas alternativas. Havia a possibilidade de que navegassem pelo norte da Nova Bretanha, onde o tempo era chuvoso, ou pelo sul da Nova Bretanha, onde o tempo era geralmente bom. Em qualquer caso a viagem demandaria três dias. O general Kenney tinha de decidir onde concentrar o peso de sua aviação de reconhecimento. Os japoneses queriam que seus navios se expusessem o menos possível aos bombardeiros inimigos, e o general Kenney queria, naturalmente, o contrário. (DAVIS, 1973, p. 35).

O problema aparece esquematizado na seguinte tabela:

ALIADOS /	JAPONESES	NORTE	SUL
NORTE		2 DIAS	2 DIAS
SUL		1 DIA	3 DIAS

Os diferentes números de dias que constam na tabela são referentes às diferentes quantidades de tempo que os navios japoneses ficarão expostos aos bombardeios inimigos (forças aliadas), e não a duração da viagem. Salvo o caso em que os navios japoneses sigam pelo sul da Nova Bretanha, onde o tempo é geralmente bom, tais navios ficariam expostos a viagem inteira, caso a aviação inimiga se concentre na mesma rota, por outro lado, caso a marinha japonesa vá pelo norte da Nova Bretanha e os aviões se concentrem na rota sul, como a rota Norte é chuvosa e haverá poucos aviões para atacar, a exposição da esquadra japonesa seria de um dia.

Outro exemplo interessante a ser exposto é o seguinte:

Em agosto de 1944, logo após a invasão da Europa, os Aliados avançaram de sua cabeça de ponte em Cherburgo e passaram a ameaçar o novo exército alemão. O comandante alemão tinha a escolher o ataque ou a retirada. O comandante aliado tinha de escolher entre reforçar o vazio deixado, fazer avançar os reforços para leste o mais cedo possível ou fortificar-se, esperar vinte e quatro horas para depois decidir se trazia reforços ou se avançaria na direção leste. Os resultados mostrados de cada uma destas situações são mostradas abaixo:

Escolhas:

	ALEMÃES	ATAQUE	RETIRADA
ALIADOS			
Reforçar o vazio.		As forças aliadas provavelmente repelirão o ataque.	Separação de tropas, pequena pressão sobre a retirada alemã.
Avançar reservas para o leste.		Os alemães têm boa possibilidade de unirem suas tropas e isolar os contingentes que avancem para leste.	Aliados dispostos a embaraçar a retirada alemã.
Fazer os reforços militares aguardarem.		Separação de tropas continuará, com possibilidade dos alemães serem cercados.	Reforço com atraso de um dia, e só moderada pressão sobre a retirada alemã.

Ambas as situações figuradas são exemplos de jogos de duas pessoas e de soma zero. (DAVIS, 1973, p. 35 – 36).

Sendo que a diferença essencial entre elas e os jogos de informação perfeita que foi apresentado anteriormente está na quantidade de informação de que dispõem os jogadores.

Agora imaginemos que exista uma teoria completa a propósito do jogo de duas pessoas e de soma zero e que essa teoria oriente cada jogador acerca do que fazer e seja convincente. Se os jogadores tivessem conhecimento desta teoria, cada qual teria que presumir que sua estratégia tinha sido “descoberta” pelo seu inimigo. Este conhece a teoria e sabe que o outro jogador faria mal se não observasse.

1.8 Um Exemplo da Política

É ano de eleições e os dois principais partidos políticos dedicam-se à tarefa de redigir as respectivas plataformas. Há uma disputa entre os Estados X e Y em torno de direitos sobre águas, e cada partido deve decidir sobre uma posição favorável a X ou a Y, ou se ignora a questão. Os partidos, depois de realizarem convenções fechadas anunciarão ao mesmo tempo as decisões que hajam tomado.

Cidadãos de Estados alheios aos envolvidos são indiferentes ao problema. Em X e em Y, o comportamento do eleitorado pode ser predito com base na experiência anterior. Os filiados do partido o apoiarão sobre qualquer circunstância. Os demais votarão no partido que apóie o Estado em que vivem, e se absterão na hipótese de ambos os partidos adotarem a mesma posição. Os líderes de ambos os partidos calculam o que se dará em cada uma das circunstâncias e, afinal, preparam a matriz que aparece na figura 1. As indicações, que dela constam correspondem à percentagem de votos que será obtida pelo partido A, se cada partido se mantiver fiel a estratégia apontada. Se A favorecer X e B ignorar a questão, A conseguirá quarenta por cento dos votos.(...) Embora ambos os partidos possam ter parte em determinar como o eleitorado comportará, não há motivo para que um partido tente conhecer antecipadamente o que outro fará. Faça A o que fizer, o que B têm de melhor a fazer é ignorar a questão; faça B o que fizer, o que A têm de melhor a fazer é apoiar a Y. O resultado previsível é o de uma divisão de iguais. Se, por alguma razão, um dos partidos se desviar da estratégia indicada, isso não deverá ter efeito sobre as ações do outro partido. (DAVIS, 1973, p. 38-39).

Plataformas:

De A \ De B	De B		
	Favorável a x.	Favorável a y.	Ignora a questão
Favorável a x.	45%	50%	40%
Favorável a y.	60%	55%	50%
Ignora a questão.	45%	55%	40%

Figura 1

É importante termos em mente que a situação pode ficar mais complicada, caso ocorra alteração nos valores acima, como mostra a figura abaixo:

Plataformas:

De B De A	Favorável a X	Favorável a Y	Ignora a questão
Favorável a X	45%	10%	40%
Favorável a Y	60%	55%	50%
Ignora a questão	45%	10%	40%

Figura 2

A decisão de B torna-se um pouco mais difícil. Se ele acreditar que A favorecerá Y, deverá ignorar a questão; em qualquer outra hipótese, deverá favorecer Y. Contudo, a resposta ao problema não está distante. A decisão de A está definida, e B pode conhecê-la com facilidade: favorecer Y. A menos que A seja tolo, B deverá compreender que a possibilidade de obter 90% dos votos é muitíssimo reduzida - em verdade, não é uma real possibilidade - e o melhor que têm a fazer é ignorar a questão.(...) Esse tipo de situação é semelhante ao que o general Kenney teve de enfrentar.(...) Naquela hipótese, tanto seguir a rota norte, como seguir a rota sul pareciam plausíveis. Entretanto a chuvosa rota norte era, obviamente mais favorável aos japoneses, o que significava que a rota norte se constituía na única estratégia razoável para os Aliados. (DAVIS, 1973, p. 39-40).

1.9 Estratégias de equilíbrio

São estratégias que nenhum dos jogadores tem vantagem no alterar unilateralmente sua estratégia, por isso há um ponto de equilíbrio. Este foi o conceito utilizado por John Nash (NASH, 2002) para definir situações em que seja mais vantajoso para os jogadores fecharem acordos, realizando desta forma os jogos nos quais estão inseridos, do que simplesmente os participantes não chegarem a nenhum consenso e não ganharem nada com isto, ou até mesmo sofrerem prejuízo.

Aproveitando o exemplo da política anteriormente elucidado, poderemos

analisar uma situação de equilíbrio entre as duas plataformas políticas, em tais condições nenhum dos jogadores disporá de uma estratégia inteligivelmente mais vantajosa.

Vejam os a situação na tabela abaixo:

Plataformas:

De A \ De B	Favorável a x	Favorável a y	Ignora a questão
Favorável a x	35%	10%	60%
Favorável a y	45%	55%	50%
Ignora a questão	40%	10%	65%

Em tal caso a decisão de cada um dos jogadores depende daquilo que se espera, que o outro fará. Caso A ignorar a questão, B também deverá fazê-lo. Em hipótese diferente, A deverá favorecer Y. De outra parte, se A favorecer Y, B deverá favorecer X. Não sendo desta forma, B deverá favorecer Y. Apesar, que a princípio, B possa não estar seguro acerca do que deva fazer, logicamente ele estará seguro do que não deve fazer: B não deve ignorar a questão, pois, qualquer estratégia que A tomar, para B sempre será preferível favorecer X do que ignorar a questão. Estabelecido este ponto, conseqüentemente, A deve favorecer Y e, por fim, que B deve favorecer X. Provavelmente, A terá quarenta e cinco por cento dos votos.

Portanto, as duas estratégias - de A favorecendo Y e de B favorecendo X - são estratégias de equilíbrio. E o resultado do emprego dessas duas estratégias - os quarenta e cinco por cento de votos favoráveis a A - é o ponto de equilíbrio. (DAVIS, 1973).

1.10 O Jogo de N-pessoas

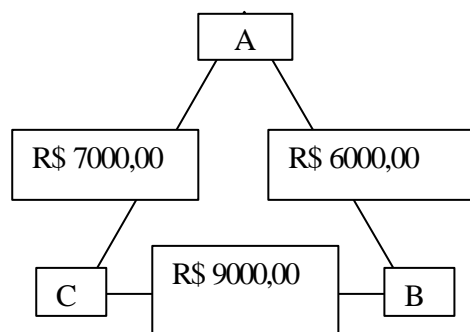
O Jogo de N-Pessoas, tomando como característica básica o seu tamanho, caracteriza-se como um jogo com mais de dois participantes, visto que os jogos anteriores se apresentam com menos de três jogadores.

Outro aspecto importante é que no jogo de n-pessoas a concepção de poder não é de fácil apreensão, pois para o jogador ter este poder é necessário que haja a cooperação de outros jogadores. Porém, no jogo de n-pessoas, caso os demais jogadores deixem de colaborar, o jogador desamparado não pode esperar nada além do lucro mínimo que possa obter com seus próprios recursos. Por outro lado, no jogo de uma pessoa, o participante determina o resultado por sua conta ou compartilha o controle com uma natureza não hostil. No jogo de duas pessoas, soma-zero, o poder do jogador, isto é, seu potencial de ação na situação de jogo dependente dos seus próprios recursos, é exatamente o meio que ele pode contar para conseguir alcançar seu objetivo. Já o jogo de duas pessoas, soma não-zero, é algo mais complicado. Em tal jogo, o jogador está em condições de punir ou recompensar o outro jogador participante. Visto que ele não pode ser manipulado pelo próprio jogador, seu valor não é totalmente inteligível. Voltando ao jogo de n-pessoas, como já foi dito anteriormente, o poder potencial a ser aplicado é de difícil apreensão, mais complicado que nos outros jogos. No jogo de n-pessoas sempre haverá um ganho mínimo que o jogador pode obter utilizando-se dos seus próprios recursos. Porém para obter mais, deve se unir a outros jogadores. Entretanto, no jogo de n-pessoas, caso os outros jogadores deixem de cooperar, não há recurso de que o jogador possa recorrer. A princípio, tal jogador ao querer alcançar ganho além do lucro mínimo, ele se vê desamparado.

Para melhor compreender como se dá o jogo de n-pessoas e o conceito de poder, vamos ao seguinte exemplo:

Um agente de teatro escreve a três artistas, informando-os de que tem trabalho para dois deles, para quaisquer dois. Os três artistas são de fama desigual e, assim, o empregador se dispõe a pagar mais por algumas combinações do que por outras. Especificamente, A e B podem conseguir R\$ 6000,00; A e C podem conseguir R\$ 7000,00 e B e C podem conseguir R\$ 9000,00. Os dois que obtiverem o trabalho poderão dividir a soma recebida da maneira que mais lhes agrade, mas devem decidi-la antes de aceitar o trabalho. Os dois que primeiro chegam a um acordo conseguirão o emprego. É possível prever que par conseguirá o emprego? Como dividirão os lucros? (DAVIS, 1973, p. 150).

Assim, vamos supor que um dos artistas procura uma alteração na situação de jogo e, antes de se iniciarem as negociações, são oferecidos todos os possíveis ganhos que vier a conseguir em troca de uma soma fixa que esse terceiro lhe pague nesse momento. Nisto passará a atuar representando esse jogador nas negociações; podendo oferecer e aceitar em nome do jogador quaisquer circunstâncias, aceitando também o risco de ser repellido por completo, nada vindo a ganhar. A quantia que o terceiro disponha a pagar pelo privilégio de agir pode ser indicação do poder do jogador no jogo. Tem-se aqui uma colocação mais compreensível do problema de avaliar, assim como também demonstrar o funcionamento do jogo de n-pessoas. Nisto examinaremos uma das abordagens possíveis:



No jogo, em forma de esquema acima, a primeira reação é a de presumir que B e C se unam, pois tem mais a ganhar: R\$ 9000,00. Como dividirão o que ganham é outra questão. É possível que o jogador A, que nem chega a estar incluído na união de B e C, desempenhe importante influência de como será repartido o dinheiro, pois pode haver falha em B e C de chegarem a um acordo. As quantias respectivas de B e C devem estar, de alguma forma, relacionadas com o valor das associações A-B e A-C. E como a união A-B tem valor menor que a A-C, a princípio é razoável concluir que B obterá menos da metade dos R\$ 9000,00. Esta é uma das abordagens do jogo de n-pessoas. (DAVIS, 1973).

1.11 Leilões pensados como jogos

Dentre os tipos de jogos apresentados até o momento, o jogo de n-pessoas é o que mais se aproxima da realidade social, não só por conter um número maior de participantes, mas também, por incluir condições que também se manifestam na sociedade como o misto de cooperação e competição entre os agentes. Para melhor elucidarmos situações sociais que possam ser pensadas como jogos, analisaremos alguns fatos históricos como os leilões que serão apresentados a seguir:

O leilão da federal Communications Commission foi imaginado por economistas jovens que estavam usando ferramentas criadas por John Nash, John Harsanyi e Reinhard Selten. Suas idéias foram elaboradas especialmente para analisar a rivalidade e a cooperação entre um pequeno número de jogadores racionais com um misto de interesses conflitantes e interesses comuns: pessoas, governos e empresas. (NASAR, 2002, p. 458).

Com a aplicação da Teoria dos Jogos no planejamento dos leilões foi possível aperfeiçoar os sistemas e as regras que os corresponde, de forma que o Estado passasse a ganhar mais do que até então ganhava.

Os teóricos de jogos trataram um leilão como um determinado conjunto de regras, como um todo, pode afetar o comportamento dos compradores. Lembraram em consideração as opções que as regras permitiam, as vantagens associadas às opções e as expectativas dos arrematantes em relação às escolhas prováveis de seus concorrentes (...) um leilão simultâneo, de rodadas múltiplas. Num leilão simultâneo, vende-se um grupo de licenças ao mesmo tempo. Rodadas múltiplas significam que, depois da primeira rodada de lances, os preços são anunciados e os participantes têm a oportunidade de retirar seu lance ou de apresentar um lance maior que o concorrente (...), o leilão simultâneo de lances crescentes permite que os vendedores descubram o valor de mercado dos diferentes conjuntos de itens. (NASAR, 2002, pp.460 – 462).

A Teoria dos Jogos teve um importante papel na análise das normas referentes aos leilões, assim como conceitos conhecidos como: equilíbrio de Nash, racionalidade e informação incompleta, forneceram bases para se elucidar detalhes dos processos dos leilões.

No final da primavera de 1995, Washington já havia levantado mais de dez bilhões de dólares com leilões (...). As empresas arrematantes conseguiram, em grande parte, se proteger contra lances predatórios e também obter um conjunto de licenças economicamente viável. (NASAR, 2002, p. 463).

Em tais exemplos, a Teoria dos Jogos foi aproveitada para elucidar como os leilões anteriores aos que a teoria dos jogos ajudou a planejar, estavam sendo pouco proveitosos tanto para quem vendia como para quem comprasse os produtos leiloados, além de fornecer pressupostos para se montarem “jogos” (leilões) que possibilitassem o cálculo de maximização de ganhos de todos os jogadores envolvidos.

1.12 Os Jogos de Duas-Pessoas, Soma não-zero

Os jogos de soma zero possuem soluções universalmente aceitas, além dos jogadores não possuírem interesses comuns. Já em jogos de soma não-zero, em sua maioria, não há soluções universalmente aceitas, além dos jogadores possuírem, normalmente, interesses em comum.

Nos jogos de duas pessoas soma-zero, manifestam-se interesses de competição. Em um jogo de cooperação, os jogadores possuem somente interesses em comum. Como por exemplo, o piloto de uma aeronave e o operador da torre de controle, ambos estão inseridos em um jogo de cooperação e possuem objetivo em comum: a aterragem segura; outro exemplo seria duas pessoas que dançam. No ponto de vista conceitual os problemas desse tipo são fáceis de resolver, basta que se coordene os esforços dos dois jogadores.

Na vida diária, é mais comum se encontrar jogos mistos, em que poderemos encontrar elementos de cooperação e competição. Um exemplo deste jogo seria um vendedor de automóveis e um cliente negociando, ambos querem que a venda se realize, mas divergem em relação ao preço. Outro exemplo de jogo misto seria duas lojas competidoras tentando chegar a um acordo sobre os preços de seus produtos; e assim por diante. O jogo possui facetas de cooperação e competição. Apesar de muitos jogadores aparentemente não possuírem interesses em comum, na realidade os têm. Por exemplo, duas nações em guerra, podem, apesar do conflito, honrar um acordo de cessação de fogo, não usar gases venenosos e evitar o recurso de armas nucleares. (DAVIS, 1973).

Agora analisaremos de forma mais detalhada um jogo de duas pessoas soma não-zero. Em tal jogo ambos os jogadores devem evitar o resultado zero.

1.13 Um exemplo político

O legislativo estadual prepara-se para votar duas leis que autorizam a construção de novas estradas nas cidades A e B. Se as duas cidades reunirem forças, poderão conseguir suficiente poder político para assegurar a aprovação das leis, mas nenhuma delas poderá fazê-lo sozinha. Se uma das leis for aprovada, representará carga de um milhão de dólares para os contribuintes das duas cidades e a cidade em que as estradas se construam lucrará dez milhões de dólares. Os legisladores votam ambas as leis simultânea e secretamente; cada um desses legisladores deve agir, relativamente a cada uma das leis, sem saber o que é feito por qualquer outro. Como devem votar os legisladores das cidades A e B?

A matriz de resultados desse jogo aparece abaixo.

		Cidade B	
		Apoia a pretensão de A	Rejeita a pretensão de A
Cidade a	Apoia a pretensão de B	(8,8)	(-1,9)
	Rejeita a pretensão de B	(9,-1)	(0,0)

Figura 18

Como uma cidade sempre apóia as suas próprias pretensões, os legisladores vêem abertas apenas duas estratégias: apoiar ou não apoiar a cidade irmã.

As indicações da matriz da figura 18 correspondem a milhões de dólares. Para exemplificar a maneira como foram calculadas, suponhamos que a cidade A apóie a pretensão da cidade B, mas B não apóie a de A. Nessa hipótese, uma das propostas é aprovada, cada uma das cidades paga um milhão de dólares, B obtém dez milhões de dólares e A nada obtém. O resultado final é o de que A perde um milhão de dólares e B ganha nove milhões.

O exemplo político equivale, realmente, a um “dilema do prisioneiro”, em forma diferente. Tal como anteriormente, o mais acertado parece ser votar contra a pretensão da outra cidade. Caso ambas as cidades observarem esta estratégia nada conseguirão, em vez de conseguir os oito milhões que, de outra forma, poderia cada uma obter. (DAVIS, 1973, pp. 84-85).

Acredito que, em relação ao exemplo anterior, o mais acertado seria as duas cidades cooperarem mutuamente, tendo como base um princípio de ética para assegurar o acordo. Tendo aprovação das duas leis, cada cidade gastaria dois milhões de dólares (um

milhão por lei para cada cidade), com a construção das estradas (ganho de dez milhões cada uma) cada cidade lucraria oito milhões de dólares.

1.14 Algumas complexidades

Em jogos de soma não-zero, vale ressaltar as seguintes questões:

- 1) Podem os jogadores consultar-se entre si antes do início do jogo e antecipadamente estabelecer acordo quanto às respectivas estratégias?
- 2) São esses acordos de observância obrigatória?
- 3) O árbitro insistirá que o acordo seja mantido ou ele têm apenas força moral?
- 4) É possível que os jogadores repartam os ganhos entre si, após o término do jogo?

Como Morton Davis lembra, após o estudo dos jogos de duas pessoas, soma-zero, certos aspectos dos jogos soma não-zero parecem algo referente a “Alice no país das Maravilhas”. Muitas verdades “óbvias” – estrelas fixas no fundamento do jogo de soma zero – deixam de ser válidas para os jogos soma não-zero. Como por exemplo:

- 1) Em jogos de soma zero a possibilidade de comunicação não é vantajosa nem desvantajosa, uma vez que os jogadores nada têm a dizer um ao outro. Já em jogos de soma não-zero a comunicação pode ser crucial, uma vez que a sua ausência poderá levar o jogo para resultados completamente diferentes.
- 2) Em um jogo de soma zero, há situações em que jamais poderia resultar em vantagem para o jogador. Já num jogo de soma não-zero, pode acontecer o inverso. Como por exemplo em um jogo simétrico (jogo em que a matriz de resultados tem o mesmo

aspecto vista por ambos os jogadores), o jogador 1 escolhe em primeiro lugar uma estratégia. O jogador 2 escolhe estratégia depois de ter visto o que fez o jogador 1. Poderia se pensar que em um jogo em que os participantes possuem papéis idênticos, exceto pelo fato de que o jogador 2 está em vantagem por dispor de alguma informação adicional, a posição desse jogador seria tão boa quanto a do jogador 1. Num jogo de soma não-zero pode ser vantajoso para um jogador, jogar antes de seu oponente, ainda que as regras do jogo não o exijam; por outro lado pode ser-lhe vantajoso a estratégia que adotará, de sorte que sua decisão se torne impossível de se invalidar.

- 3) Numa situação em que as normas de um jogo sofram alteração, fazendo com que um jogador não possa mais adotar algumas estratégias que dispunha no início do jogo. Esta situação em um jogo de soma não-zero, poderá ocorrer que o jogador venha a ganhar. Já num jogo de soma-zero, o jogador nada perderá, mas também nada ganhará.
- 4) É surpreendente que num jogo de soma não-zero, pode ser vantajoso, por vezes, que o oponente conheça a função de utilidade do adversário e possivelmente se coloque em situação pior quando a conhece. Isso não ocorre nos jogos de soma zero: presume-se, aí, que cada um dos jogadores conheça a função de utilidade do outro.

1.15 Comunicação

A possibilidade de comunicação atinge maior importância, quanto mais cooperativo for o jogo, coincidindo os interesses dos participantes. Já em um jogo soma-zero, totalmente competitivo, a comunicação não desempenha qualquer papel. Num jogo totalmente cooperativo, é fundamental a possibilidade de comunicação.

A princípio, não há muitas dificuldades em jogos cooperativos, em que os participantes possam se comunicar livremente, porém podem existir dificuldades técnicas, tal como existem quando uma torre de controle dirige um piloto em meio a denso tráfego. Há problema para os dois jogadores que não podem se comunicar diretamente, tal como dois guerrilheiros que se encontram atrás de linhas inimigas.

Além da importância da comunicação nos jogos de soma não-zero, pode ser útil observar o que o outro jogador está fazendo. Como exemplos, teríamos duas pessoas dançando; o caso de normas culturais, como na Inglaterra, os veículos transitam pela mão esquerda, já nos EUA os veículos transitam pela mão direita.

Como podemos verificar no exemplo anterior, em jogos inteiramente cooperativos, a comunicação se torna crucial.

1.16 A ordem do jogo

Em um jogo de soma zero, o jogador que souber da estratégia do seu oponente terá vantagem no jogo. Num jogo de soma não-zero, tal informação poderá se transformar numa desvantagem. Como, por exemplo:

Comprador e vendedor discutem um contrato em que o preço de cada item e a quantidade a ser negociada estão ainda por determinar. De acordo com o procedimento comum, o vendedor fixa inicialmente o preço que, uma vez estabelecido, não pode sofrer alterações posteriores; e o comprador indica a quantidade em que está interessado.

No presente exemplo, o atacadista pode adquirir dois itens do fabricante, um a \$ 4 e o outro a \$ 5. O varejista tem dois fregueses para esses itens, um dos quais se dispõe a pagar \$ 9 e o outro \$ 10. Se o mecanismo da negociação for o que apontamos, que estratégia devem os jogadores? Qual será o resultado? (...)

É claro que resulta em vantagem para ambos os jogadores entrar em acordo e, de alguma forma, partilhar o lucro potencial de \$ 10. (DAVIS, 1973, p. 96).

Caso compartilhem o lucro igualmente e pretendam conseguir um resultado “justo”, o preço de venda deve ser fixado em \$7.

O mecanismo de negociação que dá ao atacadista o primeiro movimento permite exercer pressão sobre o varejista e disso retirar vantagem.

É correto afirmar que o varejista não precisa agir mecanicamente em seu “interesse próprio”, é claro o interesse do varejista em emprestar a este atacadista prioridade.

1.17 Conseqüência da informação imperfeita

No jogo original, quando ambos os jogadores dispunham de ampla informação, alto preço fixado pelo atacadista, era interpretado pelo varejista como sinal de ambição a que ele freqüentemente não se curvava.

Quando o atacadista dispunha de menos informação, o atacadista conseguia melhores resultados – e o varejista, resultados piores.

1.18 Efeito da restrição de alternativas

Uma contradição dos jogos soma não-zero é de que a restrição quanto à escolha de um jogador pode resultar em vantagem para ele.

Podemos ter como exemplo duas nações adversárias. Uma delas possui uma máquina de destruição total; seria vantajoso para a nação que possui esta máquina, fazer com que todos saibam da existência da máquina.

1.19 Ameaças

O conceito de ameaça vem a ser a declaração de que se agirá de certa forma sob certas condições.

Ex:

Caso você reduza o preço em 10 centavos, reduzirei o meu em 20 centavos. A ameaça difere do exemplo da máquina de destruição total, pois esta é obrigatória, aquela,

porém, pode mudar de orientação. Se a ameaça se realizar é presumível que a parte ameaçada leve prejuízo. Mas normalmente as duas partes ficam em desvantagem.

A ameaça só é efetiva a partir do momento que se torna aceitável. Frequentemente, em um jogo de negociação, tanto o comprador como o vendedor, podem se recusar a efetuar o negócio, a não ser que o preço se mostre conveniente.

Um bom exemplo da eficácia de uma ameaça está no exemplo que Morton Davis utiliza, em que dois jogadores, no caso representando nações que hajam feito um acordo banindo os testes nucleares. Imagine que uma delas esteja violando o acordo e a outra nação quer descobrir meios para detectar a violação. O país inspetor dispõe de aparelhos que indicam as perturbações artificiais. Assim a questão é de aumentar as probabilidades de se descobrir tal violação. Este não é um jogo soma zero, pois tanto os países inspetor, como o inspecionado, preferirão que não haja violações. Assim seria interessante o país inspetor anunciar sua estratégia antecipadamente e observá-la (tal atitude se baseia de que o violador acredite que a estratégia anunciada será posta em prática e, a partir daí age em seu próprio interesse). Não há razão para que o violador não acredite na ameaça porque é do interesse do país inspetor dizer a verdade. Poderíamos questionar porque o país violador não utiliza a mesma tática; anunciando que violará o tratado, porém as realidades políticas o impedem.

1.20 Acordos compulsórios e acordos colaterais

Em determinados jogos, acordos firmados por participantes se tornam obrigatórios, devido a regras que estão em vigor. Além disto, os participantes atuam sobre suas ações de forma recíproca, fazendo pagamentos colaterais.

Podemos ter como exemplo de tais jogos, situações em que o governo convida empresas particulares para se candidatarem à execução de um contrato, caso haja união entre as empresas, as mesmas podem entrar em acordo, se utilizando em estratégias cooperativas baseadas em pagamentos colaterais.

1.21 Algumas considerações finais sobre este capítulo

Como pudemos verificar, a Teoria dos Jogos é composta por uma tipologia de jogos, em outras palavras poderíamos dizer que a Teoria dos Jogos é formada por um conjunto de teorias baseadas em jogos. Estes podem ajudar a elucidar várias situações sociais, mas para isto, torna-se necessário verificar qual o possível lugar da Teoria dos Jogos entre os diversos paradigmas que integram as Ciências Sociais, isto é o que veremos no próximo capítulo.

Capítulo 2 A Teoria dos Jogos no contexto das Ciências Sociais.

As Ciências Sociais são compostas por uma série de escolas e tradições como, por exemplo, a teoria da ação, a teoria dos sistemas, o materialismo histórico, etc. Isto ocorre devido ao caráter discursivo da ciência social que, em meio à diversidade de paradigmas, produz conhecimento. E para produzir conhecimento, qualquer ciência se apóia em modelos teóricos (os paradigmas), que ao longo do progresso científico sofrem um processo de transformação, devido às crises que se dão em suas estruturas, pois quando determinado modelo não consegue explicar novos problemas, torna-se necessário o surgimento de um novo modelo que se adeque à nova situação. Tal transformação pode ser chamada de revolução científica (KUHN, 1989). A ciência social se diferencia da ciência natural não só pela quantidade de divergências entre diferentes linhas de pensamento, mas também pela velocidade de transformação dos modelos teóricos. Enquanto nas ciências naturais encontramos uma estabilidade relativamente duradoura em relação aos seus conceitos teóricos, nas ciências sociais poderemos constatar o fenômeno inverso, pois as crises em seus modelos são comuns; diferentes questões se abrem para novas discussões.

Assim, teremos o oscilar de um “pêndulo” que, em diferentes debates, toma as mais variadas posições. Estas representam os diversos modelos teóricos que, em conjunto, formam um campo teórico de aspecto multidimensional (ALEXANDER, 1987). Portanto, em meio a um universo teórico bastante instável e diversificado, seria possível conceber a Teoria dos Jogos como mais um dos diversos paradigmas que compõem a teoria social multidimensional?

