

RESENHA*

Weslei Vendruscolo**

RESUMO

Esta resenha tem por objeto apresentar, à comunidade jurídica, uma obra já bastante conhecida da Ciência Política. Escrito pelo norte americano George Tsebelis, o livro 'Jogos Ocultos: Escolha Racional no Campo da Política Comparada' busca, na Teoria da Escolha Racional e na Teoria dos Jogos, inspiração para explicar fenômenos políticos, traçando um perfil que permite ao estudioso mais interessado prever determinados comportamentos dos atores políticos. Parte de uma análise do comportamento individual dos políticos e suas relações partidárias internas e externas em diversos cenários, demonstrando que se determinado comportamento adotado por certo ator não parece ser a melhor escolha para aquela situação é porque o observador está focado somente em um cenário ou em um jogo, enquanto que o ator está jogando em diversas esferas dois ou mais jogos.

Palavras-chave: Escolha; Racional; Teoria; dos Jogos; Resenha.

O texto que se pretende apresentar à Comunidade Jurídica é a obra "Jogos Ocultos: Escolha Racional no Campo a Política Comparada", de George Tsebelis, que tem como fundamento a teoria da escolha racional e teoria dos jogos, por intermédio das quais almeja demonstrar a previsibilidade de comportamentos dos atores envolvidos no processo político ('jogo' político), traçando certos perfis que permitem prever determinadas ações dos Atores envolvidos nas intrincadas e complexas relações que envolvem os meandros do mundo político.

A Teoria da Escolha racional tem como idéia central a de que, cada ator ou jogador, acaso tenha a informação adequada, sempre irá escolher a opção que melhor

* Resenha baseada em: TSEBELIS, George, *Jogos ocultos: escolha racional no campo da política comparada*. São Paulo: Universidade de São Paulo [Edusp], 1998.

** Mestrando em Relações Sociais pela UFPR, Procurador do Estado do Paraná. Endereço eletrônico: wesleivendruscolo@yahoo.com.br.

lhe assegure a maximização do seu *payoff*, que sintética e livremente pode ser traduzido como sendo a retribuição recebida pelo ator pela escolha havida, podendo ser monetária ou não. Vale dizer, o *payoff* é o que aquele ator recebe por ter atuado de determinada maneira.

A tese defendida no livro é a de que, com a informação adequada, a escolha do Ator pela opção *subótima*, ou seja, aquela que aparentemente não maximiza o seu *payoff*, na verdade representa uma assimetria entre o que o ator está efetivamente realizando e o que o observador está vendo, vez que aquele está participando de jogos em múltiplas arenas, enquanto o observador esta vendo um único jogo, de forma que sua análise está fora de foco e não representa o que de fato está acontecendo.

Afirma o Autor: "Casos de escolhas aparentemente subótimas são na verdade casos de discordância entre o ator e o observador".¹

A racionalidade é, pois, um comportamento ótimo, em que o ator potencializa o seu *payoff*, haja vista que, se assim não for, a escolha não será tida como racional. A racionalidade 'nada mais é que uma correspondência ótima entre fins e meios'.²

Para demonstrar a sua tese, o Autor lança mão de diversos exemplos, tais como o do Partido dos Trabalhadores, na Inglaterra, o caso da elite belga, o das coligações francesas e o caso da eleição para presidente na Finlândia, em que demonstra escolhas aparentemente *subótimas* dos atores envolvidos, mas que, sob outro viés, representam escolhas que são ótimas.

Para melhor compreensão, cita-se o caso do Partido Trabalhista Britânico em que, o sindicato dos trabalhadores, dependendo das conjunções políticas do momento, escolhe a opção aparentemente *subótima* de ficar sem um representante no Parlamento, por considerá-lo conservador demais (arena parlamentar) e não estar votando (atuando) em conformidade com o que se julga ser o seu interesse. Porém, a escolha se revela *ótima* se analisado na arena partidária, uma vez que consegue influenciar, de maneira determinante, os seus demais representantes para que votem em conformidade

¹ TSEBELIS, *op. cit.* p. 22.