A Teoria dos Jogos inicia sua história com aplicações na Economia, que é uma Ciência Social, tendo como objetivo básico proporcionar um parâmetro lógico, no qual os economistas pudessem analisar de forma mais organizada e nítida as diferentes situações econômicas que se deparassem. Lembrando que a Teoria dos Jogos procura conceber as mais diversas situações como “jogos”, em que os agentes sociais são vistos como “jogadores”, conforme veremos mais adiante.

Assim como a Economia, as demais Ciências Sociais talvez poderiam ter a Teoria dos Jogos como um importante ponto de apoio para melhor definir os diversos quadros de possibilidades que o objeto de estudo do cientista social (a sociedade) possa apresentar, visto que a sociedade se transforma de maneira tão rápida quanto os paradigmas das Ciências Sociais. Nisto, o discurso se torna um instrumento fundamental para o cientista, não só por causa do caráter multidimensional da teoria social, mas porque a sociedade é constituída de vários aspectos, sejam eles políticos, econômicos, antropológicos, etc. (ALEXANDER, 1987).

Deste modo, as Ciências Sociais assumem o seu caráter discursivo e não apenas explicativo, como nas Ciências Naturais. Tratando-se de discurso, teremos os mais diversos aspectos e pontos de vista relacionados com a verdade gerando uma profunda controvérsia entre os diferentes critérios de realidade que se encontram de forma conflitante nos diversos contextos sociais. Assim, as Ciências Sociais produzem o seu conhecimento por meio de análises sociais que, levadas ao debate, proporcionam o levantamento de novas questões, muitas vezes não apresentadas de forma clara e satisfatória do ponto de vista científico. Lembrando que toda esta competição de idéias e de linhas de pensamento são fundamentais para o progresso das Ciências Sociais, pois

ao mesmo tempo em que se instala a possibilidade de confusão, estrutura-se toda uma situação rica em opções e caminhos a serem considerados:

Na ciência social, os objetos de estudo são estados mentais ou condições que envolvem estados mentais. Por essa razão, a possibilidade de confusão entre os estados mentais do observador e do observado é endêmica (...). Ao invés de considerar o desacordo e a comunicação distorcida que o acompanha, como um mal necessário, muitos teóricos da ciência social (p. ex.: Ritzer, 1975) tomam o conflito entre escolas como indicador de caráter saudável de uma disciplina. (ALEXANDER, 1987, p.8).

O cientista social ao procurar utilizar a diversidade de modelos científicos em seu discurso, estará seguindo o caminho frutífero das Ciências Sociais em relação ao conhecimento. Tal caminho se opõe decisivamente à visão parcial da realidade social. Portanto, qualquer teoria social tratada de forma isolada se demonstrará insatisfatória. Com isto, o conjunto de teorias bem trabalhado não só amplia o potencial analítico do cientista social, mas também se apresenta como um enorme instrumental de opções para se chegar à verdade. Portanto, a diversidade de pontos de vista, acompanhada da discórdia entre estes, se tornam inseparáveis das Ciências Sociais. A discussão latente que há em meio a um oceano de concepções diferentes se torna fundamental para a teoria social por razões cognitivas e valorativas.

Lembramos que por discurso devemos entender o potencial de persuasão que é utilizado nos diversos debates das Ciências Sociais, baseados muitas vezes em discussões que não possuem a verdade clara e evidente (ALEXANDER, 1987). Nesta situação, o discurso se volta para o raciocínio e bom senso dos argumentos que o fundamentam. Assim, o bom argumento deve possuir coerência lógica, grau de abrangência, potencial valorativo, riqueza interpretativa, força retórica e uma boa construção teórica. Não

podemos nos esquecer que as Ciências Sociais funcionam de modo ao mesmo tempo discursivo e explicativo.

Os discursos têm como objetivo principal a disputa pela verdade. Nos debates, ocorre a sistematização das discussões com o fim de se identificar os diferentes argumentos e critérios para se chegar à legitimação das concepções sociais postas em jogo. A verdade é “alcançada” quando a substância que engendra os argumentos do discurso consegue convencer pela força da lógica. Convém destacar que a verdade pretendida não necessita se restringir ao juízo de validade empírica verificável, pois nos debates há vários juízos de verdade, posicionados em diferentes perspectivas. Por isto, as Ciências Sociais não devem seguir a mesma estrada que as Ciências Naturais, pois estas têm fácil acesso à impessoalidade empírica do seu objeto de estudo (a natureza), ao passo que aquelas possuem baixo potencial de decisão empírico, porque muitos problemas empíricos são discutidos com base em conceitos supraempíricos que, por sua vez, são contestáveis quando são referidos a “fenômenos” empíricos sem explicação. Apesar do desacordo estar presente nas Ciências Sociais, isso não significa que qualquer teoria será válida. Ela terá que se demonstrar adequada ao parâmetro discursivo que se coloca. Com isto, tal teoria alcançará o *status* de válida, mesmo que apresente algumas falhas, como, por exemplo, limitações teóricas.

Porém, qualquer teoria social em sua singularidade apresenta restrições teóricas. Como, por exemplo, o materialismo histórico de Karl Marx é contestado por Max Weber no que se refere à importância da economia, pois Weber preferia acreditar que, dependendo da situação, o fator predominante de uma certa ação poderia ser outro, como os valores morais (WEBER, 1904). É esta a importância que Weber atribuiu aos

fenômenos religiosos nos quais os líderes arrastam multidões para um determinado comportamento. A teoria da ação de Weber, por sua vez, sofre a contraposição da teoria dos sistemas, inspirada em Durkheim.

Voltando à idéia da Teoria dos Jogos incluída nas Ciências Sociais, pode-se dizer que a TJ, como tantas outras teorias sociais já citadas neste trabalho, utilizadas empiricamente ou em reflexões gerais de cunho teórico, mostra-se insatisfatória quando trabalhada isoladamente, pois se restringe teoricamente, apresentando visões unilaterais diante da realidade social.

A Teoria dos Jogos é caracteristicamente normativa em essência e em método. Sua finalidade é colocar o receituário das diferentes estratégias de um “jogador racional” (que se guia pela razão) numa situação posta em “jogo”, quando as preferências desse jogador, assim como as escolhas dos demais, são dadas em unidades de utilidade. Acredito que uma das possíveis limitações da TJ seria sua omissão em relação aos conceitos psicológicos que o “jogador racional”, como ser social, possui.

Outra possível falha da Teoria dos Jogos é a sua incapacidade de orientar os jogadores em relação às coalizões sociais. Pode-se ter como exemplo a teoria de N pessoas (tipo de “jogo” da teoria dos jogos em que há mais de dois participantes). Ela se demonstra, na maioria das vezes, incapaz de prescrever, a qualquer um dos participantes, a quem se deve atrair para uma coalizão e como e quanto se deve estimular para que tal aliança ocorra (RAPOPORT, 1967). Portanto, a teoria não tem como fazer previsões sobre o que acontecerá se cada um dos participantes colocar em prática “a melhor estratégia possível”. Não se esquecendo que não cabe à TJ decidir qual a opção que um “jogador” deve utilizar em situações de conflito na vida real, mesmo porque a TJ não se

propôs a determinar os valores que estão engendrados, como por exemplo, na mentalidade dos indivíduos. Cabe à teoria sistematizar as diversas possibilidades que determinado participante possa ter em um “jogo” (situação de conflito social), tendo em vista tornar inteligível o quadro de alternativas que podem ser consideradas pelo participante e as possíveis conseqüências de tais opções. Foi neste aspecto normativo da teoria (o qual ela se propôs) que foi feita a crítica anterior, pois é justamente em uma situação de “jogo” que a teoria se apresenta “muda”, pois não consegue deixar claro para o participante se é válido ou não se aliar com outro participante e nem mesmo torna possível ajudar a um determinado “jogador” a decidir se é válido ou não participar de um certo “jogo”, mesmo porque (como foi dito anteriormente) a teoria não tem como prever o resultado de uma competição na qual os demais participantes coloquem em prática os melhores “caminhos possíveis”.

Como ficou evidente, a Teoria dos Jogos possui suas falhas no que se refere à análise das coalizões sociais, porém pode ser de significativa importância o enriquecimento do instrumental teórico e empírico do cientista social que valoriza a diversidade de paradigmas da teoria. Visto que a Teoria dos Jogos, trabalhada em conjunto com outras teorias sociais, isto é, a Teoria dos Jogos como um dos paradigmas das Ciências Sociais poderia se tornar válida ao estimular determinadas reflexões, como por exemplo o comportamento “racional” dos indivíduos em sociedade e até mesmo hipóteses sobre as diversas situações competitivas que ocorrem na sociedade, como o desemprego e as inclinações do mercado de trabalho. Tais propostas hipotéticas poderiam ser analisadas de forma empírica na realidade social pelo próprio investigador social (o sociólogo) tendo como objetivo verificar até que ponto a TJ poderia colaborar para a

melhor compreensão das diversas e ambíguas questões sociais e com o próprio conhecimento social, mantendo assim um compromisso com a ciência e com a humanidade.

Capítulo 3 A transição para a democracia na perspectiva da Teoria dos Jogos.

Neste capítulo, temos como objetivo apresentar um exemplo de aplicação da Teoria dos Jogos no plano macro-social, mais especificamente, analisar com o auxílio da teoria (Teoria dos Jogos) os processos de transição para a democracia, basicamente no que se refere a escolha de instituições na passagem para o sistema democrático⁴. Primeiramente, trataremos de forças sociais constituídas de grupos de indivíduos, aqui pensados como jogadores sociais porém, na concepção macro-social, o conjunto destes jogadores (também agentes sociais) pode ser pensado como jogadores macro-sociais⁵ com potencial de ação (isto tudo se relacionarmos com a Teoria dos Jogos). Com isto, analisaremos como se comportam as forças sociais, aqui concebidas como jogadores no plano macro-social, em uma situação de transição para a democracia.

Para Przeworski, a queda de uma ditadura, por quaisquer que sejam as causas, levanta como questão central a escolha das instituições em contextos sociais que tenham os seguintes fatores: econômicos, políticos, institucionais vigentes, forças sociais autônomas que lutam para impor às demais um sistema que lhes reforce a vantagem política. Em consequência da situação de transição, segue-se a formulação de novas questões: após a escolha da instituição ela terá aceitação ampla? Ou ainda, ela será auto-sustentável?

Tais questões são problemas clássicos da Teoria Política Liberal. Desde o século XVIII, os pensadores políticos pensam em uma forma de transformar o caos do conflito

⁴ Uma abordagem deste trabalho relacionado com o artigo: *A Escolha de Instituições na Transição para a Democracia: Uma abordagem da Teoria dos Jogos*, de Adam Przeworski.

⁵ Nós nos utilizamos do conceito de jogador macro-social para melhor aproximarmos as idéias de Przeworski com a pesquisa realizada neste trabalho.

em uma calma vida de cooperação. Um grande exemplo seria “Leviatã” de Hobbes que propunha a proteção dos indivíduos e de seus respectivos bens em uma sociedade administrada por um governo soberano que podia ser um líder ou uma assembleia. Atualmente, temos as tentativas de fazer coerções em ações cooperativas, normas, moral, instituições benevolentes dada uma determinada estrutura de interesses estratégica, montada a partir de diferentes combinações de conflitos e cooperações, ou mesmo movimentos cooperativos. Assim surgem dúvidas: que mecanismos seriam voluntariamente adotados? Qual seriam as pós-instalações? Seriam: o Estado, o planejamento, as convenções, a moral, as normas, as instituições, o acaso?

Os filósofos buscam mecanismos que originem consentimento amplo e espontâneo e não instituições arbitrárias como meios de obrigar os cidadãos a assumirem um determinado comportamento, mesmo que este seja desejável.

Os liberais partem da premissa de que indivíduos hipotéticos enfrentam o problema de cooperação em estado de natureza. Para Przeworski, isto não ajuda a analisar os problemas com que se deparam os atores reais em condições históricas concretas. Como exemplo real, temos os eleitores, aqui pensados como jogadores sociais, entrando em conflito em contextos sempre preexistentes: convenções, normas e instituições. Com a democratização destas, a função do pacto democrático é o de efetuar uma transformação que vise à melhoria da vida social.

É importante analisar a estrutura de conflitos de instituições democráticas duráveis, e procurar perceber de que forma os conflitos resultam da escolha de instituições: quando o antigo regime se desprende do poder por meio de negociações; e quando ele se desintegra, de modo que o problema da construção de novas instituições

democráticas permanece inteiramente nas mãos das forças das primeiras democracias.

Przeworski procura levantar hipóteses comparativas que façam distinção das conseqüências dos conflitos, entre jogadores sociais dotados de interesses e valores particulares, atuando em circunstâncias independentes de suas vontades.

As hipóteses testadas por evidências comparativas, como exemplos podemos ter os eventos no Leste Europeu, dispõe de um número de casos suficiente para testar de modo sistemático, até mesmo com o auxílio da estatística. Porém Przeworski apenas sugere as hipóteses, não chegando a testá-las.

3.1 Os jogadores macro-sociais e as instituições.

Para Przeworski, logo que uma ditadura é derrubada surge a questão: as forças políticas mais fortes aceitarão uma oposição aberta, ainda que limitada?

Após as instituições serem fundadas, torna-se necessária a integração com os jogadores macro-sociais, neste caso, as forças sociais relevantes dispostas a submeter seus interesses à incerteza da competição e a obedecerem seus resultados. Conflitos ligados às transições para a democracia normalmente se dão em duas frentes:

- 1) entre o jogador macro-social opositor (formado por indivíduos opositores) e o jogador macro-social defensor (formado pelos agentes defensores) do regime autoritário em relação à democracia;
- 2) Entre o jogador macro-social protodemocrático (prioridades para a democracia) entre si mesmo por melhores oportunidades na democracia.

As duas frentes representam a imagem de luta entre “sociedade” contra o “Estado”. Tendo como slogan: a unificação de forças de oposição ao regime autoritário vigente.

O fundamento da democracia se traduz na competição entre forças políticas que têm interesses conflitantes, na qual as decisões de relevância social não são arbitrárias e nem definitivas. Surge assim um dilema na fase de transição para a democracia: primeiro os jogadores macro-sociais (as forças sociais) para efetivar a democracia devem unir-se contra o autoritarismo? Segundo, as forças para saírem vitoriosas devem competir entre si?

A luta se realiza em dois campos: primeiro, contra o regime autoritário e segundo, contra os próprios aliados pela melhor posição na democracia.

Lembrando que fazem parte do processo de democratização: a desmontagem do regime autoritário e a construção do regime democrático. A relevância dos fatores de desmontagem e de construção dependem do lugar ocupado, no interior do regime autoritário, pelos jogadores macro-sociais que controlam o aparato de repressão. Um bom exemplo seria o caso das forças armadas, em qualquer lugar que os militares permaneçam unidos na defesa do regime, elementos de desmonte dominam o processo de transição. Foi o que ocorreu no Chile e na Polônia, elementos desarticuladores também obscureceram as transições na Espanha, Uruguai, Coréia do Sul e Bulgária.

Ao contrário, sempre a união militar se desintegrou por causa de uma aventura externa fracassada, exemplos: Grécia, Portugal e Argentina, bem como nos regimes em que os militares foram efetivamente submetidos ao controle civil, como nos países do Leste Europeu, onde o processo de construção de um novo regime foi menos afetado

pelos fatores de desmontagem.(PRZEWORSKI, 1992).

Se tratando da desmontagem do regime político vigente, há basicamente quatro jogadores macro-sociais: os linhas-duras, os reformistas, os moderados e os radicais. (O'DONNELL e SCHMITTER, 1986 apud PRZEWORSKI, 1992, p. 10-11).

Os jogadores macro-sociais distintos em linhas-duras e reformistas formariam o grupo autoritário. Em contrapartida, os moderados e os radicais constituem o bloco da oposição. Os linhas-duras são os repressivos (a polícia, a burocracia legal, censores, alguns jornalistas etc). Os reformistas são setores da burguesia no capitalismo e alguns administradores de companhias estatais no socialismo.

Os moderados e os radicais são grupos da população que podem representar, mas não necessariamente, interesses diferentes. Normalmente, eles se diferenciam pela aversão ao risco.

Havendo entendimento entre reformistas e moderados, já pode ser o suficiente para a desmontagem dos regimes arbitrários.

Há um possível conjunto de soluções para os reformistas e moderados: os reformistas controlam os linhas-duras e, segundo, os moderados controlam os radicais. Os moderados devem estimular os linhas-duras a cooperar com os reformistas e fazer mudar de opinião os radicais que querem promover mobilizações em defesa de transformações mais profundas. Surge a questão: quando tal situação pode ser satisfeita?

A princípio, surge a possibilidade de que as forças armadas controlem a desmontagem, surgindo três opções: primeiro, optar por reformas; segundo, serem induzidas pelos reformistas a cooperar e por fim permanecerem passivas.

Nestas circunstâncias, o jogador macro-social representado pelos moderados

corre o risco de perder certa importância política quando os reformistas são apenas interlocutores viáveis para os moderados, quando estes podem controlar ou induzir as forças armadas. Por outro lado, os moderados podem conseguir conter os radicais, como formular termos aceitáveis para os mesmos ou intimidarem os radicais. Mesmo porque os moderados precisam dos radicais para pressionar os reformistas.

Neste contexto de transição, os reformistas deparam-se com a escolha estratégica entre permanecer fazendo aliança autoritária com os linhas-duras, ou fazer uma aliança democrática com os moderados. Apesar destes poderem optar pela destruição total das forças políticas organizadas sob o regime autoritário.

Em tal situação os moderados podem se aliar com os radicais ou negociarem com os reformistas. No caso dos reformistas se unirem com os linhas-duras e os moderados com os radicais, as duas coalizões se opõem e elas lutam até que vença um dos lados.

Por conseguinte, defende Przeworski, caso haja união entre os reformistas e moderados, o resultado é a democracia com garantias.

Em outro caso, quando os moderados se aliam com os radicais e reformistas com os moderados. Os reformistas estão aceitando a democracia sem garantias que resultam da coalizão radicais-moderados.

Outra situação possível seria a aliança composta por linhas-duras e reformistas, e outra formada por moderados e reformistas. Os moderados estão aceitando a liberalização, sendo cooptados para a organização do regime autoritário. Nesta situação, os reformistas possuem uma estratégia dominante que é a de sempre se aliarem com os linhas-duras. Assim, moderados e radicais têm sua oposição derrotada, com o bloco

autoritário se mantendo intacto, os reformistas se sentem mais seguros se comparado com uma democracia formada pela coalizão de moderados e radicais que não oferece garantias. Tal situação é definida pelo fato dos reformistas não terem força política própria, portanto nenhuma perspectiva de êxito político sob a democracia. Mesmo com garantias, os reformistas estão em melhor situação sob a proteção de seus aliados autoritários.

Para Przeworski, um bom exemplo da situação apresentada seria o caso da Polônia (1980-1981); como solução, a situação necessitava de que duas condições fossem satisfeitas: primeiro, a oposição insistia na premissa da competição eleitoral e, segundo, o partido desejava uma garantia de vencer as eleições.

Aprofundando a discussão, tinha-se a oposição se dispondo a aceitar a vitória do Partido; não exigia uma chance de vencer, apenas a de competir. Em contrapartida, o Partido não se opunha às eleições, mas queria ter uma boa oportunidade de vencer. Em pesquisas clandestinas, o Partido tinha 3% das intenções de voto, não havendo assim como superar tal empecilho. Caso o partido estivesse obtendo 35% das intenções de voto, seria fácil inventar um sistema eleitoral competitivo, com uma boa oportunidade de vencer. Mas não com 3% das intenções de voto.

Além disso, não existiam regras que suprissem os constrangimentos impostos pelos interesses e oportunidades externas dos jogadores macro-sociais em disputa. Nesta situação, os reformistas não podiam se aventurar a uma aliança democrática com os moderados. Por outro lado, suponhamos que o jogador macro-social formado por agentes reformistas tenha suficiente força política para competir em condições democráticas, caso lhe forem dadas garantias institucionais. Será isso suficiente para que eles optem pela democracia?

Segundo Przeworski, em tal situação, os reformistas têm peso político independentemente dos linhas-duras: eles podem obter um certo apoio em contextos competitivos e, assim, preferirem a democracia com garantias a outras opções. Assim sendo, o resultado para os reformistas depende das ações dos moderados: primeiro, caso os moderados prefiram garantias: reformistas ficam em melhores condições na democracia; segundo, caso os moderados se unam com radicais: os reformistas perderão, com os moderados preferindo a democracia sem garantias.

Agora imaginemos situação diversa, na qual os reformistas decidam primeiro o que fazer, antecipando a reação dos moderados. Caso os reformistas façam aliança com os linhas-duras, aqueles permanecem no primeiro estado em que se achava a questão. Assim os reformistas estariam em melhor posição na democracia com garantias. Por outro lado, se o jogador macro-social formado pelos reformistas decida negociar com os moderados, estes poderão escolher uma aliança com os radicais, que será pior para os reformistas. Deste modo, estes últimos continuarão obedecendo ao regime.

Podemos perceber que os jogadores macro-sociais (as forças políticas) se encontram em um verdadeiro jogo de estratégias em um período de transição social, no caso para a democracia, onde cada força política pode calcular em que estratégia estão as maiores possibilidades de conquistar ou até mesmo de se manter em boa posição em meio a transições políticas e sociais que resultam da democracia.

Voltando ao jogo macro-social aqui tratado, os moderados sabem que se atenderem as condições dos radicais, os reformistas se aliarão com os linhas-duras no próximo turno.

Os reformistas possuem um amplo leque de estratégias punitivas para induzir os

moderados, a cooperar, como o *tit for tat* - pagar na mesma moeda (tipo de jogo apresentado anteriormente). Caso a situação original se repita, a democracia poderá evoluir espontaneamente.

Segundo Przeworski, situações em que mudanças de regime estejam em vigor, não entram em repetição. Tais situações são exclusivas: algo que se separa dentro do sistema de poder autoritário, uma das suas forças políticas prefere fazer parte do poder com aprovação em vez de torná-lo monopólio pela força; preferindo fazer aliança com eventuais forças políticas de fora do regime em busca de garantias para sua posição na democracia. Vale ressaltar que situações futuras mudam em razão de ações estratégicas escolhidas no presente.

Ainda em Przeworski, geralmente reformistas que decidem voltar atrás em suas decisões quase nunca sobrevivem à ira de outras forças sociais em disputa, como os linhas-duras por exemplo, fazendo com que os reformistas sejam descartados do jogo. Porém, Przeworski reconhece que há exceções, como o caso do Brasil, onde os arquitetos da fracassada “descompressão” de 1974, conseguiram se reconstituir e tentar novamente.

Não se esquecendo que novas tentativas podem ser feitas por ação de novos reformistas: foi o que ocorreu na Coreia e na Polônia. No entanto, trata-se de novos jogadores macro-sociais em novas situações. Com os reformistas conseguindo estabilidade: a democracia é institucionalizada.

Podemos perceber que os jogadores macro-sociais não só lutam por uma posição no novo regime, mas também pela sua própria sobrevivência. Como é o caso dos partidos socialistas na Europa Ocidental que, como forças políticas, se viram diante da opção de conseguir o apoio das massas populares ou desaparecer.

Também é importante perceber que cada jogador macro-social antes de lutar por uma posição ou pela sobrevivência ao longo e após o processo de transição para a democracia, deve tomar consciência de que rumos a transição está tomando e em que, e até que ponto, tais transformações podem influenciar direta e indiretamente o grupo de agentes sociais que constituem a força política ou jogador macro-social, como aqui está sendo pensado. Assim tal grupo de agentes deve tentar probabilizar, a partir da realidade em que se encontra, como a sua situação vai ficar em relação aos demais jogadores macro-sociais e em relação à própria sociedade. A partir de então, tal jogador macro-social poderá tomar uma posição frente às mudanças que estão ocorrendo, e calcular, por exemplo, quais seriam as melhores estratégias de coalizão política e com que força política se unir, seja para conquistar maior estabilidade no poder ou simplesmente continuar existindo em uma determinada posição.

Um bom exemplo dado por Przeworski, é o caso de países latino-americanos nos quais a transição para a democracia resultou de negociações, a força política formada pelos militares preservou a autonomia, além de continuarem a exercer proteção sobre o sistema político. Isto ocorreu até mesmo na Argentina, onde os militares sofreram humilhante derrota externa.

Vale lembrar que, uma vez a democracia instalada, não quer dizer que ela será intocável, pois em novas democracias é comum a ameaça de uma intervenção militar, como, por exemplo, a já citada Argentina.

Segundo Przeworski, dentre as recentes transições para a democracia, a Espanha e a Grécia são os únicos países em que os governos democráticos conseguiram implantar um controle civil sobre os militares e livraram-se do seu domínio.

Por se falar em intervenção militar, os moderados, por exemplo, temem impor o controle civil, de imediato, devido ao perigo de tal intervenção. Temos um exemplo de cálculo estratégico subentendido nesta decisão, que deve ser o seguinte: há grandes chances de ocorrer um golpe por parte dos militares, caso haja a introdução do controle civil, por outro lado, sem o controle civil as chances de ocorrer um golpe são menores, pois os militares não seriam desalojados da posição original de tutela.

Segundo Przeworski, o quadro de possibilidades pode ser esquematizado da seguinte forma:

Consideremos, por exemplo, o quadro abaixo :

Probabilidade de um golpe	Imediato	Eventual
Com tutela	0,20	0,60
Sem tutela	0,80	0,01

Nessas condições, a probabilidade de uma intervenção militar imediata ou futura, caso os militares continuem a tutelar o sistema político, é de 68%, enquanto as chances de que dêem um golpe, se o governo procurar impor o controle civil é de 80,2%.(PRZEWORSKI, 1992, p.17).

Em nota, Przeworski esclarece que os valores dados em porcentagem na citação são originários das seguintes fórmulas:

P.total = p + (1-p)t e no caso de tentativa de controle civil temos:

P.total = q + (1-p)c,

Sendo p a probabilidade de um golpe sob tutela e t a probabilidade de um golpe eventual (nesse caso sob tutela); q probabilidade de um golpe imediato caso o governo imponha o controle civil excluindo a tutela militar e c a probabilidade de um golpe eventual sem tutela. Em relação aos números que constam na tabela, acredito que

correspondam aos diferentes pesos de probabilidades atribuídas por Przeworski às conseqüências de diferentes atitudes estratégicas do governo em relação aos militares. Assim temos a possibilidade de um golpe da seguinte forma:

$$\mathbf{P.total = p + (1-p)t = P.total = 0,2 + (1-0,2)0,6 = P.total = 0,68 \text{ ou } 68\% \text{ e}}$$

$\mathbf{P.total = q + (1-p)c = P.total = 0,8 + (1-0,2)0,01 = P.total = 0,808 \text{ ou aproximadamente } 80,2\%.$

O próprio Przeworski reconhece que nem todos os golpes efetuados por militares de diferentes épocas e lugares serão iguais. Por isto as dificuldades não cessam com a análise das probabilidades de golpe. Um argumento a favor de punições posteriores aos militares seria uma interferência externa como a ONU, por exemplo, em defesa dos direitos humanos, assim uma punição aplicada ou a possibilidade de uma punição ocorrer, faria com que os militares pensassem duas vezes antes de efetuar um golpe. Porém, os militares podem não desistir do poder por causa de ameaças. A imposição de um controle civil pode aumentar as chances de um golpe catastrófico para a sociedade ou a determinados segmentos sociais. O governo pode ser obrigado a conter seus aliados democráticos e aceitar os limites definidos pela tutela militar.

Para Przeworski, há duas razões básicas pelas quais os políticos democratas podem não querer desmontar a ameaça militar, ainda que possam fazê-lo. Primeiro, temos um bom exemplo histórico, que ocorreu na Argentina em 1981, os partidos políticos argentinos, temiam que a retirada de uma ameaça militar estimulasse uma nova onda de mobilização popular, como em 1973, e as empurrasse mais para a esquerda do que desejavam, pois eles temiam os radicais, além dos partidos não desejarem ficar em uma situação em que teriam de ouvir o próprio povo. Assim, se é possível utilizar-se dos

agentes militares para reprimir movimentos populares, a tutela das forças armadas se transformaria em proteção aos partidos políticos estabelecidos. A segunda razão seria o caso de países em que a intervenção militar se transformou em tradição, é provável que haja, nestas nações, a ausência de paradigmas institucionais, por meio dos quais se aplique o controle civil sobre os militares. E em situação de tal carência, o governo teria que decidir entre suportar a autonomia militar ou destruir o aparato militar completamente. Em uma perspectiva nacionalista, o país não pode ficar desprovido de defesa militar (PRZEWORSKI, 1992), mesmo porque um país sem forças armadas pode ser um convite para interferências externas indesejáveis feitas por outros países.

É importante que governo e forças armadas entrem em um consenso em relação às posições pós-transitórias, fazendo com que haja um balanceamento entre vantagens e desvantagens na nova convivência em democracia. Ao mesmo tempo, que não haja exação por nenhuma das partes envolvidas (no caso governo e militares) seja no aspecto de poder ou representatividade. Pois caso haja extorsão por parte dos militares o antigo regime autoritário deixará resíduos bastante inconvenientes para toda a sociedade. Um exemplo histórico seria o alto preço que Pinochet cobrou da sociedade chilena em troca de seu consentimento por eleições livres, como estabilidade dos comandantes em chefia das forças armadas e da polícia; proteção ao “crédito” de militares, respeito ao conselho de segurança formado por quatro militares e quatro civis, etc.

Mesmo mantendo os militares submetidos ao controle civil em uma democracia pós-autoritarismo, ainda pode haver muita insatisfação por parte de quem sonhou com a passagem do autoritarismo para a democracia, pois muitos cidadãos podem cobrar dos atores que protagonizaram a transição para a democracia, reformas como: transformações

sociais e econômicas mais profundas. Todavia, as forças democráticas também possam lamentar a sua moderação, porém, antes não possuem outra opção senão a precaução.

Os protagonistas democráticos não têm como ter certeza de como eventos transitórios vão se desenrolar, por outro lado, tais agentes principais têm a seu favor o fato de que no sistema democrático, as decisões não serem definitivas.

Outro exemplo histórico, exposto por Przeworski, foi o que ocorreu na Polônia, onde houve engano de vários fatores em relação ao processo de transição para a democracia, pois o partido em disputa recebeu tão pouco apoio no primeiro turno das eleições de junho de 1989 que a autenticidade do acordo foi minada, pois os aliados dos comunistas, decidiram aventurar-se por conta própria. A oposição efetuou permissões de última hora para assegurar a participação dos reformistas, caso a oposição pudesse antecipar o que aconteceu, não teria feito concessões. Estrategistas do partido alegaram todos os tipos de razões pelas quais a solidariedade se daria mal nas eleições de junho de 1989.

Outros exemplos históricos:

No Chile, na Coréia do Sul e no Paquistão as tentativas de modificar as constituições legadas pelo regime autoritário foram até o momento abortadas, enquanto no Uruguai, um plebiscito não conseguiu reverter a auto-anistia proclamada pelos militares. (PRZEWORSKI, 1992, p.19).

Como podemos perceber, as forças democráticas são incentivadas a remover as garantias deixadas como legado do regime autoritário. Desta forma, a transição deixa uma herança institucional caracteristicamente instável.

3.2 A edificação das democracias

Agora vamos partir da premissa de que o processo de desmontagem não seja necessário, as forças armadas como jogadores macro-sociais representantes da resistência à democracia se desfazem, como na Grécia ou na Alemanha Oriental, ou elas (as forças armadas) sejam favoráveis à transição para a democracia, como ocorreu em vários países do Leste Europeu. Para Przeworski, ocorrerá a instalação de uma democracia auto-sustentável, caso os jogadores macro-sociais participantes concordem com um quadro institucional que permita a contestação aberta, embora restrita, além dessa nova ordem (a democracia) gerar um acordo duradouro.

Przeworski defende que a democracia não pode ser imposta, ela emerge da negociação, desta forma, nem sempre há necessidade de negociações para livrar a sociedade do regime autoritário, mas as negociações são necessárias para construir instituições democráticas.

O paradigma de negociação possui a seguinte estrutura: os conflitos dizem respeito às instituições; cada jogador macro-social (ou força política) pelo conjunto de estratégias institucionais que defenda seus interesses e conforme se dão os processos transitórios se estabelece uma estrutura institucional democrática.

Além da estrutura de negociação há outros problemas envolvidos na escolha institucional, que normalmente são três problemas gerais: primeiro, substância versus procedimento; acordo versus competição e majoritarismo versus constitucionalismo. Conseqüentemente, surgem questões: até que ponto os resultados sociais e econômicos devem ser deixados em aberto e em que medida, alguns deles devam ser protegidos e

garantidos a respeito dos resultados de interação competitiva.

Um exemplo histórico relacionado com tais questões seria a Constituição espanhola de 1977, esta foi a que mais se aproximou de uma constituição liberal clássica, que apenas especifica as regras do jogo e diz muito pouco sobre as conseqüências (exceto a propriedade privada), enquanto que a Constituição brasileira de 1988 passou para outro extremo, relacionando detalhes de direitos sociais e econômicos.

Mesmo numa transição que não haja oposição dos militares, surgem receios e até conflitos por parte dos jogadores macro-sociais em questão, que podem ser devido a um acordo problemático que leve às instituições que tenham conseqüências distributivas, caso a escolha de instituições fosse apenas uma questão de eficiência, não provocaria controvérsias: ninguém teria razões para rejeitar um sistema que coloca grupos de pessoas em melhor situação sem qualquer custo para outros. Porém, como já foi dito anteriormente, ocorre a distribuição de recursos econômicos, políticos e ideológicos que implicam em direitos sócio-econômicos. As instituições, por sua vez, interferem na maneira e no grau em que são promovidos interesses e valores particulares.

Quando a relação de forças políticas é conhecida pelos participantes e o quadro institucional está sendo adotado e se possa saber se a relação é desigual ou equilibrada, tais condições determinaram os tipos de instituições que serão adotados e se elas serão estáveis. Deste modo, para Przeworski, surgem as seguintes hipóteses: primeiro, quando se sabe de antemão que a relação de forças é equilibrada, pode acontecer algo como uma guerra civil demorada, um acordo sobre instituições que não podem funcionar, etc; segundo, a relação de forças é previamente desconhecida, as instituições conterão longos preceitos de controle e sua duração bastante incerta; terceiro, quando a relação de forças é

conhecida e desigual, nesta situação, as instituições são construídas sob medida para uma determinada pessoa, partido ou aliança.

Geddes segundo Przeworski, expôs que na América Latina, toda vez que um novo sistema partidário surgiu de um período autoritário, novas constituições foram adotadas, estas buscavam consolidar as relações de forças mais recentes.

Por sua vez, Hayward, segundo Przeworski, descreveu melhor a origem e o papel dessas instituições, escrevendo, não por acaso, a respeito da França. Segundo Hayward, os franceses utilizavam-se de regimes com curta duração, em consequência, suas constituições possuíam pouca autoridade, isto em qualquer época. O documento vigente era provisório e fixava a distribuição de poder conveniente aos vitoriosos numa oposição política. Tal documento era tido apenas como um meio de operar o partidário e determinar de modo formal as condições segundo as quais o governo era autorizado a governar.

Na França, a constituição da Quinta República foi elaborada convenientemente para o general De Gaulle, porém só foi aprovada no teste de convivência quando um líder socialista existiu juntamente com uma maioria mais parlamentar de direita.

Toma-se satisfatório para os jogadores macro-sociais que as constituições das relações de forças sejam tão duradouras quanto essas relações. Podemos ter como exemplo a Constituição chilena de 1925, a mesma não possuiu aceitação generalizada até 1932, quando foi feito um ajuste paralelo para entregar aos donos de terras o controle sobre os votos dos camponeses e para manter de forma genérica a sobrerepresentação dos direitos rurais. Logicamente, a Constituição que emergiu por volta de 1932 foi uma provocação de setores urbanos e latifundiários que visavam manter baixos os preços dos

produtos agrícolas, dando condições aos proprietários de “arroxarem” os salários rurais. Somente nos anos 60, quando os democratas cristãos buscaram o apoio da população camponesa, as barreiras criadas foram reduzidas. Por volta de 1968, o sistema desmoronou e a democracia foi derrubada em 1973. As instituições em questão, duraram 41 anos, mas desde o início elas foram planejadas de tal forma que não suportariam uma mudança profunda de condições: como a ampliação da cidadania das massas rurais.

Agora imaginemos outra situação, na qual as forças políticas em conflito possuam preferências por determinadas ordens alternativas de organizar a vida política em sociedade. Deste modo, certos grupos acreditam que seus interesses seriam melhor representados no sistema parlamentarista, enquanto outros grupos possuem preferência pelo presidencialismo. Outro conjunto de forças políticas defende o afastamento do Estado da Igreja. Em contrapartida, um grupo oponente insiste em uma religião do Estado.

Imaginemos que uma coligação de forças denominada Fileira, acredita que a democracia é mais promissora sob o sistema institucional A; em oposição, outra chamada Coluna, se sente incomodada por esse sistema e prefira B. Conseqüentemente elas não estão em acordo. Em tal situação, falta um equilíbrio nas estratégias puras e uma catástrofe possível é a guerra civil. (PRZEWORSKI, 1992).

Ainda em Przeworski, tais estratégias podem ser esquematizadas da seguinte forma:

Quadro 5

COLUNA FILEIRA	A	B
A	Melhor, mais ou menos	Péssimo, péssimo
B	Péssimo, péssimo	Mais ou menos, melhor

Foi o que aconteceu na Argentina entre 1810 e 1862, quando duas tentativas de redigir uma constituição fracassaram e somente se chegou a uma situação estável depois que a província de Buenos Aires foi derrotada numa guerra. Pode ser bem essa a situação atual na União Soviética, onde forças nacionalistas, federalistas e unitárias se chocam sem nenhuma solução evidente(...), as forças políticas podem ser levadas a adotar alguma estrutura institucional, qualquer uma, apenas como uma solução contemporizadora. (PRZEWORSKI, 1992, pp. 22-23).

Em vários países os conflitos sobre instituições foram rapidamente encerrados. Com a intenção de amenizar os choques entre as forças políticas no Brasil, adotou-se com todo conhecimento de que a Constituição não poderia ser cumprida, prometendo-se satisfazer, no futuro, todos os tipos de demandas. Na Argentina, a Constituição de 1853 foi reformada, embora ela jamais tenha funcionado.

Diferentemente dos países latino-americanos, os USA pareciam depositar maior credibilidade nas instituições, tornando-se uma distinção da cultura política americana, onde há a crença de que os agentes se comportam de modo diverso se comparado com a inexistência das mesmas. Além da América, podemos encontrar diferenças no valor depositado nas instituições também na Europa onde, na Hungria, um plebiscito sobre o modo de eleição à presidência, levou às urnas apenas 14% dos eleitores. Apesar dos grupos políticos saberem da importância das instituições, eles possuem consciência que não têm como prever de forma específica as conseqüências de ordens institucionais

alternativas.

Os grupos de europeus conservadores demandaram pelo voto obrigatório, pois pensavam que seus eleitores se ausentariam, enquanto combatiam contra o voto feminino, acreditando que as possíveis eleitoras beneficiariam seus inimigos políticos. Erraram nos dois casos.

Segundo Przeworski, as forças políticas concordam em dar um fim aos conflitos referentes às instituições, porque receiam que o prolongamento dos atritos leve a uma guerra civil. E além do mais, de alguma forma o governo deve continuar. Sendo o caos a pior alternativa para todos.

Ao voltarmos à idéia da edificação de instituições, podemos perceber que normalmente não há uma preocupação em se criar novos sistemas e sim optar por instituições, que vem dando certo em algum lugar. Na Polônia, muitos defendiam que se devia tomar qualquer instituição da Europa Ocidental e usá-la bem, isto se baseando na idéia de que qualquer sistema é preferível à desordem.

Przeworski conclui que a respeito de instituições adotadas como soluções que se acomodam as circunstâncias, quando se possui consciência que as relações de forças são equilibradas e os diferentes jogadores macro-sociais têm fortes preferências por soluções alternativas, podem assumir potencial de combinação, se conseguem continuar existindo durante um tempo razoável, mas não é certo que durem até esse ponto. As instituições que ratificam vantagens provisórias, provavelmente durarão tanto quanto a situação que as originaram.

3.3 Os diferentes processos democráticos

É importante efetuarmos a devida distinção entre democratização do regime e do estado. Este se baseia nas instituições, aquele nas relações entre instituições estatais e a sociedade civil. (O'DONELL e SCHMITTER, 1986 apud PRZEWORSKI, 1992, p.27).

Os jogadores macro-sociais que batalham contra a ditadura, devem também se preocupar com suas futuras situações na democracia. Surge a questão: tais jogadores devem permanecer unidos contra o autoritarismo, ou devem dividir-se entre si próprios.

Na Polônia o jeito foi simplesmente fazer negociações em mesa de forma “redonda”, isto é, não havia lados. Por outro lado, na Hungria o formato foi triangular.

Voltando ao dilema dos jogadores macro-sociais, Przeworski defende que se caso as forças políticas se dividam em curto espaço de tempo, é provável que se repita o que ocorreu na Coreia do Sul, onde o conflito entre dois candidatos presidenciais - disputa esta que era em princípio pessoal, mas também econômica e regional - permitiu a vitória do candidato ligado à ditadura.

Por outro lado, caso os jogadores macro-sociais (as forças políticas) não se dividam de nenhum modo, o novo regime será a reprodução exata do anterior: não-competitivo e não-representativo. Tal perigo, segundo Przeworski, é o que enfrentam vários países do Leste Europeu: pois a revolução pode terminar consolidando apenas o anti-comunismo e não a democracia. No caso de tais países, as condições se complicam ainda mais, pois todo novo partido de esquerda teria de incluir comunistas antigos, pois um acordo com estes seria um “beijo de morte”.

Situação parecida ocorreu na Polônia, pois alguns grupos favoráveis à união

anticomunista tentaram provocar uma disputa esquerda direita, por já saberem das conseqüências para qualquer grupo que representasse a esquerda. Os que se apresentavam como sendo de esquerda tiveram que declarar a não existência de nenhuma divisão dentro da coalizão, por isso não havia razão para uma disputa e nem para formar partidos múltiplos.

Outro exemplo histórico interessante foi o que se deu no Brasil, cinco anos se passaram, antes que o PMDB se repartisse em suas correntes ideológicas. Nasceu para dar uma aparência “democrática” ao regime autoritário, o MDB promoveu a única cobertura para a ação de uma oposição legal e, duas formas tornaram-se uma proteção para todos os tipos de forças políticas. Havia a certeza de que tal artificialismo se desfaria em seus componentes de origem, a partir do momento que todos os partidos pudessem existir legalmente, e foi o que ocorreu quando foi formado o Partido Popular. Porém tal separação não durou muito e o novo aspecto do MDB, PMDB, tornou-se o maior partido do país, ganhando até 1989.

O dilema pode surgir de maneira modificada, caso se instalem as instituições democráticas. A velha questão na democracia é o de quanto se opor e por quais meios. Caso não haja oposição, o poder representativo das instituições políticas se enfraquece. Todavia, se a oposição opuser-se fortemente, a democracia pode ser ameaçada. Geralmente em uma situação de crise econômica, uma oposição pode dar origem a uma situação de ingovernabilidade. Se a oposição bradar por uma greve geral toda vez que um partido perca uma eleição ou sempre que o governo aplicar uma medida política desagradável ao povo, pode ser que a democracia se enfraqueça e estimule uma intervenção militar.

Tal dilema pode ser melhor exemplificado se analisarmos o que ocorreu na Argentina: enquanto "Renovadores" buscavam tornar-se um partido eleitoral e reduzir os seus métodos ao conflito eleitoral e parlamentar, a ala contra inovação ou ortodoxa desejava-se manter como um "movimento" e buscar a todo custo a "justiça social".

Segundo Przeworski, Saul Ubaldini não acreditava que vencer eleições, impedisse as lideranças de convocar greves gerais, enquanto os deputados peronistas se retiravam toda vez que previam perder uma votação, adiando desse modo as votações, pois não havia o mínimo de congressistas necessários para que elas (as votações) ocorressem.

Como pudemos analisar, a oposição não pode deixar de existir, e existindo não deve se opor de forma excessiva. Para esse dilema, Przeworski defende o "pacto político" como solução, pois se definiriam como acordos entre líderes partidários, tais acordos consistiriam na repartição entre cargos governamentais, independentemente de resultados eleitorais, e exclusão, se necessário, repreensão para os que buscassem ficar fora do acordo. Os pactos têm antiga tradição, e ficaram conhecidos por transformismo na Itália, Espanha e Uruguai.

Punto Fijo, o pacto venezuelano de 1958, é o modelo desse tipo de acordo. Nesse pacto, três partidos dividiriam os postos governamentais, visando políticas comprometidas com objetivos desenvolvimentistas, baseado no regime de propriedade privada, e excluindo os comunistas do sistema político. Em termos de alternância de poder na ordem democrática, o pacto foi muito bem sucedido.

O objetivo que se pode mostrar desse tipo de pacto é o de proteger as instituições embrionárias, pela redução do nível do conflito acerca de políticas específicas e

distribuição de cargos.

Os pactos institucionais definem as normas do jogo e deixam todo o resto à competição, estes pactos se destinam a retirar do processo competitivo os grandes problemas de política. Para a Teoria dos Jogos, esses pactos não podem ser “barganhas”, pois não há um terceiro partido que os obrigue. E para se tornarem estáveis, os pactos devem constituir equilíbrio. Um acordo para restringir a competição somente é um equilíbrio se desestimular a entrada dos estranhos. Porém o risco dos pactos, é de que estes se tornem cartéis de ocupantes de cargos públicos contra os adversários, cartéis estes que limitam a competição, barram o acesso e distribuem rendas de poder político entre os pactuantes. Em tal situação, a democracia se torna um projeto privado de líderes de alguns partidos políticos e associações corporativistas, um oligopólio em que os chefes de certas ordens se conspiram para impedir a entrada dos que ficaram fora do acordo. Todavia, se a democracia deve ser implantada, sua função é descentralizar as vantagens, por meio da competição e não transformá-las (as vantagens) em contribuições permanentes.

Um exemplo histórico onde não ocorreu descentralização de benefícios e, conseqüentemente, gerou um conflito armado, foi o já comentado pacto de Punto Fijo, que rendeu o maior movimento guerrilheiro da América Latina, lembrando que a exclusão, ordena a restrição e desequilíbrio à democracia.(PRZEWORSKI, 1992).

O comportamento de certo políticos, estes podendo ser pensados como jogadores no plano micro-social, caso sejam motivados pelo interesse pessoal, tal comportamento torna-se incompatível com a democracia por questões ideológicas. Uma destas questões diz respeito às origens racionalistas da teoria democrática. Esta teoria teve seu

desenvolvimento no decorrer do século XVIII, definia o processo democrático como um processo de decisão nacional que direciona à conformidade de opinião, e tende para um objetivo geral preexistente. Para que tal intento seja geral e racional os objetivos devem ser harmônicos ou os cidadãos homogêneos. A função do processo político constitui-se na busca pela verdade, sendo esta a base do acordo moral _ representa a materialização do interesse geral. A importância da democracia está na sua racionalidade.

Segundo Przeworski, Rousseau e Madison receavam os interesses, as paixões e conseqüentemente as “facções” por elas geradas, ambos acreditavam que a democracia seria um meio de se conseguir conformidade com as pessoas.

Vale lembrar, que a democracia não está imune a obstáculos: como diferenças de opinião, disputas de procedimentos, etc. A idéia de unanimidade está presente naqueles países possuidores de mentalidade organicista de nação, inspirados por alguma religião dominante. E se a nação é um organismo, ela não é um corpo que possa tolerar manifestações calcadas em divergências constantes. (O'DONNELL, 1979 apud PRZEWORSKI, 1992, p. 29-30). Esta idéia de unidade organicista leva os jogadores macro-sociais a lutarem pelo monopólio de representação nacional. A ideologia católica nacionalista está presente em vários países, tal ideologia motivou várias nações do Leste Europeu em suas lutas contra o comunismo, apesar de muitos países se colocarem entre a oposição ao comunismo e a ideologia nacionalista religiosa que foi a única força política efetiva contra o comunismo. As duas forças, a religião e o nacionalismo impediram o progresso do comunismo, basicamente nos países do Leste Europeu.

A idéia de captar a opinião de forma abrangente está presente na democracia, independente de ideologias nacionalistas e religiosas, pois ela (a democracia) estimula a

idéia de que um só resultado é melhor para todos.

Para Przeworski, o cotidiano da democracia também pode ser uma exposição de oratória que visa mascarar e enganar, combinações obscuras entre poder e dinheiro, leis que não visam a justiça social, agentes políticos que reforçam privilégios. É doloroso para povos que idealizaram a democracia contra a máquina autoritária da ditadura, tendo aquela (a democracia) como um paraíso a ser conquistado e após tal sonho se realizar, surge o desencanto, acompanhado da tentação de tornar tudo transparente, de substituir a política pela administração, de agir sempre de maneira racional: à tentação do autoritarismo.

Lembrando que certos grupos políticos utilizam-se da democracia apenas como mais um instrumento de destruição de seus adversários. A busca por um acordo pode ser apenas uma máscara para uma nova tentação autoritária. Por outro lado, a democracia tem seu lado positivo, a partir do momento que compreendemos que conflitos de interesses e de valores fazem parte de toda e qualquer sociedade, seja nos aspectos micro ou macro-sociais. A democracia se torna um sistema de regras necessário, justamente para se garantir o direito de pensar diferente. Sendo tal direito duramente negado em sistemas autoritários.

A democracia não só permite os agentes (tanto nos aspectos micro como macro-sociais) manifestarem seus diferentes pensamentos, como também de lutarem pelo reconhecimento social de suas diferentes linhas de ação.

Capítulo 4 Aplicações da Teoria dos Jogos nas Relações Internacionais.

Para Flavia de Campos Mello, a escola realista é pioneira em aplicar a Teoria dos Jogos nas relações internacionais, tendo como pressuposto básico o de que os Estados são os principais atores do sistema internacional. Estes podem ser pensados como jogadores racionais, preocupados com o poder e a segurança, além de predispostos ao combate e à rivalidade.

Os realistas obtiveram importantes contribuições de notáveis economistas nos anos 60, dentre eles, Thomas Schelling que, baseado na Teoria dos Jogos, forneceu um novo instrumental, vindo a reforçar as proposições pessimistas do realismo em relação a uma possível cooperação entre os Estados. Modelos como o “Dilema do Prisioneiro” foram bastante utilizados em análises internacionais procurando esclarecer o “dilema de segurança” na corrida armamentista, em que a totalidade de Estados tem como estratégia predominante se armar, apesar de um mundo desarmado ser preferível a uma guerra catastrófica, lembrando que é muito mais remota a idéia de um mundo desarmado do que uma guerra que promova um desastre mundial. Basta verificar os muitos e contínuos conflitos armados que temos no mundo nos dias atuais. (SCHELLING, 1960 apud MELLO, 1997, p. 105)

Por falar em atualidade, vale destacar que, nos anos 70, os estudos produzidos em relação à aplicação da Teoria dos Jogos no debate contemporâneo sofreram críticas, pois tais trabalhos expunham meramente o aspecto descritivo da Teoria dos Jogos pela conformidade com determinadas situações de negociação entre os países.

Visando o estudo da política internacional, nos anos 80 ocorreu o interesse

renovado pelas aplicações da Teoria dos Jogos às relações internacionais, baseadas no paradigma da ação coletiva. Apesar de tantas produções científicas envolvendo a Teoria dos Jogos em aplicações nas relações internacionais, foi o trabalho “Teoria da Estabilidade Hegemônica”, ligada à obra do economista Charles Kindleberger, que defendeu o poder heterogêneo como base para a estabilidade geral, pois o “jogador” (Estado) mais poderoso ao prover a estabilidade para si, os demais participantes do sistema se beneficiariam (KINDLEBERGER, 1973 apud MELLO, 1997, p. 105). Contudo, outra vertente que se originou dos trabalhos de Krasner e Gilpin, conhecida como realismo estrutural ou neo-realismo, conferiu outro aspecto aos “jogadores” hegemônicos, tendo como base a idéia de que os países mais poderosos estabelecem o regime internacional que melhor lhes convém e simplesmente forçam os demais países a se submeterem. (KRASNER e GILPIN, 1976 apud MELLO, 1997, p. 106).

O neo-institucionalismo fez com que o interesse pela Teoria dos Jogos assumisse um lugar central no debate. Em meados dos anos 90, o debate “racionalista” entre neo-realistas e neo-institucionalistas tomou como pressuposto a questão da cooperação entre os Estados. Assim os neo-institucionalistas defendiam a possibilidade de que, em ganhos comuns, os conflitos poderiam ser “abafados”, além de se existir instituições que regulassem e fiscalizassem as relações entre os Estados, promovendo uma estabilidade homogênea em todo o sistema internacional. Dos anos 70 aos 80, o neo-institucionalismo fez análises da interdependência dos Estados no cenário internacional, tendo como base a idéia de que, com o aumento de interação dos “jogadores” internacionais, se promoveria maior demanda por cooperação. Portanto, os partidários do neo-institucionalismo se opuseram à idéia realista de que a cooperação é praticamente

impossível (porque a estrutura anárquica do sistema internacional configuraria um jogo de impasse), quanto à visão de estabilidade hegemônica, segundo a qual o estabelecimento de regimes internacionais requer a coerção por parte dos atores hegemônicos. Nisto, as instituições internacionais têm papel fundamental na promoção da cooperação, pelo seu impacto na forma como os Estados definem os seus interesses.

Os neo-institucionalistas propuseram (MELLO, 1997) substituir o tradicional e já citado modelo do “Dilema do Prisioneiro”, jogado uma única vez, pelo modelo do jogo repetido. Apesar de certos pensadores, que também são defensores da Teoria dos Jogos, como David Kreps, defenderem que a aplicação de certos jogos, como o “Dilema do Prisioneiro”, não é satisfatória porque tal jogo se baseia em incoerente supersimplificação (MUNCK, 2000). Voltando à questão dos neo-institucionalistas (de usar o “Dilema do Prisioneiro” repetido), a idéia básica é a de que a cooperação entre os Estados se dá de forma ininterrupta, além de envolver a reciprocidade de estratégias e o ajustamento mútuo do comportamento dos Estados no sentido da cooperação. Com o “jogo” se repetindo, o modelo mostra que a deserção se torna um mau negócio a longo prazo, na medida em que os ganhos de curto prazo serão superados pela punição mútua que ocorrerá em longo prazo. Com a valorização de recompensas futuras - um tipo de estratégia conhecida como *tit for tat*, em português: “olho por olho” (elucidada com maiores detalhes no primeiro capítulo) - pode ser aplicada, que metodologicamente consiste no seguinte: os “atores” egoístas monitoram mutuamente seu comportamento, assim cada Estado atua de forma recíproca, retaliando a deserção e reproduzindo a cooperação, resultando uma completa cooperação geral mútua. Nisto, se um número razoável de países estiverem dispostos a cooperar, desde que outros também cooperem

poderão, desta forma, criar instituições que, por sua vez, forneçam normas para o comportamento dos participantes (os Estados), facilitando o ajustamento não negociado. Com isto, a cooperação não centralizada torna-se possível (refutando-se assim, a teoria da estabilidade hegemônica) demonstrar a importância da análise dinâmica da política internacional.(KREPS, 1990 apud MUNCK, 2000, p. 572).

Segundo os neo-institucionalistas, os principais obstáculos à cooperação são a fraude e a deserção, podendo estas, serem enfrentadas por instituições internacionais. No provimento da transparência e do controle, as instituições continuariam a inter-relação dos Estados fazendo com que o paradigma do “Dilema do Prisioneiro” se repetisse:

Por fim, também constitui um elemento contextual importante a possível inter-relação dos diversos jogos (área de cooperação), que acentua a natureza repetitiva do jogo e portanto, também inibe a fraude e a deserção (divergências econômicas, por exemplo, poderão ser atenuadas por interesses comuns mais amplos na área de segurança).(MELLO, F., 1997, p. 108).

Utilizando-se da Teoria dos Jogos, com restrição, a escola realista concentrou-se essencialmente na análise de questões de estratégia militar e de segurança, estando em conformidade com o que defendem certos pensadores como Green, Shapiro e Hausman de que a Teoria dos Jogos deve-se restringir a determinados contextos espaciais e temporais. Contrapondo-se a esta idéia, o neo-institucionalismo supera a escola realista, dando maior profundidade e abrangência nas aplicações da Teoria dos Jogos inerentes às relações internacionais. O neo-institucionalismo fez com que houvesse maior compreensão dos diversos aspectos da interação dos Estados no sistema internacional. (GREEN e SHAPIRO (1996); HAUSMAN (1994), apud MUNCK, 2000, p.562)

Grieco e Krasner, principais autores da teoria neo-realista, tendo em vista responder às novas proposições neo-institucionalistas, fizeram uma incorporação do

instrumental da teoria da escolha racional e da Teoria dos Jogos às suas análises, reafirmando o pessimismo quanto às possibilidades da cooperação internacional (vista essencialmente como resultado da imposição dos países hegemônicos). A idéia central é que os países são movidos pela disputa por poder. (GRIECO e KRASNER, 1988 apud MELLO, 1997, pp. 108 – 109).

Há uma latente oposição no debate entre neo-institucionalistas e neo-realistas, no que se refere a ganhos relativos (para os neo-realistas) e ganhos absolutos (para os neo-institucionalistas).

Aprofundando a discussão, devemos compreender o que as diferentes linhas de pensamento concebem como ganhos relativos e absolutos. Por ganhos relativos, devemos compreender que os Estados, segundo o neo-realismo, não têm a preocupação em maximizar o seu poder individual (ganho absoluto), mas sim em manter a sua posição no sistema, isto é, o seu poder em relação aos outros “jogadores”. Assim, o neo-realismo defende a idéia do poder relativo que se contrapõe ao neo-institucionalismo que, por sua vez, defende a idéia do poder absoluto, alegando que o principal obstáculo provém da preocupação dos Estados com o cumprimento dos acordos por parte dos outros participantes (por isto o neo-institucionalismo defende a prevenção da fraude e da deserção por meio de instituições).

Ao tratarmos sobre a questão da função utilidade, devemos elucidar as respectivas concepções desta função das correntes neo-institucionalistas e neo-realista. O neo-institucionalismo, como já foi visto, defende a idéia dos ganhos absolutos, logo se pode concluir que a função utilidade para os neo-institucionalistas equivale ao ganho individual de cada jogador (no caso o Estado).

Tratando-se do neo-realismo, os jogadores (os Estados) calculam seu desempenho em termos daqueles dos demais “jogadores”. Com isto, para os neo-realistas é necessário que se inclua na função utilidade o conceito de integração do ganho individual do Estado em relação ao do seu parceiro, não se esquecendo da questão da sensibilidade deste Estado a diferenças entre ganhos individuais de cada “jogador”, tanto para a sua vantagem quanto para sua desvantagem.