² *Ibid.*, p. 33.

com os interesses e diretrizes dos sindicatos, ou seja, perde-se um representante na Casa Legislativa, no entanto, esta atitude faz com que os demais atuem de maneira ‘adequada’.

Nota-se, pois, que o sindicato está jogando um jogo de múltiplas arenas, uma a parlamentar, em que sua escolha se demonstra *subótima* e outra, a partidária, em que a escolha se demonstra *ótima*. Pesando as circunstâncias, os sindicatos ingleses adotam uma ou outra postura, de modo que o seu *payoff* sempre será maximizado.

Por interessante, transcreve-se, ainda que extensa, a análise do Autor acerca da eleição de Urho Kekkonen para Presidência da Finlândia, que o manteve no poder por mais de 25 anos:

Segundo a lei finlandesa, as eleições presidenciais são conduzidas por um colégio eleitoral especial composto por trezentos membros. Uma eleição pode requerer dois turnos caso nenhum candidato alcance a maioria dos votos. Os dois candidatos mais votados competem então num segundo turno, assegurando assim que o ganhador receba a maioria dos votos.

Em 1956, três candidatos participaram do primeiro turno: o defensor da reforma agrária Urho Kekkonen, o socialista Karl-August Fagerholm e o conservador da situação Juo Kusti Paasikivi. O adversário que mais ameaçava Kekkonen, apoiado pelo Partido Comunista, era o conservador Paasikivi. Seria de esperar que os comunistas apoiassem Kekkonen no primeiro turno com todos os seus 56 votos. Em vez disso, apenas catorze comunistas sufragaram o nome de Kekkonen; a maioria (42 dos 56) votaram no candidato socialista. Tratava-se de uma divisão no interior do Partido Comunista? Não. Fagerholm desagradava intensamente os comunistas.

Por que a maioria dos comunistas escolheu não apoiar o candidato de sua preferência, Kekkonen, ou seja, por que escolheram um comportamento subótimo? Para entender a lógica do voto comunista, devemos analisar toda a história da eleição de 1956. Paasikivi foi eliminado no primeiro turno, com 84 votos, contra 114 dados a Fagerholm e 102 a Kekkonen. No segundo turno, quando Kekkonen enfrentou Fagerholm, os comunistas votaram exclusivamente no primeiro. Kekkonen foi eleito com 151; Fagerholm foi derrotado com 149.

Embora os comunistas preferissem Kekkonen, votaram em Fagerholm no primeiro turno para eliminar da disputa o mais ameaçador, Paasikivi. Os comunistas não seguiram sua preferência no primeiro turno para promover o resultado de sua preferência no segundo. Os comunistas compreenderam que carecia de base a pretensa questão do primeiro turno: ‘Qual dos três candidatos vocês preferem?’ A votação do primeiro turno era um caminho que levava ao segundo turno, e a uma competição tanto entre Kekkonen e Paasikivi quanto entre Kekkonen e Fagerholm. Dado que Kekkonen poderia derrotar Fagerholm mas não Paasikivi no último turno, os seus partidários tomaram as medidas necessárias para assegurar a vitória final de Kekkonen: eliminaram do último turno o adversário mais perigoso de Kekkonen:

Paasikivi.³

A obra lança mão ainda de quatro exemplos de jogos (teoria dos jogos⁴) que ajudam a explicar a tese defendida: o jogo do dilema dos prisioneiros; jogo do impasse; jogo da galinha (*chicken game*)⁵ e o jogo do seguro.