Como podemos verificar, o neo-realismo fundamenta a sua função utilidade na idéia de que os países são ao menos parcialmente interdependentes e a função utilidade de um país pode interferir na do outro participante. Não se esquecendo que a sensibilidade de cada Estado referente a diferenças entre ganhos individuais de cada jogador poderá aumentar o seu valor absoluto se, por exemplo, os jogadores forem adversários tradicionais mais do que aliados seculares, ou se as questões envolverem mais segurança do que bem estar econômico (dado que a preocupação básica para um país, segundo o realismo, refere-se à continuidade de sua existência).

Ainda no neo-realismo, Grieco, um dos seus principais autores, tendo em vista confirmar a posição neo-realista, ao mesmo tempo que se contrapor ao neo-institucionalismo, defende o pessimismo quanto às possibilidades da cooperação, devido à imposição dos países hegemônicos. Para Grieco as teorias (tanto do neo-realismo como do neo-institucionalismo) devem ser testadas empiricamente em aplicações nas relações internacionais. (GRIECO, 1993 apud MELLO, 1997, p.109)

4.1 Tempo de “vida” dos jogos repetidos

Segundo Flavia de Campos Mello, para o neo-liberalismo, o uso de jogos repetidos (arranjos cooperativos que se repetem) é uma boa solução para a prevenção em relação as fraudes, pois esta se torna menos provável com o jogo se repetindo. Tal idéia se baseia no fato de que a repetição dos jogos proporcionará maior durabilidade aos arranjos, em longo prazo, jogar “sujo” pode ser um péssimo negócio, a partir do momento que os demais Estados envolvidos possam punir o Estado infrator por longo tempo.

Na concepção do neo-realismo que se baseia em ganhos relativos e incertezas, os Estados terão preferências por combinações pouco duradouras, pois desta forma os participantes que se sintam relativamente menos favorecidos, em comparação aos seus parceiros, tenham a alternativa de se retirarem.

4.2 A quantidade de jogadores

Para pensadores como Tsebelis a Teoria dos Jogos proporcionaria maior eficácia caso fosse aplicada a um reduzido número de jogadores, estando em concordância com a concepção do institucionalismo, que defende que é mais provável o cumprimento de combinações cooperativas, assim como impor punições aos transgressores (jogadores que fraudam) do sistema quando o número de jogadores é menor. Por outro lado, o neo-realismo dá preferência por um número maior de participantes, pois aumentariam as chances para que os ganhos dos agentes melhor posicionados possam promover

distribuições mais compensadoras para os parceiros mais fracos que fazem parte das interações. (TSEBELIS, 1990 apud MUNCK, 2000, p.569). Em relação à quantidade de jogadores, vale destacar a importância da interação dos Estados em arranjos internacionais, que se baseia na estrutura mais apropriada para o estudo da questão da cooperação internacional, assim como os mecanismos específicos para a promoção da colaboração. Assim, temos dois aspectos básicos que se referem às abordagens da interação dos Estados em combinações internacionais. Primeiramente, temos o aspecto que se refere à estrutura mais apropriada para a análise da questão da cooperação internacional, em seguida temos o aspecto que trata dos mecanismos próprios para o provimento da cooperação.

Tratando-se do primeiro (a estrutura certa), a teoria do neo-institucionalismo leva a desenvolver a idéia do problema do cumprimento real dos pactos firmados entre os Estados. Tratando-se do neo-institucionalismo são focalizadas as questões equitativas. No segundo aspecto, o neo-institucionalismo empenha-se em obter e definir estratégias e combinações institucionais mais apropriadas para restringir a fraude, enquanto que o neo-realismo reforça a idéia de lidar com as preocupações com ganhos relativos por parte dos agentes menos favorecidos nestas combinações.

4.3 Jogos de cooperação e jogos de organização.

Começando pelos jogos de cooperação, primeiramente, podemos tratar da sua possibilidade de existência no mundo real, para Mello, ao levarmos em consideração Estados que só buscam ganhos relativos, o mundo de dois “jogadores” torna-se de fato

um jogo de soma-zero (já elucidado neste trabalho), e a cooperação é impossível.

Para Keohane, em situações em que exista pouco interesse mútuo, realmente, a tendência seria da configuração de jogos de soma-zero. Porém, se as condições em que se dão as relações internacionais, são ricas em possibilidades de ganhos mútuos, e que para os institucionalistas são muito mais comuns, a cooperação se realizaria facilmente. (KEOHANE, 1989 apud MELLO, 1997, p.112).

Tratando-se da distinção entre jogos de cooperação e jogos de organização, lembre-se que tais jogos refletem modelos teóricos alternativos para a teoria das relações internacionais. Segundo Mello quem primeiro trabalhou nessa diferenciação foi Stein, em artigo de 1982, se tornando posteriormente um dos fundamentos da discussão deste debate.

Para Mello, a discriminação entre questões de cooperação e de organização pode ser encontrada de forma resumida em um curioso trabalho de Lisa Martin (1993), no qual a autora faz uma análise do potencial dos sistemas multilaterais e dos preceitos do multilateralismo como solução para cada um dos dois tipos de questões. Para Martin, as questões de cooperação constituíram a idéia central das preocupações da literatura neo-institucionalista, tendo o “dilema do Prisioneiro” como exemplo básico. Segundo Martin (1993), os jogos de cooperação (jogos de colaboração) se caracterizam basicamente pela questão do ajustamento mútuo, na proporção em que os jogadores precisam se afastar do equilíbrio subótimo, negando a estratégia dominante, que se caracteriza em não cooperar. Além dos jogos de cooperação conter fortes incentivos aos participantes desertarem.

Em jogos de organização (jogos de coordenação), os jogadores não têm motivação imediata a desertar unilateralmente de um equilíbrio estabelecido. Já na

cooperação, há grandes estímulos para a deserção, pois resulta em ganhos imediatos, portanto estes jogos necessitam de mecanismos para garantir a manutenção de pactos (em vez de se barganhar previamente aos pactos, pois resultaria em ganhos imediatos, conseqüentemente, deserções), assim se promoveria um papel importante para as organizações internacionais.

É importante lembrarmos, que há autores como Morrow (1994) que procuram considerar conjuntamente as questões relacionadas aos problemas de colaboração e coordenação. Neste aspecto é feita uma discussão a respeito da distribuição de ganhos e de informações para a análise da cooperação internacional. (MORROW, 1994 apud MELLO, 1997, p.113)

Segundo Morrow existem dois pares de problemas que dificultam a cooperação internacional:

- 1) monitoramento e sanção (o monitoramento diz respeito ao sistema de regras que os jogadores participantes devem seguir, e sanção se refere à recompensa ou punição para que o Estado participante reconheça a legitimidade do sistema de regras);
- 2) Distribuição e informação (a distribuição refere-se à repartição dos benefícios entre os Estados participantes do jogo combinado, e informação refere-se à averiguação da situação de cada Estado membro em jogo).

Para Morrow, as dificuldades distribuição de ganhos como de informação, antecedem as dificuldades de monitoramento e sanção, pois se os países (podendo ser pensados como jogadores) não conseguirem entrar em conformidade quanto à forma como irão colaborar, não haverá o que monitorar e cumprir. Morrow argumenta que os

problemas distributivos e de informação estão interligados, e tendem a agravar-se mutuamente, pois as questões distributivas impedem a solução do problema de informação. Lembrando que os jogadores mais poderosos podem utilizar-se de ameaças para mudar a distribuição dos resultados para cada um dos jogadores, nisto a análise da cooperação internacional tem como principal desafio enfrentar o problema da distribuição. (MORROW, 1994 apud MELLO, 1997, p.113)

Para o institucionalismo, a importância de utilizar-se a teoria dos jogos nos debates referentes às relações internacionais está no fato de que foi possível elucidar como o comportamento dos países, aqui pensados como jogadores, sofrem influência por parte de fatores contextuais, como a disponibilidade de informação, a densidade e a regularidade das interações, a facilidade da comunicação e a existência de instituições de monitoramento e fiscalização. Pode-se dizer que o estudo da relação da Teoria dos Jogos com as relações internacionais proporcionou bases para a colaboração entre os países.

Na visão realista, o estudo das questões distributivas torna possível a elucidação da dimensão do conflito e da repressão que sofrem os países menos poderosos por parte dos países imperialistas, conseqüências da heterogeneidade do sistema internacional, no qual se dão as relações internacionais, mesmo no campo de ação da cooperação. Vale lembrar que na perspectiva realista os países mais poderosos adotam as políticas que melhor lhes convêm, pressionando os demais países a submeterem-se às suas decisões imperialistas.

Neste capítulo, foi possível elucidar, de forma resumida, como se dão ou como poderiam se dar os diferentes comportamentos racionais dos jogadores (os Estados) em meio aos diversos contextos das relações internacionais. Lembrando que, neste capítulo,

os jogadores não foram analisados como indivíduos ou pequenos grupos de indivíduos e sim como nações. Discutiremos a relação da racionalidade, assim como a sua ausência, no comportamento dos indivíduos no próximo capítulo.

Capítulo 5 O “jogador” e a teoria da escolha racional

Quando um agente (o “jogador”) se defronta com uma situação em que tenha que escolher entre dois ou mais caminhos para atingir determinado fim, e tal agente social escolhe o meio que ele acredita ser o mais viável para realizar o seu intento, diz-se que este jogador se comportou racionalmente, mesmo que este agente tenha escolhido o caminho errado. Isto se tomarmos como base a teoria da escolha racional, que parte da premissa que todo agente com potencial de ação busque aumentar as suas chances de realizar o seu objetivo. Caso o jogador em questão se comporte de modo que contradiga as suas crenças (mesmo que sejam ilusórias), do ponto de vista da teoria da escolha racional este seria um comportamento irracional.⁶

A teoria da escolha racional procura explicar o comportamento social assim como prevê-lo, partindo da idéia de que os indivíduos se comportarão racionalmente diante das diversas situações com que se deparam. Tal teoria parte dos seguintes pressupostos: a racionalidade, a intencionalidade, a diferença entre informação completa e incompleta e ação estratégica e ação interdependente.(BAERT, 1997).

O conceito de racionalidade se refere ao potencial do jogador de ordenar suas alternativas hierarquizando suas preferências. O agente deve buscar informações suficientes para poder analisar a relevância das suas crenças.

Tratando-se da intencionalidade, os teóricos da teoria da escolha racional não se limitam ao fato dos indivíduos agirem intencionalmente, mas também buscam dar conta das conseqüências intencionais e não intencionais. Cabe a uma teoria científica tornar clara a realidade e mostrar para quem se utilize da ciência quais as formas de melhor

⁶ Neste capítulo faço uma relação de pensamentos de diversos autores com as minhas próprias idéias, não me esquecendo de fazer as devidas referências a estes pensadores, seja diretamente no texto ou em notas.

organizar os meios para se atingir determinado fim. Voltando às conseqüências, vale ressaltar dois tipos de conseqüências negativas não intencionais: a contrafinalidade e as soluções subótimas. A contrafinalidade diz respeito à “falácia da composição”, que surge quando um indivíduo age de acordo com a falsa premissa de que aquilo que é possível para cada indivíduo em determinadas circunstâncias é necessariamente possível para todos os indivíduos nestas circunstâncias.

Podemos ter como exemplo um caso de desmatamento: cada camponês pretende conseguir mais terra cortando árvores, levando ao desmatamento e à erosão e, como conseqüência, a que os camponeses tenham menos terra cultivável do que tinham no início do processo.

Já as soluções subótimas se referem a elementos que, enfrentando escolhas interdependentes, escolhem uma estratégia sabendo que os demais indivíduos poderiam escolhê-la e sabendo também que todos poderiam obter ao menos o mesmo se outra estratégia tivesse sido adotada. (BAERT, 1997).

No caso do exemplo do desmatamento dado anteriormente, diríamos que um camponês adota um comportamento subótimo quando têm consciência da possibilidade do resultado agregado, de que se todos os camponeses cortarem árvores, haverá conseqüências negativas para todos, como menos terra cultivável, mas mesmo assim, compreende que, qualquer que seja a decisão dos outros, derrubar árvores é do seu interesse. Vale destacar que uma das principais diferenças entre a contrafinalidade e as soluções subótimas é que nestas o jogador ou os jogadores possui maior consciência dos resultados finais do que naquelas.

As escolhas estratégicas se referem ao comportamento dos jogadores ao levar

em conta as escolhas dos outros, antes de decidirem por suas linhas de ação. O comportamento subótimo e a contrafinalidade são exemplos de escolhas estratégicas.

Por meio da Teoria dos Jogos é possível se construir “jogos” (modelos típicos ideais) tornando possível a formalização de escolhas estratégicas ou interdependentes (a ação de um jogador depende do que outro fará).

Em relação às informações perfeitas e imperfeitas, no primeiro caso um bom exemplo seria uma pessoa que jogue xadrez. Ela possui informações perfeitas de como está a sua situação. Tratando-se das informações imperfeitas que são bem mais comuns na realidade social, entre os muitos exemplos, podemos citar o caso de um comerciante que está em dúvida se lança ou não um novo produto no mercado. Ele parte de informações imperfeitas para lançar, visto que não sabe qual será a reação dos consumidores em relação ao novo produto.

A informação imperfeita é conceituada pela distinção entre risco e incerteza. Em situações de incerteza os indivíduos não são capazes de atribuir probabilidades aos vários resultados mesmo porque eles não têm como prever o futuro; já em situações de risco, os agentes têm como atribuir probabilidades aos vários resultados. Assim as pessoas podem calcular a “utilidade esperada” (chance de êxito) de cada ação toda vez que enfrentam o risco.

A teoria da escolha racional também possui mais pontos de controvérsias. Um dos mais marcantes seria o fato dos teóricos da teoria da escolha racional ignorarem a diversidade cultural, pois afirmam que as preferências são estáveis entre culturas. Um dos argumentos por eles usados é que deste modo se traria a simplicidade. Tal argumento seria viável a partir do momento que ele não negasse a realidade. O conceito daquilo que

é racional e do que não é varia muito de cultura para cultura. Como por exemplo, na cultura cigana é mais racional se chorar a morte de um velho do que a de um jovem, ao passo que para a cultura ocidental acontece o inverso, pois se valoriza mais o tempo a ser vivido do que a experiência acumulada.

Tanto a teoria da escolha racional como a Teoria dos Jogos deve se valer de pré - análises de contextos sócios culturais antes de serem aplicadas na prática. Portanto, é fundamentais o trabalho integrado da Teoria dos Jogos com outras teorias, assim como o trabalho paralelo da teoria sociológica com outras teorias como a Antropologia e a História.

Outro problema da teoria da escolha racional é que ela parte do ator racional pré - formado, fazendo exclusão das formações mútuas de atores e estruturas sociais.

A teoria da escolha racional não tem interesse de explicar a origem dos desejos das pessoas, mas pressupõem que suas preferências sejam claras e ordenadas hierarquicamente. Não se preocupando de onde vêm os objetivos das pessoas, uma vez que se conhece a meta dos jogadores, trabalhando em conjunto, a Teoria dos Jogos e a teoria da escolha racional pretendem construir modelos descrevendo as estratégias mais racionais para a realização dos objetivos dos jogadores em contextos sociais variados.

Os sociólogos da teoria da escolha racional defendem que as estruturas sociais e as instituições não possuem vida ou vontade e que só agem por meio da ação dos indivíduos. Por isto procuram entender como as estruturas sociais se reproduzem e surgem na sociedade em decorrência das ações racionais dos indivíduos.

Para os teóricos da teoria da escolha racional, o que realmente importa é que os indivíduos tenham metas claras e atuem intencionalmente na procura destas metas,

mesmo que não avaliem as alternativas antes de escolherem um meio de ação. Quanto ao trabalho de avaliação e organização de metas, cabe à Teoria dos Jogos fazê-lo de modo que esclareça o quadro de possibilidades e construa as estratégias mais viáveis. Na Teoria dos Jogos, existe um certo número de jogadores, assim como um respectivo número de estratégias. Com o desenrolar do “jogo” os agentes em questão tomam decisões de forma interdependente, isto é, cada jogador toma decisão tendo por base a hipótese de que o outro participante irá fazê-lo.

Poderíamos tomar como exemplo de relação da Teoria dos Jogos com a teoria da escolha racional a questão de qual seria a escolha mais racional no caso do “Dilema do Prisioneiro” (modelo da Teoria dos Jogos apresentado no primeiro capítulo). Em tal jogo cada jogador possui uma estratégia dominante, isto é, o melhor caminho a ser seguido em resposta a todos os movimentos do oponente.(ELSTER, 1944).

Poderemos perceber que para cada jogador a não-cooperação domina a cooperação. Portanto um jogador racional irá escolher a estratégia não-cooperativa, sabendo que o outro poderá fazer o mesmo e o resultado proporcionado por sua ação seria pior para ambos do que eles poderiam alcançar cooperando.

5.1 Reflexões sobre a relação da Teoria dos Jogos com a Teoria da Escolha Racional.

Na perspectiva da teoria da escolha racional os jogadores sociais terão um comportamento baseado em escolhas racionais entre as diferentes linhas de conduta possíveis em cada situação.

A teoria da escolha racional ajuda a identificar problemas e contradições centrais nas relações entre jogadores em postos de comando e jogadores subordinados, além de ajudar a compreender por que certas soluções são eficazes, contudo não consegue explicar os arranjos específicos que se adotam na prática. (MONSMA, 2000).

Karl Monsma ao comentar as idéias de Herbert Simon, diz que Simon defende que na maioria das vezes, as pessoas se dão por satisfeitas com medidas que surtem efeitos e não seguem buscando a melhor de todas as estratégias para cada problema que enfrentam. A teoria da escolha racional ajuda a delimitar o conjunto dos ajustes viáveis entre jogadores que estão no comando e jogadores subordinados, mas não consegue explicar porque se chega a determinados acordos e não a outros.

Para entender melhor o relacionamento entre os jogadores, Monsma faz comentários sobre a teoria da ação que acentua o comportamento (*habitus*), o conhecimento prático e os processos de estruturação, baseados nos trabalhos de Pierre Bourdieu e Anthony Giddens, que permitem incorporar a história e a cultura na análise da agência, captando melhor os processos que levam aos arranjos específicos.

Para se entender porque determinados arranjos entre jogadores sociais são mais duradouros que outros, é necessário estudar como a interação entre os jogadores e seus ajustes se modifica ao longo do tempo. A versão convencional da teoria da agência, por exemplo, não permite estudar tais mudanças porque pressupõe preferências estáveis e, por isso, focaliza incentivos fixos. Tais mudanças são direcionadas pela lógica cultural de contextos específicos. Um aspecto importante da história interna de relações de agência é o conjunto de obrigações do jogador principal para com o jogador subordinado, (isto se fizermos uma relação da Teoria dos Jogos com a teoria da agência) quase sempre

ignoradas na teoria da agência. Quando a relação é duradoura, muitas vezes o jogador principal assume obrigações em longo prazo para com o jogador subordinado, e este desenvolve estratégias para incentivar o jogador principal a cumpri-las.

5.2 Fundamentos da escolha racional e da Teoria dos Jogos

A teoria da agência se originou na economia e as versões sociológicas da teoria se baseiam nos mesmos pressupostos adotados pela maioria dos economistas. A escolha racional pressupõe que, do leque de ações possíveis, os jogadores racionais escolhem as estratégias que eles acreditam que vão maximizar as chances de conseguir efetivar suas metas e realizar seus projetos. A escolha racional não focaliza as origens dos desejos e das preferências dos jogadores.

As preferências e os desejos dos jogadores podem ser de caráter universal (sobrevivência, segurança, riqueza, poder, prestígio etc) ou podem ser produtos de processos sociais e culturais que se desenvolvem externamente a análise dos jogadores, contudo pressupõe que suas preferências sejam elas quais forem – são estáveis e ordenadas hierarquicamente. Não importa a origem dos objetivos dos jogadores, uma vez que se conhecem tais objetivos ou pode-se pressupo-los, torna-se possível elaborar jogos ideais, nos quais se podem descrever as estratégias mais racionais para a sua realização em contextos sócio-econômicos e culturais variados.

Nas perspectivas da teoria dos jogos e da teoria da escolha racional é possível esclarecer as relações entre micro e entre macro, entre ação e estrutura.

Os sociólogos que são favoráveis a teoria da escolha racional defendem que

grande parte da sua Sociologia possui a concepção de que coletividades e estruturas, os sistemas e as instituições sociais podem sair de onde estavam mergulhadas e se reproduzirem em decorrência das ações racionais dos jogadores. As relações de emprego são exemplos de fenômenos chave a serem explicados pela teoria da escolha racional.

A teoria racional pressupõe que as pessoas têm interesses claros e escolhem as ações mais adequadas para servirem seus interesses.

Alguns sociólogos e provavelmente a maioria dos economistas crêem que se os modelos da escolha racional descrevem mais ou menos bem os padrões de ação estudados, essas ações devem decorrer de cálculos racionais e estratégias parecidas com as do cientista social que elaborou o modelo de jogo, Monsma ao comentar a teoria da escolha racional exemplifica as idéias de Bourdieu que defende a idéia de “escorregar do modelo da realidade para a realidade do modelo”. Outros autores (por exemplo, Hecheler, Kanazawa, 1997), também exemplificados por Monsma, enfatizam, porém, que o propósito central da abordagem não é entender a ação individual, mas entender as conseqüências das combinações de ações dos jogadores com interesses distintos em contextos institucionais variados. O que importa para a abordagem sociológica é que os jogadores sociais têm metas claras e agem intencionalmente na procura dessas metas, mesmo que não pesem as alternativas antes de “escolher” um rumo de ação, ao refletirmos sobre esta hipótese podemos concluir que nem sempre as pessoas inseridas como jogadores sociais, na sociedade, agem racionalmente. Todavia, as pessoas tendem a escolher a linha de conduta, que acreditam ser a mais eficaz para conseguir seus intentos num determinado contexto.

Há duas vertentes da escolha racional: uma que acredita que a escolha racional

constitui uma descrição verídica dos pensamentos e das decisões dos jogadores e a outra vertente trata da escolha racional como uma hipótese simplificadora para elaborar modelos explicativos de padrões de atividades. Ambas as versões da escolha racional pressupõe jogadores pré-sociais, que decidem e agem segundo critérios de racionalidade, mesmo quando os “gostos” deles sejam dados por algum processo social. A escolha racional, segundo Monsma, é um postulado básico e não um objeto de pesquisa.

5.3 O problema da indeterminação

O número de possíveis “soluções” se multiplica muito mais, uma vez que admitimos, que os jogadores reais geralmente buscam estratégias suficientes para a realização de objetivos, não estratégias ótimas.

Segundo Monsma, ao comentar as idéias de Herbert Simon, diz que as pessoas fazem o que ele chama de *satisficing*: poupam seu tempo e suas capacidades cognitivas, aceitando soluções viáveis.

A escolha racional não consegue explicar por que, dentro do conjunto das práticas possíveis e convenientes, as pessoas seguem uma e não outra estratégia. Frequentemente para se encontrar uma estratégia viável, deve-se pegar uma já conhecida que funcionou para outro problema parecido. Porém, para entender a estratégia observada, o pesquisador têm de levar em conta a história e a cultura do contexto específico que estuda.

Monsma propõe substituir a idéia de escolha racional pelo *habitus* e o conhecimento prático como geradores de ação, usando as idéias de Bourdieu e de

Giddens, ambos destacam as estratégias que os jogadores usam para resolver problemas e prosseguir na vida em sociedade, mas não sabem explicar em palavras.

O habitus é “um sistema de disposições duradouras e transponíveis que, integrando experiências passadas, funciona em todo momento como uma matriz de percepções, apreciações e ações e possibilita a realização de metas infinitamente variadas, graças às análogas, permitindo a solução de problemas formados de maneira semelhante.(Bourdieu, 1977 apud Monsma, 2000, p.84).

Monsma ao comentar o pensamento de Giddens, diz que as “regras” da vida social são constituídas de fórmulas ou procedimentos que são generalizáveis entre problemas análogos. Por outro lado Monsma discute as idéias de Giddens e Bourdieu, dizendo que este enfatiza mais as disposições embutidas no corpo e nos sentimentos, enquanto Giddens destaca mais a intencionalidade da ação (mesmo se as conseqüências não correspondam às intenções) e o entendimento, dentro de limites dos jogadores. Geralmente as pessoas não fazem uma escolha consciente de uma lista de condutas possíveis. Mesmo quando pensam nas suas escolhas, o habitus e o conhecimento prático moldam a definição do problema, limitam as ações pensáveis e orientam as estratégias para resolvê-lo. Monsma ainda coloca que Bourdieu mostra, porém, que o habitus em contextos parecidos daqueles onde ele se internalizou, possibilita a improvisação de práticas eficazes em uma infinidade de situações específicas e o ajustamento constante do comportamento na interação com os outros, sem escolhas deliberadas, que muitas vezes só complicariam a realização de resultados apreciados. Com as emoções as pessoas percebem aspectos de situações sociais que não são diretamente acessíveis pela consciência discursiva. Há certas situações que a ação emocional é mais eficaz que a ação

deliberada, e muitas outras nas quais a deliberação orientada pelas emoções leva a decisões mais sábias que cálculos frios.

Segundo Monsma para pesquisar por que as pessoas agem de uma maneira que parece encaixar nos modelos da escolha racional precisamos estudar a relação entre habitus e situação social.

Os processos de transformações sociais formam os jogadores, cujos habitus e conhecimentos sofrem mudanças na interação e na experiência.

Monsma ao comentar as idéias de Giddens, diz que todo ser humano é um teórico social que procura entender a sua situação e interpretar os entendimentos dos outros, mesmo que utilize conceitos do senso comum, e que ele muda as suas teorias com a experiência. Conforme os jogadores e seus entendimentos mudam, suas preferências, metas e estratégias para lidar com problemas podem mudar também.

A escolha racional pode ajudar os jogadores a identificar problemas que elas têm de resolver para conseguir o que querem, quando as pessoas têm interesses ou metas relativamente claras e um pouco duradouras. A escolha racional pode ajudar também a entender por que certas soluções funcionam, mesmo se não resultam de nenhuma escolha consciente entre alternativas. Com a presença de preferências ou metas claras, estes modelos de jogos ideais que delimitam o conjunto de soluções viáveis para certos problemas e que indicam as prováveis conseqüências da adoção de uma estratégia em vez de outra. Porém somente a história e a cultura de contextos específicos permitem entender porque as pessoas “escolhem” um dos arranjos viáveis e não outros. O conhecimento prático molda as estratégias das pessoas que querem influenciar a ação de outras, especialmente a natureza dos incentivos que oferecem e a maneira de oferecê-los.

Vale ressaltar que os sociólogos não se restringem a entender apenas o comportamento dos indivíduos, mas também querem usar a teoria para elucidar o funcionamento das instituições sociais. A escola da economia conhecida como a “economia de custos de transação” é útil para os sociólogos da escolha racional porque explica a emergência e o funcionamento das organizações e instituições por meio de custos de informação e custos de formação e implementação de contratos juntando-se a escolha racional. Uma parte importante da “economia de custos de transação” é constituída pela teoria da agência. Neste ponto de vista as organizações ajudam a resolver problemas de agência e são construídas, em grande parte, de relações entre jogadores que estão na posição de comando e jogadores que estão subordinados aos primeiros, isto se pensarmos na perspectiva da Teoria dos Jogos.

Há dois tipos gerais de agência: a agência do tipo “senhor-servo”. Na concepção da Teoria dos Jogos, jogadores em situação de comando têm autoridade sobre o agente (jogador subordinado). Normalmente o jogador em comando é dono do lugar, da matéria prima e das ferramentas usadas no trabalho.

O “contratante independente” tem as seguintes características: o jogador contratado não é empregado do jogador contratante, este não tem o direito de mandar no jogador contratado e nem especificar como fazer os serviços, muitos profissionais liberais são exemplos de contratantes independentes.

O ideal para o jogador principal, é que o agente possa ganhar mais por meio de incentivos, ao mesmo tempo em que aumente os benefícios do principal.

Para a teoria da agência os agentes são egoístas, devendo-se procurar agentes que têm algo a perder. Caso o agente tenha uma boa reputação, isto significa que têm

algo a perder.

Há uma estratégia chamada de “salário de eficiência” que se define em pagar a mais ao trabalhador do que o seu custo de mercado, aumentando assim, o custo da perda do emprego.

Basicamente a teoria da agência procura identificar as condições que estimulam maiores esforços dos agentes. Vale destacar a diferença entre recompensas por resultados, como pagamento por peça, e recompensas pelo tempo trabalhado, como salários. No ponto de vista da teoria dos jogos em ambos os casos ocorre o jogo de soma-não-zero, onde não há uma disputa diametral entre os jogadores envolvidos no jogo.

Voltando as formas de pagamento, poderemos dizer que quando os resultados são fáceis para o jogador principal avaliar, recompensas por resultados podem constituir incentivos mais fortes, muitas vezes os resultados dependem parcialmente do esforço e da capacidade do jogador que está trabalhando com o jogador principal. Na maioria das relações de emprego, os empregados não podem ou não querem assumir o risco de receber pouco ou nada, por causa de flutuações em condições fora do seu controle. Por isso, o jogador principal tem de oferecer um salário básico para achar pessoas dispostas a servir como agentes. O salário pode ser combinado como prêmios por resultados.

Caso a conexão entre esforços e resultados não é clara ou as tarefas são variadas, o principal tem de oferecer mais recompensas pelo tempo trabalhado e menos prêmios por resultados. Deste modo aumenta-se a fiscalização do empregado para prevenir evasão dos deveres ou uso do tempo ou dos recursos do jogador principal pelo agente em proveito próprio. Porém o empregado pode fingir estar trabalhando para mostrar serviço, fiscalizar, criando distorções.