Fiqua-se com o exemplo do jogo dos prisioneiros:⁶

A história é a seguinte: dois suspeitos de um crime violento são mantidos em celas diferentes, e a cada uma é oferecido o seguinte acordo pelo promotor: 'Se você confessar e o outro prisioneiro não o fizer, você será libertado; se o outro prisioneiro também confessar, você receberá uma sentença moderada. Se nenhum de vocês confessar, vocês receberão uma sentença menor do que se ambos confessarem; se o outro confessar, mas você não, você receberá a sentença máxima.'⁷

O Autor estabelece uma tabela representando o que chamou de matriz genérica de *payoffs* dos jogos⁸ e explica da seguinte maneira:

Para simplificar as coisas, suponho que, nos quatro jogos, os jogadores podem escolher entre as mesmas duas estratégias: cooperação ou deserção. A escolha de uma estratégia por cada jogador leva a um resultado determinado em conjunto que implica um *payoff* para cada um dos jogadores. Por questão de simplicidade, os *payoffs* em todos os jogos são simbolizados pelas mesmas letras (T, R, P e O); o que difere é a ordem desses *payoffs* em cada jogo. No caso de cooperação mútua, cada jogador recebe uma recompensa R_i (R é uma letra mnemônica para Recompensa, e i é a indexação do jogador, ou seja, poder ser 1 ou 2). No caso de deserção mútua, cada jogador recebe uma penalidade P_i (P denota Penalidade). Se um coopera enquanto o outro é derrotado, o jogador cooperativo recebe o *payoff* de otário

³ *Ibid.*, p. 18.

⁴ "Na teoria dos jogos, um jogo é definido como um tripé composto por um conjunto de jogadores, um conjunto de estratégias para cada jogador e um conjunto de *payoff* para cada jogador." (ob. cit. p. 98)

⁵ Nota do Autor George TSÉBELIS: 'Um exemplo simples é um jogo do (sic) galinha, em que os jogadores dirigem um carro diretamente um para o outro porque acreditam que o oponente irá capitular, ou ambos capitulam porque acreditam que o oponente continuará em frente. (*op. cit.*, p. 42)

⁶ Remetendo o leitor a um melhor aprofundamento diretamente na obra ora resenhada.

⁷ Obra em análise, p. 69.

⁸ Aqui só representados os jogos da galinha e do dilema dos prisioneiros.

(O de Otário) e o jogador derrotado recebe o *payoff* de tentação T_i (T de Tentação).⁹

E assim estabelece as Matrizes de *payoffs* para os jogos do dilema dos prisioneiros e do jogo da galinha.

	Cooperação	Deserção
Cooperação	$R_1 R_2$	$O_1 P_2$
Deserção	$T_1 O_2$	$P_1 P_2$

$T_i > R_i > P_i > O_i$: Dilema dos Prisioneiros;

$T_i > R_i > S_i > P_i$: Jogo da galinha.

Ainda, para melhor se compreender estes jogos, se faz necessário a assimilação dos conceitos de "Equilíbrio de Nash",¹⁰ que é o ponto em que nenhum dos jogadores tem incentivo de mudar de estratégia se o outro jogador não mudar a sua e o "Ótimo de Pareto",¹¹ que é o ponto em que não é possível melhorar a situação de um jogador sem que se prejudique a posição do outro.

Este jogo do dilema dos prisioneiros é interessante porque remete o homem ao seu estado natural, em que a estratégia dominante¹² é sempre a não-cooperação¹³ uma vez que, não importa o que o outro faça, a melhor estratégia é sempre a não-cooperação (*deserção*), evitando-se dessa forma a penalidade maior.¹⁴

⁹ TSÉBELIS, *op. cit.*, p. 69.

¹⁰ Nota do Autor George TSÉBELIS: 'Nash (1951). John Nash é um dos fundadores da teoria dos jogos. (*op. cit.*, p. 41)

¹¹ "Técnicamente, um resultado é chamado de *ótimo de Pareto* quando é impossível melhorar o *payoff* de um jogador sem reduzir o do outro." (*ibid.*, p. 73).

¹² "*Dominante* é o termo técnico empregado para indicar que seguir essa estratégia deixa o jogador em situação mais vantajosa, *não importa o que o outro faça.*" (*ibid.*, p. 70).

¹³ Nos termos do livro: *deserção*.

¹⁴ Vale lembrar ao leitor que um prisioneiro não conhece a escolha do outro, vez que, com tal informação a estratégia dominante por certo mudaria.

Tal jogo vale também para o cenário político, vez que, quando não se sabe de que maneira o outro ator¹⁵ atuará, a melhor estratégia a ser utilizada é a não cooperação, evitando-se, dessa forma, ser ‘penalizado’ em demasia e, segundo George Tsebelis, é exatamente dessa forma que os atores políticos atuam.

O Autor trata ainda, na seqüência, das instituições (regras do jogo), conceituando-as de instituições de eficientes, como sendo aquelas que melhoram, em relação a situação atual, a condição de todos ou da maioria dos indivíduos e de redistributivas aquelas regras que melhoram as condições de um determinado grupo na sociedade, especificando ainda estas últimas em instituições *new deal* e de consolidação.

Com efeito, após esta apertada síntese dos ‘Jogos Ocultos’, observa-se que Tsebelis procurou demonstrar, com a sua obra, as formas como os atores políticos atuam, elaborando de forma perspicaz uma teoria que explica ou tenta explicar, as principais jogadas (atuações) dos personagens políticos.

É uma obra de impacto, primeiro porque altera a percepção da relação teoria x realidade vez que, ao contrário do que costumeiramente ocorre, "Jogos Ocultos" não é uma teoria elaborada visando influenciar o comportamento dos indivíduos, mas sim uma teoria que visa descrever a forma de suas atuações, independentemente de qualquer circunstância, ou seja, é uma Teoria descritiva dos comportamentos humanos em determinada área, a política. Diz: ‘com as informações adequadas, nesta situação o individuo terá como melhor opção agir de determinada forma, porque o seu *payoff* será maior’, vale dizer: racionalmente o indivíduo assim atuaria.

Segundo, porque abala de certa forma o conhecimento tradicionalmente repassado, de forma geral, nos cursos de graduação em Direito, notadamente na disciplina da Teoria Geral do Estado (Ciência Política), uma vez que mostra que os indivíduos não atuam visando a realização do ‘bem comum’, mas apenas em conformidade com a opção que melhor potencializa o seu *payoff* individualmente ou de seu grupo.

¹⁵ Que pode ser uma pessoa, um partido político etc.

Pode-se que concluir que, com base em 'Jogos Ocultos', provou-se, ou elaborou-se proposição científica neste sentido, o que a maioria da população sentia, o que o homem comum relata em seu cotidiano: 'que os políticos efetivamente atuam no resguardo de seus interesses particulares'.

Exemplo recente em nossa história da aplicação prática da teoria de George Tsebelis é relatado no livro "A Arte da Política – A História que Vivi",¹⁶ por intermédio do qual demonstra que nas questões referentes, exemplificativamente aos direitos sociais, direitos dos trabalhadores, reforma agrária e outros, muito mais valia a posição que cada ator possuía dentro de determinado contexto, que fazia com que cada um optasse pela escolha *ótima* do ângulo individual ou de seu grupo, desprovido de uma discussão verdadeiramente patriótica acerca do seria 'o melhor para o país', envolvendo aí os conceitos de instituições redistributivas e eficientes, cujos conceitos acima se resumiu.¹⁷

Cito, apenas como exemplo a questão da redução da jornada de trabalho dos empregados em geral, em que os setores do empresariado defenderam arduamente a jornada de 48 horas semanais, ao passo que os trabalhadores almejavam uma jornada de quarenta horas.¹⁸ A questão não é saber quem tinha efetivamente razão, mas sim destacar que a discussão passava longe de qualquer análise do que efetivamente seria

¹⁶ Independentemente da posição ideológica do ex-presidente, o capítulo '2' da obra em referência representa uma boa fonte de pesquisa que demonstra, sob o viés de quem deles participou, os embates havidos na Assembléia Constituinte para a formulação da Constituição Federal de 1988. (CARDOSO, Fernando Henrique. *A arte da política: a história que vivi*. 3. ed. São Paulo: Civilização Brasileira, 2006).