Tratando - se das obrigações do jogador principal. A teoria da agência assim como a Teoria dos Jogos destaca os arranjos que servem melhor aos interesses do jogador principal. Assim, a teoria jogadora comandante jogadora subordinado, visa obter melhores maneiras de explorar trabalhadores sobre várias condições.

Acredito que a escolha racional não lide bem com relações e interações que evoluem com o tempo, mudando as preferências dos jogadores, suas estratégias e seus entendimentos com outros jogadores envolvidos, porque pressupõe preferências estáveis e a racionalidade instrumental. Utilizando - se da lógica cultural dos jogadores pode-se entender as relações entre jogadores principais e agentes mudam com o tempo.

Embora algumas das obrigações do patrão já sejam explicitadas no contrato e possam ser facilmente fiscalizadas pelo empregado, outras são implícitas, difíceis para o trabalhador verificar ou só se efetivam em médio ou longo prazo (...). Para muitos dos empregados, uma das maiores obrigações do empregador é simplesmente a de manter a relação de emprego. (Monsma, 2000, p.90).

Conforme o patrão cumpra com seus interesses, o empregado pode evocar algum grau de identificação com os interesses da empresa. Poderíamos dizer que neste caso temos uma espécie de jogo cooperativo heterogêneo, onde há cooperação do jogador principal com o subordinado, porém o maior beneficiado vem a ser o jogador principal.

No que se refere aos contratantes independentes, é interessante o trabalho dos sociólogos neste tipo de relação. Nessas relações, a falta de informação sobre as atividades do agente cria problemas especiais para o jogador principal. O médico como exemplo têm muito mais informações que o protegido sobre os serviços que prestam. Muitas vezes o agente pode manipular informações para poder fazer o que mais lhe convém. Os teóricos buscam métodos para que os jogadores principais possam confiar nos agentes. Os autores geralmente contrastam o controle por meio da reputação do

agente que funciona melhor com o controle por instituições e organizações especializadas, tais como conselhos profissionais ou o Judiciário. Incentivos a médio e em longo prazo podem estimular a lealdade dos empregados.

5.4 As relações de fazendeiros de gado e capatazes em Buenos Aires e no Rio Grande do Sul.

Um fato histórico que ocorreu após a independência da Argentina, pode ser compreendido como um jogo social que aconteceu no passado, além de poder ser analisado na perspectiva da teoria da escolha racional. Estou me referindo aos irmãos Anchorena, comerciantes de Buenos Aires, que compraram terras no sul dessa província e construíram um império de fazendas de gado. Os Anchorena, assim como outros ex-comerciantes aderiram à nova ordem econômica que se deu no pós - independência da Argentina. Os jogadores sociais até então pertencentes a velhos contextos sócio-econômicos passaram a se inserir e atuar em outros jogos sociais de contextos sócios econômicos e culturais diferentes. Os jogadores passaram a investir em fazendas de gado e começaram a exportar couros e charques.

Outro evento histórico que será trabalhado como um jogo social e de forma paralela ao caso dos Anchorena neste capítulo, ocorreu em torno de 1820, após o fim da guerra entre Brasil e Argentina, o jogador social João Francisco Vieira Braga Filho, também comerciante, comprou uma grande fazenda de gado no interior da província, perto da fronteira com o Uruguai. Ao contrário dos Anchorena, grande parte dos negócios anteriores de Vieira Braga era ligada ao Estado, João Francisco participava do

movimento geral daquela época de ocupação da Campanha, a planície do sul da província, por fazendas de gado.

Tais jogadores (os Anchorena e Vieira Braga) que além de comerciantes eram fazendeiros, morando nas cidades, organizavam e administravam à distância suas fazendas de gado, chamadas estâncias no Rio Grande de São Pedro e no rio Prata. Estes jogadores, proprietários de fazenda, dependiam de outros jogadores subordinados a eles, os jogadores submissos eram os capatazes, homens de confiança, que administravam as fazendas, a eles ficava incumbido o pagamento de um terceiro grupo de jogadores, os peões, além da tutela de um quarto grupo, os escravos. Naquela época as fazendas não tinham cercas, isso dava muito trabalho aos capatazes que tinham que fiscalizar os rebanhos e os postos a eles confiados. O jogador social que assumisse o cargo de capataz deveria demonstrar um alto grau de responsabilidade e confiabilidade, além de competência na administração de homens e animais.

Nesta parte do capítulo analisaremos as relações que eram efetuadas entre os diferentes grupos de jogadores (fazendeiros e capatazes, basicamente), além de repensarmos a teoria escolha racional. Poderemos perceber as estratégias que os fazendeiros como jogadores se utilizavam para fazer com que os demais jogadores subordinados os servissem de forma satisfatória.

A Teoria dos Jogos em conjunto com a teoria da agência pode ajudar a explicar porque as diversas estratégias de jogadores sociais como fazendeiros de gado funcionavam. Porém é imprescindível que o contexto histórico e cultural estejam presentes nas elucidações sociais para que se possam explicar as diferenças dos jogos sociais realizados pelos fazendeiros.

Voltando ao caso dos fazendeiros Anchorena (aqui pensados como jogadores sociais), que no fim da década de 1810, começaram a requerer terras no sul de Buenos Aires e organizaram estâncias próprias.

Anteriormente, os grandes estancieros coloniais usavam escravos, junto com peões livres, na criação de gado, na produção de trigo etc. Enquanto os escravos não estavam cuidando do gado, os escravos podiam ser usados em outras tarefas.

Nos anos de 1820, era cada vez mais difícil comprar novos escravos. A falta destes, motivou os fazendeiros a se concentrarem quase exclusivamente na criação de gado. Lembrando que entre os fazendeiros e os escravos, ocorria de certa forma, o chamado jogo de soma zero, pois enquanto os fazendeiros lucravam, os escravos eram explorados como meras mercadorias. Por outro lado ocorria um jogo de soma não zero entre os fazendeiros e a mão de obra livre, pois enquanto os fazendeiros tinham lucros os trabalhadores também eram recompensados.

Tratando-se da influência de uma instituição como o Estado nos jogos sociais dos fazendeiros e seus empregados, podemos dizer que o poder de influência estatal no campo sempre foi mais limitado que na cidade.

Até o fim do século XVIII, os militares eram bem mais importantes que os comerciantes e os oficiais predominavam entre os que recebiam sesmarias.

João Francisco Vieira Braga vem a ser o exemplo de fazendeiro brasileiro, comprou sua fazenda na fronteira com o Uruguai, pronto para lucrar com a fazenda, incluindo, provavelmente, com a participação no contrabando de gado.

Vieira Braga morava na cidade, se comunicava com os capatazes por escrito. Nas cartas podia se perceber que Vieira Braga mantinha um certo romantismo com a vida

rural e um apego místico às terras, características: de camponeses, fazendeiros e aristocratas do mudo inteiro.

Logo de início João Francisco pensava sobre sua nova fazenda da Música como uma empresa diversificada, parecida com a fazenda de São João. Como a escravidão continuava sem interrupção no Rio Grande do Sul, ele utilizou-se de escravos, dentre eles campeiros e roceiros. Apesar da renda principal da estância vir das tropas de bois vendidas aos charqueadores, Vieira Braga também esperava produzir: cavalos, ovelhas, porcos, perus, galinhas e marrecos. A lavoura também era diversificada. Além de construir várias bem-feitorias.

Vieira Braga fiscalizava sua fazenda pessoalmente, além de até morar nas fazendas por algumas temporadas. Tendo um contato direto com outros jogadores sociais envolvidos, além é claro de acompanhar o jogo de perto.

Diferente de Vieira Braga, Juan José de Anchorena, pensava sobre suas fazendas como investimento, sem apego aristocrático a terra como base de status. Ele via o campo como um lugar perigoso, lar de índios selvagens e de camponeses semibárbaros. Nunca manifestou interesse em conhecer suas fazendas. Sua mentalidade era tipicamente capitalista. Procurava manter boas relações com seus capatazes, procurando estimular sua lealdade. Ele tinha capatazes como representantes nos mercados locais de mão de obra, terras e provisões para as estâncias. Anchorena sempre se baseou no mercado: pagar mais.

Monsma, ao comentar as idéias de Juan José Cristóbal, diz que as estâncias serviam para a multiplicação de gado. Anchorena queria que os capatazes se concentrassem quase exclusivamente na criação de gado, gastando o mínimo de em

outras atividades, isto pode ser explicado pela escassez de escravos, com os quais era possível se praticar, de certa forma, o jogo de soma zero, porém como os jogadores sociais subordinados ao jogador principal (o fazendeiro) eram trabalhadores livres, o jogo era de soma não zero, devendo o fazendeiro retribuir ao trabalho dos demais jogadores sociais (capatazes e peões) isto fazia com que o jogador principal concentrasse ao máximo o trabalho dos jogadores subordinados no que realmente dava lucro, a criação de gado.

Anchorena, devido a instabilidade política, dificilmente pensava sobre as estâncias como investimento a longo prazo. Monsma ao comentar as idéias de Jonathan Brown, diz que a preferência dos Anchorena por estâncias relativamente simples, concentradas, quase exclusivamente na produção de gado. Nem investimentos em médio prazo faziam os Anchorena, pois quando se assustavam com acontecimentos políticos, já pensavam em vender as propriedades e investir o dinheiro em outro ramo.

Diferentemente dos Anchorena, Vieira Braga nunca tenha experimentado acontecimentos como a guerra civil ou as revoluções. Enquanto Anchorena tentava amenizar os conflitos de alguns capatazes e os aconselhava a colaborar com os vizinhos. Vieira Braga procurava briga com os vizinhos, como provocou uma briga com o vendedor da estância, partiu com gosto para contendas judiciais com fazendeiros vizinhos e prescreveu violência caso as autoridades não o apoiassem nas disputas sobre terras.

Devido a divergências nos contextos históricos e sócios econômicos, houve formas distintas de se organizar as fazendas caso comparemos os Anchorena com Vieira Braga. Devido aos seguintes fatores: declínio da escravidão em Buenos Aires e a sua continuação no Rio Grande do Sul, devido a sua experiência Anchorena confiava em

mercados, enquanto Vieira Braga dependia mais da influência política, Anchorena vivia assustado com revoluções. Por outro lado, Vieira Braga confiava na solidez da monarquia brasileira; Vieira Braga gostava da vida rural, fiscalizando pessoalmente suas terras, enquanto Anchorena nunca quis conhecer suas fazendas e não mostrava a menor atração pelos pampas do Sul.

Para organizarem as fazendas, tanto Anchorena como Vieira Braga precisavam de capatazes fiéis e de confiança. Com jogadores subordinados mais confiáveis, haveria menos necessidade de fiscalização, quase impossível no cotidiano.

Ao contrário do que pressupõe a teoria da agência, esses fazendeiros não acreditavam que todo mundo não fosse confiável. Os fazendeiros além da competência, eles buscavam capatazes com um forte sentido de honra, baseado no cumprimento de compromissos e deveres. Os proprietários buscavam jogadores sociais confiáveis, desde que os fazendeiros cumprissem com sua parte.

Tanto os Anchorena como Vieira Braga tinham tendência a dividir o mundo em homens honrados e não honrados. Além do valor e da confiabilidade dos homens estarem muito entranhados na cultura dos dois países. Logicamente havia homens com honra e homens sem honra, e além do mais, um jogador encarregado de tarefas complexas e da liderança de outros jogadores subordinados longe do jogador principal (o fazendeiro) tinha que ser um homem de honra. Segundo Monsma tanto no mundo rural como urbano, o cerne do conceito de honra era a disposição para assumir e cumprir compromissos.

Anchorena procurava pagar alto aos empregados honrados e fiéis.

Para a Teoria dos Jogos, é melhor contratar jogadores que tenham algo a perder no caso de maus serviços ou desonestidade. E a honra era a reputação mais valiosa, pois

simplesmente os empregados se tornariam inaceitáveis se perdessem a honra por causa de desleixo ou desonestidade no trabalho. O conceito de honra era enraizado mais profundamente na pessoa do que na ética profissional. Por isso, aspectos importantes da honra e da sua avaliação por outros não envolviam cálculos racionais. A honra de um homem é uma avaliação do valor social e da confiabilidade dele que se estende a todos outros aspectos da vida e não somente à vida profissional.

Jogadores sociais firmados em código de honra podiam confiar uns nos outros. Tanto por parte dos fazendeiros como dos capatazes deveria haver honra.

Para achar capatazes honrados os fazendeiros procuravam contratar homens que eles já conheciam ou homens indicados por outros de sua confiança. A partir do momento que fazendeiros conhecessem o comportamento anterior dos candidatos, eles podiam buscar indícios de honradez, especialmente a firmeza e determinação em cumprir obrigações.

Ambos os fazendeiros tendiam a identificar famílias honradas, assim os empregados eram encorajados a contratarem parentes.

A escolha racional também pode ajudar a entender por que a seleção de candidatos ou famílias conhecidas aumentou a confiabilidade dos capatazes. Os homens conhecidos estavam inseridos em redes sociais que serviam para providenciar informações confiáveis sobre eles e ajudavam a controlar suas ações uma vez contratadas. Capatazes desonestos arriscavam a punição não só de fazendeiros, mas também de toda uma rede de parentes e conhecidos. Na época as ligações entre honra, família e indicações eram bastante firmes.

Em uma situação em que é difícil de fiscalizar as atividades dos jogadores

subordinados, mas os resultados são fáceis de avaliar, o jogador principal (o fazendeiro) pode estimular os jogadores a maiores esforços dando recompensas condicionadas aos resultados. Por outro lado, se é possível fiscalizar mais de perto as atividades dos agentes, há menos necessidade de dar remuneração baseada nos resultados. Nas fazendas os resultados eram fáceis de analisar, bastava observar a qualidade do gado. Porém, tanto a quantidade como a qualidade dos bois não dependia somente dos esforços dos capatazes. Também dependiam de eventos e processos fora do controle dos capatazes, tais como secas e enchentes, epidemias bovinas, ataques de índios e bandidos, guerras e instabilidade política, jogadores abastados poderiam enfrentar esses riscos e trabalhar só por uma porcentagem dos lucros. Já os homens comuns não poderiam se arriscar a não ganhar nada, por causa da perda de uma boiada, e um salário garantido ajudaria a garantir bons capatazes.

Para a teoria da agência seria conveniente oferecer um salário básico junto com outras recompensas condicionado a produção.

No caso dos capatazes de Anchorena em Buenos Aires. Além do salário, cada capataz, e até os ponteiros, ganhavam uma certa porcentagem dos bezerros machos marcados nas manadas sob seus controles.

Quando um capataz cuidava da manada, estava literalmente cuidando dos seus próprios bezerros e novilhos, misturados com o gado dos Anchorena.

Anchorena simplesmente continuou um sistema iniciado pelo seu primo Rosas, que parecia dar certo.

Os capatazes preferiam receber uma parte dos bezerros a um salário simples.

Nas terras de Buenos Aires, o gado era mais valioso que as terras.

Já Vieira Braga, não deu uma parte dos bezerros a João Fernandes da Silva, capataz da sua fazenda da Música, que só recebeu salário.

Com a continuidade da escravidão no Rio Grande do Sul, não faltavam trabalhadores e João Francisco tinha mais condições para impor a situação que ele preferia nas transações com os trabalhadores livres.

Enquanto os Anchorena queriam que os capatazes pagassem salários mais altos para atrair peões permanentes e segurar bons ponteiros. Vieira Braga mandava demitir um peão que ganhasse demais e não deixou o capataz pagar mais que os outros fazendeiros. Além disso, os capatazes de Anchorena receberam bezerros como um direito de troca por seus serviços, o capataz de Vieira Braga recebeu gado como um favor e ficou devendo ao fazendeiro.

Para a Teoria dos Jogos as recompensas por resultados serviriam para substituir, parcialmente, a fiscalização.

No caso de Anchorena que não visitava suas fazendas, precisava pagar por uma porcentagem dos bezerros para estimular a dedicação em prol do aumento das boiadas, João Francisco, que não dava bezerros, precisava fiscalizar mais a produção.

Como João Francisco tratou sua fazenda como uma empresa diversificada, a Teoria dos Jogos sugere que seria uma má estratégia pagar recompensas tão ligadas a multiplicação do gado, pois o capataz poderia descuidar de outras atividades e cuidar só do aumento da boiada.

Tratando - se das fazendas dos Anchorena, há evidências de que a prática de dar bezerros como pagamentos resultou em algumas distorções nos esforços dos capatazes, pois quanto mais vacas estivessem na fazenda, mais bezerros o capataz receberia, porém

Anchorena era contrariado quando queria vender parte das vacas.

Na fazenda dos Anchorena, havia estâncias simplificadas, quase exclusivamente orientadas para a produção de bois, junto com os indispensáveis cavalos e algumas ovelhas, trabalhada por peões livres (jogo soma não zero) e poucos escravos (jogo de soma zero). Ele não fiscalizava seus capatazes e ponteiros diretamente, mas lhes dava uma parte do produto. Vieira Braga estabeleceu uma fazenda mais diversificada, usando principalmente mão de obra escrava (jogo soma zero) e capatazes e ponteiros pagos só com salários (jogo soma não zero), porém Vieira Braga como jogador principal, se via obrigado a fiscalizar com intensidade os jogadores subordinados (os empregados). A Teoria dos Jogos trabalhando de forma isolada consegue esclarecer as alternativas e explicar as relações entre os elementos de cada modelo, mas não explica por que Anchorena adotou um modelo e Vieira Braga, outro. Somente a trajetória de cada contexto e o comportamento dos jogadores, decorrentes dessas trajetórias, pode esclarecer as “opções” divergentes.

No caso dos Anchorena e de outros fazendeiros, eles não analisavam todas as possibilidades lógicas até chegar a melhor solução de todas.

As grandes fazendas eram organizadas de maneira simples devido aos seguintes fatores:

- 1) A disponibilidade de imensas terras.
- 2) O fim da escravidão.
- 3) A vulnerabilidade das fazendas do sul ao ataque dos índios.

Como já foi dito anteriormente, Anchorena simplesmente imitava a prática do seu primo Rosas porque estava dando certo. O sucesso de Rosas não se deveu às suas teorias,

mas a sua experiência prática que produziu o conhecimento suficiente para organizar as fazendas e estimular os esforços dos capatazes.

Por falar em estratégia de administração, podemos citar o caso de Ramos Mexia, que reinava num latifúndio imenso e diversificado trabalhado por índios. Prometendo sustento e o ensino agrícola aos índios que ficavam na fazenda, que ele nomeou de Miraflores. Os índios além de criar gado, cavalos e ovelhas, os indígenas cultivavam os campos, plantavam cedros e castanheiras. Ramos Mexia foi um dos fazendeiros mais bem sucedidos do seu tempo.

A opção dos Anchorena e de boa parte da elite portenha, por fazendas simples, sem investimentos em melhorias, usando peões assalariados e diaristas, não foi uma decisão puramente econômica. A idéia de morar no campo com a família e supervisionar a produção em pessoa, como fazia Ramos Mexia, conflitava com sua visão de mundo, dividida entre a civilização da cidade e a barbárie do campo.

5.5 A questão da lealdade

Um dos grandes problemas dos fazendeiros era de como ganhar a lealdade dos capatazes. Para este problema a Teoria dos Jogos pode sugerir incentivos em longo prazo. Na esperança de futuras recompensas um capataz se sentiria pouco motivado a quebrar a continuidade das relações com o fazendeiro. E além do mais poderia se avaliar melhor o desempenho dos capatazes em longo prazo. Na esperança de recompensas futuras um capataz se sentiria pouco motivado a quebrar a continuidade da relação com o fazendeiro. E além do mais poderia se avaliar melhor o desempenho dos capatazes em longo prazo.

Lembrando que incentivos em médios e longos prazos só funcionam se os jogadores subordinados acreditarem que os jogadores principais vão ser leais em cumprir suas promessas.

Tanto na Argentina como no Brasil os capatazes não tinham como recorrer a justiça devido a fraqueza do Estado no campo. Por isto os fazendeiros tinham de convencê-los de que a lealdade realmente lhes traria vantagens em longo prazo.

Uma forma dos fazendeiros estimularem a lealdade dos capatazes, era por meio da patronagem, dando-lhes uma variedade de serviços, favores e mercadorias, que não eram combinados no ajuste inicial. Ambos os fazendeiros empregavam parentes dos capatazes. Juan José de Anchorena protegia seus capatazes e peões do serviço militar.

João Francisco Vieira Braga ajudou o capataz da Estância da Música a comprar gado. João Francisco também emprestava dinheiro para seu empregado. Além de pagar assistência médica aos empregados.

A patronagem consistia em construir uma importante relação pessoal. Anchorena nunca visitou suas fazendas. Ele se comunicava com os capatazes por meio de cartas levados por mensageiros, viajantes e carreteiros. Apesar dos capatazes o visitarem na cidade.

Por outro lado, Vieira Braga visitava sua fazenda cada ano. Após ter passado uma temporada na Fazenda da Música, suas cartas ao capataz tomaram um tom mais caloroso e íntimo.

A relação entre padrinho e protegido é um tanto difuso e pessoal, envolvendo vários aspectos da vida e uma orientação geral para a troca de favores e serviços entre as pessoas com posições diferentes no jogo social que estão inseridas. A patronagem se

caracteriza pela lealdade pessoal e obrigações morais, contrariando a escolha racional que se fundamenta em preferências fixas, pois a identificação com os interesses do outro e o desenvolvimento de projetos em longo prazo levam a mudanças nas vontades.

Monsma ao comentar as idéias de George Homans e James Coleman, comenta uma versão da teoria da escolha racional, chamada da teoria das trocas que ajuda a entender como a patronagem evoca a lealdade. Esta abordagem destaca as condições para a confiança dos parceiros nas trocas e as relações entre trocas, dependência e poder. Segundo os teóricos desta teoria a confiança cresce com a reciprocidade ao longo do tempo. Outra idéia fundamental desta teoria é que fatores e outros benefícios que as pessoas não têm condições de retribuir dão poder a pessoa que os faz e aumentam a dependência das pessoas que as recebem.

Os favores e presentes dos fazendeiros faziam com que os capatazes sentissem a obrigação de cumprir as ordens dos fazendeiros.

Ao levarmos em conta que os fazendeiros estavam assumindo e sentindo obrigações morais para com eles em troca da sua lealdade. Com isto os capatazes tinham mais confiança que a sua lealdade realmente seria retribuída, que os fazendeiros iriam protegê-los e patrociná-los em longo prazo.

A patronagem estava enraizada nas culturas do Rio Grande do Sul e de Buenos Aires e os fazendeiros simplesmente reconheciam que tinham que patrocinar seus capatazes se quisessem ganhar sua lealdade. Não houve escolha deliberada. Os capatazes, por sua parte, reconheciam, e percebiam a natureza do relacionamento e tinham disposição para responder adequadamente. A honestidade e generosidade no trato mostravam que os fazendeiros eram homens de honra, que iam cumprir os deveres da

patronagem em longo prazo.

Os capatazes de Anchorena pediam favores para os fazendeiros e para outros habitantes rurais. Anchorena os ajudou a estabelecer fazendas próprias, além de atendê-los ao pedido de estabelecer uma paróquia.

A relação de patronagem se estabeleceu por bem mais tempo, mesmo após o capataz deixar de ser empregado, ainda tinha ajuda do seu antigo patrão.

Uma análise mais aprofundada das relações entre os trabalhadores e fazendeiros, feita pela Teoria dos Jogos, ajuda a entender como eram importantes as metas de trabalhadores e empregadores, tais como lucros e sobrevivência, estas são relativamente claras e fixas. A Teoria dos Jogos também serve para identificar problemas centrais que o jogador principal têm de resolver se querem achar jogadores subordinados e estimulá-los a trabalhar para ele. Serve para compreender porque certas soluções são viáveis, e elucidar quais os aspectos das soluções que envolvem incentivos materiais.

Outra questão importante sobre o assunto aqui tratado é recitar os jogadores principais e os subordinados na história. Ambos os tipos de jogadores se encontram e se interage com as disposições, percepções, entendimentos e esquemas de ação formados na experiência de vida em um determinado contexto histórico e cultural.

Além dos conceitos sociais da época, vale ressaltar o que diz Monsma, ao comentar as idéias de Giddens, as instituições que possibilitam e limitam a ação humana vêm carregadas de categorias que as pessoas precisam usar para poder agir, o que pode reconfigurar as categorias de percepção e os entendimentos dos jogadores no processo social de utilizar-se das instituições, e assim modificar seus projetos.

Vale lembrar que os capatazes e fazendeiros eram produtos de seus tempos.

Outros pontos em comum eram que os valores eram parecidos, como o preço da honra e o sentimento de que a patronagem seria a melhor maneira de ganhar a lealdade de seus subordinados.

As duas formas de estâncias aqui nesta reflexão apresentadas e os dois tipos de relacionamentos entre fazendeiros e capatazes que emergiram, não eram necessariamente as estratégias mais eficazes possíveis, mas eram satisfatórias, tanto para os fazendeiros como para os capatazes.

5.6 Jogadores, conceitos de racionalidade e teoria política

Nos Estados Unidos, a teoria da escolha racional teve um impacto enorme no desenvolvimento da Ciência política. A teoria da escolha racional tem se focalizado mais em estudos de política americana, relações internacionais e política comparada.(FEREJOHN e PASQUINO, 2001).

As teorias da escolha racional são definidas como positivas. Estas têm como principal objetivo desenvolver teorias preceptivas bem sucedidas em Ciência Política.

A entrada da teoria da escolha racional na Ciência Política se deve basicamente, a partir de trabalhos pioneiros de Anthony Downs, James Buchanan, Gordon Tullock, George Stigler e Mancur Olson. Todos estes adotaram um aspecto particularmente materialista da teoria da escolha racional. Para todos eles, os jogadores sociais estariam interessados na maximização da riqueza. Todas as outras teorias resultantes se estruturaram da mesma forma: as escolhas feitas pelos jogadores devem ser explicadas em termos de variabilidade de constrangimentos materiais enfrentados por eles. Por outro

lado, ninguém realmente acha que os seres humanos reais se comportam exatamente como as teorias da escolha racional prescrevem. A abundância de experimentos sugere que as pessoas em jogos da vida real se desviam sistematicamente das predisposições da teoria da escolha racional. Porém as pessoas tendem a reconhecer a força normativa da racionalidade e isso influencia suas ações.

Teorias políticas normativas se apóiam em suposições de racionalidade. Os teóricos políticos adotaram pressupostos de racionalidade por razões básicas: as teorias normativas (como a Teoria dos Jogos) são endereçadas a jogadores racionais e o objetivo do teórico é nos convencer de como a vida política deveria ser vivida, e com isto expõe como as instituições alternativas ou os sistemas normativos iriam funcionar.

Uma teoria normativa como a Teoria dos Jogos trata de jogadores racionais ou inteligíveis, cujas ações podem ser entendidas ou talvez alteradas pela mudança do seu contexto institucional. A racionalidade torna-se crucial para uma teoria normativa.

O fato de se criar uma vida pública por meio do desenho de instituições e normas pressupõe a capacidade das pessoas de responder de forma minimamente as suas diretrizes, o que não implica, que as pessoas reais sejam perfeitamente racionais.

Uma pessoa como jogador social que prescreve uma ação estratégica deve ser capaz de antecipar suas conseqüências em termos normativos.

Para alguns pensadores, a razão é uma capacidade humana distintiva, e ser inteiramente humano é ser inteiramente racional. Para certos autores a racionalidade é um potencial comunicado por cada jogador humano e também em menor grau, por alguns animais.

Aproveitando-se de avanços técnicos da Teoria dos Jogos, é possível investigar

mais profundamente as teorias normativas desenvolvidas por pensadores do passado, como Hobbes, por exemplo. E além do mais podemos encontrar em conceitos antigos da racionalidade, algumas idéias que tenham sido esquecidas no curso do desenvolvimento moderno. A teoria da escolha racional tem feito parte do pensamento político desde os gregos.

Pensadores como Aristóteles, Hobbes e Rousseau empregaram conceitos de racionalidade em termos bastante modernos e de forma centralizada em suas teorias.

5.7 O jogador e a racionalidade

Dadas as crenças e os desejos de um jogador, os atos racionais seriam aqueles que maximizam preferências e desejos. A racionalidade, também seria uma condição de consistência, a qual sustenta que essa relação seja válida para todas as crenças, desejos e ações.

Os desejos podem ser, dependendo da teoria, ancorados em necessidades humanas mais profundas (comida, segurança, sexo etc), ou podem ser ligados às posições sociais, as atitudes morais, ou podem simplesmente ser arbitrárias. A questão é que os desejos são de alguma forma fixos antes da escolha da ação. Não só os desejos mas também as crenças são anteriores à escolha da estratégia e da ação propriamente dita. A teoria da escolha racional consiste na escolha das estratégias à luz das crenças e dos desejos.

Poderíamos supor que as crenças estão apoiadas na verdade e as ações determinadas por um conjunto externo de requisitos morais e éticos. Como exemplo poderíamos dizer: isto é o que um bom cristão poderia fazer.

Na teoria das expectativas racionais, supõe-se que as crenças se mostrem verdadeiras, ou ao menos consistentes com as informações observáveis pelos jogadores.

Um exemplo trivial é o caso das pessoas dirigirem de uma única mão da rua. Neste caso ou todos dirigem pela direita, ou todos dirigem pela esquerda. Em tal caso as crenças não se baseiam na natureza e sim no tipo de comportamento que as pessoas terão.

O jogador se sente comprometido em alcançar um objetivo, e isso é parte do seu projeto de vida, no caso as preferências e as crenças se encaixam com cada escolha de uma forma consistente.