¹⁷ Por relevante, cito o trecho da obra em alusão em que o Autor demonstra parte dos embates políticos e a grande mistura que existia nos partidos políticos, em que as discussões passavam ao largo do 'interesse nacional: "Os constituintes não se dividiam apenas quanto a questões conjunturais ou de tramitação. Suas opiniões discrepavam nas questões econômicas, nas questões sociais em geral e no alcance da ação do Estado. E os alinhamentos se davam em cada questão específica, não necessariamente a partir de uma visão de mundo, de uma ideologia. Um determinado constituinte poderia defender um mandato para o Presidente Sarney de quatro, cinco ou seis anos, sendo ou não parlamentarista, poderia ser mais propenso à iniciativa privada ou mais intervencionista, aceitar a redução da jornada de trabalho ou não, e assim por diante. Ou seja, podia alinhar segundo questões específicas, sem que elas se concatenassem. Mais complexo ainda: em um mesmo partido, os parlamentares se dividiam como em um caleidoscópio quanto a esses diversos temas." (*ibid.*, p. 111-112)

¹⁸ Acabou prevalecendo a jornada de 44 (quarenta e quatro).

melhor, coletivamente falando, mas sim, na defesa dos próprios interesses, levando o ex-presidente Fernando Henrique Cardoso a concluir que: "Importava mais obter uma vitória política do que inscrever na Constituição uma posição racional."¹⁹

E mais, existe um subtítulo chamado "**O mandato de Sarney: uma disputa pelo poder**", em que se visualiza claramente a aplicação da teoria defendida em 'jogos ocultos', em que cada ator, jogando em diversas arenas opta, pela opção *ótima* de forma a maximizar o seu próprio *payoff* ou de seu grupo de interesse, pouco importando verdadeiramente os interesses nacionais.

Confira-se:

Vista com a perspectiva do tempo, parece claro que a questão 'doutrinária', a de saber se o melhor sistema de governo para o país seria o parlamentarismo ou o presidencialismo, pesou menos do que a luta pelo poder na Constituinte.

[...]

A disputa em torno da extensão do mandato espelhava também um esforço para acomodar ambições pessoais, grupais e partidárias na corrida eleitoral.²⁰

Esta é a realidade que foi retrata no livro "Jogos Ocultos", de George Tsebelis. Apreciando-se ela ou não, é assim que os atores políticos, que são os responsáveis pela condução dos rumos do país, atuam. Resta somente compreender as regras, munir-se do maior número de informações para entender-se a intrincada rede de jogos ocultos que permeia as diversas arenas políticas.

Portanto, feita a resenha desta intrigante obra, fica lançado o desafio ao leitor de buscar na fonte, o aprofundamento das Teorias dos Jogos e da Teoria da Escolha racional, no intuito de viabilizar uma melhor compreensão da forma de atuar daqueles que comandam os rumos das políticas públicas que conduzem a Nação. Para aqueles que aceitarem o desafio, registra-se a certeza de que encontrarão um campo vasto de pesquisa prazerosa e repleta de surpresas, que desmistificará alguns mitos e conceitos

¹⁹ *Ibid.*, p. 117.

²⁰ *Ibid.*, p. 123.

que até então eram tidos como certos.

Mãos a obra, pois!

REFERÊNCIAS

CARDOSO, Fernando Henrique. *A arte da política: a história que vivi*. 3. ed. São Paulo: Civilização Brasileira, 2006.

TSEBELIS, George. *Jogos ocultos: escolha racional no campo da política comparada*. São Paulo: Edusp, 1998.