5.8 Hobbes e os instrumentos da racionalidade

Em sua obra *Leviatã*, Hobbes tinha como projeto justificar a obediência por parte dos súditos a um soberano absoluto, tendo como interesse básico a sua autopreservação. Se a obediência dos súditos pode se justificar, a obediência de quem possui poder também se justifica. Em segundo lugar, se os súditos que na perspectiva da Teoria dos Jogos podem ser pensados como jogadores que têm como único interesse a autopreservação, pode ser pressuposto que eles têm o dever de obediência, então esses jogadores com automotivações menores também terão de reconhecer esse direito.

Ferejohn e Pasquino, ao comentarem as idéias de Hobbes, dizem que a obediência era um dever para as pessoas interessadas na autopreservação e, segundo que o principal interesse de todos é a autopreservação. Hobbes também mostrou que as pessoas realmente tinham interesses ou preferências fixadas, e se pudessem descobri-los iriam agir a partir deles de maneira racional. Segundo Ferejohn e Pasquino, Hobbes defendia

que a vida em estado de natureza era horrível, pois era uma situação de todos contra todos, para a Teoria dos Jogos seria um jogo de N pessoas de soma zero. Assim, ainda no ponto de vista da Teoria dos Jogos, a obediência a um jogador soberano ou a uma assembléia de jogadores soberanos seria um dever.

Alguns analistas, por exemplo, sugerem que os jogadores hobbesianos no estado de natureza, racionalmente fariam e sustentariam acordos de vantagens mútuas, com o propósito de produção e defesa, e conseqüentemente o estado de anarquia seria mais parecido com o estado de natureza de Locke (relativamente benigno) do que a situação caótica descrita por Hobbes. Caso esta visão seja válida, as conclusões de Hobbes a respeito da possibilidade de os indivíduos no estado de natureza concordarem com a criação de uma autoridade política e, se concordassem, sobre o tipo de Estado a ser criado, teria possibilidades bastante fracas.

Para Ferejohn e Pasquino, os pensadores Hampton e Kavka defendem a idéia que no estado de natureza haveria luta real. Hobbes afirma que a vida seria pior e mais insegura que isso e tenta mostrar que no estado de natureza a guerra “ativa” de todos contra todos prevaleceria, retomando a teoria dos jogos teríamos o já citado jogo de n-pessoas de soma zero. A autora Hampton baseia a sua explicação sobre o conflito no estado de natureza em sua forma de irracionalidade, para ela os jogadores hobbesianos adotariam um conjunto irracional de crenças, produzindo uma visão de curto prazo, que levaria a uma recusa em cooperar com outros jogadores no estado de natureza. Talvez seja esta a explicação para a falta de cooperação em sociedades reais. Neste caso Kavka adota a seguinte solução: para o autor existem alguns jogadores na população (isto se relacionamos as idéias de Kavka com a Teoria dos Jogos), a quem ele chama de

dominadores, que valorizam controlar os outros jogadores. Os dominadores se demonstram na maioria das vezes racionais _ eles valorizam segurança e escolhem meios eficientes para alcançar os seus fins. Este tipo de jogador atribui um valor mais alto para controlar outros. Caso existam dominadores no estado de natureza, assim como ele chama os outros de moderados, estes seriam motivados a fazerem ataques preventivos.

Na perspectiva da Teoria dos Jogos, se coloca a questão de que seriam possíveis os jogadores fazerem acordos defensivos no estado de natureza.

Kavka sustenta a idéia de dominadores perigosos e intratáveis, mas não têm fundamento para uma teoria política convincente.(Kavka, 1986 apud Ferejohn e Pasquino, 2001, p. 11). Ao pensarmos na psicologia humana que sempre há pessoas com preferências diferentes e que há pessoas suficientes para minar a construção de cooperação bilateral. Para Hobbes, segundo Ferejohn e Pasquino, há circunstâncias no estado de natureza que torna acordos cooperativos, difíceis de se cumprir, pois para o pensador a característica principal da vida no estado de natureza é de que os jogadores não podem de fato racionalmente entrar e executar o que ele chama de convenções. Os jogadores tornam-se incapazes de fazer contratos devido ao fato de um não confiar no outro. Com isto não há agregação, a partir do momento que é conhecido de todos que os jogadores vão quebrar as regras.

A questão é: será que todos os jogadores hobbesianos consideram que qualquer jogador racional quebraria o contrato estabelecido e conseqüentemente todos os contratos estabelecidos no estado de natureza serão provavelmente quebrados, ou será que parte dos jogadores quebrarão os contratos e outros não o farão. Para Hobbes no estado de natureza, como não há poderes coercitivos para os jogadores não poderiam ter como

confiar um no outro. Do contrário quando há um poder soberano que pode forçar o cumprimento dos acordos, assim o medo que o Estado exerce é o suficiente para garantir que os jogadores executarão o acordo. Porém, no estado de natureza, diz Hobbes, a segunda parte ao agir será motivada a renegar os acordos e, sabendo disso, a primeira parte não executará suas obrigações. Podemos concluir que o jogador não contrataria no estado de natureza racionalmente, porque eles saberiam que os contratos não seriam executados. Assim os contratos que surgissem se baseariam em formas de irracionalidade e, conseqüentemente, não teriam força de compromisso. Para a Teoria dos Jogos, se as condições de construção de reputação são encontrados no estado de natureza, equilíbrios cooperativos existirão.

Para Hobbes, quem está na posição de segunda parte no cumprimento dos acordos, deveria racionalmente executar o contrato, assim a primeira parte estaria segura, que a segunda parte o fará. Desta forma a primeira a primeira parte estaria motivada a executar a sua parte no contrato, assim ambas as partes estariam motivadas a cumprirem o contrato.

Na realidade, se os contratos são possíveis de realizar por meio de jogos repetidos, talvez não haveria a necessidade de uma autoridade suprema. Assim os jogadores racionais só delegariam ao soberano uma autoridade limitada. Por outro lado caso os jogadores no estado de natureza considerassem que equilíbrios cooperativos em tal situação, seria difícil de se sustentar. Em tais condições fica complicado haver o jogo repetido fazendo com que os jogadores não se sintam estimulados a cumprir o acordo.

O principal interesse de Hobbes está em produzir uma justificativa para a existência da autoridade política em um mundo em que essa autoridade existe. Para

Hobbes nem todos os jogadores sociais são confiáveis, por isto seria fundamental a criação de um soberano com poder de arbitragem.

5.9 A relação dos desejos dos jogadores racionais com o pensamento de Aristóteles.

Para Ferejohn e Pasquino, ao passo que Hobbes estava centralmente preocupado de como os agentes (estes podem ser pensados como jogadores na perspectivada Teoria dos Jogos) agiriam no estado de natureza mantendo a necessidade de preservação. Aristóteles se preocupava em que tipo de desejos os jogadores racionais deveriam ter. Os desejos não só antecedem as ações, como regulam as mesmas. Aristóteles pensava nos desejos como se estivessem de alguma forma sob nosso controle racional. Desta forma temos algum tipo de responsabilidade sobre os nossos desejos. O pensador poderia estar defendendo a presença de algum mecanismo psicológico. Após algum tempo as pessoas fixariam os seus desejos. Assim ao comer sorvetes de tempo em tempo, os indivíduos adquiririam o hábito. Podemos concluir que se eu evitasse comer sorvete por um certo período, a força da minha ânsia se enfraqueceria. Nesta psicologia as ações são o que é escolhido, não os desejos. Mas escolher ações pode significar fortalecer ou enfraquecer desejos. Assim nós tornamos controláveis os nossos desejos. Podemos até mesmo concluir que somos responsáveis por criar e sustentar os nossos desejos. Para Aristóteles as pessoas que agem bem desenvolvem um tipo certo de caráter, conseqüentemente possuem um conjunto específico de desejos preferências. Aristóteles sugere que para se ter bom caráter, pode ser conseguido, primeiramente, por meio de um bom

comportamento, tendo em seguida o tipo correto de sentimentos e desejos, nisto fazer ações corretas que combinem com tais desejos.

O desenvolvimento de tal educação está na idéia de hábito de Aristóteles. Os controles sociais fixam a escolha da ação, ao menos em muitas situações de escolha moral ou ética. Nos comportando de forma correta poderemos aprender a amar a fazer a coisa correta. A idéia aristotélica tem, portanto um elemento dialético. Primeiramente o indivíduo começa com hábitos bons e simples; em seguida a pessoa aprende a fazer coisas nesses casos mais claros (de alguma forma começando a desenvolver o tipo correto de desejos e sentimentos). Nesse sentido, somos responsáveis por quem somos, assim como pelos desejos e sentimentos que temos.

Aristóteles apresenta um tipo de teoria que surge no interior, formando preferências, a partir do momento que ele indica como desejos e sentimentos podem ser construídos e desenvolvidos. Para o filósofo os hábitos não eram suficientes para formarem pessoas virtuosas. Para isto também é necessária a capacidade de decidir também a respeito de fins.

A busca de maximizar muitos desejos simultaneamente pode dificultar a obtenção da concretização de certos tipos de desejos. O jogador social deve ajustar de alguma forma seus desejos por várias coisas, de maneira que sua satisfação possa se tornar compatível. Não é possível maximizar de maneira eficaz preferências desmedidas, a não ser que possamos usar alguma escala.

As pessoas ao desejarem uma vida boa e prazerosa, em parte esta vida é constituída de boa comida e boas bebidas. O indivíduo virtuoso sabe o que bem quer, embora ele valorize e aprecie os bens parciais, não é tentado a desviar do bem. Para

Aristóteles a harmonização dos bens parciais envolve a capacidade de decidir sobre o que a vida boa requer. Nesse processo, quem delibera desenvolve ou modula os seus desejos por esses bens parciais de forma a que eles se harmonizem com os requisitos de se viver uma vida boa e virtuosa.

Um problema na teoria de Aristóteles, é que é uma tanto controverso a noção de que seja realmente possível alcançar a harmonização que se supõe necessária para o exercício da capacidade de decidir. A harmonização funcionaria, caso os valores parciais fossem de alguma forma possíveis de serem medidos. Segundo Aristóteles existe apenas um conjunto limitado de questões nas quais o consenso público existe. A educação moral molda presumidamente nossos valores e comportamentos, todos juntos e não separados. Para Aristóteles nós que somos animais políticos, vivemos juntos em comunidades que governam a si próprias. O pensador defende que nós temos interesses comuns. Algumas democracias modernas, com poder de decidir, com práticas deliberativas nas comunidades locais relativamente homogêneas que possam nos ajudar a compartilhar uma concepção comum do bem (Aristóteles apud Ferejohn e Pasquino, 2001).

5.10 Rousseau e a relação de jogadores com a vontade geral.

A vontade geral para ser considerada legítima deve ter como fruto uma política que trate igualmente todo o jogador em sociedade. Para Ferejohn e Pasquino, ao comentarem as idéias de Rousseau, dizem que os requisitos fundamentais para as leis genuínas, é a questão da isonomia, direitos iguais para todos. Por outro lado os jogadores sociais podem não ser movido pela vontade geral por três razões: a vontade geral pode

não ser aplicável a uma ação específica; nós podemos não perceber a vontade geral, confundindo com a vontade privada e os jogadores podem perceber a vontade geral, mas preferir os seus próprios cursos de ação. Podemos assim dizer que Rousseau, está preocupado com dois problemas políticos: em primeiro lugar com uma sociedade viável, uma comunidade com propósitos comuns em quantidade suficiente para constituir a vontade geral (essa é uma questão de interdependência entre jogadores sociais). Uma sociedade assim formada pode decidir entrar em acordo para formar um Estado, no qual cada pessoa abra mão de seus direitos naturais em troca de direitos civis garantidos pelo Estado. E em segundo lugar, o problema político enfrentado por Rousseau é o desenho de um conjunto viável de instituições estatais para tal sociedade. Instituições que possam trabalhar de forma confiável para descobrir a vontade geral e permitir que a vontade de cada um de nós seja compatibilizado com a vontade geral.

Para Rousseau há dois pontos neste problema: há a tarefa legislativa: cada um deve encarar a vontade geral como parte de sua vontade, para poder descobrir seus propósitos em comum e em segundo, deve-se garantir que cada um faça sua própria parte para que se realize a vontade geral mesmo que entre em conflito com as vontades individuais dos jogadores. Estas já seriam tarefas da educação e da religião.

Esses problemas políticos levantam as questões psicológicas: para Rousseau propostas que tratem indivíduos ou grupos de forma diferenciada não podem ser leis, para o pensador o poder legislativo é o poder soberano, que é de todas as pessoas. Uma assembleia seria inevitavelmente ineficiente de informação e direcionada com respeito aos interesses.

Rousseau considera que as informações devem ser acessíveis para cada cidadão,

para que os jogadores sociais sejam aptos a descobrir os propósitos comuns.

Deve-se evitar que as deliberações sejam feitas por partidos e demais grupos de interesse, pois eles buscarão garantir seus intentos entrando em conflito com os objetivos do povo. Em segundo lugar ao se agrupar pessoas, eles diminuem a quantidade de votos, independente de que o autor acredita que se cancelariam mutuamente na descoberta da vontade geral. Conseqüentemente as votações na presença de facções, serão ineficientes na descoberta da vontade geral, no sentido de desenvolverem uma variância elevada demais.

Em alguns momentos de “O Contrato Social” ele parece estar inclinado a proibir as comunicações no interior dos subgrupos durante o processo de deliberação, receando que qualquer comunicação poderia levar à formação de interesses parciais. Rousseau acreditava que o povo tinha dificuldade de perceber as vontades gerais, comparadas aos apelos de seus interesses particulares.

Para Ferejohn e Pasquino era de grande importância para Rousseau conseguir instituições e normas _ incluindo normas de deliberação _ que permitissem um pequeno traço da vontade geral pudesse ser amplificado pela ação coletiva. Se instituições e normas desse tipo fossem construídas, haveria pequeno risco de deliberação.

Em um Estado construído de forma apropriada, a deliberação é uma questão de articular a nova lei, encontrar uma forma apropriada de expressá-la, e coordenar a ação de outros cidadãos para garantir a sua aplicação.

A necessidade de regular a deliberação deve-se à imperfeição das instituições e normas de deliberação. Em Estados mal construídos os jogadores buscam seus próprios interesses ao invés do bem público porque o efeito individual de contribuir para a

produção do bem público é muito pequeno ou negligenciável.

O problema de construir instituições e normas públicas boas é similar ao de se encontrar formas de se garantir o comportamento cooperativo em um jogo repetido com a estrutura do dilema do prisioneiro.

A simetria é requerida pelo fato da vontade geral se aplicar a todos igualmente, e o caráter cooperativo advém do requisito de que se busquem propostas públicas ou compartilhadas. As únicas propostas que atrairão o apoio público são as que satisfaçam o teste de que a vontade geral será atendida.

5.11 Algumas conclusões dos teóricos da política

Segundo teóricos da política, um ser humano racional que pode ser pensado como um jogador social, seria alguém que possui objetivos e crenças, e busca escolher ações estratégicas à luz desses.

Hobbes, Aristóteles e Rousseau, segundo Ferejohn e Pasquino, se apoiaram eficazmente em idéias distintas do que seria viver racionalmente. Grande parte das diferenças entre eles se baseia em suas conjeturas históricas amplamente divergentes e as questões políticas que os preocuparam. De qualquer forma todos os três estavam voltados em discutir o que eles consideravam ser um grau perigoso de diversidade nas crenças e valores humanos.

Hobbes se preocupava com o fanatismo religioso, que poderia levar as pessoas a colocarem um valor pequeno demais nas suas próprias vidas e impedi-las de perceber a importância de um Estado bem organizado. Aristóteles e Rousseau pensavam que os

prazeres privados distraem e imprimem de uma forma muito forte nos indivíduos que possuem grandes dificuldades em enxergar o que têm em comum e em agir para tentar alcançar esses interesses comuns. Para eles havia a preocupação de como viver uns com os outros de forma mais ou menos feliz. Segundo Aristóteles para se ter esse modo de vida, as pessoas deveriam ter desejos bem ordenados, que servem para os jogadores organizarem as suas estratégias para poderem fazer escolhas em casos difíceis.

Para Rousseau, viver bem em comunidade, consistia em ver claramente que tipos de interesses temos em comum e agir a partir dessas percepções. Todos os três teóricos acreditavam que viver a vida boa se baseava em implicações da racionalidade.

Nos dias atuais muitos filósofos duvidava da possibilidade de reduzir a moralidade, tanto pública quanto privada, à racionalidade.

Por outro lado, podemos dizer que nenhum dos pensadores abordados defendeu a racionalidade, como uma teoria descritiva pura.

5.12 Possíveis relações entre a Ciência Política e as teorias da escolha racional e dos jogos.

Na transição do século XX para o século XXI a teoria da escolha racional tem se destacado em periódicos de renome e calorosos encontros da disciplina, e seus defensores são requisitados pelos principais departamentos (GREEN e SHAPIRO, 2000). A teoria da escolha racional ampliou suas aplicações na teoria política, sendo usada em estudos sobre relações internacionais e posteriormente em política comparada. Para Green e Shapiro, nenhuma área da Ciência Política ficou imune à influência da teoria da escolha racional.

Poderemos pensar em possíveis relações das teorias aqui trabalhadas (Teoria dos Jogos, política e racional), como, por exemplo, à explicação de determinados fenômenos políticos, pensando os eleitores e políticos, como jogadores sociais que maximizam, racionalmente, os próprios interesses. Em seus argumentos, os teóricos da escolha racional recorrem às elucidações de incentivos, vínculos e cálculos estratégicos com os quais os jogadores se confrontam.

Com a pesquisa sistemática do comportamento estratégico dos jogadores, foi possível, de uma maneira inovadora, que os estudiosos se defrontassem e colocassem questões que ninguém incitava antes.

Segundo Green e Shapiro, autores como Jack Knight defendem que a teoria da escolha racional fez progredir, de modo significativo, a compreensão do papel das instituições na vida social. Outro autor, Peter Abell, sugere que os sociólogos adotem, também a teoria da escolha racional, para os diversos objetivos, por esta abordagem teórica na Ciência Política.

Para os autores (Green e Shapiro) não há comprovação empírica em muitas das suposições dos teóricos da teoria da escolha racional. Muitas das verificações apresentam falhas ou suas afirmações foram apresentadas de modo banal, isto é, reformulações de conhecimentos já adquiridos. Devido à confiança que os pesquisadores depositam na teoria e a falta de produção de resultados empíricos satisfatórios, fez com que pensadores como Green e Shapiro, examinassem cuidadosamente o status científico da teoria da escolha racional. Segundo tais autores a debilidade da escola está confirmada na aspiração típica de seus teóricos, em alcançar uma teoria universal da política. Mesmo quando os teóricos se empenham na pesquisa empírica sistemática, esta é viciada por uma

série de incorreções características de uma ambição universalista, erroneamente reputada como garantia da boa prática científica. Além do mais, as conclusões que se chegam não são seriamente confrontadas com as explicações concorrentes; os fatos são discordantes, freqüentemente ignorados, ou antes aproximados dos argumentos dedutivos. As teorias são elaboradas e modificadas a fim de salvar a universalidade, antes de buscar rendimentos empíricos. Nisto a teoria não é avaliada e os dados são calados pela mesma. Em suma, o problema dos teóricos se resume em salvar ou justificar qualquer variante da teoria da escolha racional ao invés de dar conta dos fatos.

Segundo os autores, por mais válidas que sejam as críticas da teoria da escolha racional, a rigor de suas análises empíricas, não é, no estado atual, minimamente satisfatório.

A teoria da escolha racional, por ter modelos cientificamente impróprios, torna a maior parte de seus conhecimentos empíricos vulneráveis. E, além disso, ela está longe de honrar sua promessa de fazer progredir o estudo empírico da política.

Para os autores, para se melhorar a situação da teoria da escolha racional, torna-se necessário, que se reconheça às lacunas metodológicas e não se tenha como perspectiva a aspiração universalista que está na sua origem. Por outro lado, os autores não fazem objeção contra a exposição matemática formal típica da pesquisa na área ou o desenvolvimento de uma teoria coerente, parcimonioso: regrada e dedutiva. Além do mais, Green e Shapiro acreditam na possibilidade de que os propósitos racionais sejam, freqüentemente parte das explicações defensáveis em Ciência Política. Porém eles não afirmam que as aplicações da teoria tenham contribuído substancialmente, ao estudo empírico da política. Eles também defendem que poucos modelos da teoria da escolha

racionais são relevantes a ponto de sustentar testes empíricos, por isto eles não acreditam na viabilidade das aspirações dos teóricos da teoria em relação ao potencial universalista atribuem à teoria da escolha racional. Torna-se necessário que os teóricos desta teoria, produzam alguma inovação confiável sobre a Ciência Política, o que mais está interessando sobre a teoria da escolha racional, é a sua dimensão explicativa, antes que ideológica ou prescritiva (receituário).

Segundo Green e Shapiro, o progresso científico reflete a escolha de paradigmas analíticos que são dotados de equilíbrios correspondentes à regularidade observável.

5.13 A essência da teoria da escolha racional

Geralmente os teóricos da escolha racional defendem que os indivíduos, que podem ser pensados como jogadores sociais na perspectiva da Teoria dos Jogos, são maximizadores da sua própria utilidade. Porém não estão de acordo sobre o vigor das preferências atinentes aos fins humanos. Muitos teóricos insistem sobre a racionalidade forte, como por exemplo, a literatura sobre competição partidária assume que os partidos maximizam os votos e, assim fazendo, maximizam o poder.

Boa parte dos escritos jurídico-econômicos sustenta que as decisões jurídicas maximizam a produção de riqueza e diz que legisladores e burocratas, como jogadores sociais (fazendo relação com a Teoria dos Jogos) buscam de vários modos, avanços na carreira.

Green e Shapiro defendem que a racionalidade forte submetida a uma verificação empírica, foge rapidamente quanto à racionalidade débil.

Um segundo ponto de divergências entre os teóricos da escolha racional, diz respeito às informações que se podem deduzir como conhecidas e utilizadas pelos jogadores sociais. Em formas neoclássicas de comportamento de mercado, é assumido o pressuposto de uma informação perfeita, podendo ser a habilidade dos jogadores sociais em entender e utilizar aquela informação. Tal questão é irrealista, pois normalmente os eleitores, aqui pensados como jogadores sociais, possuem informações imperfeitas sobre os líderes políticos e os partidos que escolhem para representá-los. Muitos teóricos afastam a informação perfeita, para continuar sustentando que os jogadores sociais utilizem a melhor forma possível, as informações perfeitas que dispõe. Para Elster o jogador deve estabelecer o valor de informações que ainda não estão a sua disposição, para decidir se vale à pena obtê-las.

As estratégias míopes podem ou não podem ser consideradas racionais. Caso se assuma que a previsão e o cálculo estratégico sejam desprovidos de custos, a ação míope não pode ser considerada racional. Mas caso se consinta que existam custos cognitivos, então as estratégias míopes podem ser racionais, dadas as preferências imediatas do jogador interessado. Lembrando que comportamento míope, segundo Green e Shapiro, é aquele que se baseia na busca da remuneração imediata sem considerar a possibilidade de se deparar com conseqüências indesejáveis.

Voltando as divergências entre os teóricos da escolha racional, boa parte desses desacordos deriva da adesão a diferentes escolas de filosofia da ciência. Para os adeptos do modelo das leis estruturais parecerá importante desenvolver teorias sempre mais realistas na medida que cresça a complexidade. É importante saber se existe ou não poder de previsão. Assim a verificação empírica não pode ser frustrada. Caso as leis

estruturais não estiverem de acordo com os dados observados, devem ser abandonadas, ou modificadas, ou submetidas a novos testes empíricos. A teoria política se torna mais produtiva e as suas hipóteses não sobrevivem à prova empírica. Para Green e Shapiro, os teóricos da escolha racional têm dedicado pouca atenção a este fenômeno.

5.14 Omissão metodológica

A teoria da escolha racional possui dois tipos de vícios metodológicos. O primeiro inclui lacunas que podem ser tratadas como grosseiras. Normalmente confiam excessivamente nas conclusões extraídas de um número restrito de casos. O que mais impressiona críticos como: Green e Shapiro são os vazios metodológicos, fundamentados e confirmados nas aspirações que invadem grande parte da teorização da teoria da escolha racional. Um dos grandes erros dos pesquisadores é estarem mais preocupado em justificar um certo modelo universalista do que compreender e explicar conseqüências políticas reais.

Outra possível falha dos teóricos em relação à teoria da escolha racional refere-se a retirada estratégica dos campos de ação que a teoria funciona mal.

Apesar de se procurar retificar estas falhas, deve-se procurar também confirmar a pesquisa estruturada a partir de provas, enfatizando o que é essencial para a verificação científica.

5.15 A ênfatização do que é favorável a teoria da escolha racional

A tendência em condicionar os próprios pressupostos teóricos à escolha da evidência, atrai as contribuições aplicadas da teoria racional. É comum a prática de trazer exemplos que confirmam uma hipótese, isto talvez seja mais evidente em exemplos de pesquisa como: a política de regulação, a burocracia, que apresenta forte componente ideológico, isto é o que defendem Green e Shapiro. Estes autores também dizem que os teóricos da escolha racional procuram destacar somente os méritos da teoria simultaneamente à omissão dos defeitos da mesma. As contribuições qualitativas da teoria da escolha racional tende a reunir exemplos retirados da vida política, dos grandes eventos históricos e dos textos bíblicos. Os pesquisadores da teoria, em questão, se detêm em exemplos de previsões impostas, como, por exemplo, as extraídas das emendas estratégicas propostas à Câmara dos Representantes. (Weingast, 1989 apud Green e Shapiro, 2000, p. 198). A mesma tendência se manifesta só que de maneira mais suave, em pesquisas quantitativas, que se valendo de análises de proposições concorrentes e das condições de controle, chega a conclusões deduzidas, regra geral, do projeto de pesquisa. (McCubbins, 1991 apud Green e Shapiro, 2000, p.188).

Para Green e Shapiro existe uma verificação do problema metodológico que se destaca nos estudos que buscam apoiar um comportamento de laboratório, mas evitam introduzir um grupo de controle no projeto experimental. Conseqüentemente os experimentos que resultaram sugerem que se possa construir um ambiente de laboratório com potencial de aproximar as condições pressupostas de um teorema. Para tal objetivo, o pesquisador que desejar defender uma hipótese da teoria racional, limitar-se-á a projetar

uma ordenação a ser confirmada. Experiências assim planejadas servem mais para a citação do que para a averiguação.

5.16 Críticas e defesas

Autores como Green e Shapiro criticam a teoria da escolha racional, dizendo que ao se fazer uma análise minuciosa sobre a teoria, descobre-se que sua abordagem se encontra bastante debilidade. Os autores advertem que não vale a pena procurar pesquisas metodologicamente consolidadas na teoria da escolha racional que abram perspectivas novas e não intuitivas na área da ciência política. Por outro lado estes autores reconhecem que podem ser taxados de “falqueadores simples”, isto porque eles podem ser acusados de estarem aderidos a uma visão positivista da evolução científica que não é mais universalmente compartilhada.(LAKATOS, 1970, Kuhn, 1962 apud GREEN e SHAPIRO, 2000, p. 192).

A falseabilidade está baseada no critério da simplicidade, seus críticos defendem que não há possibilidade de verificações falsas decisivas de uma teoria. Normalmente as teorias convivem simultaneamente com anomalias empíricas e, além disso, não são mais falseações, de modo determinante, pelos fatos, não são aprovadas somente quando se apresenta uma teoria opcional e mais aceitável. Assim se um corpo tivesse se “comportado mal” a ponto de invalidar, a princípio a lei da gravitação de Newton, os cientistas pré-austenianos não a teriam rejeitado. É provável que um cientista que siga o pensamento de Newton teria postulado a existência de um corpo desconhecido, cuja

atração gravitacional teria sido considerada a causa de sua aparente anomalia. Normalmente os cientistas se esforçam ao máximo, perante evidentes anomalias, até que esteja disponível uma teoria alternativa.(LAKATOS, 1970 apud GREEN e SHAPIRO, 2000, p. 193)

Os teóricos da escolha racional, por exemplo, não abandonariam a teoria, devido a qualquer anomalia, pois seria um custo muito alto. Tais teóricos tendem a valorizar o próprio trabalho de modo semelhante. Como exemplo podemos ter os comentários que defendem que a teoria da escolha racional, que foi apresentada sobre como fazer uma descrição de qual será a inclinação geral ou principal, do comportamento do legislativo e sobre o custo de uma possível melhoria, tornam obscuros fatores que, verdadeiramente, podem causar um desvio desta inclinação. Para entender esta questão com um exemplo de uma outra disciplina, considere um cientista que seja consultado onde aterrissará uma certa folha que cai de uma árvore, sabe que o cientista que a folha não cairá muito longe da árvore, pois se baseia na lei da gravidade. Porém, devido a incerteza que a situação pode ocasionar, o cientista não poderá prever precisamente onde cairá aquela folha. De forma análoga, quando se amplia à teoria da escolha racional no processo decisório do legislativo, torna-se indispensável que se enfoque, ignorando possíveis “ventanias”, a tendência central definida pelas exigências dos legisladores (que podem ser pensados como jogadores sociais) e de suas estratégias sem falhas, que estes adotam para maximizar a satisfação de suas próprias predileções.(STROM,1990 apud GREEN e SHAPIRO, 2000, p.193).

Green e Shapiro ainda argumentam que a análise dos teóricos da escolha racional vem fazendo está destituída de uma história de resultados comparáveis. A enganação

metodológica deturpada não isenta a necessidade de se provar, empiricamente, as teorias propostas. E além do mais, tais teorias propõem um padrão para considerar as hipóteses. Para um falqueador deturpado uma teoria é considerável somente se apresentar um conteúdo empírico demasiadamente comprovado das teorias que a antecederam ou que concorreram com ela, isto é, somente se levar à luz fatos inéditos. Por isto não existe falseabilidade praticável antes que apareça uma teoria mais viável.(LAKATOS, 1970 apud Green e Shapiro, 2000, p. 194).

Segundo os autores (Green e Shapiro), Lakatos diz que caso ocorra de uma nova teoria tornar claros os fatos que já foram elucidados, não há fundamento científico que se possa preferi-la diante do sortimento de teorias já disponíveis. Sem esse critério não é possível selecionar modelos científicos viciados de paradigmas progressivos, pelos quais a compreensão avança na amplitude infinita da realidade. Se os paradigmas da escolha racional são demonstrados em fundamentos lakatosianos, os indicadores não podem, simplesmente, reduzir a atenção às reformulações de fatos analisados nos termos teóricos que são de sua anteposição. Os indicadores devem ter a responsabilidade de expor, que neste ou naquele caso, as teorias da escolha racional estão explicando melhor que teorias rivais.

Como já foi dito, outra falha dos teóricos da escolha racional, é querer dotar a teoria racional de natureza universalista. Ficando inatingível uma única teoria ser capaz de explicar fenômenos: psicológicos, culturais, normativos, institucionais e políticos. Devemos nos lembrar que assim como a Teoria dos Jogos, a teoria da escolha racional não deve ser utilizada como ferramenta única na compreensão de diferentes âmbitos sociais, tendo-se a necessidade de se utilizar a teoria como opção a mais. Vale ressaltar

também que caso a teoria em questão possa estar imatura para contribuir com a promoção do progresso científico, não que ela não poderá ajudar a ciência futuramente.

Voltando as críticas à teoria da escolha racional, convém destacar que muitos teóricos desta teoria generalizam a ponto de sair da realidade, sendo uma coisa, por exemplo, presumir que o comportamento político seja governado por leis, outra é, que tudo seja administrado pelas mesmas regras. Determinados tipos de comportamento são instrumentais, outros rotinizados. Neste caso não há razão para se considerar que vários tipos de fenômenos políticos sejam dirigidos pelos mesmos mecanismos causais. Green e Shapiro ao comentarem as idéias de Roemer, dizem que este admite essa perspectiva quando convida os teóricos da escolha racional a abandonar a procura de explicações instrumentais de ações coletivas como protestos e revoltas, que talvez sejam expressões de descontentamento em explosão. O que não significa que tais fenômenos não possam ser analisados cientificamente, mas que esses eventos sociais possam ser administrados por artifícios causais, qualitativamente diferentes daqueles que dirigem o comportamento instrumental.

Cientistas que buscam um grupo único de leis que explique uma ampla variedade de eventos políticos não deveriam rejeitar a possibilidade de que somente algumas dimensões políticas, sejam explicadas por generalizações.

O senso comum tende a fazer generalizações de médio alcance. Tal atitude teoriza as condições pelas quais certos tipos de elucidações são provavelmente superiores a outras, bem como sobre as relações entre tipos de mutáveis em explicações multicausais. Geralmente os teóricos da teoria racional não aceitam esta forma de fazer teoria, pois preferem as perspectivas sobre a dedução de hipóteses de leis gerais fundamentadas.

Neste caso, com a ausência de leis gerais da política, comprovadas empiricamente, o desenvolvimento de generalização de níveis médios pode ser a única alternativa teórica praticável.

Caso analisemos a Ciência Política de forma menos instrumental, é provável acharmos evoluções. Estas podem ser identificadas mesmo no campo de ação da teoria da escolha racional.

Green e Shapiro ao comentarem as idéias de Fiorina, dizem que este autor fez uma verificação relevante, do fato de que os salários mais altos e as sessões legislativas mais longas, que têm seguido a profissionalização dos parlamentos, definiram um aumento do número de representantes no Partido Democrático. Fiorina ressalta, que antes da profissionalização, não havia estímulos para a participação de uma atividade de tempo parcial e pouco remunerada. E os dados de Fiorina foram confirmados. Porém sua hipótese não adquiriu originalidade, pois desde o século XIX, já tinha se divulgado a idéia de se pagar bem os parlamentares, o que muito contribuiu para o rompimento da aristocracia fundiária na Câmara dos Comuns. Por outro lado, Fiorina é capaz de expor não apenas que a lógica dos estímulos ocupacionais produziu efeito nos parlamentos, mas que esta contribuiu com a elucidação de outro fenômeno _ o governo dividido que outros pensadores já haviam tentado explicar.

Outro trabalho empírico bem sucedido pode ser identificado na pesquisa das dinâmicas das estratégias dos candidatos às campanhas presidenciais. Tal pesquisa se baseia na análise das alternativas estratégicas que Gerald Ford e Ronald Reagan deveriam considerar, nas primárias de 1976, ressalta algumas previsões luminosas do modo pelo qual os candidatos (jogadores sociais para a Teoria dos Jogos) administram suas

campanhas.

Aldrich sustenta, por exemplo, que os candidatos tendem a entrar em disputa nos Estados em que acreditam ter forte apoio. Os riscos de se atrair a atenção da mídia e de elevar o nível das expectativas por uma campanha que, em seguida, poderia fracassar, são julgados muito altos, ainda que confrontados com o custo da renúncia de alguns delegados que, de outra maneira conquistada. Essa análise, apoiada por outras observações sobre as implicações estratégicas das modalidades de seleção dos candidatos nos vários Estados, é posteriormente, verificada por exposição detalhada do efetivo desenvolvimento da exposição dos candidatos. (...) Aldrich não têm a pretensão de originalidade, mas, em combinação com a sua base empírica rigorosa, contribui para a nossa compreensão das campanhas eleitorais e lança os fundamentos de estudos, posteriores, sobre as conseqüências da mudança das leis eleitorais.(GREEN e SHAPIRO, 2000, p. 199-200).

Tais trabalhos contribuem para a evolução do conhecimento sobre a política. Porém nenhuma dessas abordagens empíricas contém teoremas, as hipóteses em jogo não são produtos de leis estruturais. São formas pertencentes ao mesmo grupo de pesquisas convencionais nas Ciências Sociais. O que não quer dizer que a teoria da escolha racional não possa evoluir e se tornar uma teoria de natureza inovadora.

Para Green e Shapiro, um caminho mais frutífero para a teoria da escolha racional, seria que os teóricos da teoria colocassem a questão de como se explica tal fenômeno?. Tal caminho conduzirá ao destaque da relevância relativa de uma multiplicidade de possíveis concepções explicativas. Com certeza o cálculo estratégico será uma dessas variáveis, além de culturas, normas, comportamentos etc; as capacidades dos prováveis jogadores sociais e dos contextos históricos que estão inseridos.

Outro aspecto importante é o reconhecimento da tensão entre o desenvolvimento teórico e a sua comprovação empírica.

Deve-se também deixar claro que o comportamento racional não é único em sociedade. Nem sempre os jogadores sociais possuem planejamento prévio em relação as

suas atitudes ou mesmo visam aproveitar ao máximo uma determinada oportunidade social. Muitas vezes as pessoas em seus âmbitos sociais não agem pela força da razão e sim pelas emoções.

Voltando a relevância da teoria da escolha racional, Green e Shapiro, salientam que seria mais proveitoso utilizar a teoria, para se levantar questões de como é que a racionalidade e outros aspectos da natureza e das organizações humanas interagem na origem dos processos políticos que tanto nos esforçamos para compreender.

A teoria da escolha racional e a Teoria dos Jogos precisam de aperfeiçoamento e trabalho integrados com outras teorias científicas, assim como qualquer paradigma científico necessita de integração e evolução para outros modelos relevantes para a ciência produzir conhecimento, seja para melhor intervenção social e compreensões da interação de processos políticos e comportamentos civis. Tais comportamentos serão tratados com profundidade no próximo capítulo.

Capítulo 6 O Homo Sociologicus como um “jogador”.

A Ciência Social amplia os horizontes do homem como ser que age, que pensa e que sente. A Ciência Econômica nos deu o “homo economicus”. Assim, poderemos ter como exemplo o consumidor que analisa cuidadosamente os preços e as utilidades de vários produtos antes de tomar qualquer decisão. Na perspectiva da Teoria dos Jogos, tal consumidor pode ser tido como um “jogador”, pois o “homo economicus” antes de tomar qualquer decisão, dentro do seu segmento social, analisa diferentes alternativas e para conseguir realizar seu objetivo planeja cuidadosamente sua estratégia analisando diferentes perspectivas e possibilidades. Outro exemplo seria o empresário que reúne mentalmente todos os mercados e bolsas de valores com o objetivo de tomar uma decisão acertada.

Com o desenvolvimento das Ciências Sociais, tivemos a criação de um novo homem científico: o “homo sociologicus”. Lembrando que como a Sociologia não têm condições, assim como nenhuma ciência tem, de dar conta da totalidade da realidade, ela é obrigada a reduzir seu amplo objeto de estudo (o homem em sociedade) a determinados elementos de análise tendo em vista captar parte da realidade.

No espaço em que se encontra o homem e a sociedade, é onde devem ser encontrados os elementos da Sociologia. Para encontrar tais pontos de intersecção (homem e sociedade) basta verificar o que nós fazemos, como: votar, casar, frequentar escolas e universidades, ter uma posição, ser membro de uma igreja, sempre há entre nós e o mundo, a sociedade.

Assim, no ponto de intersecção entre indivíduo e sociedade encontra-se o “homo sociologicus”, homem enquanto portador de papéis sociais preformados, o indivíduo constituído socialmente pelos seus papéis sociais. (DAHRENDORF, 1969).

Na perspectiva da Teoria dos Jogos, os papéis sociais podem ser vistos como jogos, pois nas diferentes situações sociais em que o indivíduo se encontra ele deverá jogar com as diversas circunstâncias, com o intuito de cumprir seus objetivos.

A Sociologia têm como objeto de estudo as estruturas que estão engendradas nos papéis sociais. Na construção do homo sociologicus, busca-se analisar a relação do homem artificial com o homem real da vida diária.

O homo sociologicus, o homem como portador de papéis, é uma construção científica. O indivíduo inserido em vários jogos sociais (papéis sociais) torna-se um jogador que também não deixa de ser obra da ciência. Na análise de tais arquétipos, a ciência procura tornar compreensivos aspectos obscuros da realidade social.

O ponto de partida do sociólogo seria desmontar em elementos a unidade do jogador social. Assim, torna-se possível construir a ação humana e a partir destes elementos esta ação torna-se racionalizável. Ao utilizar-se da Teoria dos Jogos, o cientista projetaria parte da realidade social em um jogo e suas partes, mas numa dimensão menor, transmitindo a vida do indivíduo, em que este seria visto como um jogador agindo em diversos papéis sociais, que são os diferentes jogos que o agente participa no seu cotidiano.

Para Dahrendorf, em sua obra: “Homo Sociologicus”, a categoria “papel social” seria algo preexistente e externo ao indivíduo, que tende a fazer parte do próprio indivíduo. Em outras palavras, a categoria “papel social” seria uma forma de

comportamento social preexistente que tende a se transformar em uma regra de comportamento individual, passando de um conceito sociológico para um conceito psicossociológico elementar. Neste conceito estaria a intersecção de indivíduo e sociedade, no qual a categoria “papel social” se encontraria. Na perspectiva da Teoria dos Jogos, é na mediação do jogador social com a sociedade que estaria o objeto de estudos do sociólogo.

O indivíduo como jogador e a sociedade estão mediatizados quando o jogador aparece como portador de atributos e formas de comportamento socialmente pré-formados.

O jogador abre mão de sua individualidade toda vez que aceita e cumpre as exigências que lhe são impostas pela sociedade. Para cada posição que uma pessoa possa ocupar - seja de sexo, idade, família, profissão, nacionalidade, classe social etc - a sociedade composta de vários jogos simultâneos impõe ao jogador seus atributos e modos de comportamento. Caso o jogador resista às exigências dos diversos jogos sociais, poderá estar se expondo à ira e às sanções da sociedade.

A sociedade e os consensos dos diferentes jogos definem a postura a ser tomada por um jogador, este negando parcialmente a sua autonomia em relação ao seu comportamento referente às diferentes situações oferecidas pela sociedade, esta, contudo oferece seu crédito ao jogador, que joga de acordo com as prescrições sociais.

O ponto de mediação entre sociedade e indivíduo, na perspectiva da Teoria dos Jogos, é o momento em que o indivíduo toma a postura de jogador e se insere nos diferentes jogos simultâneos, o “homo sociologicus”, o homem como jogador portador de diferentes papéis sociais que são os diferentes jogos aos quais ele está participando.

O homem é um ser social, cujos papéis sociais podem ser vistos como jogos simultâneos, nos quais o homem como jogador se comporta de forma a atingir seus intentos, planejando diferentes estratégias, decidindo ao mesmo tempo que agindo nos segmentos sociais que está inserido.

Para melhor compreender o comportamento do indivíduo como jogador em sociedade, pegaremos como exemplo o Dr Hans Schmitz, utilizado como modelo em “Homo Sociologicus” obra já citada de Ralf Dahrendorf. Porém ao invés de utilizá-lo como ator social, analisaremos o Dr. Schmitz como um jogador. Primeiramente vamos enumerar suas características: o Dr. Hans Schmitz é uma pessoa do sexo masculino, é adulto, têm 35 anos, é casado, é cidadão alemão, reside numa determinada cidade média x, têm nível superior, é professor, é pai possuindo dois filhos etc.

Do ponto de vista da Teoria dos Jogos, as informações referentes ao Dr, Schmitz referem-se globalmente a determinados jogos aos quais está inscrito, isto é, diferentes contextos sociais em que ele age e toma suas decisões levando em consideração seus objetivos e as diferentes regras do jogo; estas são as diversas sanções sociais. Para cada jogo ele está relacionado com diferentes jogadores. Assim, como pai ele está relacionado com a mãe, com os filhos e filhas; como professor está relacionado com os alunos, com os pais dos alunos, com os colegas e com os funcionários da administração escolar. O Dr Schmitz como jogador está em meio a uma diversidade de jogos simultâneos e participa de “subjogos” dentro de cada jogo social em que está inserido. Os subjogos se referem às relações específicas com os outros jogadores sociais dentro do mesmo jogo social. Assim, o Dr Schmitz dentro da sua família terá os seguintes subjogos: pai-filhos, marido-esposa;

como professor seria: professor-alunos, professor-pais de alunos, professor-colegas e professor-superiores.

O Dr. Schmitz, ao participar dos diferentes jogos sociais e conseqüentemente dos subjogos sociais, estará portando diferentes posições sociais em conjunto com outros jogadores, além de estar cumprindo com as respectivas reivindicações sociais.

Os jogos sociais são um conjunto de expectativas, que se ligam, em uma determinada sociedade, ao comportamento dos portadores de posições.

O jogo social efetuado pelo jogador é de relevância sociológica, pois é nisto que indivíduo e sociedade aparecem mediatizados. Há três características básicas no jogo social: são prescrições de comportamento, em princípio independente do indivíduo, só a sociedade pode modificá-lo e caso o jogador não participe do jogo, haverá um certo prejuízo para ele.

Para cada jogo social a sociedade prescreve um comportamento. Como professor se espera que o Dr Schmitz ensine seus alunos, como pai de família que ajude no sustento da casa, dê atenção à sua esposa e filhos e assim por diante. Para tais comportamentos prescritos, o indivíduo não tem poder de modificá-los, só a sociedade poderá fazer isto e caso o Dr Schmitz não participe do jogo de acordo com as regras sociais, ele poderá ser punido, como, por exemplo, se não estiver cumprindo com o seu papel de professor poderá perder o emprego.

Em termos amplos o sistema de regras sociais, no qual funcionam os indivíduos como portadores de posições, pode ser entendido ao modo de agregado de sanções, com cujo auxílio a sociedade garante a expectativa de que os indivíduos participem de acordo com as normas sociais dos jogos da sociedade. Os próprios grupos de jogadores

produzem as suas próprias sanções que podem ser: excomunhão, exclusão de partido, demissão de uma empresa, pena de prisão etc.

A sociedade pode ser pensada como toda uma estrutura de jogos na qual o indivíduo participa como jogador. As regras de comportamento social existem independente da vontade do indivíduo.

Nos diferentes jogos sociais apesar de haver uma certa imbricagem , há também uma certa independência. O Dr Schmitz como é uma única pessoa, se encontra imbricado nas relações com os diferentes grupos de jogadores sociais. Além de dar aulas aos alunos, deve se relacionar com os pais dos alunos para lhes informar o desempenho escolar dos estudantes, porém o Dr Schmitz possui independência no que se refere a sua autonomia para dar notas, podendo decidí-las com os seus colegas e não com os pais dos alunos, pois as regras do jogo que está inserido lhe permitem tal liberdade.

As regras do jogo tanto podem ser institucionais quanto geradas em acordo com outros jogadores participantes. O professor Schmitz é funcionário, e, como tal está sujeito tanto às determinações legais quanto aos preceitos e costumes especiais das autoridades competentes. Como é professor, é obrigado à obediência dos estatutos e determinações de sua associação de classe. Mas também os pais de seus alunos e os seus próprios alunos são grupos de jogadores que produzem normas e sanções referentes ao comportamento do professor.

Nos grupos humanos, onde se encontram os jogos e seus respectivos jogadores sociais, se encontram as regras e sanções. Por estes meios os grupos influem no comportamento de seus membros e dos seus não membros que estão relacionados com os

grupos. Nessas regras e sanções, apresenta-se a origem das expectativas de papéis e de sua obrigatoriedade.

A “sociedade global” na perspectiva da Teoria dos Jogos vem a ser todo um conjunto de jogos com suas representações institucionais que influenciam o comportamento dos jogadores e se coloca paralela a outros grupos de referência.

A sociedade pode ser pensada como um conglomerado de normas grupais mais ou menos obrigatórias e os grupos de referência contribuem para a modelagem destas normas.

O jogador inserido em seus jogos sociais pode se colocar em posição de conflito. Pois as normas dos colegas do Dr Schmidt e aquelas de seus superiores lhes prescrevem um comportamento contraditório em situações iguais, de forma que corre o risco de decepcionar a uma expectativa, podendo, por isso sofrer repreensões. Como, por exemplo, o conflito do professor universitário ante três expectativas: a da pesquisa, a da docência e a da administração de seu instituto.

Em instituições de ensino, a escolha do indivíduo é baseada em um padrão produtivo. O diploma de uma instituição é a autorização para o indivíduo ocupar uma posição. Em outras organizações, entram em jogo outros sistemas de avaliação de produção. Todos estes controles coercitivos restringem o poder de tomar decisões do jogador em sociedade.

Todo o jogo social, no qual o indivíduo se insere como jogador, exige uma produção do mesmo, um conjunto de expectativas válidas para o comportamento do indivíduo, sancionadas pelos grupos de referência de seu campo.

Eis o segundo mecanismo fundamental da sociedade, o processo de socialização por meio da internalização de modelos de comportamento. Em tal processo se constitui o jogador. Quando o jogador incorpora as prescrições sociais, o indivíduo é mediatizado com a sociedade e gerado como “homo sociologicus” pela segunda vez. Como Dahrendorf defende em sua obra: o “Homo Sociologicus”, o indivíduo internaliza as prescrições da sociedade, tornando-as fatores determinantes no seu comportamento. Nisto a sociedade fará uma modelagem comportamental no indivíduo por meio da atribuição de posições e prescrição de papéis sociais.

São processos complementares à atribuição de posições e a internalização de papéis. Assim, o jogador é internalizado e socializado pela instituição de ensino, apoiado por outras instituições como a família, a igreja, etc.

O processo de formação de um jogador social se dá por meio da observação, imitação, doutrinação e aprendizagem consciente. O homem como jogador deve crescer nas formas que a sociedade reserva para ele como portador de suas posições. Outros jogadores, como os pais, professores, religiosos, superiores colaboram para a formação como jogador social no plano de sua vida em sociedade. No interesse da sociedade pela família, escola e igreja não se manifesta apenas o desejo de preparar o jogador de forma efetiva e economicamente para participar dos diferentes jogos que a sociedade lhe impõe, mas também de exercer sua coerção social no mesmo jogador.

Tanto para a Sociologia quanto para a sociedade, o processo de formação e socialização de um jogador é um processo de despersonalização. Quando o homem é transformado em um jogador social, o individualismo e a liberdade são parcialmente

suprimidos pelo controle dos jogos sociais. Apesar de não perder totalmente o seu livre arbítrio, o jogador está exposto às regras da sociedade e às hipóteses da Sociologia.

Na perspectiva do indivíduo como jogador, o mesmo processo assume formas diferentes. O jogador social internaliza coisas que estão fora dele, passando a fazer parte da sua própria personalidade individual. No que aprendemos a desempenhar os diversos jogos sociais, nós conquistamos um mundo como personalidades únicas moldadas pela sociedade.

A aprendizagem que a sociedade impõe aos indivíduos como jogadores pode multiplicar seus conhecimentos, porém os obriga a repressões, além de conduzi-los a conflitos. A individualização paralela das sanções que, como leis e costumes, que controlam nosso comportamento se manifesta simultaneamente com a internalização de jogos sociais. A consciência do indivíduo como Superego, internaliza os juízos da sociedade e dos grupos de referência. A sociedade além de exercer coerção, pode julgar os indivíduos por meio de suas próprias consciências. Não se esquecendo que apesar de toda coerção social o indivíduo possui certa liberdade de escolha nos jogos sociais que está inserido.

O significado sociológico do comportamento regular dos jogadores em relação a outros jogadores é entendido como referidos a modelos preconcebidos, isto é, aparecendo como reflexo daqueles fatos não individuais, denominados jogos sociais.

A sociedade, com todo seu emaranhado de jogos e regras, torna-se a princípio um objeto de compreensão obscura para o sociólogo. Mesmo porque o sociólogo é um jogador social inserido em seu objeto de estudo, a sociedade. O sociólogo busca a compreensão social, procurando ir além do senso comum utilizando-se de várias teorias

para explicar a realidade social. Muitas vezes este profissional (o sociólogo) ao executar o seu trabalho se encontra em conflito consigo mesmo, pois as suas descobertas podem se chocar com seus próprios valores. O sociólogo não é um jogador social apenas como indivíduo incluso na sociedade, mas mesmo como profissional ele continua o seu jogo social, isto se tiver como base a Teoria dos Jogos. O sociólogo ao analisar outros jogos sociais, ele pode ter identificação ou repulsa em relação aos mesmos. Cabe a ele identificar diferentes categorias sociológicas e se necessário construir arquétipos para auxiliá-lo cientificamente na explicação dos diferentes fenômenos sociais.

A construção do homo sociologicus como um jogador pode ajudar na compreensão de categorias como: posição, papel, grupos de referência e sanção, sendo necessário desenvolver essas categorias em um sentido operacional preciso. A descrição de jogos sociais implica em consideráveis problemas teóricos e metodológicos.

Para a identificação de jogos sociais, o primeiro caminho seria o da classificação. Trata-se da seleção de grupos sociais, aos quais, cada jogador ocupa uma posição, como por exemplo a família, a ocupação, a nacionalidade, a classe, a idade, o sexo etc.

A segunda tarefa, na descrição dos jogos sociais, consiste na enumeração de grupos de referência, que definem o local de determinadas posições sociais, como: o local de trabalho, a família, a igreja a que pertence, etc.

A mais difícil e importante tarefa, na descrição dos jogos sociais se baseia na identificação e formulação na expectativa de papéis e sanções. Para executar tal tarefa é indispensável determinar, para cada jogo social, as regras a eles aplicáveis, bem como as determinações e costumes dos grupos de jogadores de referência. Tal método pode se

valer de teorias, como a de Durkheim para explicar a influência do coletivo (no caso do grupo) sobre o indivíduo, e também prática por se tratar de uma investigação empírica.

Outros métodos podem ser utilizados na investigação social: a partir da aparência, da linguagem e do comportamento de uma pessoa pode-se inferir várias de suas características, possibilitando uma classificação da mesma. É possível também interrogar diferentes grupos de jogadores de referência sobre a aparência e sobre o comportamento que, de acordo com sua opinião, podem ser esperados do jogador social portador de uma posição.

Tais descrições estão em condições de fornecer conhecimento elucidativo. O estudo comparativo entre os diferentes jogos sociais pode se demonstrar frutífero. Com o estudo da regularidade dos jogos sociais pode-se compreender melhor como ocorrem as transformações sociais.

A partir da concordância entre os jogos sociais e o comportamento real dos jogadores a eles inseridos, pode-se inferir a estabilidade dos processos sociais; a sua concordância, denunciar conflitos e outras direções de desenvolvimento. Para a investigação da estrutura social de sociedades é importante a investigação dos conflitos, de expectativas no interior dos jogos sociais.

Vários problemas sociais podem ser explicados por meio de sua concepção como conflitos de expectativas no interior dos jogos. Podemos ter como exemplo o professor universitário que está inserido em diferentes grupos de referência em seu local de trabalho, como: os seus superiores e o grupo de seus colegas. No caso de uma greve, tal professor teria que contrariar o primeiro grupo para aderir ao de seus colegas.

A investigação dos conflitos no interior dos jogos só se torna possível por meio da diferenciação dos jogos que um jogador pode atuar. Quando um jogador está inserido em determinados jogos, com o passar do tempo, ele pode ampliar a sua participação em mais jogos como pode se restringir a participar de menos jogos. Isto pode ocorrer devido a transformações sociais, como por exemplo, a expansão da sociedade industrial.

O problema mais conhecido que através destes conceitos aproximou-se de uma solução, é o do significado reduzido da família na sociedade industrial. N. Smelser mostrou, em seu estudo sobre a indústria algodoeira (...), com o deslocamento do local de produção da casa para a fábrica, com a conseqüente divisão dos papéis familiares e profissionais, conduziu a um conflito de expectativas destas duas esferas. O pai que antes conjugava trabalho com a educação dos filhos, agora precisa reduzir-se a uma dessas duas funções (DAHRENDORF, 1969, p. 97).

A questão dos conflitos sociais, no interior dos jogos em que se dão na sociedade são mais comuns e complexos do que se imagina. Toda vez que os jogadores sociais se colocam em posições contraditórias é gerado o conflito social dentro do jogo social. Como, por exemplo, operários e empresários, principalmente quando negociam o reajuste de salários, fazem assim um jogo de soma zero, no qual, o que um grupo ganha o outro perde. Se observarmos outro jogo paralelo em que operários e empresários fazem parte do mesmo clube, podem neste caso, carregarem intrigas do jogo anterior, havendo ampliação do conflito social para este jogo. Com isto poderemos perceber que há relação entre os diferentes jogos sociais.

Do ponto de vista da T.J., a Sociologia procura analisar os diferentes comportamentos do jogador social em seus diferentes jogos que a sociedade lhe impõe. Entendemos aqui nesta reflexão o jogador social como o homem portador de papéis e posições sociais. Assim, o nosso exemplo, o Dr Schmidt aparece como jogador ocupando a posição de chefe de partido, aparecendo como interlocutor nas reuniões com

seus interlocutores; não o homem, mas o motorista Schmitz defende-se contra a acusação feita pelo policial de trânsito, de ter ultrapassado os limites de velocidade; não o homem, mas o chefe de família Schmitz faz um alto seguro de vida em favor de sua família. O homem Schmitz, onde ele existe? É exatamente este o paradoxo do homo sociologicus como jogador, cuja discussão conduz às fronteiras da sociologia e da crítica filosófica.

Na perspectiva da T.J., o homem em sociedade é um jogador social, cujos jogos lhe são impostos, e é moldado por eles, mas quando morrer, o poder impessoal da sociedade o despoja de seus jogos, para em uma nova combinação, impô-los a outrem.

Com o passar do tempo, a sociedade vai renovando os seus agentes e simultaneamente se transformando.

Em o “Homo Sociologicus” de Dahrendorf podemos perceber como os agentes sociais participam da sociedade em contínua transformação. Em sua obra Dahrendorf faz analogia ao teatro, utilizando-se de conceitos como: papel, ator, máscara etc. Neste trabalho foi feita analogia à Teoria dos Jogos. Ao invés de se colocar o agente social como ator social como fizera Dahrendorf, foi concebido o agente social como um jogador social. Diferente do ator social, o jogador social possui maior autonomia de decisão frente às diversas situações sociais além de possuir maior capacidade de planejamento de estratégias que o ator de Dahrendorf.

Ao analisarmos o ator social no “Homo Sociologicus”, podemos perceber o agente social participando de um mundo certo e próximo do acabado, como um ator que simplesmente representa aquilo que está em seu papel. Já na perspectiva da teoria dos jogos o agente social é visto como um jogador com razoável capacidade de decisão,

vivendo em um mundo incerto e imprevisível, onde ele planeja suas diferentes estratégias de atuação se baseando em probabilidades e não em papéis sociais pré-formados.

Capítulo 7 Um balanço sobre idéias básicas referentes à relação da Teoria dos Jogos com as Ciências Sociais.

Como pudemos perceber na exposição do capítulo três, a Teoria dos Jogos, a princípio, demonstra uma afinidade razoável com a teoria da ação de Max Weber, mesmo porque a Teoria dos Jogos possui como pressupostos a ordem e a análise de diferentes escolhas estratégicas. Desta forma, talvez fosse possível que a Teoria dos Jogos contribuísse para o desenvolvimento da teoria da ação. O potencial desta é estimulado por uma crítica equivalente à análise de ligações e pela necessidade em concentrar de modo mais claro a atenção nos processos e mecanismos dos quais provêm os resultados das ações dos agentes (MUNCK, 2000). A Teoria dos Jogos poderia contribuir na medida em que ela ajudasse a elucidar de modo conjunto com a teoria da ação as diferentes ações e limitações que estão juntamente inseridas com os agentes em determinado contexto ou estrutura social, tanto em nível micro como macro-social. Todavia, há objeções à possibilidade deste trabalho em parceria (Teoria dos Jogos e teoria da ação), basta lembrarmos que os modelos da Teoria dos Jogos normalmente se baseiam em situações de conflito, em que há interdependência nas ações dos indivíduos, além de se acreditar que eles vão se comportar de forma racional o tempo todo. Em contextos micro-sociais, segundo Giddens (1978), para se saber se um agente está se comportando racionalmente, toma-se necessário saber se a ação de determinado ator é intencional, além de se procurar conhecer as bases de suas crenças e informações que ele aplica em tal atitude. Para Giddens, somente em raras situações é que a pessoa tem um objetivo claro em mente, pondo em ordem suas energias e as direcionando para realizar seu intento; quando, por exemplo, uma pessoa pretende conseguir um cargo público, para isto terá que prestar

concurso e se preparar da melhor maneira possível, e para conseguir a vaga, ela direcionará seus esforços e atenção para tal fim.

Giddens defende que o conjunto de ações vivas de uma pessoa não se baseia em uma série de parcelas de intenções e planos discretos, mas sim numa corrente contínua de ações propositais em interação com outras e com a exterioridade natural; as pessoas são capazes de organizar suas atitudes como várias correntes combinadas. Por isto, é mais apropriado falar de racionalização da ação, em face do esquema de referências de orientação reflexiva do agente sobre seu comportamento.

O cientista social disposto a investigar, em nível micro-social, a conduta dos agentes envolvidos em certo contexto social, deve procurar dar conta das diferentes formas de conexões entre os atos dos agentes e as causas destes mesmos indivíduos, além de procurar distinguir os diferentes comportamentos entre racionais e não racionais, até mesmo hierarquizar os comportamentos em mais racionais que outros.

Investigar a racionalização de tal conduta, eu diria, é investigar as ligações lógicas entre várias formas de atos ou projetos propositais; e o “fundamento técnico” do conhecimento que é aplicado como “meio” nos atos propositais para assegurar determinados resultados (...), é útil separar na análise sociológica os vários níveis de investigação que os atores leigos fazem sobre a atividade do outro. Quando o comportamento de um ator, “o que ele está fazendo”, é confuso, o outro procurará, antes de mais nada, fazer a sua ação inteligível, caracterizando-a como significativa. (...) penetrar ainda mais profundamente, até o “fundamento” daquilo que o ator fez, o que significa perguntar-lhe sobre a integração lógica e o conteúdo empírico da orientação que ele dá às atividades. (GIDDENS, A., 1978, p.89).

Concentrando-se no indivíduo como agente, pode-se questionar o que levou o ator a assumir determinado comportamento. Giddens utiliza-se da noção de “motivação” para se referir aos desejos que provoca a ação. O sentido que ele dá ao conceito (motivação) abrange tanto situações em que o agente possui consciência de seus desejos,

como também aquelas situações em que seu procedimento é influenciado por fatores não acessíveis a seu conhecimento.

Vale lembrar, que nem sempre o agente como indivíduo está em condições de agir, assim uma pessoa pode tencionar e até mesmo querer agir em virtude do que deseja e em determinada situação não ser possível agir. Imaginemos um operário descontente com seu salário, e por isto queira promover uma greve para pressionar a empresa para aumentar os vencimentos, porém não pode contar com o apoio de seus colegas, o operário em questão pode se encontrar em situação na qual tenha que optar em se satisfazer com suas condições ou sair do emprego, mesmo porque nada ou muito pouco pode fazer sozinho. Por outro lado, tenhamos uma situação, que seja mais comum na realidade social cotidiana, em que os operários são unidos, possuem sindicatos, além de terem uma legislação trabalhista que de certa forma os apóia, a greve como um instrumento efetivo em oposição à classe dominante, isto tudo vem a ser o resultado de conquistas acumuladas ao longo da história. Podemos perceber que a ação operária é socialmente viável e racional se for coletiva.

Voltando a idéia do trabalho em parceria da Teoria dos Jogos e da teoria da ação, apesar da Teoria dos Jogos parecer se limitar em determinados contextos em que a razão não surge, talvez pudesse começar a contribuir justamente para distinguir a racionalidade nos diversos comportamentos dos agentes, seja em nível de indivíduos, ou em grupos de indivíduos. Parece-me que seria mais relevante a aplicação da Teoria dos Jogos em planos macro-sociais, como o caso da ação operária coletiva. Poderíamos lançar mão da parceria da Teoria dos Jogos com a teoria da ação para melhor compreendermos de fato como se dá o conflito entre as massas operárias e as classes

dominantes e se há mais algum agente, que possivelmente seria o Estado. Ao se montar um possível modelo de Teoria dos Jogos, não se limitando aos já existentes, talvez seria possível perceber melhor como estão as condições de lutas dos operários em relação aos donos dos meios de produção e buscar, na medida do possível, nivelar as posições de combate entre os agentes, ou mesmo oferecer uma estratégia mais viável para um dos agentes, como o grupo de operários, e perceber até onde vai o controle dos patrões em relação aos operários. (BOURDIEU, 1983).

Bourdieu destaca o papel da obreirização (o modo pelo qual as pessoas se adaptam pouco a pouco, à instituição), existe um processo pelo qual os trabalhadores se apropriam de sua empresa e são apropriados por ela. Além disso, as relações objetivas que definem o campo de luta (operários versus patrões) são apreendidas em todas as interações concretas e não apenas em local de trabalho. Os operários podem ter sofrido influências em suas mentalidades no ambiente escolar, no serviço militar que contribui para a obreirização. Além de perceber que os dominantes também se utilizam dos atritos entre os dominados. Como, por exemplo, o economicismo, que é uma estratégia dos dominantes: baseia-se em declarar que a reivindicação legítima dos dominados é o salário e nada mais.

Segundo Bourdieu, o conflito entre dominados e dominantes, se exerce também pela violência simbólica que se dá de forma suave e mascarada. Tornando-se necessário analisar o conjunto de normas, logicamente muito variáveis segundo as épocas e as sociedades, que se impõem aos dominados a um dado momento do tempo e que obrigam os trabalhadores a se restringirem. Poderíamos até dizer que foi construído um modelo

social de trabalho em que os operários como agentes dominados, não tiveram nenhuma ou pouca participação na sua construção (do modelo).

Na perspectiva da Teoria dos Jogos, o conflito entre dominados e dominantes, poderia ser pensado como um modelo de jogo em que há forte desnível entre as partes conflitantes, talvez sendo possível à Teoria dos Jogos colaborar para a elucidação social de como têm sido desleais os conflitos entre possuidores e possuídos, e talvez assim fornecer bases para uma reforma trabalhista e, até mesmo, um melhor direcionamento para a política econômica do estado. Não estou em condições de afirmar se a Teoria dos Jogos possui maturidade para tanto ou quando virá a possuir, mas não deixa de ser uma idéia atraente. Para que as suas aplicações nas Ciências Sociais possam deveras evoluir, torna-se necessário fazer certa análise crítica da Teoria dos Jogos sem querer cair na falsa pretensão de se concluir a sua compatibilidade ou não em relação às Ciências Sociais, mesmo porque tal intento foge do âmbito desta dissertação. Contudo, proponho-me a expor e comentar determinadas críticas a esta relação (a Teoria dos Jogos e as Ciências Sociais), sem deixar de fazer as convenientes análises dos pressupostos da Teoria dos Jogos, dando assim continuidade a este capítulo.

Primeiro, vale destacar que a Teoria dos Jogos se rege por um entendimento do processo de escolha fundamentado no modelo de utilidade esperada da tomada de decisões. Segundo, acredita-se que a Teoria dos Jogos gera previsões associando a análise do processo de escolha ao conceito de equilíbrio. Terceiro, é considerado que ela cuida das regras do jogo - expressão que abrange o conjunto dos jogadores, as estratégias ou escolhas com que se defrontam, a seqüência em que as escolhas são feitas, as preferências dos atores, as informações de que disponham ao fazerem suas escolhas. Lembrando que

diferentes autores avaliam por visões diferentes o compromisso dos pesquisadores da teoria dos jogos com esse conjunto de princípios teóricos. Muitos encaram esse conjunto de conceitos como componentes fundamentais que constituem a fonte de força da teoria. Chega-se a defender que a Teoria dos Jogos possibilita a abordagem científica para a construção de outras teorias. Assim se dá o caráter de aplicação universal da Teoria dos Jogos sem se restringir a determinados contextos espaciais e temporais. (MUNCK, 2000).

Os psicólogos cognitivos são os primeiros a criticar a abordagem universal da Teoria dos Jogos, pois experiências empíricas colocam em dúvida a precisão descritiva do pressuposto comportamental de que os jogadores são maximizadores de utilidades. (MUNCK, 2000).

Em contrapartida, os defensores da Teoria dos Jogos alegam que a simplicidade e a coerência de uma teoria que permite fazer previsões se sobrepõem a quaisquer preocupações com o realismo do modelo. Porém, não só os críticos, mas também defensores da Teoria dos Jogos, reconheceram que tais idéias são um tanto excessivas e procuraram defender de modo menos frágil o modelo de utilidade esperada, colocando que essa (a utilidade esperada) deveria ser reconhecida como uma útil aproximação da forma como os jogadores tomam decisões em certos contextos, mas não em outros. (MORTON, 1999, apud MUNCK, 2000, p.563).

Outra crítica posta à Teoria dos Jogos diz respeito ao conceito de equilíbrio, que se define em ajudar a selecionar, dentro de um leque de opções possíveis, quais deveriam ser feitas pelos jogadores tendo como base os supostos comportamentais do modelo de utilidade esperada. A crítica reside no fato de que o uso do conceito de equilíbrio ser extremamente complexo, devido ao aspecto do modelo de nem sempre produzirem um

equilíbrio único, situação normalmente apresentada como o padrão ideal para a teoria explicar e possivelmente fazer previsões. Quanto aos defensores da Teoria dos Jogos, há os que optam em simplesmente dizer que não se deve construir modelos muito complexos. Por outro lado, os pragmatistas defendem a teoria de outro modo, alegando que antes de se construir modelos, é necessário que se selecione os contextos em que de fato a teoria possa fazer previsões únicas. Com esta defesa surgem outros inconvenientes, como o fato de limitar e enfraquecer o alcance teórico da teórico da Teoria dos Jogos.

Os pragmatistas insistem na defesa da Teoria dos Jogos, expondo a questão das defesas indeterminadas, defendendo que estas podem se apoiar em uma postura de universalismo parcial, o que mostra que a Teoria dos Jogos não pode elucidar questões sociais de forma completa e deve ser complementada por outras teorias (FEREJOHN, 1991, apud MUNCK,2000, p.565). A princípio, pode parecer uma boa opção, contudo, contradiz a afirmação de que a Teoria dos Jogos promova uma abordagem científica à construção de novas teorias, a partir do momento em que ela necessite da complementação de outras teorias.

Uma terceira crítica diz respeito às regras do jogo (o grupo de jogadores, as estratégias e escolhas que estes se defrontam, as providências dos jogadores, etc). Tal conjunto de fatores tem papel básico na análise da Teoria dos Jogos, o problema é que tais fatores são tidos como constantes nos modelos da Teoria dos Jogos, produzindo desta forma mais restrição para a teoria. (TSEBELIS, 1990; KREPS,1990, apud MUNCK, 2000, p. 565). Desta terceira crítica desemboca uma outra, que consiste na afirmação da Teoria dos Jogos de que normalmente os jogadores obedecem às regras. Os puristas simplesmente destacam a natureza instável das regras do jogo, também podendo destacar

a natureza instável do comportamento dos jogadores. Por outro lado, os pragmatistas reconhecem os problemas da posição dos puristas. No entanto dão a resposta de buscar a imbricação da Teoria dos Jogos com outras teorias, para poder melhor explicar a imprevisibilidade do comportamento dos jogadores em relação às regras do jogo. Segundo Munck, tal idéia pode abrir um horizonte de pesquisas promissor. Todavia, faz com que a Teoria dos Jogos se limite a se aplicar em domínios geralmente descritos como “estruturados”. Para Munck ocorre uma nova promoção de problemas, como a identificação de novos domínios acarretar a avaliação dos processos de interação estratégica em sistemas fechados, o que é altamente questionável.

Diante de tais obstáculos, os pragmáticos parecem se posicionar melhor no debate, defendendo que a Teoria dos Jogos possui pressupostos básicos que são o ponto de partida para uma construção teórica, e não conclusões categóricas e acabadas, além de reconhecerem as limitações teóricas da Teoria dos Jogos, conseqüentemente ressaltam a importância do desenvolvimento de um marco teórico mais amplo, visando contribuir com a teoria da ação.

A partir do momento em que se voltar às regras do jogo e se procurar o apoio de outras teorias, as abordagens ficam mais fáceis para o cientista social, porque o impacto explicativo de cada teoria pode ser distintamente isolado. Nisto torna-se mais simples encaixar os argumentos da Teoria dos Jogos com os fatores estruturais, institucionais e culturais. Lembrando que neste caso a força explicativa da Teoria dos Jogos, por ser uma teoria incompleta se torna muito limitada.

Apesar das adversidades, Munck reconhece que os benefícios da Teoria dos Jogos podem ser grandes, a partir do momento que contribuir para a codificação do

conhecimento pela distinção de um conjunto manejável de padrões aplicáveis a uma ampla gama de fenômenos. Schelling, segundo Munck, sugere que o uso de jogos no formato de matrizes, poderia criar “um catálogo de mecanismos sociais”, isto é, algo parecido com uma tabela química para as Ciências Sociais. Disto surge outro problema, que se encontra no fato de que o uso de modelos prontos entra em choque com a criatividade dos cientistas sociais que usam a Teoria dos Jogos para fazer conceituações. Por outro lado, pode se dar liberdade ao cientista social de modelar conforme melhor convier com o objeto estudado, podendo a modelagem, ser um bom instrumento para formas criativas de teorização.

Para Munck, mesmo a modelagem criativa da Teoria dos Jogos pode ser questionável, a partir do momento em que se constroem modelos em grandes quantidades e em níveis muito diferentes de generalidade, como, por exemplo, o uso de modelos totalmente diversos para se explicar transições políticas na Zâmbia e mudanças sociais na ex-Iugoslávia. Pra ajudar a resolver tais problemas, Munck defende a necessidade de se procurar uma literatura complementar que trate das mudanças de conceitos. Sendo importante se fazer uma reforma, para se organizar os conceitos da Teoria dos Jogos.

Por conseguinte, Munck reconhece o aspecto positivo dos modelos da Teoria dos Jogos, como o de sugerir soluções que se manifestam como conseqüências de lógica dedutiva inerente aos seus modelos. Apesar dos modelos poderem produzir resultados, isso não garante que tais resultados não sejam o produto de mudanças posteriores, introduzidas no modelo.

Não se pode esquecer, segundo Munck, que entre os pesquisadores da Teoria dos Jogos há uma divisão, pois existem os que se dedicam em construir modelos e os que

se interessam por problemas reais. O que não quer dizer que a modelagem seja um simples exercício de imaginação, mas também pode contribuir para a formulação de hipóteses relevantes sobre problemas empíricos abordados, sendo necessário o devido teste dessas hipóteses. Vale destacar que mesmo exercícios de modelagem que estejam despreocupados com o empirismo, não possuem nada em seus interiores que neutralize a capacidade da Teoria dos Jogos em contribuir para questões substantivas. Contudo, deve-se tomar o cuidado de não se exagerar sobre os benefícios da modelagem na Teoria dos Jogos e reconhecer que se trata de uma questão complexa, da qual muitos pesquisadores não se ocupam.

Segundo Munck, os pesquisadores da Teoria dos Jogos deveriam apresentar critérios claros para a identificação dos domínios apropriados à Teoria dos Jogos e só assim aplicá-los de forma sensata. Deveriam também trabalhar para que a Teoria dos Jogos ultrapassasse a afinidade com a teoria da ação visando ampliar o marco teórico, ao mesmo tempo, que superar os seus âmbitos sociais de aplicação. Munck acredita que para a realização de tais tarefas, talvez seja necessário produzir grandes mudanças nos pressupostos da Teoria dos Jogos. Contudo, Munck também defende que determinados pressupostos podem ser aproveitáveis, como, por exemplo, a modelagem que se torna atrativa no que se refere ao seu potencial de gerar previsões em um modo rigoroso e internamente consistente. Sem se esquecer das já comentadas limitações teóricas da teoria dos jogos, fator que para Munck, caso os defensores da teoria reconheçam tal carência, possibilitaria a evolução da Teoria dos Jogos, pois ficaria claro para os adeptos da TJ a importância de se ocuparem com uma série de problemas que é de interesse central nas Ciências Sociais. Ainda em Munck, a única forma de tratar dos limites dessa teoria,

baseia-se em abandonar o argumento de que a Teoria dos Jogos possui aplicação universal.

Munck destaca que, no momento, há a curiosidade de não-praticantes e até mesmo esforços por parte destes de se informarem sobre a Teoria dos Jogos e chegarem a uma opinião equilibrada dos limites e capacidades desta teoria.

Se haverá amadurecimento e progresso na relação da Teoria dos Jogos com as Ciências Sociais, talvez só o tempo dirá.

Considerações finais.

Nestas últimas considerações, gostaria de deixar claro que não tenho objetivos de dar um ponto final na discussão feita neste trabalho, mas creio que seja conveniente colocar algumas questões que me parecem interessantes. Como, por exemplo, o fato de que quanto mais a Teoria dos Jogos foi aperfeiçoada, mais ela se aproximou das Ciências Sociais. Como foi dito anteriormente, a Teoria dos Jogos surge da Matemática, tendo em vista ser aplicada na Economia. Disciplinarmente, a Economia tinha sido dominada, a um bom tempo, pela idéia da Mão Invisível de Adam Smith. Este pensador acreditava na sociedade funcionando numa concorrência perfeita, cujo número de compradores e vendedores seria tão grande, que nenhum dos agentes teria de se preocupar com a conduta dos outros integrantes. Tal crença era poderosa, pois sugeria a evolução das economias de livre-mercado, estimulava os protagonistas da política a valorizar o crescimento e ter quase certeza de que o produto econômico seria dividido de forma justa. Todavia, a realidade social se apresenta de forma diferente, existindo Estados poderosos, grandes empresas estabelecendo megafusões, investimentos estrangeiros em massa, no qual o jogo é efetivado por um pequeno número de jogadores, cada um levando em consideração as atitudes dos outros, cada agente ordenando e seguindo as suas melhores estratégias, a Teoria dos Jogos foi trazida ao debate. (PASSEL, 1994 apud NASAR, 2002, p. 458).

Em um mundo de disputas políticas e econômicas, a questão da interdependência entre as ações dos jogadores e o problema da divisão do bolo econômico entre tais agentes, ainda não tinha sido respondida, mesmo após dois séculos

da publicação de “A riqueza das nações”, de Adam Smith, não existiam premissas econômicas capazes de dizer como os agentes econômicos envolvidos em uma situação de troca potencial interagiriam, ou como eles dividiriam o ganho econômico. (HARSANYI, 1956 apud NASAR, 2002, p.110).

Muitos economistas se preocuparam com o problema da barganha, independente do uso da Teoria dos Jogos, ao analisarem situações reais descobriram que os agentes econômicos não competiam o tempo todo, também colaboravam, cooperavam para ganhar o que não ganhariam sozinhos. Tais pesquisadores do pensamento econômico não conseguiram chegar numa solução, apenas concluíram que um acordo sem competição é indeterminado.

Em relação à questão da barganha, o inventor da Teoria dos Jogos, Von Neumann e outro colaborador chamado Morgenstern propuseram que a solução estaria em construir o problema em forma de jogo estratégico, porém até mesmo eles não chegaram num resultado para a questão. (HARSANY, 1956 apud NASAR, 2002, p. 111).

Neumann e Oskar Morgenstern em sua obra “A Teoria dos Jogos e o comportamento econômico” de 1944, apesar de não terem solucionado a questão da barganha, lançaram bases para uma nova reformulação, cerca de uma terça parte do livro se referia aos jogos de duas pessoas soma-zero. Sendo jogos baseados em conflito total, apresentavam pouca aplicação na Ciência Social. O jogo de n-pessoas que constava no livro ainda se apresentava de forma incompleta, mesmo os jogos de soma não-zero se encontravam extremamente calcados nas idéias dos jogos de soma-zero. Os jogos de soma não-zero e de n-pessoas na obra de Neumann e Morgenstern estavam pouco desenvolvidos, e são justamente estes jogos que mais se aproximam da realidade social.

Após os primeiros passos da Teoria dos Jogos, surge um importante colaborador, chamado de John Nash, que se interessou pelas falhas das pesquisas de Neumann e Morgenstern. Buscando aperfeiçoar a Teoria dos Jogos, Nash abordou de forma inovadora a questão de como interagiriam dois agentes racionais envolvidos numa barganha, formulando uma teoria baseada no pressuposto de que as probabilidades de cada jogador em relação a conduta de outro jogador são fundamentadas nas características inerentes das próprias condições de troca. Segundo Nash, o modo como dois agentes vão dividir o ganho, refere-se a quanto o acordo vale para cada jogador. Tal idéia repousa na premissa que a troca depende de uma combinação de opções em que os negociadores tenham como referência, e os benefícios de realizar um acordo. Nash definiu o conceito de equilíbrio como uma disposição recíproca das diferentes partes (jogadores participantes de um jogo) de um todo, no qual nenhum participante (jogador) poderia melhorar sua situação optando por uma estratégia alternativa disponível, sem que isso provoque embaraço em relação a melhor escolha feita especificamente por cada indivíduo que levará ao melhor resultado possível. Para Nash, um jogo com qualquer número de jogadores vai ter pelo menos um ponto de equilíbrio, podendo haver jogos com muitos pontos de equilíbrio.

No cotidiano social presenciamos situações mistas em amplo aspecto, sendo que os agentes simultaneamente cooperam, competem, fazem coalizões, não raro em um mesmo contexto social, a idéia de diversidade não está presente somente nas diferentes condutas dos agentes que se interdependem, mas na própria situação dos jogadores. Por exemplo, um funcionário que tenha opção de arranjar emprego facilmente em um país de economia homogênea poderá chegar a um acordo (ponto de equilíbrio) com o seu patrão

em relação a um aumento salarial de forma mais satisfatória se comparado com um trabalhador de um país subdesenvolvido cujo patrão tem consciência que seus empregados dificilmente sequer conseguiriam outros empregos, em curto espaço de tempo, quanto mais empregos rendosos.

Talvez a Teoria dos Jogos nos ajude a melhor compreender situações de grandes desníveis sociais, porém este é um objeto para outra pesquisa.

Referências

- ALEXANDER, J. C. O novo movimento teórico. *Revista Brasileira de Ciências Sociais*, São Paulo, n. 4, p. 5-28, jun. de 1987.
- ANSCOMBE, F. J. *Applications of statistical methodology to arms control and disarmament*. Princeton: N. J.: Mathematica Inc., 1963.
- AUMANN, R. J.; MASCHAEL, Michael. *The bargaining set for cooperative games*. Princeton: Princeton University Press, 1964.
- BAERT, P. Algumas limitações das explicações da escolha racional na ciência política e na sociologia. *Revista Brasileira De Ciências Sociais*, São Paulo, n. 35, p. 63-73, out. de 1997.
- BANKS, J. S. *Signaling games in political science*. Langhorne: Harwood, 1994.
- BINMORE, K. G. *Playing fair*. Cambridge Mass: MIT Press, 1994.
- BLACK, D. *The theory of committees and elections*. Cambridge: Cambridge University Press, 1958.
- BOURDIEU, P. *Questões de sociologia*, Rio de Janeiro: Editora Marco Zero, 1983.
- BRANDÃO, I. L. *SESC: 50 ANOS*. São Paulo: Doria Books and Art, 1997.
- BRANDENBURGER, A.; NALEBUFF, B. J. *Co-opetition*. New York: Doubleday, 1996.
- BRUSEKE, F. J. Caos e ordem na teoria sociológica. *Revista Brasileira de Ciências Sociais*, São Paulo, n. 22, p. 119-136, jun. 1993.
- CARSE, J. P. *Finite and infinite games: A Vision of Life as Play and Possibility*. New York, USA: B Philosophy, 1987.
- CAVALCANTI, C.; DUARTE, R. *A procura de espaço na economia urbana: o setor informal de Fortaleza*. Recife: SUDENE/FUNDAJ, 1980.
- COSTA, J. J. S. *Tópicos de pesquisa operacional*. Rio de Janeiro: Editora Rio, 1975.
- DAHRENDORF, R. *Homo sociologicus*. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 1969.
- DAVIS, M. D. *Teoria dos jogos: uma introdução não técnica*. São Paulo: Cultrix, 1973.

- ECHEVARRIA, J. M. *Subemprego problema estrutural*. Petrópolis: Vozes, 1969.
- ELSTER, J. *Peças e engrenagens das ciências sociais*. Rio de Janeiro: Relume-Dumarã, 1944.
- ELSTER, J. *Marx hoje*, Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1989.
- FEREJOHN, J.; PASQUINO, P. A teoria da escolha racional na ciência política: conceitos de racionalidade em teoria política. *Revista Brasileira de Ciências Sociais*, São Paulo, n. 45, p. 5-24, fev. 2001.
- GIDDENS, A.; TURNER, J. (Org.). *Teoria social hoje*. São Paulo: Ed.: UNESP, 2000.
- GIDDENS, A. *Novas regras do método sociológico*, Rio de Janeiro: Zahar, 1978.
- GILES, C. Mente brilhante ignora idéias e economia. *Jornal Folha de São Paulo*, 25 fev. 2002. Caderno B6.
- GREEN, D.P.; SHAPIRO, I. Teoria da escolha racional e ciência política: um encontro com poucos frutos? *Perspectivas*, n. 23, p. 169-206, 2000.
- GREENBERG, J. *The theory of social situations: an alternative game: theoretic approach*. Cambridge: Cambridge University, 1990.
- HARSANYI, J. C.; SELTEN, R. *A general theory of equilibrium selection in games*. Cambridge, Mass: MIT, 1988.
- HEAP, S. P. H. *Game theory: a critical introduction*. London: Routledge, 1995.
- HOFFMANN, Helga. *Como planejar nosso desenvolvimento*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1963.
- _____ *Desemprego e subemprego no Brasil*. Rio de Janeiro ATICA, 1997.
- KUHN, T S. *A estrutura das revoluções científicas*. São Paulo: Perspectiva, 1989.
- LESSA, C. A. Racionalidade estratégica e instituições. *Revista Brasileira de Ciências Sociais*, São Paulo, n. 37, p. 129-148, jun. 1998.
- MELLO, F. C. Teoria dos jogos e relações internacionais: um balanço dos debates. *Revista Brasileira de Ciências Sociais*, São Paulo, n. 44, p. 105-119, 2º semestre de 1997.
- MONSMA, K. Repensando a escolha racional e a teoria da agência: fazendeiros de gado e capatazes no século XIX. *Revista Brasileira de Ciências Sociais*, São Paulo, n. 43, p. 83-108, jun. 2000.

MORROW, J. D. *Game theory for political scientists*. Princeton: N. J. Princeton Univ. Press, 1994.

MOULIN, H. *Axioms of cooperative decision making*. Cambridge: Cambridge Univ. Press, 1988.

_____. *Cooperative microeconomics: A game-theoretic introduction*. Princeton: Princeton University, 1995.

MUNCK, G. L. Teoria dos jogos e política comparada: novas perspectivas, velhos interesses. *Dados*, v. 43, n.3, p. 559-600, 2000.

NASAR, Sylvia. *Uma Mente Brilhante*, Rio de Janeiro-São Paulo: Ed.: Record, 2002.

NOBREGA, C. Tudo está em jogo. *Revista Super Interessante*, São Paulo, p. 68-73, abr. 2002.

OLIVEIRA, A. L. R. *Tarifas e quotas: uma análise com a teoria dos jogos*. Brasília: [s.n.], 1991.

OLMERT, M. *The smithsonian book of books*. Washington: Smithsonian, 1992.

ORDESHOOK, P. C. *Game theory and political theory: An Introduction*. Cambridge: Cambridge University, 1986.

PHLIPS, L. *Competition policy: a game-theoretic perspective*. Cambridge: Cambridge University, 1995.

PRZEWORSKI, A. A escolha de instituições na transição para a democracia: uma abordagem da teoria dos jogos. *Dados*, Rio de Janeiro, v. 35, n.1, p. 5-48, 1992.

RAPOPORT, A. *Lutas, jogos e debates*. Paris:Dunod, 1967.

REIS, E. P. Reflexões sobre o Homo Sociologicus. *Revista Brasileira de Ciências Sociais*, São Paulo, n. 11, p. 23-33, out. 1989.

SHUBIK, M. *Game theory in the social sciences*. Cambridge: Mass MIT Press, 1982.

_____. *Teoria de juegos en las ciencias sociales: conceptos y soluciones*. Mexico: Fondo de Cultura Economica, 1992.

_____. *Game theory and related approaches to social behavior: selections*. New York: J. Wiley, 1964.

SWEDBERG, R. *Sociology and game theory: contemporary and historical perspectives*. U.S.A.: Kluwer Academic Publishers, 2001.

WEBER, M. A “objetividade” do conhecimento na ciência social e na ciência política – 1994. In: Weber, M. *Metodologia das ciências sociais*, pt. 1, p. 107-154 São Paulo: Cortez, 1992.